

# Super Mario Kart

1 Commandes

2 Déroulement de la partie

3 Écrans de jeu

4 Modes

5 Obtenir des objets

6 Objets

7 Sauvegarder

## Commandes principales

Naviguer dans les menus/Tourner	+
Sélectionner/Utiliser un objet	A
Confirmer/Accélérer	B
Annuler/Regarder dans le rétroviseur	X
Freiner	Y
Sauter/Déraper	L / R
Confirmer/Mettre en pause/ Abandonner	START
Regarder dans le rétroviseur	SELECT

### ● Dérapage

Maintenez **B** et L ou R enfoncés et tournez en suivant la direction du virage avec  pour faire déraper votre kart. Utilisez cette technique pour prendre des virages sans ralentir votre allure.

## 2 Déroulement de la partie

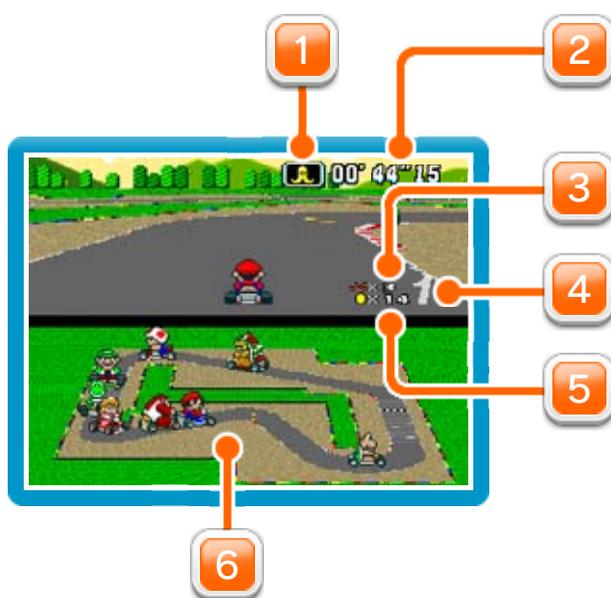
Appuyez sur START à l'écran titre, puis sélectionnez le nombre de joueurs et le mode de jeu. Sélectionnez le type de kart avec **+**, confirmez avec **B**.



Appuyez sur **X** pour revenir en arrière. Après avoir sélectionné un mode de jeu, choisissez un pilote et un circuit. Les écrans de sélection varient selon le mode de jeu choisi.

### Modes de jeu

<b>MARIOKART GP</b> (Grand Prix Mariokart) (un ou deux joueurs)	Prenez le volant d'un kart et participez à une course contre sept autres pilotes. Vous avez le choix entre deux cylindrées : 50cc (recommandée pour les débutants) ou 100cc (pour les pilotes plus chevronnés). Progresser dans le jeu pour accéder à la Coupe Spéciale.
<b>TIME TRIAL</b> (contre-la-montre) (un seul joueur)	Choisissez un circuit pour une course en solo et essayez de réaliser le meilleur temps.
<b>MATCH RACE</b> (compétition) (deux joueurs)	Affrontez un autre joueur sur le circuit de votre choix.
<b>BATTLE MODE</b> (mode bataille) (deux joueurs)	Attaquez votre adversaire et tentez d'éclater tous ses ballons.



1 Objet en votre possession

2 Temps

3 Karts restants

4 Position actuelle

5 Nombre de pièces

6 Tracé du circuit

Appuyez sur **X** pour regarder dans le rétroviseur.

- ◆ Lorsque vous jouez en mode deux joueurs, la seconde moitié de l'écran correspond à l'écran de jeu du deuxième joueur.
- ◆ Les informations affichées à l'écran varient en fonction du mode de jeu.

- Rampes de saut et bandes d'accélération  
Ouvrez l'œil pour les repérer sur le circuit.



7 Bande d'accélération

Roulez dessus pour bénéficier d'une

accélération.

## Rampe de saut

Roulez sur la rampe de saut pour être propulsé dans les airs.

### ● Grand Prix Mariokart

Participez à cinq courses. Le joueur qui obtient le meilleur résultat à l'issue des cinq courses gagne. Chaque



course est composée de cinq tours de circuit.

Vous devez vous classer parmi les quatre premiers afin de vous qualifier pour la course suivante. Si vous n'y parvenez pas, vous devrez recommencer la course et vous perdrez un kart. La partie prend fin lorsque vous n'avez plus de karts.

- ◆ En mode deux joueurs, il suffit qu'un seul des deux joueurs se qualifie pour participer à la course suivante.

### ● Contre-la-montre

Choisissez un circuit pour une course en solo et essayez de réaliser le meilleur temps. Il n'y a ni objets, ni pièces. Vos cinq meilleurs temps ainsi que votre meilleur temps sur un tour sont sauvegardés et affichés à l'écran de sélection du circuit.

### ● Compétition

Choisissez un circuit et affrontez un autre joueur. Le premier qui franchit la ligne d'arrivée gagne.

### ● Mode bataille

Essayez d'éclater tous les ballons de l'autre joueur. Attaquez-le grâce aux objets provenant des blocs ?. Votre adversaire perd un ballon à chaque fois que l'une de vos attaques le

touche et le fait tourner. Le premier joueur sans ballons a perdu.

- À propos des pièces

Dans les modes Grand Prix MarioKart et compétition, ramassez les pièces qui se trouvent sur le circuit et utilisez l'objet pièce pour

augmenter le nombre de pièces collectées. Chaque pièce vous fait aller plus vite, votre kart atteint sa vitesse de pointe lorsque vous êtes en possession de dix pièces. Vous perdez vos pièces si votre kart heurte un objet et se met à tourner, si vous heurtez l'un de vos adversaires ou si vous tombez d'un circuit.



## 5

## Obtenir des objets

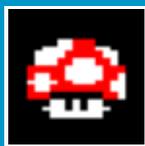
Roulez sur les blocs ? pour récupérer les objets qu'ils contiennent. Une fois que vous avez roulé sur un bloc ?, il devient rouge et se désactive.



Bloc ?

- ◆ Lorsque vous êtes déjà en possession d'un objet et que vous roulez sur un bloc ?, vous n'obtenez pas de nouvel objet.

Pour utiliser l'objet en votre possession, appuyez sur **A**.



### Champignon

Augmente votre vitesse pendant un court instant.



### Plume

Vous permet de sauter et ainsi d'éviter les obstacles.



### Étoile

Vous rend invincible pendant un court instant et vous permet de faire tourner vos adversaires lorsque vous les heurtez.



### Carapace verte

Lancez une carapace pour éliminer l'un des karts devant vous.



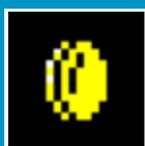
### Carapace rouge

Cette carapace se dirige automatiquement vers le kart situé juste devant vous.



### Banane

Lancez-la sur le circuit pour faire tourner les adversaires qui rouleront dessus.



### Pièce

Vous donne deux pièces supplémentaires.



### Éclair

Utilisez-le pour faire rapetisser et ralentir tous vos adversaires.

## Fantôme



Vous rend invisible et vous permet de voler l'objet que votre adversaire possède.

- ◆ La pièce, l'éclair et le fantôme apparaissent seulement dans certains modes.

## 7 Sauvegarder

Votre progression dans Grand Prix Mariokart et les meilleurs temps du Contre-la-montre sont sauvegardés automatiquement.

