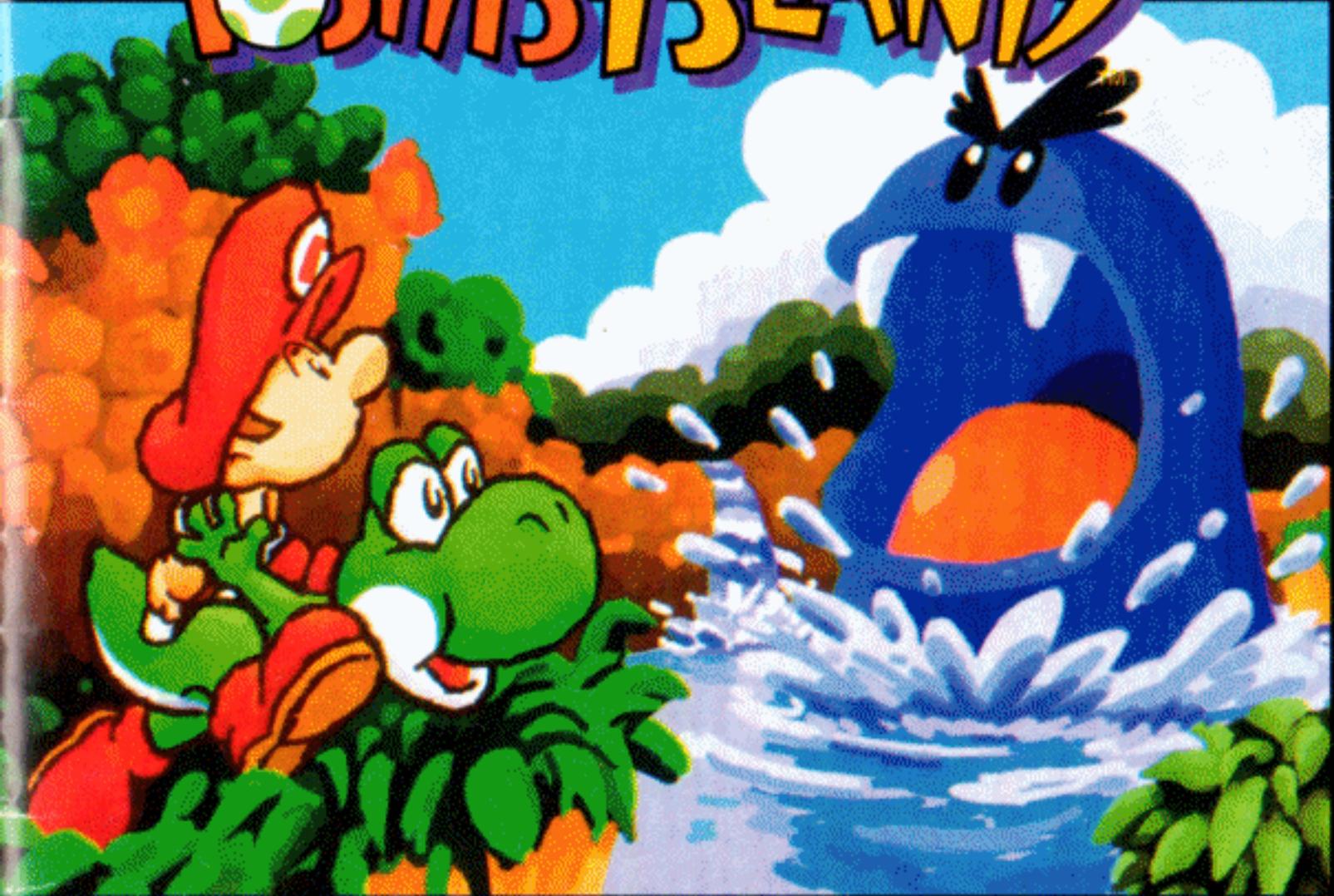


SNSP-YI-FRG

Nintendo®

SUPER MARIO WORLD 2™ YOSHI'S ISLAND



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu YOSHI'S ISLAND™ pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Sommaire

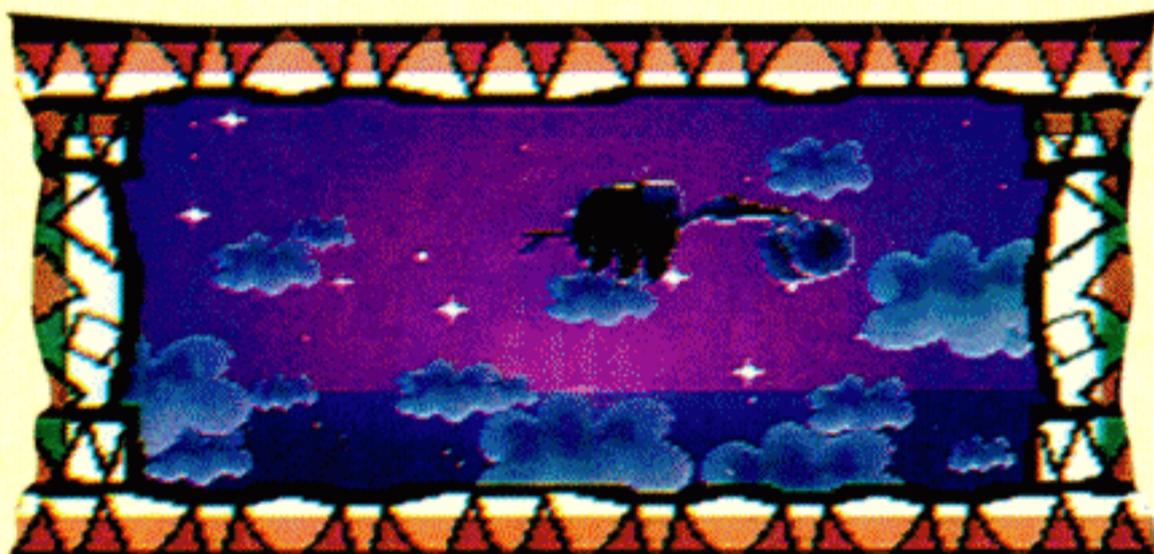
L'Histoire	29
Commandes	33
Préparatifs	35
Ecran de Sélection du Niveau	36
La règle de base	37
Objets	39
Goal et Points	40
Bonus Challenge	41
Tentez tout !	43
Pastèques et Attaques Spéciales	44
Métamorphoses	45
Clés, Portes et Mini-combats	46
Objets spéciaux	48
Effets des Objets Spéciaux	49

L'HISTOIRE



*Il était une fois...
Un bébé et Yoshi...*

Une cigogne traverse rapidement le ciel obscur. Dans son baluchon, elle transporte des jumeaux que leurs parents attendent avec impatience.



Soudain, une ombre sort des nuages et se précipite sur la cigogne.

« GRRRRRRRRR » tonne-t-elle.
« Ce bébé est à moi ! »



S'emparant d'un des bébés, la créature disparaît aussi vite qu'elle est apparue.



Passant inaperçu, le deuxième bébé tombe dans l'océan...

Le kidnappeur n'est autre que Kamek, le sorcier retors du Royaume des Koopas. Ayant pressenti qu'un couple de nouveau-nés nuiraient au clan Koopa, il a mis sur pied une embuscade à l'aube. Ce n'est qu'après être arrivé au château qu'il réalise qu'il manque un bébé. Il distribue ses ordres à ses sbires :

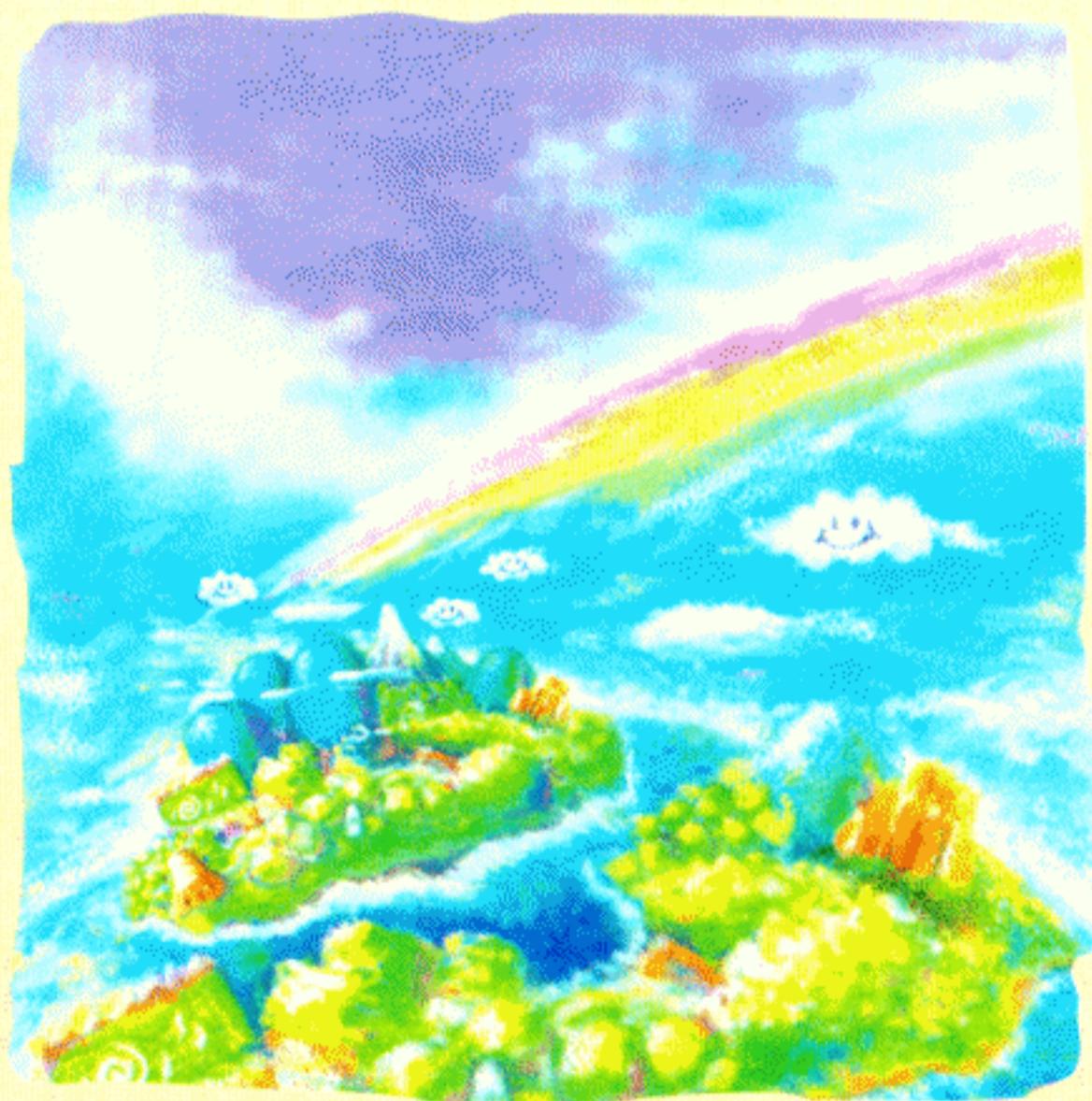


“Partez sur le champ. Retrouvez l'autre enfant ! Ses parents ne doivent pas l'avoir. Jamais !”



En fait, l'autre jumeau n'a pas sombré dans l'océan... Il a atterri sur le dos d'un Yoshi ! Et, dans le même laps de temps, une carte est tombée !!

Ce paradis est l'île de Yoshi. Sur celle-ci, vivent toutes sortes de Yoshis relax. Mais cette calamité les jette dans un état proche de la panique. Tous crient et parlent en même temps, lorsque le bébé indique quelque chose. Oui ! Le bébé devine où se trouve son jumeau. Tous les Yoshis sont alors d'accord : il faut que le bébé atteigne sa destination et, pour cela, ils vont utiliser un système de relais. C'est au Yoshi Vert que revient l'honneur de démarrer.



LES COMMANDES



Maîtrisons l'art de lancer les Oeufs !



- Appuyez sur ◀ ou ▶ pour vous déplacer.
- Appuyez sur ▲ pour entrer par une porte.
- Appuyez sur ▼ pour vous accroupir.

Pause.
Regarder le score.
Choisir un objet spécial.

LANCER DES OEUFS



Les boutons L et R arrêtent le mouvement du viseur. Maintenez ▲ enfoncé pour l'immobiliser.

Pour lancer des oeufs, vous avez le choix entre deux configurations de la manette. Pour ôter le viseur, appuyez sur ▼ de la manette.

Choix N°1 (Pour les patients) :

Appuyez sur le bouton A pour activer le viseur. Appuyez encore sur ce bouton pour lancer un oeuf.

Choix N°2 (Pour les pressés) :

Maintenez le bouton A enfoncé pour activer le viseur. L'oeuf sera propulsé dès que vous relâchez ce bouton.

Saut

Yoshi volera un bref instant si vous continuez à appuyer sur le bouton B.

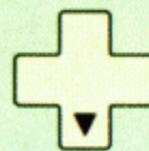
Saut Plané

Appuyez sur ▼ lorsque vous êtes en l'air pour frapper le sol.

Attaque Rodéo

En maintenant Haut enfoncé, Yoshi tire la langue vers le haut.

Pour avaler un ennemi.



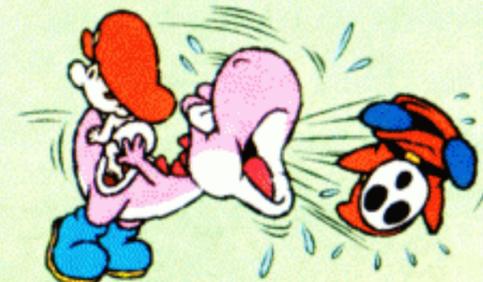
Pour créer un oeuf, appuyez sur ▼ lorsque Yoshi a un ennemi dans la bouche.

Pour faire des oeufs.



Ou bien, appuyez de nouveau sur le bouton Y pour recracher l'ennemi.

Pour recracher.



Lorsque Yoshi a une Pastèque dans la bouche, appuyez sur Y pour cracher des graines ou des flammes.

Attaque Spéciale.



PRÉPARATIFS

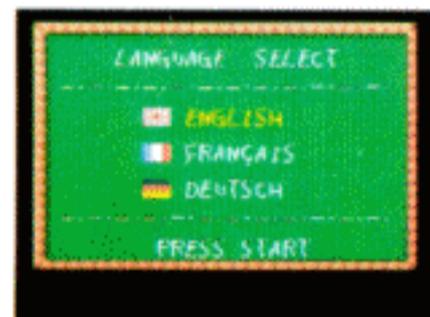


Votre jeu est automatiquement enregistré dès que vous terminez un Niveau.

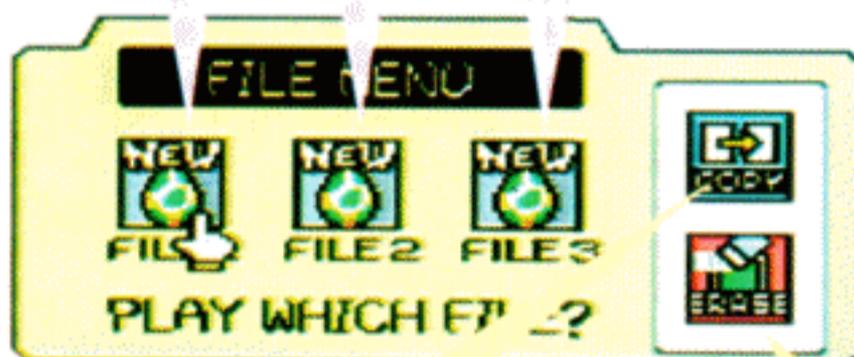
ÉCRAN DU CHOIX DE LA LANGUE

L'Écran du Choix de la Langue s'affiche dès que vous démarrez le jeu pour la première fois.

Faites votre sélection en appuyant sur ▲ ou ▼ de la . Validez avec START. Vous pouvez aussi accéder à cet écran en appuyant sur SELECT à l'affichage de l'Écran Titre ou en cours de démo.



Parmi les trois fichiers proposés, choisissez-en un pour enregistrer votre partie.



Vous pouvez copier un fichier vers un autre, ce qui vous permet de continuer la partie d'un ami.

Vous pouvez effacer les données de n'importe quel fichier. Mais faites-le avec prudence car elles seront perdues pour toujours.

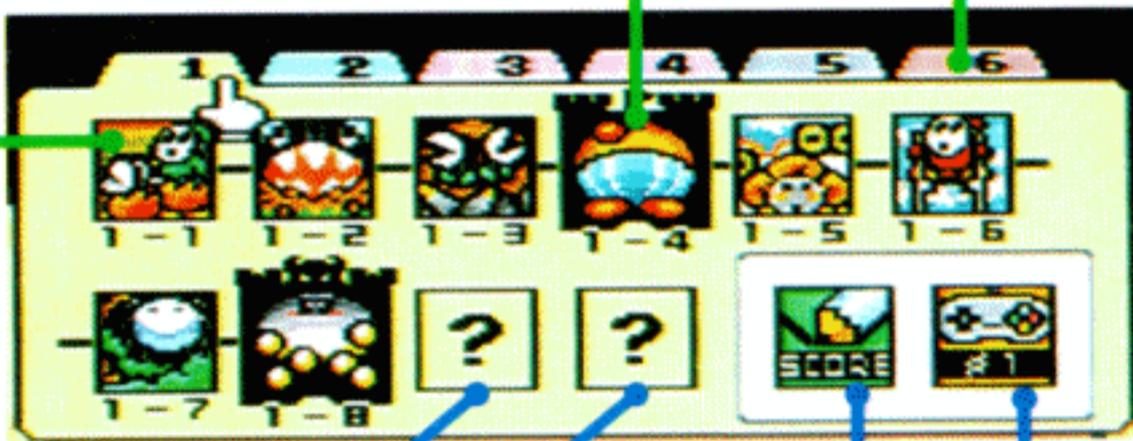
ÉCRAN DE SÉLECTION DU NIVEAU

Yoshi's Island est composé de 6 Mondes divisés en huit Niveaux chacun. Amenez le curseur en forme de main sur le Niveau de votre choix.

Les Niveaux que vous aurez terminés sont affichés en couleur. Vous pouvez refaire un même Niveau autant de fois que vous le désirez.

Si vous désirez vous attaquer à un autre Monde, amenez le curseur ici pour faire votre sélection.

Les Boss vous attendent dans les niveaux 4 et 8 de chaque Monde.



Après que vous ayez rempli certaines conditions, des icônes vont apparaître ici... Ce qui signifie des petites surprises pour vous !

Ceci vous permet de vérifier le meilleur score d'un Niveau terminé (cf. p 14).

Configuration de la manette :

Vous pouvez lancer des oeufs de deux manières différentes. Faites votre choix (cf. p 8).

LA RÈGLE DE BASE



Bébé Mario est désarçonné dès qu'un ennemi vous touche. Gardez un oeil sur le Compteur (à rebours) !

Sautez dans l'anneau GOAL ! dès que vous terminez un Niveau et « relayez » bébé Mario au prochain Yoshi.

Dès que le bébé est séparé de Yoshi, le compte à rebours commence. Vous n'avez que très peu de temps pour les réunir. Après, les acolytes de Kamek s'emparent de bébé Mario.



Ne laissez pas le compteur atteindre 0...

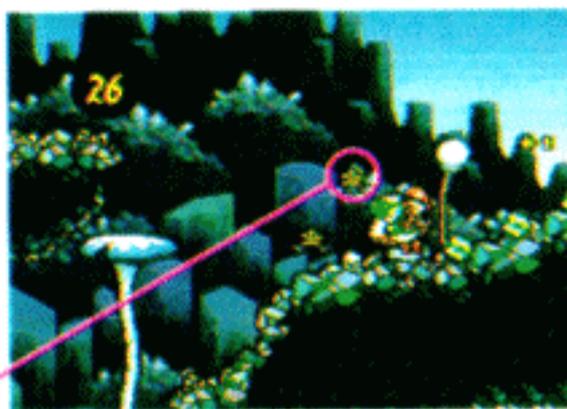


PETITE ASTUCE

Lorsque le bébé est dans les airs, frappez-le avec un oeuf pour diminuer la distance qui vous sépare. Yoshi peut aussi le toucher en dardant sa langue vers le haut.



Augmentez le temps du Compteur en collectant des Étoiles. Vous en trouverez un maximum de 30.



Étoile

Le Compteur démarre à 10.

Si le Compteur atteint moins de 10, il se restaurera doucement une fois que vous aurez récupéré bébé Mario.

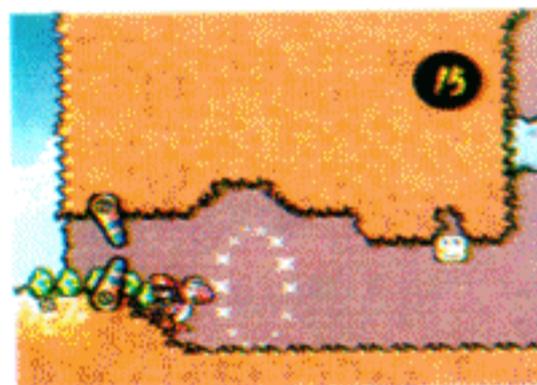


Le Compteur n'atteindra que 10.



Les Anneaux de mi-chemin

Chaque niveau peut contenir plusieurs Anneaux (cf. Illustration). Ils vous permettent de repartir de cet endroit au cas où vous ne termineriez pas le Niveau.



Quand vous sautez dans l'Anneau de mi-chemin, il s'active et vous offre 10 Étoiles.

Si vous perdez toutes vos vies, vous devrez reprendre au début du niveau.

OBJETS

Pièces :



Il y en a partout. Cent pièces vous octroient un 1-Up.
20 par niveau. Cent pièces vous octroient un 1-Up.
(Exemples : 20 pièces rouges + 80 pièces = 1-Up.
10 pièces rouges + 90 pièces = 1-Up. Etc..)

Pièces Rouges :



20 par Niveau. Récupérez-les toutes pour approcher du
« Parfait ».

Oeufs (6 au maximum)

Il y a plusieurs façons d'obtenir des oeufs : notamment en avalant des ennemis ou en frappant des blocs. Dès que vous utilisez un oeuf (en dehors des Verts), des objets apparaissent.

Oeuf Jaune



Pièce

Oeuf Rouge



2 étoiles

Oeuf Clignotant



Pièce Rouge

Fleurs :



5 par Niveau. 5 = 1-Up. Elles aussi vous assurent un maximum de points.

GOAL ET POINTS



Il est difficile d'obtenir un "Parfait" de 100 points dans chaque Niveau. En premier lieu, vous devriez essayer de terminer les Niveaux.

Lorsque vous sautez dans l'Anneau - GOAL !, le prochain Yoshi s'occupe de bébé Mario. Cela active aussi la "roulette" du Goal (cf. p 15).



PANNEAU DES SCORES

Lorsque vous avez atteint la fin du Niveau, le Panneau des Scores (Scoreboard) s'affiche. Nous vous l'expliquons en détail :

High Score	20
★ STARS	25/30 + 25pts
● COINS	18/20 + 18pts
🌸 FLOWERS	4/5 + 40pts
TOTAL POINTS	83pts

- Meilleur score du Niveau.
- Secondes (Étoiles) restant au Compteur (Max. de 30).
- Nombre de Pièces Rouges collectées (Max. de 20).
- Nombre de Fleurs collectées (10 points par fleur : Max. de 50 pts).
- Score Total.

Lorsque vous affichez l'écran Pause, le score est aussi affiché.

LE BONUS CHALLENGE

Les Fleurs collectées viennent s'ajouter à l'Anneau GOAL !. Vous avez accès au Bonus Challenge si la roulette s'arrête sur une fleur quand vous sautez dedans.



Loterie



Tirez une carte et gagnez l'objet qu'elle représente. Si vous tirez la tête de Kamek, vous ne gagnez rien.



Grattez



Grattez 3 cases et gagnez des vies supplémentaires selon le nombre de bébés Mario que vous découvrez.

Bandit Manchot



Appuyez sur n'importe quel bouton pour arrêter les tambours. La bonne combinaison vous permettra de gagner des vies supplémentaires.

Cartes



Retournez des cartes et gagnez des objets. Si vous retournez Kamek, vous perdez tous les objets gagnés précédemment. Essayez de retourner toutes les cartes, sauf celle de Kamek, et recevez un bonus.
Pour quitter, appuyez sur l'icône "Exit".

Cartes concordantes



Mémorisez les cartes et ne retournez que celles qui vont par paires pour gagner l'objet correspondant. Si vous réussissez toutes les paires, vous gagnez un bonus.

Roulette



Utilisez ▲ et ▼ pour placer votre pari. Faites tourner les roues. Évitez la combinaison de X et de O. Le résultat de l'équation sera ajouté à votre total (vies).

TENTEZ TOUT !



Le jeu est truffé de petits pièges et de puzzles. Tentez tout, sinon vous risqueriez de vous retrouver dans une impasse.

Blocs à Messages



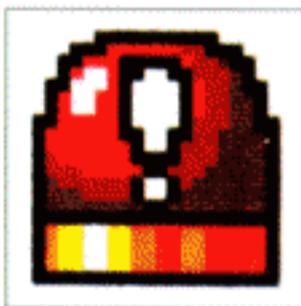
Frappez-les d'en dessous pour obtenir un indice.

Nuages Ailés



Touchez-les avec un oeuf pour qu'ils se transforment en objets variés ou pour qu'un événement spécial se produise.

Interrupteurs



Marchez dessus pour faire apparaître pendant un temps limité des entrées secrètes ou pour engendrer un événement spécial comme pour les Nuages Ailés.

Nuages Fléchés



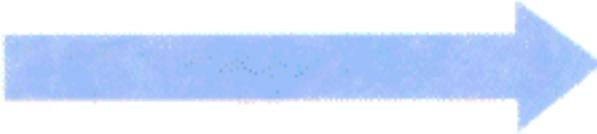
Tirez un oeuf pour que celui-ci prenne la direction indiquée par la flèche.

PASTÈQUES ET ATTAQUES SPÉCIALES

Dans certains Niveaux, Yoshi va trouver des Pastèques de trois couleurs différentes. Grâce à sa langue, Yoshi peut les gober et ensuite émettre un pouvoir spécial si vous appuyez sur le bouton Y (les Pastèques ne peuvent pas faire office d'oeufs).



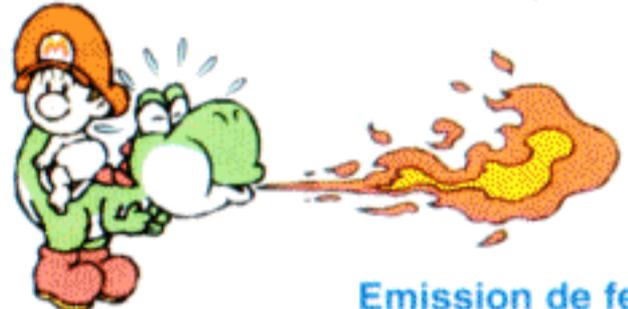
Pastèque Verte



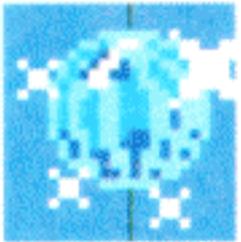
Emission de graines



Pastèque Rouge



Emission de feu

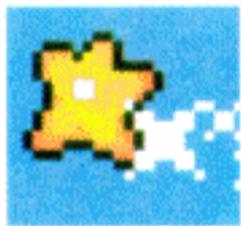


Pastèque Bleue



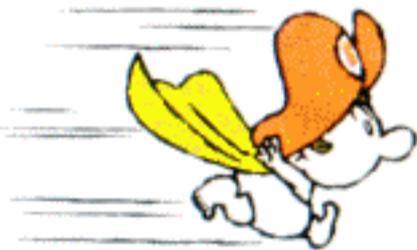
Emission de glace

SUPER ÉTOILE ET MARIO COSTAUD



En attrapant une Super Étoile, bébé Mario devient Costaud, est invincible pendant quelques instants et peut infliger des dégâts considérables aux ennemis. Les fonctions de la manette changent quand vous dirigez Mario.

FONCER



Bouton Y.

GRIMPER AUX MURS



Maintenez enfoncés ◀ ou ▶
de la manette
multidirectionnelle.

FLOTTER



Appuyez sans
cesse sur le
bouton B.

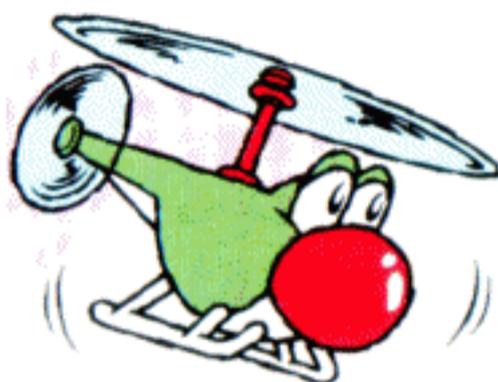
MÉTAMORPHOSES



Touchez une bulle de métamorphose pour que Yoshi devienne l'objet représenté. Déplacez-vous un peu partout car cet objet n'est utilisable que pour une durée limitée.

Hélicoptère

Déplacez-le au moyen de la manette multidirectionnelle.



Char à Taupe

Déplacez-le au moyen de la manette multidirectionnelle.

Sous-marin

Tirez une torpille au moyen du bouton Y ou B.

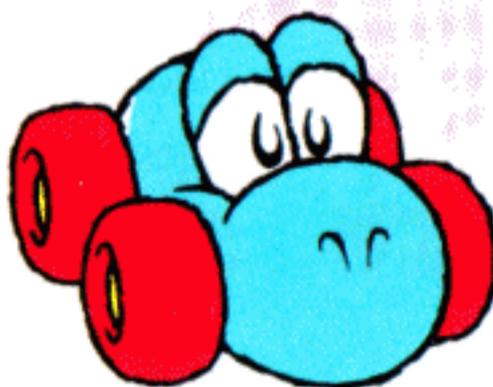


Train

Allez plus vite avec le bouton Y ou B.

Voiture

Tapotez le bouton Y ou B pour enjamber les ennemis.



Ces métamorphoses sont limitées dans le temps. Pour reprendre la forme de Yoshi, touchez un Bloc Yoshi. Cela ramène aussi bébé Mario à votre position actuelle.



CLÉS, PORTES & MINI-COMBATS



En dehors du Bonus Challenge, vous pouvez obtenir des objets supplémentaires ou des 1-Up.

Vous devez trouver et récupérer une clé pour ouvrir une porte. En ce faisant (appuyez sur ▲ de la manette multidirectionnelle face à la porte), vous pourrez parfois prendre part à une partie de « Mini-combat ». Gagnez cette bataille et collectez des objets spéciaux.



Une clé est nécessaire.

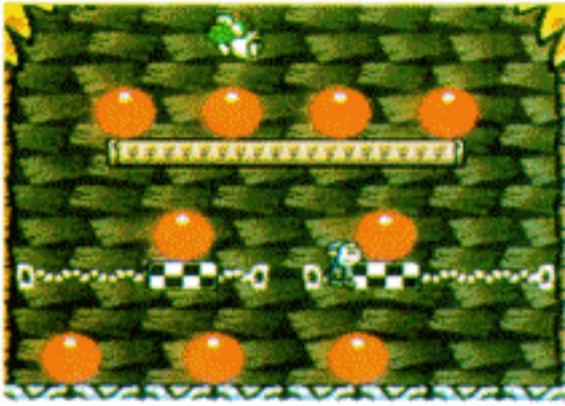
Partie de Ballon



Un temps limite vous est imparti pour effectuer la séquence indiquée sur l'écran. Vous lancerez alors le ballon à votre adversaire. Le ballon va se gonfler peu à peu et éclater ; celui sur lequel le ballon éclate est le perdant.

La première version est composée d'une séquence de 4 et la seconde, d'une séquence de 6.

Crevaison de Ballons



Crevez-les en frappant le sol (Appuyez sur ▼ lorsque vous êtes en l'air). Le premier à découvrir l'Etoile est le gagnant.

Collecte de Pièces



Collectez-en un plus grand nombre que votre adversaire.

Concours de Graines de Pastèque



Attrapez une Pastèque et bombardez l'adversaire de graines. Pour gagner, amenez le compteur de votre adversaire à 0.

OBJETS SPÉCIAUX



Vous pouvez sélectionner vos Objets Spéciaux à l'écran Pause. Ils vous seront très utiles dans les Niveaux plus complexes.

Vous pouvez utiliser les Objets Spéciaux à n'importe quel moment (sauf lorsque vous combattez un Boss). Pour utiliser un objet, faites une pause et sélectionnez l'objet en bas à droite au moyen du curseur.

L'écran Pause



Appuyez sur le bouton START, soit pour faire une pause, soit pour revenir au jeu. De plus, si vous avez déjà complété le Niveau en question, vous pouvez appuyer sur le bouton Select lorsque vous êtes à l'écran Pause afin de revenir à l'écran de Sélection du Niveau.

Nombre de Yoshis restants.

Nombre de Pièces collectées.

Étoiles dans le compteur.

Objets Spéciaux collectés.

Il n'y a que 3 objets affichés, mais vous pouvez en stocker jusqu'à 22. Faites défiler la liste grâce à ◀ ou à ▶ et utilisez un objet en appuyant sur le bouton A.

EFFET DES OBJETS SPÉCIAUX

Etoile à 10 points :



Ajoute 10 au Compteur.

Etoile à 20 points :



Ajoute 20 au Compteur.

Oeuf Surprise :



Donne à Yoshi un stock complet de 6 oeufs.

POW Spécial :



Changez tous les ennemis en Étoiles.

Nuage Surprise :



Change tous les ennemis en Nuages Ailés.

Loupe :



Vous découvrirez tout de suite où se trouvent les Pièces Rouges.

Super Pastèque Verte :



Place une Pastèque Verte dans la bouche de Yoshi.
Émission de graines.

Super Pastèque Rouge :



Place une Pastèque Rouge dans la bouche de Yoshi.
Émission de feu.

Super Pastèque Bleue :



Place une Pastèque Bleue dans la bouche de Yoshi.
Émission de glace.

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu. La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils. NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dues à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement. Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants :

Pour la Suisse appelez : 061-311 88 18

ATTENTION

Il est strictement interdit de faire des copies des jeux Nintendo. Ceci est également valable pour toutes copies de sauvegarde. Toute infraction sera poursuivie.

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:
Pour les produits achetés en Suisse ou en Autriche veuillez contacter:

Stadlbauer Marketing+
Vertrieb Ges.m.b.H.
Magazinstr. 4
A-5027 Salzburg
Tel.:A-0662-88 9 21

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-311 88 18
CH-061-311 88 36 (Hotline)



Vertrieb/Distribution :
Österreich : Stadlbauer Marketing + Vertrieb Ges.m.b.H. A-5027 Salzburg
Schweiz/Suisse : Waldmeier AG CH-4028 Basel

PRINTED IN JAPAN