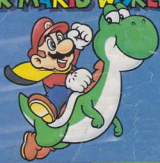


SUPER MARIO WORLD™



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO[®] DAMES 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 choisi le jeu Super Mario World[™] pour votre console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM[™]

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

SOMMAIRE

L'HISTOIRE	2
FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE JEU	3
L'ACTION	5
LORSQUE VOUS JOUEZ A DEUX	9
SAUVEGARDE DE LA PARTIE	10
COMMANDES SPECIALES PROPRES A MARIO	11
L'ILE DE YOSHI	19
OBJETS SPECIAUX	22
LES PERSONNAGES DE DINOSAUR LAND	23

L'HISTOIRE

Après avoir sauvé le Royaume des Champignons des mains de Bowser et du reste des Koopas dans Super Mario 3, Mario et Luigi ont besoin de se remettre de leurs diverses aventures. Ils se mettent d'accord sur le meilleur lieu de vacances possible : Dinosaur Land, un endroit magique.

Mais tandis que Mario et Luigi sont allongés sur la plage pour une petite sieste réparatrice, la princesse Toadstool se volatilise, apparemment capturée par des forces démoniaques. Après avoir cherché pendant des heures leur amie disparue, Mario et Luigi découvrent un oeuf gigantesque caché dans la forêt.

Soudain, sort de l'oeuf fraîchement éclos un jeune dinosaure du nom de YOSHI qui commence à raconter à Mario et à Luigi une histoire fort triste : ses amis dinosaures ont été emprisonnés dans des oeufs par un groupe de tortues monstrueuses.

"Des tortues monstrueuses !" s'exclame Luigi. "Bowser et son groupe sont de retour !" Mario hoche doucement la tête en signe d'approbation, et se met en route avec Luigi et Yoshi à travers Dinosaur Land pour retrouver la Princesse et libérer les amis de Yoshi. Au début de leur voyage, Yoshi tend à Mario une cape magnifique. "Cela peut vous servir" dit-il. "On dit qu'elle possède des pouvoirs magiques".

Avec un peu de chances (et l'aide de la cape magique) notre courageuse équipe peut vaincre les sept mondes de Krazy Koopa Kritters de Bowser. Beaucoup d'endroits sont bien dissimulés, aussi remuez ciel et terre pour tout découvrir. Il n'est pas nécessaire de tout explorer pour libérer les dinosaures et sauver la Princesse Toadstool, mais il y a beaucoup de trésors "étincelants" à dénicher dans des contrées lointaines. Vous devez fureter dans toutes les régions pour trouver quelles sortes de trésors recèle... Super Mario World.



Mario

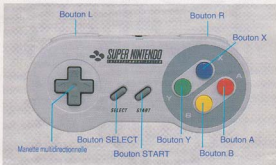
Yoshi

Luigi

Princesse Toadstool

FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE JEU

Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre des manettes de jeu de votre Super NES.



Fonctions de la manette multidirectionnelle

Sur l'écran Carte

- Permet de déplacer Mario sur l'écran Carte.
- Permet de faire défiler les différents paysages, après avoir appuyé sur le Bouton START.
- Permet de déplacer le curseur.

Sur l'écran Action

- Permet de déplacer Mario (pour plus d'informations à ce sujet, voir le tableau de l'action).

Bouton START

- Pour commencer la partie.
- Pour interrompre la partie.
- Pour indiquer vos choix sur l'écran de sélection.

Bouton SELECT

- Pour changer de choix sur l'écran de sélection.
- Pour faire tomber un objet en réserve de la boîte située dans la partie supérieure de l'écran.

Bouton L

Bouton R

- Les Boutons L et R servent, lorsque vous êtes dans une scène d'action, à faire légèrement défiler l'écran en avant ou en arrière.
- Attention : cela ne marche pas dans toutes les zones.**



Bouton A

- Pour faire exécuter à Mario un saut tournoyant.
- Pour faire sauter Mario du dos de Yoshi.

Bouton B

- Pour faire sauter Mario (Mario et Yoshi bondissent ensemble lorsque Mario est sur le dos de Yoshi).
- Pour faire descendre Mario-Cape en flottant doucement.
- Pour faire nager Mario.
- Pour indiquer vos choix sur l'écran de sélection.
- Pour faire voler Yoshi (mais oui, Yoshi peut voler ! à la condition d'appuyer sur le Bouton B de manière répétée...).



Bouton X

- Pour faire accélérer Mario.
- Mario peut tenir certains objets si ce bouton est maintenu enfoncé.
- Permet à Mario de pousser les objets de l'autre côté de la clôture tout en s'y accrochant.
- Pour faire voler Mario-Cape (il prend son élan et saute après avoir couru suffisamment longtemps).
- Pour nourrir Yoshi de manière diététique : il mange ses ennemis si le bouton est enfoncé, il crache ceux qui ne sont pas désirés lorsqu'il est relâché.
- Permet de corriger vos choix sur l'écran de sélection.
- Permet à Mario-Feu de lancer des boules de feu.



Bouton Y

- Mêmes fonctions que le Bouton X.

L'ACTION

Introduisez la cartouche de jeu dans votre console Super NES et mettez-la sous tension. L'écran de démonstration illustré ci-contre apparaît. Appuyez sur le Bouton START (ou bien B ou Y) et choisissez la forme de sauvegarde (Save Slots) à employer pour Mario A, Mario B ou Mario C (voir la section "Sauvegarde de la partie" pour plus de détails).



Utilisez la manette multidirectionnelle ou le Bouton SELECT pour choisir l'une des formes de sauvegarde et indiquer le nombre de joueurs (1 ou 2). Puis appuyez sur le Bouton START pour commencer la partie. Le jeu comprend des écrans Carte et des écrans Action.

• ECRAN CARTE



La partie commence dans la maison de Yoshi. Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer Mario (ou Luigi). Lorsqu'il quitte la maison de Yoshi, Mario ne peut aller qu'à droite ou à gauche. Plus tard, lorsqu'il aura terminé certaines zones, il pourra varier ses déplacements. Alors, au travail !

Si vous voulez voir le reste de la carte, appuyez sur le Bouton START et utilisez la manette multidirectionnelle pour faire défiler l'écran. Appuyez de nouveau sur le Bouton START pour retourner à l'endroit où vous étiez. (Remarque : cette manœuvre ne peut pas être réalisée dans le Monde 1 mais peut l'être dans la plupart des mondes suivants.)

Certains points de la carte sont rouges. Ces endroits ont un but normal et un but spécial (ou un trou de serrure secret). Si vous trouvez le but spécial, une nouvelle route apparaît sur la carte. La plupart d'entre elles sont des raccourcis.

• ECRAN ACTION



Lorsque vous êtes sur la carte, appuyez sur le Bouton B ou le Bouton Y pour entrer dans une région. Pour terminer une région, vous devez faire arriver Mario sain et sauf au but final. Une fois qu'une zone est terminée, vous pouvez y retourner autant que vous voulez (sauf pour les châteaux et forteresses). Si vous allez dans une zone déjà terminée, vous pouvez retourner à l'écran Carte en appuyant sur le Bouton START puis sur SELECT.

MARIOS

Lorsque vous perdez tous vos Marios, la partie est terminée.

Vous perdez un Mario dans les cas suivants :

- Lorsque Petit Mario est touché ou mordu par un ennemi.
- Lorsque Mario tombe dans un trou.
- Lorsque Mario n'atteint pas le but fixé avant que le temps imparti ne soit écoulé.
- Lorsque Mario est poussé hors de l'écran (dans les zones à défilement automatique).

Vous êtes transformé en Petit Mario si vous êtes touché ou mordu par un ennemi alors que vous étiez Mario-Feu, Mario-Cape ou Super Mario.

PIECES



Réunissez 100 pièces normales pour gagner un Mario supplémentaire.



Réunissez 5 Pièces Dragon en un seul trajet et vous gagnerez un Mario supplémentaire. Les Pièces Dragon peuvent servir de pièces normales.

OBJETS EN RESERVE

Il arrive parfois que des objets de puissance apparaissent lorsque vous frappez un bloc durant votre trajet. Si vous obtenez un objet alors que Mario détient déjà de la puissance supplémentaire, il se place dans la réserve qui se trouve dans la partie supérieure de l'écran (elle ne peut contenir qu'un objet à la fois...). Lorsque Mario est à court de puissance, l'objet stocké tombe automatiquement, mais vous pouvez également appuyer sur le Bouton SELECT pour le faire tomber.

Si Super Mario obtient une Fleur de feu ou une Plume de cape, il gagne plus de puissance et le Super Champignon est ajouté à la réserve. Vous pouvez faire des échanges, lorsque la réserve de Mario-Feu contient une Plume de cape et celle de Mario-Cape une Fleur de feu. La procédure pour obtenir plus de puissance est décrite plus loin.



Super Champignon



Fleur de feu



Plume de cape

PORTAIL A MI-CHEMIN ET BUT

Au milieu du parcours se dresse un portail similaire à celui représenté sur l'écran ci-contre. Il s'appelle PORTAIL A MI-CHEMIN. Si vous arrivez le premier à cette porte, vous pouvez recommencer à partir de là, même si vous perdez une vie avant d'atteindre votre but. Si Petit Mario coupe la corde, il devient Super Mario !



Un Portail Géant mobile vous attend au but. Calculez votre action afin de couper la corde lorsqu'elle est en hauteur car vous obtiendrez des Etoiles d'or en proportion de la hauteur franchie. Si vous collectez 100 Etoiles d'or, vous avez droit à une partie de bonus dans laquelle vous pouvez obtenir plus de Manios. Si Mario atteint le but en restant sur le dos de Yoshi, ils commenceront ensemble le parcours suivant.



PARTIE DE BONUS

Frappez tous les blocs rotatifs par en dessous. Pour gagner un champignon 1-Up supplémentaire, vous devez obtenir une rangée de blocs portant tous le même dessin... Ultra-facile !



Champignon Mario supplémentaire.

Pour chaque champignon comme celui-ci, vous gagnez un Mario de plus.

LORSQUE VOUS JOUEZ A DEUX

Dans une partie à deux, le joueur 1 (celui qui a la manette de jeu n°1) est Mario et le joueur 2 (celui qui a la manette de jeu n°2) est Luigi. Le joueur 1 et le joueur 2 jouent chacun leur tour dans le but de terminer les étapes de l'écran Action. Lorsque seule la manette de jeu n°1 est connectée à la console, les deux joueurs l'utilisent chacun leur tour. Si les deux manettes sont connectées, l'un des deux joueurs dirige Mario et l'autre Luigi.

Si un joueur ne réussit pas à terminer le parcours, c'est le tour de l'autre. Lorsqu'un joueur s'engage sur un parcours alors que l'autre joueur a déjà atteint le Portail à mi-chemin de ce même parcours, il commence à partir d'un point proche du Portail à mi-chemin, tout comme l'autre joueur (voir la section "Portail à mi-chemin").

TRANSFERT ENTRE JOUEURS

Si vous appuyez sur le Bouton L ou R lorsque vous vous trouvez sur l'écran Carte, l'écran ci-contre apparaît. Il s'affiche aussi si l'un des joueurs termine la partie. Vous pouvez alors faire cadeau à l'autre joueur de quelques-uns de vos Marios (ou Luigis).

Si vous n'utilisez qu'une seule manette de jeu, appuyez sur le Bouton B pour donner un Luigi à Mario ; appuyez sur le Bouton A pour donner un Mario à Luigi.

Si vous jouez avec deux manettes, le joueur 2 (avec la manette de jeu n°2) peut appuyer sur le Bouton B pour donner un Luigi à Mario et sur le Bouton Y pour donner un Mario à Luigi. Appuyez sur le Bouton START pour retourner à l'écran d'origine.



SAUEGARDE DE LA PARTIE

Lorsque vous avez terminé des zones telles qu'une forteresse, un château, ou une maison hantée, les choix suivants vous sont proposés sur l'écran Carte :

- "Continue and Save" (Continuer après avoir sauvegardé).
- "Continue without Save" (Continuer sans sauvegarder).

Si vous décidez de continuer la partie après avoir pris la précaution de la sauvegarder, le chemin déjà parcouru sera sauvegardé dans le Save Slot que vous aviez sélectionné sur l'écran Titre. Une fois votre partie sauvegardée, vous pouvez éteindre la console puisque le jeu est conservé dans la cartouche. Si vous préférez qu'à la fin de la partie le jeu soit le même qu'au début, choisissez CONTINUE WITHOUT SAVE et continuez la partie (mais vos Marios supplémentaires ne sont pas sauvegardés).

Lorsque la partie est terminée, les choix suivants apparaissent sur l'écran Carte :

- "Continue" (Continuer)
- "End" (Terminer)

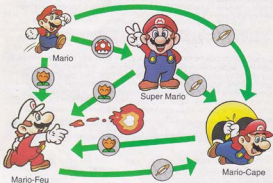
Sélectionnez "End" pour revenir à l'écran Titre. Sélectionnez "Continue", pour commencer le parcours à partir du dernier point sauvegardé.

Lorsque les trois possibilités de sauvegarde ont été utilisées, vous pouvez en supprimer une en sélectionnant "Delete Saved Route" (Effacer le parcours sauvegardé) sur l'écran Titre. Vous devez ensuite choisir de nouveau un Save Slot, et indiquer le nombre de joueurs pour reprendre le jeu. (Le nombre indiqué dans le Save Slot correspond au nombre de zones que vous avez découvertes jusqu'au point sauvegardé).

Cette cartouche de jeu présente une fonction de sauvegarde par pile qui permet de conserver une partie. ATTENTION : Si vous éteignez et allumez la console plusieurs fois de suite, le contenu de la mémoire peut disparaître. De plus, si vous éteignez la console avant de sauvegarder la partie en cours, vous devrez reprendre la partie au début.

COMMANDES SPECIALES PROPRES A MARIO

Augmentez la puissance de Mario



Ces transformations sont différentes de celles des précédentes cartouches de jeu Super Mario Bros. Mario peut tout à coup devenir Mario-Feu ou Mario-Cape (lorsque Super Mario est touché par un ennemi il ne meurt pas mais devient Petit Mario).

Les principaux mouvements de Mario

Courir (Accélération)



Mario peut franchir un fossé de la largeur d'un bloc.



Sauter



Pour faire sauter Mario très haut, maintenez appuyé le Bouton B. Faites de même pour le faire sauter très loin lorsqu'il saute sur un ennemi.



Saut tournoyant

A

Le saut tournoyant ne permet pas d'aller aussi haut qu'un saut normal mais il suffit pour vaincre d'un seul coup la plupart des ennemis. Certains ennemis vraiment CORIACES ne peuvent être mis hors combat que de cette manière. De plus, grâce à ce saut, Super Mario peut détruire des blocs.



Pour lancer un objet

Pour lancer un objet que vous détenez, poussez la manette multidirectionnelle dans la direction désirée et relâchez le Bouton Y.



Pour tenir un objet

Pour tenir un objet, touchez-le tout en appuyant sur le Bouton Y.

Pour sortir de l'eau

Appuyez sur le haut de la manette multidirectionnelle et sur le Bouton A ou B.

Pour s'accroupir

Pour nager

Utilisez le Bouton A ou B de manière répétée.

Tenir un objet tout en nageant

Maintenez le Bouton Y enfoncé.



Pour entrer dans les tuyaux

Tuyaux s'enfonçant dans le sol



Pour entrer dans des tuyaux qui sont à l'envers.

Tuyaux avec un bloc triangulaire

Mario peut utiliser le triangle pour grimper le long du tuyau. Appuyez sur la manette



multidirectionnelle (dans la direction où vous désirez aller) et sur le Bouton Y.



Pour sauter avec Yoshi. Maintenez le Bouton B enfoncé pour sauter très haut.

Sur les clôtures et les cordes

D'abord, sautez sur la clôture en utilisant le Bouton B, puis appuyez sur le haut de la manette multidirectionnelle pour l'empoigner.



Coup de poing



Si vous rencontrez un Koopa sur la clôture, vous pouvez le faire tomber d'un coup de poing.

Les portes tournantes



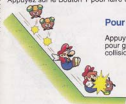
Si vous avez une corde

Sautez en utilisant le Bouton B, et appuyez sur le haut de la manette multidirectionnelle pour saisir la corde. Tout en maintenant la corde, appuyez sur le haut de la manette pour grimper et sur le bas pour descendre.



Utilisation de la porte

Appuyez sur le Bouton Y pour faire tourner la porte.



Pour glisser le long d'une pente

Appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle pour glisser le long d'une pente (attention aux collisions possibles avec l'ennemi).

Les principales techniques pour vaincre les ennemis.

Sauter à pieds joints sur l'ennemi. (Attention : Cette technique ne peut pas être employée contre tous les ennemis, certains, vraiment COSTAUDS, y résistent).



Frapper un bloc par en dessous.



Boule de feu



Vous pouvez lancer des boules de feu lorsque Mario devient Mario-Feu. Les ennemis touchés par le feu se transforment en pièces de monnaie. Mais certains ennemis résistent à la chaleur...

Pour détruire une ligne d'ennemis, faites tomber une carapace et shootez dedans !



Mario-Cape

Transformation utilisée pour vaincre les ennemis en faisant tournoyer la cape. Mario-Cape peut également faire tomber les blocs en les trappant sur le côté.

Y



Pour voler

Envol rapide

+ Y + B

Maintenez enfoncés les Boutons Y et B, et utilisez la manette multidirectionnelle pour changer de direction.



Saut

Y + B

Maintenez enfoncé le Bouton Y.

Accélération

+ Y

Mario-Cape court les bras étendus latéralement.



Lorsque Mario-Cape vole avec sa cape ouverte : pour descendre, vous devez appuyer sur la partie de la manette multidirectionnelle qui correspond à la direction à laquelle Mario-Cape fait face ; pour monter, appuyez sur la partie de la manette multidirectionnelle opposée à la direction vers laquelle Mario-Cape se dirige. Si vous calculez bien, vous pourrez grimper beaucoup plus haut que vous n'avez commencé.

Ouverture de la cape



La cape s'ouvre soit lorsque vous lâchez le Bouton B soit lorsque Mario-Cape a atteint le point le plus haut. Si Mario-Cape touche un ennemi alors que sa Cape est ouverte, il tombe sur le sol mais il ne perd pas sa puissance.

Lâchez le Bouton Y pour descendre en planant.



Ecrasement



Maintenez le Bouton Y enfoncé pour vaincre un ennemi en tombant sur lui pour l'écraser.



Plongeon rapide



Maintenez enfoncé le Bouton Y et appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction désirée pour réaliser un plongeon rapide.

Atterrissage en douceur



Si vous maintenez uniquement le Bouton B enfoncé, vous atterrissez en douceur.



Vous pouvez vaincre des ennemis proches en faisant trembler le sol (vous le frappez violemment au cours d'un plongeon rapide)



Votre copain Yoshi

Sautez pour grimper sur le dos de Yoshi. Lorsque vous le chevauchez, vous pouvez le diriger de la même manière que lorsque vous dirigez Mario.



Pour accélérer



Pour sauter



Pour descendre



Lorsque Mario-Cape chevauche Yoshi, vous pouvez voler. Il suffit de courir en accélérant, puis de sauter. Lorsque vous maintenez enfoncés les Boutons Y et B, Mario ne verra pas sa cape s'ouvrir mais il planera. Pour effectuer un atterrissage en douceur, maintenez enfoncé le Bouton B uniquement.

Pour manger



Pour manger les baies et les ennemis, Yoshi doit tirer la langue : appuyez sur le Bouton Y pour effectuer cette

délicate opération ! (Faites correspondre la position des baies et celle de la bouche de Yoshi et il avalera automatiquement).



Pour cracher



Yoshi peut difficilement avaler des objets durs (une carapace de tortue par exemple). Aussi lorsque

Yoshi en a une dans la bouche, appuyez sur le Bouton Y pour le faire cracher. S'il mange des carapaces rouges, il restitue une série de boules de feu... ce qui peut vraiment venir à point nommé contre un groupe d'ennemis !



Si Yoshi mange une carapace jaune, il formera un nuage de sable en quittant le sol. Les ennemis sont exterminés si le nuage les atteint. Yoshi peut aussi se servir d'une carapace comme d'une arme contre les ennemis.



Lorsque Yoshi mange des carapaces bleues, il peut voler si vous appuyez sur le Bouton B.



Pour voler



Appuyez répétitivement sur le Bouton B.

- Si les carapaces restent trop longtemps dans la bouche de Yoshi, il sera obligé de les avaler. C'est dommage, car il ne pourra plus faire les choses étonnantes décrites à la page précédente....
- Si un ennemi frappe Yoshi lorsque Mario est sur son dos, vous ne perdrez ni Mario, ni sa puissance ; mais Yoshi s'en va tout seul. Si cela arrive, il ne vous reste plus qu'à prendre vos jambes à votre cou pour le poursuivre de toutes vos forces, parce que s'il tombe d'une falaise ou dans un trou, il sera définitivement perdu.

La légende des Yoshis colorés

Quelque part au pays des dragons, se cachent trois Yoshis de couleur différente. Ils sont tout petits, et vous devez les nourrir pour qu'ils grandissent. Si vous leur donnez cinq ennemis à manger, ils se transforment en grand Yoshi.



Donnez 5 ennemis à manger au petit Yoshi et voyez le résultat !



Yoshi rouge

Yoshi Rouge crache toujours des boules de feu, quelle que soit la couleur des carapaces qu'il garde dans sa bouche.



Yoshi Bleu

Yoshi Bleu peut voler pendant une période de temps déterminée, quelle que soit la couleur des carapaces qu'il garde dans la bouche.



Yoshi Jaune

Yoshi Jaune, lorsqu'il saute, lance des nuages de sable pendant une période de temps déterminée, quelle que soit la couleur des carapaces qu'il garde dans la bouche.

Les spécialités du petit Yoshi sont différentes de celles du grand Yoshi.



ILE DE YOSHI

Forteresse

Des dinosaures du nom de Raznor attendent dans les quatre forteresses. Il ne fait aucun doute que Koopa les a envoûtés en leur lançant un sort affreux. Pour lui, ils sont prêts à tout. Attention !

La maison hantée

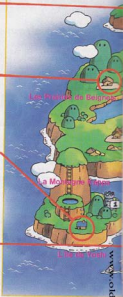
L'intérieur de cette vieille maison de bois est sombre, redoutable ; elle fourmille de fantômes et d'esprits. De plus, la porte est presque impossible à trouver. Vous devrez vraiment faire preuve de jugeote pour sortir de là.

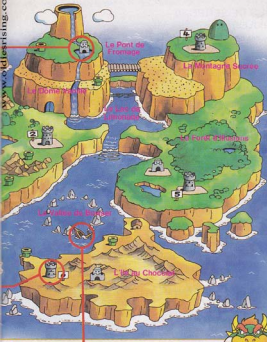
La maison de Yoshi

C'est le point de départ de la partie, mais la maison est vide. Il semble que l'insaisissable Yoshi soit parti. Vous feriez mieux de le trouver et rapidement ! Soit dit en passant, Yoshi fut découvert sur l'île de Yoshi, d'où son nom.

Les châteaux

A l'intérieur de sept châteaux, chacun des Marmots Koopas détient un des amis de Yoshi en captivité à l'intérieur d'un oeuf. Des quantités de pièges vous attendent lorsque vous essayez de traverser les différentes pièces. De plus, les garnements arrivent sur vous en vous attaquant de diverses manières. L'exploration de ces forteresses est suffisante pour vous rendre fou !





L'épave mystérieuse

Voici un bateau naufragé qui semble bizarre. Ne l'avez-vous pas déjà vu quelque part ailleurs ? C'est vrai, dans Super Mario Bros. 3, Koopa et ses gosses ont utilisé un bateau volant pour faire la vie dure à Mario. Je ne serais pas surpris que Bowser se cache pas très loin...



TROUS DE SERRURE (KEYHOLES)

Nous avons déjà parlé des trous de serrure secrets au début de ce manuel.

A partir de la Prairie des Belgnets (Donut Plains), la plupart des points du parcours sont rouges. Différents buts et trous de serrure y sont cachés comme illustré ci-contre. Si Mario saisit une clé et se déplace sur le trou de serrure, il peut quitter le parcours pour aller dans un autre endroit. Si Mario chevauche Yoshi au moment où il trouve la clé, ils se déplacent ensemble au dessus du trou de serrure, Yoshi tenant la clé dans sa bouche.



Clé

ROUTE DE L'ETOILE (STAR ROAD)

Houah ! Quel est cet endroit ? Rien que de trouver cette étoile sur l'écran Carte vous laisse penser que vous êtes arrivé à un endroit étrange. Mais ne vous faites pas de souci : si vous pouvez résoudre cette énigme, il ne peut vous arriver que de bonnes choses.



PALAIS DE L'INTERRUPTEUR (SWITCH PALACE)

Sautez sur ce grand interrupteur et les blocs jaunes en pointillés situés vers le milieu du parcours se changeront en blocs en point d'exclamation. La fin du parcours en sera facilitée. Les palais de l'interrupteur se présentent sous trois autres couleurs. Vous devriez vraiment tenter de les découvrir !



Bloc en pointillés



Bloc en point d'exclamation

BLOCS ET ELEMENTS SPECIAUX

(Attention : il y a encore plus de surprises que celles qui sont énumérées ci-dessous !)



Super Etoile
Elle rend Mario invincible.



Oeuf
Il y a toujours une surprise amusante à l'intérieur.



Lune 3-Up
Elle donne trois vies supplémentaires à Mario.



Baie
Vous gagnez un Mario supplémentaire si vous faites manger suffisamment de baies à Yoshi.



Tremplin
Calculez bien votre coup et vous pourrez faire un saut vraiment



Ballon de puissance
Le corps de Mario gonfle lorsqu'il détient cet élément, ce qui lui permet de flotter dans les airs pendant un temps déterminé.



Les Ailes de Yoshi
Yoshi peut voler si vous prenez les ailes lorsque Mario chevauche Yoshi.



Bloc surprise
Tapez-le par dessous pour obtenir une pièce ou un objet.



Bloc sautant
Ce bloc rebondit et lance parfois des objets.



Bloc pivotant
Ce bloc tourne pendant un certain temps si vous le touchez.



Bloc d'échanges
Ce bloc transforme certains éléments en pièces de monnaie et vice-versa.



Bloc à empoigner
Vous pouvez tenir ce bloc ou le lancer.



Bloc de message
Il vous donne des astuces et des conseils au cours de la partie.



Bloc de bonus
Si vous obtenez 30 pièces sur un parcours, cognez le bloc de bonus pour obtenir un autre Mario Champignon.

LES PERSONNAGES DE DINOSAUR LAND

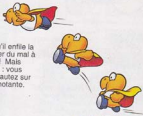


Koopa

Les mêmes vieux Koopa sont de retour. Tout paraît triste lorsque ces personnages apparaissent. Si vous sautez sur un Koopa durant ce jeu, il sort de sa carapace pour vous échapper... Pire encore, ce Koopa sans protection peut retrouver sa carapace vide et revenir pour recommencer le combat ! ATTENTION : Si un Koopa se glisse dans une carapace jaune, il devient invincible.

Super Koopa

C'est un Koopa qui peut voler dès qu'il enfle la cape magique. Il est de taille à donner du mal à Mario-Cape lors d'un combat aérien ! Mais regardez l'aspect positif du problème : vous gagnez une Plume de cape si vous sautez sur un de ceux qui portent une cape dignotante.



Plante carnassière sautante

C'est une version tropicale de la plante Volcano. ATTENTION : elles deviennent folles et sortent des tuyaux en tourbillonnant ; cela peut vous donner du fil à retordre.



Goomba

Sautez dessus pour le faire rouler. Vous pouvez aussi vous y tenir ou le lancer.



Monty Mole

C'est une taupe qui jaillit du sol. Il y en a même de plus grosses sous terre.





Boo Buddies



The Big Boo

Vous vous souvenez certainement des Boo Buddies de Super Mario Bros. 3 ? Cette fois-ci, il y a en a toute une ribambelle ! Et parmi eux, un gros fantôme du nom de Big Boo. Mais ne vous faites pas de souci : ils sont très timides, et si vous les regardez, ils s'en vont... Vous les trouvez mignons, n'est-ce pas ? Mais ne vous y fiez pas trop, ils sont dangereux !

Le Mystérieux



C'est un fantôme dinosaure qui erre dans la maison hantée. Son visage blême vous poursuit et... ohhh, c'est vraiment un fantôme affreux !



Rip Van Fish

Ce petit ami est toujours en train de somnoler, mais lorsque Mario arrive, il se réveille et se lance à sa poursuite. Quoique vous fassiez, ne laissez pas Rip toucher Mario.



Oursin

C'est un oursin géant qui flotte dans la mer. Il ne se déplace pas très vite ; si vous nagez près de lui en faisant attention, il n'y aura pas de problème. Mais bonjour la douleur si vous vous faites piquer.



Dauphin

Tranquillisez-vous, les dauphins sont vos amis. Ils aident Mario à traverser l'eau. Les dauphins se ressemblent. Les bancs de dauphins sont fort utiles.



Rex

Comme vous vous en doutez, vous ne pouvez rencontrer cette sorte d'ennemi que dans Dinosaur Land et ils sont légion ! Il vous faut sauter deux fois sur un Rex pour le vaincre. Rex a des ailes mais je ne pense pas qu'il puisse voler.

Mini-Rhino

Dino-Rhino



Ce sont des dragons venus de Chocolate Island (île au chocolat). Les Dino-Rhino deviennent Mini-Rhino si vous sautez dessus. Attention, ils crachent du feu.



Bob-omb

Elles explosent et dispersent des étoiles après un certain temps défini à l'avance. Certaines des Bob-ombs utilisent des parachutes pour descendre du ciel. Ce sont de véritables explosifs.



Thwomp

Un fantôme de pierre très désagréable qui garde les châteaux et les forteresses pour les Koopas. Si Mario s'approche tout près, Thwomp tente de l'écraser. Le problème, c'est que si vous ne le dépassez pas, vous ne pouvez pas avancer plus loin...

Wiggler

Un chenille qui vit dans la forêt. Normalement, Wiggler est très calme, mais une fois qu'on saute sur elle, elle se colore de rouge et devient très en colère. A traiter avec circonspection ...





Magikoopa

C'est une des tortues magiciennes. Les étranges lueurs qui sortent de sa baguette magique peuvent transformer de simples rochers en ennemis. Par ailleurs, Magikoopa peut apparaître et disparaître en l'espace d'une seconde. Ce n'est pas un personnage de tout repos.

Sumo Brother

Lorsque cet étrange petit ami trappe du pied, la foudre s'abat, et tout ce qu'elle atteint se change en flammes.

ATTENTION ! Les Sumo Brother connaissent le karaté.



Chargin' Chuck

Ces footballeurs semblent barrer le chemin de Mario juste au moment où son but est en vue. Ils utilisent des techniques de combat d'une impétuosité de taureau, qui risquent de vous donner beaucoup de mal...



IGGY KOOPA



MORTON KOOPA JR.



LEMMY KOOPA

LUDWIG VON KOOPA



ROY KOOPA



WENDY O. KOOPA

LARRY KOOPA



BOWSER

NOTES PERSONNELLES

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Nintendo®

**BAN
DAI**

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON