Nintendo®

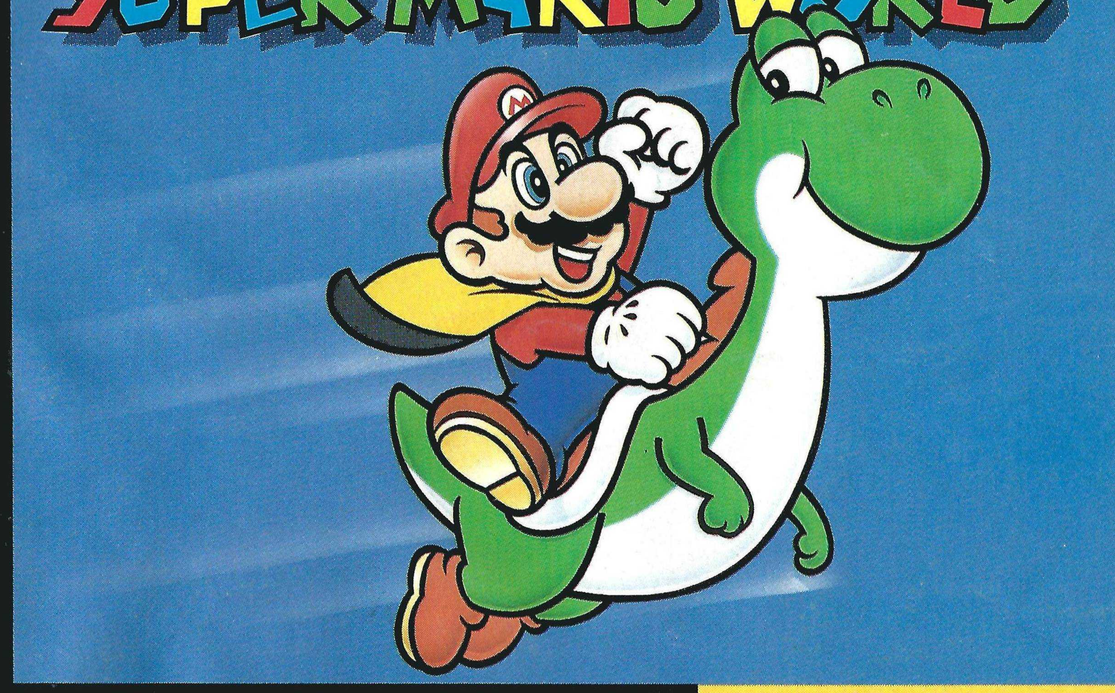
BAN DAI

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

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

SNSP-MW-FAH-1

SUPER MARIO WORLD™



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

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

Original Nintendo Seal of Quality ™

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™ version PAL.

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

Les mentions ™ & ® accompagnent les marques déposées de Nintendo Co., Ltd. © 1992 Nintendo Co., Ltd.

L'HISTOIRE

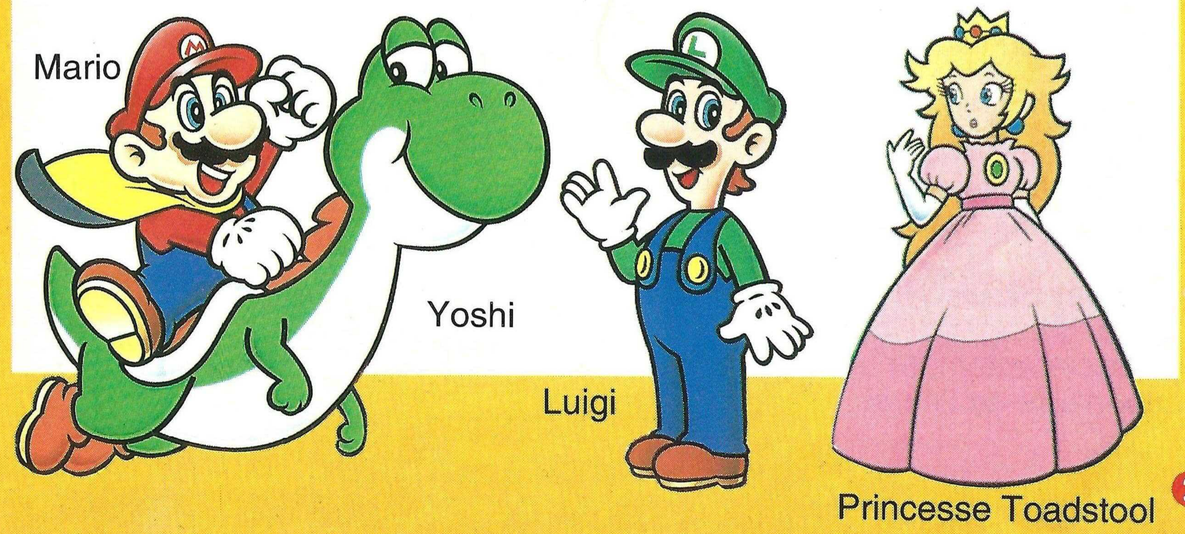
Après avoir sauvé le Royaume des Champignons des mains de Bowser et du reste des Koopas dans Super Mario 3, Mario et Luigi ont besoin de se remettre de leurs diverses aventures. Ils se mettent d'accord sur le meilleur lieu de vacances possible : Dinosaur Land, un endroit magique.

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.

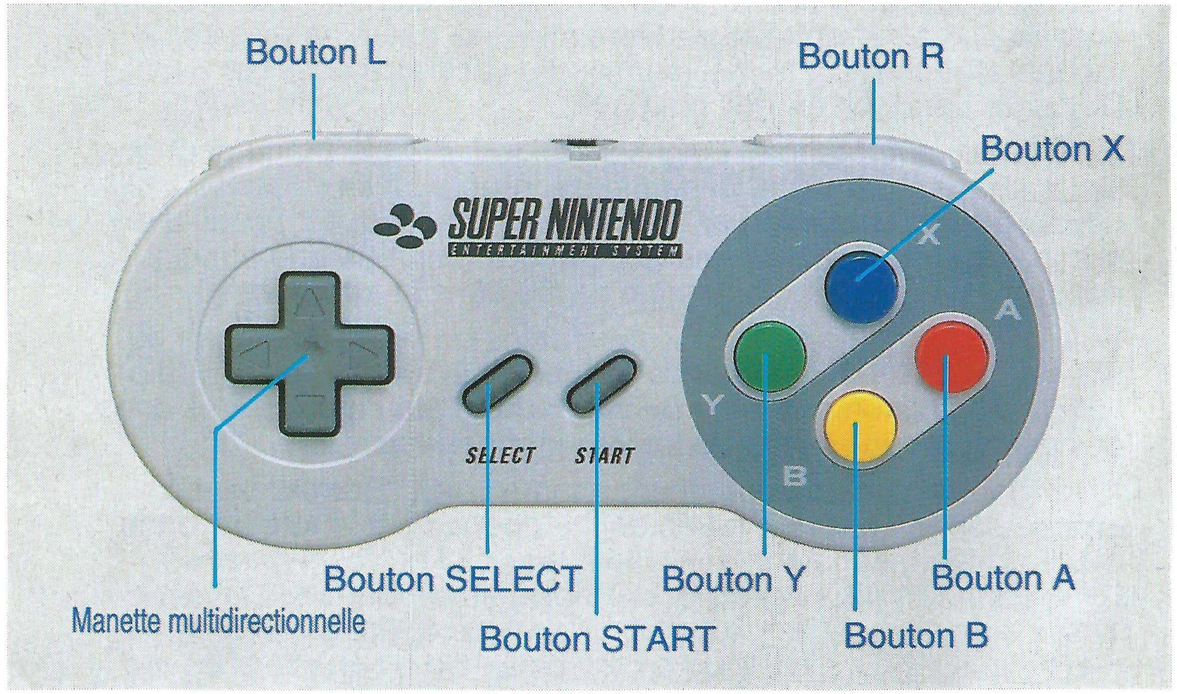
"Des tortues monstrueuses !" s'exclame Luigi. "Bowser et son groupe sont de retour !" Mario hoche doucement la tête en signe d'approbation, et se met en route avec Luigi et Yoshi à travers Dinosaur Land pour retrouver la Princesse et libérer les amis de Yoshi. Au début de leur voyage, Yoshi tend à Mario 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.



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.

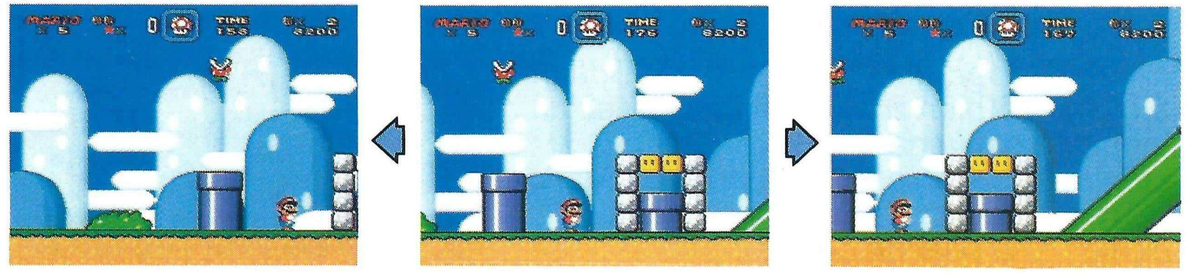
Bouton SELECT

- 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

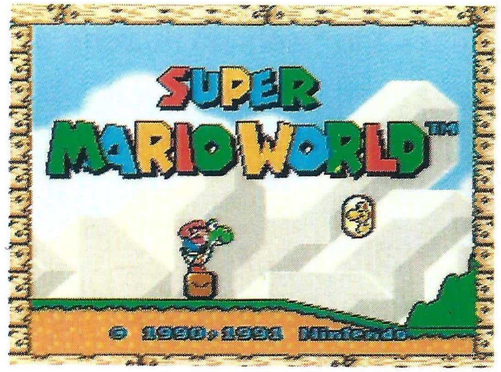
- Pour faire accélérer Mario.
- Mario peut tenir certains objets si ce bouton est maintenu enfoncé.
- Permet à Mario de pousser les objets de l'autre côté de la clôture tout en s'y accrochant.
- Pour faire voler Mario-Cape (il prend son élan et saute après avoir couru suffisamment longtemps).
- Pour 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.

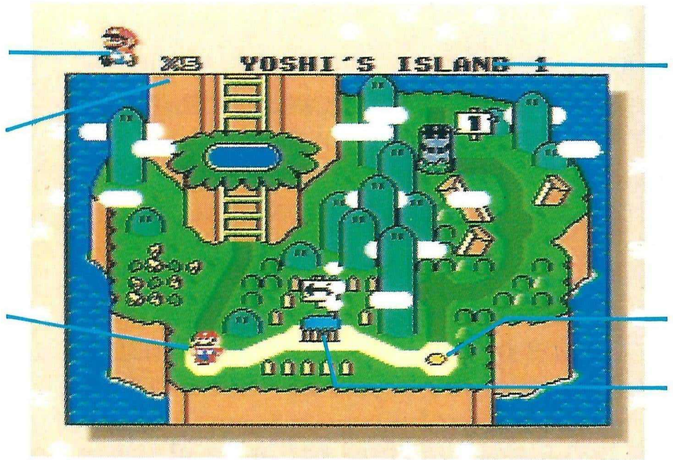
L'ACTION



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

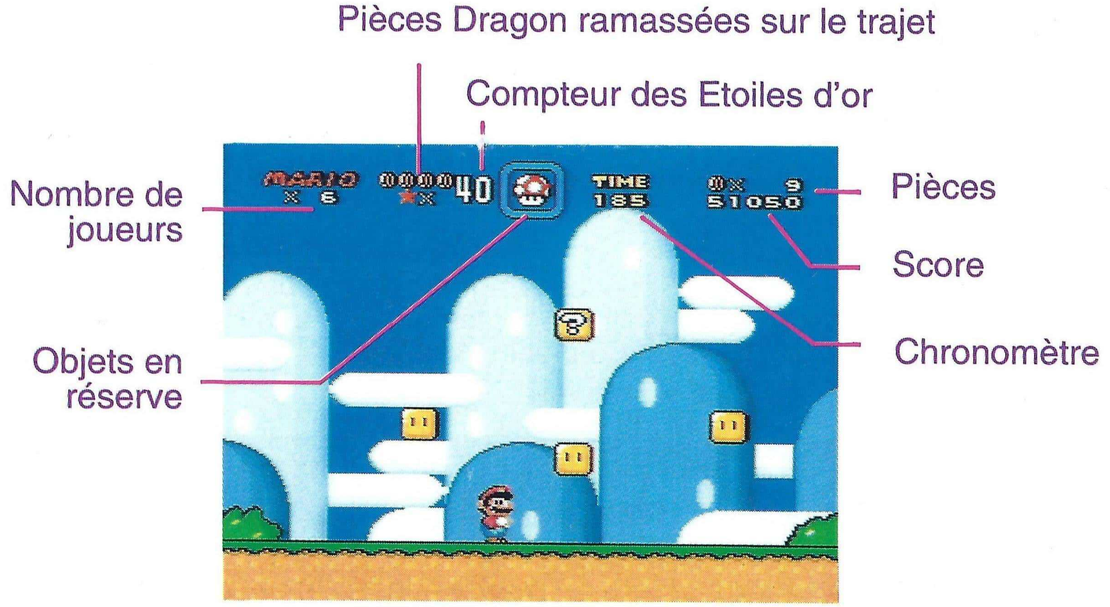


La partie commence dans la maison de Yoshi. Utilisez la manette multidirectionnelle pour déplacer Mario (ou Luigi). Lorsqu'il quitte la maison de Yoshi, Mario ne peut aller qu'à droite ou à gauche. Plus tard, lorsqu'il aura terminé certaines zones, il pourra varier ses déplacements. Alors, au travail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

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 manoeuvre 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 êtiez 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

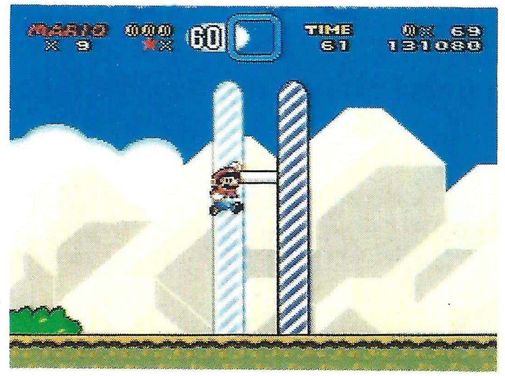
 Plume de cape

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 !

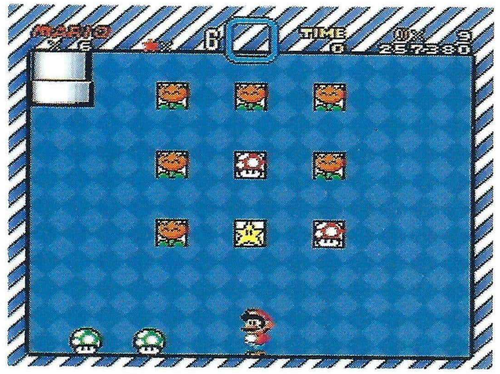


Un Portail Géant mobile vous attend au but. Calculez votre action afin de couper la corde lorsqu'elle est en hauteur car vous obtiendrez des Etoiles d'or en proportion de la hauteur franchie. Si vous collectez 100 Etoiles d'or, vous avez droit à une partie de bonus dans laquelle vous pouvez obtenir plus de Marios. 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 !





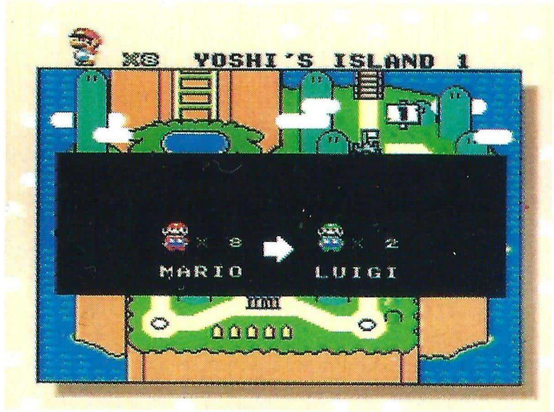
Champignon Mario supplémentaire.
Pour chaque champignon comme celui-ci, vous gagnez un Mario de plus.

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 a 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.

SAUVEGARDE 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)

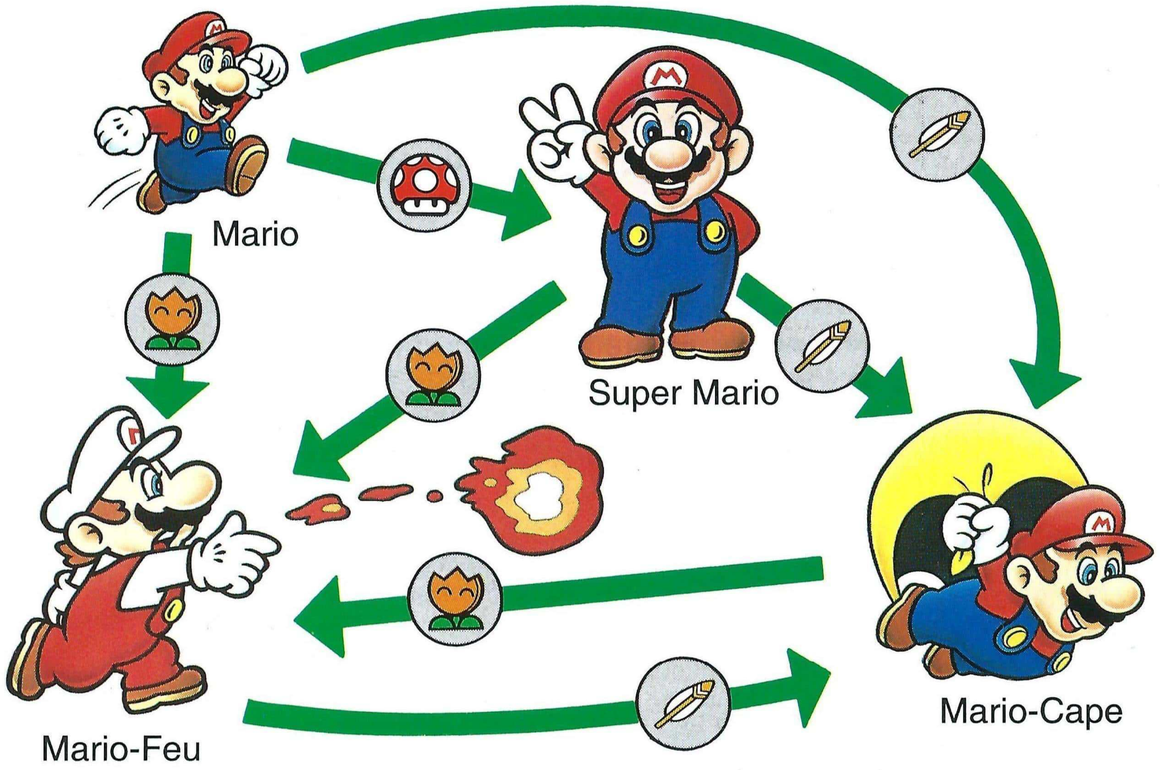
Sélectionnez "End" pour revenir à l'écran Titre. Sélectionnez "Continue", pour commencer le parcours à partir du dernier point sauvegardé.

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



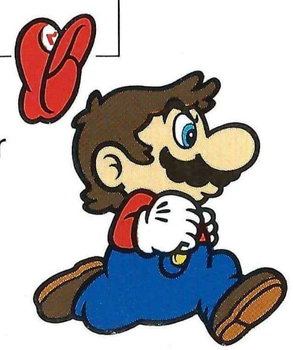
Ces transformations sont différentes de celles des précédentes cartouches de jeu Super Mario Bros. Mario peut tout à coup devenir Mario-Feu ou Mario-Cape (lorsque Super Mario est touché par un ennemi il ne meurt pas mais devient Petit Mario).

Les principaux mouvements de Mario

Courir (Accélération)

+ Y

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



Sauter

B

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.

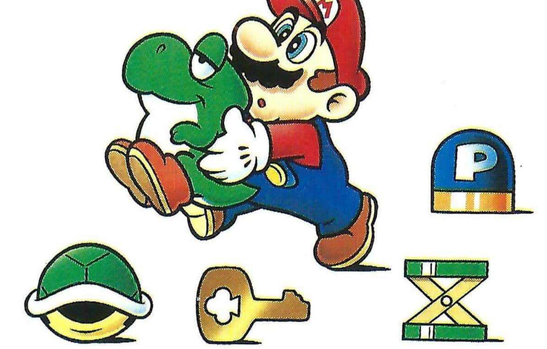




Saut tournoyant

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 tenir un objet

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

Pour s'accroupir





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 sortir de l'eau

+ B or A

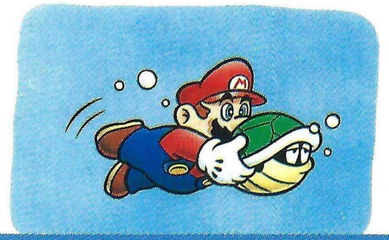
Appuyez sur le haut de la manette multidirectionnelle et sur le Bouton A ou B.



Pour nager

+ B or A

Utilisez le Bouton A ou B de manière répétée.



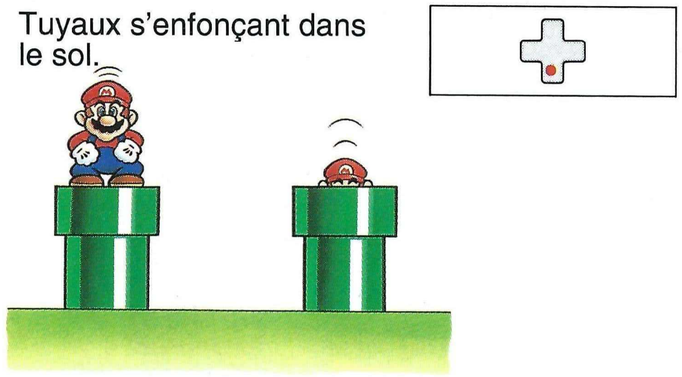
Tenir un objet tout en nageant

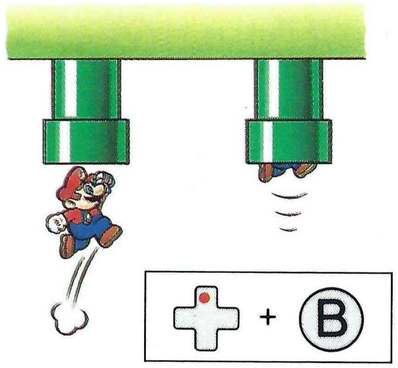
+ Y

Maintenez le Bouton Y enfoncé.

Pour entrer dans les tuyaux

Tuyaux s'enfonçant dans le sol.



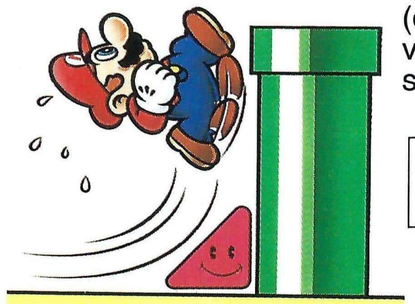


+ B

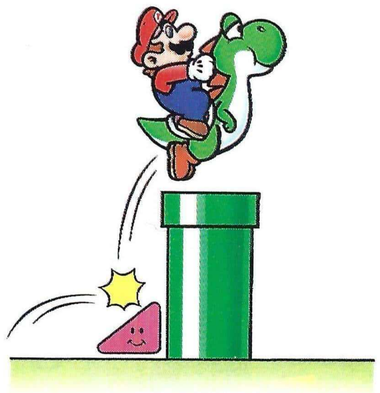
Pour entrer dans des tuyaux qui sont à l'envers.

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.



+ Y

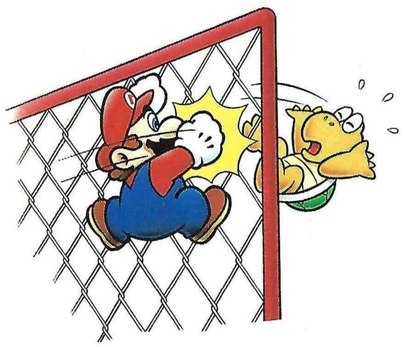


Pour sauter avec Yoshi
Maintenez le Bouton B enfoncé pour sauter très haut.

B

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.



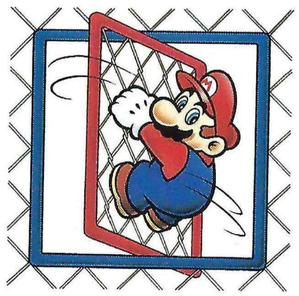
Coup de poing

Y

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

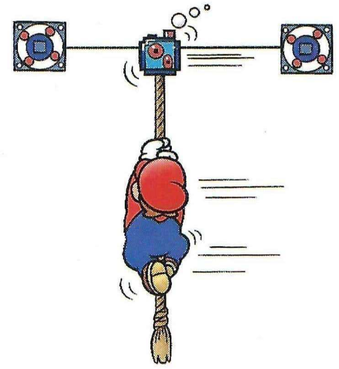
Les portes tournantes

Y



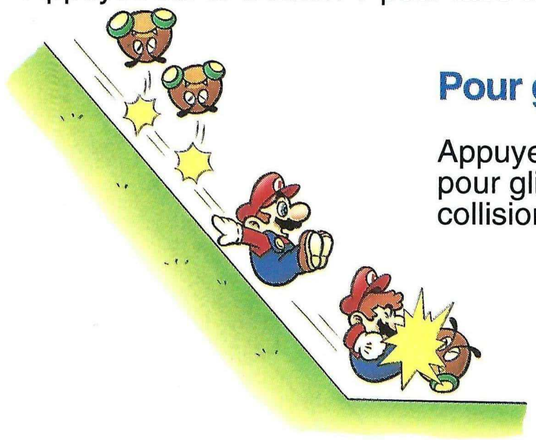
Si vous avez une corde

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.

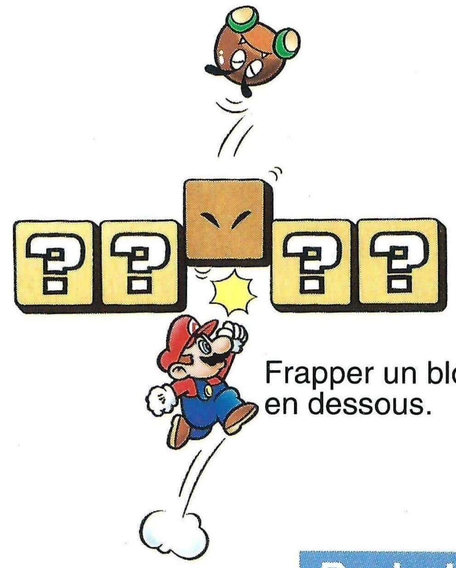


Pour glisser le long d'une pente

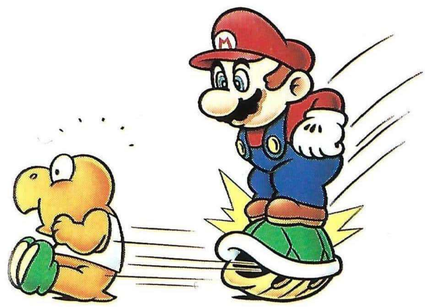
Appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle pour glisser le long d'une pente (attention aux collisions possibles avec l'ennemi).

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.



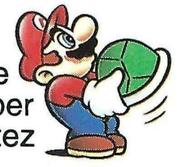
Boule de feu

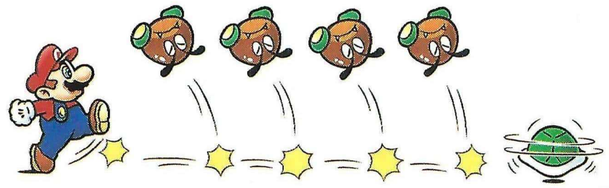
Y



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 !

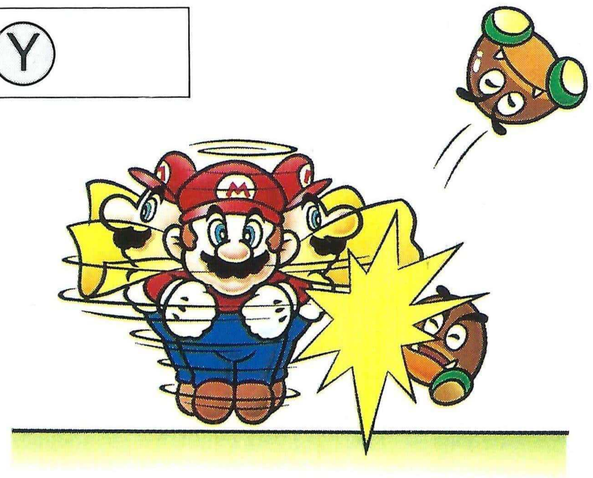




Mario-Cape

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

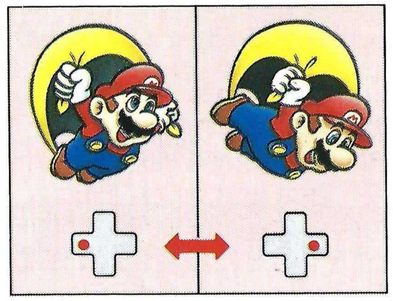
Mario-Cape court les bras étendus latéralement.



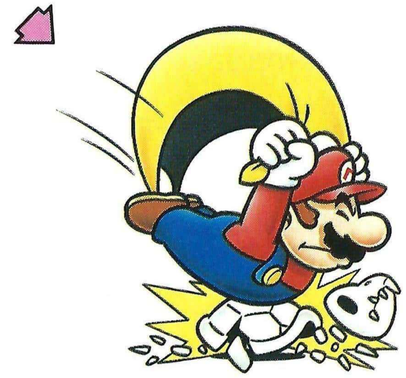
Ouverture de la cape

+ Y

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.



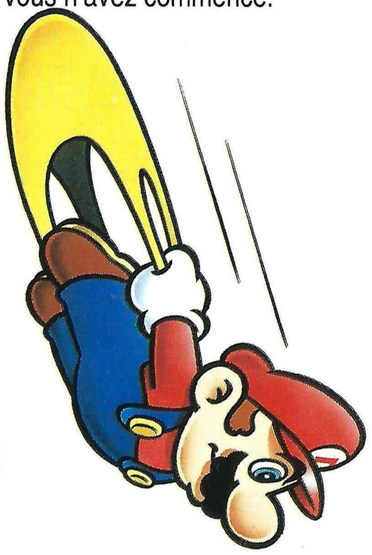
Lorsque Mario-Cape vole avec sa cape ouverte : pour descendre, vous devez appuyer sur la partie de la manette multi-directionnelle qui correspond à la direction à laquelle Mario-Cape fait face ; pour monter, appuyez sur la partie de la manette multidirectionnelle opposée à la direction vers laquelle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



Ecrasement

Y

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



Plongeon rapide

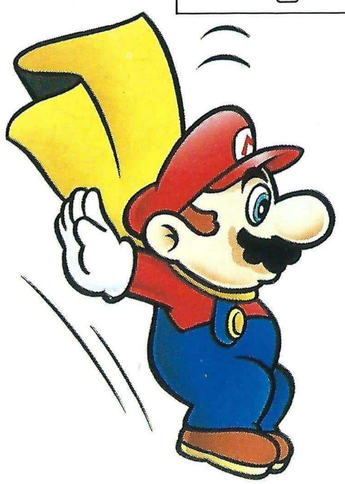
+ Y

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

Lâchez le Bouton Y pour descendre en planant.

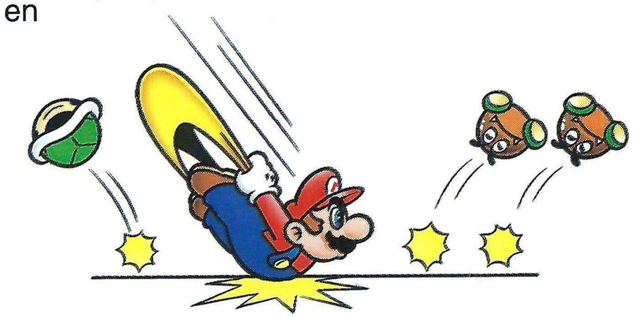
Atterrissage en douceur

B



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



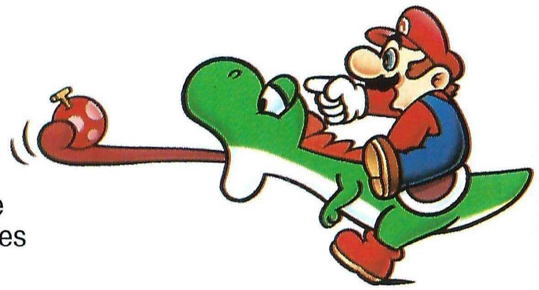
Sautez pour grimper sur le dos de Yoshi. Lorsque vous le chevauchez, vous pouvez le diriger de la même manière que lorsque vous dirigez Mario.

Pour accélérer	Pour sauter	Pour descendre
+ Y	B	A

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

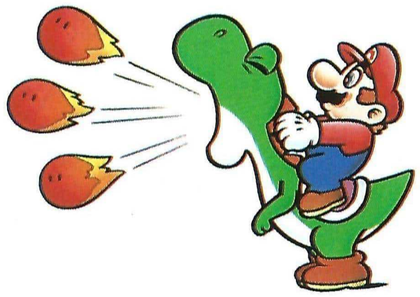
Y



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).

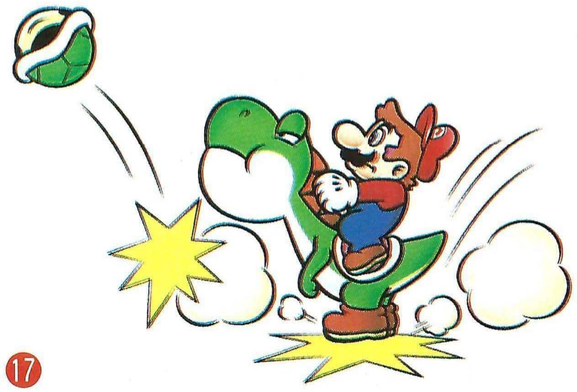
Pour cracher

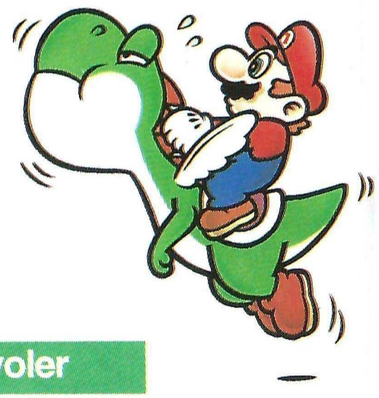
Y



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

B

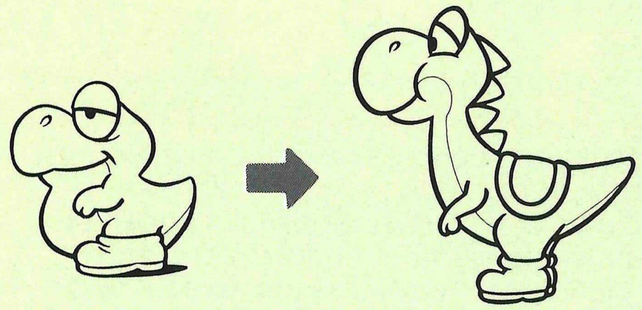
Appuyez répétitivement sur le Bouton B.

- 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....

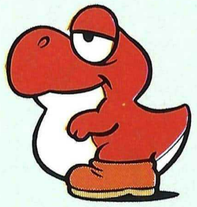
- Si un ennemi frappe Yoshi lorsque Mario est sur son dos, vous ne perdrez ni Mario, ni sa puissance ; mais Yoshi s'en va tout seul. Si cela arrive, il ne vous reste plus qu'à prendre vos jambes à votre cou pour le poursuivre de toutes vos forces, parce que s'il tombe d'une falaise ou dans un trou, il sera définitivement perdu.

La légende des Yoshis colorés

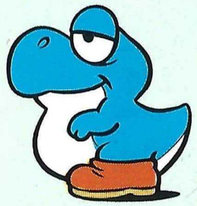
Quelque part au pays des dragons, se cachent trois Yoshis de couleur différente. Ils sont tout petits, et vous devez les nourrir pour qu'ils grandissent. Si vous leur donnez cinq ennemis à manger, ils se transforment en grand Yoshi.



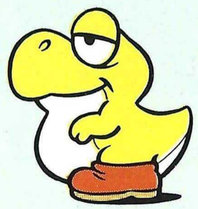
Donnez 5 ennemis à manger au petit Yoshi et voyez le résultat !



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 Reznor 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

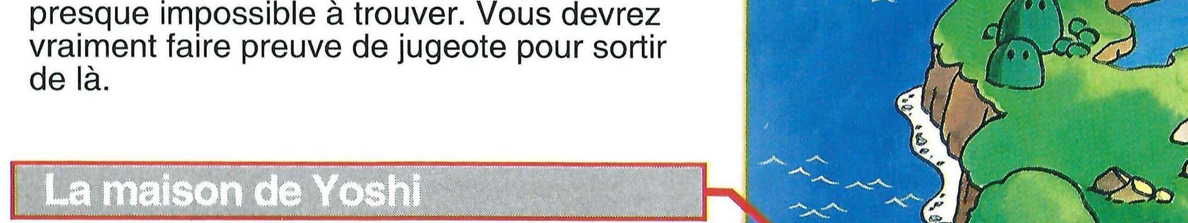
L'intérieur de cette vieille maison de bois est sombre, redoutable ; elle fourmille de fantômes et d'esprits. De plus, la porte est presque impossible à trouver. Vous devrez vraiment faire preuve de jugeote pour sortir de là.

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

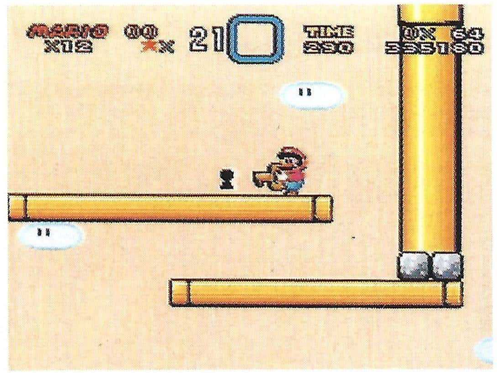
Voici un bateau naufragé qui semble bizarre. Ne l'avez-vous pas déjà vu quelque part ailleurs ? C'est vrai, dans Super Mario Bros. 3, Koopa et ses gosses ont utilisé un bateau volant pour faire la vie dure à Mario. Je ne serai pas surpris que Bowser se cache pas très loin...

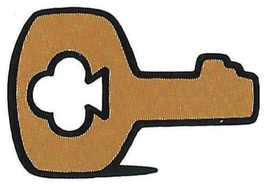


TROUS DE SERRURE (KEYHOLES)

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

A partir de la Prairie des Beignets (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.

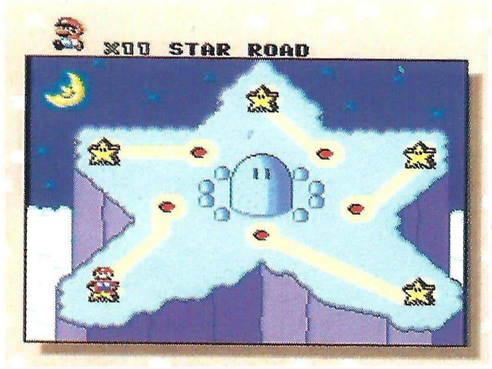




Clé

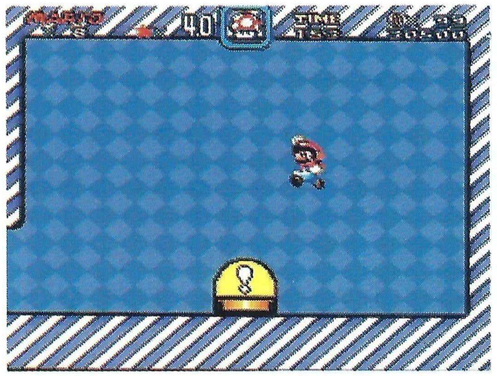
ROUTE DE L'ETOILE (STAR ROAD)

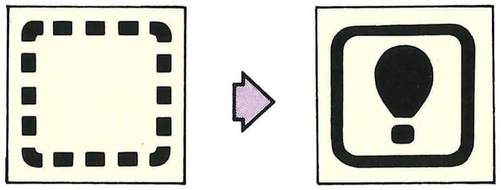
Houah ! Quel est cet endroit ?
Rien que de trouver cette étoile sur l'écran Carte vous laisse penser que vous êtes arrivé à un endroit étrange. Mais ne vous faites pas de souci : si vous pouvez résoudre cette énigme, il ne peut vous arriver que de bonnes choses.



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 !

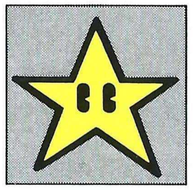




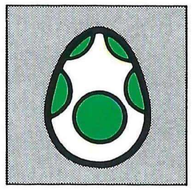
Bloc en pointillés — Bloc en point d'exclamation

BLOCS ET ELEMENTS SPECIAUX

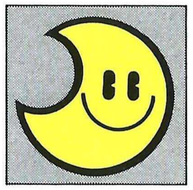
(Attention : il y a encore plus de surprises que celles qui sont énumérées ci-dessous !)



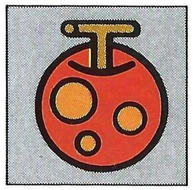
Super Etoile
Elle rend Mario invincible.



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



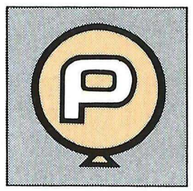
Lune 3-Up
Elle donne trois vies supplémentaires à Mario.



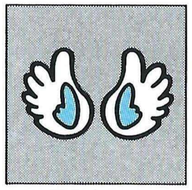
Baie
Vous gagnez un Mario supplémentaire si vous faites manger suffisament de baies à Yoshi.



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.



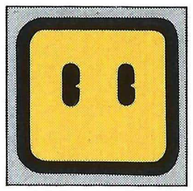
Les Ailes de Yoshi
Yoshi peut voler si vous prenez les ailes lorsque Mario chevauche Yoshi.



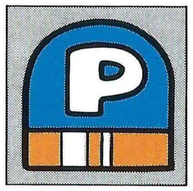
Bloc surprise
Tapez-le par dessous pour obtenir une pièce ou un objet.



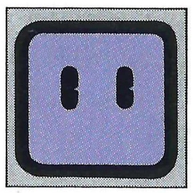
Bloc sautant
Ce bloc rebondit et lance parfois des objets.



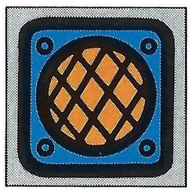
Bloc pivotant
Ce bloc tourne pendant un certain temps si vous le frappez.



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.

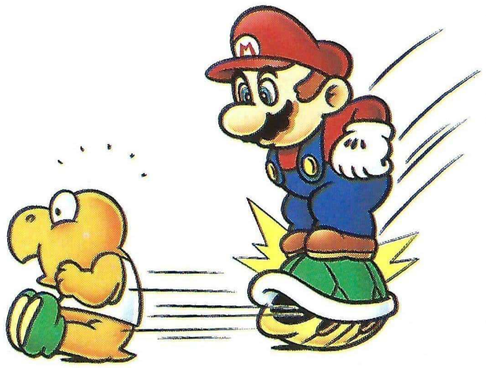


Bloc de message
Il vous donne des astuces et des conseils au cours de la partie.

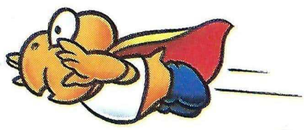


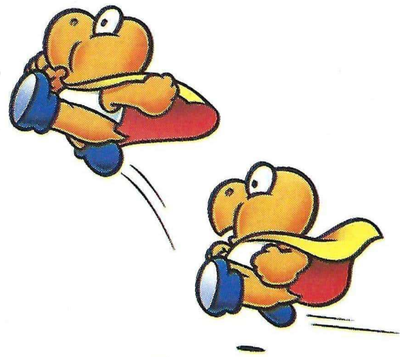
Bloc de bonus
Si vous obtenez 30 pièces sur un parcours, cognez le bloc de bonus pour obtenir un autre Mario Champignon.

LES PERSONNAGES DE DINOSAUR LAND



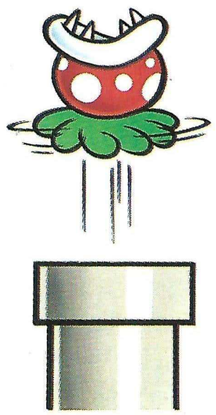
Koopa
Les mêmes vieux Koopa sont de retour. Tout paraît triste lorsque ces personnages apparaissent. Si vous sautez sur un Koopa durant ce jeu, il sort de sa carapace pour vous échapper... Pire encore, ce Koopa sans protection peut retrouver sa carapace vide et revenir pour recommencer le combat ! ATTENTION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

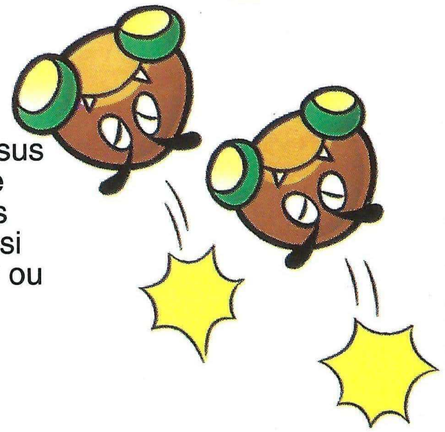




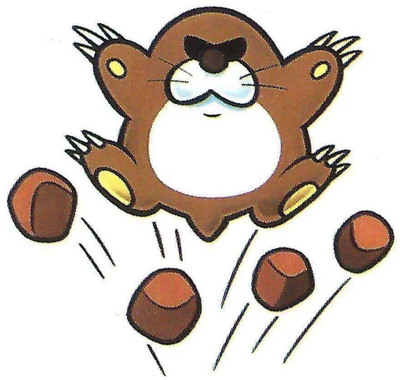
Super Koopa
C'est un Koopa qui peut voler dès qu'il enfile la cape magique. Il est de taille à donner du mal à Mario-Cape lors d'un combat aérien ! Mais regardez l'aspect positif du problème : vous gagnez une Plume de cape si vous sautez sur un de ceux qui portent une cape clignotante.

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





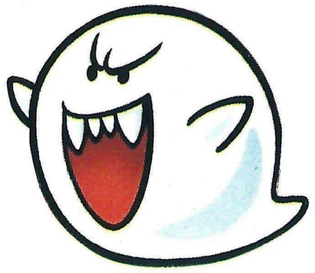
Goomba
Sautez dessus pour le faire rouler. Vous pouvez aussi vous y tenir ou le lancer.



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



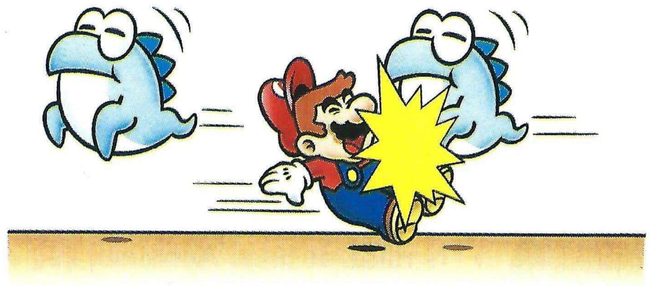
Boo Buddies



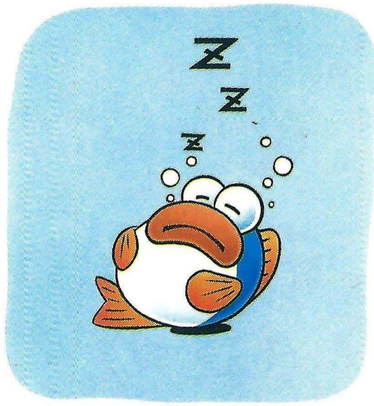
The Big Boo

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 !

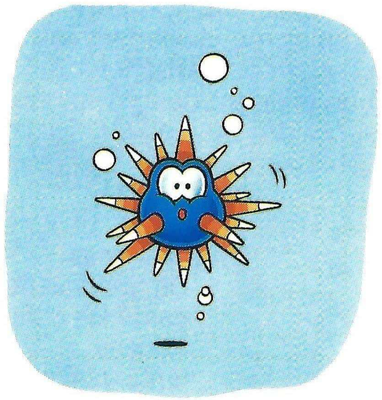
Le Mystérieux



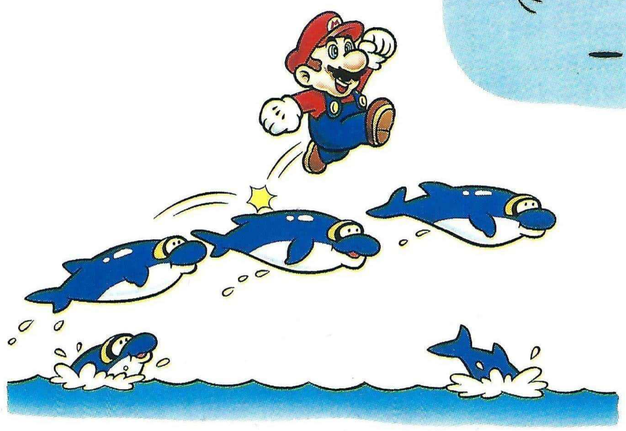
C'est un fantôme dinosaure qui erre dans la maison hantée. Son visage blême vous poursuit et... ohhh, c'est vraiment un fantôme affreux !



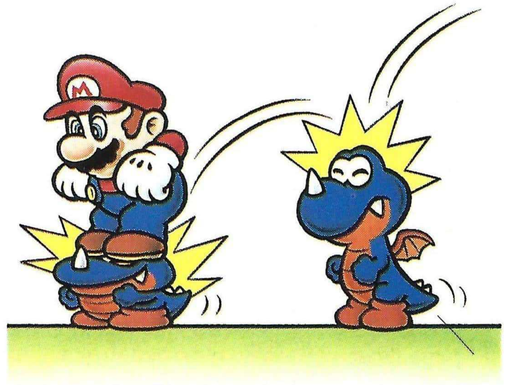
Rip Van Fish
Ce petit ami est toujours en train de somnoler, mais lorsque Mario arrive, il se réveille et se lance à sa poursuite. Quoique vous fassiez, ne laissez pas Rip toucher Mario.



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.



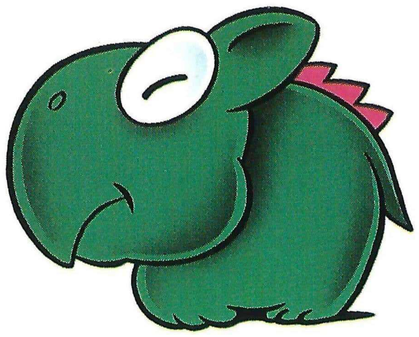
Rex

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

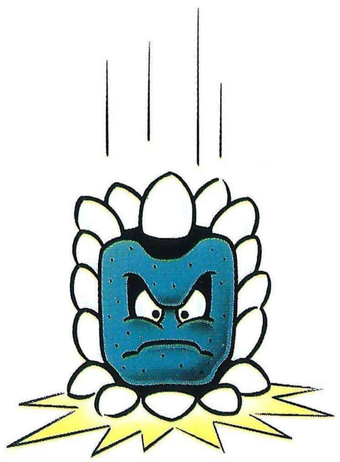


Ce sont des dragons venus de Chocolate Island (Ile au chocolat). Les Dino-Rhino deviennent Mini-Rhino si vous sautez dessus. Attention, ils crachent du feu.



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.

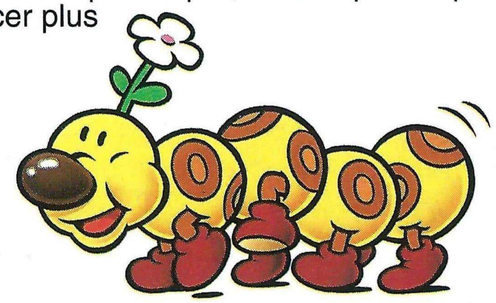


Thwomp

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 ...



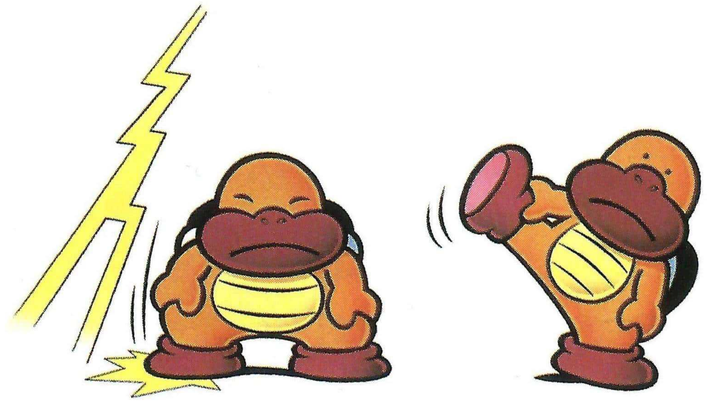


Magikoopa

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

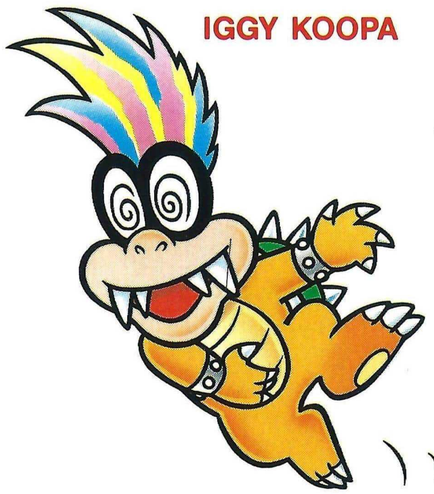
Lorsque cet étrange petit ami frappe du pied, la foudre s'abat, et tout ce qu'elle atteint se change en flammes. ATTENTION ! Les Sumo Brother connaissent le karaté.



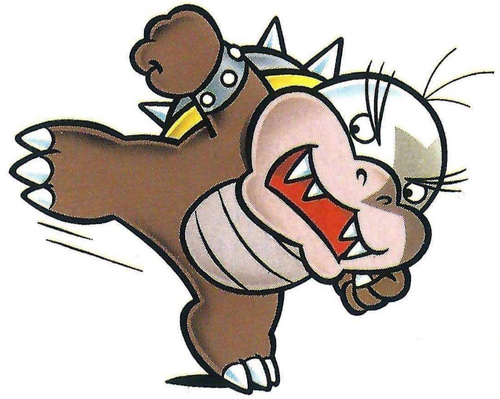


Chargin' Chuck

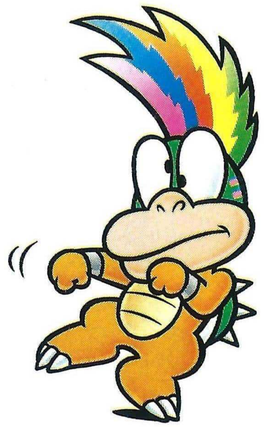
Ces footballers semblent barrer le chemin de Mario juste au moment où son but est en vue. Ils utilisent des techniques de combat d'une impétuosité de taureau, qui risquent de vous donner beaucoup de mal...



IGGY KOOPA



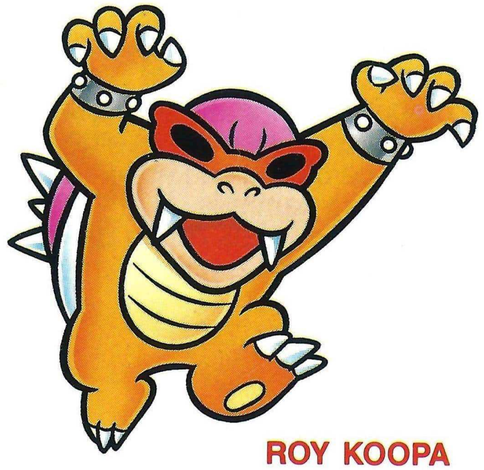
MORTON KOOPA JR.



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 matériau 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.

WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO,-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze spelcassette met Super Mario World™ voor het Super Nintendo Entertainment System™ PAL-versie.

Lees deze handleiding eerst goed door, zodat je weet hoe je nieuwe spel werkt. Bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

INHOUD

VERHAAL 32
HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER 33
SPEEL HET SPEL 35
SPEL VOOR TWEE SPELERS 39
SAVE JE VORDERING 40
SPECIALE MARIO CONTROLES 41
YOSHI'S EILAND 49
SPECIALE VOORWERPEN EN BLOKKEN 52
FIGUREN IN DINOSAURUSLAND 53

™ en ® zijn handelsmerken van Nintendo Co., Ltd © 1992 Nintendo Co., Ltd.

VERHAAL

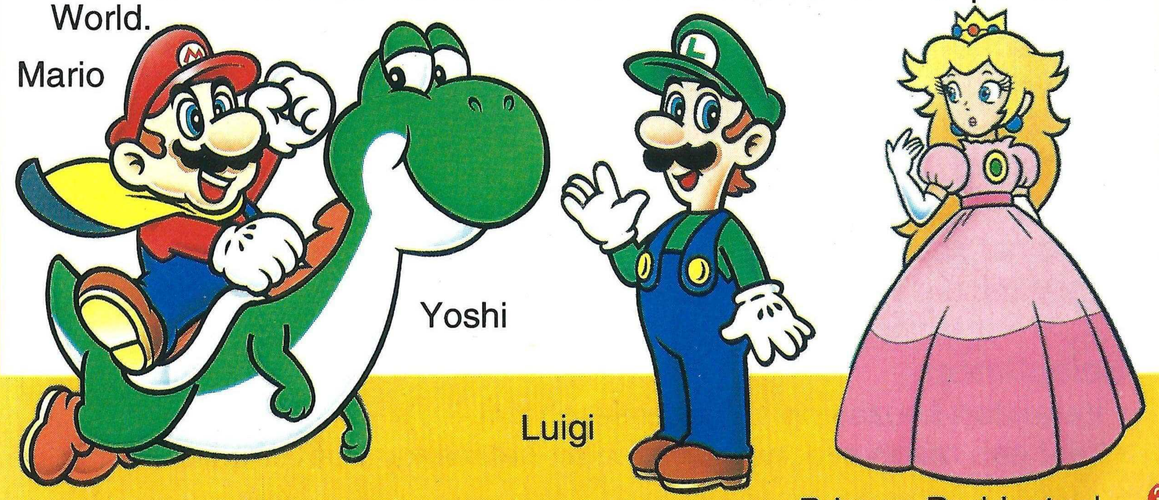
Nadat zij het Champignonnen-koninkrijk hebben gered van Bowser en de rest van de Koopas, moesten Mario en Luigi bijkomen van hun avonturen. Samen besloten zij dat de beste plaats om vakantie te houden een magische plaats was die Dinosaurusland wordt genoemd.

Maar terwijl Mario en Luigi achterover leunden op het strand voor een verkwikkend dutje, verdween Prinses Paddestoel. Zij is kennelijk ontvoerd door kwade krachten. Na urenlang naar hun vermiste vriendin te hebben gezocht, kwamen Mario en Luigi bij een enorm ei in het bos.

Plotseling kwam het ei uit en een jonge dinosaurus, genaamd Yoshi, verscheen. Deze vertelde Mario en Luigi een treurig verhaal hoe zijn dinosaurusvrienden in soortgelijke eieren waren verzegeld door een groep monsterlijke schildpadden.

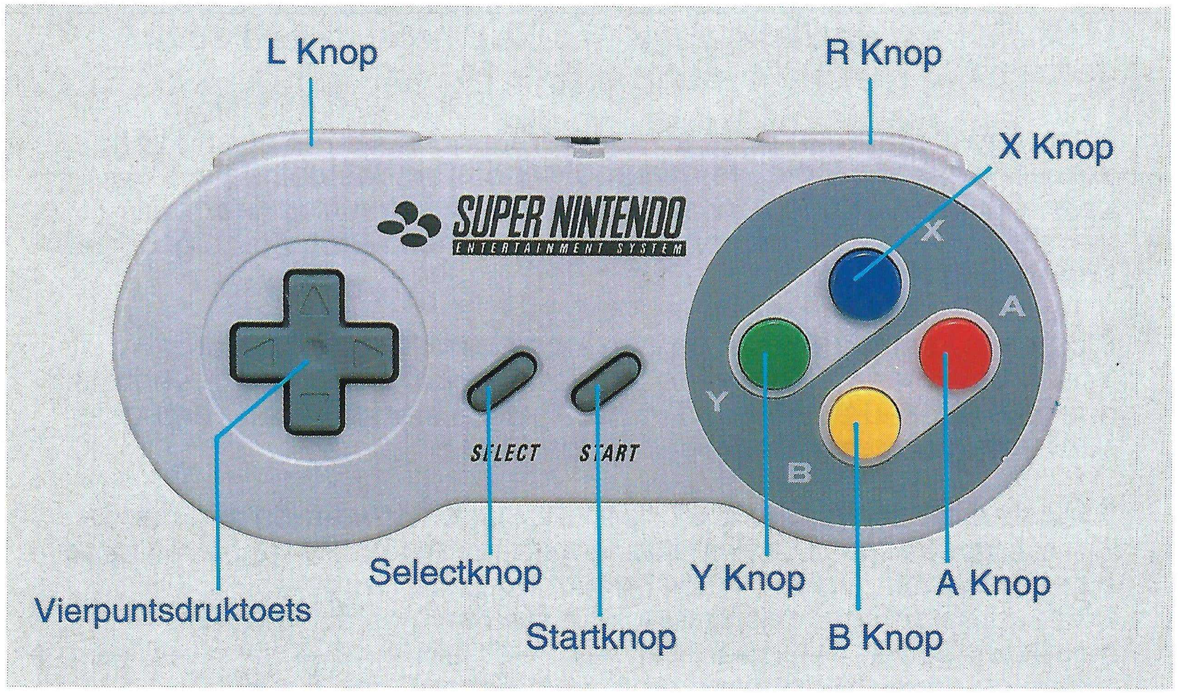
"Monsterlijke schildpadden!", riep Luigi luid. "Bowser en zijn bende zijn teruggekeerd!" Mario knikte langzaam zijn hoofd ter bevestiging en samen met Luigi en Yoshi begaf hij zich op weg naar Dinosaurusland om de Prinses te vinden en Yoshi's vrienden te bevrijden. Bij het begin van hun reis overhandigde Yoshi Mario een prachtige cape. "Deze kan je van pas komen", zei Yoshi. "Sommigen beweren dat de cape magische krachten bezit."

Met een beetje geluk (en hulp van de magische cape) kan ons heldhaftige gezelschap de zeven werelden van Bowser's Krazy Koopa Kritters verslaan. Veel gebieden zijn goed verborgen, dus onderzoek alle plaatsen en probeer van alles. Niet alle plaatsen moeten onderzocht worden om de dinosaurussen te ontzetten en Prinses Paddestoel te redden. Er zijn echter "schitterende" schatten te ontdekken in afgelegen gebieden. Je zult overal moeten zoeken om uit te vinden wat voor soort schatten het betreft in ... Super Mario World.



HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER

Je kunt elk van de twee poorten van de Super NES gebruiken



Vierpuntsdruktoets

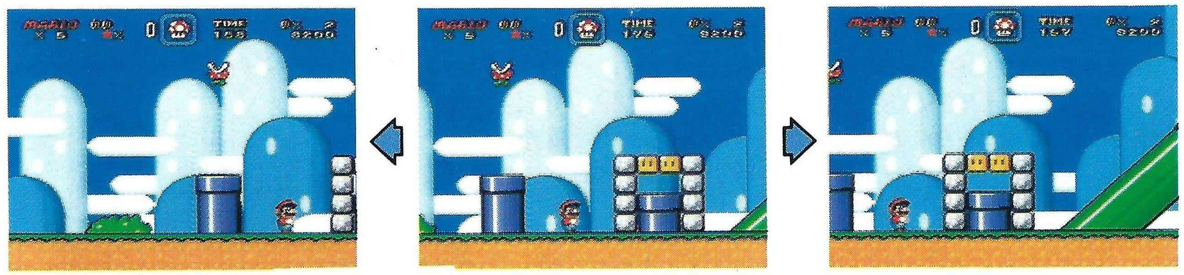
Kaartscherm
- Beweegt Mario over kaartscherm.
- Na het indrukken van START op het kaartscherm, kun je de kaart van boven naar beneden laten rollen.
- Beweegt de cursor.

Actiescherm
- Beweegt Mario (zie actiekaart voor nadere bijzonderheden).

Startknop
- Start het spel.
- Laat het spel pauzeren.
- Legt keuzes vast van het selectiescherm.

Selectknop
- Verandert keuzes op het selectiescherm.
- Laat een reservevoorwerp vallen uit het vierkant bovenaan het scherm.

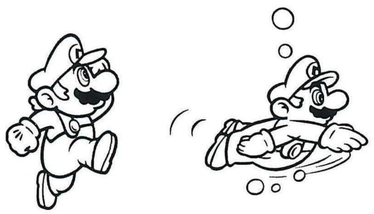
L Knop
R Knop
- Als je met een actie bezig bent, kun je met de L en R Knoppen het schermbeeld iets naar voren en naar achteren halen. Hierdoor ben je in staat iets verder vooruit of naar achteren te kijken als dat nodig is.



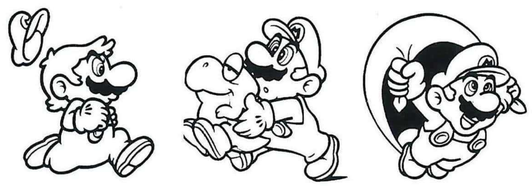
A Knop
- Laat Mario draaispringen.
- Laat Mario van Yoshi's rug springen.



B Knop
- Laat Mario springen. (Mario en Yoshi springen allebei als Mario op de rug van Yoshi zit.)
- Laat Cape Mario zachtjes neerdalen.
- Laat Mario zwemmen.
- Legt keuzes vast in het selectiescherm.
- Laat Yoshi vliegen indien snel achter elkaar ingedrukt. (Als Yoshi de mogelijkheid heeft om te vliegen.)

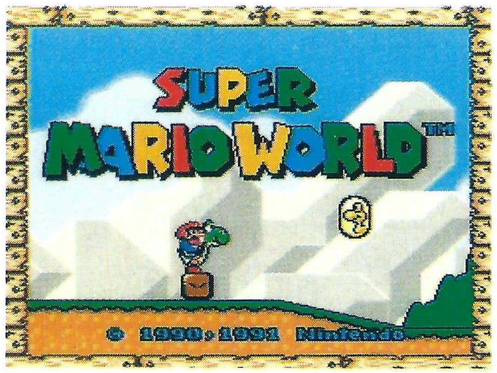


X Knop
- Laat Mario versnellen.
- Mario kan sommige voorwerpen vasthouden als deze knop ingedrukt blijft.
- Laat Mario voorwerpen stompen aan de andere kant van het hek, terwijl hij zich eraan vastklampt.
- Als Cape Mario snel genoeg rent en springt dan kan hij vliegen.
- Laat Yoshi vijanden verslinden door deze knop ingedrukt te houden, de ongewensten spuugt hij weer uit als de knop wordt losgelaten.
- Maakt je keuze ongedaan op het selectiescherm.
- Laat Vuur Mario vuurballen gooien.



Y Knop
- Gelijk aan X Knop.

SPEEL HET SPEL



Steek de spelcassette in je Super Nintendo Entertainment System en zet de POWER schakelaar op ON (aan). Het rechts afgebeelde demonstratiescherm verschijnt. Druk op de STARTKNOP (of de B of Y Knop) en er verschijnen Save Slots voor Mario A, Mario B en Mario C (zie hoofdstuk SAVE JE VORDERING voor details).

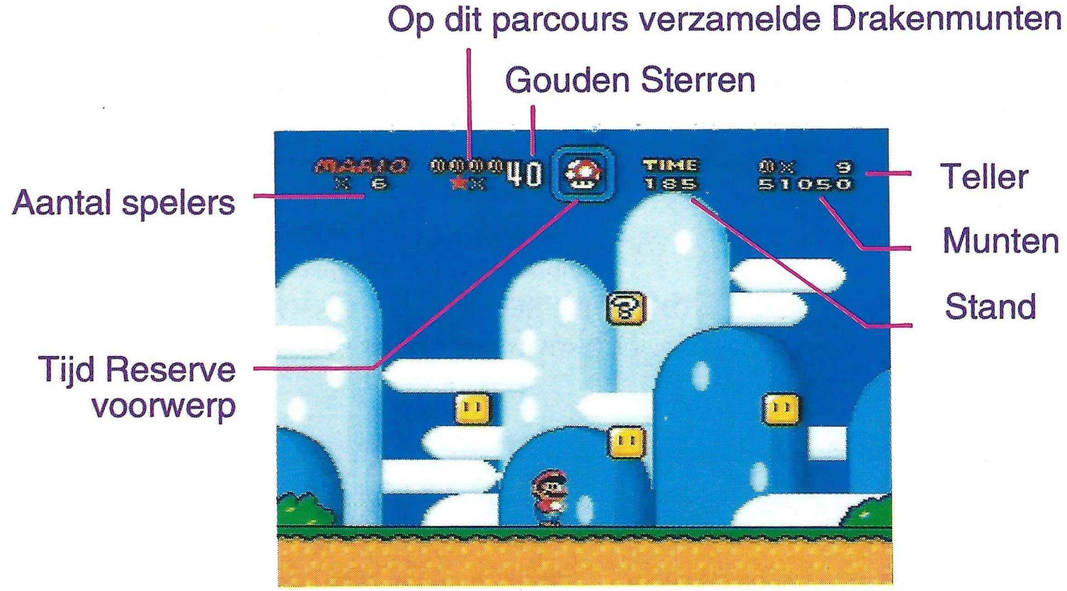
Gebruik de VIERPUNTSDRUKTOETS of SELECTKNOP om een van deze slots te kiezen en ook om vast te leggen of het een spel voor 1 of 2 personen is. Druk dan op de STARTKNOP om het spel te laten beginnen. Het spel bestaat uit kaartschermen en actieschermen.

• KAARTSCHERM

Het spel begint bij het huis van Yoshi. Beweeg Mario (of Luigi) met behulp van de Vierpuntsdruktoets. In het begin kan Mario alleen links en rechts gaan bij Yoshi's huis. Maar als Mario eenmaal door de begingebieden heen is, kan hij ook verder komen. Vooruit, zet hem op!

Als je de rest van de kaart wilt zien, druk dan op de STARTKNOP en gebruik de VIERPUNTSDRUKTOETS om over het scherm te rollen. Gebruik de STARTKNOP weer om terug te keren naar het punt waar je was gebleven. (N.B. Dit kan niet in Wereld 1, maar in de meeste latere werelden wel.) Sommige punten op de kaart zijn rood. Deze gebieden hebben een gewoon doel en een speciaal doel (of verborgen sleutelgat). Als je het speciale doel vindt, verschijnt er een nieuwe route op de kaart. Veel van deze nieuwe routes kunnen gebruikt worden om de weg af te snijden.

• ACTIESCHERM



Druk op de B of Y Knop om een gebied binnen te gaan als je op de kaart bent. Als je Mario heelhuids naar het einddoel kan loodsen, is het gebied veilig en kun je er net zo vaak naar terugkeren als je wilt (behalve de kastelen en forten; die mag je maar één keer afmaken). Als je een reeds veilig gebied binnengaat, kun je naar het kaartscherm terug door de Startknop in te drukken en dan de Selectknop.

MARIO'S VERLIEZEN

Als je al je Mario's kwijt raakt, is je spel voorbij.

Je verliest een Mario:
. Als Kleine Mario aangeraakt of gebeten wordt door een vijand.
. Als Mario in een gat valt.
. Als Mario het doel niet bereikt voordat de klok op nul staat.
. Als Mario van het scherm geduwd wordt (in de automatische rolgebieden).

Als je Vuur Mario, Cape Mario of Super Mario bent en je wordt aangeraakt of gebeten door een vijand, verander je weer terug in Kleine Mario.

MUNTEN



Verzamel 100 gewone munten en je verdient een extra Mario.



Verzamel 5 Drakenmunten in 1 parcours en je verdient een extra Mario. Drakenmunten tellen ook als gewone munten.

VOORWERPENVOORRAAD

Soms, als je tegen een blok stoot, terwijl je door het parcours reist, verschijnen er voorwerpen die Mario meer vermogen geven. Als je een voorwerp neemt terwijl Mario al extra vermogen heeft, zal dat voorwerp opgeslagen worden aan de bovenkant van het scherm, maar er is slechts plaats voor één voorwerp. Als Mario zijn vermogen begint te verliezen, valt het voorwerp dat op voorraad ligt automatisch naar beneden. Je mag ook de Selectknop indrukken als je het voorwerp wilt hebben.

Als Mario een Vuurbloem of een Capeveer krijgt, verdient hij meer vermogen en de Super Champignon zal aan de voorraad worden toegevoegd. Als Vuur Mario een Capeveer uit de voorraad krijgt, of Cape Mario een Vuurbloem kun je de voorwerpen ruilen. Het proces van meer vermogen verdienen, wordt later uitgelegd.

 Super Champignon

 Vuurbloem

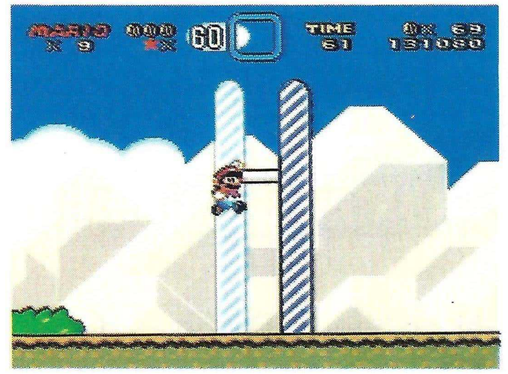
 Capeveer

TUSSENPOORT EN DOEL

Er is halverwege het parcours een poort, zoals in het hier rechts afgebeelde scherm. Dat is de Tussenpoort. Als je het lint van deze poort doorbreekt kun je, zelfs als je een leven verliest voor je je doel bereikt, hiervandaan opnieuw starten. Doorbreekt Kleine Mario het lint dan wordt hij Super Mario!



Een bewegende Reuzepoort wacht op je bij het doel. Kien het zo uit dat je het lint doorbreekt als het hoog in de lucht is. Je krijgt dan met die hoogte corresponderende Goudsterren. Als je 100 Goudsterren verzamelt, mag je een bonusspel spelen waarbij je meer Mario's kunt krijgen. En als Mario het doel bereikt terwijl hij op de rug van Yoshi zit, mogen ze samen aan het volgende parcours beginnen.



BONUSSPEL

Raak alle draaiende voorwerpblokken van onderen. Het is de kunst om een rij blokken te krijgen met hetzelfde plaatje. Dan win je een Extra 1-Up Champignon. Het is net boter, kaas en eieren!





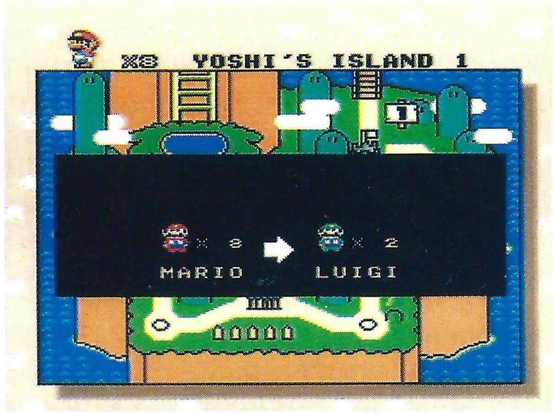
Extra Mario Champignon
Je krijgt een extra Mario voor elk van deze Champignons die je ontvangt.

SPEL VOOR 2 SPELERS

In het spel voor 2 spelers is Speler 1 (met Controller 1) Mario en Speler 2 (met Controller 2) is Luigi. Speler 1 en Speler 2 stellen om beurten een actiescherm veilig. Als alleen Controller 1 op de Super NES is aangesloten, moeten beide spelers deze Controller gebruiken. Zijn beide Controllers aangesloten dan kan een van de spelers Mario besturen en de andere Luigi.

Als een speler er niet in slaagt een parcours veilig te stellen, is het de beurt aan de andere speler. Als een speler een parcours ingaat, waarbij de andere speler de Tussenpoort heeft bereikt, dan mag deze speler het parcours starten vanaf een dicht bij de Tussenpoort gelegen punt (zie hoofdstuk TUSSENPOORT EN DOEL).

OVERPLAATSING EXTRA SPELERS



Als je de L of R Knop indrukt bij het kaartscherm, verschijnt het hier rechts afgebeelde scherm. Dit scherm verschijnt ook als een van de spelers het spel beëindigt. Als dit verschijnt kun je een paar van je Mario's of Luigi's aan de andere speler geven.

Als je slechts één controller gebruikt, druk dan op de B Knop om een van Luigi's levens aan Mario te geven en op de A Knop om een van Mario's levens aan Luigi te geven.

Als je twee controllers gebruikt, kan Speler 2 (met Controller 2) de B Knop indrukken om een van Luigi's levens aan Mario te geven en de Y Knop om een van Mario's levens aan Luigi te geven. Druk de Startknop in om terug te keren naar het oorspronkelijke scherm.

SAVE JE VORDERING

Als je gebieden als een kasteel, een fort of een spookhuis veilig stelt, verschijnen de volgende keuzemogelijkheden op het kaartscherm:

- Continue and Save (Doorgaan en bewaren)
- Continue Without Save (Doorgaan zonder bewaren)

Als je voor het eerste kiest zal de route, die je tot dat punt gevolgd hebt, bewaard worden in het Save Slot dat je bij het Titelscherm hebt gekozen. Is je gespeelde spel eenmaal veilig opgeborgen dan kun je gerust de POWER-schakelaar op OFF (uit) zetten, want je gespeelde spel zit veilig in de spelcassette. Als je het spel in dezelfde staat wilt verlaten als toen je begon, kies dan voor CONTINUE WITHOUT SAVE en vervolg het spel. (Je extra Mario's zullen niet bewaard worden.)

Als het spel voorbij is, verschijnen de volgende keuzemogelijkheden op het kaartscherm:

- Continue (Doorgaan)
- End (Einde)

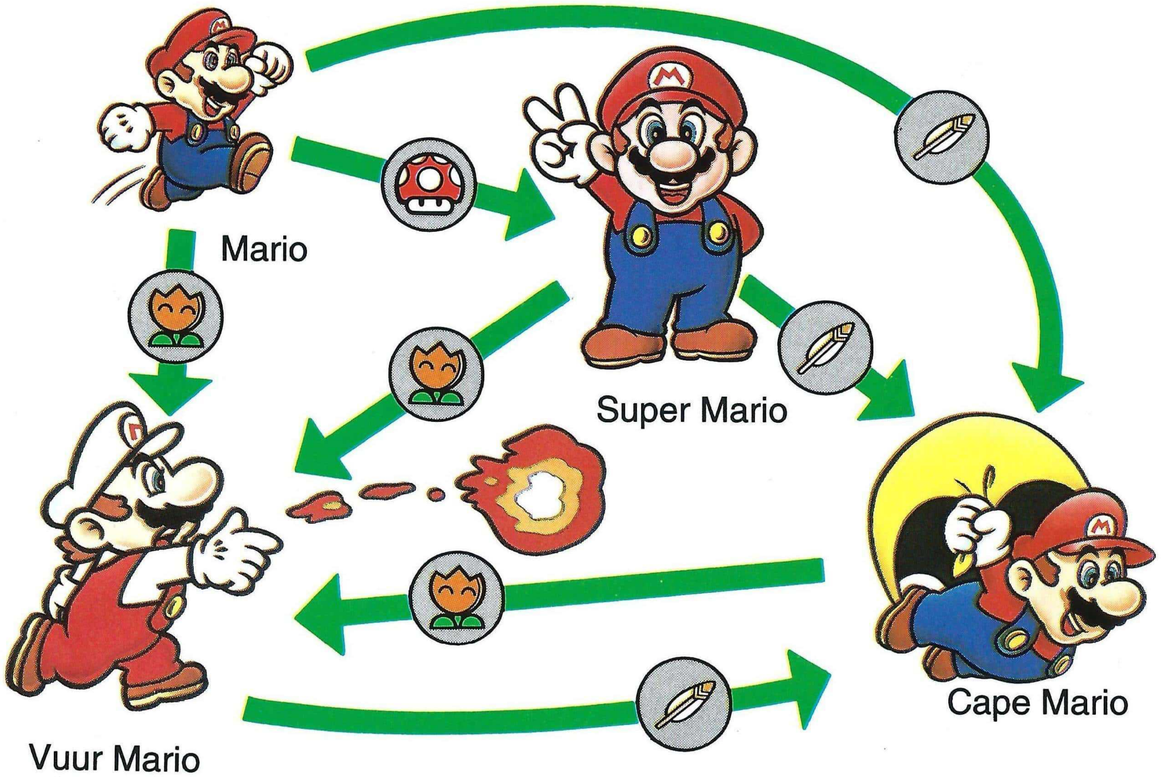
Kies je "End" dan keer je terug naar het Titelscherm. Kies je "Continue" dan begin je aan het parcours dat volgt op het laatste beveiligde punt.

Als de drie slots gebruikt zijn, kun je de data uit een van de slots verwijderen door te kiezen voor "Delete Saved Route" op het Titelscherm. En na het kiezen en herstarten van een Save Slot kun je kiezen het spel alleen of met z'n tweeën voort te zetten. (Het getal in het Save Slot geeft aan hoeveel gebieden je hebt gevonden tot aan het punt waar je het spel bewaard hebt.)

Deze spelcassette heeft een batterij voor noodgevallen om de vooruitgang van het spel vast te leggen. WAARSCHUWING: Als de POWER-schakelaar herhaaldelijk op ON en OFF wordt gezet, kan de verzamelde inhoud verloren gaan. Vermijd ook de Power- schakelaar onnodig uit te zetten (voordat je data hebt opgeslagen) anders kunnen gegevens verloren gaan.

SPECIALE MARIO CONTROLES

Mario's kracht vergroten



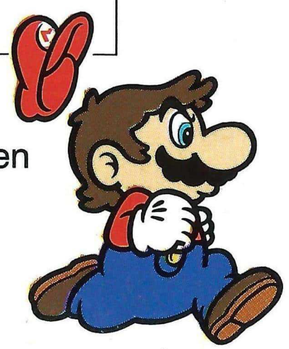
Dit verschilt van voorgaande Super Mario Brothers Spelcassettes. Mario kan plotseling veranderen in Vuur Mario of Cape Mario. (Als je Super Mario bent, zal je geen leven verliezen als je aangeraakt of gebeten wordt door de vijand, maar slechts in Kleine Mario veranderen.)

Mario's basisbesturing

Rennen (versnellen)

+ Y

Je kunt Mario over een eenbloks gat sturen.

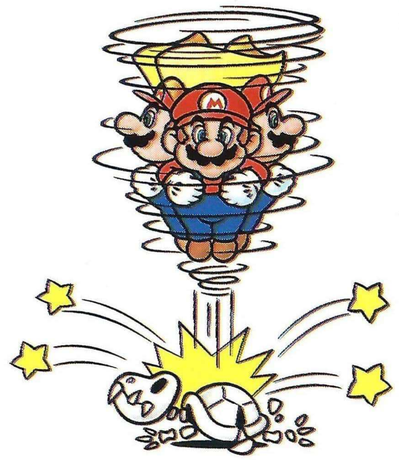


Springen

B

Mario zal hoog springen als je de B Knop ingedrukt houdt. Mario zal ook heel ver springen als je de B Knop ingedrukt houdt als hij op zijn vijand stampt.

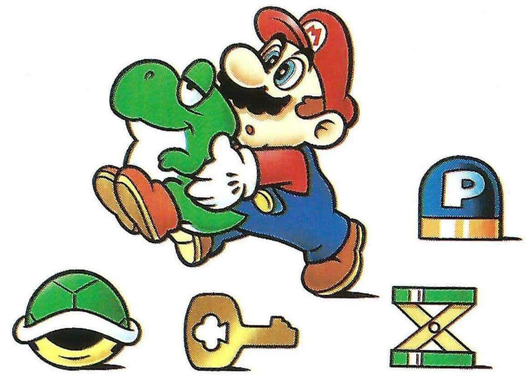




Draaisprong

A

Je kunt niet zo hoog springen als bij een gewone sprong, maar je kunt de meeste vijanden met een klap uitschakelen en ook echt TAAIE vijanden verslaan die niet op een andere manier verslagen kunnen worden.



Een voorwerp vasthouden

Om een voorwerp vast te houden, raak je het aan terwijl je de Y Knop ingedrukt houdt.

Bukken



Zwemmen



+ B or A

B of A Knop herhaaldelijk



Een voorwerp gooien

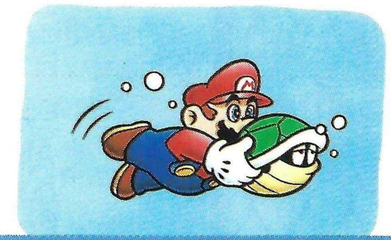
Als je een voorwerp hebt, druk dan op de vierpuntsdruktoets in de richting die je wilt gooien en laat dan de Y Knop los.



Uit het water springen

+ B or A

Druk op de vierpuntsdruktoets naar boven en gelijktijdig op de B of A Knop.



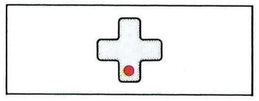
Een voorwerp vasthouden en zwemmen

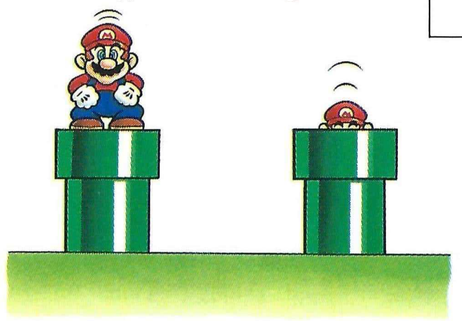
+ Y

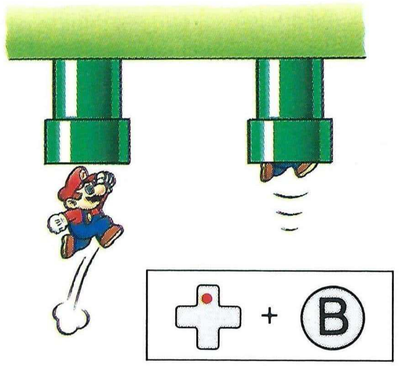
Houd de Y Knop ingedrukt

Hoe de pijpen binnen te komen

Pijpen in de grond



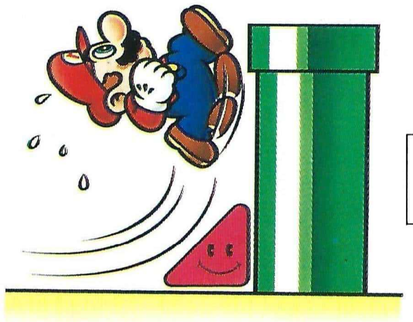


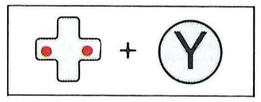


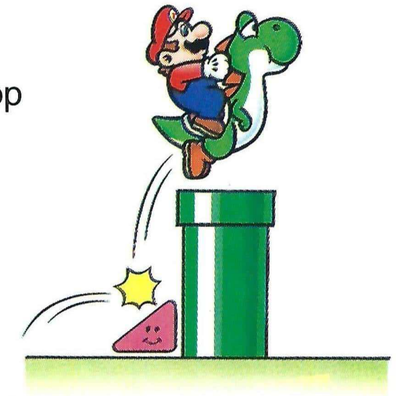
Hoe in de ondersteboven pijpen te komen

Pijp met driehoekig blok

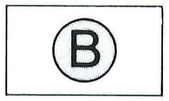
Mario kan dit gebruiken om tegen de zijkant op te rennen. Druk op de vierpuntsdruktoets (in de gewenste richting) en de Y Knop.







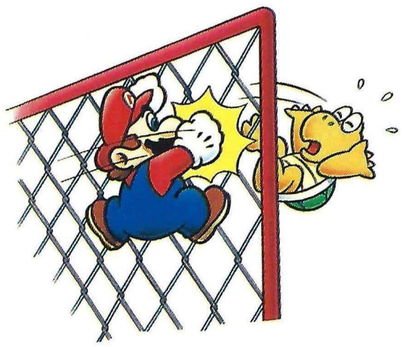
Springen met Yoshi.



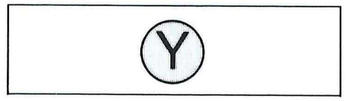
Houd de B Knop ingedrukt om hoog te springen.

Bij hekken en touwen

Spring eerst naar het hek met de B Knop en druk dan de vierpuntsdruktoets in om het vast te pakken.

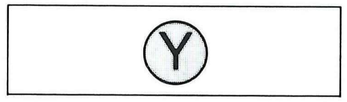


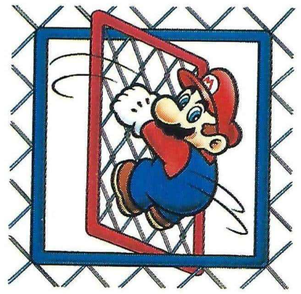
Stomp



Als je een Koopa op het hek tegenkomt, kun je hem eraf slaan.

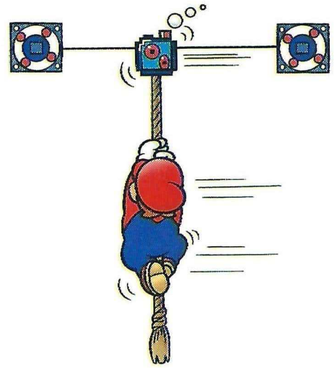
Draaideuren





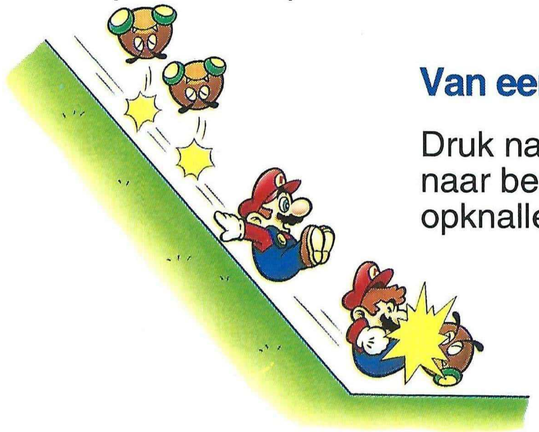
Als je een touw hebt

Spring met behulp van de B Knop en druk naar boven op de vierpuntsdruktoets om het touw te grijpen. Terwijl je het touw vasthoudt, druk je naar boven en naar beneden om op en neer te klimmen.



De deur gebruiken

Druk op de Y Knop om de deur te laten draaien.



Van een helling glijden

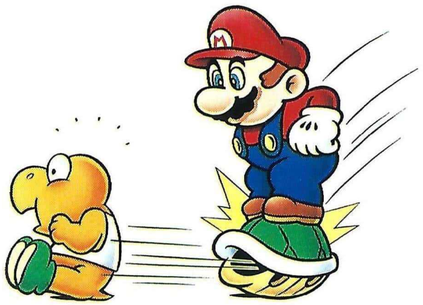
Druk naar beneden op de vierpuntsdruktoets om naar beneden te glijden (je zult tegen de vijand opknallen als die dichtbij een helling zit).

Basismethoden om de vijand te verslaan

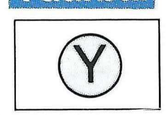
Op een vijand stampen. (Sommige echt taaie vijanden kun je niet verslaan door erop te stampen.)



Een blok van onderen raken



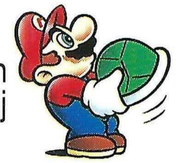
Vuurbal

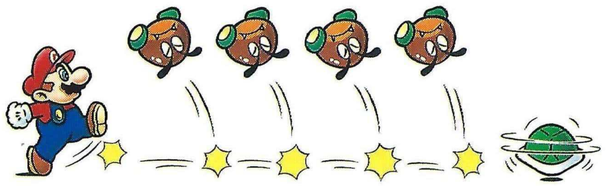




Je kunt vuurballen gooien als Mario Vuur Mario wordt. Vijanden die geraakt zijn door een vuurbal veranderen in munten. Er zijn echter vijanden die niet door vuur vernietigd kunnen worden.

Laat een schild vallen en schop ertegen om een rij vijanden te vernietigen.

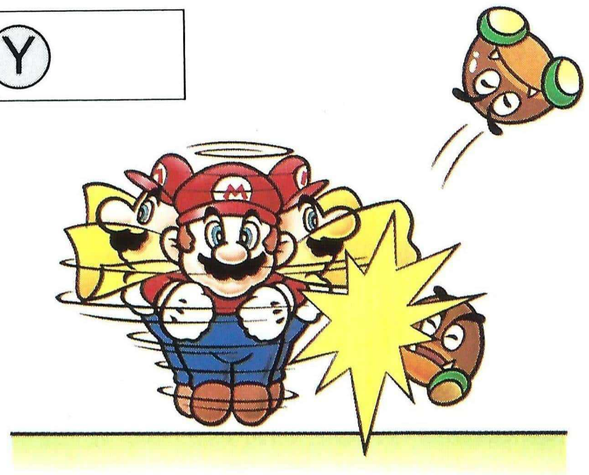




Cape Mario

Dit wordt gebruikt om Mario's Cape te doen draaien om vijanden te verslaan. Je kunt ook blokken van de zijkant raken.

Y



In de Lucht vliegen

Snel opstijgen

+ Y + B

Houd de Y en B Knop ingedrukt en gebruik de vierpuntsdruktoets voor het veranderen van richting.

Spring

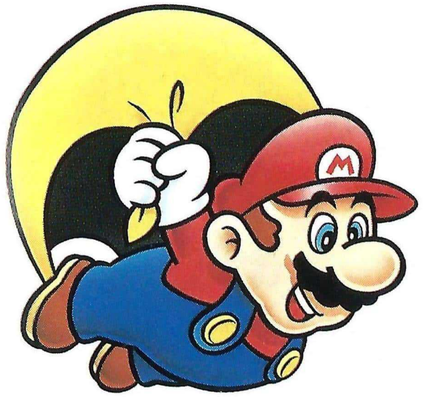
Y + B

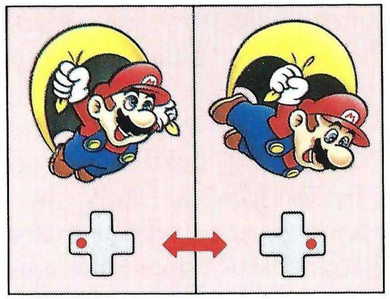
Houd de Y Knop ingedrukt.

Versnelling

+ Y

Ren met je armen gespreid.





Terwijl je met een open cape vliegt, druk je op de vierpuntsdruktoets in dezelfde richting die je opgaat om te dalen. Druk in de tegenovergestelde richting om te stijgen. Als je dit op het juiste moment doet, kun je zelfs veel hoger klimmen dan toen je begon.

De Cape openen

+ Y

De cape zal open gaan als je of de B Knop loslaat, of als Cape Mario het hoogste punt heeft bereikt. Als Cape Mario een vijand raakt, terwijl hij zijn cape open heeft, valt hij op de grond, maar hij verliest geen kracht.

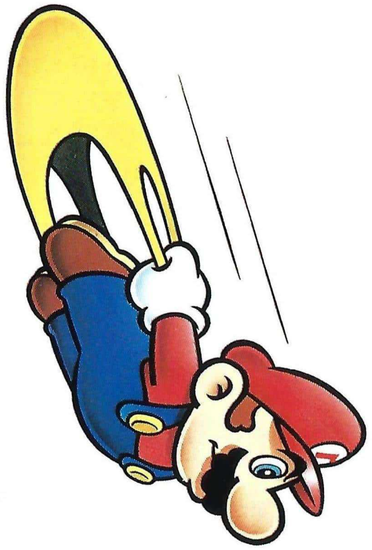
Laat de Y Knop los om naar beneden te zweven.



Lichaamspers

Y

Houd de Y Knop ingedrukt om de vijand te verslaan door bovenop hem te vallen.

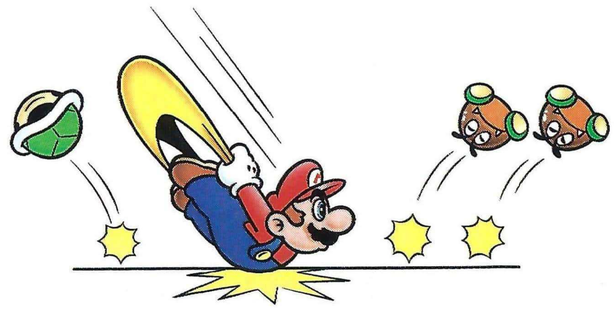


Snelle duik

+ Y

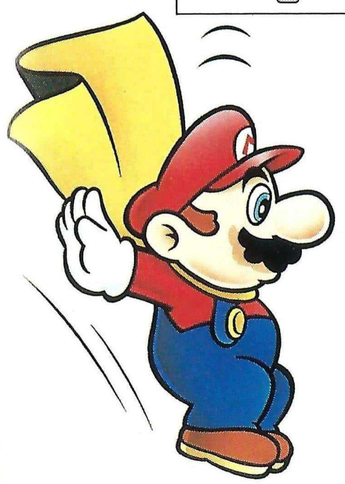
Houd zowel de Y Knop als vierpuntsdruktoets (in de richting die je opgaat) ingedrukt om een snelle duik te maken.

Je kunt verschillende vijanden in je omgeving verslaan door de grond te laten schudden door tegen de grond te kwakken in een snelle duik.



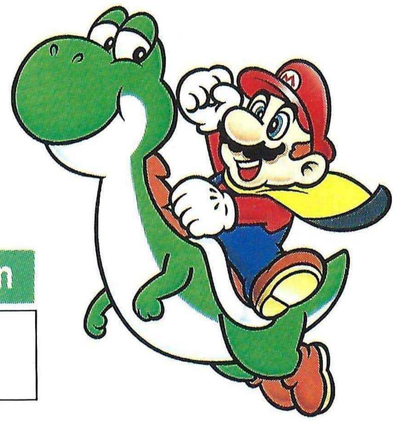
Zachte landing

B



Als je alleen de B Knop vasthoudt, zal je zachtjes landen.

Je vriend Yoshi



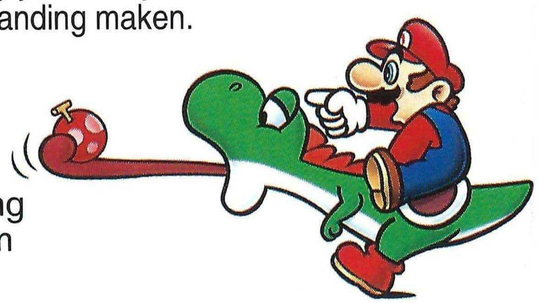
Spring eerst om op Yoshi's rug te klimmen. Het berijden van Yoshi gaat in principe hetzelfde als het besturen van Mario.

Versnelling	Sprong	Mario doen afstappen
+ Y	B	A

Als Cape Mario Yoshi berijdt, kun je in de lucht vliegen door te versnellen en dan te springen. Mario's cape gaat niet open als je de Y en B Knop ingedrukt houdt, maar hij zal wel glijden. Als je alleen de B Knop ingedrukt houdt, kun je een zachte landing maken.

Eten

Y

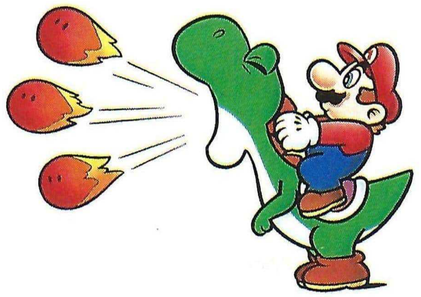


Als je de Y Knop indrukt, zal Yoshi's tong naar buiten floepen om bessen en vijanden te eten. (Zet de bek in dezelfde richting als de bes en hij zal automatisch eten.)

Spugen

Y

Het is moeilijk voor Yoshi om harde voorwerpen te eten, zoals de schilden van schildpadden. Dus als Yoshi iets hards in zijn bek heeft, druk dan op de Y Knop en hij spuugt het uit. Als hij rode schilden eet, spuugt hij een serie vuurballen uit en dat kan tegen een groep vijanden best eens handig zijn!



Als Mario een geel schild eet, maakt hij een zandwolk als hij op de grond kaatst. Als een vijand door zo'n zandwolk wordt geraakt, is hij verslagen. Yoshi kan het schild ook naar zijn vijanden uitspugen.







Als Yoshi blauwe schilden eet, kan hij vliegen indien de B Knop is ingedrukt.

In de lucht vliegen

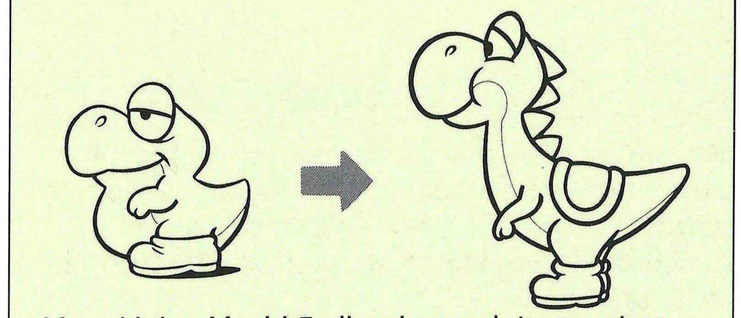
B

Druk snel achter elkaar op de B Knop.

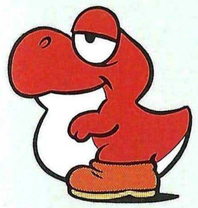
- Als schilden langere tijd in Yoshi's bek worden gelaten, zal Yoshi ze na verloop van tijd doorslikken. Als dat gebeurt, kan Yoshi niet langer al die verbazingwekkende dingen doen die hij wel kan als hij ze in zijn bek heeft.
- Als een vijand Yoshi treft, terwijl Mario op zijn rug zit, verlies je noch Mario, noch kracht, maar Yoshi zal wegrennen. Als dat gebeurt kun je beter uit alle macht achter hem aan gaan, omdat als Yoshi van een klif valt het zeker met hem gedaan is.

De legende van de gekleurde Yoshis

Ergens in het land van de draken verbergen zich drie verschillend gekleurde Yoshi's. In het begin zijn het nog maar kleintjes. Dus moet je ze te eten geven om ze te laten groeien. Als je ze 5 vijanden laat eten, groeien ze uit tot grote Yoshi's.

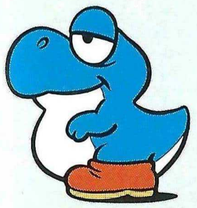


Voer kleine Yoshi 5 vijanden en let op wat er gebeurt!



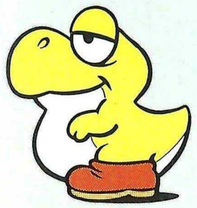
Rode Yoshi

Rode Yoshi spuugt altijd vuurballen uit. Het maakt niet uit welke kleur schild hij in zijn bek heeft.



Blauwe Yoshi

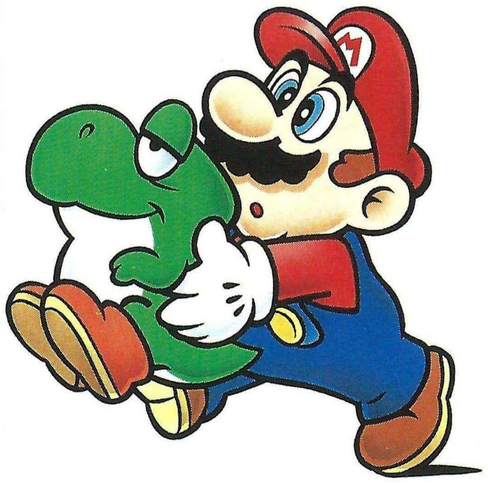
Blauwe Yoshi kan gedurende een bepaalde tijd vliegen, wat de kleur van de schilden in zijn bek ook is.



Gele Yoshi

Als Gele Yoshi springt veroorzaakt hij gedurende een bepaalde tijd zandwolken. Ook bij hem is de kleur van de schilden in zijn bek niet belangrijk.

De specialiteiten van de kleine Yoshi's verschillen met die van de grote Yoshi's.



YOSHI'S EILAND

FORTEN

Er zijn dinosaurussen, Reznor genaamd, die je opwachten in alle vier de forten. Ongetwijfeld zijn zij op een vreselijke manier behekst door Koopa. Ze doen alles voor hem, dus pas op.

SPOOKHUIS

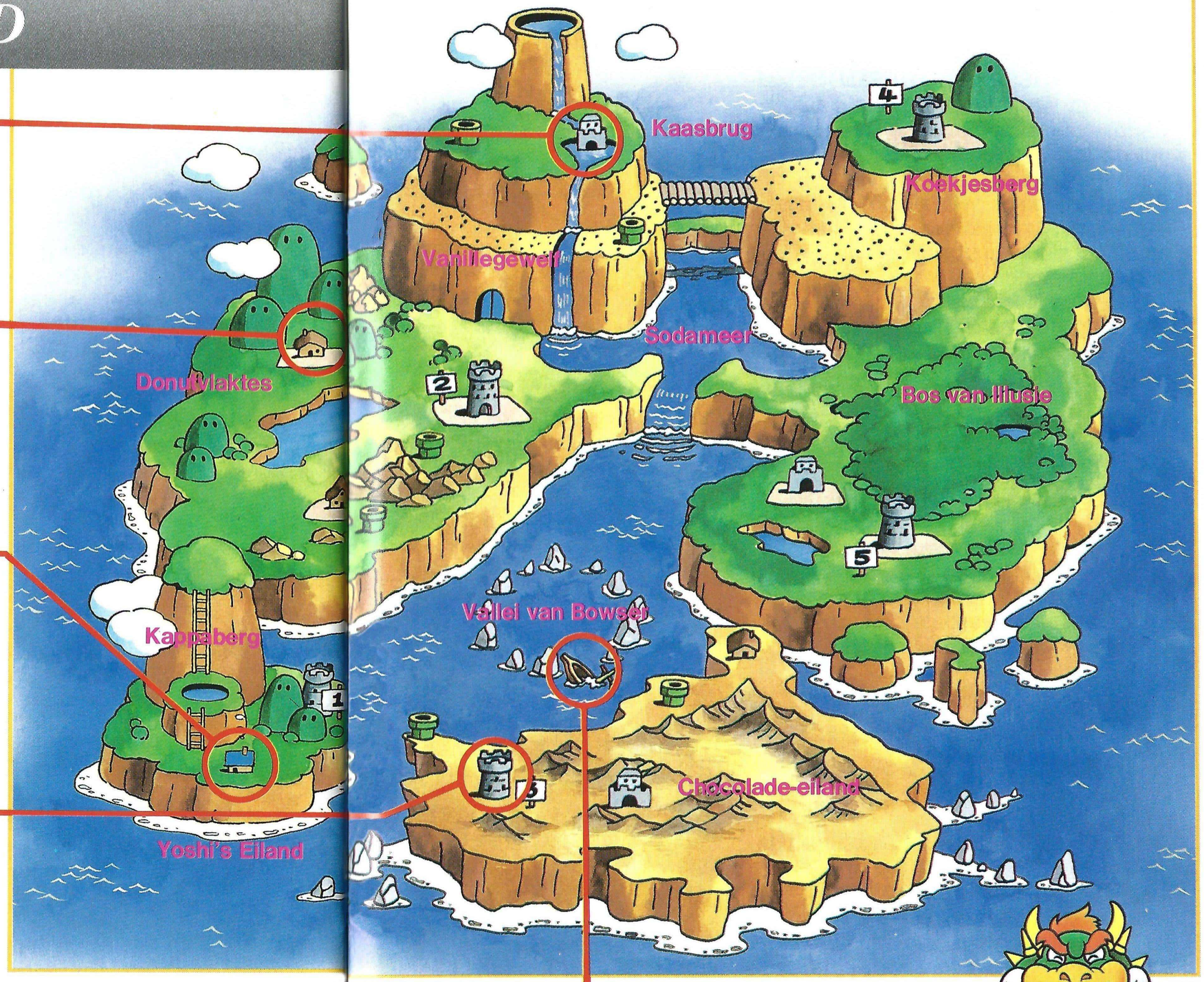
Binnen in dit huis is het donker en akelig. Het wemelt er van de spoken en geesten. Erger nog is dat de deur haast niet te vinden is. Zet dus je denkpetje maar op om hier vandaan te ontsnappen.

YOSHI'S HUIS

Dit is het startpunt voor het spel, maar het huis is leeg. Het lijkt wel of de schuwe Yoshi is uitgegaan. Je kunt hem beter gaan zoeken en doe het snel. Overigens is Yoshi voor het eerst ontdekt op Yoshi's Eiland. Zo komt hij aan zijn naam.

DE KASTELEN

In de 7 kastelen houden de Koopa Kids elk een van Yoshi's vrienden in een ei gevangen. Er wachten je heel wat valstrikken als je probeert door de kamers van de Kids te komen. Erger nog, de Kids komen op jou af met verschillende aanvallen. Deze kastelen doorzoeken is om gek van te worden.





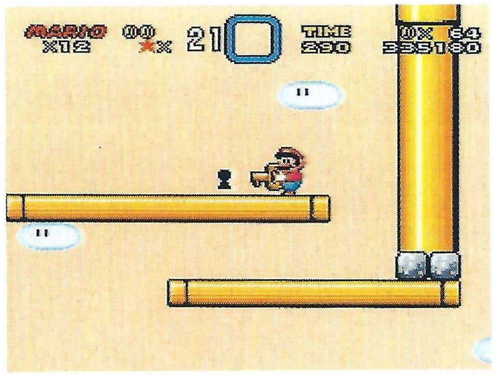
HET GEZONKEN MYSTERIESCHIP

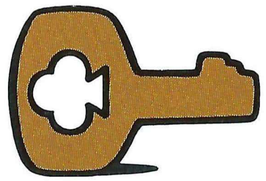
Dit gezonken schip ziet er raar uit. Heb je dit niet al eens eerder gezien? Inderdaad, in Super Mario Bros. 3 gebruikten Koopa en zijn kinderen een vliegend schip om Mario het leven zuur te maken. Ik zou niet verbaasd zijn als Bowser zich ergens in de buurt ophield.



SLEUTELGATEN (KEYHOLES)

Geheime sleutelgaten zijn ook in het hoofdstuk TUSSENPOORT EN DOEL al genoemd. Vanaf de Donut Plains zijn heel wat parcourspunten rood. Bij die parcourspunten liggen verborgen doelen en sleutelgaten (zie afbeeldvoorwerp). Sleutels liggen GEWOONLIJK naast het sleutelgat. Als Mario een sleutel neemt en naast het sleutelgat beweegt kan hij het parcours verlaten naar een ander gebied. Zit Mario op Yoshi als hij de sleutel vindt, dan kunnen ze naast het sleutelgat bewegen door Yoshi de sleutel in zijn bek te laten houden.

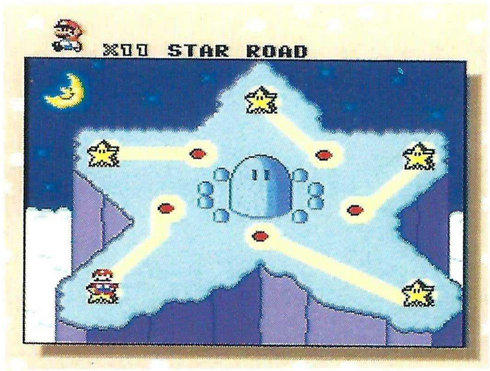




Sleutel

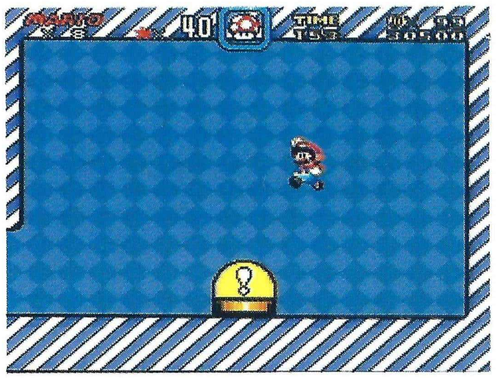
STERWEG (STAR ROAD)

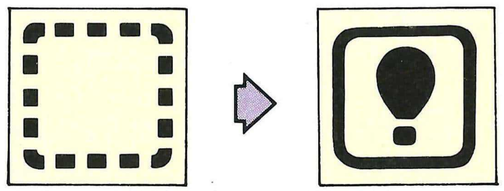
WOW! Waar zijn we hier? Vind deze ster op het kaartscherm en je weet dat je naar een vreemde plaats bent gekomen. Maar maak je geen zorgen, als je deze puzzel oplost gaat er beslist iets fijns gebeuren.



SCHAKELPALEIS (SWITCH PALACE)

Spring hier op de grote schakelaar en de gele blokken, met stippellijnen in het midden van het parcours, zullen veranderen in blokken met uitroeptekens. Dat maakt het eenvoudiger om het parcours veilig te stellen. Het schakelpaleis is er in drie verschillende kleuren. Je wilt ze vast wel vinden.



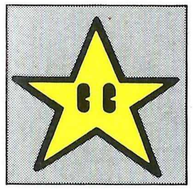


Stippellijn blok

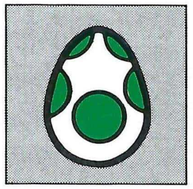
Uitroepteken blok

SPECIALE VOORWERPEN EN BLOKKEN

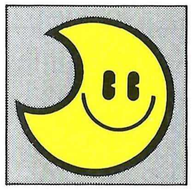
(Waarschuwing: Er zijn veel meer verassingen die hier niet genoemd worden!)



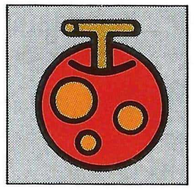
Super Ster
Ze maken Mario onoverwinnelijk.



Ei
Er zit altijd iets leuks in.



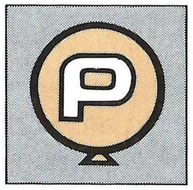
3-Up Maan
Deze geeft Mario drie extra levens.



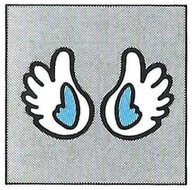
Bes
Je verdient een extra Mario als je Yoshi genoeg bessen voert.



Springplank
Bij een juiste timing kun je een superhoge sprong maken.



Krachtballon
Mario's lichaam kan hiermee opzwellen, zodat hij gedurende bepaalde tijd door de lucht kan zweven.



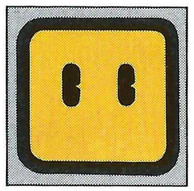
Yoshi's vleugels
Yoshi kan vliegen als je deze pakt terwijl Mario Yoshi berijdt.



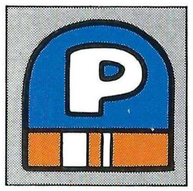
Prijsblok
Raak dit van onderen om een munt of voorwerp te krijgen.



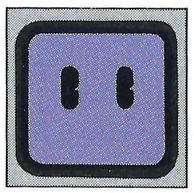
Springblok
Dit blok springt rond en gooit er soms voorwerpen uit.



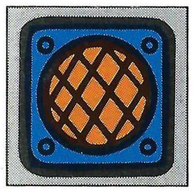
Rotatieblok
Raak dit blok en het zal gedurende een vaste tijd ronddraaien.



Schakelblok
Dit blok verandert bepaalde objecten in munten en omgekeerd.



Grijpblok
Je kunt dit blok vasthouden of gooien.

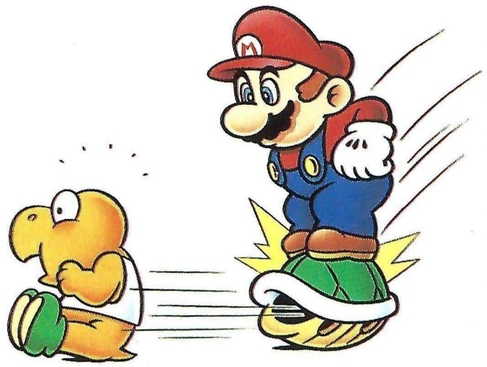


Boodschappenblok
Hiermee krijg je tips en advies tijdens het spel.

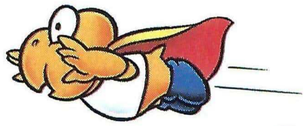


Bonusblok
Als je 30 munten in een parcours krijgt, stomp deze dan om een extra Mario Champignon te verdienen.

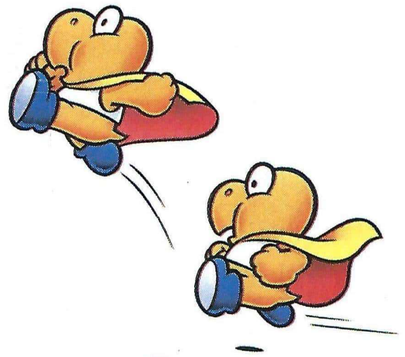
FIGUREN IN DINOSAURUSLAND



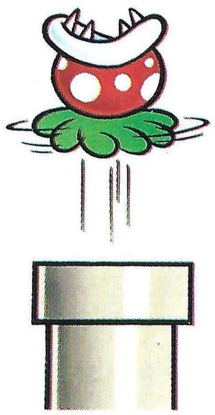
Koopa
Dezelfde goede, oude Koopa's zijn weer terug. Iedereen verbleekt als deze figuren verschijnen. Als je in dit spel op een Koopa springt, floept hij uit zijn schild. Vervelender is dat een Koopa zonder schild tenslotte toch zijn lege schild vindt en dan opnieuw begint. LET OP: Als een Koopa in een geel schild kruipt is hij onoverwinnelijk.

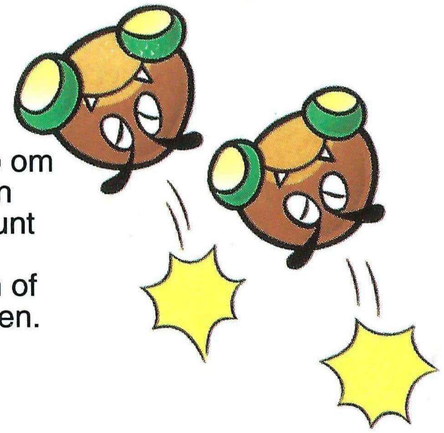


Super Koopa
Een Koopa die kan vliegen als hij zijn magische cape heeft omgedaan. Het lijkt erop dat deze knul enkele moeizame luchtgevechten met Cape Mario aangaat. Maar kijk naar de zonzijde... als je erop een springt die zo'n flitsende cape draagt, ontvang je een Capeveer.

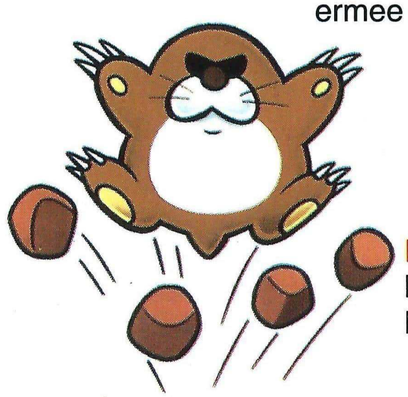


Springende Piranha Plant
Dit is een tropische plantenversie van de Vulkaanplant. Wees voorzichtig, ze komen wild fladderend uit pijpen en kunnen erg taai zijn.

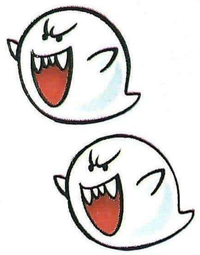




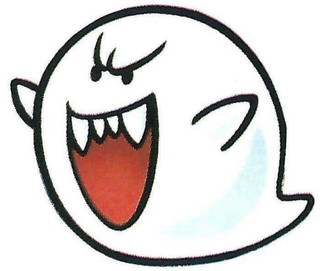
Goomba
Spring erop om hem te laten rollen. Je kunt hem ook vasthouden of ermee gooien.



Monty Mole
Dit is een mol die uit de grond barst. Er zijn ondergronds nog grotere.



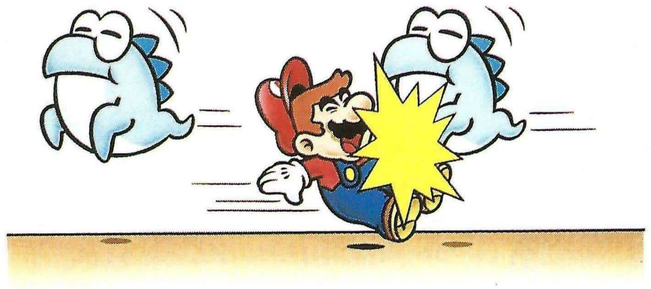
Boo Buddies



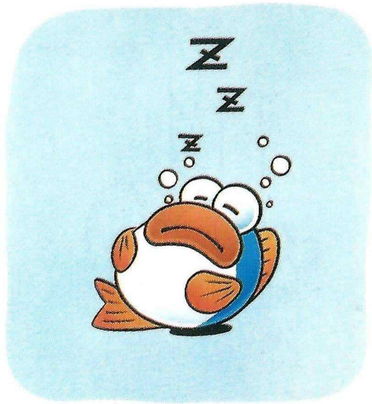
The Big Boo

Wellicht herinner je je de Boo Buddies van Super Mario Bros. 3. Dit keer is er een hele horde van ze. En daaronder bevindt zich een enorme engerd die The Big Boo heet. Niet getreurd, als je ze aankijkt reageren ze verlegen en draaien zich af. Leuk zijn ze, hè? Maar kijk uit..ze zijn gevaarlijk.

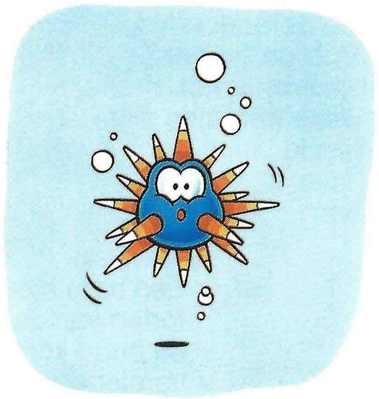
Eeries



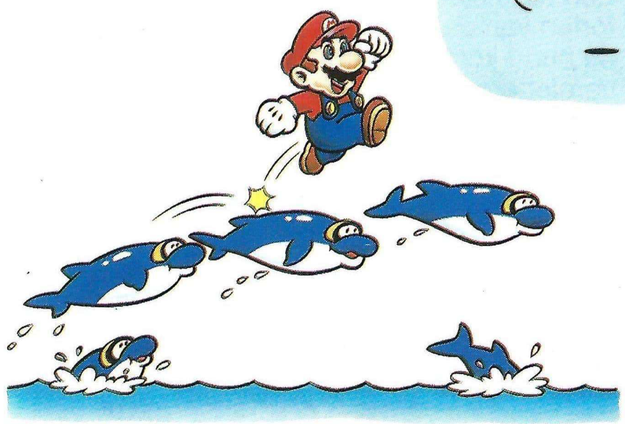
Dit is een dinosaurusspook dat in het spookhuis rondwaart. Het komt je achterna met zijn bleke gezicht. Ohhhh wat een eng spook is dit.



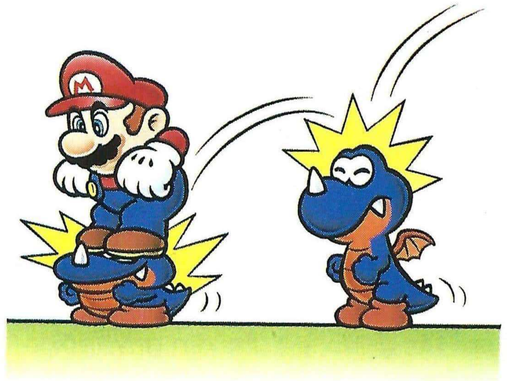
Rip Van Fish
Deze kleine meneer doet constant een dutje, maar als Mario langskomt wordt hij wakker en achtervolgt hem. Wat je ook doet, laat Rip Mario niet aanraken.



Urchin
Dit is een gigantische zeeëgel die in zee drijft. Hij beweegt niet erg snel, dus als je rustig voorbij zwemt is er geen probleem. Word je echter gestoken dan is dat waarschijnlijk zeer pijnlijk.



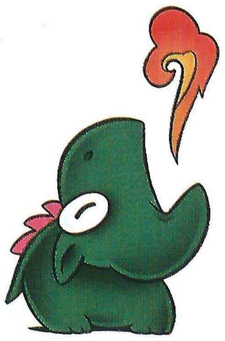
Dolfijn
Geen paniek, deze jongens zijn geen vijanden. Zij helpen Mario het water over te steken. Een bruikbare school op elkaar lijkende dolfijnen.



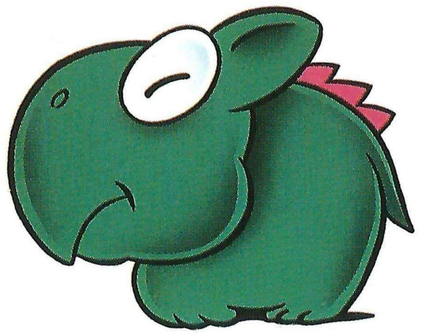
Rex

Zoals men kan verwachten tref je dit soort vijanden alleen in Dinosaurusland aan en er zijn er dan ook een heleboel van. Je moet twee keer op een Rex stampen om hem te verslaan. Een Rex heeft vleugels, maar ik denk niet dat hij kan vliegen.

Mini-Rhino



Dino Rhino

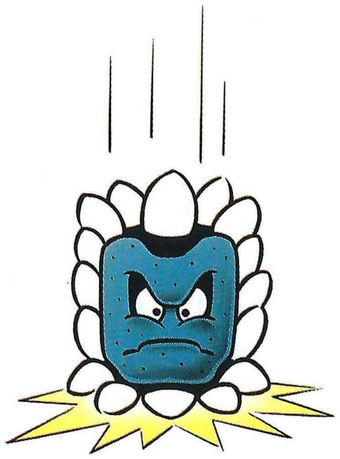


Dit zijn zwaargewichten van Chocolate Island. Spring op Dino Rhino en hij wordt Mini-Rhino. Kijk uit, ze blazen vuur uit.



Bob-omb

Deze ontploffen en verspreiden sterren na bepaalde tijd. Sommige van de Bob-ombs gebruiken parachutes om uit de hemel te vallen. Deze kereltjes zijn een grote ellende.

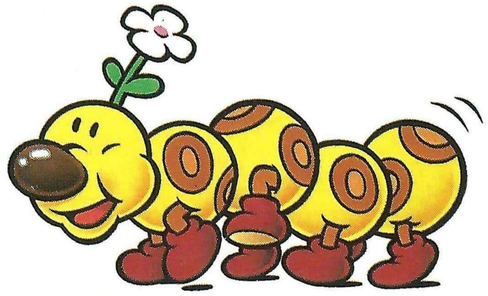


Thwomp

Een nare steengeest die de kastelen en de forten van de Koopas bewaakt. Als Mario in de buurt komt, zal Thwomp proberen hem te verpletteren. Het probleem is dat als je er niet langs komt, je ook niet verder komt.

Wiggler

Een rups die in het bos leeft. Gewoonlijk is Wiggler erg rustig, maar als je er eenmaal op gesprongen hebt, wordt hij rood en buitengewoon boos. Behandel Wiggler zo mogelijk met respect.



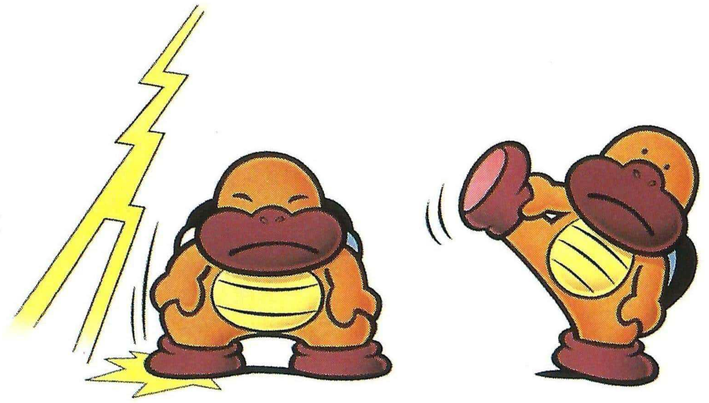


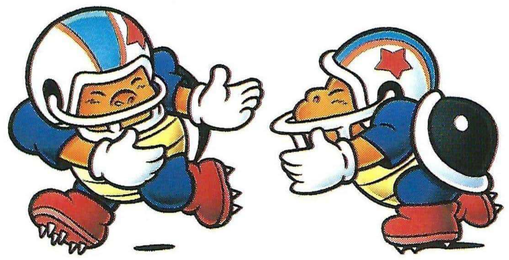
Magikoopa

Dit is een van de schildpadtovenaars. De vreemde lichtflitsen die uit de toverstaf schieten, zijn in staat blokken in vijanden te veranderen. Daar komt nog bij dat Magikoopa kan verschijnen en verdwijnen in een oogwenk. Een zeer lastige klant.

Sumo Brother

Als dit vreemde kleine kereltje met zijn voet stampt, slaat de bliksem in en verandert alles wat wordt geraakt in een vlammenzee. LET OP: Sumo Brother zal je zelfs aanvallen met een karateklap.





Chargin' Chuck

Deze All-Stars schijnen Mario steeds de weg te versperren als hij zijn doel in het vizier heeft. Ze gebruiken een verscheidenheid aan koppige aanvallen, dus reken maar op een stevig gevecht met Chargin' Chuck.



90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE

BANDAI B.V. (''BANDAI'') garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System (''cassette'') gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u de cassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs, aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo Technische Dienst - tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 03440-14234 (Nederland) of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.