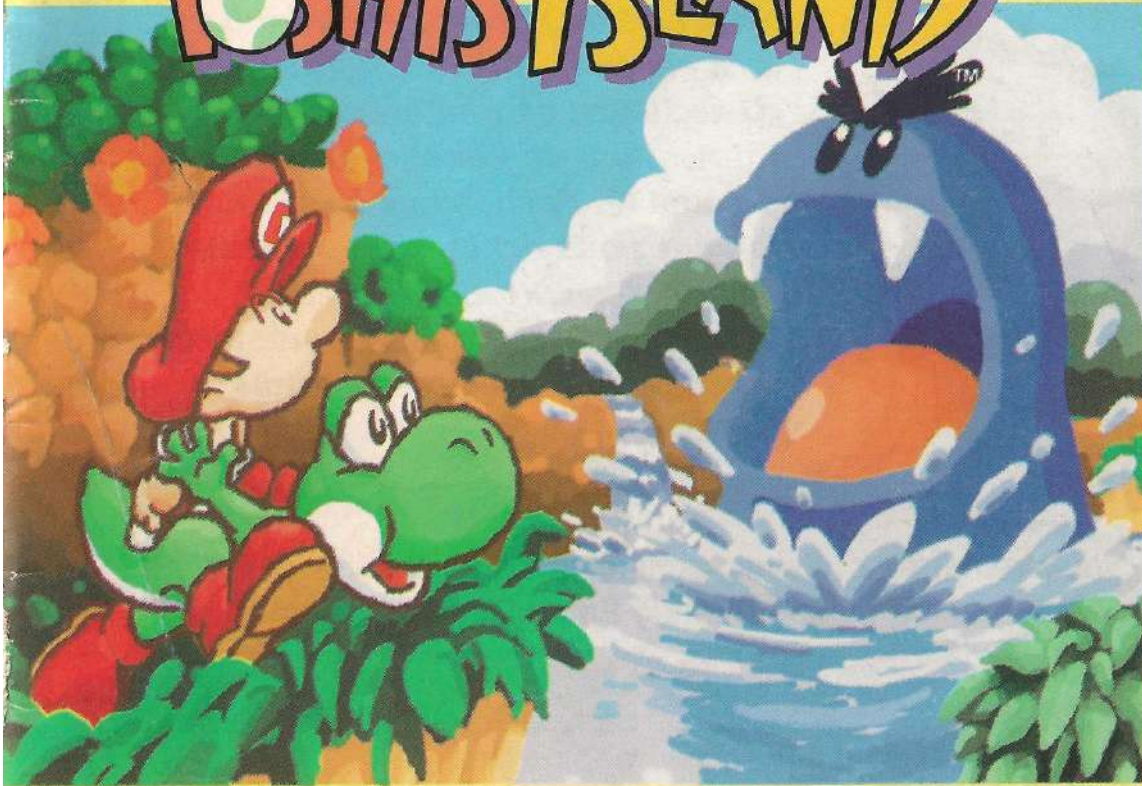


SNSP-YI-FAH

SUPER MARIO WORLD 2™ YOSHI'S ISLAND



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



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

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

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

Sommaire

L'Histoire	3
Commandes	7
Préparatifs	9
Ecran de Sélection du Niveau	10
La règle de base	11
Objets	13
Goal et Points	14
Bonus Challenge	15
Tentez tout !	17
Pastèques et Attaques Spéciales	18
Métamorphoses	19
Clés, Portes et Mini-combats	20
Objets spéciaux	22
Effets des Objets Spéciaux	23

L'HISTOIRE



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

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



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

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



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



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

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



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

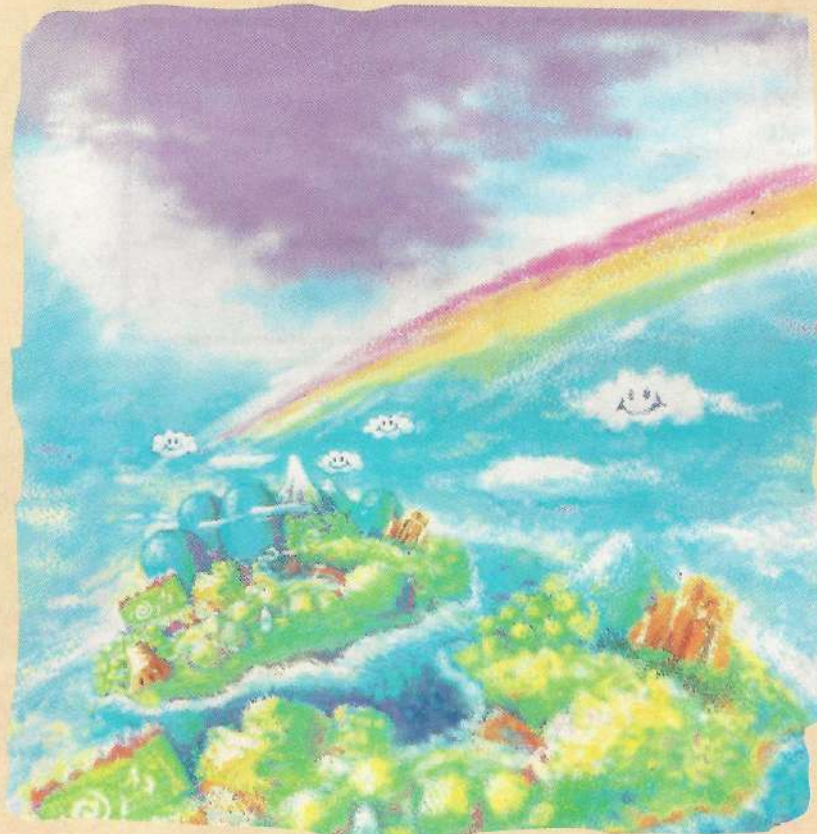


En fait, l'autre jumeau n'a pas sombré dans l'océan... Il a atterri sur le dos d'un Yoshi ! Et, dans le même laps de temps, une carte est tombée !!

Ce paradis est l'île de Yoshi. Sur celle-ci, vivent toutes sortes de Yoshis relax. Mais cette calamité les jette dans un état proche de la panique. Tous crient et parlent en même temps, lorsque le bébé indique quelque chose.

Oui ! Le bébé devine où se trouve son jumeau. Tous les Yoshis sont alors d'accord : il faut que le bébé atteigne sa destination et, pour cela, ils vont utiliser un système de relais.

C'est au Yoshi Vert que revient l'honneur de démarrer.



LES COMMANDES



Maîtrisons l'art de lancer les Oeufs !



Appuyez sur ◀ ou ▶ pour vous déplacer.



Appuyez sur ▲ pour entrer par une porte.



Appuyez sur ▼ pour vous accroupir.

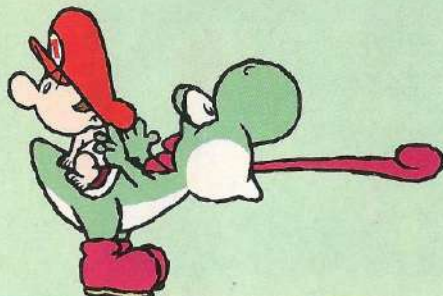
Pause.

Regarder le score.

Choisir un objet spécial.

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

Pour avaler un ennemi.



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

Pour faire des oeufs.



LANCER DES OEUFS



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

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

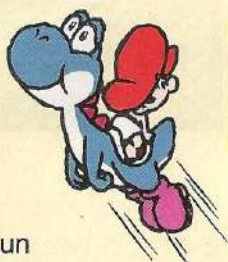
Choix N°1 (Pour les patients) :

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

Choix N°2 (Pour les pressés) :

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

Saut



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

Saut Plané



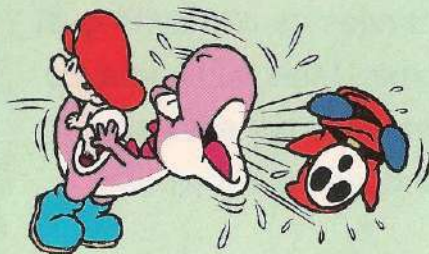
Appuyez sur ▼ lorsque vous êtes en l'air pour frapper le sol.

Attaque Rodéo



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

Pour recracher.



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

Attaque Spéciale.



PRÉPARATIFS



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

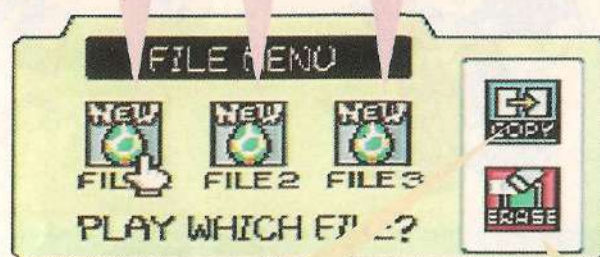
ÉCRAN DU CHOIX DE LA LANGUE

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

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



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



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

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

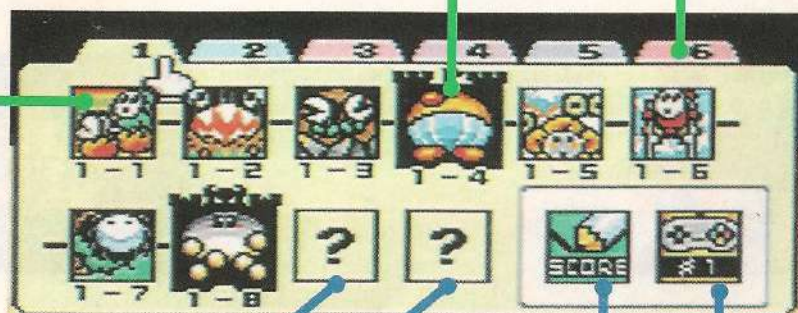
ÉCRAN DE SÉLECTION DU NIVEAU

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

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

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

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



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

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

Configuration de la manette :

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

LA RÈGLE DE BASE



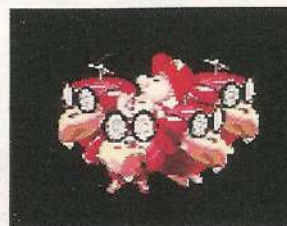
Bébé Mario est désarçonné dès qu'un ennemi vous touche. Gardez un oeil sur le Compteur (à rebours) !

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

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



Ne laissez pas le compteur atteindre 0...

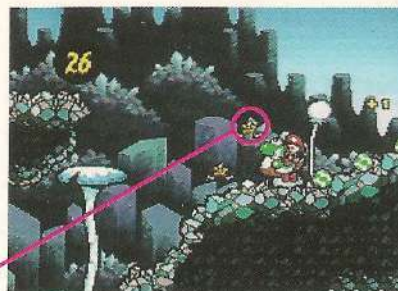


PETITE ASTUCE

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



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



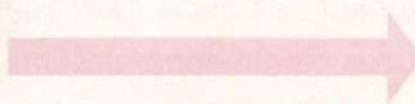
Étoile

Le Compteur démarre à 10.

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



**Le Compteur
n'atteindra que 10.**



Les Anneaux de mi-chemin

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



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

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

OBJETS

Pièces :



Il y en a partout. Cent pièces vous octroient un 1-Up.

20 par niveau. Cent pièces vous octroient un 1-Up.

(Exemples : 20 pièces rouges + 80 pièces = 1-Up.

10 pièces rouges + 90 pièces = 1-Up. Etc...)

Pièces Rouges :



20 par Niveau. Récupérez-les toutes pour approcher du

« Parfait ».

Oeufs (6 au maximum)

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

Oeuf Jaune



Pièce

Oeuf Rouge



2 étoiles

Oeuf Clignotant



Pièce Rouge

Fleurs :



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

GOAL ET POINTS



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

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



PANNEAU DES SCORES

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



Meilleur score du Niveau.

Secondes (Étoiles) restant au Compteur (Max. de 30).

Nombre de Pièces Rouges collectées (Max. de 20).

Nombre de Fleurs collectées (10 points par fleur : Max. de 50 pts).

Score Total.

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

LE BONUS CHALLENGE

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



Loterie



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



Grattez



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

Bandit Manchot



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

Cartes



Retournez des cartes et gagnez des objets. Si vous retournez Kamek, vous perdez tous les objets gagnés précédemment. Essayez de retourner toutes les cartes, sauf celle de Kamek, et recevez un bonus.

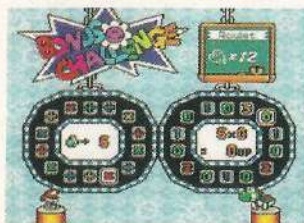
Pour quitter, appuyez sur l'icône "Exit".

Cartes concordantes



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

Roulette



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

TENTEZ TOUT !



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

Blocs à Messages



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

Nuages Ailés



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

Interrupteurs



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

Nuages Fléchés



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

PASTÈQUES ET ATTAQUES SPÉCIALES

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



Pastèque Verte



Emission de graines



Pastèque Rouge



Emission de feu



Pastèque Bleue



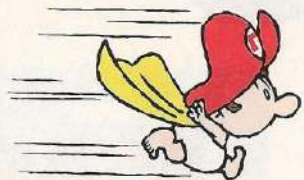
Emission de glace

SUPER ÉTOILE ET MARIO COSTAUD



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

FONCER



Bouton Y.

GRIMPER AUX MURS



Maintenez enfoncés ◀ ou ▶ de la manette multidirectionnelle.

FLOTTER



Appuyez sans cesse sur le bouton B.

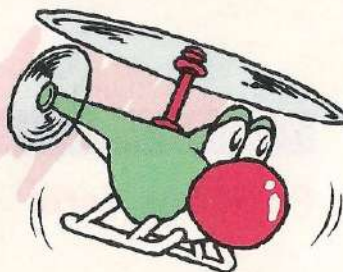
MÉTAMORPHOSES



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

Hélicoptère

Déplacez-le au moyen de la manette multidirectionnelle.



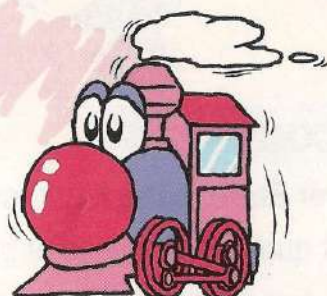
Char à Taupe

Déplacez-le au moyen de la manette multidirectionnelle.



Sous-marin

Tirez une torpille au moyen du bouton Y ou B.

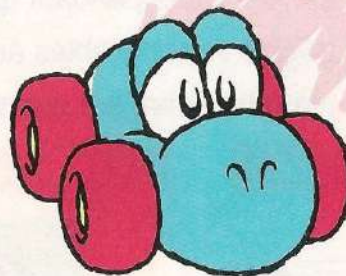


Train

Allez plus vite avec le bouton Y ou B.

Voiture

Tapotez le bouton Y ou B pour enjamber les ennemis.



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



CLÉS, PORTES & MINI-COMBATS



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

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



Une clé est nécessaire.

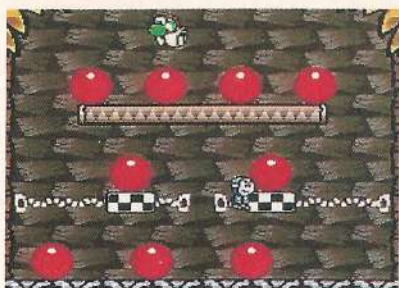
Partie de Ballon



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

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

Crevaisson de Ballons



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

Collecte de Pièces



Collectez-en un plus grand nombre que votre adversaire.

Concours de Graines de Pastèque



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

OBJETS SPÉCIAUX



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

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

L'écran Pause



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

Nombre de Yoshis restants.

Nombre de Pièces collectées.

Étoiles dans le compteur.

Objets Spéciaux collectés.

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

EFFET DES OBJETS SPÉCIAUX

Etoile à 10 points :



Ajoute 10 au Compteur.

Etoile à 20 points :



Ajoute 20 au Compteur.

Oeuf Surprise :



Donne à Yoshi un stock complet de 6 oeufs.

POW Spécial :



Changez tous les ennemis en Étoiles.

Nuage Surprise :



Change tous les ennemis en Nuages Ailés.

Loupe :



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

Super Pastèque Verte :



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

Super Pastèque Rouge :



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

Super Pastèque Bleue :



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

[0495]

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants :

POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 36. 68. 77. 55. (2,19 f/mn au 04/95) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (1,27 f/mn au 04/95).

POUR LA BELGIQUE, appelez le CLUB NINTENDO au 02/478.92.08.

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

[0495SSF]

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 36 68 77 55** et un conseiller technique vous orientera du lundi au jeudi de 9h00 à 19h00, et le vendredi et samedi de 10h00 à 18h00. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)
Si vous avez un Minitel : 3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95)
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO
BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

[0493SSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») 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 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO 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 :

NINTENDO REPAIR SERVICE

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 NINTENDO 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.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers
en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des
difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)

Si vous avez un Minitel : 3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95)

Ou écrivez-nous au

CLUB NINTENDO

BP 14

95311 CERGY PONTOISE CEDEX

EN BELGIQUE

02/478.92.08

du lundi au vendredi, de 14h à 18h

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.



*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 cassette met YOSHI'S
ISLAND™ voor het Super Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren
kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

Inhoud

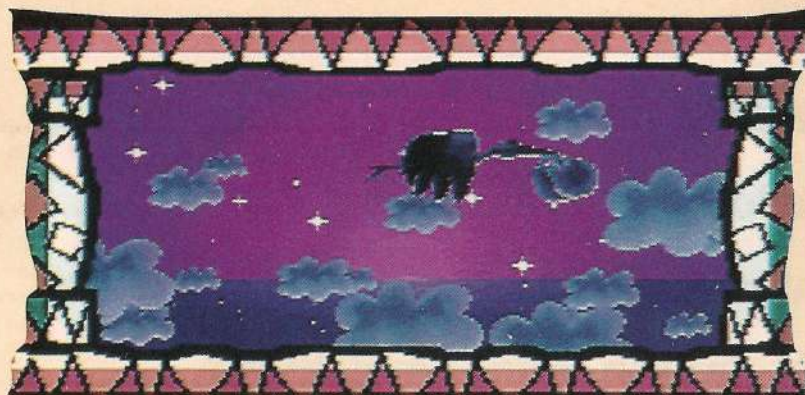
Het verhaal	31
De bedieningsknoppen	35
Voordat je met het spel begint	37
Het level-keuze scherm	38
De basisregel	39
Basisvoorwerpen	41
Het doel en de score	42
Het bonuslevel	43
Probeer alles uit!	45
Watermeloen en speciale aanvallen	46
Gedaantewisselingen	47
Sleutels, deuren, mini-gevechten	48
Speciale voorwerpen	50
De effecten van speciale voorwerpen	51

Het verhaal



*Dit verhaal gebeurde heel,
heel lang geleden...
Het is het verhaal over een
baby en Yoshi...*

***Een ooievaar vliegt met grote haast door
de ochtendschemer. In zijn snavel heeft
hij een tweeling die zo snel mogelijk
moet worden afgeleverd bij de ouders.***



***Plotseling verschijnt er iets tussen de
wolken en komt met een razende
snelheid af zetten op de ooievaar.***

***“KRRRAAAHH”, krijst het wezen,
“Deze baby's zijn voor mij!”***



**Het wezen grijpt slechts één baby en
verdwijnt in de duisternis, terug naar
waar het vandaan kwam.**



Oh nee!

**De tweede baby valt naar beneden en
verdwijnt onopgemerkt richting de zee.**

De kidnapper is Kamek, een kwaadaardige Magikoopa uit het Koopa Koninkrijk. Hij heeft deze ochtendlijke ontvoering gepland, omdat hij er de voorgaande nacht van had gedroomd dat een tweeling die geboren zou worden in het Paddestoelenkoninkrijk verderf zou brengen voor de Koopa familie. Wanneer hij terugkomt in zijn kasteel, realiseert Kamek zich dat de tweede baby ontbreekt. Hij roept zijn handlangers bij elkaar.



“Ga de andere baby zoeken! Zorg ervoor dat zijn ouders hem nooit meer terug krijgen! Nooit meer!”

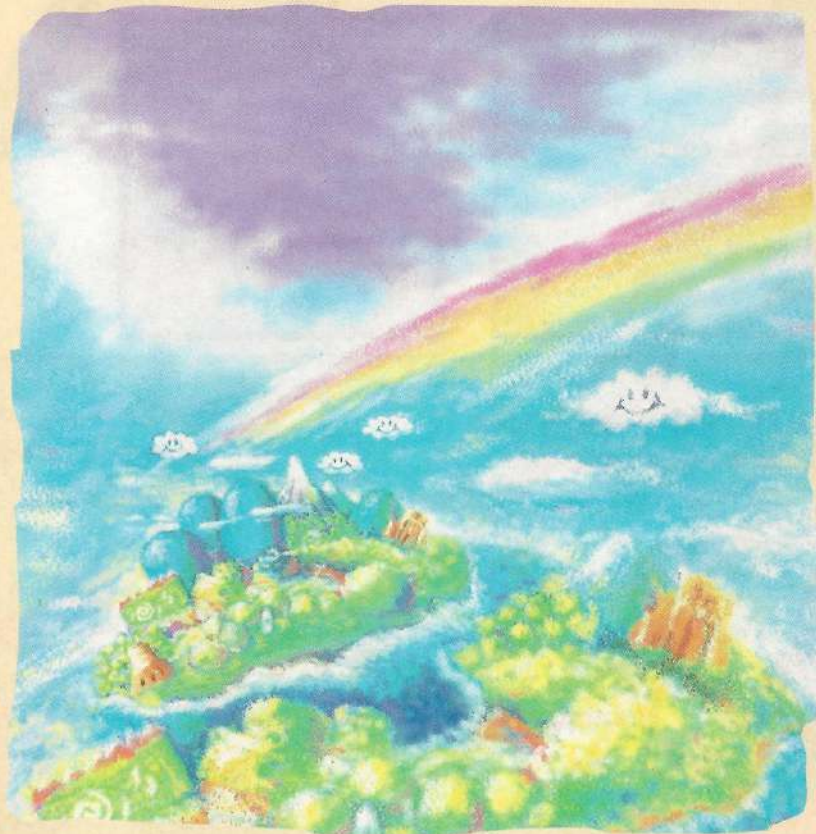


Intussen was de tweede baby uiteindelijk niet in de zee gevallen maar... veilig beland op Yoshi's rug! En vlak daarna komt er een landkaart uit de lucht vallen!!

Dit paradijs heet Yoshi's Eiland, en op dit eiland leven een heleboel verschillende Yoshi's. Deze Yoshi's zijn normaal gesproken heel kalm en bedaard, maar deze ramp brengt hen allemaal in rep en roer. Terwijl de Yoshi's als gekken door elkaar heen schreeuwen, blijft de baby hardnekkig naar iets wijzen.

Ja! De baby voelt waar de andere baby zich bevindt. Alle Yoshi's zijn het er snel over eens dat zij de baby naar zijn bestemming zullen brengen volgens een estafette systeem. Een beetje zoals vroeger de paarden van de postkoets iedere keer werden gewisseld.

De groene Yoshi mag als eerste van start.



De bedieningsknoppen



Laten we eerst eens leren hoe je eieren gooit.



Druk op ◀ of ▶ om te bewegen.



Druk op ▲ om door deuren heen te gaan.



Druk op ▼ om weg te duiken.

Pauze.

Bekijk je score.

Kies een speciaal voorwerp.

Yoshi steekt zijn tong uit in de richting waarin gedrukt wordt (behalve naar beneden).



Druk op ▼ als Yoshi een vijand in zijn mond heeft om een ei te maken.

Grijp vijanden.



Maak eieren.



EIEREN GOOIEN.



Door op de L knop of R knop te drukken stop je het richten met de cursor. Druk op ▲ om de cursor direct boven Yoshi vast te zetten.

Voor het gooien met eiren zijn er twee mogelijkheden op de controller (zie: Het level-keuze scherm).

Druk op ▼ om de gooi te annuleren.

Optie 1: RUSTIG

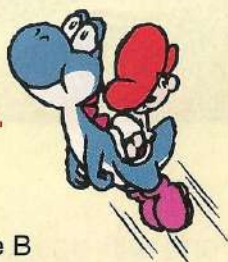
Druk op de A knop om met de cursor te richten.

Druk nogmaals op de A knop om het ei te gooien.

Optie 2: SNEL

Druk op de A knop en houd deze ingedrukt om met de cursor te richten. Het ei zal worden gegooid zodra de speler de A knop loslaat.

Springen.



Als je op de B knop blijft drukken, zal Yoshi even in de lucht blijven hangen.

Spring net even wat verder!



Druk in de lucht op ▼ om op de grond te stampen.

Stamp op de grond!!



Of druk nogmaals op de Y knop om de vijand uit te spugen.

Uitspugen.



Of druk op de Y knop wanneer Yoshi een watermeloen in zijn mond heeft om pitten, vlammen of ijs uit te spugen.

Speciale aanval.



Voordat je met het spel begint



Als je een level uitspeelt worden de vorderingen en de score van het level automatisch gesaved.

HET TAALKEUZE-SCHERM

Als je het spel voor de eerste keer aanzet, verschijnt er een taalkeuze-scherm. Kies een taal door ▲ of ▼ te drukken op de vierpuntsdruktoets. Druk op de startknop om verder te gaan. Ook kun je, tijdens het demo- of titelscherm, het taalkeuze-scherm bereiken door op de selectknop te drukken.



Selecteer het file waarin je je gegevens wilt opslaan.
Er zijn er in totaal drie.



Als je wilt kun je het ene file naar het andere kopiëren. Hierdoor kun je doorgaan met een spel dat een vriend of vriendin heeft gesaved.

Je kunt ook gegevens wissen uit een file. Eenmaal gewiste gegevens kun je niet meer terughalen, dus wees voorzichtig met wissen.

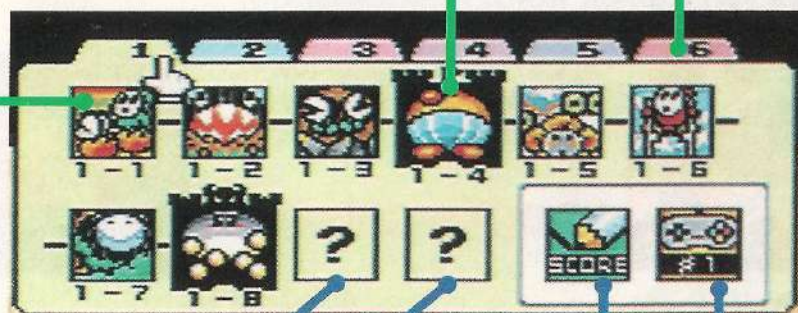
HET LEVEL-KEUZE SCHERM

Er zijn 6 werelden in dit spel en elke wereld heeft 8 levels.
Verplaats de handvormige cursor naar het level dat je wilt spelen.

De levels die je al hebt uitgespeeld zijn in kleur afgebeeld. Je kunt ieder level zo vaak spelen als je wilt.

Als je in een andere wereld je geluk wil beproeven, dan beweeg je de cursor naar die wereld om hem te selecteren.

In level 4 en 8 van iedere wereld, wacht je een gevecht tegen een baas.



Als je aan bepaalde voorwaarden hebt voldaan verschijnen hier iconen. Dit zijn speciale verrassingen voor jou!

Hier kun je zien wat de best behaalde scores zijn van de verschillende uitgespeelde levels (zie: Het doel en de score).

Controlleropties:

Er zijn twee verschillende manieren om eieren te gooien.
Kies de methode die je het prettigst vindt.

De basisregel



Als je geraakt wordt, valt baby Mario van je rug. Let op de tijd klok!

Om een level uit te spelen moet je door de "GOAL!"-ring heenspringen en baby Mario doorgeven aan de volgende Yoshi.

Als baby Mario van Yoshi wordt gescheiden, begint de tijd af te tikken. Je hebt maar een paar seconden de tijd om Yoshi en baby Mario weer bij elkaar te brengen voordat baby Mario door de handlangers van Kamek wordt weggekaapt.



Zorg dat de tijd klok niet op "0" komt te staan...

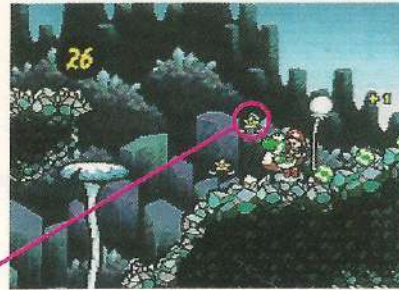


HANDIGE TIPS

Wanneer baby Mario naar boven zweeft, kun je hem met een ei raken om hem dichterbij te brengen. Verder kan Yoshi hem raken met zijn tong als hij die naar boven uitsteekt.



Als je sterren verzamelt, krijg je meer tijd op de tijd klok. Je kunt er maximaal 30 verzamelen.



Een ster

De tijd klok start op 10.

Als de tijd klok onder de 10 komt, herstelt de tijd zich langzaam wanneer je baby Mario weer te pakken hebt.

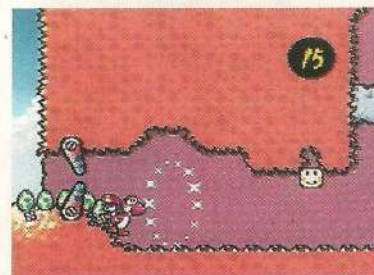


De tijd klok herstelt zich maar tot 10.



De ring halverwege het level

In ieder level zijn ringen te vinden (zie het plaatje rechts). Als je een ring voorbij bent kun je, als het je niet lukt een level uit te spelen, vanaf dat punt verder spelen.



Als je door deze ring heenspringt, wordt deze geactiveerd en krijg je 10 extra sterren.

Als je spel eindigt voordat je een level hebt uitgespeeld, moet je opnieuw aan het begin van dat level starten.

BASISVOORWERPEN

Munten:



Overall zijn munten. Als je er 100 verzamelt, krijg je een 1-up.

Rode munten:



Tussen de gewone munten bevinden zich, per level, 20 rode munten. Als je ze allemaal pakt krijg je een hoge score. Bovendien tellen deze munten ook als gewone munten.

Eieren (Yoshi kan er maximaal 6 meenemen):

Je kunt vijanden opslokken om eieren te maken en bepaalde blokken raken om ze te laten veranderen in eieren. Als een willekeurig ei wordt gebruikt (behalve de groene), verschijnen er voorwerpen.

Geel ei



munt

Rood ei



2 sterren

Knipperend ei



rode munt

Bloemen:



In elk level bevinden zich 5 bloemen. Verzamel ze alle vijf, want dan krijg je een 1-up. Ze zijn een heleboel punten waard.

Het doel en de score



Het is moeilijk om in elk level een score van 100 punten te halen. Om te beginnen moet je eerst gewoon proberen de levels uit te spelen.

Als je door de "GOAL!"-ring heenspringt, wordt baby Mario doorgegeven aan de volgende Yoshi. Hierdoor wordt ook de "Goal" -roulette in werking gezet (zie: Het bonuslevel).



SCOREBORD

Als je het einddoel bereikt hebt, verschijnt het scorebord in beeld en wordt de score berekend. Dit kun je er allemaal op zien:



De hoogste score, behaald in het level.

Het aantal resterende seconden op de tijd klok (max. 30).

Het aantal verzamelde rode munten (max. 20).

Het aantal verzamelde bloemen (10 punten per bloem, max. 50 punten).

Totale Score.

De score is ook te zien op het pauzescherm. Een perfecte score bereik je met 100 punten.

HET BONUSLEVEL

Het aantal bloemen dat is verzameld wordt afgebeeld op de "GOAL!"-ring. Als bij de roulette-draai de ring stopt bij een bloem, speel je het bonuslevel.



Trek een kaart



Kies één kaart en verzamel dat voorwerp. Als je de kaart met Kamek's gezicht trekt, krijg je niets.



Kras en pas



Kras 3 vakken, en verdien extra levens afhankelijk van hoeveel baby Mario's er tevoorschijn komen.

De fruitautomaat



Druk op een willekeurige knop om de draaiende schijven te stoppen. Voor een goede combinatie wordt je beloond met extra levens.

Kaarten omdraaien



Je krijgt niets voor een kaart met één van Kamek's handlangers.

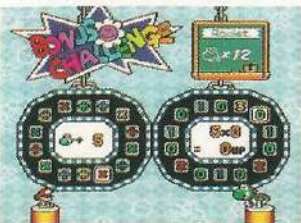
Draai de kaarten om en verzamel de voorwerpen. Je mag kaarten omdraaien totdat je Kamek trekt, maar als je Kamek hebt getrokken, ben je alle voorwerpen die je hebt verzameld kwijt. Als je wilt stoppen, druk je op het "EXIT"-icoon in het midden. Als het je lukt alle kaarten om te draaien krijg je een speciale bonus.

Kaarten bij elkaar zoeken



Draai de kaarten met twee tegelijk om. Onthoud waar ze liggen en draai vervolgens alleen kaarten om die bij elkaar passen. Verzamel die voorwerpen. Als je alle kaarten weet om te draaien, dan krijg je een extra bonus.

Roulette



Zet eerst in, door op ▲ en ▼ op de vierpuntsdruktoets te drukken en draai vervolgens aan het rad. Probeer de combinatie "X" en "O" te vermijden. De uitkomst wordt opgeteld bij het totaal aantal levens.

Probeer alles uit!



Er zitten door het hele spel heen veel verschillende trucs en puzzels. Probeer alles uit, anders loop je misschien vast en kun je niet meer verder.

Hint-blok



Raak dit blok van de onderkant om een aanwijzing te krijgen.

Wolk met vleugels



Als je deze raakt met een ei, verschijnen er sterren, munten, bloemen, trappen, platforms of gebeuren er andere speciale dingen.

Schakelaar



Spring hier bovenop en voor korte tijd verschijnen er geheime ingangen of gebeuren er andere speciale dingen, net als bij de wolk met vleugels.

Pijl-wolk



Raak deze met een ei, dan schiet het ei weg in de richting van de pijl.

WATERMELOEN EN SPECIALE AANVALLEN

In sommige levels komt Yoshi watermeloenen tegen. Je hebt ze in 3 kleuren. Laat Yoshi zijn tong uitsteken en de watermeloen opslokken. Als je vervolgens de Y knop indrukt, spuugt hij met een speciale kracht. (Watermeloenen kunnen niet worden veranderd in eieren).



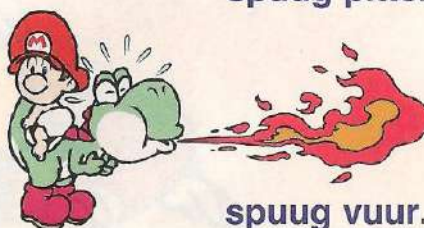
Groene watermeloen



spuug pitten.



Rode watermeloen



spuug vuur.



Blauwe watermeloen



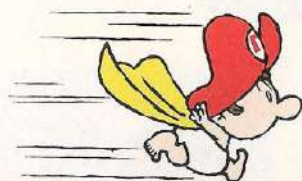
spuug ijs.

SUPERSTER en ONOVERWINNELIJKE MARIO



Als je een superster te pakken krijgt, wordt baby Mario sterker en voor een tijdje onoverwinnelijk. Hij kan dan een hoop schade toebrengen aan al zijn vijanden. De bedieningsknoppen zijn anders als je Mario bestuurt.

RENNEN



Y knop

TEGEN MUREN OPKLIMMEN



Druk snel achter elkaar op ◀ en ▶ op de vierpunts-druktoets.

ZWEVEN



Blijf op de B knop drukken.

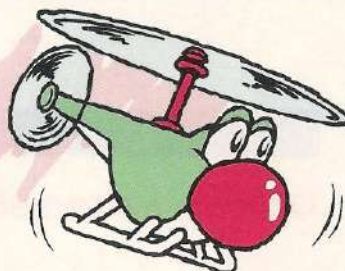
GEDAANTEWISSELINGEN



Als je een metamorfose-bel aanraakt, verandert Yoshi in het afgebeelde voorwerp. Je kunt je nu een beperkte tijd als dit voorwerp voortbewegen.

Helicopter

Bestuur hem met de vierpuntsdruktoets.



Mollentank

Bestuur hem met de vierpuntsdruktoets.



Onderzeeboot

Schiet een torpedo af met de Y of de B knop.



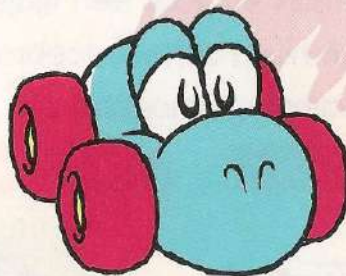
Trein

Ga sneller door de Y of de B knop in te drukken.



Auto

Druk op de Y of de B knop om voorzichtig vooruit te gaan.



Deze gedaantewisselingen zijn tijdelijk. Om terug te veranderen in Yoshi, moet je een Yoshi-blok aanraken. Baby Mario komt dan vanzelf weer bij je terug.



Sleutels, deuren & mini-gevechten



Behalve in het bonuslevel, kun je ook op andere manieren extra voorwerpen of 1-ups verdienen.

Om een deur die op slot zit te openen, moet je eerst de sleutel vinden en meenemen (druk **▲** op de vierpuntsdruktoets als je voor de deur staat). Soms beland je in een "Mini Battle Game" (een mini-gevecht). Win dit gevecht en verzamel alle speciale voorwerpen of extra levens.



Sleutel is nodig.

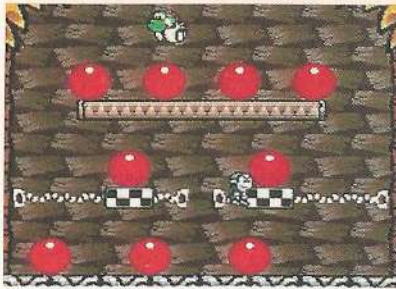
Ballonnen gooien (4 of 6 stappen)



Je hebt een beperkte tijd tot je beschikking om de volgorde te imiteren die je op het scherm ziet. Als dat je lukt, wordt de ballon naar je tegenstander doorgespeeld. De eerste speler die er niet in slaagt de volgorde te imiteren, verliest. De ballon wordt langzamerhand steeds groter en spat uiteindelijk uit elkaar. Als hij knapt boven jouw hoofd, dan ben jij de verliezer.

Er is een lange versie van het spel waarbij je langer de tijd hebt.

Ballonnen uit elkaar laten spatten



Laat de ballonnen knappen door op de grond te stampen (spring en druk op ▼ van de vierpuntsdruktoets). De eerste die de "HIT" vindt is de winnaar.

Munten verzamelen



Verzamel, binnen de tijd, meer munten dan je tegenstander.

Wedstrijd watermeloenpitten spugen



Zie de watermeloen te pakken te krijgen en schiet je tegenstander neer. Zorg dat zijn energiemeter op "0" komt te staan, want dan heb jij gewonnen.

Speciale voorwerpen



Je kunt je speciale voorwerpen kiezen op het pauze-scherm. Deze voorwerpen kunnen heel nuttig zijn bij het uitspelen van moeilijke levels.

Speciale voorwerpen kun je op ieder moment gebruiken, behalve tijdens een gevecht met een baas. Om een voorwerp te gebruiken, pauzeer je het spel en selecteer je met behulp van de cursor rechtsonderin het voorwerp dat je wilt.

Het pauze-scherm



Druk op de startknop om het spel te pauzeren, maar ook om weer terug te gaan naar het spel.

Bovendien kun je op de select-knop drukken om een nieuw level te kiezen. Dit laatste kan alleen als je het level al eens hebt uitgespeeld.

Aantal resterende Yoshi's

Aantal verzamelde munten

Tijd op de klok

Verzamelde speciale voorwerpen

In het scherm zijn slechts 3 voorwerpen te zien, maar je kunt er maximaal 22 opslaan. Bekijk ze met behulp van de vierpuntsdruktoets, en kies er een uit door op de A knop te drukken.

DE EFFECTEN VAN SPECIALE VOORWERPEN

10 punten ster:



Verhoogt de tijd klok met 10.

20 punten ster:



Verhoogt de tijd klok met 20.

Ei, overall:



Geeft Yoshi 6 eieren.

POW, overall:



Hierdoor veranderen alle vijanden in sterren.

Gevleugelde wolken-maker:



Hierdoor veranderen alle zichtbare vijanden in wolken met vleugels.

Vergrootglas:



Laat je zien waar alle rode munten zich in het level bevinden.

Super Watermeloen — Groen



Yoshi krijgt een groene watermeloen in zijn mond, waardoor hij zaden kan spugen.

Super Watermeloen — Rood



Yoshi krijgt een rode watermeloen in zijn mond, waardoor hij vuur kan spugen.

Super Watermeloen — Blauw



Yoshi krijgt een blauwe watermeloen in zijn mond, waardoor hij vijanden kan bevriezen.

OPGELET

Dit Nintendo-spel is niet ontworpen voor gebruik in combinatie met hulpstukken, "back-up"-apparatuur of hulpmiddelen waarmee het verloop van het spel kan worden beïnvloed, van welke aard dan ook. Door het gebruik van dergelijke apparatuur vervalt de Nintendo produktgarantie. Nintendo (en/of de Nintendo-licentiehouders of -distributeurs) kunnen niet verantwoordelijk of aansprakelijk worden gesteld voor schade of verliezen als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur. Als het spel door het gebruik van dit soort apparatuur niet meer werkt, verwijder het betreffende apparaat of hulpstuk dan heel voorzichtig, teneinde te voorkomen dat de aansluitcontacten verbuigen, breken of beschadigd raken en speel daarna verder. Als het spel plotseling niet meer werkt hoewel het niet op dergelijke apparatuur is aangesloten, neem dan contact op met de Nintendo Technische Dienst in Nederland - op werkdagen tussen 09.00 en 17.00 uur - onder nr. 03440-14234, of in België - op werkdagen tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nr. 02-4789048. De inhoud van deze waarschuwing doet niets af aan de rechten van de koper.

WAARSCHUWING

Het geheel of gedeeltelijk vermenigvuldigen, kopiëren of openbaar maken van Nintendo-spellen, in enige vorm of op enige wijze is ten strengste verboden, op grond van de Nederlandse auteurswet en internationale auteursrechtelijke verdragen en richtlijnen (waaronder de EG richtlijn van 14 mei 1991 betreffende de rechtsbescherming van computerprogramma's). Het maken van back-ups van deze Nintendo-spellen is evenmin toegestaan en ook niet noodzakelijk voor het gebruik of de bescherming van deze spellen.

180 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium SPRL («Nintendo») garandeert aan de eerste consument- koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

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

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

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.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

Telefoonnummer 03402 - 54490.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN? BEL DE NINTENDO SPELLIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee!

Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

In Nederland	03402-54490
In België	02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur
en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen
14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste
club van de Benelux - weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!







DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON