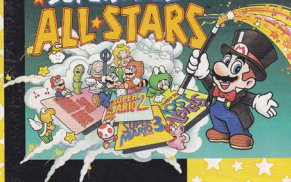


★ SUPER MARIO ★ ALL★STARS



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 SUPER MARIO ALL-STARS™ 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.



COMMENT JOUER A SUPER MARIO ALL-STARS

Après avoir introduit la cartouche de jeu dans votre Super Nintendo Entertainment System, mettez votre console sous tension (ON). L'écran Titre apparaît. Appuyez sur le Bouton START pour passer sur l'écran de sélection (Game Select). Puis utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir l'un des jeux.



Après avoir appuyé sur le Bouton START pour commencer à jouer, choisissez l'un des quatre fichiers (leur sauvegarde est assurée par une pile interne). Ceux qui portent l'indication "NEW" (nouveau) n'ont pas encore été utilisés. Une fois satisfait de votre choix, appuyez sur le Bouton START pour commencer la partie.



Pour revenir à l'écran Game Select (écran de sélection) appuyez sur le Bouton X ou Y. Pour effacer un fichier, choisissez-le puis appuyez sur le Bouton A. Le Bouton SELECT vous permet de modifier la configuration de la manette.



Game Over (Perdu !)

Lorsqu'une partie est terminée, sélectionnez l'une des options suivantes : "CONTINUE" (continuer), "SAVE & CONTINUE" (sauvegarder et continuer), "SAVE & QUIT" (sauvegarder et quitter). Appuyez ensuite sur le Bouton START pour valider votre choix. La partie peut être sauvegardée depuis le début du monde en cours, dans tous les jeux. Sauf pour Super Mario Bros : The Lost Levels, où la sauvegarde de la partie tient compte du monde et du niveau en cours.

REMARQUE : dans Super Mario Bros 3, il n'est pas possible de sauvegarder en mode "2 Player Battle" (Combat à deux joueurs).

Lorsque vous interrompez une partie en appuyant sur le Bouton START, les trois options de sauvegarde s'affichent. Pour revenir à la partie que vous avez interrompue, il vous suffit d'appuyer de nouveau sur le Bouton START.

Lorsque vous chargez une partie sauvegardée, vous ne pouvez pas modifier le nombre de joueurs (il reste le même, 1 ou 2).

AVERTISSEMENT : Il faut éviter de mettre la console sous tension et hors tension de manière répétée car cela peut provoquer un effacement des informations enregistrées.

TABLE DES MATIERES



SUPER MARIO BROS.

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

L'HISTOIRE.....	5
COMMENT JOUER.....	6
FONCTIONS DE LA MANETTE.....	7
POUR DIRIGER MARIO.....	8
LES OBJETS.....	9
COMMENT VAINCRE LES ENNEMIS.....	10
COMMENT JOUER (The Lost Levels - Les niveaux perdus).....	12

SUPER MARIO BROS. 2

L'HISTOIRE.....	13
COMMENT JOUER.....	14
FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE.....	16
MOUVEMENTS DE BASE DE MARIO.....	17
AUTRES TECHNIQUES.....	19
LES OBJETS.....	20

SUPER MARIO BROS. 3

L'HISTOIRE.....	23
COMMENT JOUER.....	24
FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE.....	25
MOUVEMENTS DE BASE DE MARIO.....	26
COMMENT VAINCRE LES ENNEMIS.....	29
ÉCRAN CARTE.....	31
LES OBJETS.....	34
MODE 2 JOUEURS (2 PLAYER).....	35
MODE "CLASSIC MARIO BROS".....	36



SUPER MARIO BROS.

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

L'HISTOIRE

Le Royaume des Champignons coulait des jours paisibles. Jusqu'au jour où Bowser utilisa la magie et entreprit de l'envahir. Il transforma la plupart des habitants du Royaume des Champignons en rochers, briques et champignons. Il kidnappa même la Princesse Toadstool et la retint captive dans son immense château.

Mis au courant de cette infamie, les deux frères, Mario et Luigi, comprirent immédiatement qu'ils devaient faire quelque chose. Ils décidèrent donc de combattre Bowser et ses acolytes maléfiques afin de sauver la Princesse. Réussiront-ils ?



COMMENT JOUER

SUPER MARIO BROS.

Choisissez d'abord le mode que vous préférez : 1 **PLAYER** si vous désirez jouer seul ou 2 **PLAYER** pour jouer avec un ami. En mode 2 **PLAYER**, la manette 1 permet de diriger Mario et la manette 2 Luigi.



L'écran

SCORE

CHRONOMETRE

Nombre de pièces dont vous disposez

MONDE

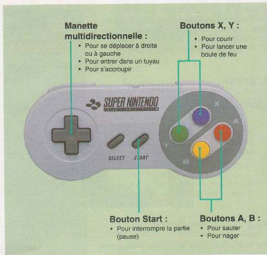


But

A la fin de chaque étape, se trouvent un drapeau et un château. Plus vous montez haut sur le drapeau, plus votre score est élevé. Lorsque vous commencez un monde, le **CHRONOMETRE** entame le compte à rebours. Le bonus que vous recevez est fonction du temps que vous mettez à terminer le niveau.

En mode 2 **PLAYER**, les joueurs jouent chacun leur tour et alternativement lorsque celui qui joue termine le niveau ou perd une vie.

Dans *Super Mario Bros* et *Super Mario Bros : The Lost Levels*, les meilleurs scores sont enregistrés et sauvegardés en mémoire dans la cartouche. Pour les remettre à zéro, appuyez en même temps sur les Boutons A, B, L et R.



Attention ! Les boutons de votre manette peuvent fonctionner d'une autre manière. Sur l'écran File Select, appuyez sur le bouton SELECT pour choisir TYPE B ; à ce moment là, le Bouton B de la manette remplace les Boutons X et Y de la manette TYPE A.

* Vous devez tenir la manette de jeu dans votre main de la manière illustrée ci-contre.

POUR DIRIGER MARIO

SUPER MARIO BROS.

★ Courir :



Pendant qu'il court, vous pouvez passer au-dessus des trous dont la largeur n'excède pas un bloc.



★ Sauter :



La hauteur du saut dépend de la durée pendant laquelle vous maintenez enfoncé le Bouton de saut.



☆ S'accroupir :



Faites s'accroupir Mario pour éviter des ennemis.



★ Rentrer dans un tuyau :



Pour entrer dans un tuyau ouvrant vers le haut



Pour entrer dans un tuyau à l'envers.



★ Nager



Mario peut augmenter sa puissance en ramassant des objets. Ceux-ci sont habituellement cachés à l'intérieur des blocs. Il vous suffit de les frapper du dessous.

Blocs



Bloc normal



Bloc ?

Objets divers



Champignon



Fleur de feu



Etoile

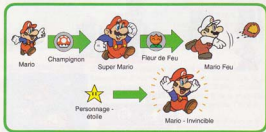


Champignon 1-Up



Pièce

Un champignon 1-Up donne une vie supplémentaire. De même que la réunion de 100 pièces de monnaie.



COMMENT VAINCRE LES ENNEMIS

SUPER MARIO BROS.



B

Frappez le bloc sur lequel ils se trouvent.



Sautez sur eux.



+ + **Y**

Faites-les tomber vers le bas en lançant un objet (une coquille de Koopa par exemple).



Y

Devenez Mario Feu et lancez des boules de feu.

ATTENTION !

Vous perdez un Mario
dans les cas suivants :

**⇒ Un ennemi vous touche.**

- Si l'impact a lieu alors que vous êtes Super Mario ou Mario Feu, vous reprenez la taille de Mini Mario (normal).
- Après être revenu à la taille de Mini Mario, vous êtes invincible pendant une courte période de temps (tant que Mario clignote).

⇒ Vous tombez dans un trou (dans le sol ou sous l'eau).**⇒ Le chronomètre atteint zéro.**

COMMENT JOUER

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

Super Mario Bros. : The Lost Levels est une version spéciale du Super Mario Bros d'origine. Les commandes de ce jeu sont les mêmes que celles de Super Mario Bros mais le jeu est beaucoup plus difficile (c'est pourquoi vous pouvez sauvegarder à chaque étape et non pas seulement au début de chaque monde).

Il n'est pas possible de jouer à 2. Vous devez d'abord choisir entre MARIO GAME ou LUIGI GAME. Luigi peut sauter plus haut que Mario mais il s'arrête plus difficilement. Lorsque la partie est terminée, vous pouvez tenter votre chance avec l'autre personnage. Cela peut s'avérer intéressant pour venir à bout de certaines étapes.

Dans **Super Mario Bros. : The Lost Levels**, faites attention aux champignons vénéneux ! Ils ne sont pas très appréciés par nos héros !



SUPER MARIO BROS. 2

L'HISTOIRE

Une nuit, Mario fit un songe étrange. Il rêva d'un escalier très élevé aboutissant à une porte. Dès que celle-ci s'ouvrit, il se trouva face à un monde qu'il n'avait jamais vu auparavant... et entendit, soudain, une faible voix dire : "Bienvenue au pays des rêves. Nous avons été maudits par Wart. De grâce, venez-en à bout et sauvez-nous. Rappelez-vous que Wart déteste les légumes. Par pitié, aidez-nous !"



Le jour suivant, tout en se rendant à un pique-nique, Mario raconta son étrange rêve à Luigi, Toad et la Princesse. Après être parvenus à l'endroit prévu pour le pique-nique, ils découvrirent une petite caverne. Lorsqu'ils en ouvrirent la porte, ils eurent la grande surprise de voir apparaître devant leurs yeux ébahis le monde dont Mario avait rêvé.

COMMENT JOUER

SUPER MARIO BROS. 2

Ramassez des légumes, faites attention aux ennemis et venez à bout des chefs de fin de niveau.



Après avoir commencé la partie, vous pouvez choisir de jouer le rôle de Mario ou bien celui de Luigi, de Toad ou de la Princesse.



Les coeurs rouges à gauche de l'écran représentent les vies dont vous disposez. Vous en perdez une lorsque tous les coeurs sont devenus blancs. La taille de votre personnage se réduit lorsqu'il ne vous reste plus qu'un coeur.



Pour revenir au début de l'étape sur laquelle vous vous trouvez, appuyez sur le bouton START, puis enfoncez simultanément les boutons L, R et SELECT (attention, ceci vous coûte une vie !).

Ce qu'ils savent faire...

★ Puissance de saut

Mario : _____

Sa puissance de saut est moyenne et se réduit lorsqu'il transporte un élément.

Luigi : _____

C'est lui qui saute le plus haut et il peut sauter plus loin que Mario. Mais lorsqu'il transporte un élément, sa capacité de saut diminue énormément.

Toad : _____

Toad possède la puissance de saut la plus faible. Mais il n'est pas affecté par le transport d'un élément.

La Princesse : _____

Elle est en troisième position pour la hauteur du saut, mais elle peut faire quelque chose que personne ne peut réussir : si vous maintenez enfoncé le Bouton B tandis qu'elle se trouve en l'air, elle peut flotter pendant un instant. Sa puissance de saut diminue un peu lorsqu'elle transporte un élément.

Mario



Luigi



La Princesse



Toad



★ Vitesse



Tous les personnages courent à la même vitesse. Mais s'ils transportent quelque chose, leur rapidité diminue dans des proportions différentes. La Princesse devient la moins rapide, ensuite c'est Luigi puis Mario, et enfin Toad.

★ Ramasser des champignons-rochers



Voici le classement de la vitesse de ramassage des objets, depuis le plus lent jusqu'au plus rapide : la Princesse, Luigi, Mario, Toad.

Manette multidirectionnelle

- Pour se déplacer à droite et à gauche
- Pour grimper aux plantes grimpantes et aux échelles
- Pour franchir les portes
- Pour s'accroupir
- Pour modifier la puissance de saut (tout en s'accroupissant)

Boutons X, Y

- Pour courir
- Pour ramasser des légumes et des objets
- Pour lancer des objets
- Pour creuser (quand vous êtes sous terre)



Bouton START

- Pour commencer la partie
- Pour interrompre la partie

Boutons A, B

- Pour sauter

Pour revenir au début de l'étape sur laquelle vous vous trouvez, appuyez sur le bouton START, puis entourez simultanément les Boutons L, R et SELECT (attention, ceci vous coûte une vie !).

* Vous devez tenir la manette de jeu dans votre main de la manière illustrée ci-contre.





★ Pour sauter tout en se déplaçant

Vous sauterez plus haut si vous vous déplacez en même temps. Si vous courez (en actionnant le Bouton Y) et décidez de sauter, vous sauterez plus haut encore !



★ Pour sauter sur place

Si vous appuyez sur le Bouton B tout en restant immobile, vous sauterez droit vers le haut. Cependant, vous ne sauterez pas très haut.



★ Puissance de saut en position accroupie

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le bas jusqu'à ce que votre personnage clignote. Un saut effectué à ce moment-là sera une fois et demie plus haut que la normale.



★ Pour courir



★ Pour ramasser les légumes

Utilisez le Bouton Y pour ramasser les légumes sur le sol.

Pour arracher l'herbe et la ramasser, appuyez sur le Bouton Y. Dans le désert, vous pouvez également creuser dans le sable mou.



Y

★ Pour transporter un champignon-rocher

Pour ramasser un champignon de la même façon qu'un légume, placez-vous au-dessus et appuyez sur le Bouton Y.



Y

★ Pour lancer des objets

Pour lancer un objet que vous transportez, appuyez sur le Bouton Y. En utilisant simultanément la manette multidirectionnelle et Y, vous le lancerez plus loin.





Pour éviter les ennemis

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le bas pour vous accroupir. Cela vous permet d'éviter les attaques des ennemis, notamment de ceux qui volent. Autre conseil utile : vous pouvez déplacer votre personnage à gauche et à droite tandis qu'il saute. Essayez d'atterrir directement sur la tête des ennemis et de les soulever !



Pour franchir les portes

Pour franchir une porte, placez-vous en face et appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut.



Pour se suspendre aux plantes grimpantes et aux chaînes

Lorsque votre personnage se trouve sur une plante grimpante ou une chaîne, vous pouvez la saisir et y grimper en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers le haut. Vous pouvez même saisir une plante grimpante ou une chaîne au milieu d'un saut.



Pour attaquer les ennemis en se servant de leurs congénères

Vous pouvez ramasser des ennemis (exactement comme des champignons-rochers) et les lancer sur d'autres adversaires.

Pièce :

Pour chaque pièce que vous trouvez, vous gagnez une chance de jouer avec la machine à sous à la fin du niveau. Vous ne pouvez les trouver que dans le sous-espace.

Gros légumes :

Ces légumes, bien dodus et bien mûrs, feront apparaître une montre au pouvoir immobilisant, si vous en ramassez suffisamment.

Petits légumes :

Ils n'ont pas terminé leur croissance. Mais vous pouvez quand même les utiliser pour vaincre les ennemis.

Les bombes :

Après avoir ramassé une bombe, elle dégrote juste avant d'exploser. Utilisez ces projectiles pour faire exploser les rochers ou autres obstacles qui se trouvent sur votre chemin.

Coquille :

Lorsque vous lancez la coquille, elle dérape sur le sol, détruisant tout sur son passage !

Champignons-rochers :

Les blocs de champignons peuvent être utilisés comme des marches si vous avez besoin d'atteindre une zone plus élevée.

POW :

Les blocs POW sont puissants. Lorsque l'un d'eux heurte le sol, il endommage tous les ennemis à l'écran.

Les champignons :

Les champignons se trouvent uniquement dans le sous-espace. Ils ramontent votre énergie et ajoutent des coeurs à votre jauge de vie.

Champignon 1-Up :

Vous gagnez une vie supplémentaire après avoir ramassé un champignon 1-Up.

Petits coeurs :

Lorsque vous avez vaincu un groupe d'ennemis, il est possible qu'un petit coeur arrive en flottant à partir du sol. Attrapez-le pour régénérer l'un de vos coeurs de vie.

Clé :

Très utiles, les clés sont nécessaires lorsque vous voulez franchir une porte fermée.



Potion magique :

Lorsque vous lancez une potion magique, une porte s'ouvre sur le sous-espace. Si vous la lancez au bon endroit, vous trouverez des champignons et des pièces à l'intérieur !



Cerise :

Si vous ramassez assez de cerises, une étoile d'invincibilité apparaît.



Personnage étoile

Montre au pouvoir immobilisant :

Si vous ramassez cinq gros légumes sur un niveau, la montre d'arrêt apparaît. Servez-vous en pour tenir tranquilles les ennemis pendant un moment. Faites attention cependant, car, même arrêtés, les ennemis peuvent vous blesser.



Comment utiliser les bombes

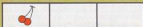
Si vous arrivez à une impasse, les bombes peuvent vous servir pour faire un trou dans le mur. Faites très attention lors de leur utilisation, elles peuvent vous blesser !



Obtenez des 1-Up à la machine à sous !

À la fin de chaque zone, une machine à sous vous attend. Vous pouvez y jouer autant de fois que vous avez trouvé des pièces dans le niveau précédent.

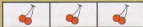
1ère position 2ème position 3ème position



1 up



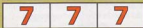
2 up



3 up

3 symboles identiques

2 up



10 up!



SUPER MARIO BROS. 3

L'HISTOIRE

Le Royaume des Champignons avait vécu paisiblement grâce aux exploits de Mario et de Luigi. Ce royaume est aussi l'entrée du Monde des Champignons là où tout va mal ! Bowser a envoyé ses sept enfants pour faire le plus de dégâts possibles dans le Royaume des Champignons normalement si tranquille. Ils ont volé les sceptres royaux dans les 7 pays du Royaume des Champignons et les ont utilisés pour transformer leurs rois en animaux. Mario et Luigi devront récupérer ces sceptres en les reprenant aux sept enfants de Bowser ; les rois pourront reprendre ainsi leur forme initiale. La princesse et Toad souhaitèrent "BONNE CHANCE", et dirent "AU REVOIR" à MARIO et LUIGI, alors qu'ils s'enfonçaient dans les profondeurs du Monde des Champignons.



Vous pouvez jouer seul (1 PLAYER) ou à deux (2 PLAYER). Lorsque vous jouez avec un ami, le joueur 1 (celui qui a la manette 1) prend le rôle de Mario et le joueur 2 (celui qui a la manette 2) celui de Luigi. Les deux personnages et le nouveau mode de combat (BATTLE MODE) sont expliqués ci-après. Après le début de la partie, l'écran de la carte s'affiche.

Super Mario Bros 3 offre une quantité de possibilités qui n'existaient pas dans Super Mario Bros ni dans Super Mario Bros 2. Mario peut maintenant se transformer en Mario Raton laveur, en Mario-Tanooki ou en Mario Grenouille !



Nouveaux blocs : Les nouveaux objets du Mode Action :



Bloc rotatif



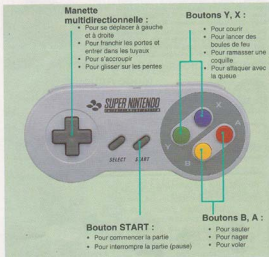
Bloc de saut

La Super-Feuille change Super Mario en Mario Raton laveur.



Gagnez plus de puissance en réunissant des objets





Attention ! Les boutons de votre manette peuvent fonctionner d'une autre manière. Sur l'écran File Select, appuyez sur le bouton SELECT pour choisir TYPE B : à ce moment là, le Bouton B de la manette remplace les Boutons X et Y de la manette Type A.

* Vous devez tenir la manette de jeu dans votre main de la manière illustrée ci-contre.

★ Courir



Lorsqu'il court, Mario peut passer au-dessus des trous ayant la largeur d'un bloc.



★ Sauter



Plus vous tenez enfoncé le bouton de saut longtemps, plus Mario saute haut.



★ S'accroupir



Cette possibilité est souvent utilisée pour éviter des boules de feu et autres attaques de l'ennemi.



★ Entrer dans les tuyaux



Pour monter dans les tuyaux.



Pour descendre dans les tuyaux.



★ Nager



Certains niveaux se passent principalement sous l'eau. Mario a donc besoin de nager pour les traverser.





★ Ramasser et frapper

Y

Après avoir sauté sur un Koopa, éloignez-vous de sa coquille puis courez vers elle en appuyant sur le Bouton Y, vous pourrez ainsi attraper la coquille. Pour donner un coup de pied dedans, relâchez le Bouton Y. D'autres éléments peuvent être ramassés ainsi.



★ Pour sortir de l'eau

+ B

Maintenez enfoncée la manette multidirectionnelle et appuyez sur le Bouton B pour sortir de l'eau.



★ Les super sauts

B

Lorsque Mario saute sur un ennemi, il peut sauter très haut si vous appuyez sur le Bouton B au moment où il rebondit dessus.

Si vous appuyez sur le Bouton START durant l'action, la partie s'interrompt et trois options apparaissent à l'écran (les mêmes que lorsque s'affiche l'écran Game Over). Pour reprendre la partie, il suffit d'appuyer de nouveau sur le Bouton START. Vous pouvez utiliser le Bouton B pour choisir l'une des options proposées. En mode 2 PLAYER, vous ne pouvez pas sauvegarder la partie si vous l'interrompez (pause).

MARIO RATON LAVEUR ET MARIO TANOOKI

★ Attaquer avec la queue

Y

Lorsque Mario a une queue, il peut balayer tout l'espace autour de lui si vous appuyez sur le Bouton Y.



★ Flotter dans les airs

B

Avec sa queue, Mario peut descendre en flottant doucement si vous appuyez de manière répétée sur le Bouton B.





★ Voler

Lorsque Mario a une queue, il peut voler pendant une courte période de temps. Pour ce faire, vous devez courir avec le Bouton Y enfoncé jusqu'à ce que le compteur d'énergie soit plein ; appuyez alors de manière répétée sur le Bouton B.



Courir



L'énergie augmente

Pour courir plus vite



Compteur d'énergie rempli (P) commençant à clignoter.

Pour décoller

(appuyez répétitivement sur le Bouton B)



L'effet de (P) disparaît au bout de quelques secondes

Pour flotter

(appuyez de manière répétée sur le Bouton B)



MARIO GRENOUILLE ET MARIO TANOOKI

★ L'équipement de grenouille

Si Mario possède l'équipement de grenouille, il suffit d'appuyer sur la manette multidirectionnelle pour le déplacer. Il nage encore plus vite si vous appuyez sur le Bouton B.



★ L'équipement de Tanooki



Mario Tanooki peut se transformer en statue pendant une courte période de temps si vous appuyez en même temps sur le Bouton Y et sur la manette multidirectionnelle vers le bas. Mario ne peut être blessé lorsqu'il est transformé en statue.

Pour transformer Mario en grenouille ou en Tanooki, choisissez les équipements correspondants sur l'écran carte.





B

En sautant sur eux.



B

En frappant les blocs sur lesquels ils se trouvent.



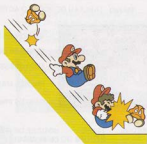
+ + Y

En les pulvérisant à l'aide d'un objet lancé à toute vitesse (par exemple, une coquille de Koopa).



Y

En lançant des boules de feu lorsque Mario devient Mario Féroce.



★ Attaque en glissade



Si vous appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le bas, Mario peut glisser à toute vitesse sur les pentes. Tous les ennemis qui se trouvent sur son passage sont alors littéralement pulvérisés.

Pour ramasser une coquille



(maintenir enfoncé le Bouton Y)



Pour courir avec une coquille



(maintenir enfoncé le Bouton Y)

Pour donner un coup dans la coquille



(en relâchant le Bouton Y)



Le bloc se brise

FAITES ATTENTION : QUESTION DE VIE OU DE MORT !

Vous perdez un Mario :

- Lorsque vous êtes touché par un ennemi. Vous ne perdez pas de vie, si vous êtes Super Mario, Mario Féroce ou Mario Raton Laveur, vous ne ferez que revenir à votre taille normale. Si vous êtes touché, Mario clignote pendant quelques secondes. Durant ce temps, vous êtes invincible.
- Lorsque vous tombez dans un trou ou dans le feu.
- Lorsque vous n'avez plus de temps (le temps restant est épuisé).

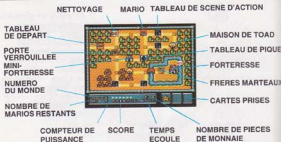


TABLEAU DE DEPART

Mario démarre à partir d'ici.



TABLEAU DE SCENE D'ACTION

Ce panneau contient une scène d'action. Si Mario est vaincu tandis qu'il se trouve dans une scène d'action, il retournera à sa place sur la carte du monde.



NETTOYAGE

Lorsque vous avez terminé une scène d'action, ce panneau apparaît. En mode 2 player, un "M" s'affiche si c'est Mario qui l'a terminée, et un "L" si c'est Luigi.



TABLEAU DE PIQUE

Le jeu de cartes est une sorte de Jackpot. Le but est d'aligner des images. Chaque fois que vous poussez le Bouton B, une ligne ralentit et s'arrête. Si vous réussissez à compléter la ligne, vous obtenez des Mario supplémentaires.



Carte Champignon
2 Mario supplémentaires (2-Ups)



Carte Fleur
3 Mario supplémentaires (3-Ups)



Carte Etoile
5 Mario supplémentaires (5-Ups)



TABLEAU DE PIQUE

Il arrive que ce panneau apparaisse sur l'écran carte. Il contient un jeu de cartes "à mémoire". Choisissez 2 cartes avec la manette multidirectionnelle et le Bouton B. Si elles correspondent, vous recevrez l'élément représenté par la carte. Si vous échouez, vous retournez sur la carte du monde.



MINI-FORTERESSE ET PORTE VERROUILLEE.....

Les Mini-fortresses sont gardées par Boum Boum, un fidèle (et costaud !) serviteur de Bowser. Lorsque vous en venez à bout, vous obtenez une balle magique, la Mini-fortresse s'écroule sur le sol... et la porte n'est plus fermée !



MAISON DE TOAD

Mario peut y trouver quelques objets très utiles. Placez-vous en face des boîtes de trésor et appuyez sur le Bouton Y.





LES FRERES MARTEAUX.....

Les Frères Marteaux peuvent apparaître n'importe où sur la carte. Aussitôt que vous les rencontrez, un combat s'engage. Si vous réussissez à les vaincre, vous recevrez un objet spécial à titre de récompense.



FORTERESSE.....

C'est la destination ultime de chaque Monde. Vous devez y retrouver le sceptre royal et sauver le roi !



Si vous ne réussissez pas à vaincre le gardien, il se déplacera à l'aide de son vaisseau spatial dans un endroit différent de l'écran Carte. Partez à sa poursuite et engagez de nouveau le combat.



Le but

À la fin de chaque scène d'action, vous trouverez un bloc au centre duquel trois sortes de cartes clignotent. Sautez et touchez le bloc pour vous emparer d'une carte et terminer le niveau. Si vous obtenez trois cartes, vous gagnez un Mario extra. Si elles sont semblables, des Maries supplémentaires vous seront attribués de la manière suivante.



3 cartes Champignon2 Maries supplémentaires



3 cartes Fleur3 Maries supplémentaires



3 cartes Etoile5 Maries supplémentaires

Les cartes sont affichées dans l'angle inférieur droit de l'écran carte. À la fin d'une scène d'action, un bonus est ajouté à votre score selon le temps qui vous reste.

Les objets que vous pouvez obtenir dans la maison de Toad ou en venant à bout des Frères Marteaux peuvent être utilisés sur l'écran carte. Mais vous ne pouvez vous servir que d'un seul à la fois. Tandis que vous êtes sur l'écran carte, appuyez sur le Bouton Y pour afficher ceux que vous possédez (ils sont indiqués dans la boîte se trouvant dans la partie inférieure de l'écran). Choisissez celui que vous voulez utiliser en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche et en appuyant en même temps sur le Bouton B. Les objets sont très utiles parce que vous pouvez commencer une scène d'action avec un Mario disposant d'une puissance accrue ou bien tracer sur la carte une route beaucoup plus facile. Vous pouvez examiner tous les objets que vous avez, en appuyant sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas. Appuyez sur le Bouton Y pour revenir à l'écran carte.



Champignon

Transforme Mario en Super Mario.



Fleur de Feu

Transforme Mario en Mario Féroce.



Super Feuille

C'est l'élément le plus agréable dans Mario 3. Il change Mario en Mario Raton Laveur.



Costume de grenouille

Transforme Mario en Mario Grenouille. Utilisez le Bouton B pour nager plus vite.



Costume de Tanooki

Transforme Mario en Mario Tanooki. Mario Tanooki peut se changer en statue.



Nuage passager

Permet de passer une scène d'action sans la jouer.



Aile magique

Elle vous donne la puissance de voler à travers une scène d'action jusqu'à ce que vous rencontriez un ennemi.



Personnage étoile

Lorsque vous commencez une scène d'action, vous devenez invincible pendant une certaine période de temps.



Marteau

Permet de casser des rochers sur l'écran Carte.



Boîte à musique

Pour endormir les Frères Marteaux et autres indésirables du même style.



Sifflet magique

On ne sait pas grand chose du légendaire sifflet magique. Voyez si vous pouvez découvrir son secret !



Ancre

Sert à arrêter les vaisseaux spatiaux des Koopaling et à les empêcher de se déplacer.





Dans le mode 2 PLAYER, le joueur 1 et le joueur 2 terminent tour à tour les tableaux de scènes d'action. Vous pouvez, selon votre choix, coopérer ou combattre l'un contre l'autre. À deux, vous pouvez jouer en Mode Combat (Battle mode) - comme dans le jeu original de Mario Bros. Lorsque vous occupez tous les deux le même espace sur la carte, appuyez sur le Bouton B pour passer en mode combat. Dans ce mode, le joueur qui perd est renvoyé là où la bataille s'est déroulée. Le gagnant peut continuer la partie.



Dans le mode de Combat 2 PLAYER, vous ne perdez pas vos vies, même si vous êtes touché par un ennemi !

Game Over en mode 2 PLAYER

Dans le mode 2 PLAYER, lorsque la partie est terminée pour un joueur, l'écran "game over" apparaît. Choisissez entre CONTINUE (continuer) ou END (finir) en utilisant la manette multidirectionnelle et en appuyant sur le Bouton START. Si vous choisissez de continuer (CONTINUE), la partie recommence au début du monde en cours. Vos objets se réduisent à ceux que vous aviez quand vous avez commencé ce monde.

MODE "CLASSIC MARIO BROS."

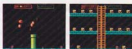
SUPER MARIO BROS. 3

Si Mario et Luigi sont à la même place sur la carte 2 PLAYER, ou si l'un des deux choisit le Mode Combat, vous pouvez choisir CLASSIC MARIO BROS. Ce jeu consiste à frapper les blocs où se situent les ennemis une première fois pour les immobiliser pendant un instant, puis une deuxième fois pour les anéantir. Le bloc POW au centre permet d'immobiliser tous les ennemis d'un coup. Mais attention ! Vous ne pouvez utiliser le bloc POW que trois fois.

Les règles

• 2 Player Battle Mode

Cinq ennemis vous sont montrés (sans compter les boules de feu). Le premier à abattre trois d'entre eux est le gagnant. Vous perdez si vous êtes touché par un ennemi. Vous pouvez dérober des cartes à votre adversaire en frappant le bloc sur lequel il se situe.



En Mode Combat (Battle mode), il existe plusieurs jeux au cours desquels vous pouvez tester la vitesse avec laquelle vous réunissez les pièces de monnaie. Vous êtes alors en compétition avec l'autre joueur.

• Battle Mode

Après avoir frappé les ennemis pour les chasser au loin, prenez les pièces qui sortent du tuyau. Le vainqueur est celui qui réunit cinq pièces le premier. Vous perdez si vous êtes touché par l'ennemi. Votre vieux camarade, Koopa, sera de la partie. Essayez de sauter sur lui, parce qu'il est le seul que vous pouvez attaquer du dessus. Dans ce mode, il y a deux sortes de champignons. L'un est le Super Champignon et l'autre est un mystère !



Lorsque la partie est terminée, choisissez de continuer (CONTINUE) ou de finir (END) en utilisant la manette multidirectionnelle puis appuyez sur le Bouton START (vos points ne peuvent pas être sauvegardés).

Dans ce mode, vous gagnez si vous réussissez cinq fois à réunir les 5 pièces.

AVERTISSEMENT

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

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

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

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

POUR LA FRANCE, appelez S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55 ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO.

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.

[048335F]

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 **16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. 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 le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493556] 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 matériel 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

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(16H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI, DE 14H A 18H

[0483]

Nintendo

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON