

Super Mario World 2 Yoshi's Island

1 Comment jouer

2 Règles de base

3 Objets

4 Objets spéciaux

5 Bonus Challenge

6 Métamorphoses

7 Mini-combats

Commandes

Avancer	+
S'accroupir	+
Passer une porte	+
Pause/Voir le score/Choisir un objet spécial	START
Lancer des œufs	Lancez les œufs avec A* . Les boutons L et R arrêtent le mouvement du viseur. Appuyez sur + pour l'immobiliser juste au-dessus de Yoshi. Pour annuler le lancer, appuyez sur +.
Saut plané	Yoshi volera un bref instant si vous maintenez B enfoncé après un saut.
Attaque rodéo	Appuyez sur + lorsque vous êtes en l'air pour frapper le sol.
Avaler un ennemi	Appuyez sur Y en maintenant une direction pour que Yoshi tire la langue dans le sens souhaité (sauf vers le bas).
Faire des œufs	Pour créer un œuf, appuyez sur + lorsque Yoshi a un ennemi dans la bouche.
Recracher	Appuyez de nouveau sur Y pour recracher l'ennemi.
Attaque spéciale	Lorsque Yoshi a une pastèque dans la bouche, appuyez sur Y pour cracher des graines, des flammes, etc.

*Pour lancer des œufs, vous avez le choix entre deux configurations de la manette.

◆ Choix N° 1 (pour les patients) : appuyez sur **A** pour

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

- ◆ Choix N° 2 (pour les pressés) : maintenez **A** enfoncé pour activer le viseur. L'œuf est propulsé dès que vous relâchez ce bouton.

Sautez dans l'anneau GOAL! dès que vous terminez un niveau et confiez Bébé Mario au Yoshi suivant. Dès que le bébé est séparé de Yoshi, le compte à rebours commence. Vous n'avez que très peu de temps pour les réunir avant que les acolytes de Kamek s'emparent de Bébé Mario.

● Compteur

Augmentez le temps du compteur en collectant des étoiles. Vous pouvez en posséder jusqu'à 30.

Le compteur démarre à 10. S'il lui arrive de descendre en dessous de 10, il remontera petit à petit une fois que vous aurez récupéré Bébé Mario.

● Anneaux de mi-chemin

Chaque niveau peut contenir plusieurs anneaux. Ils vous permettent de repartir de cet endroit au cas où vous ne termineriez pas le niveau.



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

- ◆ Quand vous sautez dans un anneau de mi-chemin, il s'active et vous offre 10 étoiles.



Pièces

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



Pièces rouges

20 par niveau. Récupérez-les toutes pour approcher du score parfait. Les pièces rouges comptent également comme des pièces normales.



Pièce

Œufs (6 au maximum)



2 étoiles

Il y a plusieurs façons d'obtenir des œufs : notamment en avalant des ennemis ou en frappant des blocs. Dès que vous utilisez un œuf (à l'exception des verts), des objets apparaissent.



Pièce
rouge



Fleurs

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

**Étoile à 10 points**

Ajoute 10 au compteur.

**Étoile à 20 points**

Ajoute 20 au compteur.

**Œuf surprise**

Donne à Yoshi un stock complet de 6 œufs.

**POW spécial**

Change tous les ennemis en étoiles.

**Nuage surprise**

Change tous les ennemis en nuages ailés.

**Loupe**

Vous découvrez 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.

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 les cartes et gagnez des objets. Si vous retournez Kamek, vous perdez tous les objets gagnés précédemment.

Essayez de retourner toutes les cartes, sauf celle de Kamek, et recevez un bonus. Pour quitter, appuyez sur l'icône Exit.



● Cartes concordantes

Mémorisez les cartes et ne retournez que celles qui vont par paires pour gagner l'objet correspondant. Si vous reconstituez 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 de vies.



Touchez une bulle de métamorphose pour que Yoshi devienne l'objet représenté. Ne traînez pas car cet objet n'est utilisable que pour une durée limitée.



● Hélicoptère

Déplacez-le avec **+**.



● Char à taupe

Déplacez-le avec **+**.



● Sous-marin

Tirez une torpille avec **Y** ou **B**.



● Train

Allez plus vite avec **Y** ou **B**.



● Voiture

Enjambez les ennemis avec **Y** ou **B**.



● 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.

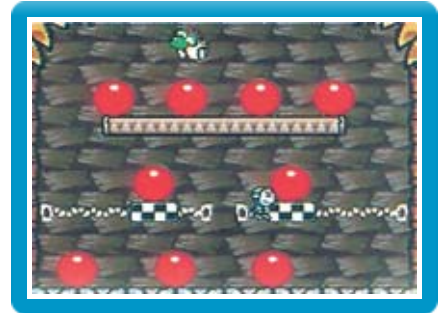


Le ballon va se gonfler peu à peu et éclater ; celui sur lequel le ballon éclate a perdu.

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

● Crevaison de ballons

Crevez-les en frappant le sol (appuyez sur \oplus lorsque vous êtes en l'air). Le premier à découvrir l'étoile a gagné.



● 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. Videz la jauge de votre adversaire pour gagner.

