

# SUPER MARIO 2 BROS.



**HANDLEIDING  
MODE D'EMPLOI**

Ce sceau officiel 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 des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.



## **PRÉCAUTIONS**

- 1) *Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas l'exposer au froid ni à la chaleur extrêmes. Ne jamais lui faire subir de chocs. Ne pas le démonter.*
- 2) *Éviter de toucher aux conducteurs électriques, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.*
- 3) *Ne pas le nettoyer à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.*

**Remarque:** *Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.*

**Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Super Mario Bros. 2<sup>MC</sup> de Nintendo.**

**Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.**

## **TABLE DES MATIÈRES**

*L'histoire de Super Mario Bros. 2*

*Apprenez les règles de base du jeu*

*Apprenez comment Mario et ses amis se déplacent*

*Les instruments qui aident Mario et ses amis*

*Possibilité de bonus en fin de région*

*Les ennemis qui vous font obstacle*

---

### **L'histoire de Super Mario Bros. 2**

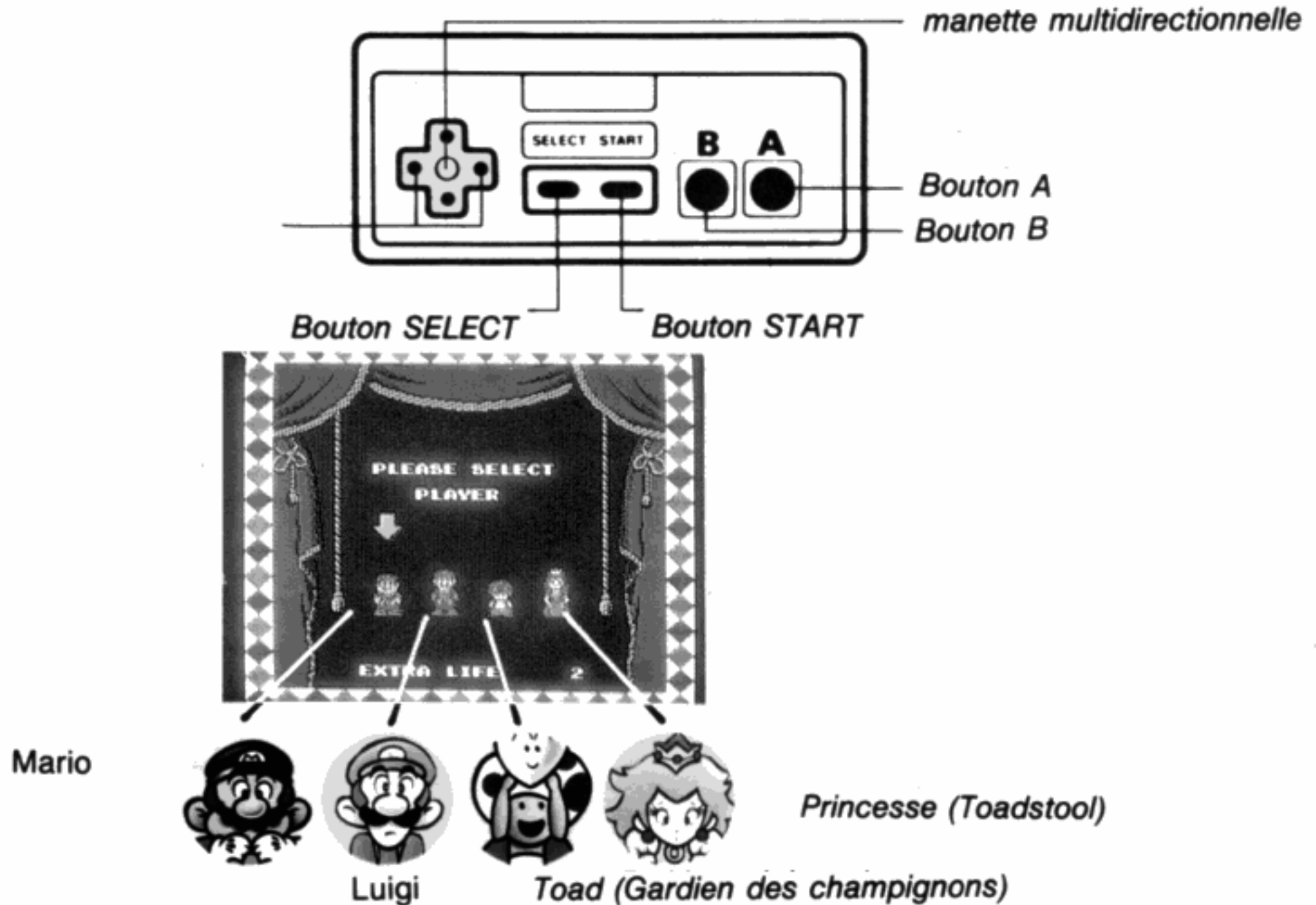
Une nuit, Mario fait un rêve étrange. Il rêve qu'il monte un long, long escalier menant à une porte. La porte s'ouvre et, devant lui, aussi loin que son regard porte, s'étend un pays qu'il n'a jamais vu auparavant. Il tend l'oreille et entend une voix lointaine qui lui dit: "Bienvenue à Subcon, le pays des rêves. Le méchant Wart nous a jeté un sort et depuis, nous sommes en son pouvoir. Nous vous attendions. Nous comptons sur vous pour vaincre Wart et libérer Subcon de ce sortilège. Le sort que Wart vous a jeté dans le monde normal n'a aucun pouvoir sur vous ici. Apprenez ceci: Wart déteste les légumes. Je vous en prie, aidez-nous!" Au même instant, un éclair foudroyant aveugle Mario et l'étourdit à tel point qu'il perd pied et tombe à la renverse. C'est alors qu'il se réveille en sursaut, surpris de se retrouver dans son lit. Pour s'éclaircir l'esprit, Mario entreprend de raconter son rêve à Luigi, à Toad et à la Princesse. Ils

décident de faire ensemble un pique-nique à la montagne tout près. Aussitôt arrivés, ils admirent le paysage et remarquent une caverne, non loin. Ils y entrent et, à leur grande surprise, découvrent un escalier qui monte très, très haut, exactement comme l'escalier dont Mario a rêvé. Ils y montent tous ensemble et, arrivés au sommet, s'arrêtent devant une porte identique à celle du rêve de Mario. Pleins d'appréhension, Mario et ses amis ouvrent la porte et voient, stupéfaits, le pays dont Mario a rêvé, étalé à leurs pieds!...

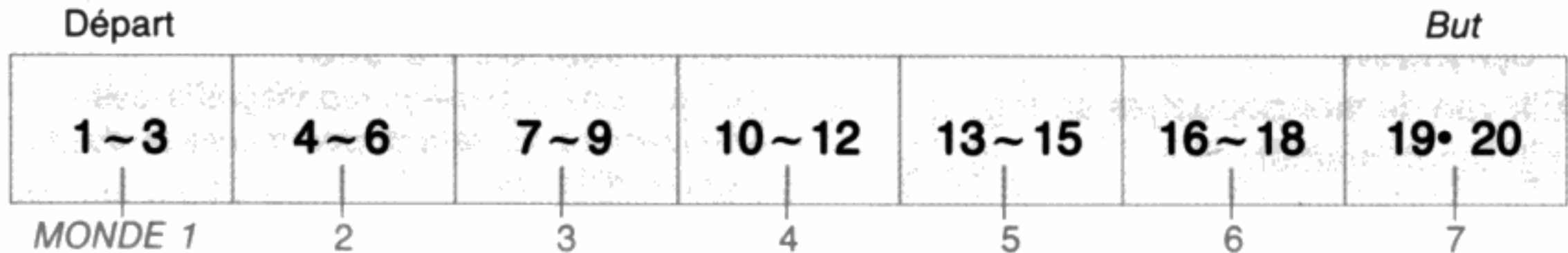


# Apprenez les règles de base du jeu.

- Commencez par choisir le personnage avec lequel vous allez jouer.



• *7 mondes — Traverser les 20 régions*



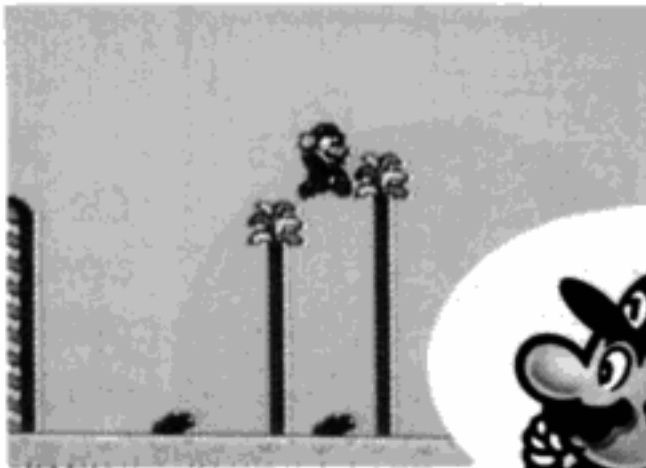
*Ce jeu se compose de 20 régions comprises dans 7 mondes différents, comme le montre le diagramme ci-dessus. Il y a un mini-boss à la fin de chaque région. Wart, le super boss, vous attend à la fin de la dernière région, lorsque vous avez parcouru toutes les régions.*



# **Apprenez ce que chaque personnage peut faire.**

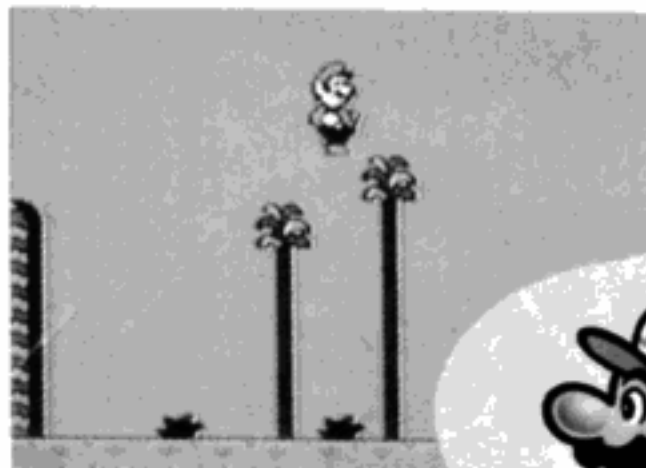
## **★ Puissance de saut**

*Chacun des quatre personnages a des puissances de saut et des manières de sauter différents.*



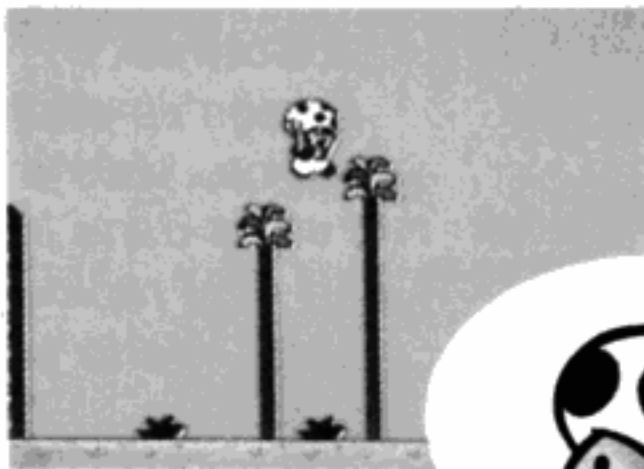
### **• Mario**

*Sa puissance de saut est moyenne dans presque toutes les situations. Toutefois, il saute un peu moins haut lorsqu'il transporte un objet.*



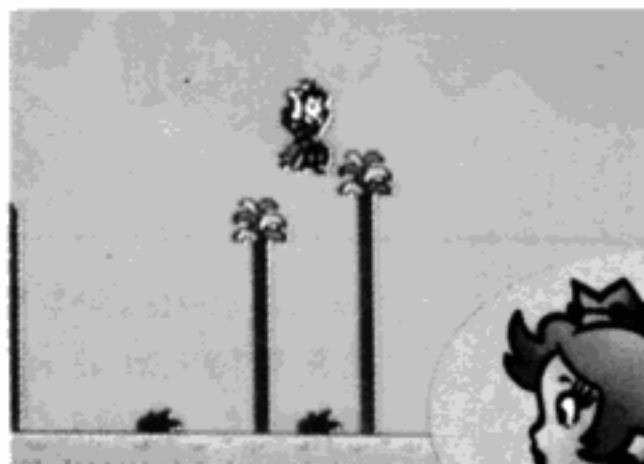
### **• Luigi**

*C'est lui qui saute le plus haut et le plus loin, mais il saute lentement. Quand il porte quelque chose, sa puissance de saut diminue plus que celle de Mario.*



• **Toad**

*C'est lui qui saute le moins haut. Mais parce qu'il a le pouvoir de soulever des objets, la hauteur de ses sauts et la vitesse à laquelle il peut courir ne changent pas même lorsqu'il transporte un objet.*



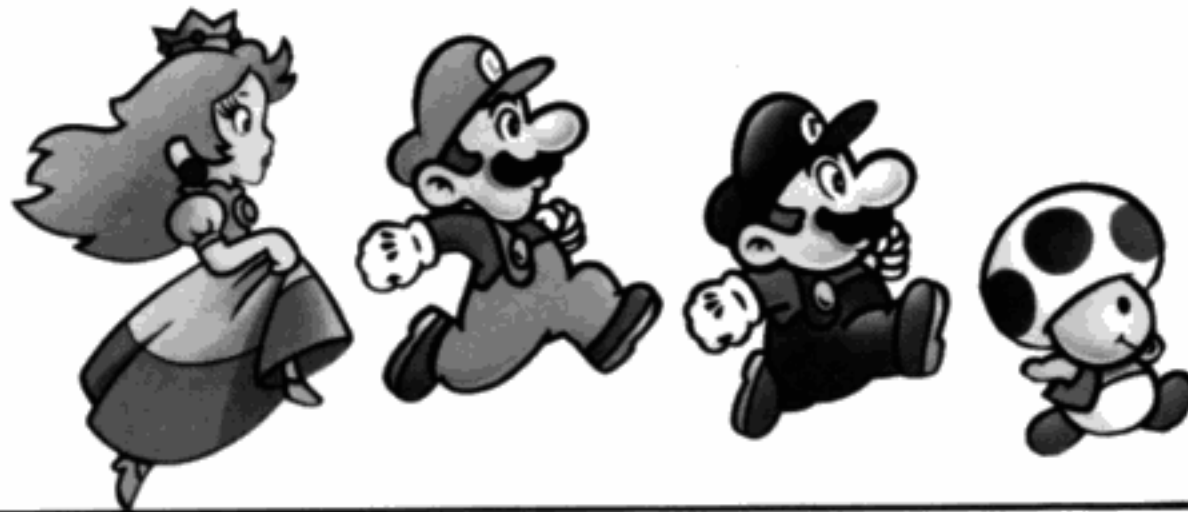
• **Princesse Champignon**

*Elle est au troisième rang des sauteurs. Lorsque vous maintenez le bouton A abaissé, elle peut rester dans les airs pendant environ une seconde et demie. Elle saute beaucoup moins haut lorsqu'elle transporte un objet.*



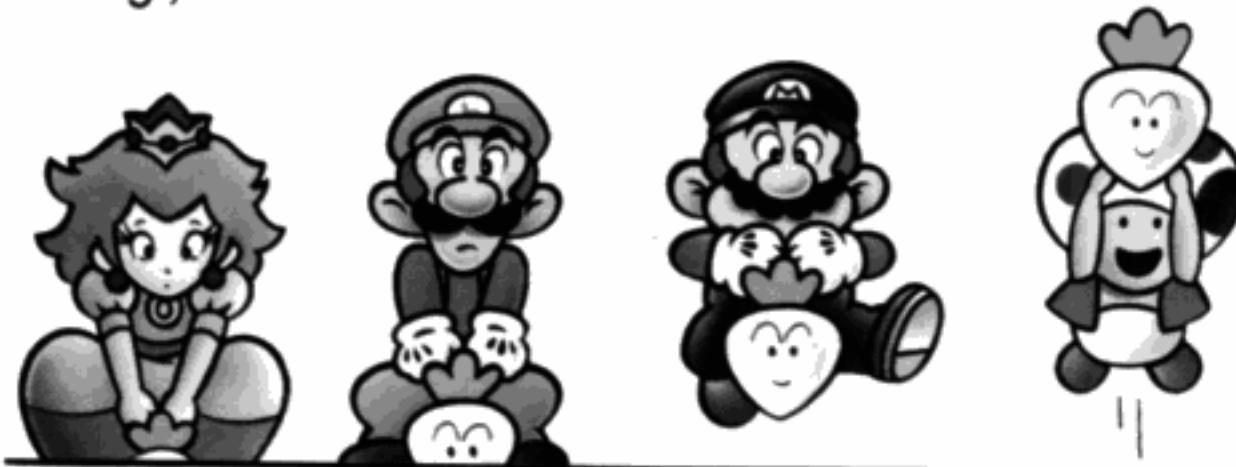
★ **Course**

*Lorsqu'ils courent, leur vitesse est la même. Mais s'ils transportent un objet, l'ordre dans lequel ils courent, du plus lent au plus rapide, est: Princesse Champignon, Luigi, Mario et Toad.*



★ **La cueillette des champignons-rochers.**

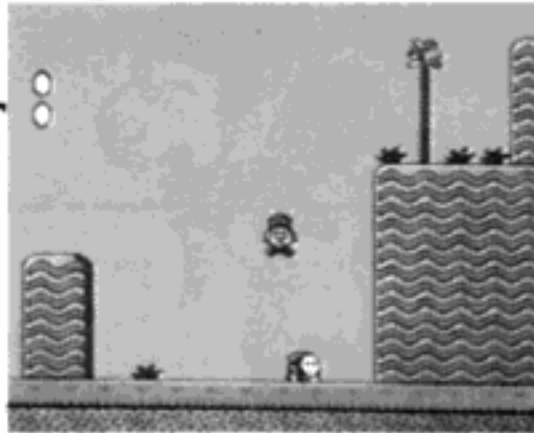
*La vitesse à laquelle ils ramassent des objets, dans l'ordre du plus lent au plus rapide, est: la princesse Champignon, Luigi, Mario et Toad.*



## Évitez l'élimination.

- Au début de la partie, vous avez trois vies.

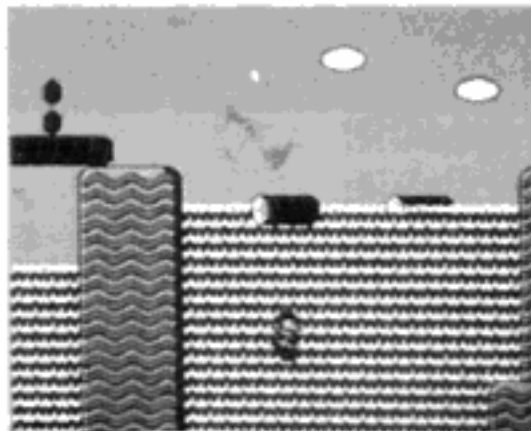
Compteur de vies



***Vous perdez une vie chaque fois que votre compteur de vies tombe à 0. Le compteur de vies commence à la deuxième marque. Lorsque les marques sont toutes blanches, vous perdez une vie. Le compteur indique un maximum de 4 marques. Si vous commettez une erreur lorsque le nombre de vies est à 0, vous êtes éliminé et la partie est terminée.***

- Vous perdez une vie si vous tombez.

***Il y a des trous et des chutes d'eau; si***



***vous tombez dedans, vous perdez une vie. Veillez à ne pas tomber lorsque vous sautez ou lorsque vous perdez pied. Prenez garde également de ne pas tomber lorsque vous êtes haut dans le ciel.***

- Vous devenez plus petit lorsque le compteur de vies indique 1 marque. Soyez prudent.



## **Essayer de nouveau ou Continuer**

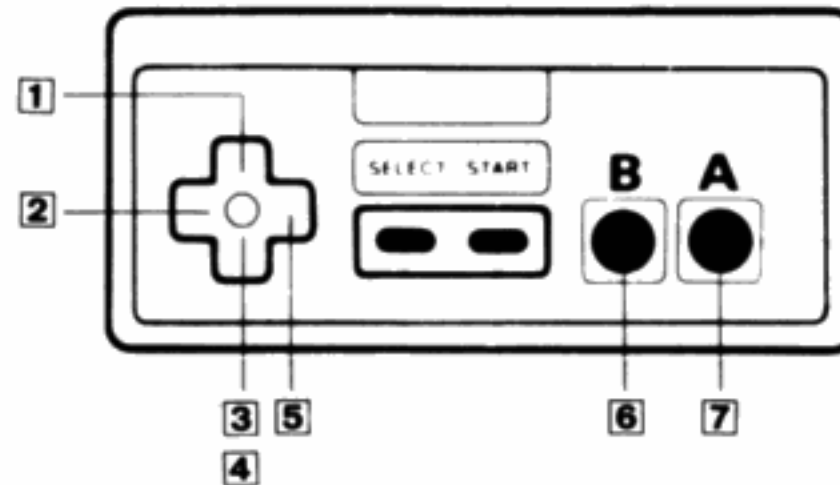
*Lorsque la partie est terminée, l'écran de droite apparaît. Pour recommencer une partie de l'endroit où elle s'est terminée, choisissez CONTINUE. Pour commencer une partie du début, choisissez RETRY.*

**REMARQUE: ON NE PEUT CONTINUER  
QUE DEUX FOIS UNE PARTIE.**

# **Apprenez comment Mario et ses amis se déplacent.**

## **Utilisation des commandes**

*La réaction d'un personnage aux commandes dépend de l'endroit où il se trouve et de ce qu'il détient.*



- ❶ *Grimper aux plantes grimpantes et aux échelles.*
- ❷ *Vers la gauche.*
- ❸ *Se baisser.*
- ❹ *Descendre des plantes grimpantes et des échelles.*
- ❺ *Vers la droite.*
- ❻ *Ramasser des objets ou soulever des ennemis.*  
*Lancer des objets ou repousser des ennemis.*  
*Aller plus vite.*
- ❼ *Sauter.*

# Les différentes sortes de sauts.



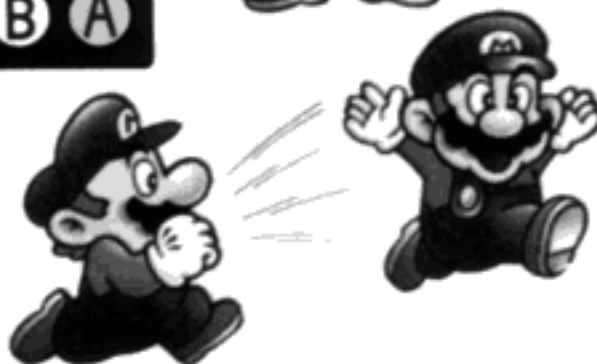
## •Un saut sur place

Si vous appuyez sur le bouton A lorsque vous êtes immobile, vous sauterez sur place. Toutefois, vous ne pourrez sauter très haut.



## •Saut avec élan

Lorsque vous courez, appuyez sur le côté droit ou le côté gauche de la manette multidirectionnelle et simultanément sur le bouton A. Vous sauterez plus haut que lors d'un simple saut sur place et éviterez plus facilement les attaques ennemies.

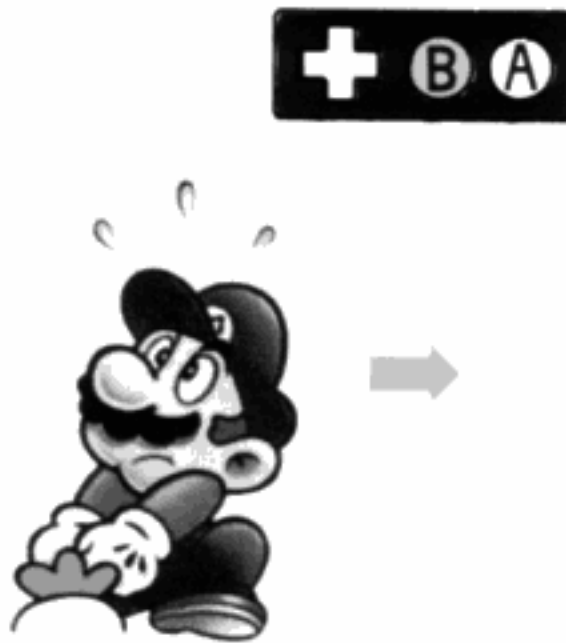


## •Puissant saut accroupi

S'accroupir en maintenant la manette multidirectionnelle appuyée vers le bas et pousser en même temps sur le bouton A. Vous sauterez 1.5 fois plus haut que lors d'un saut ordinaire.



• *Essayez d'arracher de l'herbe.*

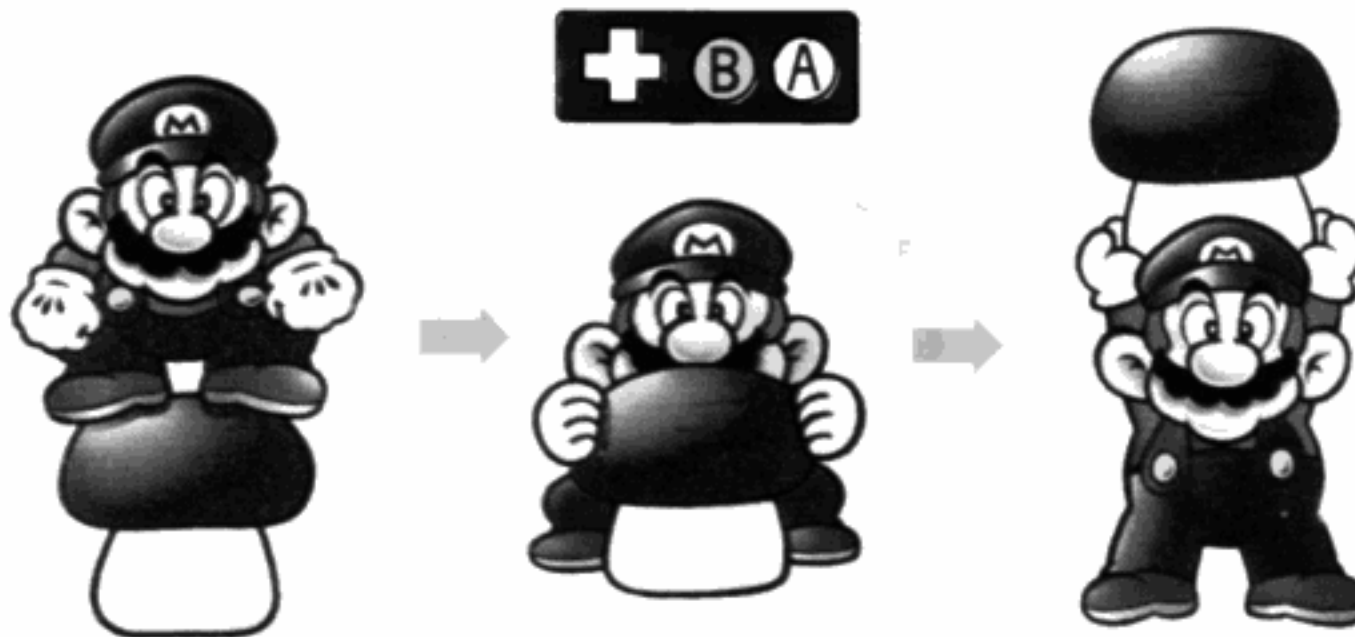


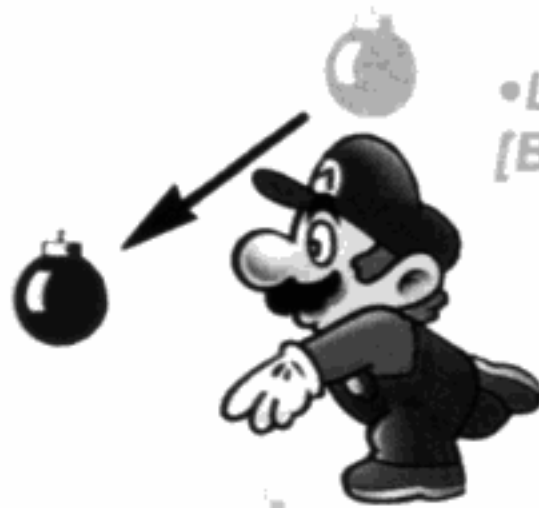
*Si vous appuyez sur le bouton B quand vous êtes sur de l'herbe, vous l'arracherez. Dans le désert, vous pouvez aussi faire un creux dans du sable mou.*

• *Transportez un champignon-rocher.*

*Appuyez sur le bouton B en vous tenant sur un champignon-rocher*

*et vous le soulèverez comme s'il s'agissait d'un légume.*





• Lancez des objets.  
[Bombes et champignons-rochers]

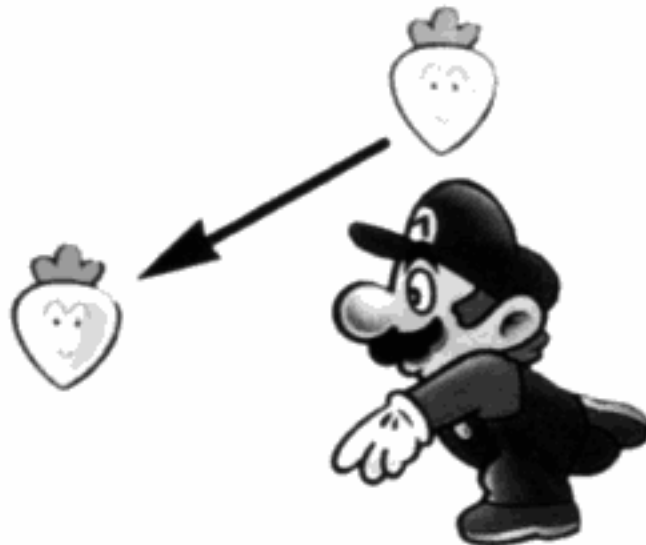
*Ils peuvent être lancés à un endroit  
qui n'est pas trop éloigné ainsi*



*On peut laisser tomber une bombe  
aux pieds d'un joueur ainsi*



*[Pour les autres objets]*

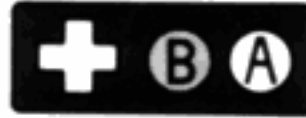


*Les autres objets peuvent être  
lancés beaucoup plus loin ainsi*





*Les autres objets peuvent être lancés plus près ainsi*



- *Attaquer des ennemis avec d'autres ennemis.*

*Lorsque vous êtes sur un ennemi, appuyez sur le bouton B et vous parviendrez à le soulever et à le lancer sur les autres ennemis.*



## ***Vous pouvez aller plus vite.***



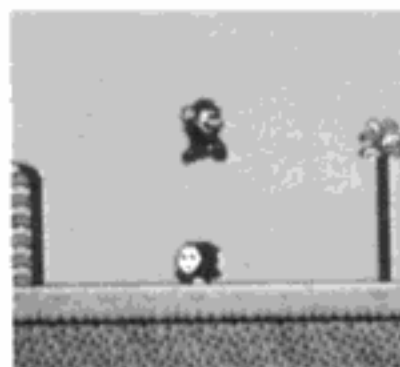
- *Vitesse d'accélération*

*Vous pouvez courir de plus en plus vite en appuyant en même temps sur le côté (gauche ou droit) de la manette multidirectionnelle et sur le bouton B.*

• *Esquivez l'ennemi avec adresse.*

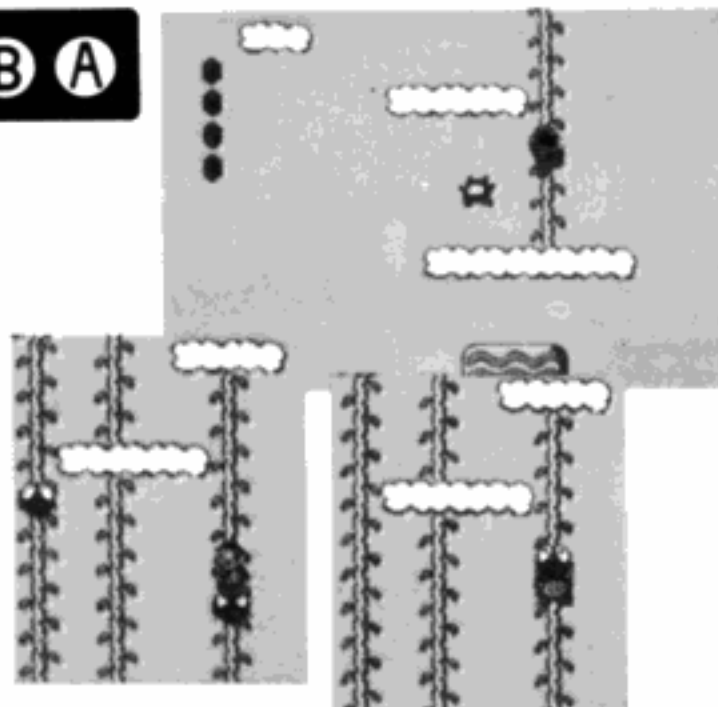


*Appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle pour vous baisser vivement. Vous éviterez ainsi les ennemis volants.*



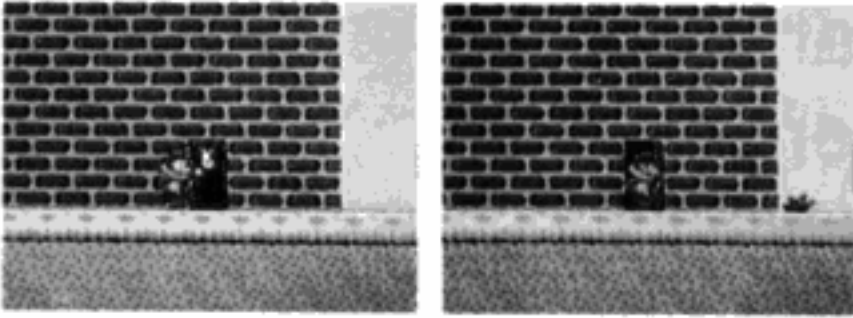
*Vous pouvez diriger Mario et ses amis même lorsqu'ils sont en train de sauter. Faites-les retomber en plein sur l'ennemi.*

• *Essayez de grimper sur des plantes grimpantes et des chaînes.*

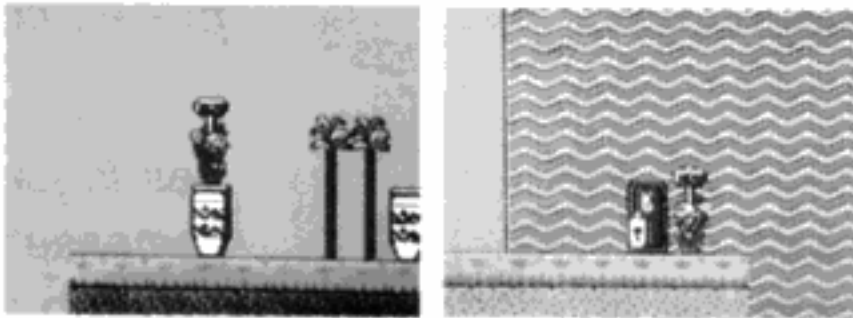


*Quand Mario ou l'un de ses ennemis rencontrent une plante grimpante ou une chaîne, ils peuvent grimper dessus en appuyant sur le haut de la manette multidirectionnelle. Ils peuvent le faire même au milieu d'un saut. Si vous tombez sur un ennemi accroché à une vigne, vous pouvez le faire tomber.*

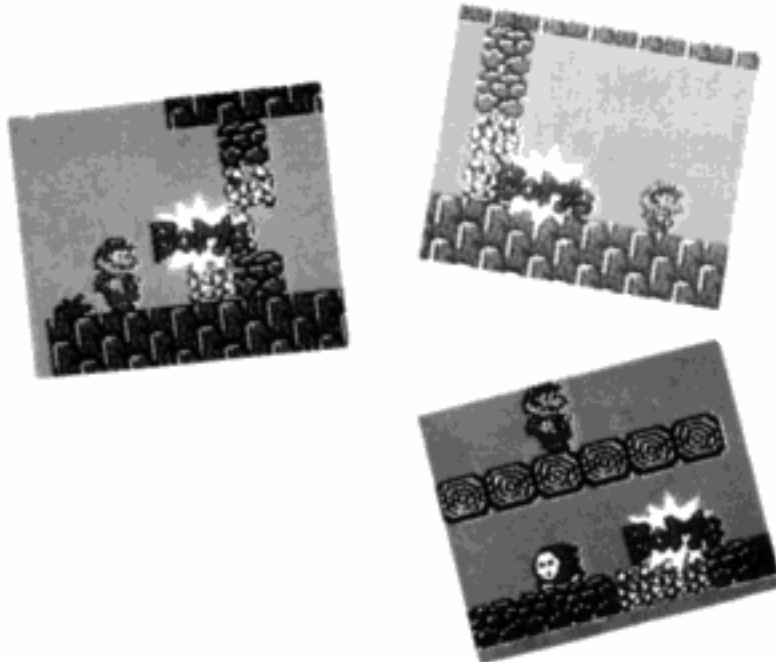
• *Entrez par les portes*



*Pour franchir une porte, tenez-vous devant elle et appuyez sur le haut de la manette multidirectionnelle.*



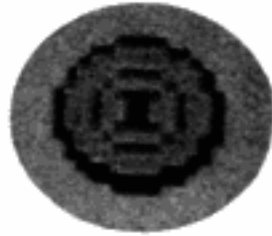
*Vous ne pourrez franchir une porte fermée à clé si vous n'avez pas la clé.*



**Dégagez le passage avec des bombes!**

*Des murs de brique vous barrent le passage dans les cavernes et les tours. Utilisez des bombes pour détruire ces murs.*

# Objets qui peuvent aider Mario et ses amis.



## Pièces

*Avec de la chance, vous pouvez gagner des vies supplémentaires à l'aide des pièces que vous avez amassées.*



## Légumes

*Les légumes mûrs. Si vous en ramassez beaucoup...*



## Bombe

*Quelques secondes après les avoir ramassées, elles scintillent et explosent.*



## Légumes non mûrs

*Ils n'ont pas atteint leur pleine croissance. Donnez-les aux ennemis.*



## Carapaces de tortue

*Lorsque vous les lancez, elles glissent et heurtent l'ennemi.*



### *Champignon-rocher*

*Ils servent de marches et pour attaquer l'ennemi.*



### *Champignons*

*Ils apparaissent lorsque vous franchissez l'entrée secrète du sous-espace à un certain endroit. Le compteur de vies indiquera une vie de plus.*



### *Petit coeur*

*Il apparaît lorsque vous triomphez de nombreux ennemis. Le compteur de vies récupère une vie.*



### *Clé*

*Vous en avez besoin pour ouvrir les portes verrouillées. La vitesse à laquelle vous courez ne change pas lorsque vous avez une clé.*



### *1 UP*

*Lorsqu'un champignon 1 UP apparaît, vous obtenez une vie supplémentaire!*



### *POW*

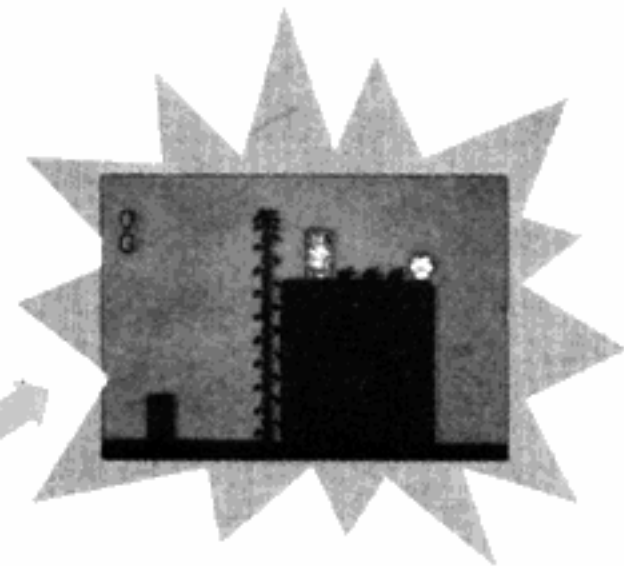
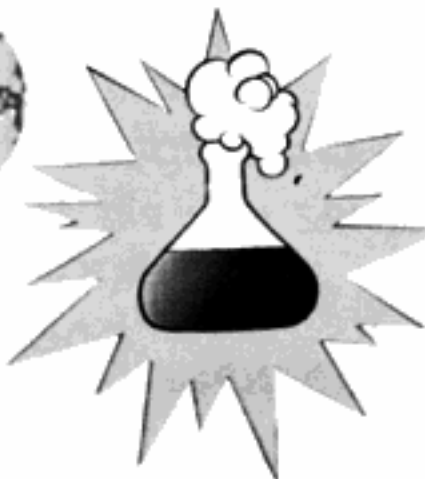
*Le rocher de puissance. Lorsque vous le lancez, la terre tremble et vous pouvez détruire tous vos ennemis.*

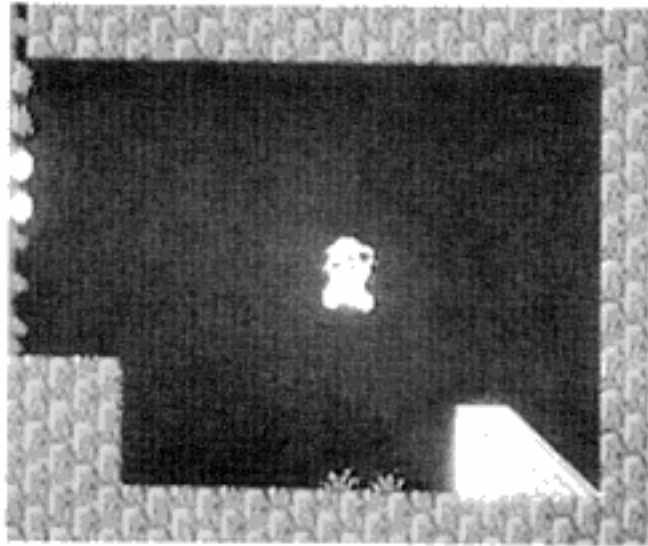
## Les objets les plus utiles.

- *Entrez dans le sous-espace avec la potion magique*

*Si vous trouvez la potion magique, essayez de la lancer et une porte apparaîtra à cet endroit. Placez-vous devant la porte et appuyez sur le haut de la manette multidirectionnelle vous entrerez dans un sous-espace.*

*L'herbe du sous-espace se transformera en pièces jusqu'à ce que vous ayez utilisé la magie par deux fois. Si vous mettez une porte à un certain endroit, un coeur apparaîtra et votre compte de vies augmentera.*





• ***Vous deviendrez invincible en amassant des cerises.***

***Un personnage-étoile apparaît lorsque vous avez amassé suffisamment de cerises.***

***Attrapez-le et vous deviendrez invincible pendant un certain temps.***



***Cerises***



***Personnage-étoile***

• ***Arrêtez le temps***

***Les légumes ne servent pas qu'à attaquer. Si vous en avez déjà ramassé quatre et que vous en ramassez un cinquième, un chronomètre apparaîtra. Si vous vous en saisissez, l'ennemi cessera de bouger pendant un certain temps.***



***Légume***



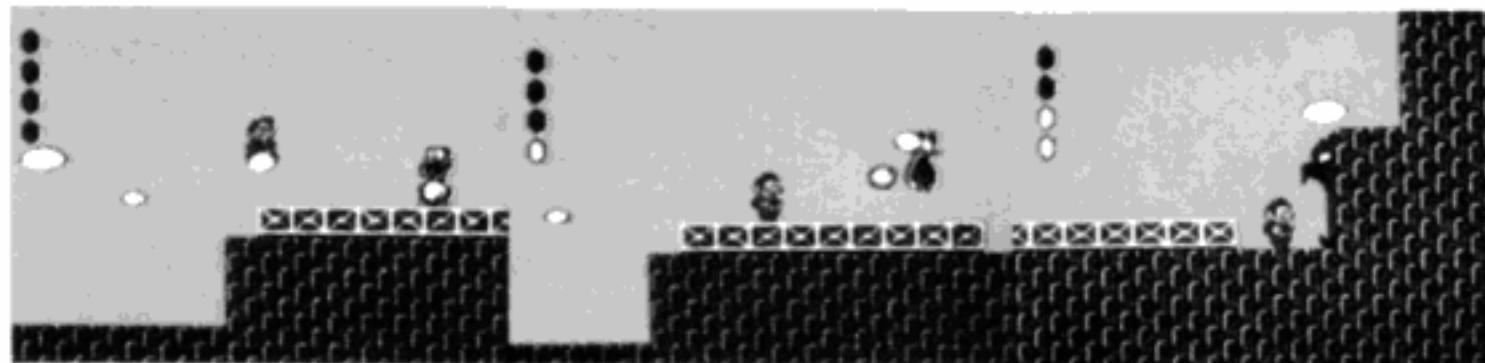
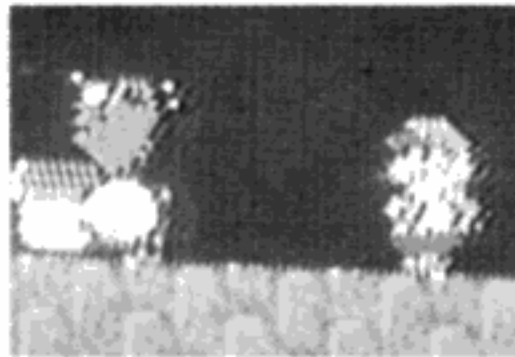
***Chronomètre***

# Une prime (Bonus Chance) à la fin d'une région

- *Triomphez du boss à la fin de chaque région.*

*A la fin de chaque région, un masque se transforme en porte vers la région suivante. Pour la franchir, vous devez vous emparer de la boule de cristal. Parfois, c'est Birdo qui la détient et vous devez alors la lui prendre de force. À la fin de chaque région, le boss vous attend...!*

*Bombardez le boss de champignons-rochers.*



## La prime est affaire de chance!

**Bonus stage**

- Obtenez des vies en amassant des cerises.

***Vous pouvez gagner des vies supplémentaires à la fin de chaque région. Chaque pièce amassée vous donne droit à une vie.***

1 vie de plus



2 vies de plus



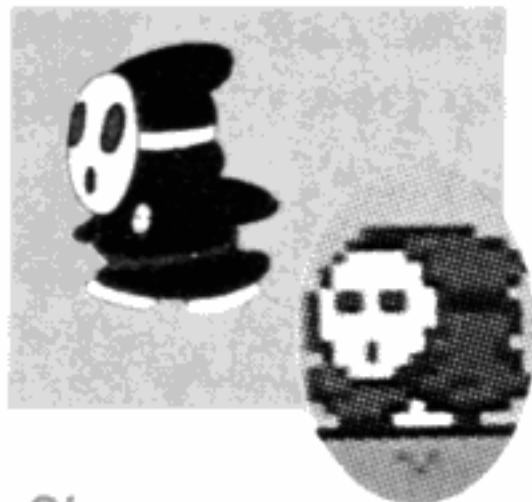
5 vies de plus



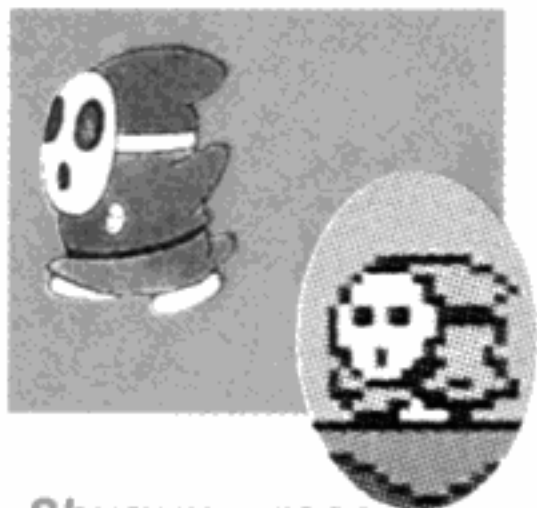
1 vie de plus

3 dezelfde  
3 de tout autre symbole

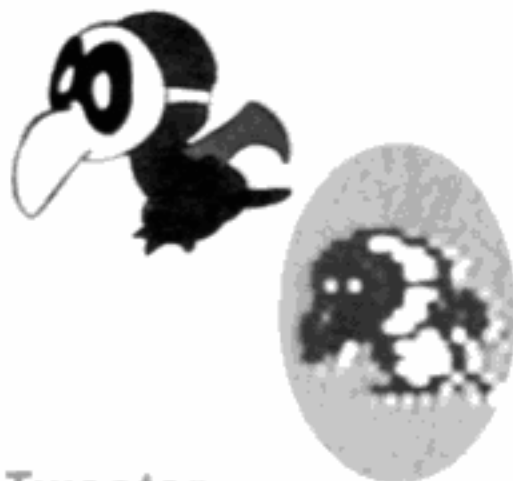




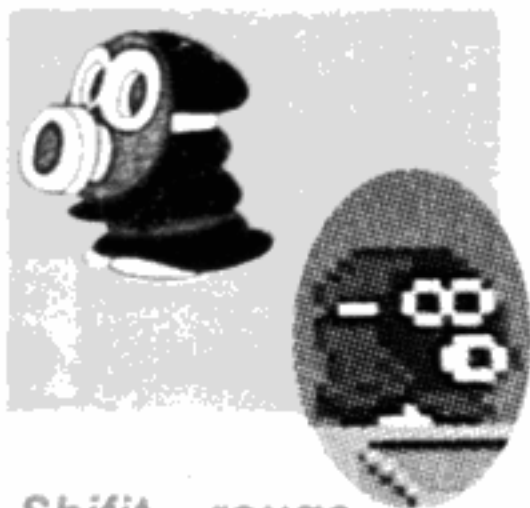
**Shyguy - rouge**  
 Membre des "8 minus" (le club des mauvais rêves). Il porte un masque parce qu'il est timide.



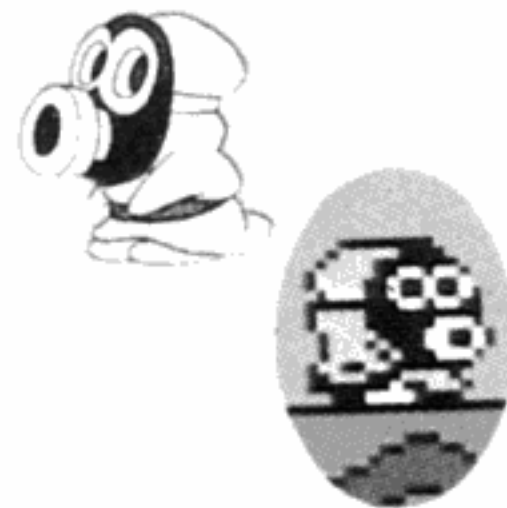
**Shyguy - rose**  
 Il va et vient sur les collines. Évitez-le avec soin.



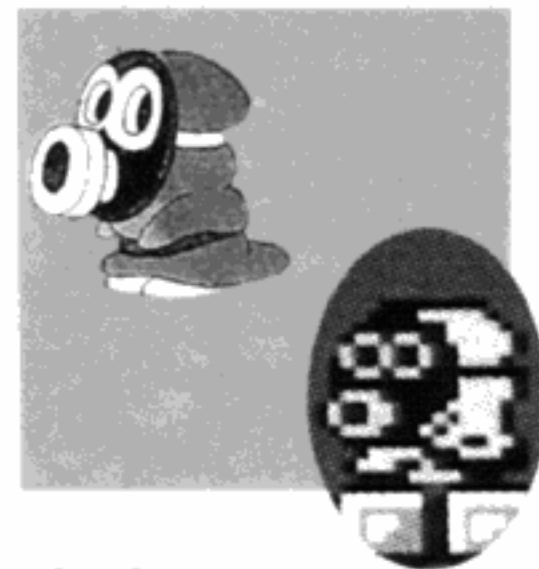
**Tweeter**  
 C'est une oiseau masqué. Il sautille. Essayez de sauter sur sa tête.



**Shifit - rouge**  
 Membre des "8 minus". Il porte un masque et crache les balles des mauvais rêves.



**Snifit - gris**  
 Il saute avant de cracher des balles. Essayez de prévoir quand il va cracher des balles.

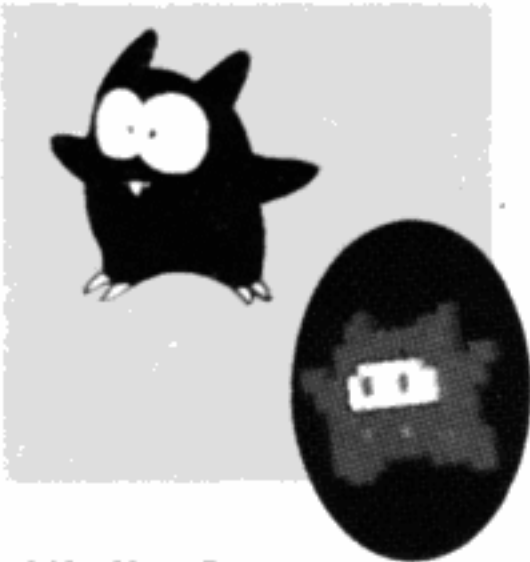


**Snifit - rose**  
 Il va et vient dans les collines. Évitez ses balles en sautant au bon moment.



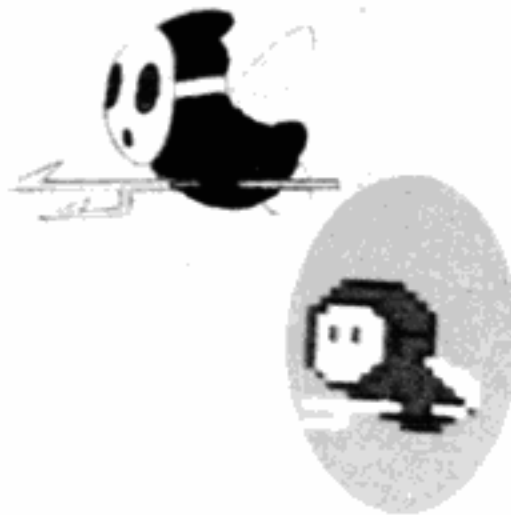
### **Ninji - 1**

*C'est une petit diable qui apparaît dans les rêves des joueurs Nintendo. Il est rapide et vous poursuit sans relâche.*



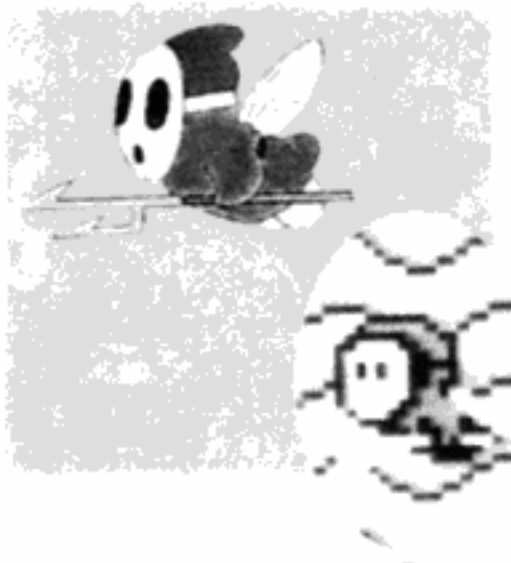
### **Ninji - 2**

*Il se tient au même endroit et saute sans arrêt. Un type bizarre.*



### **Beezo - rouge**

*Spécialiste des attaques en piqué. Il ressemble à un Shyguy ailé.*



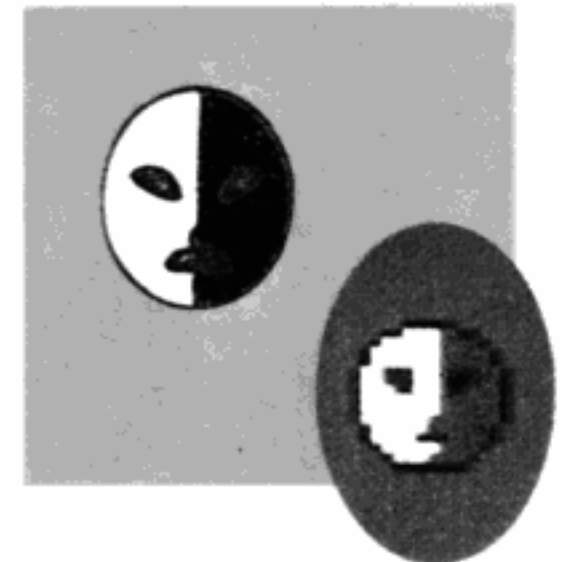
### **Beezo - rose**

*Il vous attaque en volant droit sur vous. Restez calme et étudiez ses mouvements avec soin.*



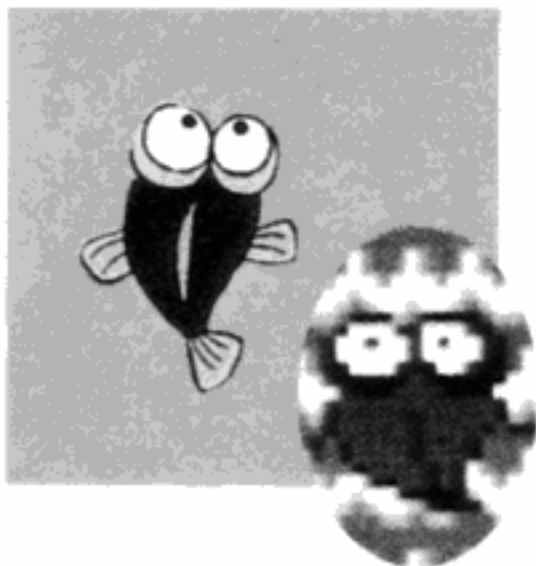
### **Hoopster**

*De la taille d'un balle de basket, il ressemble à une coccinelle. Il rampe sur les vignes.*



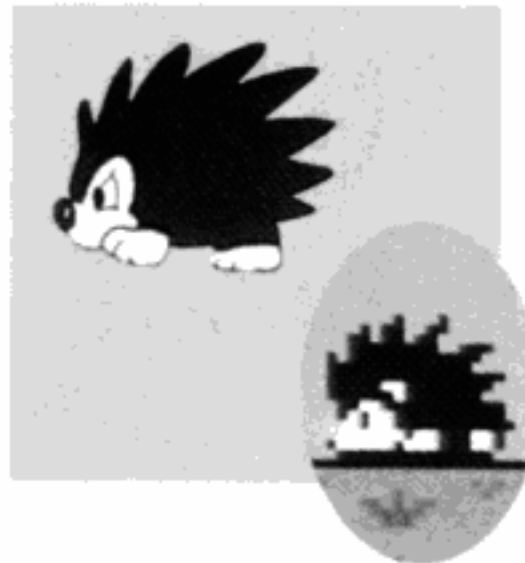
### **Phanto**

*Normalement, il se tient tranquille près des clés. Mais si vous prenez une clé, il vous poursuivra.*



### **Trouter**

*C'est un poisson qui vit dans le pays des rêves. Vous le trouverez dans les chutes et les rivières. Il s'en prend à Mario.*



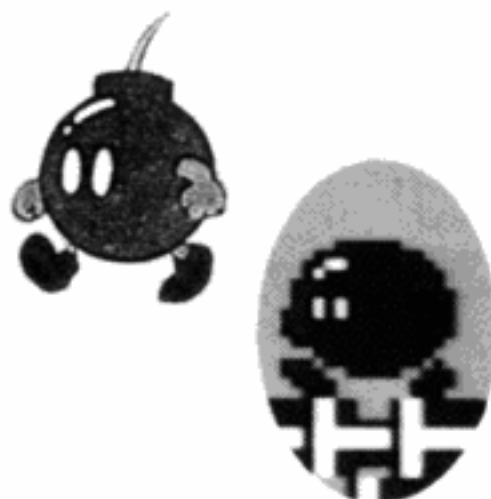
### **Porcupo**

*Son corps étant recouvert de piquants, vous ne pouvez grimper sur son dos.*



### **Albatoss**

*Il n'était au début qu'un simple habitant du pays des rêves. Mais sur ordre de Wart, il est maintenant chargé du transport des Bob-Omb.*



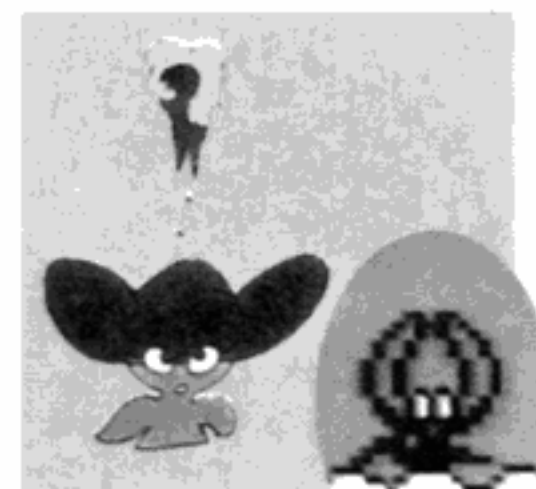
### **Bob-Omb**

*Il a très mauvais caractère. Lorsqu'il se fâche, il explose.*



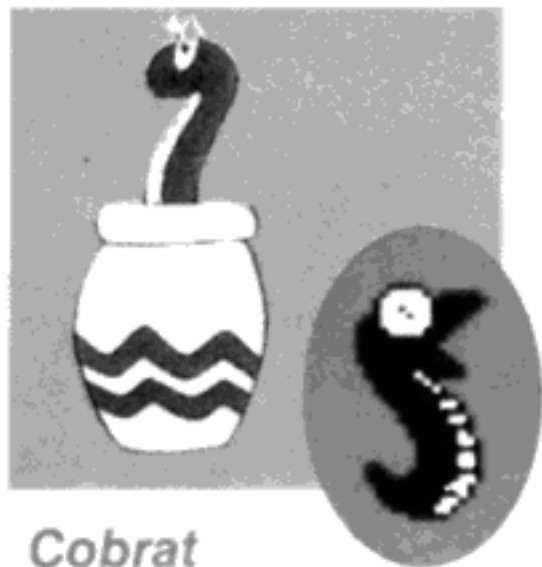
### **Pidgit**

*Il est porteur de mauvais rêves. Wart lui a donné un tapis volant car il ne peut voler de lui-même.*



### **Panser**

*Le seul végétal que Wart a créé pour le pays des rêves. Il crache du feu.*



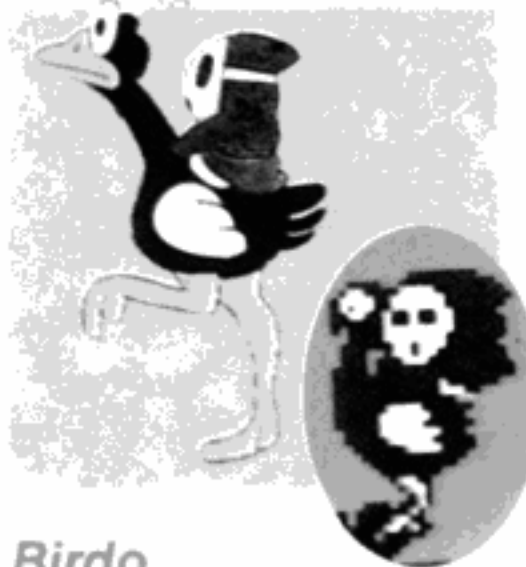
### Cobrat

Bien qu'il préfère dormir dans une jarre, il se déplace sur les ordres de Wart et apparaît souvent dans les rêves de Toad.



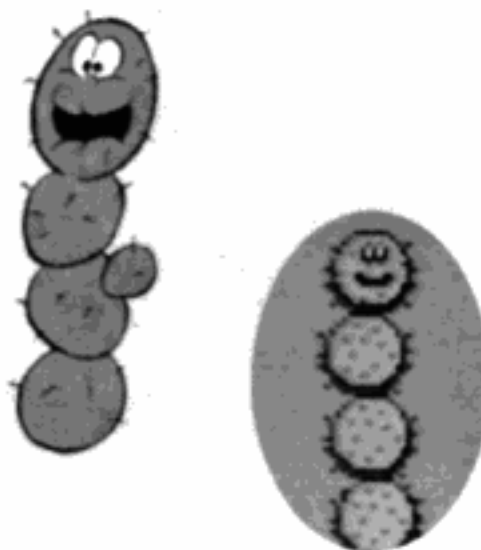
### Flurry

Le monstre des neiges. Il vous poursuit sur des patins à glace.



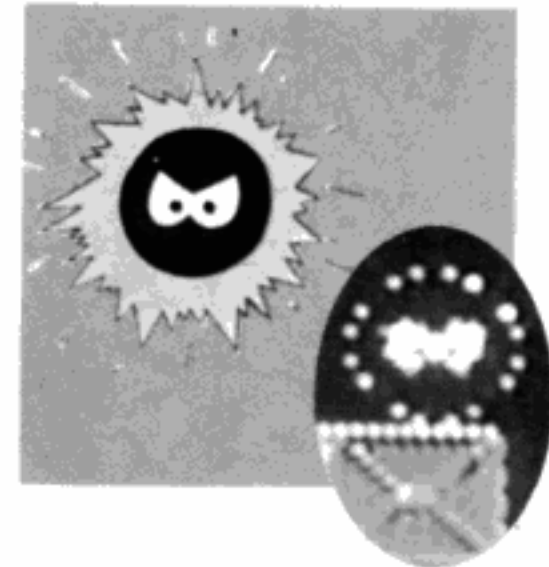
### Birdo

Il sert de moyen de transport dans le pays des rêves. Les shyguy le montent souvent.



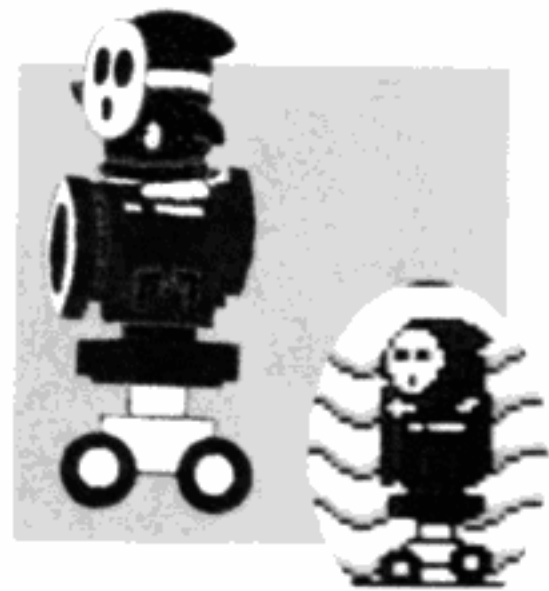
### Pokey

Un vrai cactus ambulant. Tout son corps est recouvert d'épines, à l'exception de sa tête. Ses épines vous blesseront si vous y touchez.



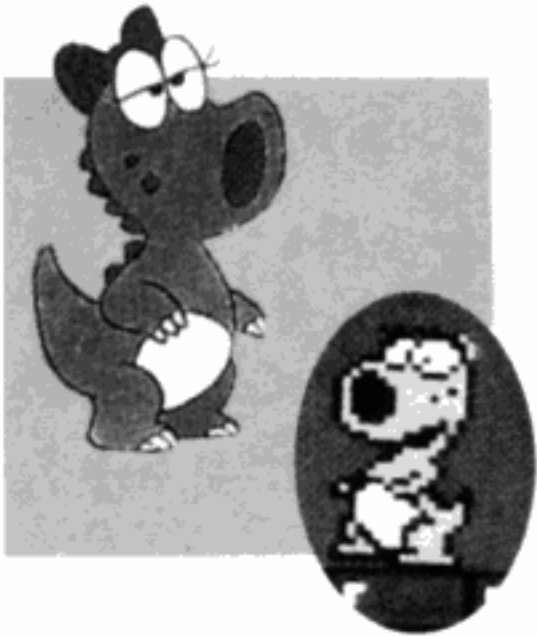
### Spark

Il brille en tournant autour des murs et des planchers du monde souterrain. Il se déplace vite ou lentement.



### Autobomb

Le véhicule préféré de Shyguy. On l'appelle aussi "la machine à cauchemars".



### **Ostro**

*Il prétend être une fille et fait jaillir des oeufs de sa bouche. Il préférerait se nommer "Birdetta".*



### **Mouser**

*Il bombarde les bons rêves avec des mauvais rêves. Très fier, il refuse de croire qu'il est une simple souris.*



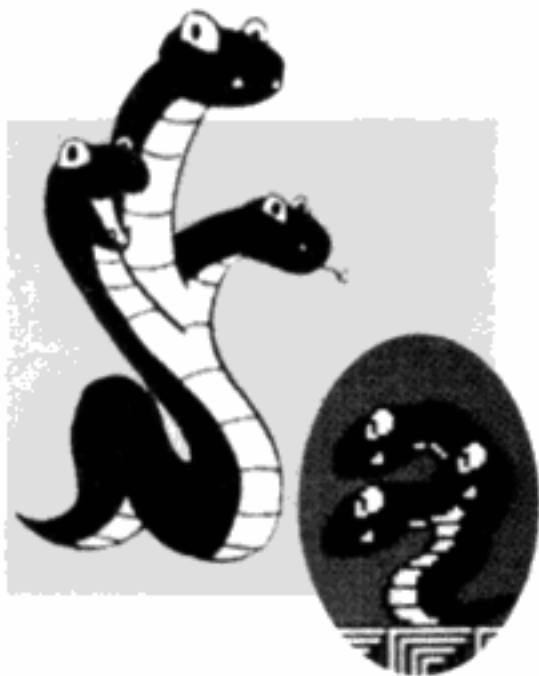
### **Fruguy**

*Wart s'est servi du feu pour créer cette entité. Il crache des flammes lorsqu'il est furieux.*



### **Clawgrip**

*Il grossit subitement et lance les rochers avec une adresse surprenante.*



### *Tryclyde*

*On n'en voulait pas au début, mais il sut si bien impressionner par sa fourberie et ses capacités offensives, qui ont trois fois la force normale, que Wart en fit un de ses alliés.*



### *Wart*

*C'est le plus méchant de tous les habitants du pays des rêves. En jouant avec la machine des rêves, il a créé des monstres.*

FRANCE SEULEMENT

## ***GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS***

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE 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 FRANCE 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 factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, 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 cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez:  
16(1) 34 64 77 55.

**MEMO**.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



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

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON