

MODE D'EMPLOI  
LIBRETTO DI ISTRUZIONI  
MANUAL DE INSTRUCCIONES  
HANDLEIDING



Scanné par Magnio  
<http://www.emulation64.fr>



Emulation64.fr



## L'histoire



C'est arrivé un jour...

Quelque chose de terrible est survenu sur l'île de Yoshi. Le monde s'est figé dans l'image d'un livre! L'Arbre Magique du Bonheur a été dérobé, rendant vulnérable tous les Yoshis. Ce crime insensé ne pouvait être l'œuvre que de Bébé Bowser!



Sur une rive lointaine de l'île, six œufs récents ont éclés. Les nouveau-nés semblent en bon état. Un des bébés Yoshi parla à Petit Yoshi, "ça par exemple! C'est un si gros problème pour nous, si récemment au monde. Qu'allons-nous faire? on devrait tous en parler ensemble!" Après moult discussions, ils définirent un plan. En mangeant beaucoup de fruits, ils conserveraient leurs joies de vivre. Avec tous les Yoshis heureux, le monde devrait certainement redevenir normal. Alors, ils partirent vers de la dernière page du livre d'images, en direction du château de Bébé Bowser. Quand ils y arriveront, ils reconquerront l'Arbre Magique du Bonheur!

5

Emulation64.fr





## Prêt au départ!

Insérez correctement la cartouche de jeu dans la console Nintendo<sup>64</sup> et allumez-la en appuyant sur la touche ON. Laissez la manette multidirectionnelle en position verticale. Quand l'animation de démonstration démarre appuyez sur START pour faire apparaître l'écran-titre. Si vous pressez à nouveau sur START, l'écran de sélection apparaîtra. Si vous jouez pour la première fois, vous ne pourrez avoir accès au mode Challenge.

Utilisez le Stick pour sélectionner puis appuyez sur A ou Start pour valider.



Ecran-titre



Ecran du mode de sélection

## L'écran des options

### Son

Sélectionnez le type de sortie son que vous désirez. Vos choix sont : **Stéréo**, **Mono** ou **Casque**. Si vous utilisez un casque pour le son, assurez-vous d'avoir sélectionné **Casque** pour obtenir les meilleurs effets sonores.

### Langue

Sectionnez le langage souhaité dans le jeu.

### Effacer

Cette option vous permet d'effacer les jeux sauvegardés dans la carte mémoire de la manette. Après avoir choisi cette option, sélectionnez quel fichier vous voulez effacer. Faites attention, une fois le fichier effacé, rien ne peut le restaurer.

### Fichier histoire

Efface le mode histoire en cours

### Classement histoire

Efface les classements dans le mode histoire (scores)

### Classement Challenge

Efface les classements dans le mode challenge (scores)

### Tout effacer

Efface TOUT le fichier sauvegardé



Ecran des options



Effacer un fichier



**YOSHI'S STORY****Les mouvements de Yoshi****Bouton L**

Basculez en encodement des fruits.

**START****PAUSE**

Voir le score réalisé.

**Bouton R****Sniff-Sniff**

Le renifleur recherche les fruits ou les pièces cachés. Si Yoshi trouve quelque chose, tapez sur le sol pour le révéler.

**Bouton C**

Comme le bouton Z.

**+ Manette de contrôle**

Change la taille du cadre des fruit  
▲ plus grand / ▼ plus petit.

**Bouton Z****Lancer des œufs**

Appuyez sur Z et la mire apparaît. Visez avec le stick, puis relâchez pour lancer l'œuf.

**Stick analogique****MARCHER**

La vitesse variera en fonction de la distance ou vous pousserez le stick.


**TAPER LE SOL**

Après avoir sauté sur ses pieds  

**Bouton A****SAUTER**

Restez appuyer sur le bouton A.

**SAUT SUSPENDU**

Pendant un court moment, vous pouvez voler. Quand vous désirez le faire, vous pouvez sauter plus haut avec le stick multidirectionnel .

**OUVRIRE LE PARACHUTE**

Restez appuyer sur le bouton A pour ouvrir le petit parapluie pour vous poser lentement.

**Bouton B****AVALER**

A utiliser pour faire sortir la langue de Yoshi et englober un ennemi. Utilisez cette méthode pour avaler les fruits.

**ANNULER LE LANCER D'ŒUF****Sortie rapide**

Pendant que vous jouez en mode histoire, si vous souhaitez utiliser un Yoshi d'une couleur différente, appuyez simultanément sur les boutons L, Z, A et B. Le Yoshi que vous utilisez est emmené dans le château. Après avoir décidé de continuer ce parcours ou en commencer un autre, sélectionnez une couleur différente pour les Yoshis restants.





## Les actions de Yoshi

### Manette directionnelle (stick de contrôle)

#### ● Marcher/courir



Inclinez le stick dans la direction où vous voulez aller!

La vitesse augmentera en fonction de l'inclinaison prononcée du stick. Si vous désirez ralentir, inclinez le stick doucement. Essayez de bien sentir les mouvements.



#### ● S'accroupir



Quand les choses deviennent dangereuses, vous pouvez vous accroupir et éviter le problème. Vous pouvez vous déplacer accroupi.

#### ● Nager

Une fois dans l'eau, incliner le stick dans la direction où vous voulez aller. Yoshi n'a pas besoin d'air pendant qu'il nage.



#### ● Pousser

Inclinez le stick dans la direction où vous voulez pousser. Certains éléments ne bougeront pas même en les poussant.







## YOSHI'S STORY

**Bouton A**● **Sautez**

Si vous utilisez le stick avec le bouton A, vous sauterez plus loin.

● **Martelez-les**

Sautez et restez sur l'ennemi. Vous pouvez aussi lui marcher dessus et le détruire.

● **Voler**

*Technique importante!*

Gardez appuyer le bouton A. Vous serez capable de voler pendant un moment. C'est très utile.

● **Attaque Rodéo**

Yoshi a des mouvements imposants. Essayez cette astuce beaucoup de fois, juste pour voir ce qui arrive.

**Astuces**

- Avant de voler, poussez le stick ▲ et vous pourrez atteindre des endroits plus hauts.
- Quand le vol est pratiquement terminé, appuyer encore sur le bouton A au bon moment de manière à prolonger le vol.

● **Para'Chute**

Maintenez le bouton A quand vous aurez trouvé le petit parachute pour atterrir en douceur. En relâchant le bouton A, le parachute se fermera.





**Bouton B****● Avaler****Fruits**

Les Yoshis les adorent – Faites en sorte qu'ils les mangent! Pour libérer un fruit d'une bulle, faites-la exploser avec un œuf, vous pourrez ensuite le manger.

**Ennemis**

Si vous avalez un ennemi, il se transforme en œuf. Faites attention! Certains ennemis ne peuvent être avalés! Vous pouvez transporter jusqu'à six œufs.

**Astuces**

- Contrôler la direction avec le stick et pressez le bouton B. Vous pourrez sortir la langue de Yoshi dans beaucoup de direction.
- Vous pourrez même avaler pendant un saut. Pendant que vous effectuez un saut, poussez le stick et pressez le bouton B. En réalisant ceci, cela vous permettra d'avalé un fruit placé très haut.

**Bouton R****● Sniff-Sniff**

Reniflez dans un endroit suspicieux et l'écran s'agrandira. Si quelque chose est découvert, Yoshi vous le dira. (Plus il reniflera dans un endroit suspicieux, plus il semblera excité). Puis effectuez une attaque radéo pour voir qui ou quoi apparaît!







## YOSHI'S STORY



## Bouton Z / Boutons C

## ● Jeter un œuf

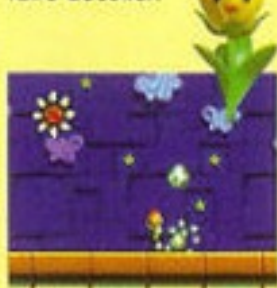
*Technique importante!*

Appuyez une fois pour faire apparaître le curseur. Déplacez le curseur à l'aide du Stick puis relâchez pour tirer!



## La tulipe mystérieuse

En mangeant une tulipe, Yoshi se transformera en un gros œuf. Visez à l'aide du Stick puis relâchez pour le faire décoller.



## L'œuf explose en s'ouvrant!

Même lorsque l'œuf n'atteint pas un ennemi ou un fruit, il explosera à l'endroit où le curseur était placé. Le lieu où l'œuf explose en s'ouvrant est important. Vous pouvez aussi battre un ennemi avec l'effet de l'explosion. Avec un œuf soigneusement lancé, vous pouvez même détruire plusieurs ennemis distants les uns des autres. L'ampleur de l'explosion changera en fonction de la joie de Yoshi.



## Astuces

- En plus de vous aider à vaincre vos ennemis, les œufs vous servent à éclater les bulles contenant des fruits.
- Si vous désirez annuler un tir, appuyez sur le bouton B.
- Il est également possible de toucher des pièces et des cœurs se trouvant un peu plus loin.





## Modes de jeu

Avez-vous appris comment fonctionne Yoshi? Bien, qu'est-ce que vous attendez? Allez-y et tâchez de finir tous les parcours. Bonne chance!



## Mode Histoire

Il y a quatre parcours à sélectionner depuis la première page de l'écran de sélection des parcours. Il y a six pages d'aventures à parcourir. Chacune des pages a quatre parcours, mais celles auxquelles vous aurez accès dépendront de ce que vous ferez dans les niveaux.

A l'écran de sélection du parcours, déplacer votre curseur dans la boîte carrée, marquée d'un chiffre, que vous désirez jouer, et appuyez sur START ou sur A. Quand vous avez terminé un parcours, la boîte devient rouge.

### Fruit du jour?

Avant de commencer, vous devez découvrir le fruit du jour. Il a meilleur goût que tous les autres fruits. Appuyer sur START ou sur A et le tournoiement des fruits s'arrêtera pour désigner, à l'écran, le fruit du jour. Quand l'écran de sélection des Yoshi apparaît, choisissez le Yoshi avec lequel vous jouerez.



Ecran de sélection de parcours



Ecran des fruits du jour



Ecran de sélection des Yoshis



### Astuce

Les fruits du jour sont délicieux. Mais le meilleur des fruits est le melon. Tâchez de comprendre ce que je veux dire.



**YOSHI'S STORY****Récupérer 30 fruits pour terminer un parcours**

Aucun des parcours n'a d'objectif en soi. Malgré ça, mangez beaucoup de fruits! Quand vous en avez récupéré trente, le parcours se terminera. Les fruits peuvent être trouvés partout dans les parcours. Certains sont cachés – Assurez-vous de bien les renifler! Chaque parcours a plus de soixante fruits à trouver. Ouf, quel soulagement.



Pomme



Pastèque



Banane



Raisin



Melon

**Triste**

Encore une erreur et c'est la perte de Yoshi.

**Joyeux**

Santé bonheur!



Si Yoshi est touché une fois de plus quand l'indicateur de joie est à la tristesse, il sera emmené au château. Vous devrez recommencer à partir de l'écran de sélection des Yoshis.

**Ecran de jeu****Fleur joyeuse**

Cet indicateur vous montre la joie de Yoshi. Quand il mange un fruit délectable, sa joie augmente. Quand il mange des ennemis ou de la nourriture au goût mauvais, sa joie diminue.

**Compteur de fruits**

Les fruits sont disposés dans l'ordre où vous les avez récupéré. Vous pouvez l'enlever de l'écran en appuyant sur le bouton L.

**Boîte à message**

Tapez-la et il vous apprendra des trucs.

**Boîte à œufs**

Il peut contenir un maximum de six œufs.

**Bloc "?"**

Certains sont sur le sol, et d'autres flottent en l'air.

**Interrupteur**

Si vous marchez dessus, quelque chose de nouveau apparaîtra. Quoi exactement, c'est un secret.





## Comment jouer

C'est difficile de récupérer 30 fruits, mais avec l'aide d'objets utiles et quelques amis étranges, vous pourrez y arriver. Quand vous terminez un parcours, le bonheur de Yoshi, grâce à sa performance apparaîtra dans l'écran des scores.



### Vase

Sauter dessus et pousser le stick ▼. Ouah! Quel miracle. Vous pourrez l'emporter à un autre endroit.



### Maskass blanc

Vous ne l'avez pas beaucoup vu avant. Il ne paraît pas être un ennemi. (Il connaît des secrets à propos de l'écran de sélection des Yoshis.)



### Bulle ?

Une bulle, c'est une surprise. Touchez-la avec un œuf et voyez ce qui arrive.



### Porte

Restez debout face à elle et pousser le stick ▲. En passant la porte, Yoshi se trouvera dans un endroit différent.



### Balle !

Si vous la touchez avec votre langue, elle vous portera à son sommet. Vous trouverez ça très utile.



Je ne suis pas ton ennemi!

### Miss Warp

Il y en a quatre dans chaque parcours. En la regardant, assurez-vous de l'avoir réveillée. (Pendant son sommeil, elle ne peut pas vous aider!) Sautez sur elle pour passer d'une Miss warp à une autre. Vous progresserez dans l'ordre numérique (1 à 2, 2 à 3, 3 à 4, 4 à 1). Quand Yoshi est perdu, vous pourrez recommencer à partir de la dernière Miss Warp.

## Trouvez les cœurs secrets!

3 cœurs secrets sont dissimulés dans chaque niveau. En récupérer vous ouvrirez de nouveaux niveaux sur la page suivante du livre, vous offrant ainsi la possibilité de choisir jusqu'à quatre chemins différents! Assurez-vous donc de trouver tous les cœurs spéciaux avant de sortir d'un niveau.



Cœur Spécial





# YOSHI'S STORY



## Mode Challenge

Les parcours seront disponibles en mode Challenge une fois terminés en mode Histoire. Vous pourrez alors recommencer le parcours autant de fois que vous le voulez. Déplacer le curseur vers le niveau désiré, puis appuyez sur START ou A pour commencer.



Ecran de sélection des parcours

## Au meilleur score!

L'objectif de ce mode est d'obtenir le meilleur score. Après avoir terminé le parcours, le résultat s'affichera sur l'écran des scores. Combien de ♥ avez-vous obtenu?



Ecran des scores

## Récupérer des points pour :



Les fruits récupérés



Les ennemis détruits



Les pièces récupérés



Les cœurs récupérés



Les melons récupérés



Les Yoshis restants



Ecran de validation des noms

## L'écran de Pause

En mode Histoire et en mode Challenge, en appuyant sur START, vous serez en pause, cela vous permettra de voir où en est la joie de Yoshi (score).

Une fois en pause, appuyez sur le bouton Z et sur START pour sortir du parcours n'importe quand.

## Astuce

Essayez de manger toujours le même type de fruit avant de manger un autre type de fruit. Tout ça pour dire que, s'il y a un fruit devant vous, ne vous précipitez pas dessus, regardez autour de vous. C'est mieux d'être un peu difficile.

Si votre score atteint la cinquième place, votre performance est conservée. Entrez votre nom dans l'écran de saisie de noms, dans la boîte des rangs sur l'écran de sélection des parcours.







## Les couleurs de Yoshis

Elles sont rouges, bleues, vertes et jaunes; Les Yoshis sont de différentes couleurs. Chacun a son fruit favori, mais tous aiment les melons.

### Les Yoshis aiment les fruits

Chaque Yoshi a son fruit favori, lequel sera d'un goût meilleur par rapport aux autres. Mais, on ne sait trop comment, le fruit du jour sera d'un goût encore meilleur. Pour que Yoshi soit le plus heureux possible (et avoir aussi le meilleur score), le melon est le meilleur! Chaque melon que vous mangerez vous fera gagner 100 ♥. Heureusement, c'est le fruit qui rapporte le plus.



Si vous êtes très doué, vous pourrez récupérer les 30 melons d'un niveau... Quel bonheur!

Chaque Yoshi aime les melons.



Regardez en dessous de chaque Yoshi son fruit préféré.  
Avez-vous vu d'autres couleurs pour les Yoshis?







# YOSHI'S STORY



## Super joie!

Les fruits cœurs sucrés sont délicieux! Avalez un cœur sucré et Yoshi deviendra super joyeux! Pendant un certain temps, Yoshi brillera et sera super puissant. Tous les Yoshis de toutes les couleurs adorent les cœurs sucrés...



### Cœur sucré

Mangez six fruits identiques à la suite pour le faire apparaître.



**Yoshi est super joyeux!**



Vous pouvez toucher vos ennemis sans subir aucun dommage.



Une attaque Rodéo transformera tous les Maskoss à l'écran en fruit du jour.



Vos œufs sont illimités!



Votre langue deviendra gigantesque...

**Yoshi vert**



**Fruit favori**

**Yoshi bleu**



**Yoshi bleu ciel**



**Fruit favori**





## Information importante

### Cherchez à obtenir un score parfait!

Pour gagner un maximum de points en mode Challenge, la technique utilisée est primordiale. Tout d'abord, tâchez de savoir ce qui rapporte le plus de points!

<b>Tableau des différents points</b>	<b>Fruit</b>	Fruit normal	1 ♥	<b>Ennemis</b>	Manger un Maskass normal	1 ♥
		Fruit favori	3 ♥		Battre un Maskass normal	2 ♥
		Fruit du jour	8 ♥		Manger un Maskass favori	3 ♥
			Battre un Maskass favori		6 ♥	
		● Pièce			1 ♥	
		● Cœur sucré	8 ♥	● Cœur spécial	100 ♥	
		● Melon récupéré			100 ♥	
		● Yoshi restant			100 ♥	

D'autres ennemis ou objets peuvent également vous donner des points. D'autre part, certains objets ne pourront que remplir vos points de vie sans vous donner de points.

### Sauvegarder

Une fois un parcours terminé en mode Histoire, votre progression sera automatiquement sauvegardée et vous pourrez recommencer à jouer plus tard. En plus, ces parcours seront désormais disponibles en mode Challenge. Vos points (ou joie totale de Yoshi) seront également mémorisés une fois un niveau terminé en mode Challenge ou Histoire.

**Pour recommencer une partie depuis le début en mode Histoire, sélectionnez l'option "Fichier histoire" dans le menu options.**

### Conseil

- Ne mangez que le même fruit. Cherchez à avaler le fruit favori de votre Yoshi. La meilleure solution reste de ne manger 30 melons à la suite!
- Vous gagnerez le double de points en battant un ennemi à l'aide d'un œuf plutôt que de l'avalier!
- En battant plusieurs ennemis à l'aide d'un seul œuf, vos points seront multipliés par 2, 4, 8 puis par 16!!!





**YOSHI'S STORY****Comment fonctionne la petite fleur****Miam miam**

Melon + 3 pétales

Fruit du jour	+ 8 pétales
Maskass favori	+ 3 pétales
Fruit favori	+ 3 pétales
Fruit normal	+ 1 pétale

**Beurk**

Piment rouge - 1 pétale

Toucher un ennemi	- 3 pétales
Manger un ennemi pas bon	- 1 pétale
Toucher des pics	- 3 pétales

**Le secret de la petite fleur**

S'il ne vous reste plus que deux pétales et si vous touchez un ennemi, votre Yoshi ne sera pas perdu pour autant mais il sera très faible. Si vous êtes super joyeux, votre fleur sera recouverte de pétales et sourira comme un folle.



Ce jeu est compatible avec l'accessoire pour manettes Kit Vibration (vendu séparément). Insérez le Kit Vibration sous la première manette et celle-ci vibrera en effectuant une attaque Rodéo, en volant, en se faisant toucher par un ennemi, etc. Vous serez donc en mesure de vivre l'action à part entière...

**Mode d'utilisation du Kit Vibration**

- Avant toute utilisation, assurez-vous d'avoir lu la notice explicative du Kit Vibration.
- Branchez le Kit une fois la console de jeu éteinte.
- Manipulez les piles avec précaution.