


DMG-MQ-FAH-1

SUPER MARIO LANDTM
6 Golden CoinsTM



INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

Nintendo[®]

GAME BOYTM

Nintendo[®]

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

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.



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.



TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1992 Nintendo Co., Ltd.

Merci d'avoir choisi le jeu SUPER MARIO LAND 2™ GOLDEN COINS™ pour votre Game Boy™ de Nintendo®.

Nous vous conseillons de lire entièrement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y reporter par la suite.

Table des Matières

L'HISTOIRE.....	3
LES COMMANDES.....	5
COMMENT JOUER.....	7
LES NOMBREUX VISAGES DE MARIO	10
LES ENNEMIS	13
LES CONSEILS DE MARIO.....	15
LA CARTE DE MARIOLAND	17

Conseils d'Utilisation

- 1) Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes toutes les heures environ.
- 2) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
- 3) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et l'unité Game Boy.
- 4) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
- 5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche dans le Game Boy.
- 6) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.

L'HISTOIRE

DANGER ! DANGER !

Alors que j'étais au loin, menant ma croisade contre le mystérieux Tatanga à Sarasaland, une vilaine fripouille s'est emparée de mon château et a ensorcelé les habitants de Marioland. Cet intrus est connu sous le nom de Wario. Depuis notre enfance, il est jaloux de ma popularité et a déjà essayé de s'emparer de mon château à plusieurs reprises. Cette fois, il semble avoir réussi !!

Wario a éparpillé les 6 Pièces d'Or du château de Mario tout au travers de Marioland.

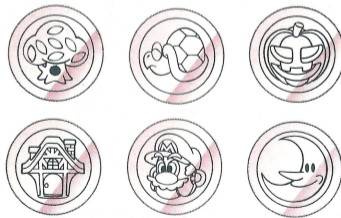


WARIO

Ces Pièces d'Or sont gardées par les gens qui ont été envoûtés. Sans ces pièces, nous ne pouvons pas pénétrer dans le château et en finir une bonne fois pour toutes avec ce Wario.

Nous devons retrouver les 6 pièces, attaquer Wario dans le château, et sauver tout le monde !

**IL EST TEMPS DE
PARTIR EN MISSION !!**



★ Les 6 Pièces d'Or sont les pièces dont vous aurez besoin pour ouvrir la porte du château de Mario.



LES COMMANDES

■ Commandes de Base

● + Manette multidirectionnelle

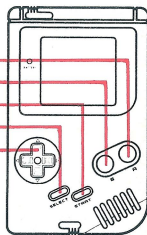
- ◀▶ Appuyez sur Gauche et sur Droite de la manette multidirectionnelle pour faire aller Mario à gauche et à droite.
- ▼ Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle pour que Mario s'accroupisse et puisse entrer dans certains tuyaux.
- ▲ Appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle quand il saute afin de le faire entrer dans des tuyaux inversés.

● Bouton START

- Début du jeu
- Pause

Pour faire une pause au cours d'une partie, appuyez sur le Bouton START. Appuyez à nouveau sur ce bouton pour la reprendre.

Bouton A
Bouton B
Bouton START
Bouton SELECT
+ Manette multidirectionnelle



● Bouton SELECT

- Si vous revenez à un niveau que vous avez déjà terminé, faites une pause et appuyez sur le Bouton SELECT pour en sortir.

● Bouton A

- Pour sauter. (Lors de vos sauts, maintenez le bouton B appuyé pour faire des méga bonds).

● Bouton B

- Pour courir. (Maintenez le Bouton B appuyé pour que Mario se déplace rapidement).
- Pour ramasser et porter. (Pour ramasser une carapace de Koopa, maintenez le bouton B appuyé).

Les commandes sont quelque peu différentes quand Mario se trouve sous l'eau, sur la lune, ou dans l'espace interplanétaire.

COMMENT JOUER

■ Avant de commencer le jeu

Insérez correctement la cartouche dans le système Game Boy™ et mettez sous tension. "Nintendo®" apparaît juste avant l'écran Titre.

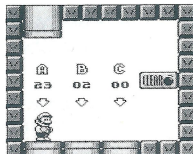
● Ecran Titre

Lorsque l'écran Titre est affiché, appuyez sur le bouton START pour visualiser l'écran de sélection de jeu.

● Ecran Select

Appuyez sur Gauche et sur Droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner le tuyau A, B, ou C, et appuyez sur Bas de la manette pour commencer la partie.

Si vous appuyez sur le bouton SELECT quand vous êtes sur cet écran, Mario devient plus petit et le jeu se met sur le mode "EASY" (FACILE).

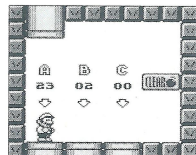


★ Sauvegarde (Saving)

La fonction de sauvegarde conserve automatiquement votre jeu quand vous avez terminé les niveaux. Trois jeux peuvent être sauvegardés en même temps (tuyaux A, B et C).

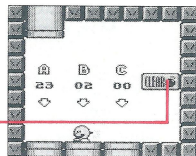
Nombre de niveaux terminés

Celui-ci est indiqué sur l'écran Select.



★ Suppression de Données Sauvegardées

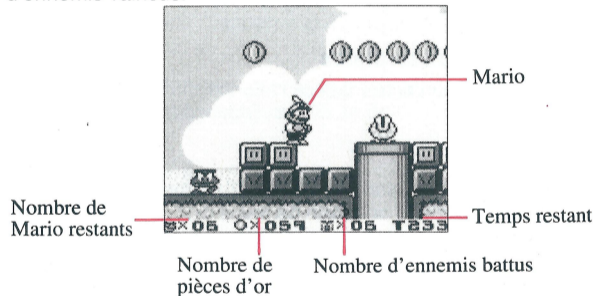
(1) Si vous faites sauter Mario en dessous du signe "CLEAR" sur l'écran de sélection de jeu, il devient Mario Bombe.



(2) Placez Mario Bombe au-dessus du tuyau contenant les données que vous voulez supprimer. Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle ou sur le Bouton START pour supprimer les données sauvegardées de ce tuyau.

■ Ecran de Jeu

- ◇ Des renseignements importants apparaissent au bas de l'écran de jeu, tels le nombre de pièces d'or en votre possession et le nombre d'ennemis vaincus.



Essayez de vaincre le plus grand nombre de personnages possible !
Si vous "aplatissez" 100 ennemis, un objet apparaîtra !
Si vous le pouvez, essayez de deviner quel est l'objet mystérieux.

LES NOMBREUX VISAGES DE MARIO

Certains objets apparaissant pendant le jeu augmentent la puissance de Mario.

SUPER MARIO

Si Mario cueille un champignon, il se transforme en Super Mario.



Champignon

MARIO FEU

Si Mario prend une fleur de feu, il devient Mario Feu. En appuyant sur le Bouton B, Mario Feu peut lancer des boules de feu et ainsi détruire ses adversaires.



Fleur de Feu

*** ATTENTION !** Certains ennemis ne peuvent pas être détruits par ces boules de feu.

Quand Mario se transforme en Super Mario ou en Mario Feu, vous pouvez lui faire effectuer des sauts tournoyants en appuyant sur Bas de la manette multidirectionnelle pendant un saut.

MARIO LAPIN

Si Mario trouve une carotte, il devient Mario Lapin. Mario Lapin peut flotter dans les airs s'il remue les oreilles!!



Carotte



Comment voler avec Mario Lapin

- Faites faire un saut à Mario Lapin, puis maintenez le Bouton A appuyé pour qu'il continue à sauter.
- Si vous sautez, et que tout de suite après, vous maintenez A appuyé, Mario Lapin va descendre lentement.
- Mario Lapin descendra encore plus lentement si vous appuyez de façon répétée sur le Bouton A.

MARIO L'INVINCIBLE

Quand Mario récupère une étoile, il devient invincible pendant 15 secondes.

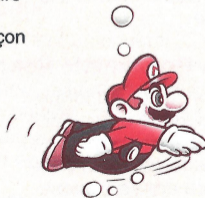


Etoile

AQUA MARIO

Comment diriger Aqua Mario.

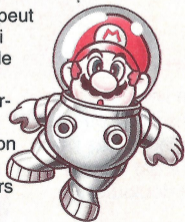
Vous pouvez faire nager Mario en appuyant de façon répétée sur le Bouton A.



MARIO COSMONAUTE

Comment diriger Mario Cosmonaute

Sur la lune, Mario peut sauter lentement si vous appuyez sur le bouton A. Dans l'espace interplanétaire, si vous maintenez le Bouton A appuyé, vous déplacez Mario vers le haut.



LES ENNEMIS

Ce n'est qu'un aperçu de ceux vivant dans la Zone des Arbres. Beaucoup d'autres vous attendent !

◆ Scarabée-Guerrier

Ce scarabée vient d'Atlas et tape du pied tout en pourchassant Mario.



◆ Abeille-Squelette

Cette abeille est devenue un squelette. Même si Mario l'aplatit sur le sol, cette agréable petite bestiole revient à la vie.



◆ Grubby

Cette limace pique. Ne marchez pas sur cette larve, car sa piqûre est terriblement douloureuse.



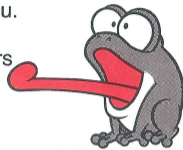
◆ Bombinette Noko

Il s'agit d'une tortue qui porte une bombe sur le dos. Attention ! Cette adorable créature armée explose si vous lui marchez dessus.



◆ Crapouillot Sauteur

Ce petit crapaud saute comme un fou. Il darde parfois sa grande langue, alors faites attention !



◆ Pique-Pique

Cette étrange créature met en boule son corps plein de piquants et roule vers Mario.



AUTRES PERSONNAGES

◆ Zed l'Assoupi

Ce n'est pas vraiment un ennemi. C'est un hibou dormeur. Si Mario monte sur la tête de ce hibou, celui-ci se réveille et l'emmène en balade. Zed l'Assoupi a d'autres amis qui, eux aussi, peuvent emmener Mario en promenade.



LES CONSEILS DE MARIO

● Saut

Si vous me faites sauter tout en appuyant sur Haut de la manette multidirectionnelle, je peux faire un méga saut.

● Saut tournoyant

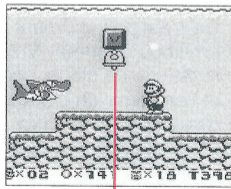
Quand je saute en tournoyant, je peux casser des blocs ou recueillir des pièces et des objets.

★ Il y a des blocs que je ne peux pas démolir !

● Sonnez une cloche en cours de route

Si vraiment, nous ne pouvons pas terminer l'étape, faites-moi sonner une cloche en cours de route. Ainsi, au prochain essai, nous pourrons repartir de l'endroit où se trouvait la cloche.

★ "Sonner les Cloches" ne peut être sauvegardé dans la mémoire des piles. Donc, si l'alimentation est coupée, l'information sera perdue.



UNE CLOCHE EN
COURS DE ROUTE

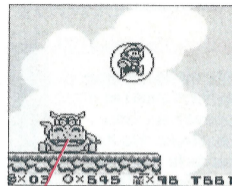
● Bulles de Savon

Pour me rendre dans la Zone de l'Espace interplanétaire, faites-moi voguer dans les bulles de savon soufflées par Hippo.

C'est si facile de manœuvrer ces bulles de savon !

Pour les manœuvrer, appuyez tout simplement sur le Bouton A, et vous les ferez monter.

★ Faites attention ! Une bulle de savon éclate si elle touche de l'eau ou un ennemi.



HIPPO



● 6 Pièces

Quand vous perdez la partie, toutes les pièces que vous aurez reprises aux gardes de Wario leur seront rendues. Essayez de les récupérer à nouveau !

LA CARTE DE MARIOLAND

Voici Marioland

● Maintenez le bouton B enfoncé, et appuyez sur Gauche, Droite, Haut ou Bas de la Manette multidirectionnelle pour faire défiler la carte et pouvoir en obtenir une meilleure vue.

Les Conseils de Mario

Si vous faites sonner la cloche à la fin d'un niveau, vous pouvez jouer une partie de bonus.



Dans cette grotte, vous pouvez, avec l'argent que vous avez gagné, tenter votre chance à un jeu de hasard.

[0493DSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation du Game Boy 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.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO 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 pendant 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 soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.90.48, extension 60/61.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met SUPER MARIO LAND 2™6 GOLDEN COINS™ voor de Nintendo® Game Boy™

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Inhoud

HET VERHAAL	21
SPELBESTURING	23
HOE HET WORDT GESPEELD	25
DE VELE GEZICHTEN VAN MARIO	28
VIJANDELIJKE FIGUREN	31
TIPS VAN MARIO	33
KAART VAN MARIO-LAND	35

Voorzorgsmaatregelen

- 1) Als er lang achter elkaar wordt gespeeld, neem dan om het uur een pauze van 10 à 15 minuten.
- 2) Dit is een precisieprodukt. Gebruik en bewaar deze cassette daarom niet bij extreem hoge of lage temperaturen, voorkom ruwe behandeling en harde schokken of stoten en haal hem ook nooit uit elkaar.
- 3) Raak de elektrische contacten niet aan. Zorg dat deze niet nat of vuil worden, want hierdoor kunnen de cassette en de Game Boy beschadigd raken.
- 4) Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, alcohol of andere oplosmiddelen.
- 5) Controleer steeds voordat de cassette in de Game Boy wordt gedaan of er geen vuil of stof aan de contacten zit.
- 6) Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet wordt gebruikt.

HET VERHAAL

GEVAAR! GEVAAR!

Toen ik niet thuis was vanwege mijn kruistocht tegen het mysterieuze buitenaardse wezen Tatanga in Sarasaland, nam een boosaardige engerd mijn kasteel over en wist hij de bevolking van Mario Land met een betovering in zijn greep te krijgen. Deze indringer noemt zichzelf Wario. Als sinds onze jeugd is hij jaloers op mijn populariteit en heeft hij vele malen geprobeerd mij mijn kasteel af te nemen. Dit keer lijkt het erop, dat hem dat is gelukt.

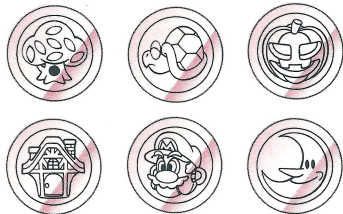


WARIO

Wario heeft de zes gouden munten van Mario's kasteel over heel Mario Land verspreid. Deze gouden munten worden bewaakt door degenen die door Wario zijn betoverd.

Zonder deze munten kunnen wij ons kasteel niet in om met Wario af te rekenen.

**HET IS TIJD OM AAN ONZE
MISSIE TE BEGINNEN!!**



★ De zes gouden munten zijn de munten die nodig zijn om de poort naar Mario's kasteel te openen.



SPELBESTURING

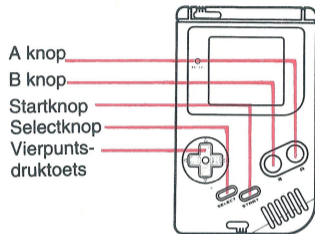
■ Basisbewegingen

● + Vierpuntsdruktoets

- ◀ Als op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt, gaat Mario naar links of naar rechts.
- ▼ Druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets om Mario te laten bukken en hem bepaalde pijpen in te laten gaan.
- ▲ Druk terwijl Mario springt op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets om hem pijpen in te laten gaan die op hun kop staan.

● Startknop

- Spel starten
- Pauzeren



Druk om tijdens het spel te pauzeren op de startknop en druk daar opnieuw op om weer verder te gaan.

● Selectknop

- Als Mario terugkomt in een al eerder uitgespeeld level, pauzeer dan en druk op de selectknop om dat level weer te verlaten.

● A knop

- Springen (houd tijdens het springen de B knop ingedrukt om Mario enorme sprongen te laten maken).

● B knop

- Rennen (houd de B knop ingedrukt om Mario hard te laten lopen).
- Iets oprapen en meenemen (houd de B knop ingedrukt als Mario een Koopa-schild aanraakt om dat op te rapen).

Als Mario zich onder water, op de maan of in de ruimte bevindt, hebben de knoppen een iets andere werking.

HOE HET WORDT GESPEELD

■ Voordat met spelen wordt begonnen

Doe de cassette op de juiste manier in de Game Boy en zet deze pas daarna aan. Daarna verschijnt het woord Nintendo®, gevolgd door het titelscherm.

● Titelscherm

Druk nadat het titelscherm is verschenen op de startknop om het spelkeuze-scherm te bekijken.

● Spelkeuze-scherm

Druk op de linker- en rechterkant van de vierpuntsdruktoets om voor pijp A, B of C te kiezen en druk vervolgens op de onderkant van deze toets om het spel te starten.

Als in het spelkeuze-scherm op de selectknop wordt gedrukt, wordt Mario kleiner en gaat het spel over in de "easy mode" (gemakkelijke stand).

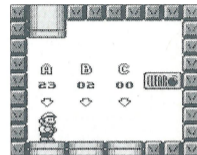


★ Het spel saveen

Met de save-functie wordt het spel automatisch gesaved zodra een level is uitgespeeld. Er kunnen drie spellen tegelijk worden gesaved (pijp A, B en C).

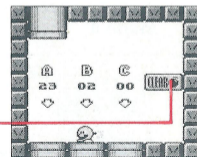
Aantal uitgespeelde levels

Het aantal uitgespeelde levels wordt op het keuzescherf getoond.



★ Gesavede gegevens wissen

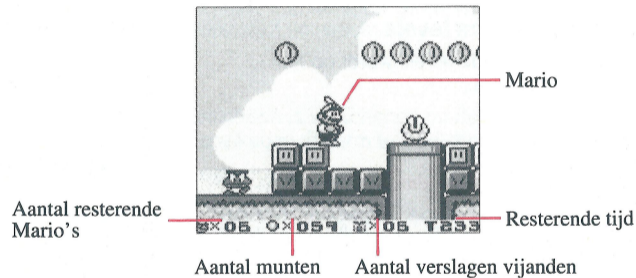
(1) Als de speler Mario onder het woord "CLEAR" op het spelkeuze-scherm laat springen, wordt hij Bom-Mario.



(2) Zet Bom-Mario boven de pijp met de gegevens die moeten worden gewist. Druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets of op de startknop om de gegevens voor die pijp te wissen.

■ Speelscherm

- ◇ Onderaan het speelscherm verschijnt belangrijke informatie, zoals het aantal munten dat Mario heeft en het aantal verslagen vijanden.



Probeer zoveel mogelijk tegenstanders te verslaan!
Als Mario er 100 heeft uitgeschakeld, verschijnt er een voorwerp!
Probeer er achter te komen wat het geheime voorwerp is.

DE VELE GEZICHTEN VAN MARIO

Een aantal van de voorwerpen die in het spel voorkomen maken Mario sterker.

SUPER MARIO

Als Mario een paddestoel meeneemt, verandert hij in Super Mario.



Paddestoel

VUUR-MARIO

Als Mario een vuurbloem grijpt, verandert hij in Vuur-Mario. Als op de B knop wordt gedrukt, kan Vuur-Mario met vuurballen naar vijanden gooien om ze uit te schakelen.



Vuurbloem

*** PAS OP!** Een aantal vijanden kan niet door vuurballen worden uitgeschakeld.

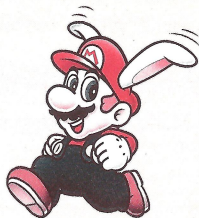
Als Mario Super Mario of Vuur-Mario is, kan de speler hem een ronddraaiende sprong laten maken door op de onderkant van de vierpuntsdruktoets te drukken als hij springt.

KONIJN-MARIO

Als Mario een wortel vindt, wordt hij Konijn-Mario. Konijn-Mario kan door de lucht zweven door met zijn oren te flapperen.



Wortel



Hoe Konijn-Mario kan zweven

- Laat Konijn-Mario springen en houd dan de A knop ingedrukt om hem voortdurend te laten springen.
- Als de A knop wordt ingedrukt en zo wordt vastgehouden terwijl Mario tijdens een sprong in de lucht is, zweeft Konijn-Mario langzaam naar beneden.
- Als herhaaldelijk op de A knop wordt gedrukt, komt Konijn-Mario nog langzamer naar beneden.

ONOVERWINNELIJKE MARIO

Als Mario een ster meeneemt, wordt hij 15 seconden lang onoverwinnelijk.



Ster

WATER-MARIO

Hoe Water-Mario wordt bestuurd

Het is mogelijk Mario omhoog te laten zwemmen door snel achter elkaar op de A knop te drukken.

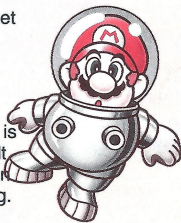


RUIMTE-MARIO

Hoe Ruimte-Mario wordt bestuurd

Met de A knop is het mogelijk Mario langzaam op de maan te laten springen.

Als hij in de ruimte is en de A knop wordt ingedrukt gehouden gaat Mario omhoog.



DE VIJANDELIJKE FIGUREN

Hier zijn slechts enkele van de vijanden die in de Bomenzone (Tree Zone) verschijnen. Nog veel meer vijanden wachten Mario op.

◆ Battle Beetle (Strijdkever)

Dit is een Atlas-kever die rondspringt als hij achter Mario aan zit.



◆ Grubby

Dit is een slak met stekels. Trap er niet op, want zijn steek is zeer pijnlijk.



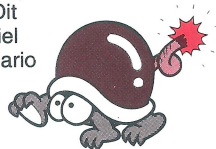
◆ Skeleton Bee (Skeletbij)

Deze bij is een skelet geworden. Zelfs als Mario op Skeleton Bee springt, komt deze weer tot leven.



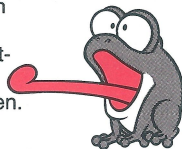
◆ Noko Bombette

Dit is een schildpad met een bom op zijn rug. Opgepast! Dit gewapende reptiel explodeert als Mario er op stapt.



◆ Bopping Toady

Dit is werkelijk een knotsgekke pad. Deze spring-in-het-veld laat af en toe zijn tong uitschieten. Kijk dus goed uit!



◆ Spikey

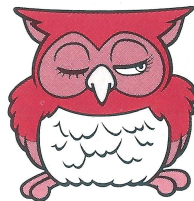
Dit gekke wezen maakt van zijn stekelige lijf een bal en rolt dan op Mario af.



ANDERE FIGUREN

◆ Heavy Zed

Dit is niet echt een vijand. Het is een slapende uil. Als Mario op de kop van deze uil klimt, wordt hij wakker en geeft hij Mario een lift. Heavy Zed heeft ook vrienden die Mario een lift geven.



TIPS VAN MARIO

• Springen

Als iemand mij laat springen en op de bovenkant van de vierpuntsdrukttoets drukt, kan ik heel hoog springen.

• Draaisprong

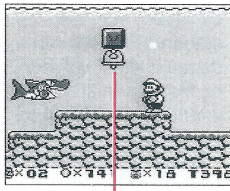
Als ik een draaisprong maak, kan ik een aantal blokken breken of munten en voorwerpen te pakken krijgen.

★ Er zijn enkele blokken die ik niet kan breken.

• Laat onderweg een bel rinkelen

Als het niet lukt mij het einde van een level te laten halen, laat mij dan onderweg aan een bel trekken. Bij de volgende pogingen kan ik dan weer opnieuw beginnen vanaf het punt waar de bel zich bevond.

★ Als Mario aan een bel heeft getrokken, wordt dit niet in het batterijgeheugen gesaved. Zodra de Game Boy wordt uitgezet, gaat deze informatie dan ook verloren.



EEN BEL ONDERWEG

• Zeepbellen

Om Mario naar de Ruimtezone (Space Zone) te laten gaan, moet hij meevliegen op de zeepbellen die door het nijlpaard (HIPPO) worden geblazen.

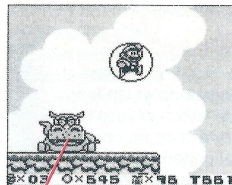
Het is zo gemakkelijk om die zeepbellen te besturen!

Druk op de A knop om de zeepbellen te laten opstijgen.

★ Wees voorzichtig! De zeepbel knapt als hij het water of een vijand raakt.

• 6 Munten

Als het spel is afgelopen voordat het helemaal is uitgespeeld, worden alle munten die Mario van Wario's bewakers heeft afgenomen weer aan ze teruggegeven. Hij moet dan proberen ze weer terug te krijgen!



HIPPO



KAART VAN MARIO LAND

Dit is Mario Land

● Houd de B knop ingedrukt en druk op de linker- of rechterkant of op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om de kaart over het scherm te laten schuiven en Mario Land beter te kunnen bekijken.

Tip van Mario

Als ik aan het einde van een level aan de bel trek, kan er een bonusspel worden gespeeld.



In deze grot kan een kansspel worden gespeeld met het geld dat Mario heeft verzameld.

[0493DSH]

180 DAGEN GARANTIE – Nintendo Game Boy SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Game Boy spelcassette («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 Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Nintendo Service (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 dit, 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 Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Service in Nederland - tussen 9.00 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 Nintendo Service blijkt dat het cassette niet kan worden gerepareerd, zal het 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 Servicelijn!

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 03440 - 32222.

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