

Nintendo®

GAME BOY™

DMG-ML-FAH-9

SUPER MARIO LAND™

***MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING***

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.



©1990 NINTENDO CO., LTD.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Merçi d'avoir choisi la cassette «Super Mario Land™» pour le GAME BOY™ de Nintendo®.

Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter pleinement de votre jeu. Puis rangez-le soigneusement pour vous y reporter par la suite.

SOMMAIRE

SCÉNARIO	3
1. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES	4
2. COMMENT JOUER.....	6
3. TECHNIQUES.....	8
4. LES TECHNIQUES SECRÈTES DE SUPER MARIO	11
5. PRÉSENTATION DES PERSONNAGES	13

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI :

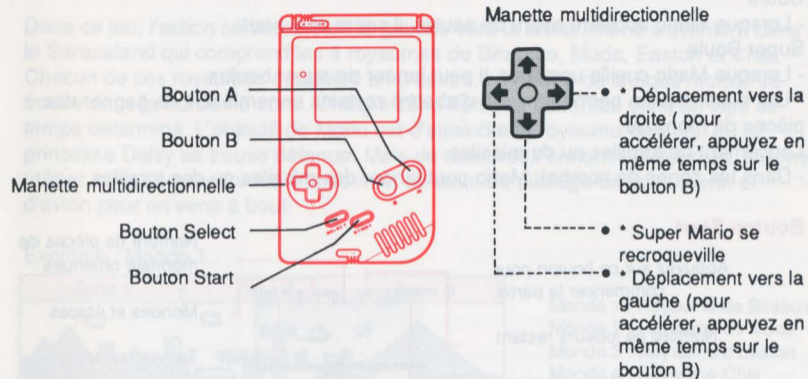
- 1) En cas de partie prolongée, laissez reposer votre appareil pendant 10 à 15 minutes toutes les 2 heures environ.
- 2) Ceci est un matériel de haute précision. Ne l'exposez pas à des températures extrêmes. Ne le laissez pas tomber, ne l'ouvrez pas.
- 3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne pas les mouiller ou les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
- 4) Ne pas le nettoyer avec du benzène, de l'alcool, du diluant ou d'autres solvants de ce genre.
- 5) Rangez cette cartouche après utilisation dans son boîtier de protection.

SCENARIO

Il était une fois un monde en paix appelé Sarasaland. Ce monde était formé de 4 royaumes : Birabuto, Muda, Easton et Chai. Un jour, le ciel de Sarasaland fut obscurci, une journée durant, par de noirs nuages. Apparut alors Tatanga, un énigmatique monstre de l'espace, venu avec l'intention de conquérir Sarasaland. Tatanga soumit les habitants de chaque royaume à une hypnose cosmique afin de pouvoir les manipuler à sa guise et s'empara de Sarasaland. Son méfait perpétré, il a maintenant pour projet de se marier avec la princesse Daisy. Mis au courant de ces évènements, Mario s'est mis en route pour le royaume Chai où est détenue la princesse, dans le but de rendre la paix au Sarasaland. Mario sera-t-il capable de tuer Tatanga, de délivrer tout le monde de l'hypnose cosmique et de sauver la princesse Daisy ?

Tout dépend de l'adresse de Mario et de la vôtre ! Courage, Mario, fonce !

1. DESCRIPTION ET UTILISATION DES COMMANDES



Bouton A

Saut

- En appuyant sur le bouton A, Mario saute

Lancement de torpilles ou de missiles

- En zone de combat, vous pouvez lancer des missiles ou des torpilles

Bouton B

Courir

- Lorsque Mario accélère avant de sauter, il saute plus haut.

Super Boule

- Lorsque Mario cueille une fleur, il peut lancer de super boules

* Les super boules permettent soit d'abattre certains ennemis soit de gagner des pièces de monnaie.

Lancement de torpilles ou de missiles

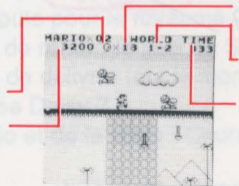
- Dans les zones de combat, Mario peut lancer des missiles ou des torpilles.

Bouton Start

Appuyez sur ce bouton pour commencer la partie.

Nombre de joueurs restant

Points obtenus



Nombre de pièces de monnaie obtenues

Mondes et étapes

Temps restant

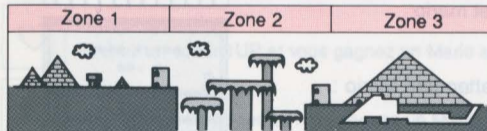
Fonction Pause

Si vous souhaitez interrompre momentanément le jeu au cours de la partie, appuyez sur le bouton Start. Appuyez à nouveau sur le bouton start pour la reprendre.

2. COMMENT JOUER

Dans ce jeu, l'action se déroule de la gauche vers la droite. Mario s'aventure dans le Sarasaland qui comprend les 4 royaumes de Birabuto, Muda, Easton et Chai. Chacun de ces royaumes est divisé en 3 zones. Le maître de chaque monde se trouve dans la troisième zone. Chaque zone doit être traversée dans un laps de temps déterminé. L'objectif de Mario est d'atteindre le royaume de Chai, où la princesse Daisy se trouve détenue. Mais de nombreux ennemis l'attendent. Il devra utiliser toutes ses aptitudes à la course, au saut, au pilotage de sous-marin et d'avion pour en venir à bout.

Exemple : Monde 1



Monde 1 : Royaume de Birabuto

Monde 2 : Royaume de Muda

Monde 3 : Royaume d'Easton

Monde 4 : Royaume Chai

* Zone 3 des mondes 2 et 4 : déroulement automatique des zones de combat.

* Si Mario marche sur l'interrupteur placé devant la porte qui se trouve derrière le maître du monde, la porte s'ouvre et il peut pénétrer dans le monde suivant.

* Temps

Dès que Mario démarre, son temps -qui s'affiche en haut et à droite de l'écran- diminue. Le temps qui lui reste lorsqu'il atteint le but est multiplié par 10 et rajouté à son score.

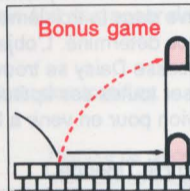
* But

A la sortie de chaque zone, il y a 2 entrées, l'une en haut, l'autre en bas. S'il entre par celle du haut, Mario a droit à une prime.

* Bonus Game (Primes)

Appuyez sur le bouton B lorsque vous pensez que c'est le bon moment et Mario s'avancera vers la droite.

Aux extrémités droites, 4 primes attendent Mario : 1 UP, 2 UP, 3 UP et la fleur.



Bonus screen

3. TECHNIQUES

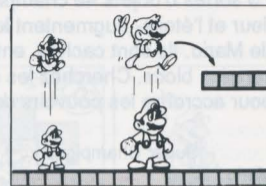
* Le saut

Mario et Super Mario sautent à la même hauteur

* Vous pouvez faire varier la hauteur du saut en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton A.

* Si vous appuyez sur le côté droit ou gauche de la manette multidirectionnelle pendant que Mario saute, il se dirige vers le côté appuyé.

* S'il prend de l'élan en appuyant sur le bouton B, Mario peut sauter un peu plus haut.



Appuyez sur le côté droit de la manette multidirectionnelle lorsque Mario est en l'air pour sauter sur des objets.

Les primes



Cœur 1UP

Prenez un cœur 1UP et vous gagnez un Mario supplémentaire



Pièce

Ramassez 100 pièces et vous gagnez un Mario supplémentaire.



Blocs mystérieux

Vous ne savez jamais ce qui peut s'y cacher. Quelque chose de spécial de toute façon !

Pour augmenter les pouvoirs de Mario

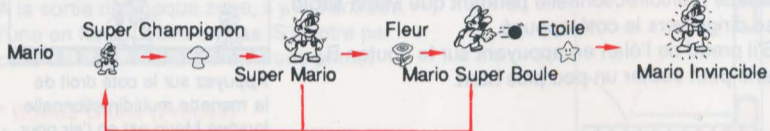
* 3 sortes d'objets -le champignon, la fleur et l'étoile- augmentent les pouvoirs de Mario. Ils sont cachés, entre autre, dans certains blocs. Cherchez les et attrapez les pour accroître les pouvoirs de Mario.



Etoile

Fleur

Super Champignon



* Touchés par un ennemi, Super Mario ou Mario Super Boule redeviennent simple Mario.

* lorsqu'il redevient Mario, mario est invincible un court instant, durant lequel il clignote.

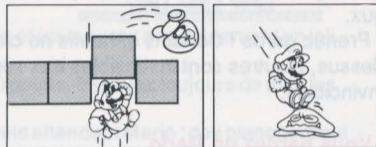
* Lorsque Mario prend un super champignon, il se mue en Super Mario et peut détruire les blocs.

* Lorsque Super Mario cueille une fleur, il peut lancer de super boules. Lorsque les super boules heurtent un mur ou un bloc, elles rebondissent selon un angle de 90° et peuvent soit abattre un ennemi, soit gagner une pièce. Au bout d'un certain temps, les super boules disparaissent.

* Lorsqu'il a pris une étoile, mario clignote et devient momentanément invincible. Il ne peut être touché par un ennemi.

* Abatte des ennemis

* Les ennemis perchés sur des blocs peuvent être attaqués par en dessous. La plupart des ennemis sur le sol peuvent être tués en leur sautant dessus.



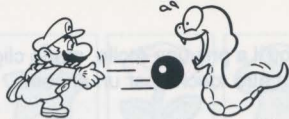
Attaquer par en dessous Sauter dessus

* Les ennemis qui se trouvent dans l'eau sont abattus avec une torpille, dans les airs avec un missile.

Exemple d'utilisation d'un missile dans l'air.



* Quand Mario a une super boule, il peut la lancer sur l'ennemi pour l'abattre.



* Lorsque Mario est invincible, il peut abattre la plupart des ennemis en se jetant sur eux.

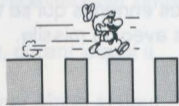
* Prenez garde ! Certains ennemis ne craignent rien lorsque vous leur sautez dessus, d'autres sont insensibles aux super boules, d'autres enfin sont carrément invincibles.

* Vous perdez un Mario

* Lorsque vous êtes touché par un ennemi ou atteint par une flamme (lorsque vous êtes Super Mario, vous redevenez simple Mario et la partie continue).

* Lorsque Mario tombe dans un trou sur le sol ou sous terre.

* Lorsque le temps imparti est épuisé.



4. LES TECHNIQUES SECRETES DE SUPER MARIO

* Mario ne tombe pas dans les espaces qui séparent les blocs si il court (appuyez pour cela sur le bouton B).

* Des cavernes aux trésors sont dissimulées sous certains tuyaux. Voyons ce qui s'y passe, si debout sur un tuyau, Mario s'accroupit (appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle).

* Si vous sautez à certains endroits, endroits dans lesquels il n'y a semble-t-il rien, vous pouvez découvrir des blocs ou des pièces.

* Si vous abattez des ennemis en chaîne en leur sautant dessus, vous gagnerez de nombreux points.



* Une pièce vaut 100 points. Gagnez 100 pièces et vous aurez non seulement un joli score mais aussi un Mario supplémentaire.

* Lorsque vous cassez un bloc, vous gagnez 50 points. Essayez toujours de tous les casser.

* Dans certains mondes, des mécanismes secrets attendent Mario : des planchers qui s'effondrent lorsqu'il met le pied dessus, des planchers munis d'aiguilles empoisonnées qui provoquent la mort si vous y touchez., etc...

* Chaque fois que vous marquez 100 000 points, vous avez droit à une prolongation. Lorsque vous marquez plus de 100 000 points et que la partie est normalement finie, l'écran titre apparaît et le message Continue s'affiche. Au moyen du bouton Select, faites bouger le curseur champignon. Si vous voulez recommencer une partie au début, appuyez sur le bouton Start en plaçant le curseur sur Start. Si vous voulez continuer la partie là où vous avez perdu, appuyez sur le bouton Start en plaçant le curseur sur Continue.

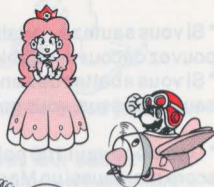
* A la fin du jeu, une fois Tatanga tué et la princesse Daisy sauvée, appuyez sur n'importe quel bouton, le curseur Champignon se transformera en curseur Mario et un monde souterrain plein d'ennemis s'ouvrira à vous.

* Il est possible de revenir à 0 en appuyant en même temps sur les boutons A, B, Start, Select.

5. PRESENTATION DES PERSONNAGES

Princesse Daisy

Retenue prisonnière par Tatanga, Mario doit la délivrer.



Sky Pop (l'avion)

Mario traverse les airs dans cet avion armé de missiles.



Marine Pop (le sous-marin)

Mario peut aller n'importe où avec ce sous-marin muni de torpilles.



Fleur Pakkun inversée 400 points

Fleur Pakkun surgissant d'en haut. Prenez garde à ne pas vous faire mordre la tête.



Fleur Pakkun 100 points

Plante cannibale vivant dans les tuyaux. Attention ! Elle sort brusquement. Vous ne pouvez pas l'écraser en lui sautant dessus.



Fleur Pompon 800 points

Projette tout en marchant un pollen toxique.



Nokobon 100 points

Tortue portant une bombe sur le dos. Evitez la soigneusement car elle explose si vous lui sautez dessus.

Chibibo 100 points

Petit champignon qui se déplace sur le sol à petit pas.



Kumo 400 points

Sorte d'araignée qui attaque Mario en lui sautant dessus.



Tokotoko 400 points

Statue de pierre qui se déplace en balançant ses poings de toutes ses forces.



Nyololin 800 Points

Trop froussard pour faire un geste, mais dès qu'il voit Mario, il crache des boules toxiques.



Batadon 800 Points

Statue de pierre ailée. En volant cherche à écraser Mario.



Mekabon 400 Points

Robot qui attaque Mario avec la tête. Il peut être vaincu en sautant sur sa tête.



Suu 400 Points

Araignée vivant et tissant sa toile dans les grottes.



Lorsque Mario approche, elle descend sans faire de bruit.

Gao 800 points

Reste immobile car son corps est lourd. Mais crache des boules de feu à l'intention de Mario.



Ganchan

Rochers qui tombent brusquement du ciel. Ils sont terribles si ils vous écrasent mais très utiles si vous arrivez à leur monter dessus. : ils vous aident à vous déplacer. Profitez-en ! Ils ne peuvent pas être tués.

Hiyoihoi 5 000 points

C'est le maître du royaume d'Easton. Sorte de Tokotoko évolué. Comme il lance des ganchans, attention à ne pas vous faire écraser. Vous ne pouvez pas le tuer en lui sautant dessus. Il vous faut 10 super boules pour en venir à bout.

Roi Totomesu 5 000 points

C'est le maître du royaume de Birabuto. Crache des flammes en sautant verticalement. Vous ne pouvez pas le tuer en lui sautant dessus. Il vous faut 5 super boules pour en venir à bout.

Yurarin 400 points

Acolyte du dragon Zamasu. Il nage dans l'eau en se balançant lentement. Peut être tué avec 2 torpilles.

Torion 100 points

Poissons cannibales qui nagent toujours par 3. Peuvent être tués d'une torpille.

Honen 100 points

Squelette d'un Torion mangé par tatanga. Il bondit hors de l'eau. Les super boules sont inefficaces.



Yurarin Boo 400 points

C'est le grand frère de Yurarin. Il crache des boules de feu en se mouvant verticalement. Les super boules sont inefficaces.

Gunion 800 Points

Se balance verticalement dans l'eau. Mais attention ! Si vous lui lancez 2 torpilles, il se divise en 2 et attaque.

Dragon Zamasu 5 000 points

Maître du royaume de Muda, il est protégé par Tamao et crache du feu en se déplaçant verticalement. Vous pouvez le tuer avec 20 torpilles.

Tamao

Etre vivant immortel, il garde son maître dans la chambre du dragon Zamasu.

Fly 400 points

Mouche vampire voltigeante. Vous pouvez la tuer en lui sautant dessus.

Bunbun 800 points

Vole dans le ciel en décochant des flèches.

Gira 400 points

Missile lancé à partir d'une plateforme de lancement. Vous pouvez l'anéantir en lui sautant dessus.



Roketon 400 points

Avion de chasse où prennent place les gardes du corps de Tatanga. Il tire des boulets de canon contre Sky pop. Peut être abattu d'un missile.



Pionpi 800 points

En sautillant vient à la rencontre de Mario. Vous avez beau lui marcher dessus, il ressuscite obstinément. Vous pouvez le tuer d'une super boule.



Chicken 400 points

Oiseau élevé par Tatanga en vue du combat. Il s'approche de Mario en volant en zig-zag. Peut être abattu avec 1 missile.



Chikako (brillant) 800 points

Corps brillant, flottant dans l'espace. Protégé par une barrière de radiations, il ne peut être abattu à moins de 10 missiles.



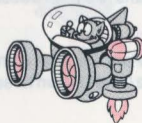
Blokinton 5 000 points.

Maître du royaume de Chai, c'est un timide qui se cache toujours dans les nuages. Jusqu'à maintenant, personne ne l'a vu. Peut être abattu avec 20 missiles.



Tatanga, monstre mystérieux de l'espace 5 000 points.

Monstre, dont la nature même reste une énigme, apparu soudain d'au-delà du cosmos. A bord du robot de combat Pagosu, il attaque dans toutes les directions à l'aide de roquettes.



[0797/NFR/DMG]

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat. Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

S.A.V. NINTENDO FRANCE

18 rue des Cerisiers

ZI de l'Eglantier

91000 EVRY LISSES

Tel: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

3. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. 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.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 le S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

CONTACT DATA BELGIUM ("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, CONTACT DATA BELGIUM 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:

CONTACT DATA BELGIUM

Coremansstraat 34
2600 Berchem
Belgique
Tel. 03/287.09.11

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CONTACT DATA BELGIUM, 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 03/287.09.11. 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 toutes informations appelez
le 0900-00 900
7 jours sur 7 et 24 h. sur 24 h.

(Fb 6,05 / 20 sec.)

Bedankt dat je de Nintendo®GAME BOY™ spelcassette Super Mario Land™ hebt gekocht.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

INHOUD

HET VERHAAL.....	21
1. HOE GEBRUIK JE DE CONTROLLER (Namen van de onderdelen).....	22
2. HET SPEL SPELEN.....	24
3. TECHNIEKEN.....	26
4. SUPER MARIO'S GEHEIME TECHNIEKEN.....	29
5. INTRODUCTIE VAN DE FIGUREN.....	31

WAARSCHUWING

1. **Neem na 2 uur spelen altijd een pauze van 15 minuten voor het beste resultaat**
2. **Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.**
3. **Kom niet aan de elektrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.**
4. **Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoon-
maakmiddelen.**
5. **Bewaar de cassette altijd in zijn doosje.**

HET VERHAAL

Heel lang geleden bestond er een vreedzame wereld, genaamd Sarasaland. Op deze wereld waren 4 koninkrijken, Birabuto, Muda, Easton en Chai. Op een dag werd de lucht boven Sarasaland helemaal verduisterd door een zwarte wolk. Uit een grote scheur in deze wolk kwam opeens het onbekende ruimtemonster Tatanga tevoorschijn die Sarasaland wilde veroveren. Tatanga hypnotiseerde alle mensen in de koninkrijken, zodat zij allemaal moesten doen wat hij wilde. Zo kon hij Sarasaland veroveren.

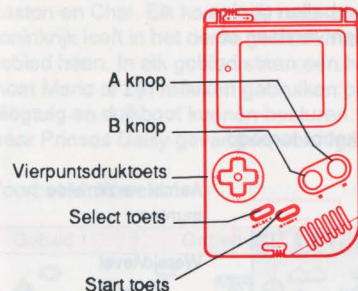
Nu wil hij met prinses Daisy van Sarasaland trouwen en haar tot zijn koningin maken.

Mario hoorde al deze verhalen en begon aan een tocht naar het koninkrijk Chai waar Prinses Daisy gevangen wordt gehouden. Alleen hij kan Sarasaland nog redden.

Kan Mario Tatanga verslaan, de mensen redden uit de ruimte-hypnose en prinses Daisy bevrijden? Alles hangt af van Mario en jou. Doe je uiterste best Mario!

1. HOE GEBRUIK JE DE CONTROLLER

Namen en functies van de onderdelen



Vierpuntsdruktoets

- Naar rechts lopen.
(Druk tegelijk op B om naar rechts te rennen.)

- Bukken (Super Mario.)

- Naar links lopen.
(Druk tegelijk op B om naar links te rennen.)

A Knop

Springen

- Druk op de A knop om Mario te laten springen.

Een torpedo of raket schieten

- In de schietgebieden kun je hiermee torpedo's of raketten afschieten.

B Knop

Rennen

- Door eerst te gaan rennen en dan te springen, kom je hoger.

Superbal

- Als Mario een superbloem pakt, kan hij Superballen gooien.

* Met de Superbal kan Mario sommige vijanden verslaan of munten krijgen.

Torpedo's of raketten schieten

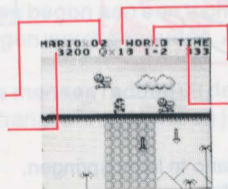
- In de schietgebieden kun je hiermee een raket of torpedo afschieten.

Start toets

Druk hierop om het spel te beginnen

Aantal overgebleven Mario's

Score



Aantal verzamelde munten

Wereld/level

Overgebleven tijd

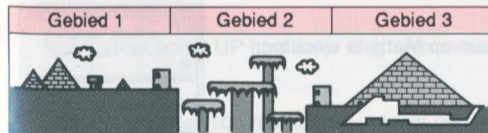
Pauze functie

Als je tijdens het spel wilt pauzeren, moet je op START drukken. Om verder te gaan moet je weer op START drukken.

2. HET SPEL SPELEN

In dit gebied beweegt de actie zich van links naar rechts. Onderweg in Sarasaland komt Mario een heleboel avonturen tegen in de vier koninkrijken - Birabuto, Muda, Easton en Chai. Elk koninkrijk bestaat uit drie gebieden en de baas van het koninkrijk leeft in het derde gebied. Mario moet binnen een bepaalde tijd door een gebied heen. In elk gebied staan een heleboel vijanden hem op te wachten, dus moet Mario al zijn reflexen gebruiken om verder te komen en moet hij ook nog een vliegtuig en duikboot kunnen besturen. Mario's laatste doel is het koninkrijk Chai, waar Prinses Daisy gevangen wordt gehouden.

Voorbeeld: Wereld 1



Wereld 1 Koninkrijk Birabuto
Wereld 2 Koninkrijk Muda
Wereld 3 Koninkrijk Easton
Wereld 4 Koninkrijk Chai

* Het gebied 3 in wereld 2 en 4 zijn automatisch schietgebieden.

* Als Mario een baas van een wereld heeft verslagen, kan hij doorgaan naar de volgende wereld door op de knop voor de poort te gaan staan.

* Tijd

Zodra Mario begint, gaat de tijd klok rechts bovenin beeld aftellen. De tijd die hij over heeft aan het eind krijgt hij x 10 bij zijn score opgeteld.

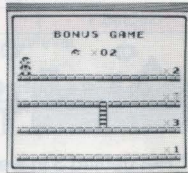
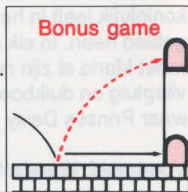
* Doel

Aan het eind van elk gebied is een hoge en een lage deur. Als Mario bij de hoge deur kan komen, kan hij het bonusspel spelen.

* Bonusspel

Probeer op het juiste moment op B te drukken om Mario naar rechts te laten lopen.

Aan de rechterkant staan 4 bonussen op Mario te wachten; 1 UP, 2 UP, 3 UP en een bloem.



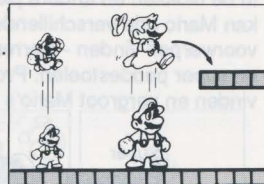
Ecran Bonus

3. TECHNIKEN

* Springen




Mario en Super Mario kunnen beide even hoog springen.

- * Hoe langer je de A knop indrukt, hoe hoger Mario kan springen.
- * Als je tijdens een sprong op Links of Rechts op de vierpuntsdruktoets drukt, ga je die kant op.
- * Druk op de B knop om Mario harder te laten rennen en daardoor hoger te laten springen.



Druk op Rechts op de vierpuntsdruktoets om Mario in de lucht te besturen.

* Bonus Figuren

-  1 UP Hart
Pak een 1 UP hart en je krijgt een extra Mario.
-  Munt
Verzamel 100 munten en je krijgt een extra Mario
-  Vraag Blokken
Je weet nooit wat daar zit. Verwacht iets speciaals!

* Mario's kracht vergroten

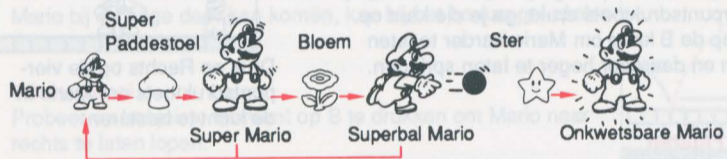
In de blokken en andere plaatsen kan Mario drie verschillende power-up voorwerpen vinden - sterren, bloemen en super paddestoelen. Probeer ze te vinden en vergroot Mario's kracht.



Ster

Bloem

Super Paddestoel



* Als Super Mario of Superbal Mario geraakt wordt door een vijand, wordt hij weer de gewone Mario.

* Als hij weer gewone Mario wordt, is hij een tijdje onkwetsbaar. Dan knippert Mario.

* Als Mario een Super Paddestoel pakt, wordt hij Super Mario en kan hij blokken kapot maken.

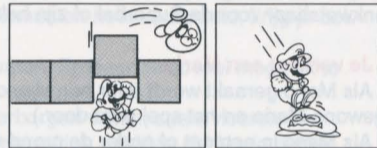
* Als Mario een bloem pakt, kan hij superballen gooien. Als een superbal een muur of blok raakt, stuitert hij terug. Je kunt daardoor vijanden verslaan of munten pakken. De superbal verdwijnt na een tijdje.

* Als Mario een ster pakt, gaat hij knipperen en is hij een tijdje onkwetsbaar. Dan kan hij niet geraakt worden door een vijand.

* Een vijand verslaan

Vijanden op een blok kun je van beneden raken.

De meeste vijanden op de grond kun je verslaan door op ze te springen.



Raken van onder

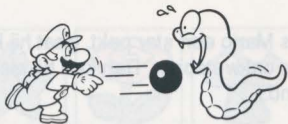
Er bovenop springen

* In een schietgebied kun je je vijanden onderwater verslaan met een torpedo en in de lucht kun je een raket schieten.

Gebruik een raket in het schietgebied.



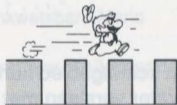
* Als Mario een Superbal heeft, kan hij zijn vijanden verslaan door er een naar ze te gooien.



* Onkwetsbare Mario kan zijn vijanden verslaan door tegen ze op te botsen.
* Kijk uit! Sommige vijanden kun je helemaal niet verslaan door erop te springen, zijn onkwetsbaar voor de Superbal of zijn helemaal onkwetsbaar.

* Je verliest een Mario

* Als Mario geraakt wordt door een vijand of door vuur (Super Mario wordt dan weer gewone Mario en het spel gaat door.)
* Als Mario in een gat of onder de grond valt.
* Als de tijd op is.



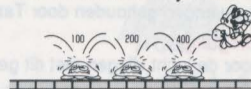
4. SUPER MARIO LAND GEHEIME TECHNIKEN.

* Als Mario op een plaats komt waar een heleboel kleine gaten in de grond zitten, kun je er overheen lopen door te gaan rennen met de B knop. (B) + (+).
* In sommige pijpen zitten schatkamers. Als je op een pijp staat, kun je met de vierpuntsdruktoets kijken of er een schatkamer is.

* Springen in de lege lucht.

Je kunt een heleboel geheimen en verborgen blokken ontdekken als je overal in de lucht springt.

* Krijg een extra hoge score als je op meerdere vijanden achter elkaar springt.



* Elke munt is 100 punten waard. Als je 100 munten hebt verzameld, krijg je ook nog een extra Mario.
* Als je een blok kapot maakt, krijg je 50 punten. Probeer ze zoveel mogelijk te breken.
* In sommige werelden zijn een heleboel verborgen vallen, zoals vloeren die instorten als Mario erop loopt of vloeren met giftige naalden die Mario doden.
* Je kunt een keer doorgaan voor elke 100.000 punten die je hebt. Als je score 100.000 punten is als het spel afgelopen is, zie je het Titelscherm en «Continue». Gebruik de SELECT toets om de paddestoel te verplaatsen. Als je weer aan het begin wilt beginnen, zet het dan bij «START» en druk op START. Als je verder wilt gaan waar je gebleven was, moet je voor «CONTINUE» kiezen en op START drukken.
* Als je Tatanga verslagen hebt en prinses Daisy hebt gered, is het spel afgelopen. Druk aan het eind op de A knop en de paddestoel cursor verandert in een Mario cursor. Nu begint de moeilijke onderwereld.
* Om het spel te resetten, moet je tegelijk op A, B, SELECT en START drukken.

5. INTRODUCTIE VAN DE FIGUREN

Prinses Daisy

Daisy wordt gevangen gehouden door Tatanga. Mario moet haar redden.

Sky Pop (Vliegtuig)

Mario kan door de lucht vliegen met dit gewapende vliegtuig.

Marine Pop (Duikboot)

Mario kan overal waar hij dat wil onderwater varen, gewapend met torpedo's.

Onderste boven (Handstand) Pakkun 400 pnt

Een Pakkun Plant die van boven komt. Pas op dat hij niet in je hoofd bijt.

Pakkun Plant 100 pnt

Deze vleesetende plant groeit in de pijpen. Hij steekt heel snel zijn hoofd naar buiten. Je kunt er niet opspringen.

Pompon Bloem 800 pnt

Hij loopt heen en weer en gooit giftige bollen in de lucht.

Nokobon 100 pnt

Een schildpad met een bom op zijn rug. Hij ontploft als je op hem springt, spring er dus nooit op.



Chibibo 100 pnt

Een verlegen paddestoel die over de grond loopt.



Kumo 400 pnt

Dit spinachtige monster springt op Mario's kop.



Tokotoko 400 pnt

Een stenen standbeeld dat heftig met zijn armen zwaait en rond rent.



Nyololin 800 pnt

Dit schepsel loopt een beetje schuchter rond en als hij Mario ziet, gaat hij gifballen spuwen.



Batadon 800 pnt

Een vliegend stenen standbeeld. Het probeert Mario te verpletteren.



Mekabon 400 pnt

Een robot die Mario aanvalt met zijn hoofd. Je kunt hem verslaan door op zijn hoofd te springen.



Suu 400 pnt

Deze spinnen leven in de grotten en komen langzaam en stil naar beneden zakken.



Gao 800 pnt

Dit stijve beeld beweegt niet. Hij schiet alleen maar vuurballen naar Mario.



Ganchan

Stenen die zomaar uit de lucht vallen. Als je geraakt en verplettert wordt, is het afgelopen. Je kunt erop springen en dan een stukje meereizen door de lucht. Je kunt ze niet verslaan.

Hiyoihol 5000 pnt

De baas van het Koninkrijk Easton. Hij is een grote Tokotoko. Hij komt op Mario af en gooit met Ganchans, pas dus op! Je kunt niet op hem springen, maar 10 superballen vernietigen hem wel.

Koning Totomesu 5000 pnt

De baas van het Koninkrijk Birabuto. Hij springt omhoog en spuwt vuur. Je kunt niet op hem springen. Gebruik 5 superballen.

Yurarin 400 pnt

Deze onderdaan van Dragonzamasu leeft onderwater en trilt, met twee torpedo's kun je hem vernietigen.

Torion 100 pnt

Deze vleesetende vis zwemt altijd in een groepje van drie. Je kunt hem met een torpedo vernietigen.

Honen 100 pnt

Het skelet van een Torion die opgegeten is door Tatanga. Hij zwemt altijd recht omhoog. Een Superbal helpt niets.



Yurarin Boo 400 pnt

Dit is de grote broer van Yurarin. Hij beweegt op en neer en spuwt vuurballen. Een superbalkan hem niet verslaan.

Gunion 800 pnt

De Gunion trilt op en neer in het water. Pas goed op, want als je hem aanvalt met twee torpedo's, splitst hij in twee en valt hij weer aan.

Dragonzamasu 5000 pnt

De baas van het Koninkrijk Muda en hij wordt beschermt door Tamao. Hij beweegt op en neer en spuwt vuur. Mario kan hem verslaan met 20 torpedo's.

Tamao

Een onverwoestbare levensvorm die in de kamer van Dragonzamasu leeft om hem te beschermen.

Fly 400 pnt

Deze bloedzuigende vlieg vliegt overal. Je kunt hem verslaan door op hem te springen.

Bunbun 800 pnt

Bunbun vliegt door de lucht en gooit met pijlen.

Gira 400 pnt

Gira is een raket die recht vooruit vliegt. Mario kan hem verslaan door op hem te springen.



Roketon 400 pnt

Een aanvalsvliegtuig bestuurt door Tatanga's bewakers. Hij schiet kanonskogels naar Sky Pop. Je kunt hem verslaan met een raket.

Plonpl 800 pnt

Blijft steeds maar achter Mario aanspringen. Het maakt niet uit of je op hem springt, hij leeft gewoon verder. Je kunt hem alleen verslaan met een Superbal.

Chicken 400 pnt

Een oorlogsvogel van Tatanga. Chicken vliegt eerst op en stort zich dan op Mario. Een raket vernietigt hem.

Chikako (Glitter) 800 pnt

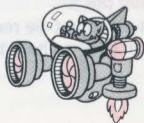
Dit voorwerp vliegt glitterend door de lucht. Hij heeft een beschermende laag om zich heen. Je hebt 10 raketten nodig om hem te verslaan.

Biokinton 5000 pnt

De baas van het Koninkrijk Chai. Hij is zo verlegen dat hij zich steeds in een wolk verbergt. Tot nu toe heeft nog niemand hem gezien. Je kunt hem verslaan met 20 raketten.

Tatanga, het mysterieuze ruimtemonster 5000 pnt

Dit onbekende ruimtemonster kwam zomaar ergens uit het heelal. Hij zit in de oorlogsrobot Pagosu en valt aan met een hele regen van verwoestende raketten.



[0597DSH]

180 DAGEN GARANTIE – Nintendo Game Boy spelcassettes

Nintendo Netherlands B.V. ("Nintendo") respectievelijk CONTACT DATA BELGIUM CDB 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 respectievelijk CONTACT DATA BELGIUM de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (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 deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 030-6097166

CONTACT DATA BELGIUM
Coremansstraat 34
2600 Berchem
BELGIE
Tel. 03/287.09.11

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 respectievelijk CONTACT DATA BELGIUM - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 11.00 en 18.00 uur - onder nummer 030-6097166, of met de CONTACT DATA BELGIUM Technische Dienst - tussen 9.00 en 18.00 uur - onder nummer 03/287.09.11.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze 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.

Spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 11.00 en 18.00 uur.
Telefoonnummer 0909-0490444 (1 gpm). Verder krijg je hier 24 uur per dag de laatste informatie over de nieuwste producten van Nintendo, hoor je de beste Tips & Tricks en kun je meedoen aan Nintendo Contests.



Heeft u spelvragen?
Bel de Nintendo Spellijn!
7 dagen op 7, 24 uur op 24
op 0900.00.900. (BF 6,05 / 20 sec.)

80 DAGEN GARANTIE – Nintendo Game Boy spelcassettes

De Nintendo Game Boy spelcassettes zijn voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen. Bovendien zijn de spelcassettes voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen.

De Nintendo Game Boy spelcassettes zijn voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen. Bovendien zijn de spelcassettes voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen.

De Nintendo Game Boy spelcassettes zijn voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen. Bovendien zijn de spelcassettes voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen.

De Nintendo Game Boy spelcassettes zijn voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen. Bovendien zijn de spelcassettes voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen.

De Nintendo Game Boy spelcassettes zijn voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen. Bovendien zijn de spelcassettes voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen.

De Nintendo Game Boy spelcassettes zijn voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen. Bovendien zijn de spelcassettes voorzien van een speciale bescherming tegen schade van het spelcassette-oppervlak. Dit zorgt ervoor dat de spelcassettes langer meekomen en u minder vaak hoeft te wisselen.

WITDM





DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO