



DUCK HUNT™



SUPER MARIO BROS.™

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

**HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI**

Dit officiële zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.



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.



WAARSCHUWING

- 1) Stel de spelcassette niet bloot aan hoge of lage temperaturen.
- 2) Houdt hem uit de buurt van water.
- 3) Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

PRECAUTIONS

- 1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
- 2) Eviter de toucher aux connecteurs. de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
- 3) Eviter de nettoyer à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche double Super Mario Bros.TM — Duck HuntTM du Système de jeu Nintendo[®]

SELECTION DU JEU

- Lorsque vous mettez le système sous tension, l'écran affiche une image de jeu comme celle de droite.
- Choisir le jeu voulu à l'aide du bouton SELECT.
- * Selon le choix, l'écran affiche Mario pour le jeu Super Mario Bros. ou un canard pour le jeu Duck Hunt.
- Une fois que le choix est fait, appuyez sur le bouton START; l'écran affiche une image de démonstration.
- * Consultez le mode d'emploi du jeu pour de plus amples renseignements.



REMARQUE

Pour revenir à l'écran de sélection du jeu une fois que la partie est terminée, appuyez sur le bouton RESET ou encore, coupez et remettez l'alimentation à l'aide de l'interrupteur d'alimentation.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

SUPER MARIO BROS.™

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Un jour, le royaume du paisible peuple Champignon fut envahi par les Koopa, une tribu de tortues reconnue pour sa magie noire. Le peuple Champignon, tranquille et paisible, fut transformé en pierres, en briques, et le royaume Champignon tomba en ruine.

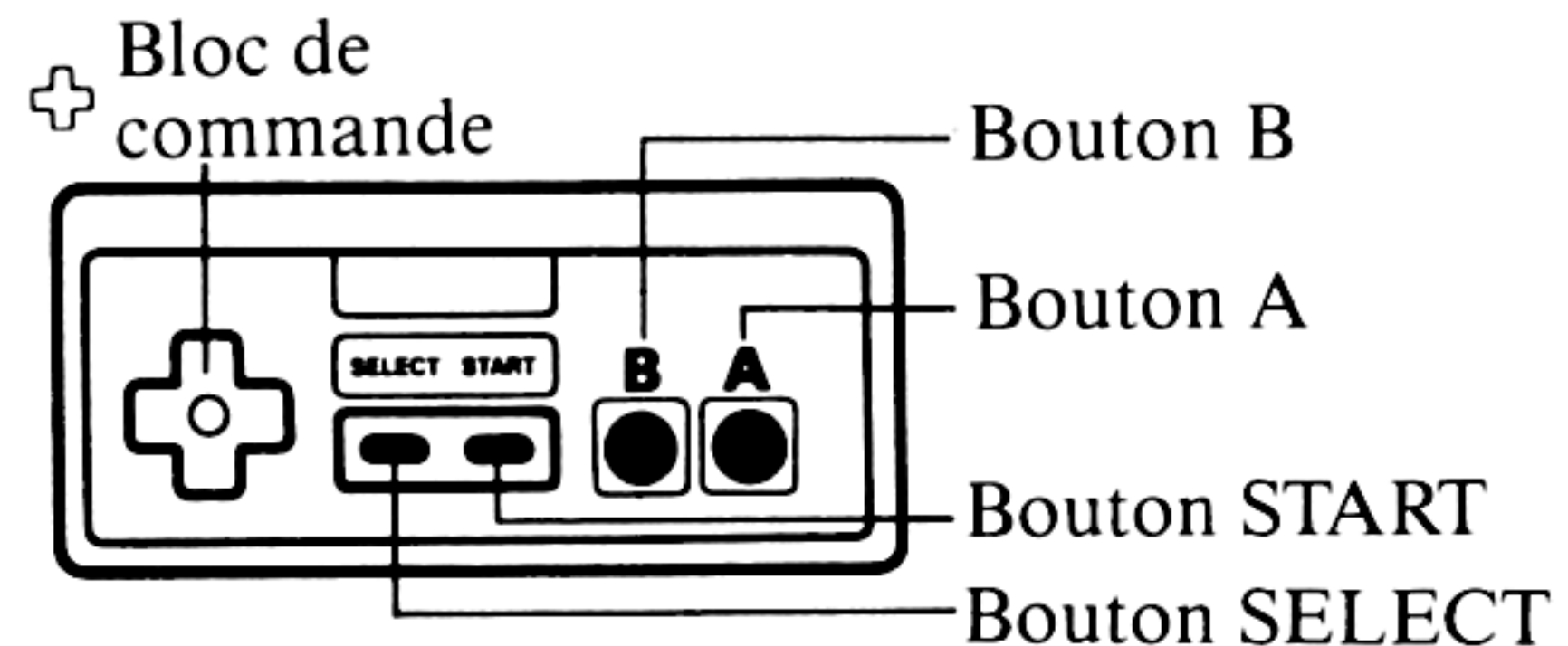
La princesse Champignon, la fille du roi Champignon, est la seule qui puisse détruire le sort jeté sur le peuple Champignon et lui restituer son royaume. Malheureusement, le roi Koopa la tient actuellement prisonnière. Mario, le héros de l'histoire (peut-être), entend parler du sort du peuple Champignon et part à la recherche de la princesse Champignon pour la libérer du méchant roi Koopa et libérer le royaume du peuple Champignon.

Vous êtes Mario! C'est à vous de sauver le peuple Champignon de la magie noire des Koopa!

1. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1/Commande 2

- ***Commande 1** — pour jeu à 1 joueur
- ***Commande 2** — pour le deuxième joueur dans le jeu à 2 joueurs



Bouton START (lancement)

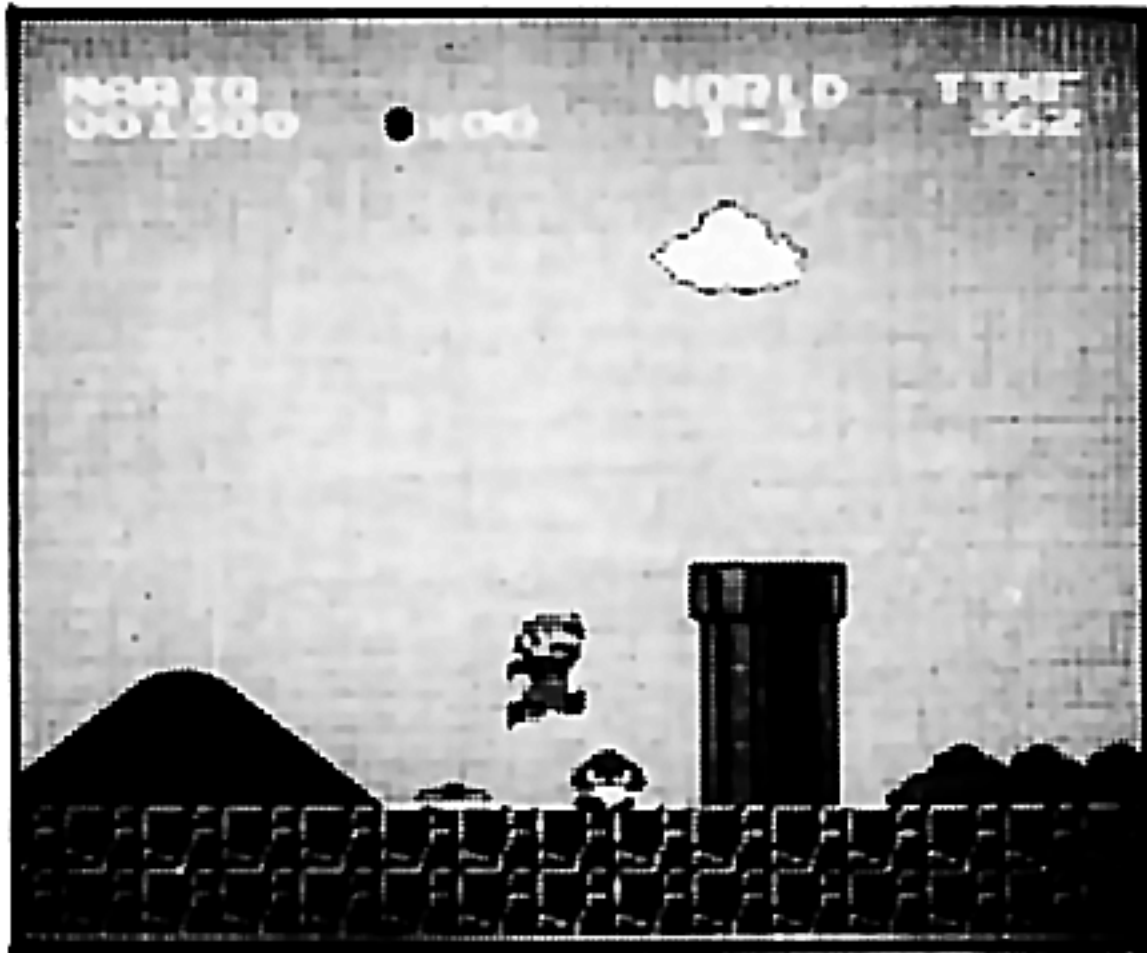
Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:

Pour faire une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à l'endroit où vous l'avez laissée.

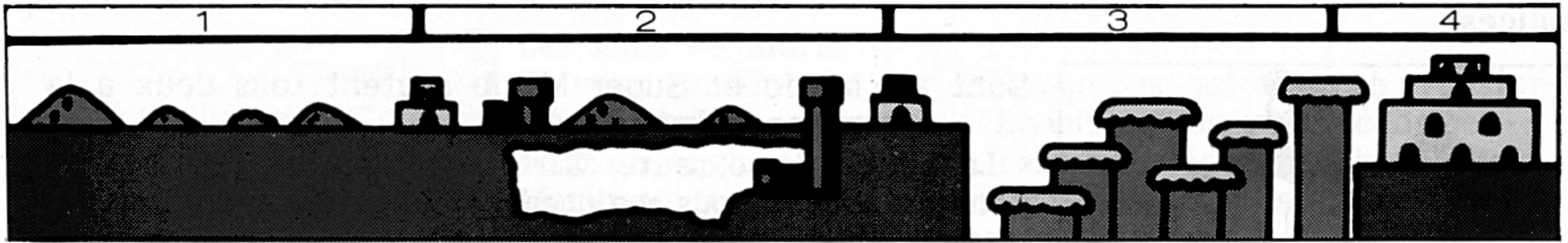
*Le score le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

2. COMMENT JOUER



L'écran se déplace vers la droite à mesure que le jeu progresse. Le royaume Champignon se compose d'un certain nombre de mondes et chaque monde se divise en quatre régions. La quatrième région de chaque monde se termine par un grand château. La tribu des tortues tient la princesse Champignon et ses serviteurs prisonniers dans l'un des châteaux. Pour pouvoir sauver la princesse, Mario doit atteindre, dans le délai donné, le château situé à la fin de chaque monde. En chemin, des montagnes, des puits, un océan, des soldats tortues et une foule de pièges et d'énigmes lui font

obstacle. Le sort de la princesse est entre vos mains. Parviendrez-vous au dernier château pour la sauver? Il vous faudra une grande présence d'esprit et des réflexes éclairs pour mener cette aventure à bonne fin!



Position de départ et comptage du temps

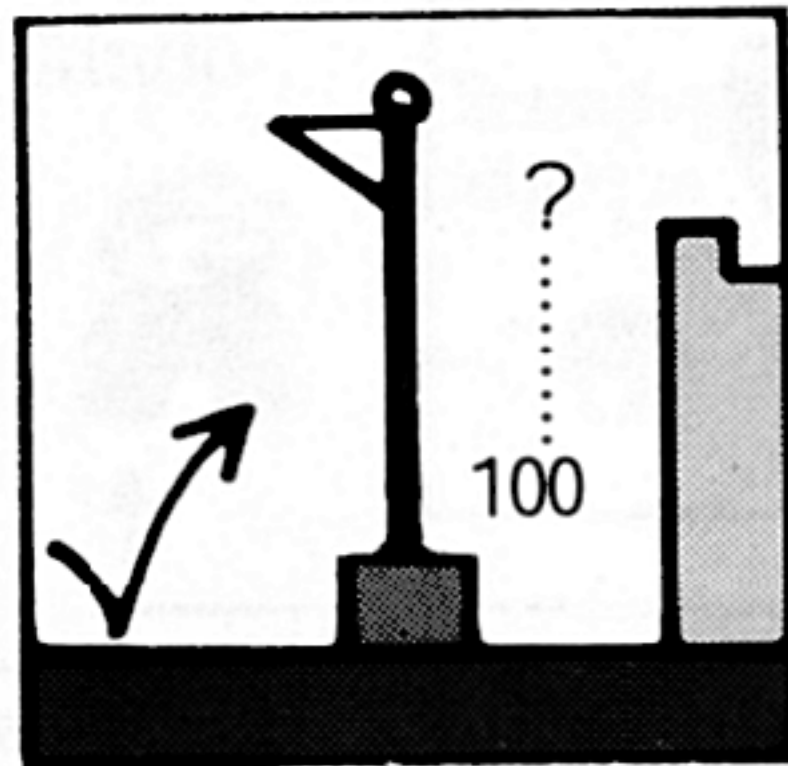
· Au début de la partie, vous vous trouvez au début d'une région. Une fois que Mario a parcouru environ la moitié d'une région, il n'a pas à retourner au tout début s'il se fait prendre par l'un des ennemis.

*Lorsque vous parvenez au dernier château, vous recommencez le jeu à partir de l'entrée du château.

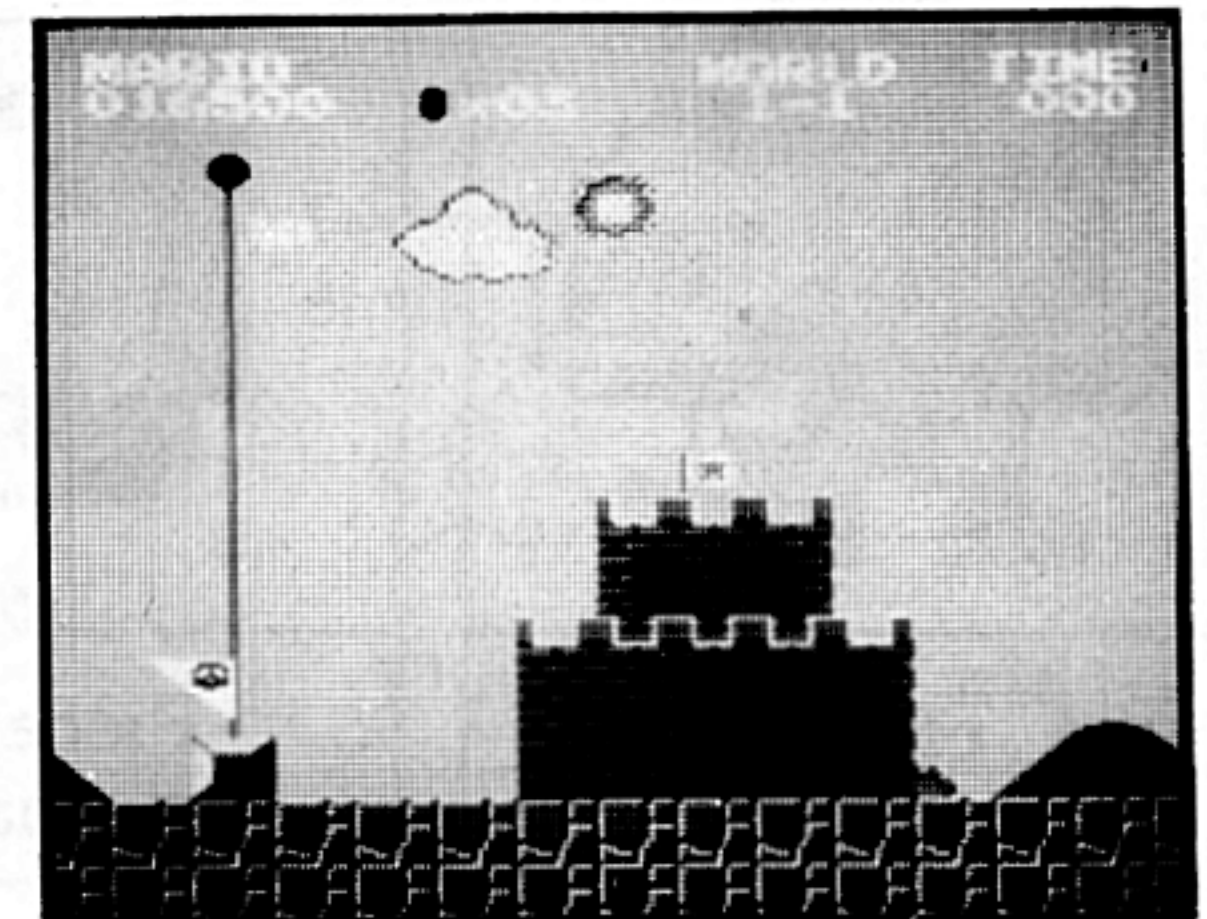
· Lorsque le jeu débute, l'horloge au coin supérieur droit de l'écran se met en marche. Le temps qui reste sur l'horloge lorsque vous atteignez la fin de chaque région s'ajoute à votre score en tant que points primes.

*Vous n'avez pas droit à une prime pour le temps qui reste lorsque vous parvenez au tout dernier château.

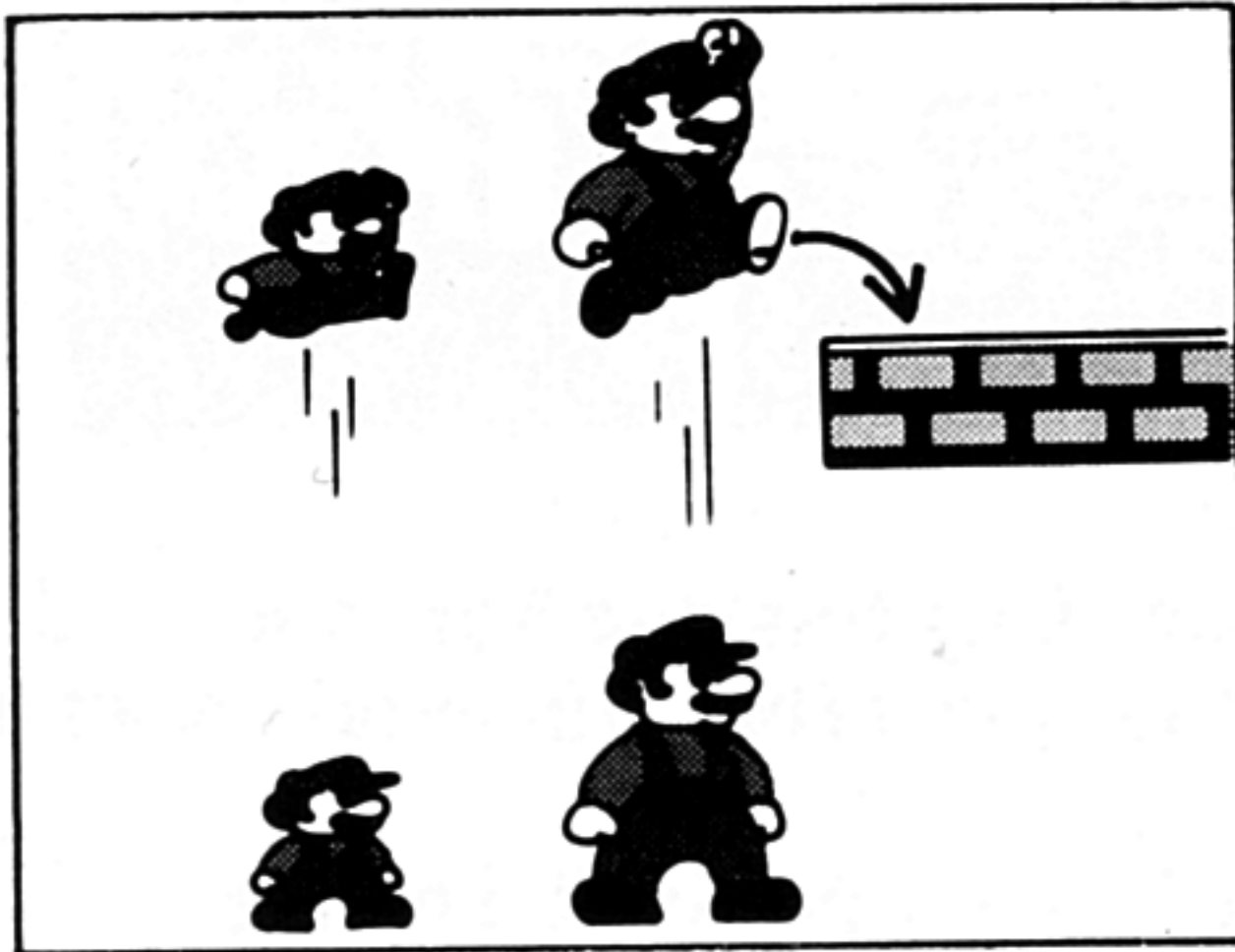
Région d'arrivée




· A la fin de chaque monde se trouve un petit château; avant de vous rendre à ce château, vous devez monter un grand escalier et sauter sur un mât. Plus vous sautez haut, plus vous recevez une prime élevée.



Indices

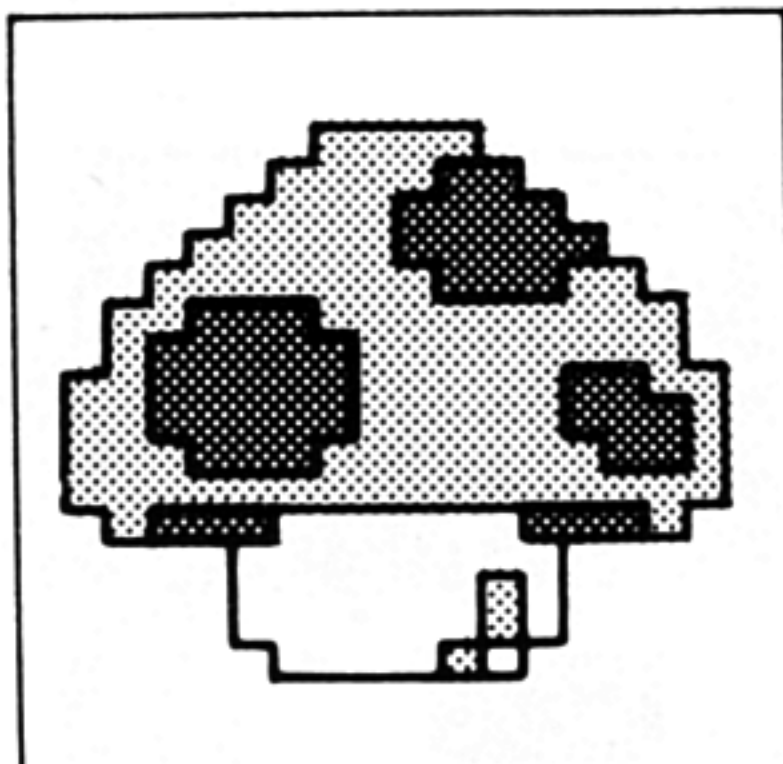


Saut Mario et Super Mario sautent tous deux à la même hauteur.

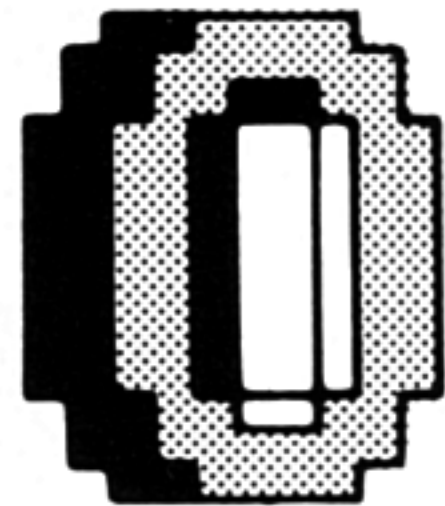
- La hauteur que saute Mario est fonction du temps pendant lequel vous maintenez le bouton A abaissé.
- Vous pouvez vous servir du bloc de commande  pour faire sauter Mario vers la gauche ou vers la droite, même en l'air!
- Mario accélère si vous appuyez sur le bouton B et peut ainsi sauter plus haut.

Primes

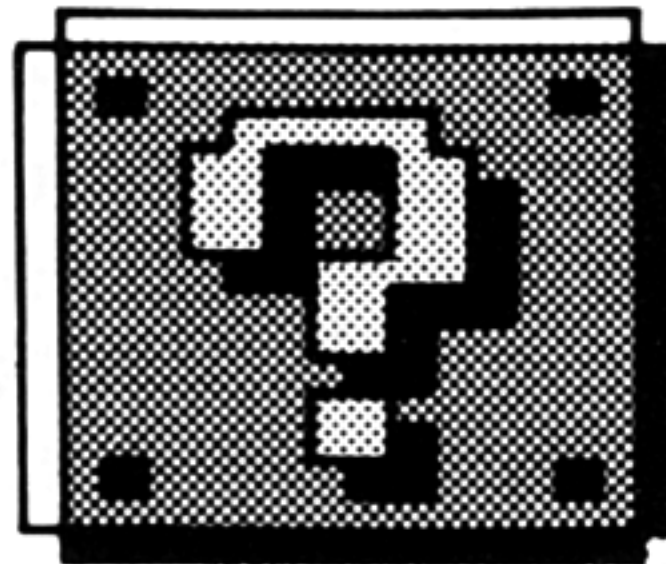
- Si Mario ramasse 1 champignon en l'air, il obtient une vie supplémentaire.
- Si Mario ramasse 100 pièces de monnaie, il obtient une vie supplémentaire.
- De plus, il existe d'autres moyens d'obtenir un Mario supplémentaire.



1 champignon
en l'air



Pièce de
monnaie

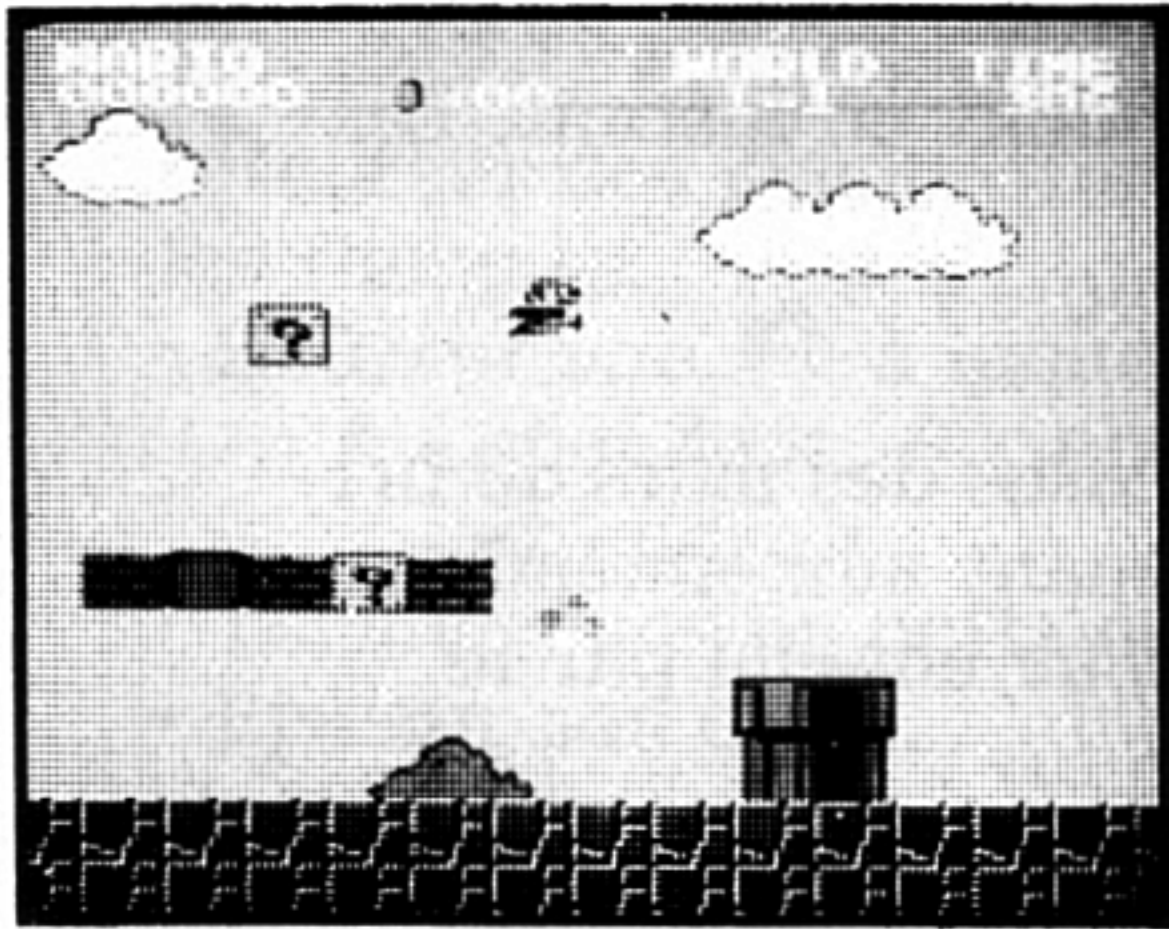


?

?

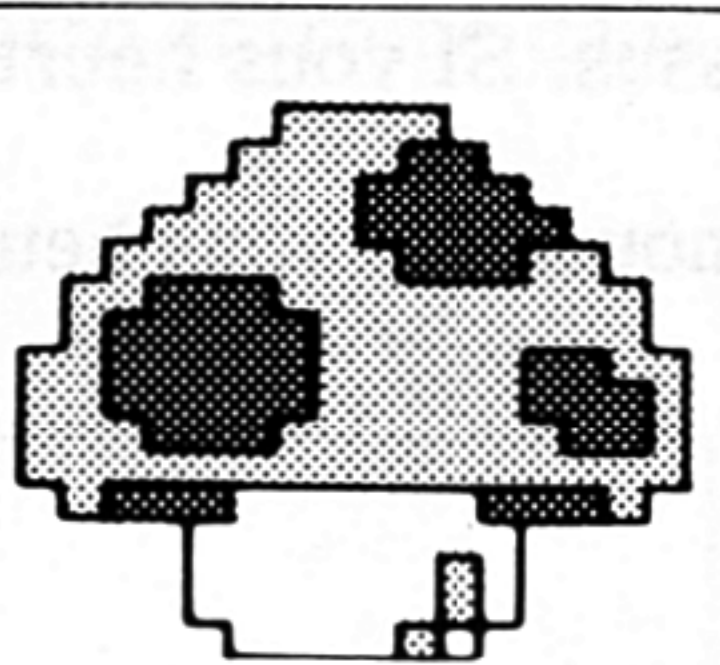
?

Mario, Super Mario, l'invincible Mario, etc.

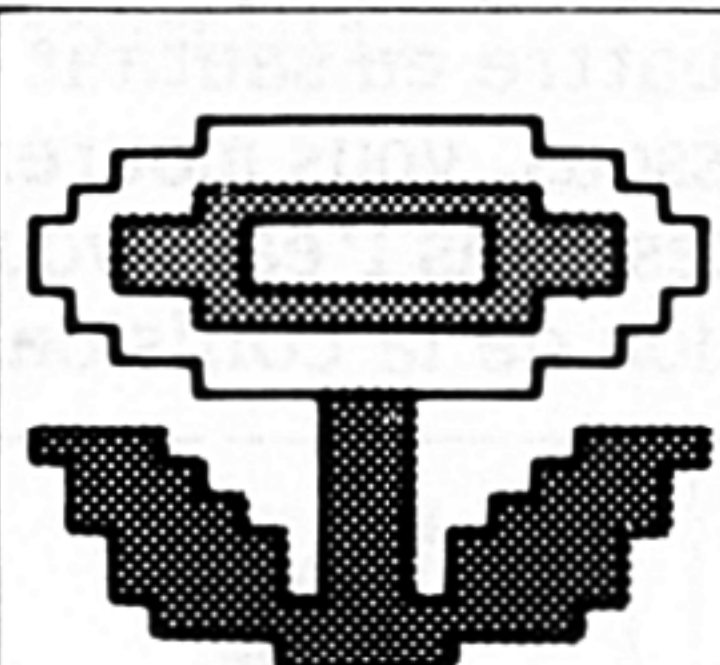


Les amis de Mario

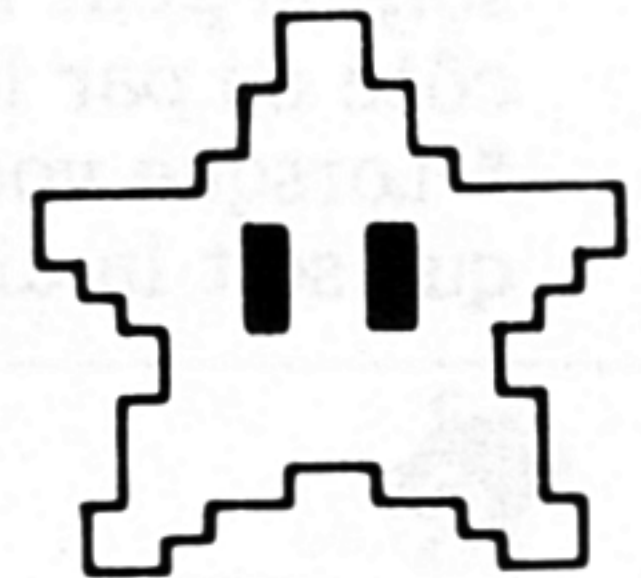
Si vous rencontrez des champignons qui ont été transformés en briques ou rendus invisibles, ils vous récompensent en augmentant votre réserve d'énergie. Chaque fois, Mario se transforme en un Mario plus puissant, comme le montrent les illustrations suivantes.



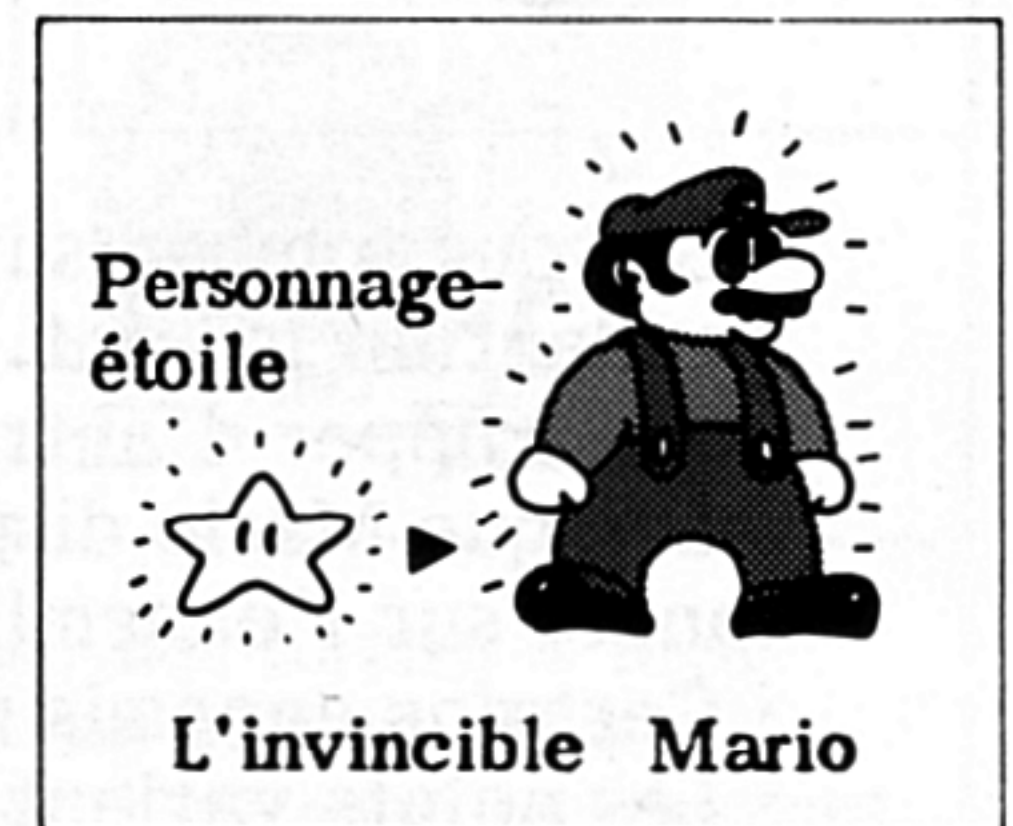
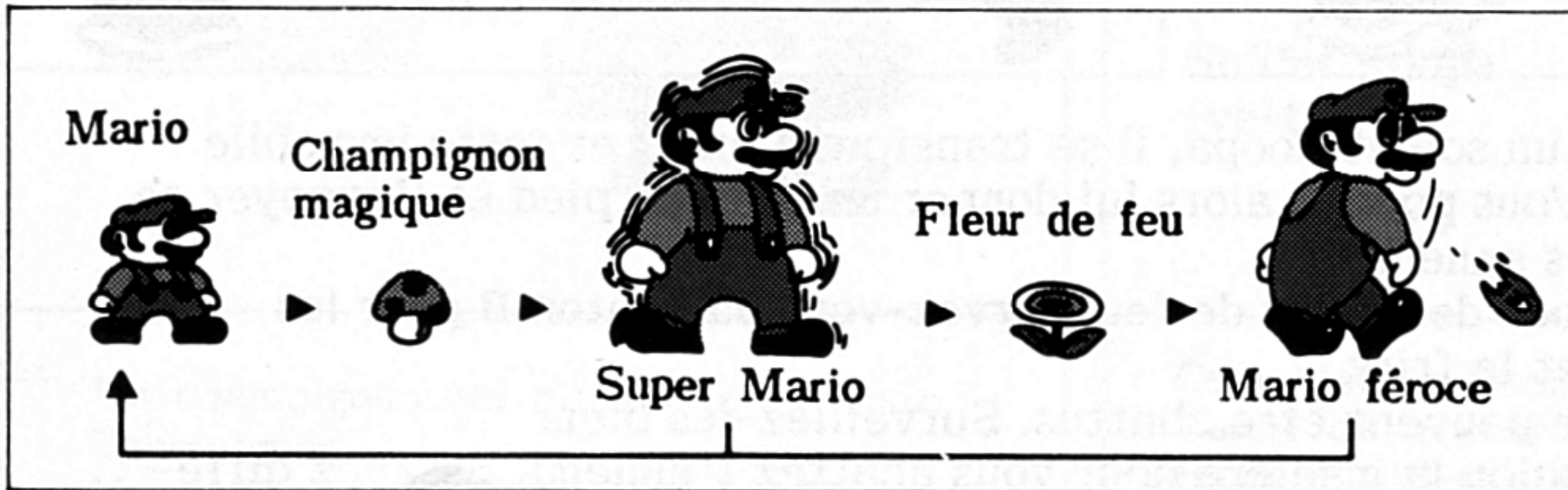
Champignon magique



Fleur de feu



Personnage-étoile

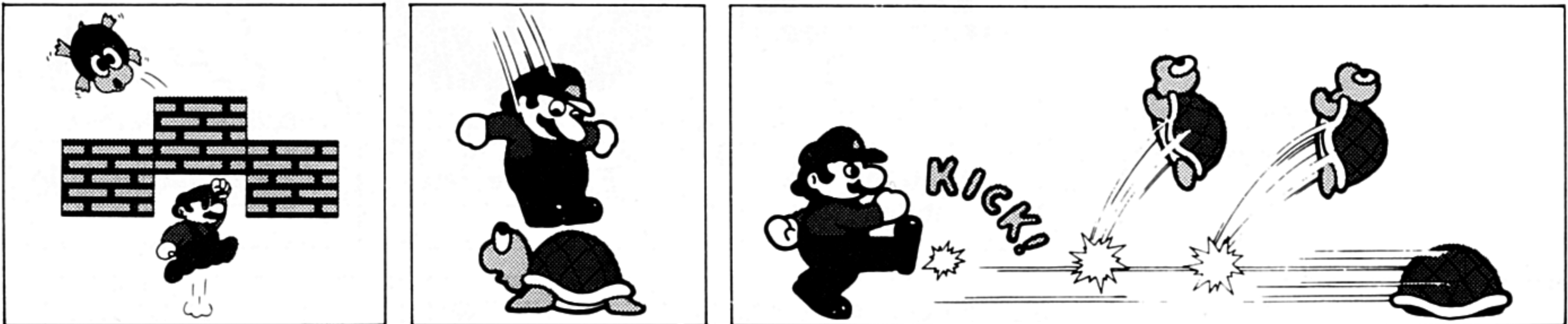


(redevient le Mario habituel lorsqu'il heurte un ennemi.)

- * Lorsque Super Mario ou Mario féroce rencontrent un ennemi, ils ne meurent pas mais reprennent tout simplement leur forme originale.
- * Après avoir repris sa forme originale, Mario clignote pendant un instant. Les ennemis ne peuvent alors pas l'abattre (il est invincible).


Comment renverser la tribu des tortues

- On peut régler le compte des ennemis apparaissant au-dessus des murs de briques en leur donnant des coups de poing par en-dessous. Quant aux ennemis au sol, on peut les abattre en sautant dessus. Si vous heurtez un ennemi par le côté ou par le dessous, vous mourez.
- * Lorsque vous êtes dans l'eau, vous mourez si vous heurtez un ennemi, quelle que soit la direction de la collision.

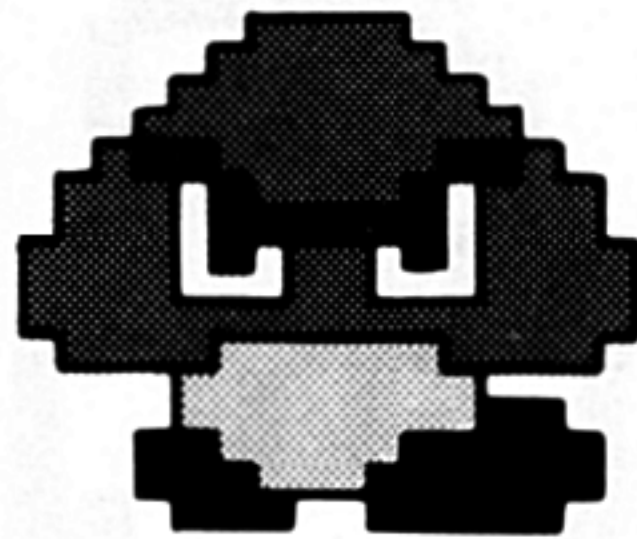


- Si vous tombez sur un soldat Koopa, il se transforme en ♁ et reste immobile pendant un instant. Vous pouvez alors lui donner un coup de pied et l'envoyer en l'air frapper d'autres ennemis.
- Lorsque Mario dispose de boules de feu, servez-vous du bouton B pour les lancer sur l'ennemi et le frire.
- Certains ennemis ne peuvent être abattus. Surveillez-les bien!
- Les points varient selon la manière dont vous abattez l'ennemi. Essayez différentes méthodes pour voir celles qui donnent le plus de points.

Attention! Ceci est un arrêt de mort:

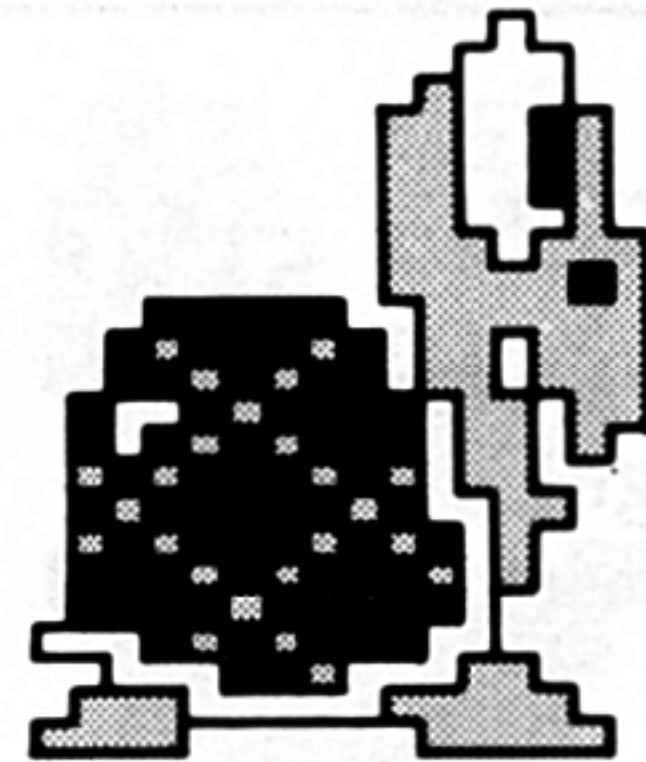
- Heurter des membres de la tribu des tortues et d'autres ennemis. Pénétrer dans les flammes.
- Heurter une  à laquelle on a déjà donné un coup de pied.
 - * Cependant, Super Mario redevient le Mario habituel et le jeu se poursuit à cet endroit.
- Tomber dans un puits ou être entraîné dans un tourbillon.
- Epuiser son délai.

Petit Goomba



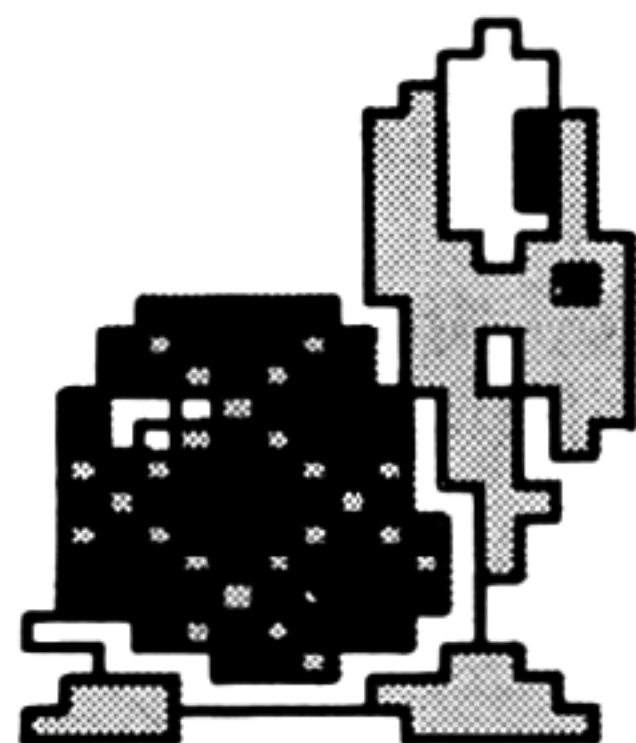
Un champignon qui a trahi le royaume Champignon.
Une collision et il meurt100 points

**Soldat Koopa
(vert)**



Ce soldat de l'empire des tortues a reçu l'ordre de trouver et de détruire Mario.
Sautez-lui dessus pour l'immobiliser pendant un instant100 points

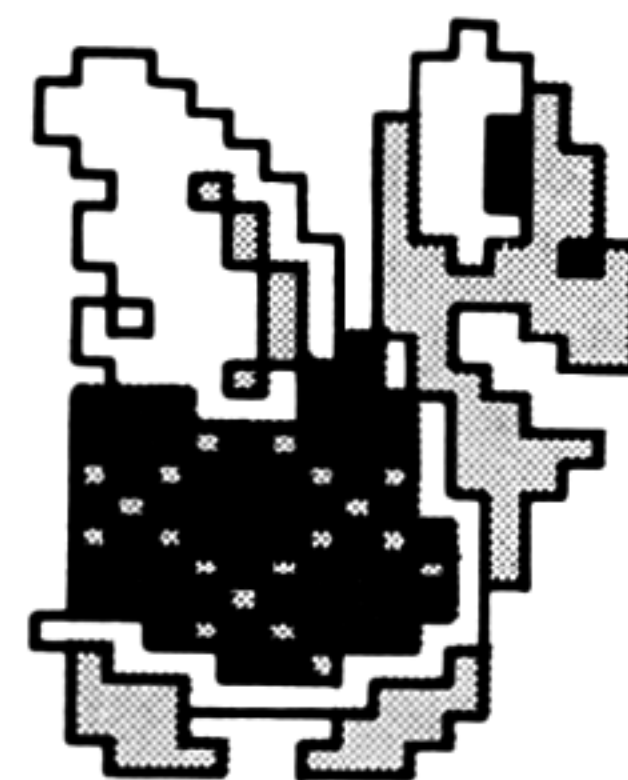
**Soldat Koopa
(rouge)**



Cette tortue est trouillarde! Très timide, elle s'effraie facilement et va et vient en courant. Sautez-lui dessus pour l'immobiliser pendant un instant.

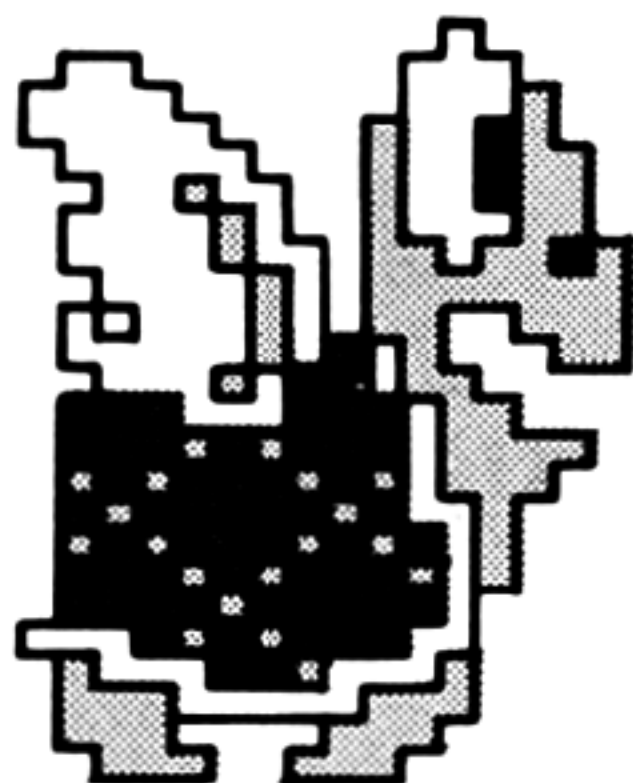
.....100 points

**Para Koopa
(vert)**



Pas tout à fait maître d'elle, cette tortue vole à tout hasard et vous attaque tout d'un coup. Piétinez-la pour lui faire perdre ses ailes400 points

**Para Koopa
(rouge)**



Cette tortue est calme mais elle aime se la couler douce. Piétinez-la pour lui faire perdre ses ailes400 points.

**Scarabée
bourdonnant**



Un dur à cuire... même les boules de feu ne le dérangent pas100 points

**Les frères
marteaux**



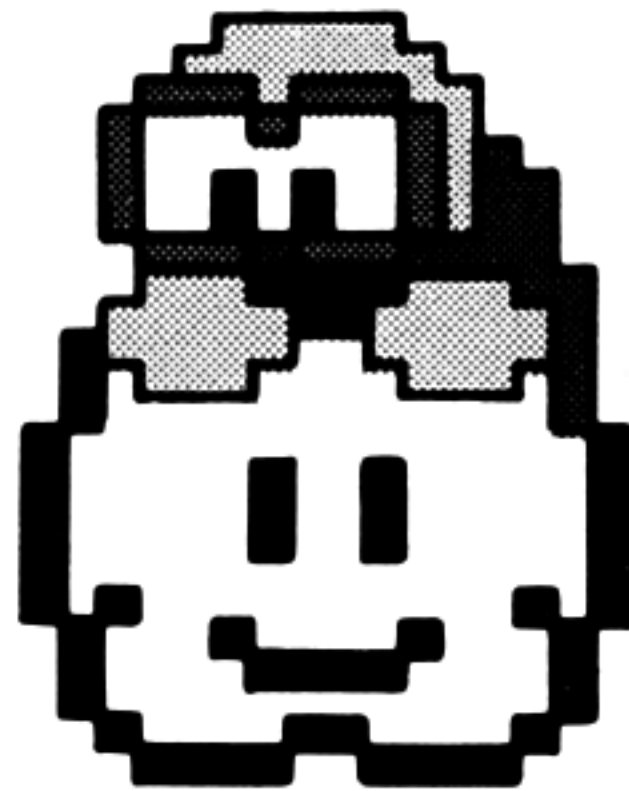
Ces jumeaux malins vous attaquent en lançant des marteaux1 000 points

Spiny



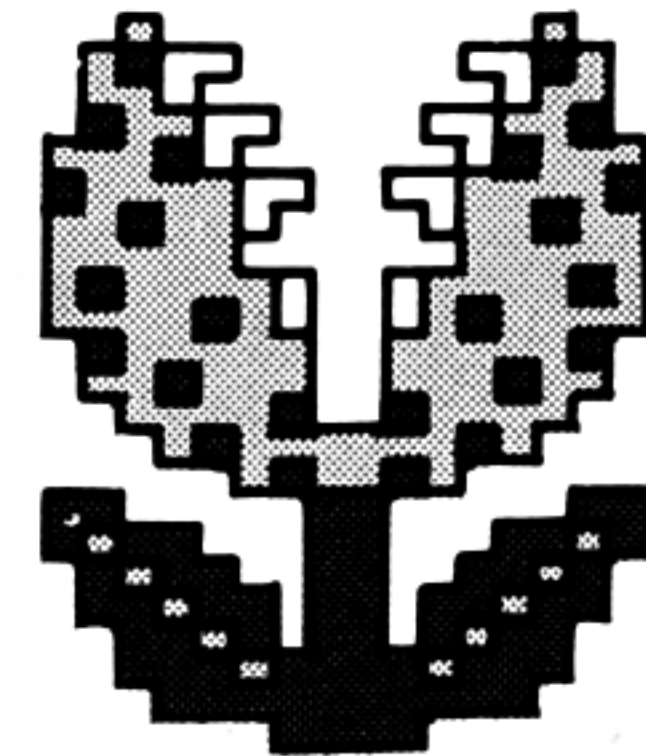
L'animal favori de Lakitu, mais un combattant féroce. Vous ne pouvez l'abattre en lui sautant dessus200 points

Lakitu



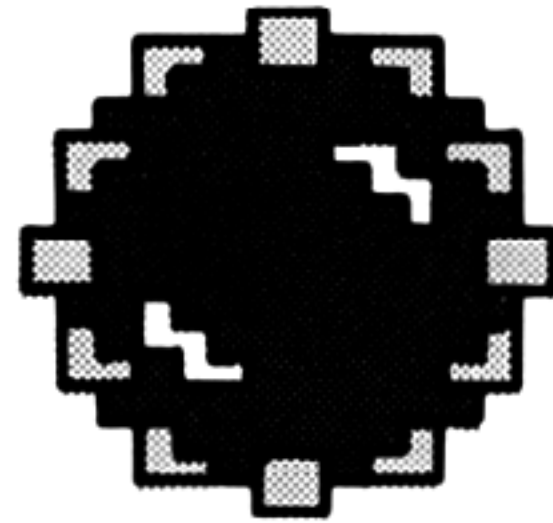
La tortue mystérieuse qui commande les nuages. Elle poursuit Mario et fait tomber sur lui les oeufs de Spiny200 points

**Les plantes
Piranha**



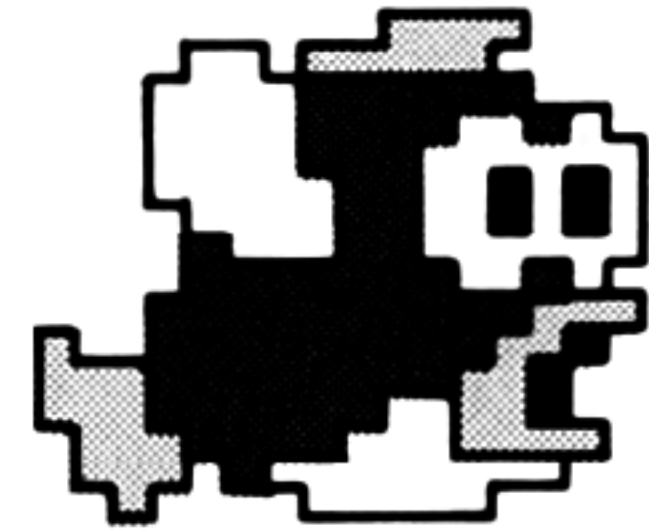
Les plantes mangeuses d'homme qui vivent dans des pots à fleurs. Elles apparaissent rapidement et sans avertissement. Prenez garde! Vous ne pouvez les abattre en leur sautant dessus200 points

Les oeufs de Spiny



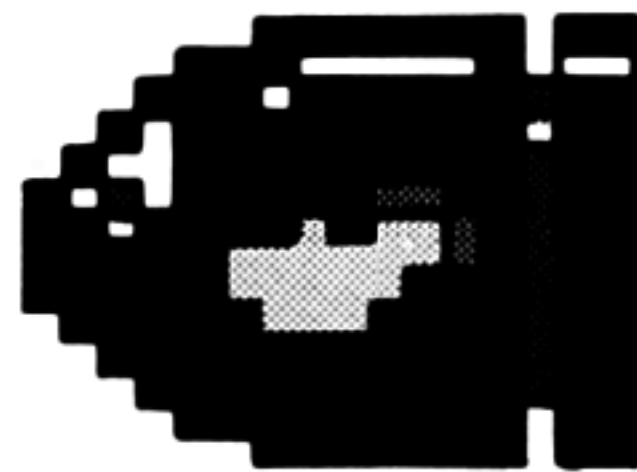
Les oeufs de la tortue Spiny, l'animal favori de Lakitu. Vous ne pouvez les détruire en leur sautant dessus.
.....200 points

Le poisson volant



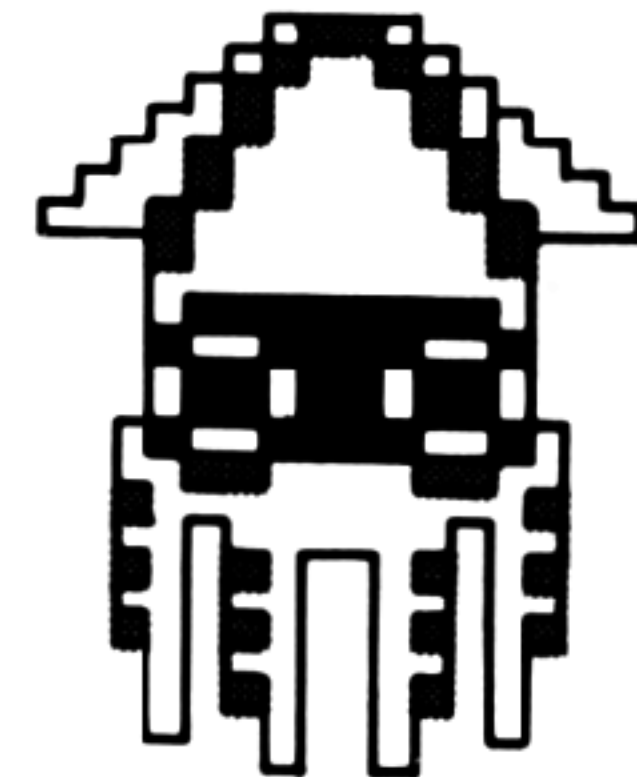
On le trouve habituellement dans l'eau, mais il peut aussi voler. Soyez donc prudent dans les airs. Vous ne pouvez le détruire d'en haut quand il est dans l'eau.
.....200 points

La balle menaçante



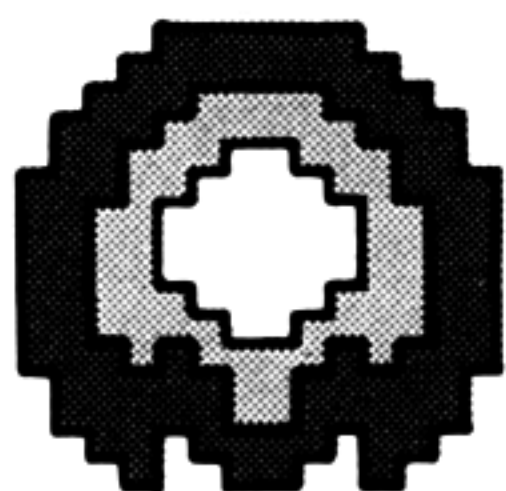
Elle poursuit Mario lentement mais sûrement. Vous pouvez la détruire d'en haut en lui sautant dessus200 points

Bloober



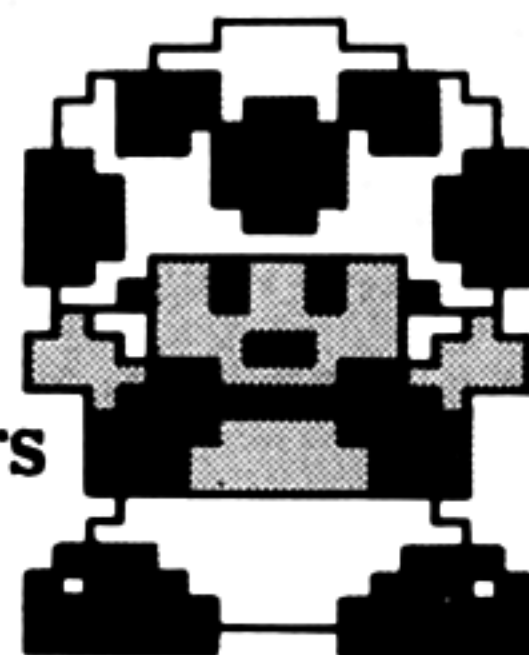
Poursuit Mario avec acharnement; surveillez-le bien. Vous ne pouvez le détruire en lui sautant dessus200 points

Podoboo



Défenseur du grand roi sorcier Koopa, il surgit en volant du lac de feu situé à l'intérieur du château du roi Koopa.

Les serviteurs Champignon



Auparavant au service de la princesse Champignon, ces sept champignons sont actuellement sous le charme du méchant roi Koopa.

Bowser,
roi des Koopa



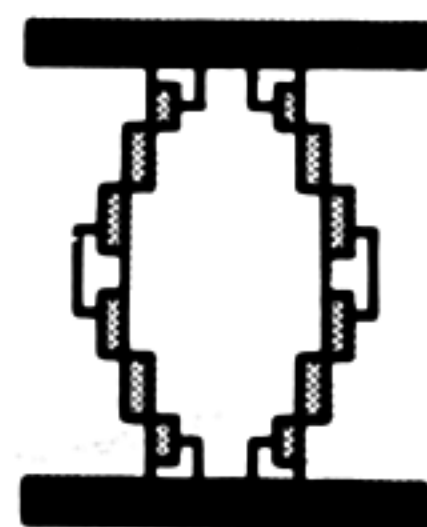
Le roi sorcier qui garde en captivité la princesse Champignon dans le dernier château. Il s'avance vers vous en crachant du feu. Il existe plusieurs façons de le détruire, mais il faut utiliser les boules de feu pour gagner des points???

La princesse
Champignon



La princesse du royaume Champignon est la seule qui puisse rompre le charme du méchant roi Koopa.


Le tremplin





Le tremplin monte et descend lorsque Mario saute dessus. Appuyez sur le bouton A lorsque le tremplin est complètement élevé pour faire sauter Mario très haut.


Petits Trucs



Attaque bulldozer


• Donnez un coup de pied à l'une des  et suivez-la de près en courant (à l'aide du bouton B); ainsi, vous libérez la voie et envoyez voler vos ennemis.

* Faites attention aux ricochets. Si la  heurte un , votre plan échoue et vous faites mieux de courir à toutes jambes si vous ne voulez pas vous faire emporter.

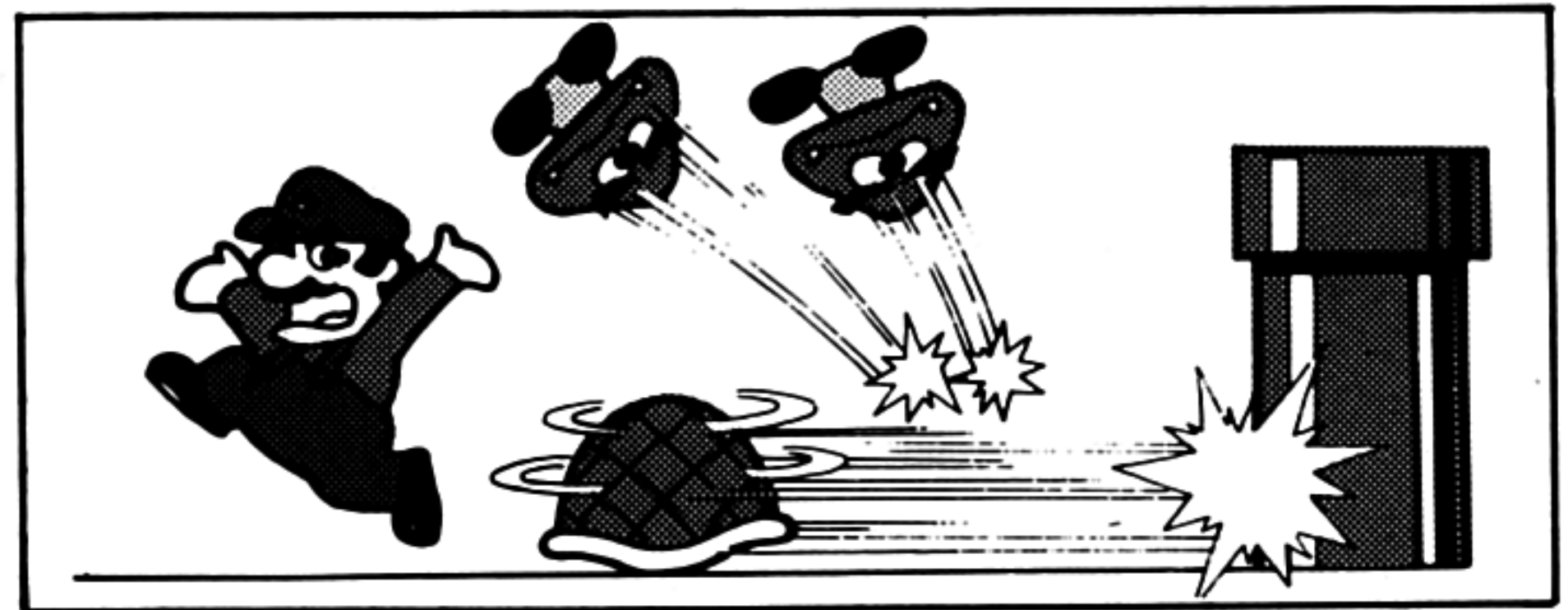
• Pour obtenir beaucoup de points, assurez-vous de ne laisser aucun ennemi vivant derrière vous, car plus vous tuez d'ennemis, plus il en apparaît de nouveaux. Faites particulièrement attention lors de l'attaque bulldozer; assurez-vous d'éliminer tous les ennemis apparaissant à l'écran avant de continuer vers la droite.

• Etant donné que l'écran se déplace de gauche à droite, le bord de l'écran dissimule des ennemis. Vous ne pouvez détruire les ennemis que vous ne pouvez pas encore voir en leur envoyant une . Pourquoi? Peut-être parce que celles-ci sautent par-dessus les ennemis lorsque Mario ne leur prête pas attention...!

Chose curieuse cependant, si Mario botte une  hors de l'écran où elle heurte un , elle revient droit vers Mario. Si vous entendez le son d'un ricochet, sautez immédiatement pour être prêt à recevoir la tortue lorsqu'elle surgira à l'écran.

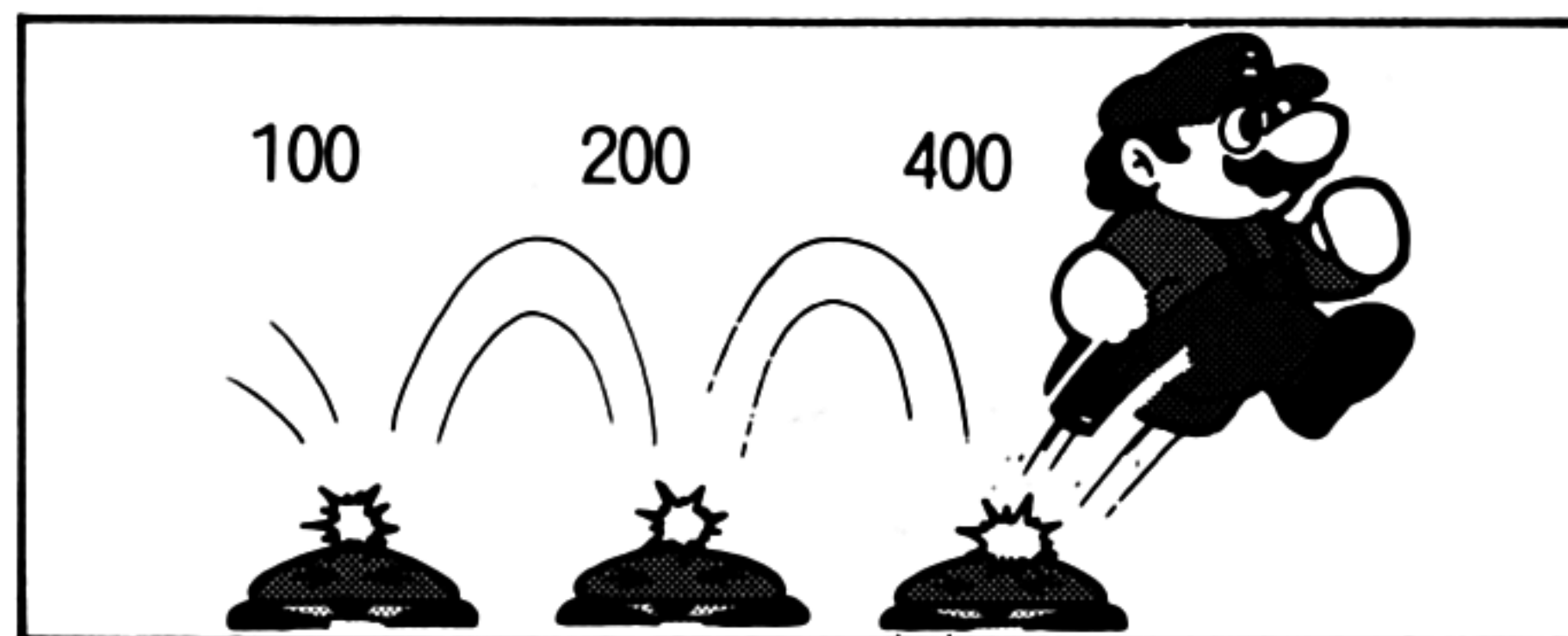
• Lorsqu'une  revient sur vous, il est possible (pour un expert bien sûr) de lui sauter dessus une fois de plus et de l'arrêter.

• Il existe beaucoup d'autres trucs; tentez de les découvrir par vous-même.



Réaction en chaîne

- Utilisez le vieux truc du domino (demandez à vos parents de vous l'expliquer) pour éliminer une bande d'ennemis les uns après les autres et gagner ainsi encore plus de points.
- Chaque pièce de monnaie saisie vaut 200 points. Si vous ramassez 100 pièces, vous gagnez un Mario supplémentaire, en plus des points correspondant aux pièces. Il y a sans doute un gros tas de pièces dissimulées quelque part... (sinon, pourquoi en parlerait-on à propos des réactions en chaîne?)



Top secret

- * Vous obtenez 50 points pour chaque brique détruite ... essayez de donner des coups de poing à différents endroits.
- * Il y a plusieurs moyens d'obtenir un Mario supplémentaire ... essayez de les découvrir par vous-même.
- * A la fin d'une région (après avoir sauté sur le mât), il se produira peut-être des feux d'artifice; pour chaque explosion, vous obtenez 500 points. La raison pour laquelle il se produit des feux d'artifice est un secret; tentez de la découvrir.

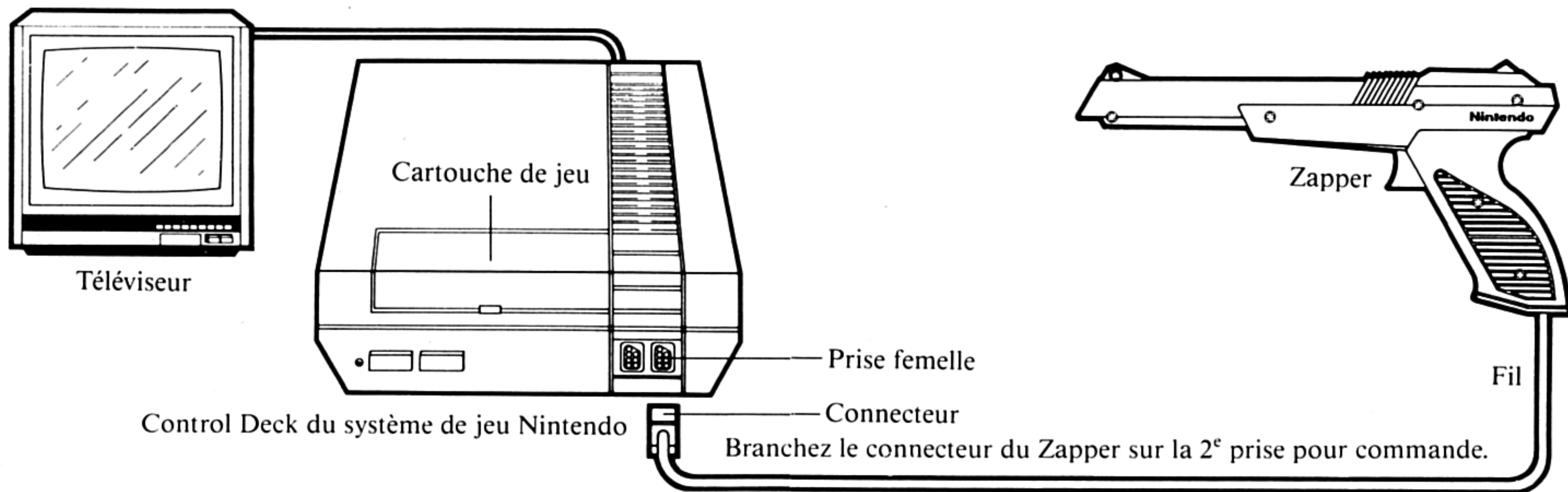
DUCK HUNT™

Ce jeu requiert l'utilisation du pistolet à rayons Zapper^{MD}.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

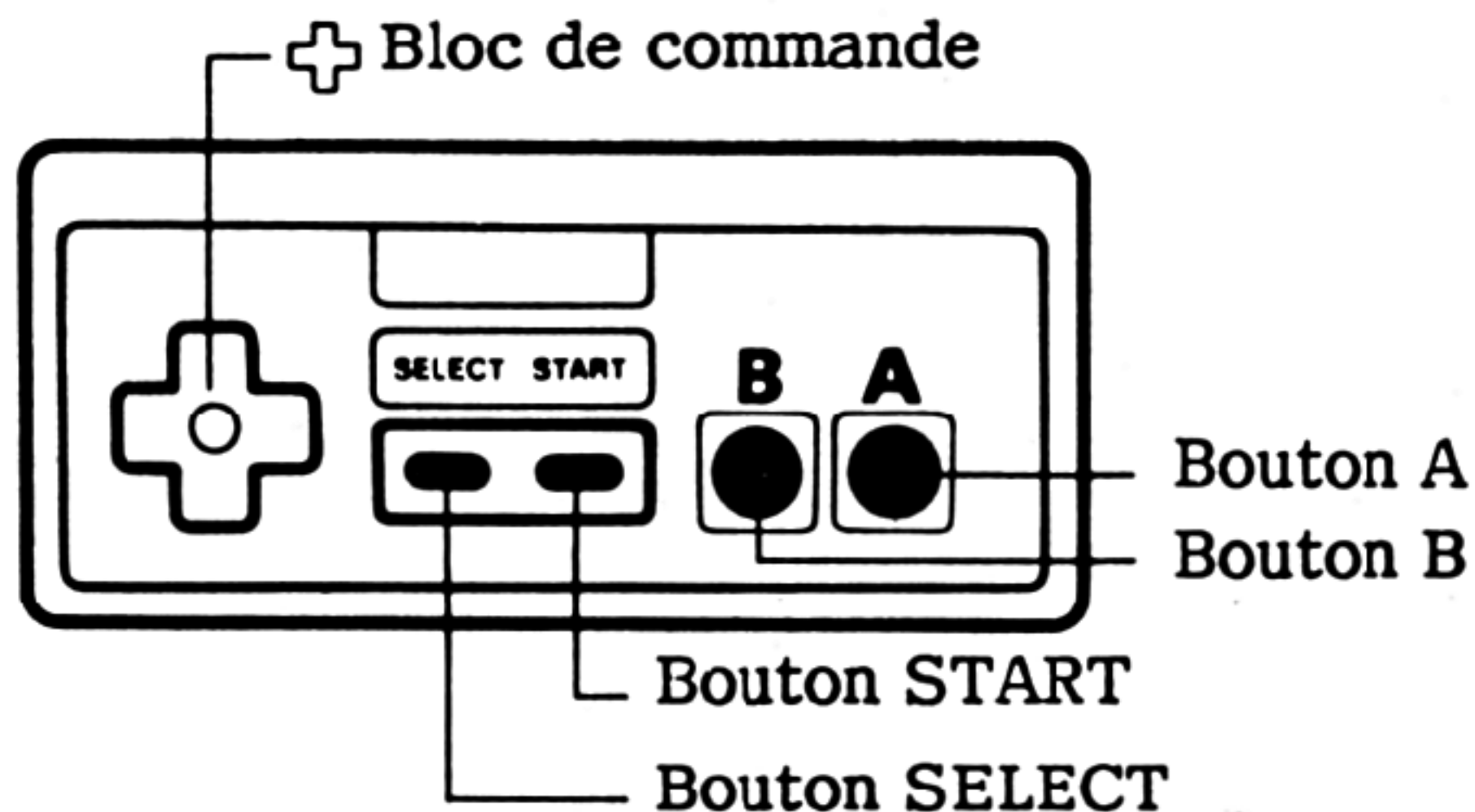
Ce jeu de tir rapide et de précision vous entraîne à la chasse dans les marais en compagnie de votre fidèle chien de chasse. Il débusque vos proies et vous n'avez que quelques fractions de seconde pour abattre les canards. Vous en tirez un puis deux à la fois et vous passez enfin à la suprême épreuve d'habileté: le tir au pigeon d'argile!

1. RACCORDEMENT DU ZAPPER AU CONTROL DECK DU SYSTEME DE JEU NINTENDO



2. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1



Commande 1 - utilisée pour lancer et choisir le jeu par le deuxième joueur du jeu A.

+ Bloc de commande
Sert au deuxième joueur du jeu A à commander le vol du canard.
Bouton A - non utilisé
Bouton B - non utilisé



Bouton SELECT (choix)

Lorsqu'on appuie sur ce bouton, la flèche (→) se déplace à l'écran. Alignez la flèche avec le jeu de votre choix.

On peut aussi se servir du Zapper pour choisir un jeu.

Bouton START (lancement)

Appuyez sur ce bouton pour lancer le jeu. On peut aussi se servir du Zapper pour lancer le jeu.

Pause:

Pour faire une pause en cours de jeu, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour poursuivre la partie à l'endroit où vous l'avez laissée.

* Le score le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

3. FONCTIONNEMENT DU ZAPPER

Portée: Environ 2 mètres

* La portée du ZAPPER est fonction de la taille de l'écran du téléviseur.

Réglage de l'écran du téléviseur

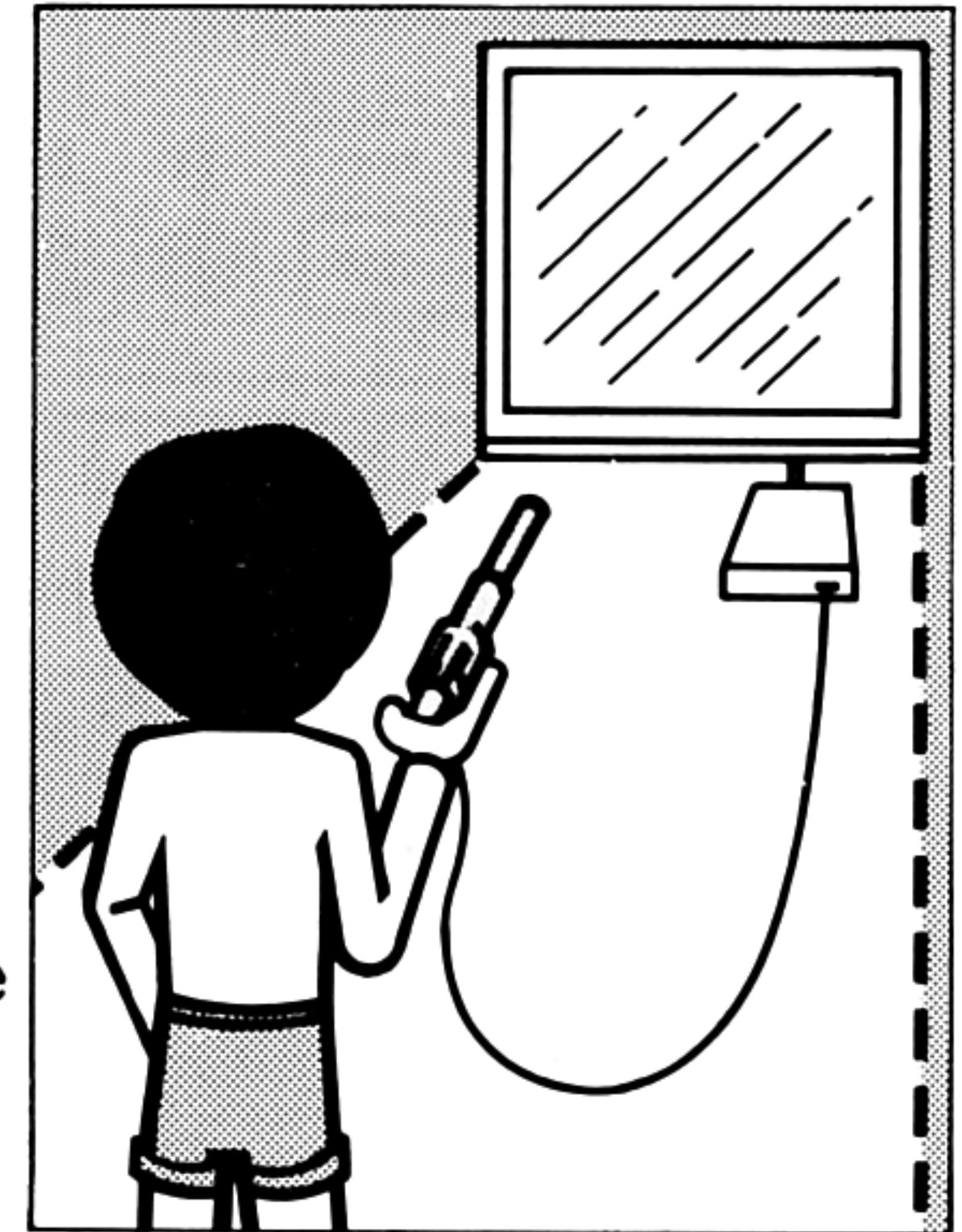
* Il est important de bien régler les commandes de contraste et de luminosité du téléviseur; sinon, les coups de pistolet risquent de ne pas toucher leur cible.

Choix et lancement des jeux à l'aide du Zapper

* Appuyez sur la gâchette du Zapper en ne visant pas l'écran lorsque celui-ci affiche le menu de jeux pour faire se déplacer la flèche (→).

* Alignez la flèche (→) avec le jeu de votre choix et tirez directement sur l'écran pour lancer ce jeu.

* Certains écrans de télévision peuvent ne pas être bien ajustés pour ce jeu. Ajustez les commandes de l'appareil de télévision si le jeu ne commence pas lorsque vous tirez sur l'écran avec le Zapper.



4. COMMENT JOUER

Jeu A:

Dans ce jeu, vous tirez sur un canard à la fois.

* Lorsque le chien trouve un canard, il jappe et saute dans le bosquet. Les canards s'envolent alors un à la fois. (Les canards s'envolent de plusieurs endroits différents.)

* Le canard fera le tour de l'écran pendant quelques secondes. Voilà votre chance: visez et tirez! Rappelez-vous que vous n'avez que trois coups.

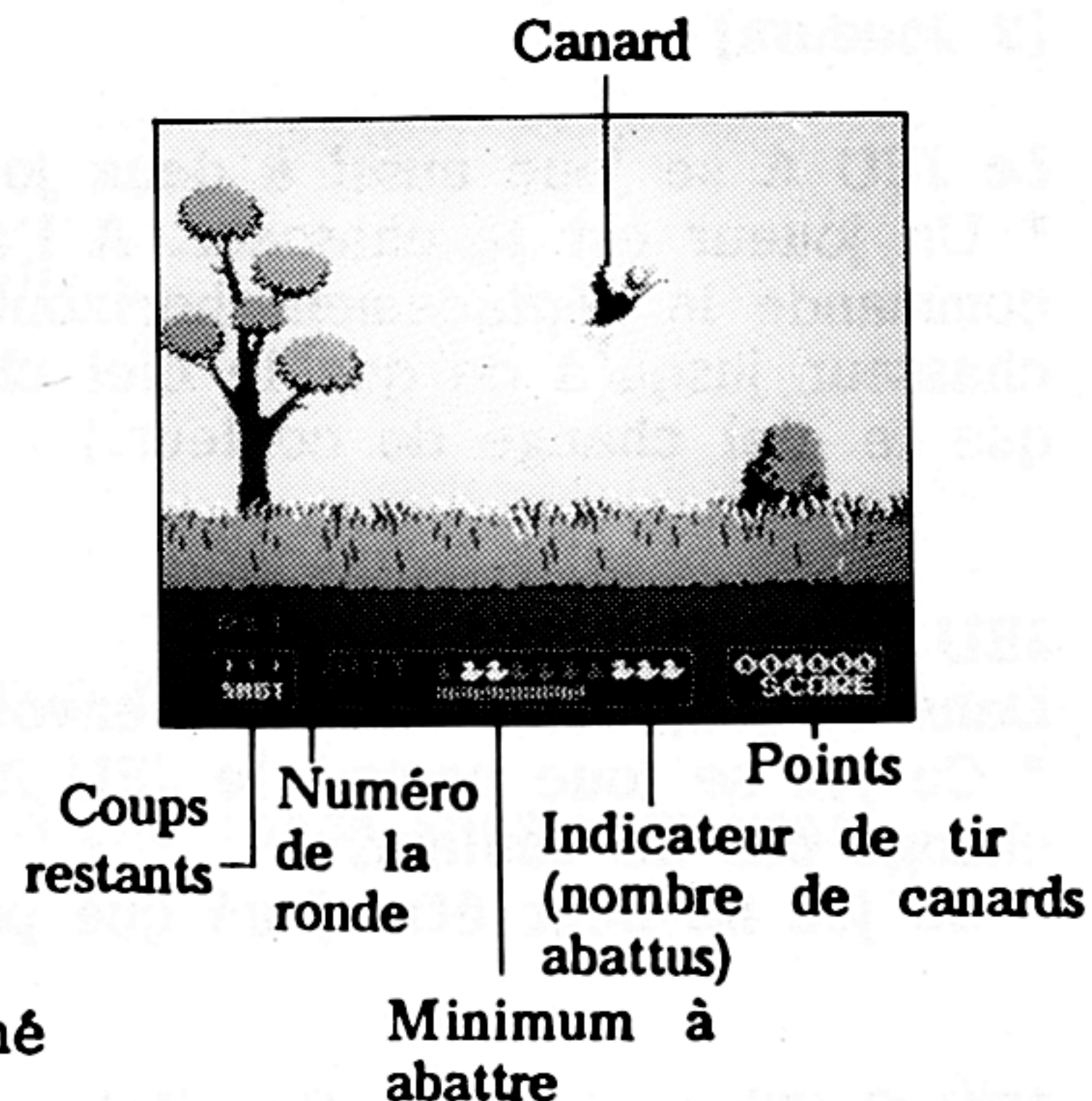
* Le canard clignotant au bas de l'écran est votre indicateur de tir et il deviendra rouge lorsque vous atteignez la cible.

* Vous récoltez un MISS chaque fois que vous avez manqué vos trois coups ou que vous n'avez rien touché pendant le temps alloué. Dans ce cas, le ciel change de couleur et le canard s'envole. (Votre chien sort de sa cachette pour rire de vous.)

* De temps en temps, vous verrez des canards rouge ou bleu pâle. Vous obtenez des points en prime si vous les abattez.

* La ronde prend fin quand 10 canards se sont envolés du bosquet. Une bande au bas de l'écran indique le minimum de canards à abattre avant de passer à la ronde suivante. Si vous atteignez ou dépassez ce minimum, vous passez à la ronde suivante; sinon, la partie prend fin.

* Les canards volent de plus en plus vite et le nombre minimal de canards à abattre augmente lorsque vous passez aux dernières rondes.



[2 Joueurs]

Le JEU A se joue aussi à deux joueurs.

* Un joueur est le chasseur. A l'aide du bloc de commande, le deuxième joueur commande le déplacement horizontal et vertical des canards pour éviter le tir du chasseur jusqu'à ce que le ciel change de couleur. (Les canards sont saufs dès que le ciel change de couleur.)

JEU B (Chasse au canard)

Dans ce jeu, deux canards s'envolent en même temps.

* Ce jeu se joue comme le JEU A, mais le ciel ne change pas de couleur.

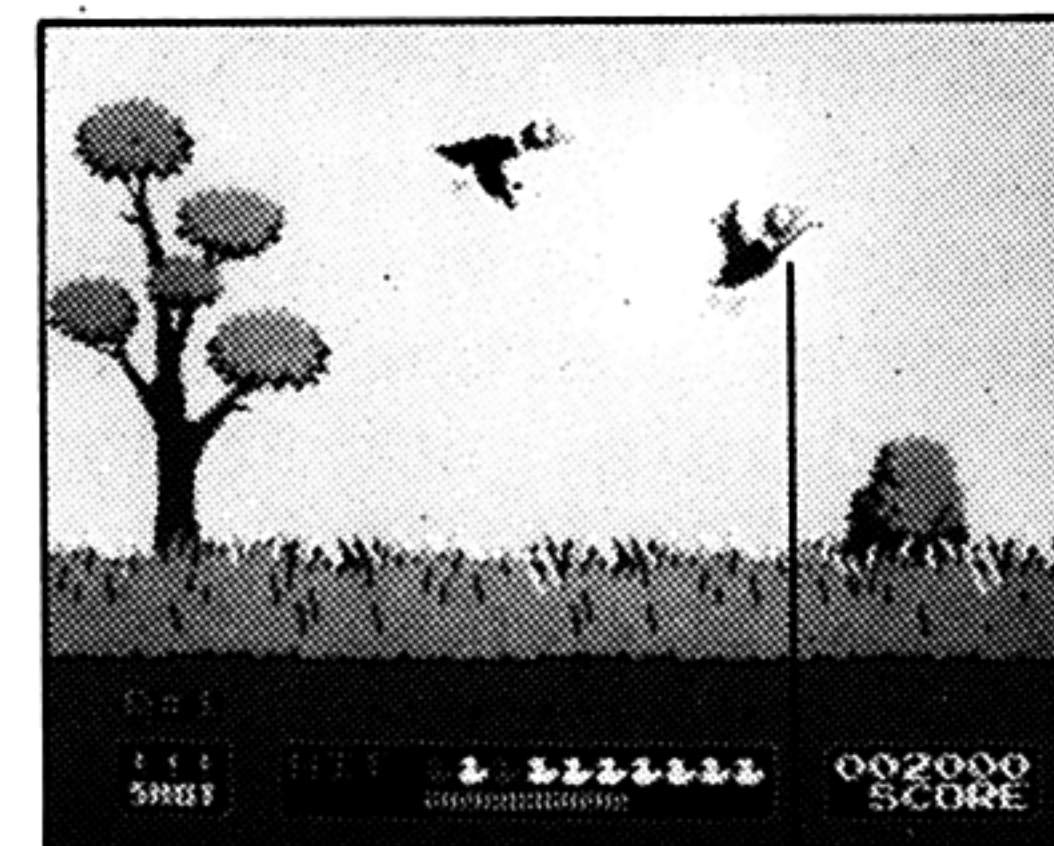
* Ce jeu ne peut être joué que par un seul joueur.

JEU C (Tir au pigeon d'argile)

* Les pigeons d'argile s'envolent et s'éloignent vers l'horizon deux à la fois. Visez bien et tirez.

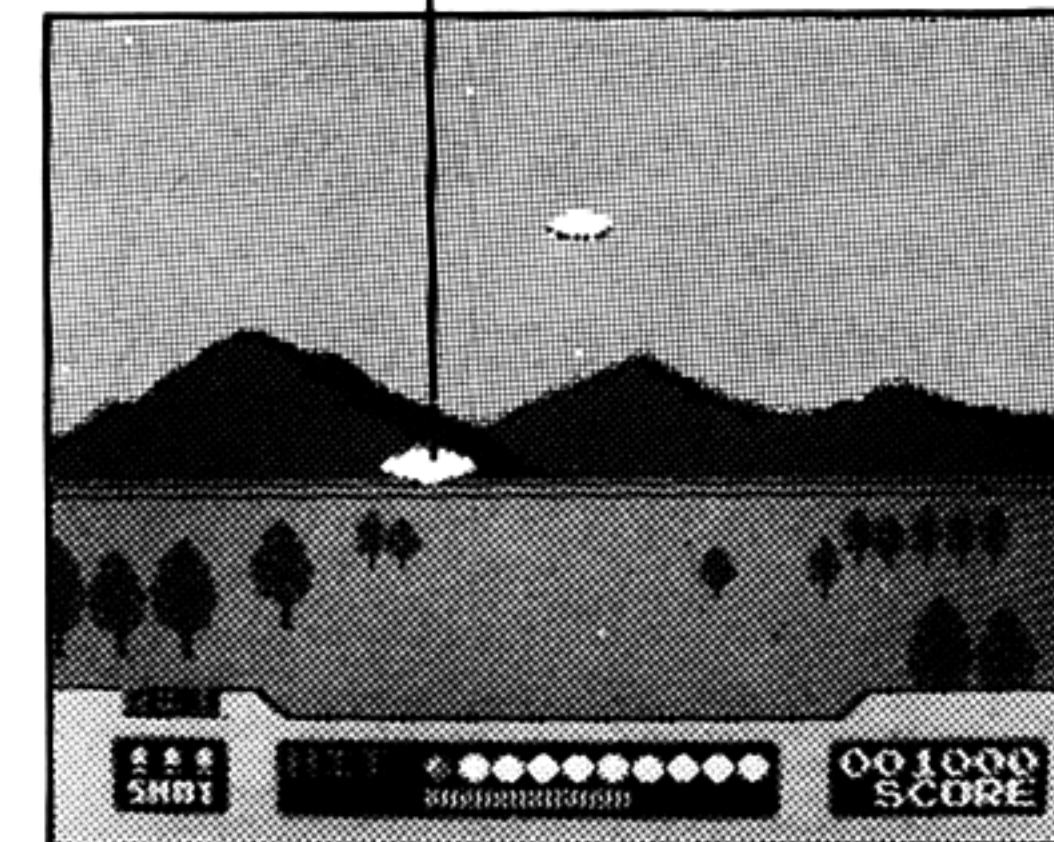
* Les pigeons rapetissent rapidement en s'éloignant. Il est plus facile de les abattre lorsqu'ils sont proches.

* Comme dans les JEUX A et B, la bande au bas de l'écran indique le minimum de pigeons à abattre pour passer à la prochaine ronde. La partie se termine si vous n'atteignez pas ce minimum.



Canard

Pigeon d'argile



[Coups:]

JEU A Trois coups par canard

JEU B Trois coups par couple de canards

JEU C Trois coups par couple de pigeons d'argile

[Décompte:]

JEUX A, B et C

* Les points gagnés paraissent à l'écran à chaque coup dans le mille. Les points attribués changent de ronde en ronde.

* Une prime de tireur d'élite est accordée à la fin d'une ronde sans coup manqué.

[Passage à la prochaine ronde]

* Lorsque l'indicateur de tir atteint le minimum à abattre à la fin d'une ronde, vous pouvez passer à la prochaine ronde; sinon, le jeu prend fin.

* Le nombre minimal à abattre augmente progressivement au fur et à mesure des rondes (à partir de la 10^e ronde).

[Numéro de la ronde]

Le numéro de la ronde s'affiche comme suit: "R ="

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI 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:

**BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
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 BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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.

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.

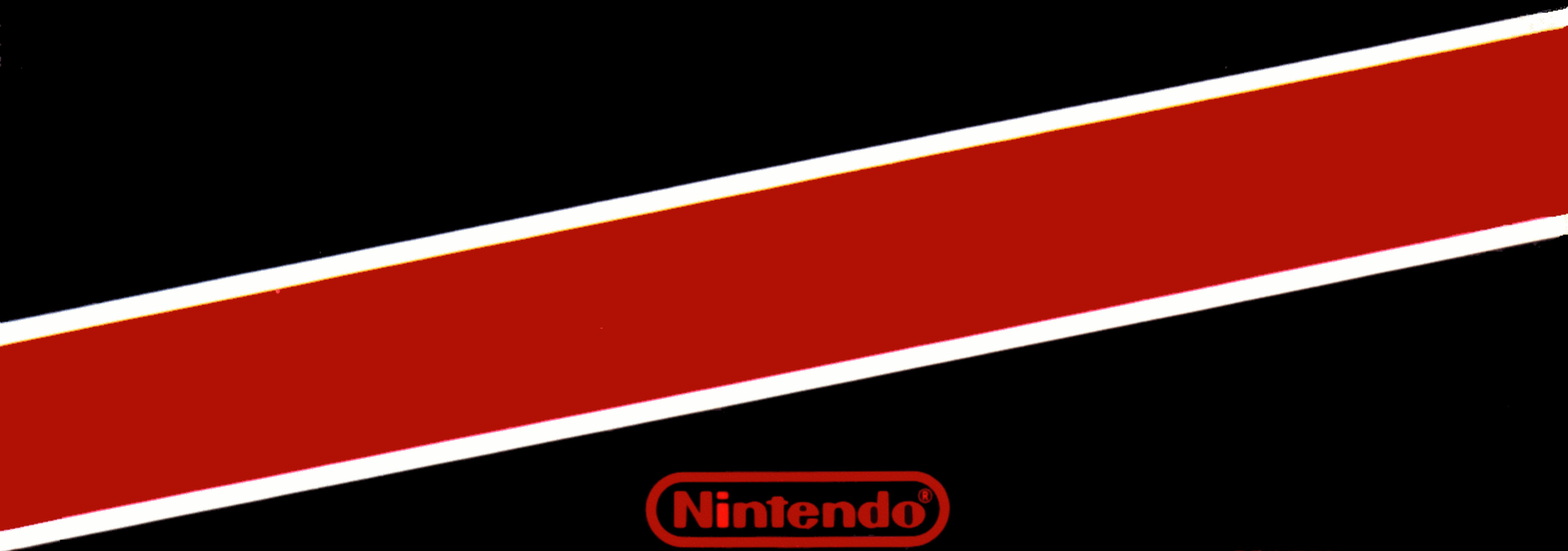
Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de **BANDAI FRANCE**, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

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.



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



PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON