

SUPER MARIO BROS.™

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SÉRIE D'ACTION
ACTIE SERIES

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



Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Super Mario Bros.TM du Nintendo Entertainment System.TM

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!

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.

. PRECAUTIONS

- 1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ni très froids. Ne jamais le frapper 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 le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

Remarque:

PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

CE JEU A ETE PROGRAMME POUR UTILISER TOUT L'ECRAN. CERTAINS MODELES ANCIENS DE TELEVISEUR, DOTES D'UN ECRAN ROND, PERDENT PEUT-ETRE UNE PARTIE DE L'IMAGE.

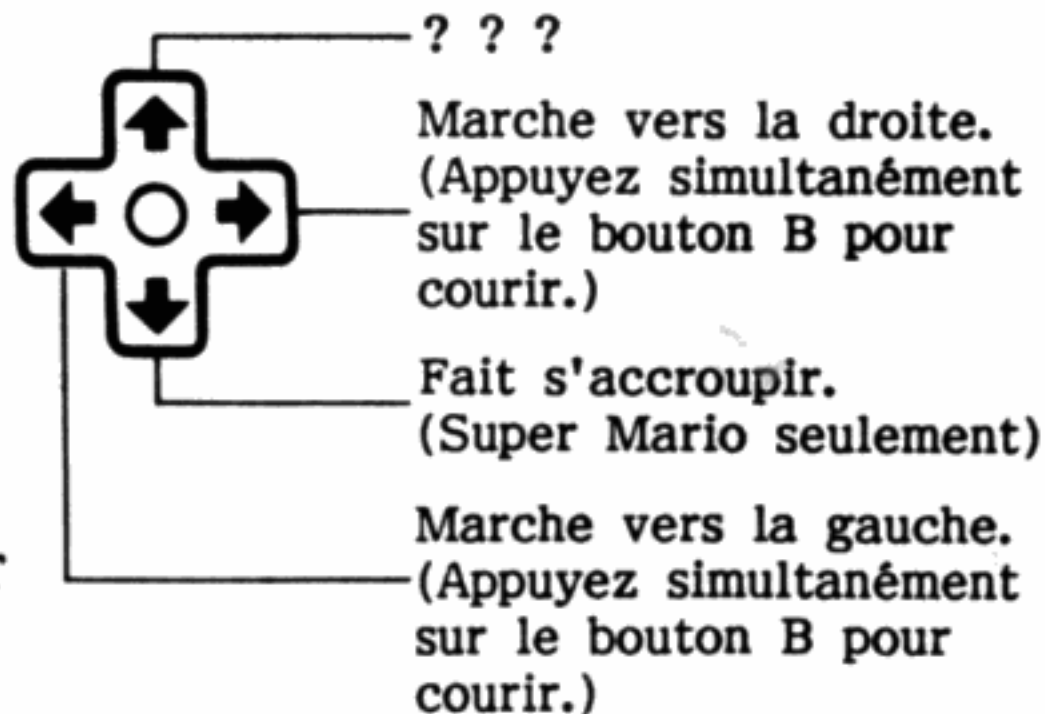
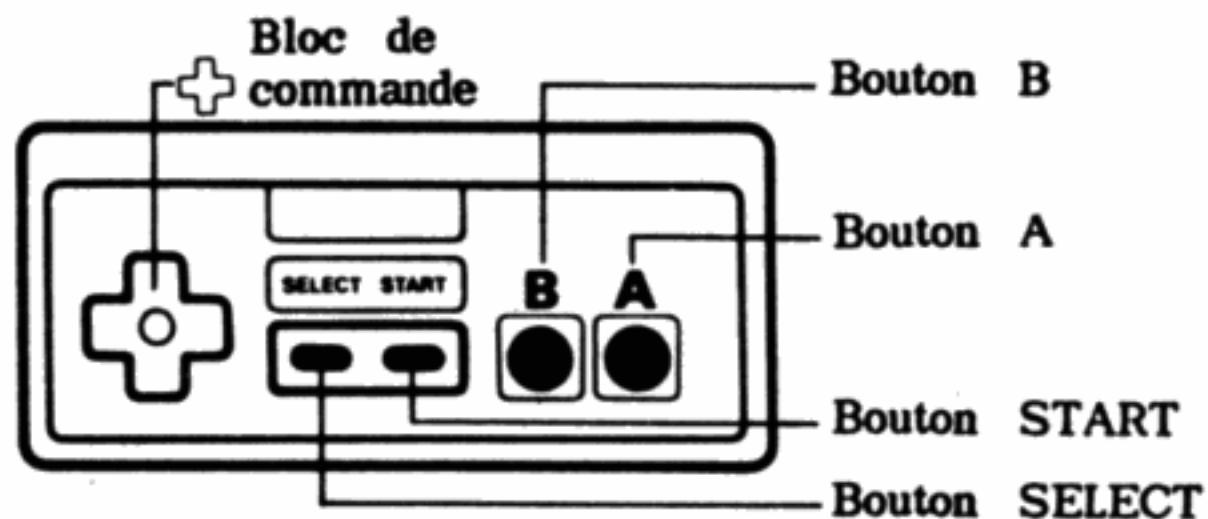
2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1/Commande 2

*Commande 1 - pour jeu à 1 joueur

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

⊕ Le bloc de commande déplace Mario (Luigi):



Bouton A

Saut.....Mario (Luigi) saute plus haut si vous maintenez le bouton abaissé et plus longtemps.

nage.....Lorsque vous êtes dans l'eau, appuyez sur ce bouton pour remonter à la surface.

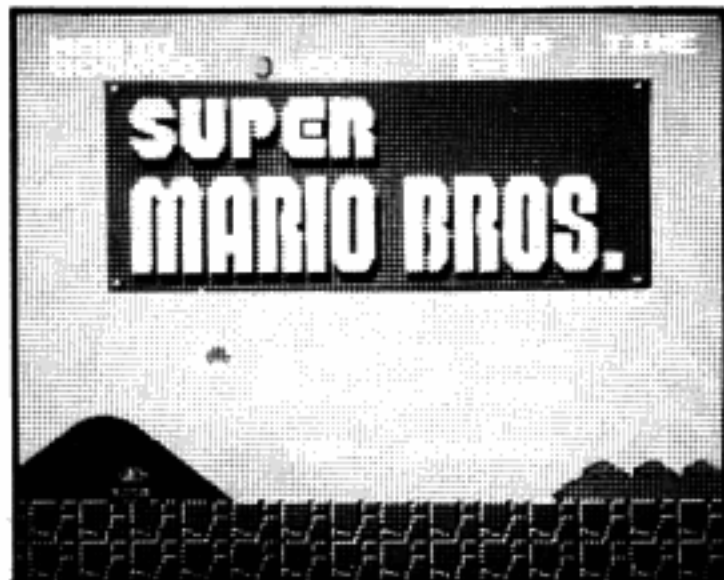
* Ce n'est pas le moment d'hésiter à nager si vous ne voulez pas que le tourbillon situé au bas de l'écran vous entraîne.

Bouton B

Accélération.....Appuyer sur ce bouton pour accélérer, avant de sauter. Vous et sauterez encore plus haut.

boules de feu....Après avoir ramassé la fleur de feu, vous pouvez vous servir de ce bouton pour tirer des boules de feu.

Bouton SELECT (choix)



Utilisez ce bouton pour aligner le champignon sur le jeu de votre choix.

Bouton START (lancement)

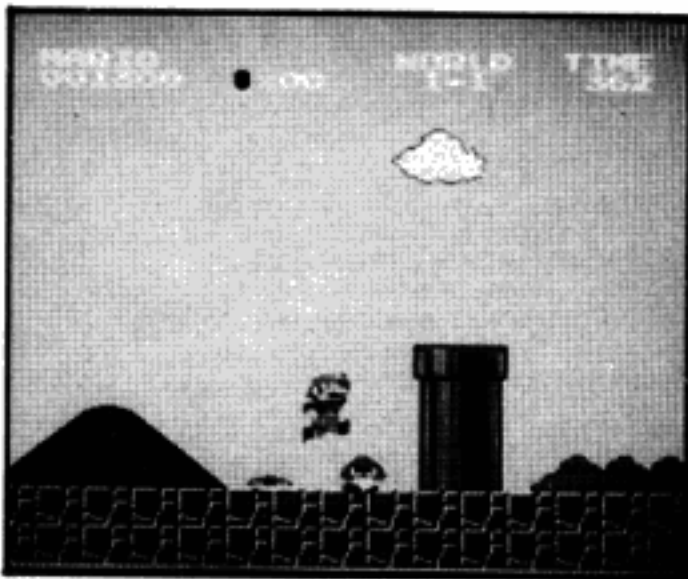
Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:

Pour prendre 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 partir d'où vous l'avez laissée.

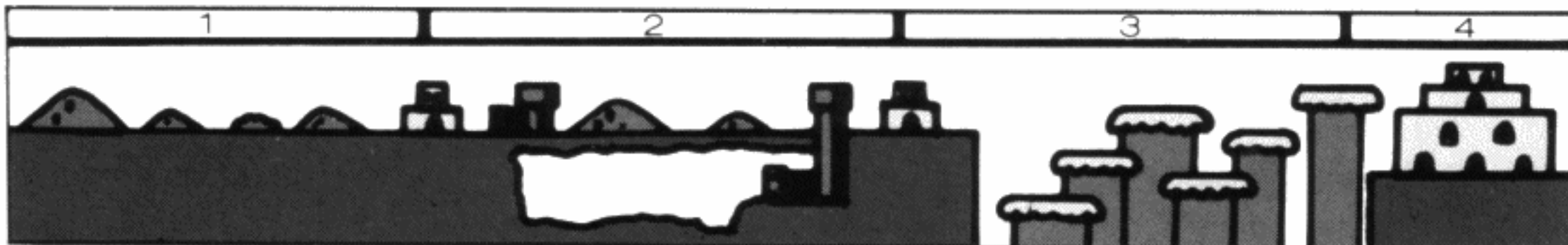
*Le décompte le plus élevé (TOP SCORE) disparaîtra si l'on appuie sur le commutateur de remise à zéro ou si l'on met l'interrupteur d'alimentation sur "off".

3. 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

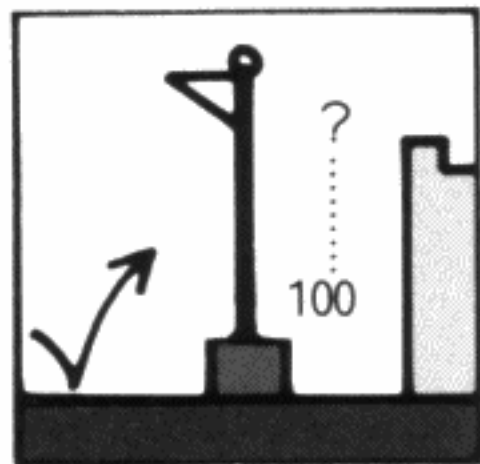
- Au début de la partie, vous vous trouvez au début d'une région; une fois que Mario a parcouru environ la moitié d'une région cependant, il n'a pas à retourner au tout début s'il se fait prendre par l'un des ennemis.

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

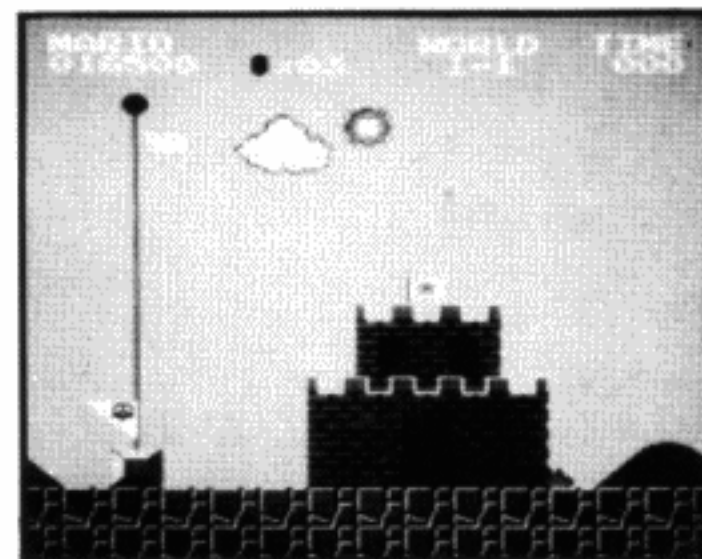
- Lorsque le jeu débute, l'horloge au coin supérieur droit de l'écran se met en marche. Le temps qui reste sur l'horloge lorsque vous atteignez la fin de chaque région s'ajoute à votre décompte en tant que points primes.

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

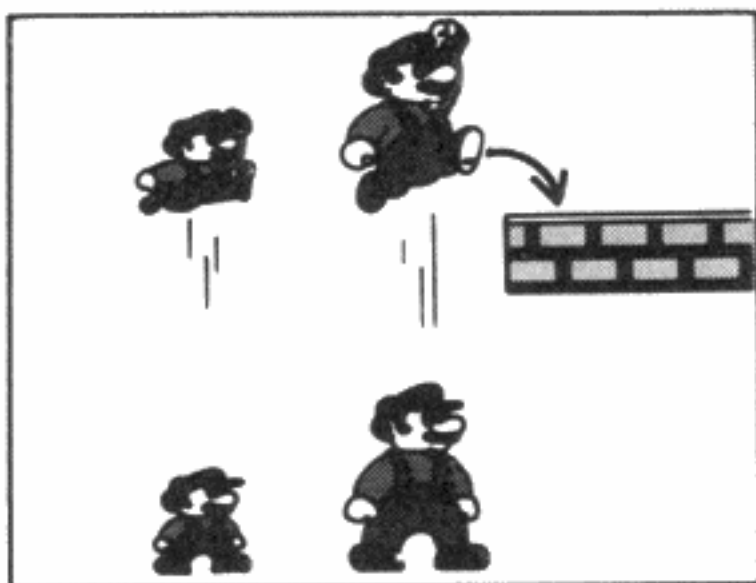
Région d'arrivée




- 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 à un mât. Plus vous sautez haut, plus vous recevez une prime élevée.



Indices

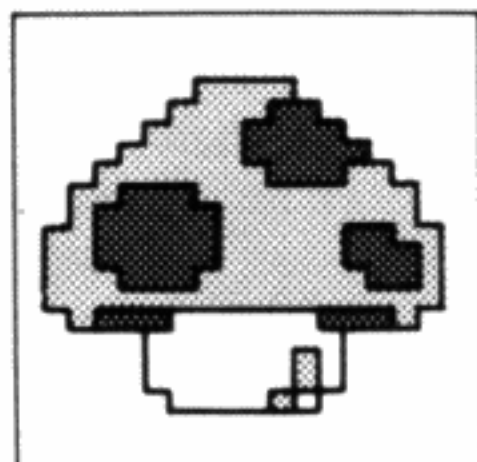


Saut Mario et Super Mario sautent tous deux à la même hauteur.

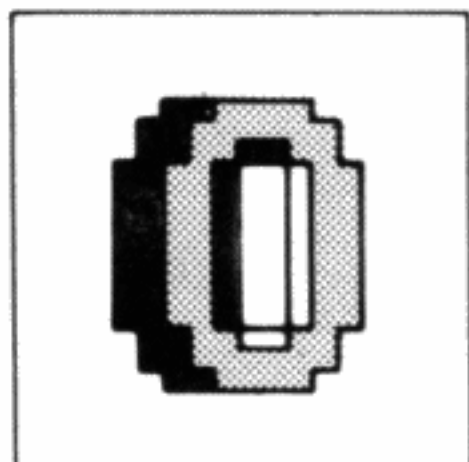
- La hauteur que saute Mario est fonction du temps pendant lequel vous maintenez le bouton A abaissé.
- Vous pouvez vous servir du bloc de commande  pour faire sauter Mario vers la gauche ou vers la droite, même en l'air!
- Mario accélère si vous appuyez sur le bouton B et peut ainsi sauter plus haut.

Primes

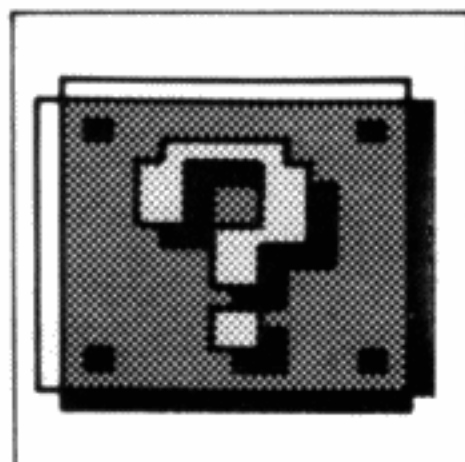
- Si Mario ramasse 1 champignon en l'air, il obtient une vie supplémentaire.
- Si Mario ramasse 100 pièces de monnaie, il obtient une vie supplémentaire.
- De plus, il existe d'autres moyens d'obtenir un Mario supplémentaire.



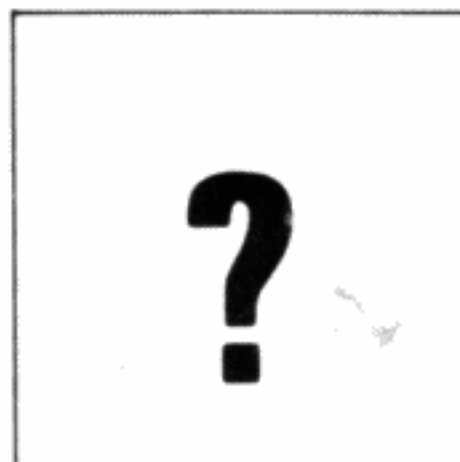
1 champignon
en l'air



Pièce de
monnaie

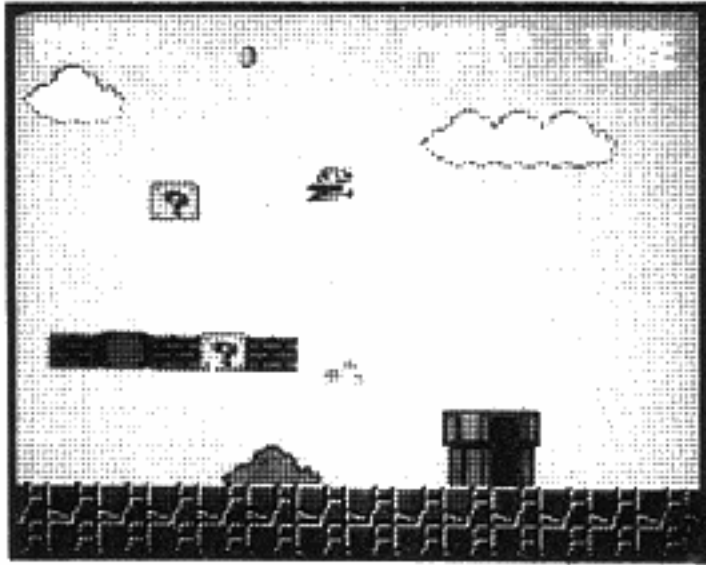


?



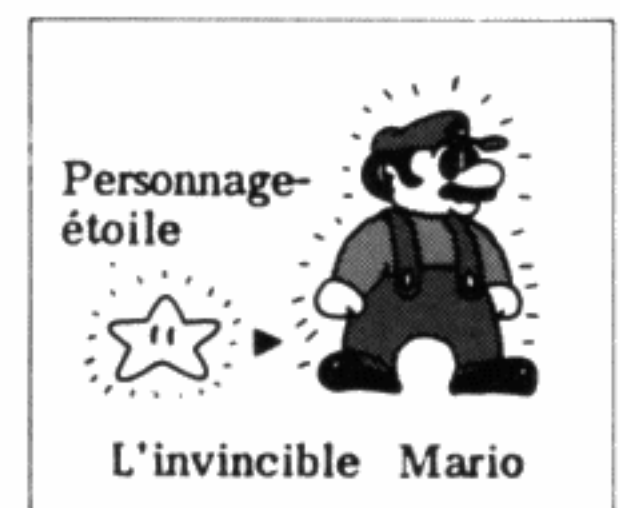
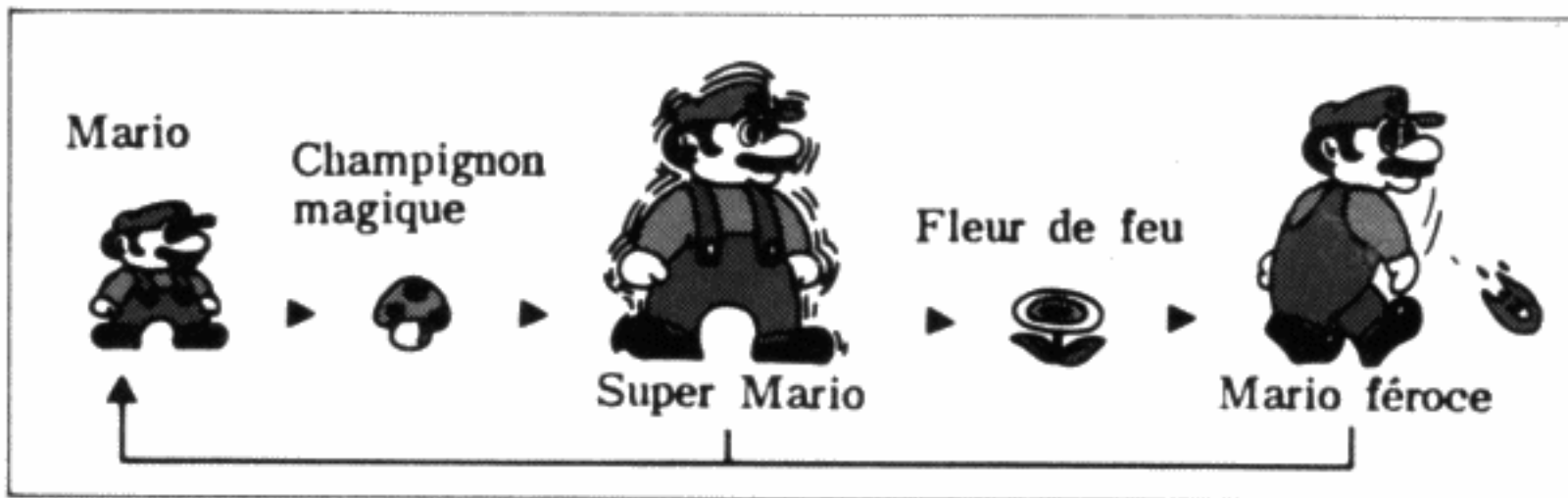
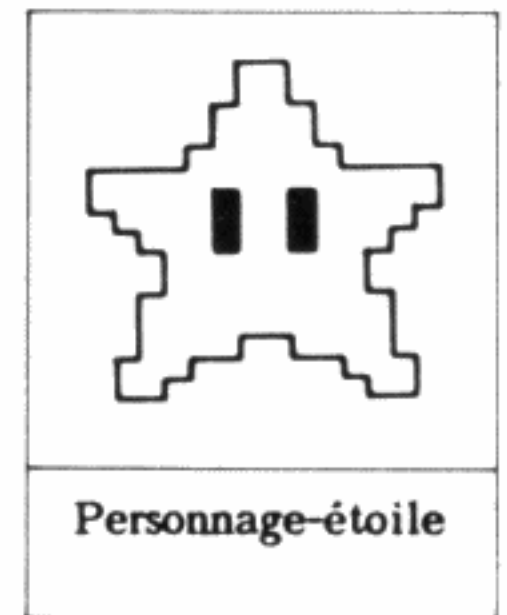
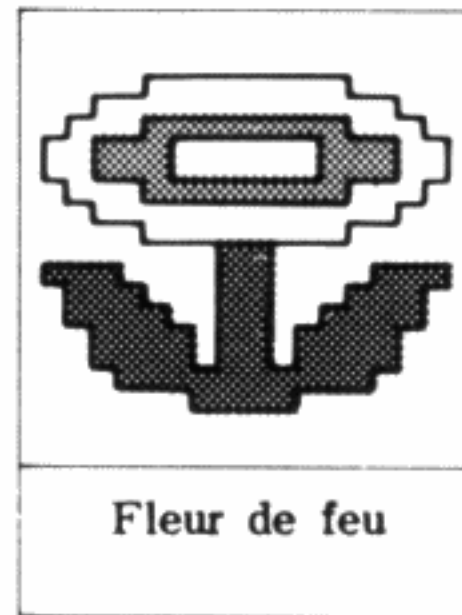
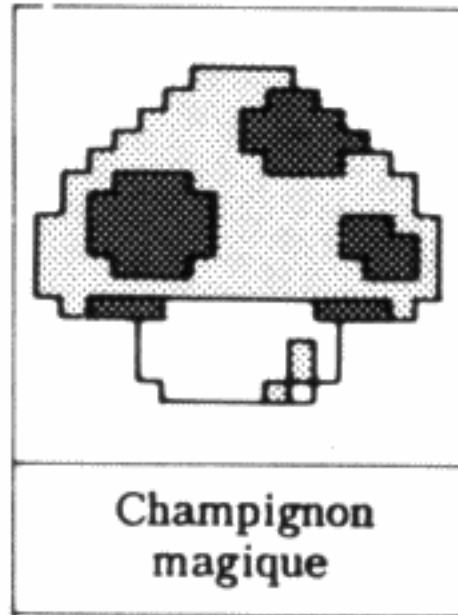
?

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.



(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:

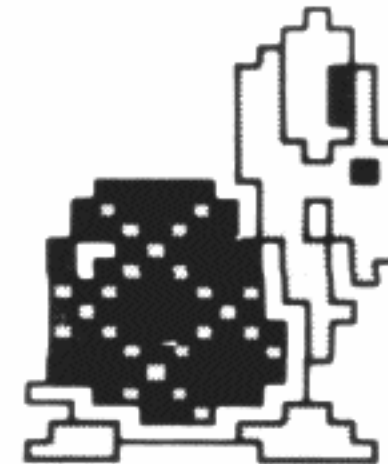
- Heurter des membres de la tribu des tortues et d'autres ennemis. Pénétrer dans les flammes.
- Heurter une  à laquelle on a déjà donné un coup de pied.
 - * Cependant, Super Mario redevient le Mario habituel et le jeu se poursuit à cet endroit.
- Tomber dans un puits ou être entraîné dans un tourbillon.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

Petit Goomba



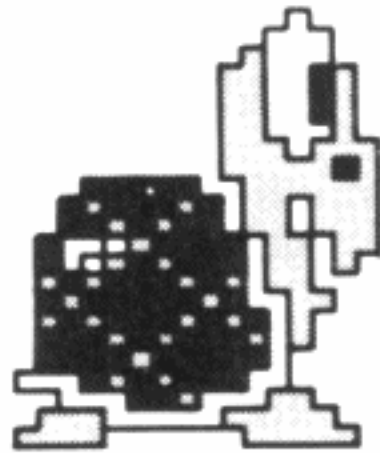
Un champignon qui a trahi le royaume Champignon.
Une collision et il meurt100 points

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

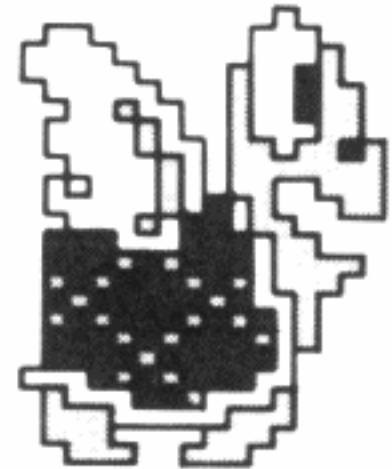
Soldat Koopa
(rouge)



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.

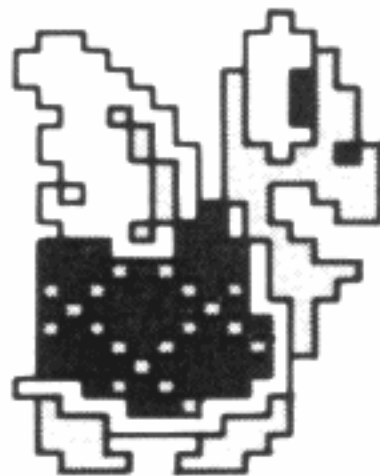
.....100 points

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



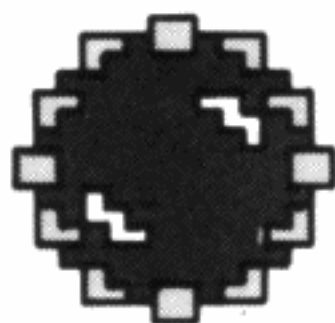
La tortue mystérieuse qui commande les nuages. Elle poursuit Mario et fait tomber sur lui les oeufs de Spiny200 points

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



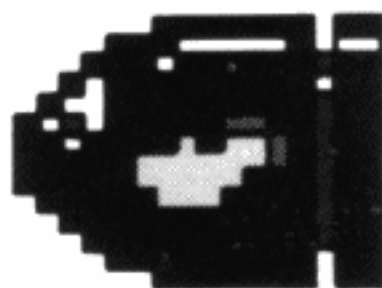
Les oeufs de la tortue Spiny, l'animal favori de Lakitu. Vous ne pouvez les détruire en leur sautant dessus.
.....200 points

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



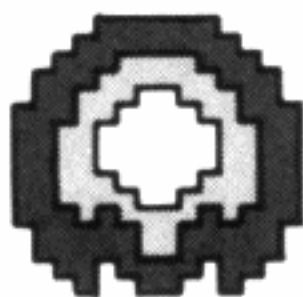
Elle poursuit Mario lentement mais sûrement. Vous pouvez la détruire d'en haut en lui sautant dessus200 points

Bloober



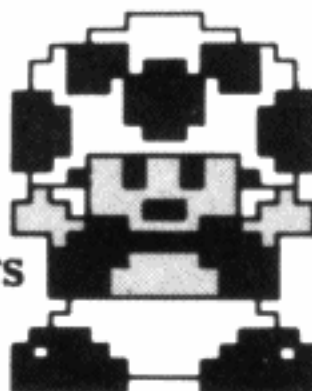
Poursuit Mario avec acharnement; surveillez-le bien. Vous ne pouvez le détruire en lui sautant dessus200 points

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

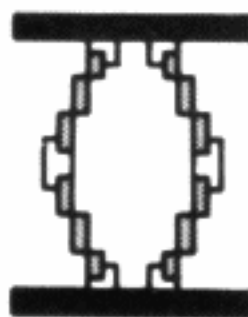


La princesse Champignon



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.

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??? points


***SUPER
MARIO BROS.***



Petits trucs

Shuut! C'est
un secret!






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.

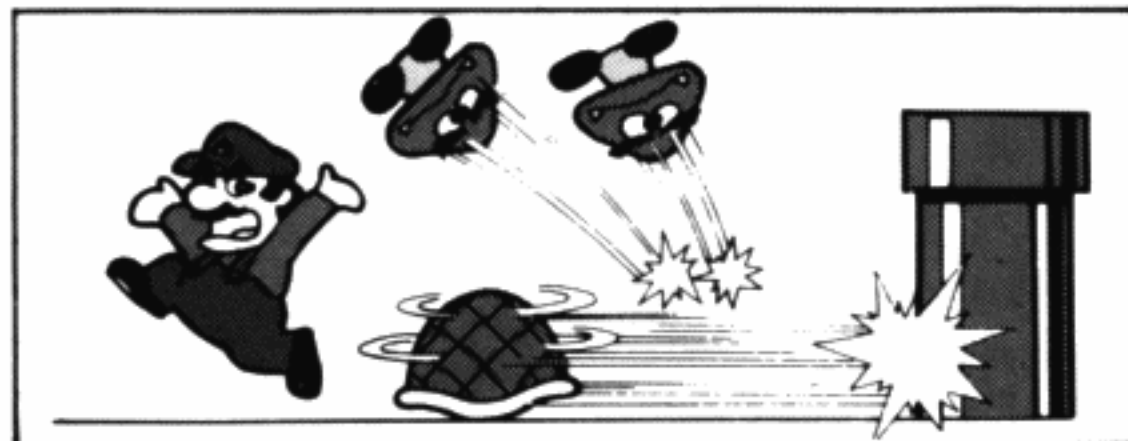
• Pour obtenir beaucoup de points, assurez-vous de ne laisser aucun ennemi vivant derrière vous, car plus vous tuez d'ennemis, plus il en apparaît de nouveaux. Faites particulièrement attention lors de l'attaque bulldozer; assurez-vous d'éliminer tous les ennemis apparaissant à l'écran avant de continuer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

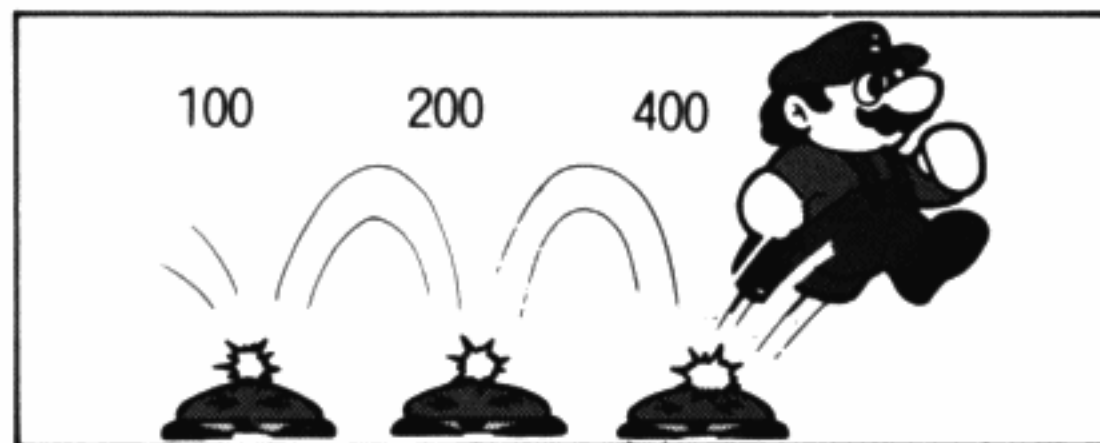
• Lorsqu'une  revient sur vous, il est possible (pour un expert bien sûr) de lui sauter dessus une fois de plus et de l'arrêter.

• 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 au 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 le découvrir.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

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) 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.
Nintendo Service-Monteur
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 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 au no. (02) 478-92-08 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 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) 34.40.33.33.



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

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON