Nintendo®

GAME BOY™

DMG-WJ-FAH

WARIO LAND™

SUPER MARIO LAND 3™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

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.

Original Nintendo Seal of Quality ™

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.

Original Nintendo Seal of Quality ™

TM & ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1994 NINTENDO CO., LTD.

Merci d'avoir choisi le jeu WARIO LAND™ SUPER MARIO LAND 3™ 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 MATIERES

HISTOIRE 3
COMMANDES 5
PREPARATIFS 7
SAUVEGARDE 9
LES MULTI FACETTES DE WARIO 11
OBJETS 15
CONSEILS DE WARIO 16
CARTE DE L'ILE 17
LES ENNEMIS 18

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.

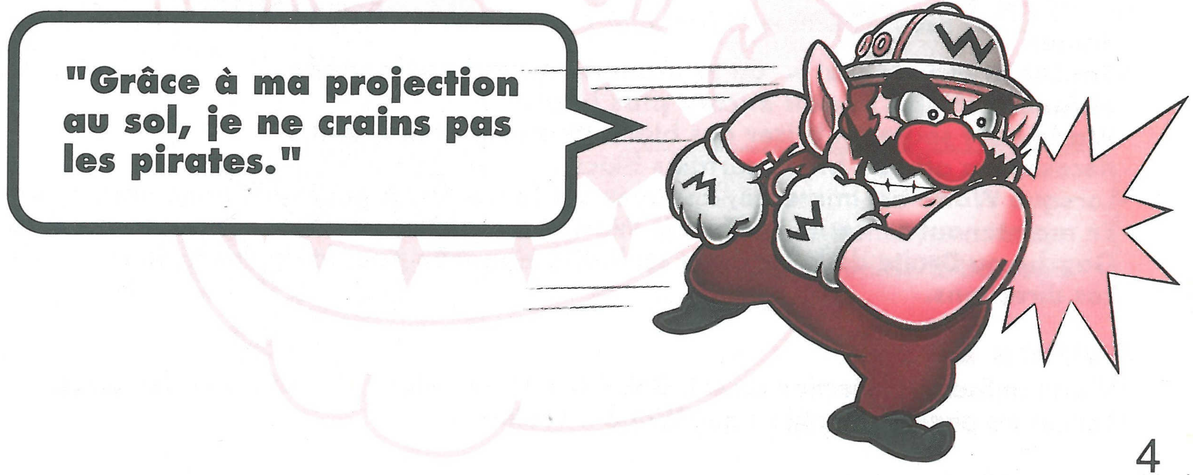
HISTOIRE

Super Mario Land 2 : 6 Golden Coins, cela vous dit quelque chose ? Wario voulait s'emparer du château de Mario et avait échoué ! Comme il a de la suite dans les idées, il n'a pas abandonné ! Aujourd'hui, ce château, il le veut plus que que jamais.

Un jour, alors qu'il s'entraîne à être encore plus horrible, Wario se dit : "Il paraît que les pirates de l'île Cuisine (Kitchen Island) ont volé la statue géante en or de la Princesse Toadstool. Apparemment, Mario est parti à sa recherche, mais si je peux mettre la main dessus, j'en tirerai une rançon de roi... ou de princesse. Ceci ajouté aux divers trésors et pièces des pirates, je pourrai m'offrir un château bien plus grand que celui de Mario, lequel, soit dit en passant, n'est qu'un cabanon de jardinier. Hi hi hi, ha ha ha, voilà l'occasion rêvée !"

Plus que confiant, Wario part et ne s'inquiète même pas de savoir si les Pirates Cassonade sont des coriaces. Et pourtant, leur chef le Capitaine Sirop, est réputé pour être sans foi ni loi.

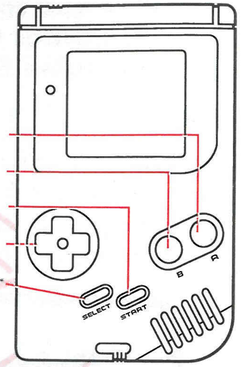
Wario saura-t-il trouver les pièces et les trésors cachés sur l'île Cuisine ? A quoi ressemblera son nouveau palais ? Wario sera-t-il toujours horrible et laid ? Découvrons-le ensemble !



COMMANDES

+ Manette multidirectionnelle

- ◀ • ▶ ..... Se déplacer à gauche et à droite.
- ▼ ..... Descendre ou s'accroupir.
- ▲ + Bouton B ... Si vous avez 10 pièces ou plus, vous pouvez obtenir la Pièce en Or.



Bouton A

- Sauter
- Sautez et maintenez ▲ de la manette multidirectionnelle enfoncé : Wario bondit encore plus haut.
- Wario peut sauter et briser des blocs. Plusieurs bonds sont nécessaires afin de briser certains blocs.
- Lorsque Wario est immergé, appuyez sur le bouton A pour qu'il nage vers le haut. En maintenant ce bouton enfoncé, Wario remonte à la surface. Appuyez aussi sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour le déplacer dans une de ces directions.

Bouton B

- Wario utilise sa projection au sol. Grâce à cette technique, il peut briser des blocs.
- Lancez les ennemis et objets que Wario a soulevés.

Bouton START

Début de la partie
Pause

Bouton SELECT

Pas utilisé

* Si Wario obtient un objet, il peut se transformer et faire des choses spéciales.

En appuyant simultanément sur les boutons A, B, START et SELECT, vous redémarrez et revenez à l'écran Titre.

ASTUCE

Après avoir aplati un ennemi, je le ramasse et j'utilise le bouton B pour le lancer.

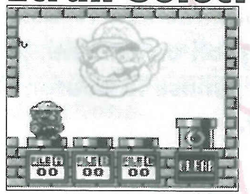
PREPARATIFS

Insérez correctement la cartouche de jeu dans votre Game Boy et mettez celui-ci sous tension (ON). Le logo NINTENDO apparaît juste avant l'écran Titre. Dès que celui-ci est affiché, appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer.

Ecran Titre

A l'écran Titre, appuyez sur le bouton A ou START pour faire apparaître l'écran Select.

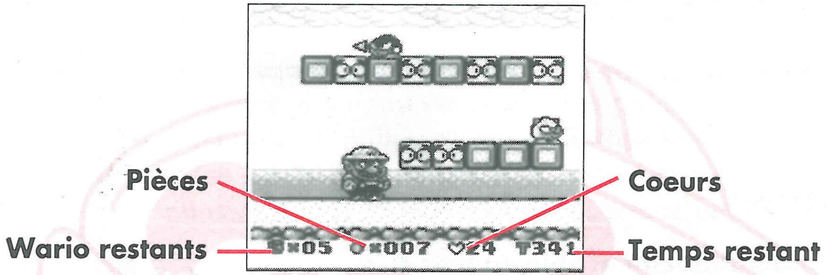
Ecran Select



Les tuyaux A, B et C sont les trois fichiers de sauvegarde de cette cartouche de jeu. Choisissez un fichier (FILE) de A à C à l'aide de la manette multidirectionnelle. Tenez-vous sur le tuyau du fichier que vous utiliserez pour votre partie. Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle pour commencer à jouer.

Le nombre d'étapes achevées est indiqué sur chaque tuyau à l'écran Select.

ECRAN DE JEU



Lorsque vous mettez le jeu sur Pause, l'étape actuelle et les pièces accumulées depuis le début du jeu sont chiffrées en bas de l'écran.

Si vous perdez tous les Wario que vous avez en réserve, une partie de vos pièces accumulées et trésors sera déduite.

TOUT AU SUJET DES PIECES

Si Wario ramasse plus de dix pièces, il peut obtenir une Pièce en Or. Pour ce faire, appuyez simultanément sur Haut de la manette multidirectionnelle et sur le bouton B. Pour utiliser la Pièce en Or comme une arme, appuyez à nouveau sur le bouton B.

Pièce

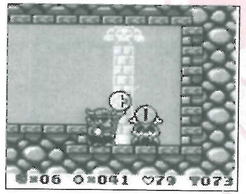
Pièce en Or

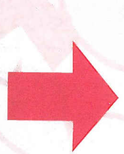
SAUVEGARDE

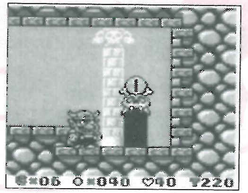
Vous pouvez sauvegarder votre jeu à la fin d'une étape ou au point de sauvegarde de l'étape.

En fin d'étape

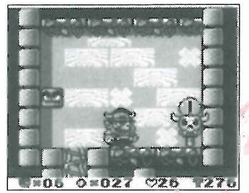
Votre jeu est automatiquement sauvegardé à la fin de chaque étape. La fin d'une étape est parfois fermée par une porte Crâne. Ouvrez-la au moyen de la Pièce en Or.







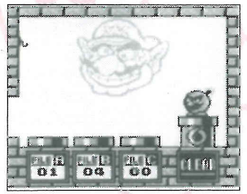
En milieu d'étape



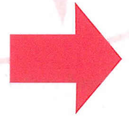
Un crâne d'animal représente le point de sauvegarde dissimulé en milieu d'étape. Si vous le trouvez, utilisez la Pièce en Or pour l'activer et sauvegarder votre partie dans la pile à lithium de votre cartouche de jeu.

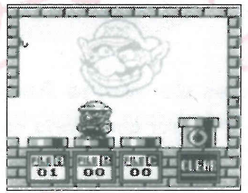
Effacer des données enregistrées

Si Wario pénètre dans le tuyau CLEAR situé à droite de l'écran Select, il devient Wario Bombe. Lorsque Wario Bombe entre ensuite dans le tuyau A, B ou C, il efface les données enregistrées de ce tuyau.



Wario Bombe



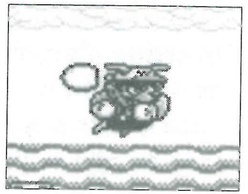


Effacement des données enregistrées

LES MULTI FACETTES DE WARIO

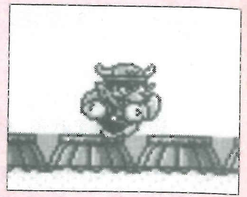
WARIO AVION

En ramassant une jarre avion, Wario devient un AVION.



Techniques spéciales de Wario Avion

- Appuyez sur le bouton B pour que Wario vole un bref instant. S'il percute un ennemi ou un bloc pendant son vol, le résultat est similaire à une projection au sol.
- Appuyez à nouveau sur le bouton B pour que Wario cesse de voler.
- Wario Avion saute plus haut et court plus vite.



Techniques spéciales de Wario Taureau

- Wario Taureau exécute une méga projection au sol. Il peut briser des blocs en un seul coup !
- Lorsque Wario saute, appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle : les ennemis vont être momentanément immobilisés lorsque vous vous "écraserez" au sol.

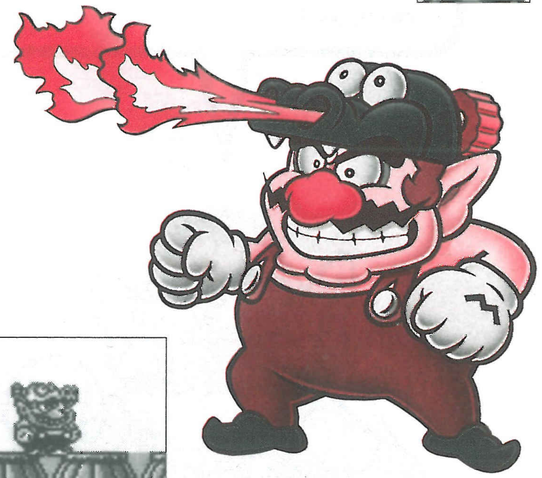
WARIO TAUREAU

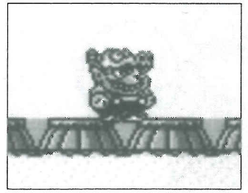
Dès qu'il ramasse une jarre taureau, Wario devient un TAUREAU.

- Maintenez Haut de la manette multidirectionnelle enfoncé lorsque vous sautez : Wario va s'accrocher au plafond grâce à ses cornes. Pour lui faire lâcher prise, appuyez à nouveau sur Haut.

WARIO DRAGON

En ramassant une jarre Dragon, Wario devient un DRAGON.





Techniques spéciales de Wario Dragon

- Appuyez sur le bouton B pour que les flammes sortent des naseaux du dragon. Vous pouvez ainsi briser des blocs et anéantir des ennemis.

WARIO MINUS

Dès que je suis touché quand j'ai ma taille normale, je rétrécis !

Mais, en trouvant une jarre, je retrouve ma taille habituelle. Et, si je peux touver une jarre de puissance (Taureau, Avion ou Dragon), je deviens horriblement puissant !

En récupérant des jarres de puissance, Wario obtient des pouvoirs spéciaux.

OBJETS

La liste n'est pas exhaustive ; Wario peut récupérer d'autres objets.

ETOILE

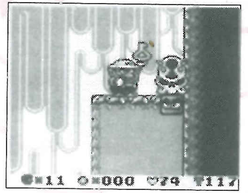
Elle permet à Wario d'être temporairement invincible. Il peut aussi courir plus vite. Lorsqu'il est invincible, il peut amasser des coeurs en anéantissant des ennemis.

COEUR

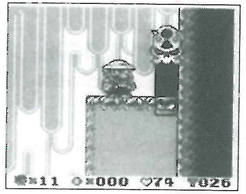
Wario gagne un Point de Coeur pour chaque ennemi qu'il neutralise. S'il récupère un coeur, son compteur est crédité de 10 points. Au bout de 100 points, Wario obtient une vie supplémentaire. Le nombre total de points de coeur est comptabilisé en bas de l'écran.

CLE

Les clés ouvrent les salles secrètes. Lorsque vous trouvez une clé, recherchez - dans la même étape - un gros crâne avec une serrure, insérez la clé... et à vous le trésor ! Vous pouvez aussi lancer les clés sur les ennemis pour les assommer.



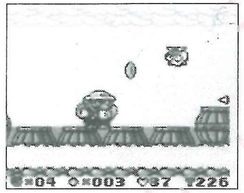
Clé Crâne



Utilisez une clé sur le crâne.

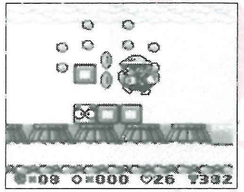
CONSEILS DE WARIO

Collectez le plus de pièces possible et aidez-moi à construire mon château. Voici quelques façons radicales d'obtenir des pièces pour votre copain Wario.



Ne ratez pas les pièces des ennemis !

Lorsque j'attaque les ennemis, des pièces apparaissent. N'hésitez pas à vous en emparer.



Cassez les blocs !

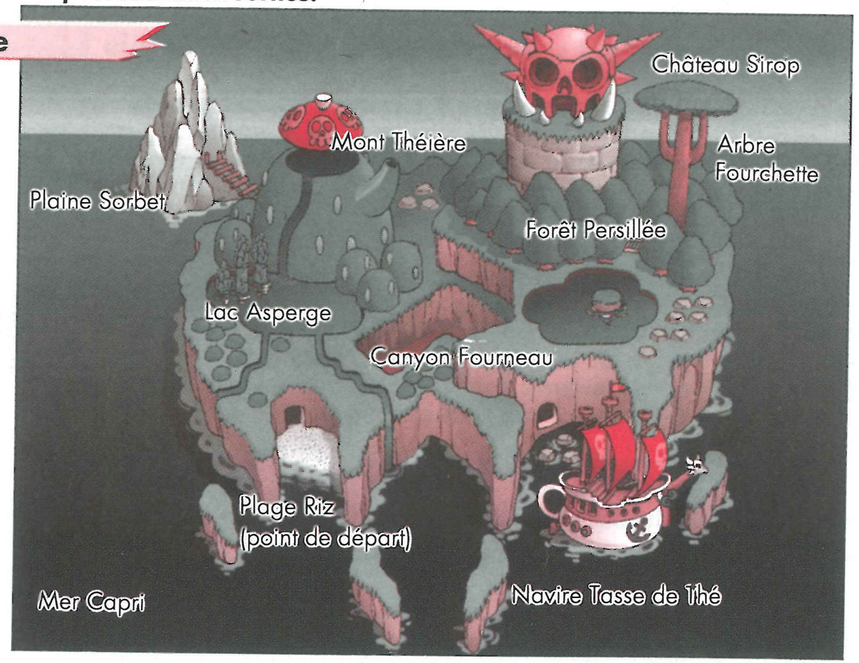
Les pirates ont dissimulé des pièces un peu partout sur l'île. Par exemple, un bloc peut contenir une pièce. Donc, récupérez les pièces en brisant ces blocs.

L'île renferme moult trésors et pièces. Le nombre de pièces que vous collectez est proportionnel à votre dextérité.

CARTE DE L'ILE

Lorsque la carte de l'île est à l'écran, appuyez sur le bouton A pour vous transporter à un endroit précis. Appuyez ensuite sur le bouton B pour sortir de la carte. Les plans des parties individuelles de l'île affichent les différentes étapes. Si une étape est représentée par un double cercle, c'est qu'elle possède deux sorties.

Ile Cuisine

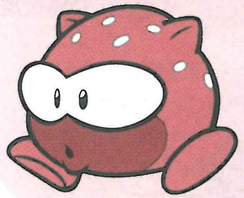


LES ENNEMIS

Les pirates Cassonade ne sont pas les seuls habitants de l'île Cuisine. Faites aussi attention aux créatures suivantes :

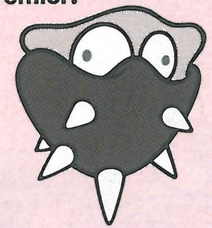
GOOMY BALADEUR

Ce petit personnage est inoffensif, mais Wario peut le secouer pour faire tomber une pièce ou deux.



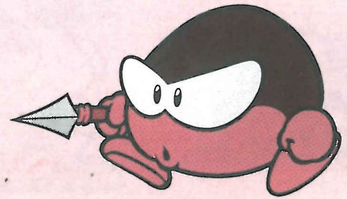
TOMBEUR

Relevez la tête ! Cet ennemi attend que Wario passe et se laisse tomber du plafond, pointes en premier.



GOOMY PIRATE

Attention à sa lance.

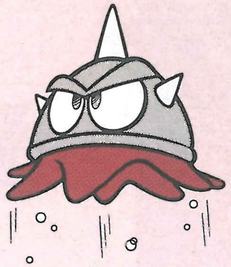


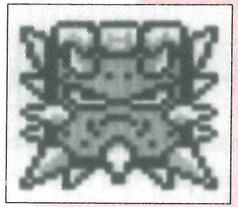
ROUE HERISSEE

Cet hippocampe se transforme en roue à lames dès qu'il repère l'ennemi.

CASQUEUR

Cet animal sous-marin nage de haut en bas. Attention à la pointe sur sa tête !



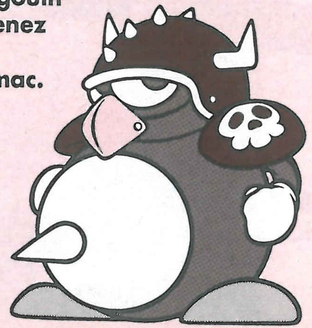


PREDATEUR

Cet animal robuste se laisse tomber et pourchasse Wario. Cependant, Wario peut le chevaucher.

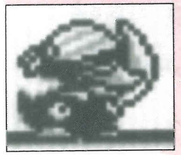
PINKOUIN

Ce pirate est mi-pingouin mi-raton-laveur. Prenez garde au bouclier à pointe sur son estomac.



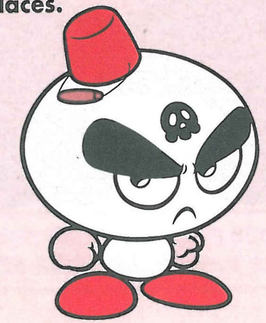
C. C.

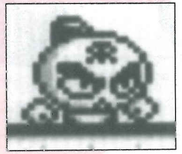
Coin Coin est un ennemi lançant un boomerang. Wario ferait bien de plonger au sol dès que l'arme arrive, pour éviter de se faire... canarder.



SEAU FROID

Pour être cool, il est cool : il crache des cristaux glacés.

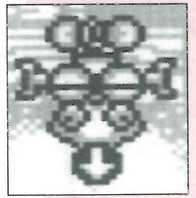


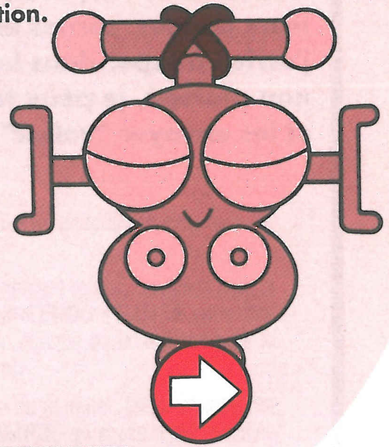


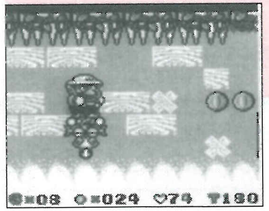
Une des créatures de l'île Cuisine aidera Wario à se diriger.

FLOTTEUR

Wario peut chevaucher cette créature dans les airs. La flèche sur sa boule indique la direction vers laquelle il va flotter. Un bon coup sur la tête modifiera la direction.







ASTUCE

Je peux mettre au tapis toutes les créatures de l'île, mais je dois éviter leurs pointes, cornes et griffes. Si j'arrive à taper dans leur ventre non protégé, je peux les neutraliser et les envoyer "valser".

FRANCE SEULEMENT

[0493DSF]

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.

[0493DSB]

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.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER;

EN FRANCE
(16 1) 34 64 77 55
DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H
(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)
ou 24H sur 24,
3615 NINTENDO

EN BELGIQUE
02/478.92.08
DU LUNDI AU VENDREDI
DE 14H A 18H

[0493]

MEMO

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met WARIO LAND™ SUPER MARIO LAND 3™ 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 27
DE BEDIENINGSKNOPPEN 29
HET STARTEN VAN HET SPEL 31
HET SAVEN VAN HET SPEL 33
WARIO STERKER MAKEN 35
VOORWERPEN 39
WARIO'S ADVIES 40
KAART VAN HET PIRATENEILAND 41
VIJANDEN 42

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 electrische 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.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON