

<http://www.replacementdoes.com>

Nintendo®

Nintendo of Canada Ltd.
110 - 13480 Crestwood Place,
Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada

PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON

Nintendo®
GAME BOY™/MD

DR. MARIO™/MD

**INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI**

DMG-VU-CAN

This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Game Boy System.



Thank you for selecting the Dr. Mario™ Game Pak for your Nintendo® Game Boy™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Then save this booklet for future reference.

CONTENTS

MY NAME IS DR. MARIO	3
CONTROLLER FUNCTIONS.....	4
STARTING THE GAME.....	6
HOW TO ELIMINATE THE VIRUSES	8
1 PLAYER GAME.....	10
2 PLAYER GAME	12

Precautions

- 1) If you play for long periods of time, take a 10 to 15 minute break every hour or so.
- 2) This equipment is precision built. Do not use or store it under conditions of extreme temperature, or subject it to rough handling or shock. Do not disassemble the unit.
- 3) Do not touch the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or GAME BOY.
- 4) Do not clean with benzene, alcohol or other such solvents.
- 5) Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak into the GAME BOY.
- 6) Store the Game Pak in its protective sleeve when not in use.

©1990 Nintendo of America Inc.
™ and ® Trademarks of Nintendo of America Inc.

MY NAME IS DR. MARIO

Hi everybody! I'm Mario. How's it going? Over the last few years, I've been involved in some pretty wild adventures. Now, believe it or not, I work in the virus research lab at the Mushroom Kingdom Hospital. Today I'm about to begin my research as usual.

"Dr. Mario, something terrible has happened!"

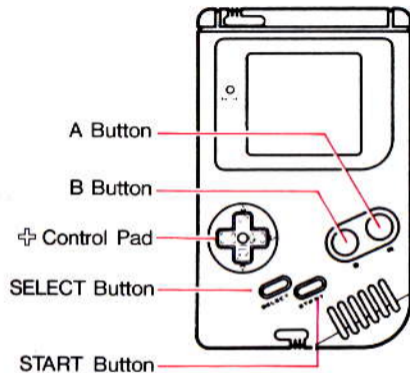
"What's wrong, nurse Toadstool?"

"One of the experiments has gone out of control. The viruses are spreading quickly!"

"Oh No! We've got to do something! I have just developed a new vitamin that should be able to take care of it. I sure hope this stuff works!"



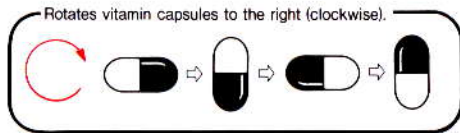
CONTROLLER FUNCTIONS



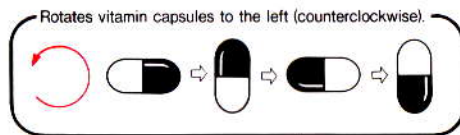
● + Control Pad

- Moves vitamin capsules left and right.
- Pressing down drops a vitamin capsule down quickly.
- On the menu screen, the + Control Pad moves the cursor.

● (A) Button



● (B) Button



START Button

- Starts the game.
- Pauses and unpauses during game play.

SELECT Button

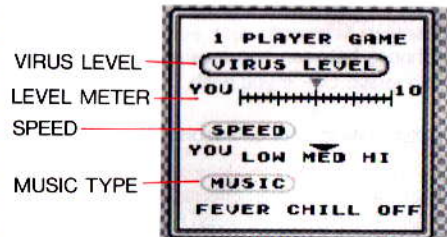
- Moves cursor on the title screen.

If you press the A Button, B Button, START and SELECT at the same time, the game will reset and return to the title screen.

STARTING THE GAME

After you power up the game, you'll see the title screen. Here, you can select a 1 or 2 PLAYER game by using the SELECT Button. (To play a two player game, you must use a Game Link cable and another Game Boy with a Dr. Mario game.) Then press the START Button to move to the menu screen.

Menu Screen



- **VIRUS LEVEL**

The higher the number, the more viruses you start with. Move the arrow mark by using the + Control Pad.

- **SPEED**

This controls the speed at which the vitamin capsules drop. You can select from LOW, MED and HI.

- **MUSIC TYPE**

Choose between two musical selections: FEVER and CHILL. You can also turn the music OFF if you wish.

After making your selections, press the START Button to begin playing.

In the 2 PLAYER mode, both players can set their options as they wish. You can use this to give one player a handicap.

*YOU is you, COM is your competitor.

HOW TO ELIMINATE VIRUSES

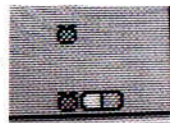
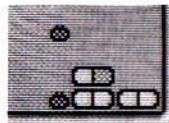
As the vitamin capsules drop use the A or B Button to rotate them. Try to match up four of the same color in a vertical or horizontal row. If you do this, all four will disappear. With a little practice you'll be able to get rid of all of the viruses!

EXAMPLE 1



Four of the same color are in a vertical row. These four disappear, taking the virus with them.

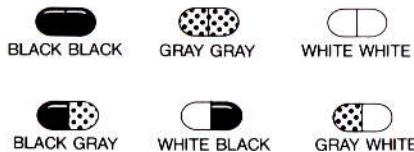
EXAMPLE 2



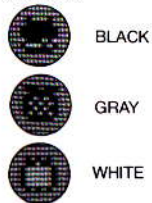
Four of the same color are in a horizontal row. These four disappear, but the virus remains because it is a different color.

Types of vitamin capsules and viruses.

There are six types of vitamin capsules:



There are three types of viruses:



* Advice From Dr. Mario

Mastering continuous capsule elimination.



The white column disappears

The remaining vitamins fall

Another column disappears

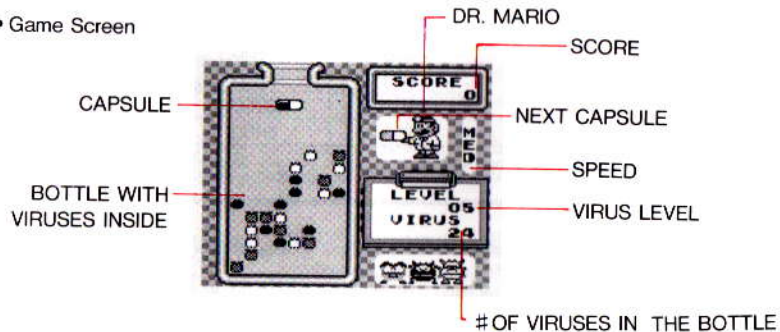
This is what we call continuous capsule elimination. It doesn't just have to be two rows or columns. You can eliminate three, four or even more! This is a very important tactic in the 2 PLAYER game.



HOW TO PLAY A 1 PLAYER GAME

Dr. Mario destroys the viruses by throwing vitamin capsules into the contaminated bottle. When all of the viruses in a bottle are destroyed, you progress to the next stage. If the bottle gets filled all the way to the top, the game is over.

• Game Screen



Scoring

You receive points when you destroy a virus. The points depend on the **SPEED setting** and the number of viruses destroyed at once.

SPEED Number of destroyed viruses	LOW	MED	HI
1	100	200	300
2	200	400	600
3	400	800	1200
4	800	1600	2400
5	1600	3200	4800
6	3200	6400	9600

*Even if you destroy more than six viruses at once, you will only receive points for destroying six.

* Advice from Dr.Mario

- Watch the title screen for a while. It will show you a demonstration game that will help you get the hang of the game play.
- You will see something special each time you clear level 5, 10, 15, or 20 at the MED or HI level.
- The speed that the vitamin capsules drop increases slightly after every 10 capsules.
- When starting out, you will do much better if you try to lay the vitamin capsules flat rather than on their ends.



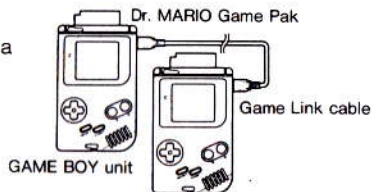
HOW TO PLAY A 2 PLAYER GAME

Using the Game LinkTM cable, you can enjoy Dr. Mario in a special 2 PLAYER mode.

(1) Before starting play

You need the following before starting a 2 PLAYER game.

- 2 GAME BOY units
- 2 Dr. MARIO Game Paks
- 1 Game Link cable



(1) Connect the Game Link cable as shown on the left and make sure that both Game Paks have been inserted correctly. Then turn both power switches ON at the same time.

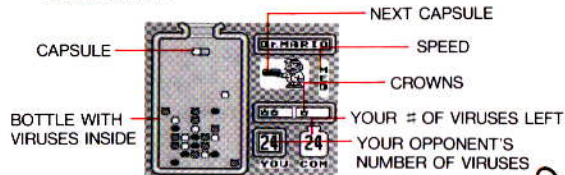
(2) On the title screen select 2 PLAYER with the SELECT Button and press START.

Note: If step (1) is not done correctly, or if the Game Link cable is pulled out and inserted while both units are on, the game may stop. If this happens, simply turn both Game Boy Units OFF and turn them on again.

The Game Boy that selected 2 PLAYER mode can be used to make selections on the menu screen.

Both players will have a bottle on their screen. The first player to destroy all of their viruses wins and receives a crown. A player can also win a game if the other players bottle fills up to the top. The first player to earn three crowns win the entire match.

• Game screen



*** Advice from Dr. Mario**

If you eliminate two or more rows or columns at once, some random pieces will fall down on your opponents screen. One piece will fall for every row or column you eliminate (from two to four). The maximum drop is four pieces, even if you drop more rows or columns.



90-DAY LIMITED WARRANTY NINTENDO GAME PAKS

90-DAY LIMITED WARRANTY:

Nintendo warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from date of purchase if a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, Nintendo will repair or replace the PAK, at its option, free of charge.

To receive this warranty service:

1. DO NOT return your defective Game Pak to the retailer.
2. Notify the Nintendo Consumer Service Department of the problem requiring warranty service by calling: 1-800-255-3700. Our Consumer Service Department is in operation from 4:00 A.M. to 10:00 P.M. Pacific Time, Monday through Saturday (times subject to change.) Please Do Not send your Pak to Nintendo before calling the Consumer Service Department.
3. If the Nintendo Service Representative is unable to solve the problem by phone, you will be provided with a Return Authorization number. Simply record this number on the outside packaging of your defective PAK (Be sure that your packaging is at least 4 inches by 6 inches as many shipping companies will not ship anything smaller), and return your PAK FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, together with your sales slip or similar proof-of-purchase within the 90-day warranty period to:

In the United States:
 Nintendo of America Inc.
 Consumer Service Department
 4820-150th Avenue N.E.
 Redmond, WA 98052
 RA # _____

In Canada:
 Nintendo of Canada Ltd.
 110-13480 Crestwood Place
 Richmond BC V6V2J9
 RA # _____

This warranty shall not apply if the PAK has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship.

REPAIR/SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY:

If the PAK develops a problem requiring service after the 90-day warranty period, you may contact the Nintendo Consumer Service Department at the phone number noted at left. If the Nintendo Service Representative is unable to solve the problem by phone, you will be advised of the approximate cost for Nintendo to repair or replace the PAK and will be given a Return Authorization number.

You may then record this number on the outside packaging of the defective PAK (Be sure that your packaging is at least 4 inches by 6 inches as many shipping companies will not ship anything smaller) and return the defective merchandise, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo, and enclose a money order payable to Nintendo, for the cost quoted you. (Repairs may also be charged on a VISA or MASTERCARD credit card.)

If after personal inspection, a Nintendo Service Representative determines the PAK cannot be repaired, it will be returned and your payment refunded.

WARRANTY LIMITATIONS:

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES.

The provisions of this warranty are valid in the United States and Canada only. Some states/provinces do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusion may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary between states/provinces.

Ce sceau officiel vous assure que Nintendo a contrôlé la qualité du présent article qui répond à nos normes d'excellence, en ce qui concerne la main-d'oeuvre, la fiabilité du produit et sa valeur en tant que divertissement. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires, pour vous assurer de leur compatibilité avec votre système Game Boy.



Félicitations! Vous êtes maintenant propriétaire du logiciel "Dr. Mario^{MD}" de la série Game Boy^{MD} de Nintendo.[®]

Veuillez lire attentivement ce manuel pour tirer le plus grand plaisir de votre nouveau jeu. Conservez-le pour consultation ultérieure.

TABLE DES MATIÈRES

JE M'APPELLE DR. MARIO	17
FONCTIONS DES CONTRÔLES	18
POUR COMMENCER À JOUER	20
COMMENT ÉLIMINER LES VIRUS.....	22
POUR JOUER SEUL.....	24
POUR JOUER À DEUX	25

Avertissements

- 1) Si vous jouez pendant de longues périodes, faites des pauses de 10 ou 15 minutes toutes les heures.
- 2) Cet appareil en est un de précision. Ne pas utiliser ou ranger dans des conditions climatiques extrêmes, ne pas frapper. Manipuler avec délicatesse. Ne pas ouvrir l'appareil.
- 3) Ne pas toucher aux points de connexion, ni les mettre en contact avec de l'eau ou des impuretés. Ceci pourrait entraîner le mauvais fonctionnement de l'appareil.
- 4) Ne pas laver l'appareil avec des solvants volatiles comme le solvant à peinture, la benzine ou l'alcool.
- 5) Toujours vérifier si le connecteur plat est libre avant d'insérer le «Game Pak» dans le «GAME BOY».
- 6) Conserver le logiciel dans son étui.

©1990 Nintendo of America Inc

MD et ® indiquent des marques de commerce de Nintendo of America Inc.

JE M'APPELLE DR. MARIO

Bonjour tout le monde! Je suis Mario. Comment ça va? Au cours des dernières années, j'ai été mêlé à toutes sortes d'aventures. Maintenant, croyez-le ou non, je travaille dans le laboratoire de recherche de l'hôpital du Royaume des Champignons. Aujourd'hui, je me présente au travail comme d'habitude.

"Dr. Mario, quelque chose de terrible vient d'arriver!"

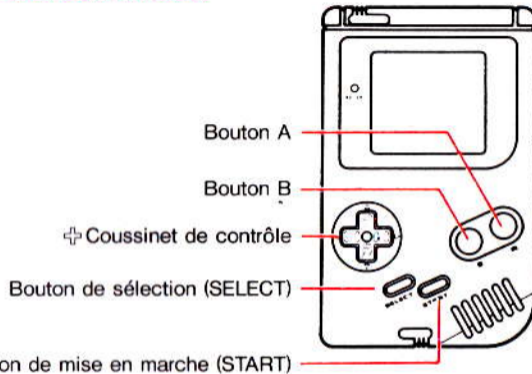
"Qu'est-ce qu'il y a, garde Champignon?"

"Une des expériences est hors de contrôle.
Les virus se répandent partout et rapidement!"

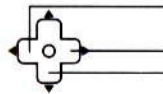
"Oh non! Il faut faire quelque chose! Je viens de développer une nouvelle vitamine qui devrait pouvoir régler le problème. J'espère que ça va marcher."



FONCTIONS DES CONTRÔLES



● + Coussinet de contrôle

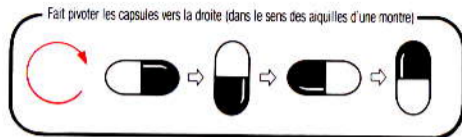


• Déplace les capsules vers la droite ou la gauche.

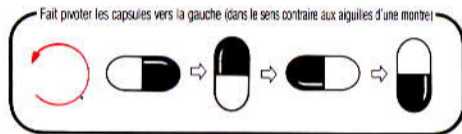
• Une pression sur la flèche pointant vers le bas fait rapidement tomber la capsule de vitamine.

• Sur l'écran-menu, le + coussinet de contrôle déplace le curseur.

● Bouton A



● Bouton B



Bouton de mise en marche (START)

- Fait débiter le jeu.
- Commande les pauses et les redéparts pendant la partie.

Bouton de sélection (SELECT)

- Déplace le curseur sur l'écran-titre.

Si vous appuyez les boutons A, B, START et SELECT en même temps, la partie reviendra au départ, à l'écran-titre.

POUR COMMENCER À JOUER

Après avoir mis l'appareil en marche, vous verrez l'écran-titre. À ce moment, vous pouvez choisir le mode à 1 ou 2 joueurs, en utilisant le bouton de sélection (SELECT). (Pour jouer à 2, vous devez utiliser le câble de raccord Game Link et un autre appareil Game Boy muni du logiciel Dr. Mario.) Appuyez alors sur le bouton de mise en marche (START) pour faire apparaître l'écran-menu.

Écran-menu



NIVEAU DES VIRUS

VITESSE

TYPE DE MUSIQUE

NIVEAU

COMPTEUR DU NIVEAU



• NIVEAU DES VIRUS

Plus le nombre est élevé, plus les virus sont nombreux au départ. Déplacez la flèche en utilisant le + coussinet de contrôle.

• VITESSE

Contrôle la vitesse à laquelle tombent les capsules de vitamine. Vous pouvez choisir entre FAIBLE (LOW), MOYENNE (MED) et ÉLEVÉE (HI).

• TYPE DE MUSIQUE

Choisissez entre deux programmes musicaux : FEVER ou CHILL. Vous pouvez aussi annuler la musique, si vous le désirez.

Après avoir fait votre choix, appuyez sur le bouton de mise en marche (START) pour commencer à jouer.

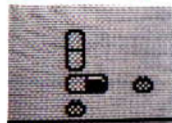
Dans le mode pour 2 joueurs, tous les deux peuvent déterminer les options de leur choix. On peut ainsi donner un handicap à un joueur

*YOU, c'est vous; COM, c'est votre adversaire.

COMMENT ÉLIMINER LES VIRUS

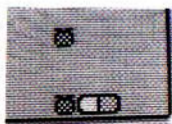
Pendant que les capsules de vitamines tombent, utilisez les boutons A ou B pour les faire pivoter. Essayez d'en regrouper quatre de la même couleur, verticalement ou horizontalement. Si vous y parvenez, toutes les quatre disparaissent. Avec un peu de pratique, vous serez capable d'éliminer tous les virus!

EXEMPLE 1



Quatre capsules de même couleur en rang vertical: elles disparaissent en emportant avec elles les virus.

EXEMPLE 2



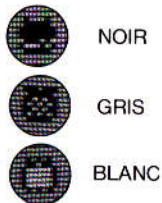
Quatre capsules de même couleur en rang horizontal: elles disparaissent, mais les virus demeurent parce qu'ils sont d'une couleur différente.

Types de capsules de vitamine et de virus.

Il existe six types de capsules de vitamine:



Il existe trois types de virus:



* Conseil du Dr. Mario

Pour maîtriser l'élimination continue des capsules.



La colonne blanche disparaît.



Les autres vitamines tombent.



Une autre colonne disparaît.

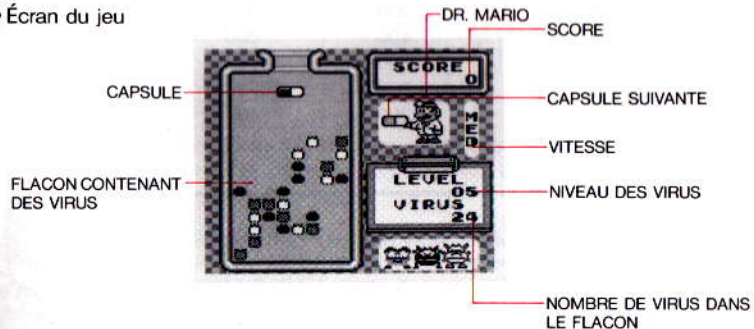
C'est ce que nous appelons l'élimination continue des capsules. Vous n'êtes pas limité à deux rangées ou colonnes. Vous pouvez en éliminer trois, quatre ou plus! C'est une tactique importante lorsque vous jouez contre un adversaire.



COMMENT JOUER SEUL

Dr. Mario détruit les virus en lançant des capsules de vitamine dans le flacon contaminé. Lorsque tous les virus présents dans un flacon sont détruits, vous avancez au niveau suivant. Si le flacon se remplit complètement, la partie est terminée.

• Écran du jeu



Pour marquer des points

Vous obtenez des points lorsque vous détruisez des virus. Les points dépendent du réglage de la vitesse (SPEED) et du nombre de virus détruits en même temps.

Vitesse (SPEED) Nombre de virus détruit.	LOW	MED	HI
1	100	200	300
2	200	400	600
3	400	800	1200
4	800	1600	2400
5	1600	3200	4800
6	3200	6400	9600

※ Même si vous détruisez plus que six virus en même temps, vous n'obtiendrez des points que pour six.

* Conseil du Dr. Mario

- Surveillez l'écran-titre pendant quelques instants. Il vous offrira l'exemple d'une partie qui vous permettra de comprendre le jeu.
- Vous verrez apparaître quelque chose de spécial à la fin de chacun des niveaux 5, 10, 15 ou 20, à la vitesse moyenne (MED) ou élevée (HI).
- La vitesse de la chute des capsules de vitamine s'accroît légèrement après chaque groupe de 10 capsules.
- Au début, vous réussirez mieux en essayant de placer les capsules de vitamines à plat plutôt que sur leur extrémité.



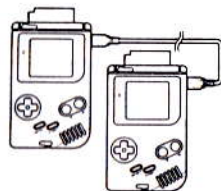
COMMENT JOUER À DEUX

En utilisant le câble de raccord Game Link, vous pouvez jouer contre un adversaire et bien vous amuser.

(1) Avant de commencer à jouer:

Avant de commencer une partie à 2, vous avez besoin de ce qui suit:

- 2 appareils Game Boy
- 2 logiciels "Game Pak" de Dr. Mario
- 1 câble de raccord Game Link



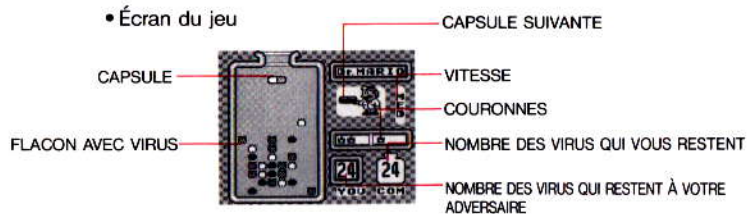
(1) Branchez le câble de raccord Game Link tel qu'illustré à ci-haut et assurez-vous que les deux logiciels sont en bonne position. Tournez alors les deux commutateurs en position "ON" en même temps.

(2) Sur l'écran-titre, choisissez le mode à 2 joueurs (2 PLAYER) à l'aide du bouton de sélection (SELECT) et appuyez sur le bouton de mise en marche (START).

Nota: Si l'étape (1) n'est pas effectuée correctement, ou si le câble Game Link est débranché et réinséré pendant que les appareils sont en fonction, la partie peut être interrompue. Dans ce cas, il faut simplement fermer les appareils et les remettre en marche.

L'appareil Game Boy qui a sélectionné le mode à 2 joueurs (2 PLAYER) peut sélectionner les options présentées à l'écran-menu.

Les deux joueurs verront un flacon sur leur écran. Le premier des joueurs qui réussit à détruire tous les virus gagne et reçoit une couronne. Un joueur peut aussi gagner la partie si le flacon de son adversaire se remplit de virus. Le premier à remporter trois couronnes gagne le match.



*** Conseil du Dr. Mario**

Si vous éliminer deux rangées ou colonnes ou plus, d'un seul coup, des éclats éparpillés retomberont sur l'écran de votre adversaire. Un éclat retombera pour chaque rangée ou colonne éliminée (entre deux et quatre). Le maximum d'éclats est de quatre, même si vous éliminez un plus grand nombre de rangées ou de colonnes.



GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS SUR LES LOGICIELS «GAME PAK» DE NINTENDO

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS:

Nintendo garantit à l'acheteur originel de ce logiciel «Game Pak» («le logiciel») que celui-ci ne connaîtra aucun vice de matériau ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de son achat. Si un tel défaut se produit pendant cette période de 90 jours, Nintendo, à son choix, réparera ou remplacera sans frais le logiciel.

Pour jouir de la garantie :

1. NE PAS renvoyer le logiciel défectueux à votre détaillant.
2. Prévenir le Service à la clientèle de Nintendo du problème requérant une réparation sous garantie en téléphonant au 1-800-255-3700. Notre Service à la clientèle est ouvert de 4 h à 22 h, heure du Pacifique, du lundi au samedi. Veuillez ne pas envoyer votre logiciel Nintendo avant d'avoir rejoint notre Service à la clientèle.
3. Si le préposé au service de Nintendo n'est pas capable de régler votre problème au téléphone, il vous donnera un numéro d'autorisation de renvoi de la marchandise (RA#). Inscrivez ce numéro sur l'emballage extérieur du logiciel défectueux, en vos assurant que le paquet mesure au moins 4 pouces sur 6 (11 cm sur 16 cm), car certaines sociétés de transport refusent les paquets plus petits, et expédiez-le dans les 90 jours de la durée de la garantie, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, accompagné de votre facture ou d'une preuve d'achat à :

Aux États-Unis :	Au Canada :
Nintendo of America Inc.	Nintendo of Canada Ltd.
Consumer Service Department	110-134480 Crestwood Place
4820-150 th Avenue N.E.	Richmond, B.C.
Redmond, WA 98052	V6V 2J9
RA # _____	RA# _____

Cette garantie sera nulle si le logiciel a été endommagé à cause de négligence, accident, utilisation abusive, modification, altération ou toutes autres causes qui ne seraient pas liées à des vices de matériaux ou de fabrication.

RÉPARATION ET SERVICE APRÈS LA GARANTIE

Si votre logiciel connaît un problème après l'expiration de la garantie de 90 jours, vous pouvez communiquer avec le Service à la clientèle, au numéro donné ci-contre. Si le préposé de Nintendo est incapable de résoudre votre problème au téléphone, il vous indiquera les coûts de réparation ou de remplacement du logiciel et vous donnera un numéro d'autorisation de renvoi.

Vous devez inscrire ce numéro sur l'emballage extérieur du logiciel défectueux, en vos assurant que le paquet mesure au moins 4 pouces sur 6 (11 cm sur 16 cm), car certaines sociétés de transport refusent les paquets plus petits, et l'expédier à Nintendo, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, en y joignant un mandat-poste payable à l'ordre de Nintendo pour la somme de l'estimation donnée. (Les réparations peuvent aussi être réglées par cartes VISA et MASTERCARD).

Si, après inspection, le préposé au service de Nintendo détermine que le logiciel ne peut être réparé, il vous sera renvoyé avec votre remboursement.

LIMITES DE LA GARANTIE

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET DE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES À 90 JOURS APRÈS LA DATE D'ACHAT ET SONT SUJETTES AUX CONDITIONS DÉCRITES AUX PRÉSENTES. NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE AUTRE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES.

Les dispositions de la présente garantie sont valides aux États-Unis et au Canada seulement. Certains états ou provinces ne permettent pas la limitation de la durée d'une garantie ou l'exclusion des dommages accidentels; dans un tel cas, ce qui précède ne s'appliquerait pas. La présente garantie vous donne des droits précis et vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.