

Nintendo

**GAME BOY™**

DMG-ML-FAH-9

# SUPER MARIO LAND™

*MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING*

*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*



*Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.*



©1990 NINTENDO CO., LTD.

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

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

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

## **SOMMAIRE**

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

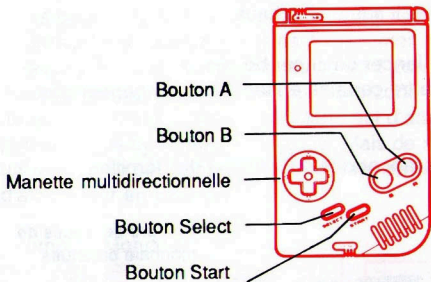
### **PRÉCAUTIONS D'EMPLOI :**

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

## SCENARIO

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

# 1. DESCRIPTION ET UTILISATION DES COMMANDES



Manette multidirectionnelle



- \* Déplacement vers la droite ( pour accélérer, appuyez en même temps sur le bouton B)
- \* Super Mario se recroqueville
- \* Déplacement vers la gauche (pour accélérer, appuyez en même temps sur le bouton B)

## Bouton A

### Saut

- En appuyant sur le bouton A, Mario saute

### Lancement de torpilles ou de missiles

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

## Bouton B

### Courir

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

### Super Boule

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

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

### Lancement de torpilles ou de missiles

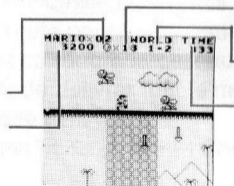
- Dans les zones de combat, Mario peut lancer des missiles ou des torpilles.

## Bouton Start

Appuyez sur ce bouton pour commencer la partie.

Nombre de joueurs restant

Points obtenus



Nombre de pièces de monnaie obtenues

Mondes et étapes

Temps restant

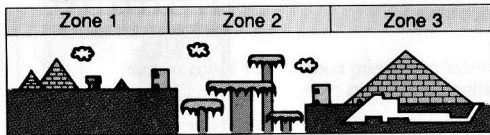
## Fonction Pause

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

## 2. COMMENT JOUER

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

Exemple : Monde 1



Monde 1 : Royaume de Birabuto  
Monde 2 : Royaume de Muda  
Monde 3 : Royaume d'Easton  
Monde 4 : Royaume Chai

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

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

## \* Temps

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

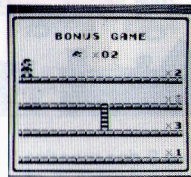
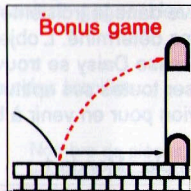
## \* But

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

## \* Bonus Game (Primes)

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

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



Bonus screen



### 3. TECHNIQUES

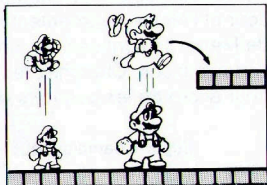
#### \* Le saut

Mario et Super Mario sautent à la même hauteur

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

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

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



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

#### Les primes



Coeur 1UP

Prenez un cœur 1UP et vous gagnez un Mario supplémentaire



Pièce

Ramassez 100 pièces et vous gagnez un Mario supplémentaire.

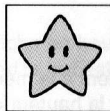


Blocs mystérieux

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

## Pour augmenter les pouvoirs de Mario

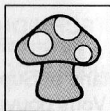
\* 3 sortes d'objets -le champignon, la fleur et l'étoile- augmentent les pouvoirs de Mario. Ils sont cachés, entre autre, dans certains blocs. Cherchez les et attrapez les pour accroître les pouvoirs de Mario.



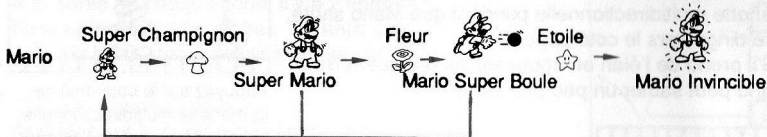
Etoile



Fleur



Super Champignon



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

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

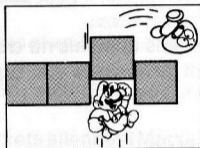
\* Lorsque Mario prend un super champignon, il se mue en Super Mario et peut détruire les blocs.

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

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

### \* Abattre des ennemis

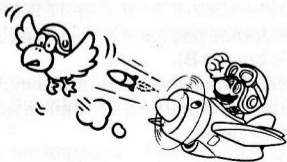
\* Les ennemis perchés sur des blocs peuvent être attaqués par en dessous.  
La plupart des ennemis sur le sol peuvent être tués en leur sautant dessus.



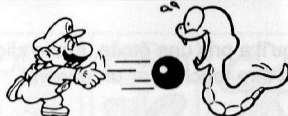
Attaquer par en dessous    Sauter dessus

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

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



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



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

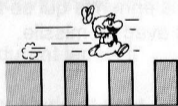
\* Prenez garde ! Certains ennemis ne craignent rien lorsque vous leur sautez dessus, d'autres sont insensibles aux super boules, d'autres enfin sont carrément invincibles.

#### \* Vous perdez un Mario

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

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

\* Lorsque le temps imparti est épuisé.

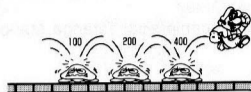


#### 4. LES TECHNIQUES SECRETES DE SUPER MARIO

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

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

- \* Si vous sautez à certains endroits, endroits dans lesquels il n'y a semble-t-il rien, vous pouvez découvrir des blocs ou des pièces.
- \* Si vous abattez des ennemis en chaîne en leur sautant dessus, vous gagnerez de nombreux points.



- \* Une pièce vaut 100 points. Gagnez 100 pièces et vous aurez non seulement un joli score mais aussi un Mario supplémentaire.
- \* Lorsque vous cassez un bloc, vous gagnez 50 points. Essayez toujours de tous les casser.
- \* Dans certains mondes, des mécanismes secrets attendent Mario : des planchers qui s'effondrent lorsqu'il met le pied dessus, des planchers munis d'aiguilles empoisonnées qui provoquent la mort si vous y touchez., etc...
- \* Chaque fois que vous marquez 100 000 points, vous avez droit à une prolongation. Lorsque vous marquez plus de 100 000 points et que la partie est normalement finie, l'écran titre apparaît et le message Continue s'affiche. Au moyen du bouton Select, faites bouger le curseur champignon. Si vous voulez recommencer une partie au début, appuyez sur le bouton Start en plaçant le curseur sur Start. Si vous voulez continuer la partie là où vous avez perdu, appuyez sur le bouton Start en plaçant le curseur sur Continue.
- \* A la fin du jeu, une fois Tatanga tué et la princesse Daisy sauvée, appuyez sur n'importe quel bouton, le curseur Champignon se transformera en curseur Mario et un monde souterrain plein d'ennemis s'ouvrira à vous.
- \* Il est possible de revenir à 0 en appuyant en même temps sur les boutons A, B, Start, Select.

## 5. PRESENTATION DES PERSONNAGES

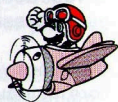
### Princesse Daisy

Retenue prisonnière par Tatanga, Mario doit la délivrer.



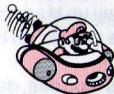
### Sky Pop (l'avion)

Mario traverse les airs dans cet avion armé de missiles.



### Marine Pop (le sous-marin)

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



### Fleur Pakkun inversée 400 points

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



### Fleur Pakkun 100 points

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



### Fleur Pompon 800 points

Projette tout en marchant un pollen toxique.



### Nokobon 100 points

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



**Chibibo 100 points**

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



**Kumo 400 points**

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



**Tokotoko 400 points**

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



**Nyololin 800 Points**

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



**Batadon 800 Points**

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



**Mekabon 400 Points**

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



**Suu 400 Points**

Araignée vivant et tissant sa toile dans les grottes.  
Lorsque Mario approche, elle descend sans faire de bruit.



**Gao 800 points**

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



### Ganchan

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

### Hiyoihol 5 000 points

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

### Roi Totomesu 5 000 points

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

### Yurarin 400 points

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

### Torlon 100 points

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

### Honen 100 points

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





### Yurarin Boo 400 points

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

### Gunion 800 Points

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

### Dragon Zamasu 5 000 points

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

### Tamao

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

### Fly 400 points

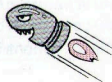
Mouche vampire voltigeante. Vous pouvez la tuer en lui sautant dessus.

### Bunbun 800 points

Vole dans le ciel en décochant des flèches.

### Gira 400 points

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



**Roketon 400 points**

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

**Plonpi 800 points**

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

**Chicken 400 points**

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

**Chikako (brillant) 800 points**

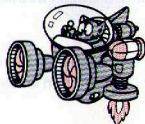
Corps brillant, flottant dans l'espace. Protégé par une barrière de radiations, il ne peut être abattu à moins de 10 missiles.

**Blokinton 5 000 points.**

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

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

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



[0495DSF]

# FRANCE SEULEMENT 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 36 68 77 55** et un conseiller technique vous orientera du lundi au jeudi de 9h00 à 19h00, et le vendredi et samedi de 10h00 à 18h00. 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 7 jours sur 7 et 24h/24  
le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)  
Si vous avez un Minitel : 3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95)  
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 CERGY PONTOISE CEDEX**

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 ou 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 toute information sur les jeux Nintendo, appelez 7 jours sur 7 et 24h/24  
 The Sound of Nintendo au 0900.27.123\***

\* La communication coûte 6,03 fb par 20 sec. en semaine et 6,03 fb par 40 sec. le week-end et en semaine après 18 heures.



DISTRIBUTED BY NINTENDO  
DISTRIBUE PAR NINTENDO