Nintendo

GAME BOY™

DMG-VU-FAH-1

DR. MARIO™

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 des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.



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



Le vieux manuel

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1991 Nintendo Co., Ltd.

Merci d'avoir choisi la cartouche de jeu "Dr. Mario™" pour le Game Boy™ de Nintendo®.

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

TABLE DES MATIERES

JE M'APPELLE DR. MARIO.....3
FONCTIONS DES CONTROLES.....4
POUR COMMENCER A JOUER.....6
COMMENT ELIMINER LES VIRUS.....8
POUR JOUER SEUL.....10
POUR JOUER A DEUX.....12

Avertissements

1) Si vous jouez pendant de longues périodes, faites des pauses de 10 ou 15 minutes toutes les heures.
2) Ceci est un appareil 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) Toujours vérifier que le connecteur est libre avant d'insérer la cartouche dans le "Game Boy".
6) Rangez cette cartouche après son utilisation dans son boîtier de protection.

Le Vieux Manuel

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!"

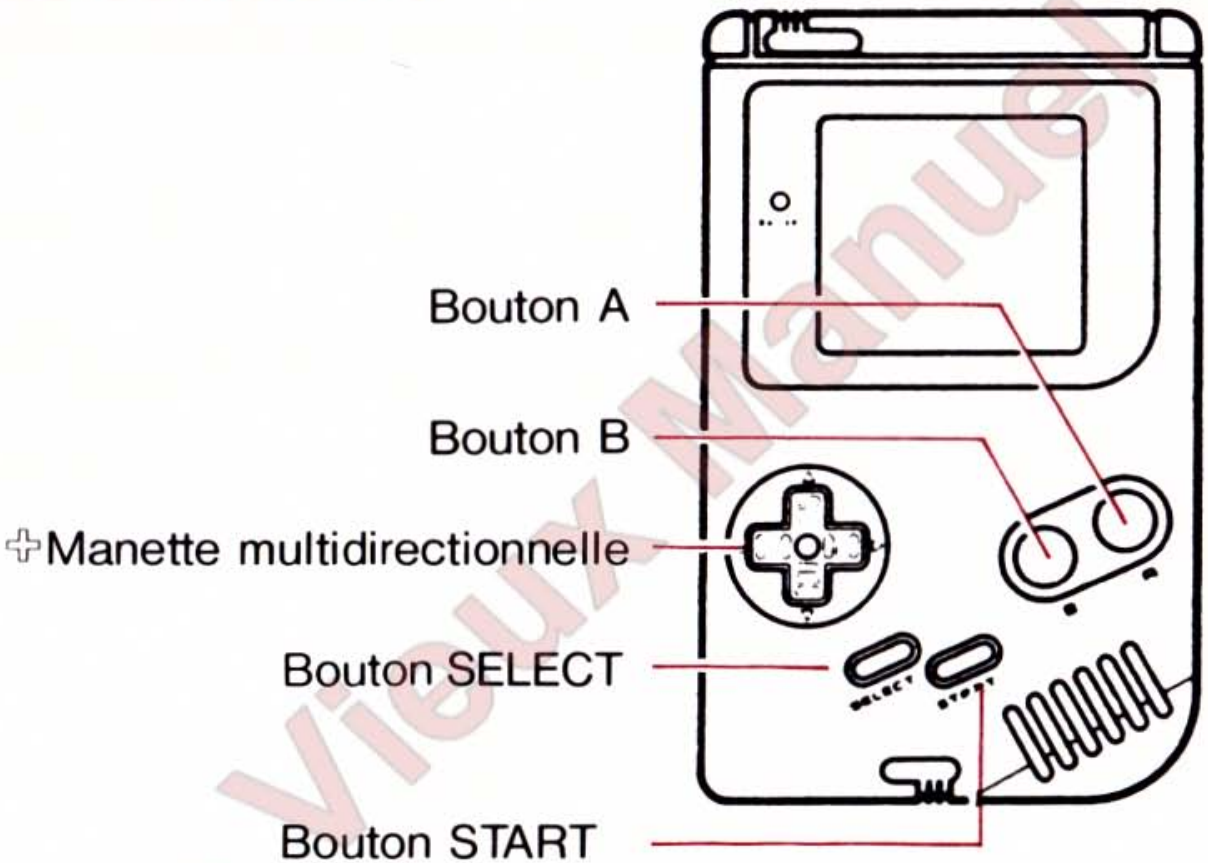
"Qu'est-ce qu'il y a, garde Champignon?"

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

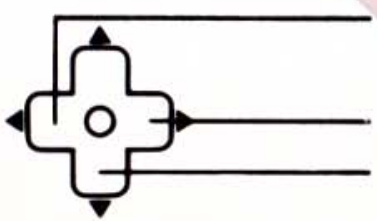
"Oh non! Il faut faire quelque chose! Je viens de créer une nouvelle vitamine qui devrait pouvoir régler le problème. J'espère que ça va marcher."

Le Vieux Manuel

FONCTIONS DES CONTROLES



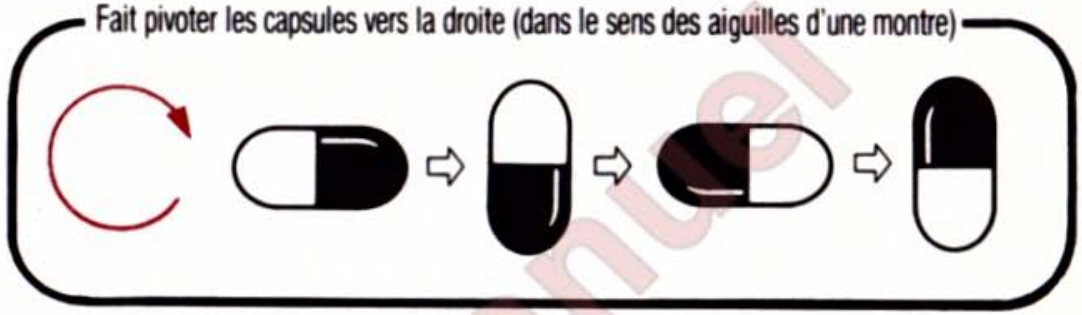
● ✣Manette multidirectionnelle



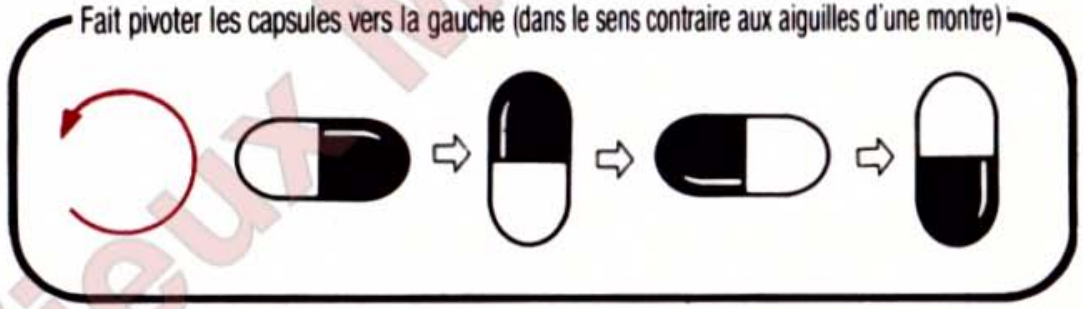
- Déplace les capsules vers la droite ou la gauche.
- Une pression sur la flèche du bas fait rapidement tomber la capsule de vitamine.
- La manette multidirectionnelle déplace le curseur sur l'écran-titre.

Le Vieux Manuel

● Bouton A



● Bouton B



Bouton START

- Fait débuter le jeu.
- Commande les options pendant la partie.

Bouton SELECT

- Déplace le curseur sur l'écran-titre.

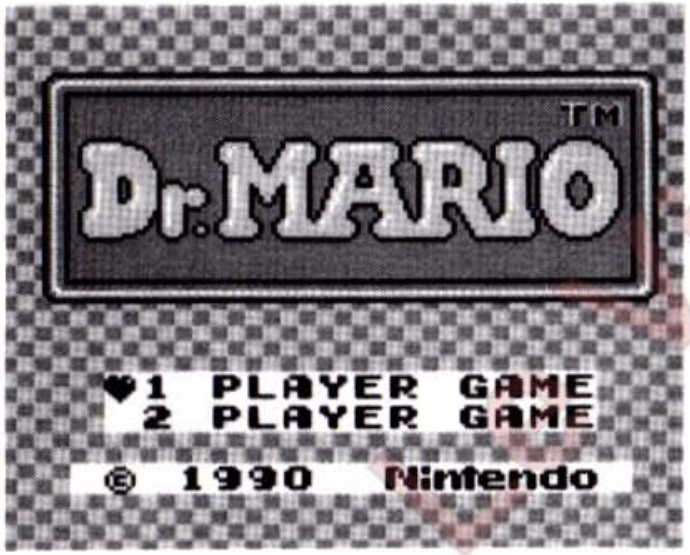
Si vous appuyez sur les boutons A, B, START et SELECT en même temps, la partie reviendra au départ, à l'écran-titre.

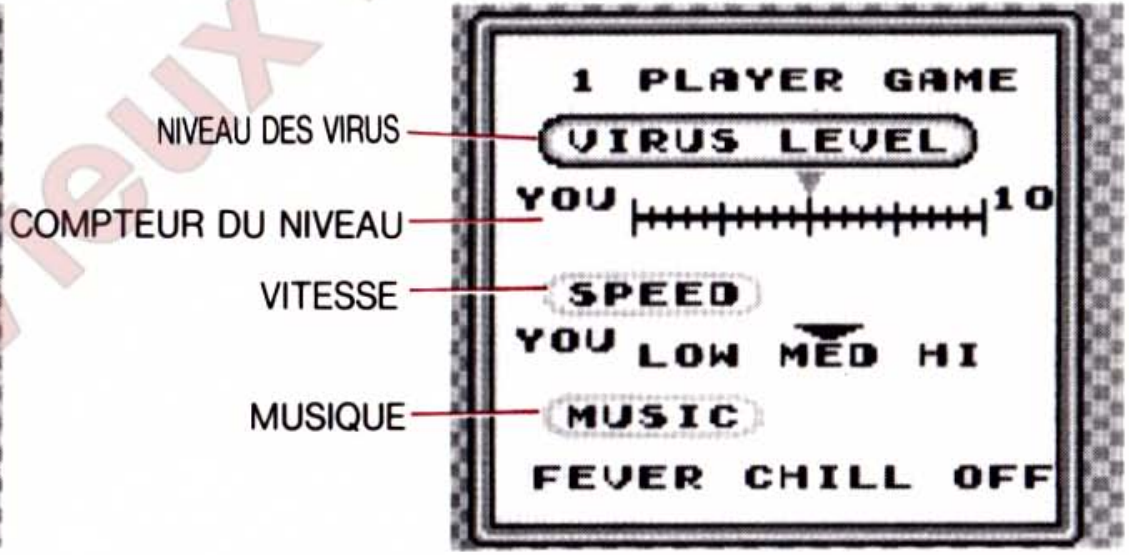
Le vieux Manuel

POUR COMMENCER A JOUER

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

Ecran-titre





Nouveaux Manuel

● NIVEAU DES VIRUS

Plus le nombre est élevé, plus les virus sont nombreux au départ. Déplacez la flèche en utilisant la ✣ manette multidirectionnelle.

• 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 START pour commencer à jouer.

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

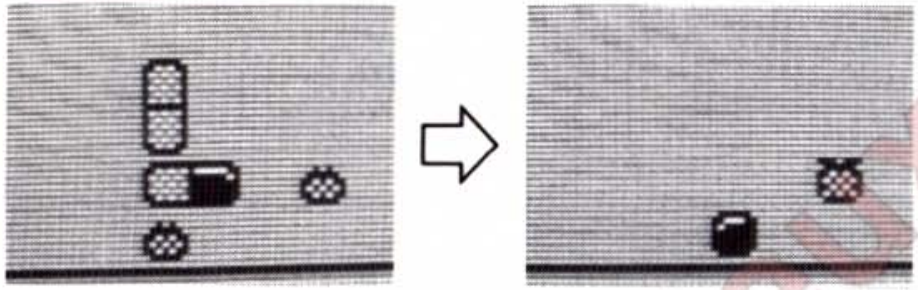
*YOU, c'est vous ; COM, c'est votre adversaire.

Le Vieux Manuel

COMMENT ELIMINER LES VIRUS

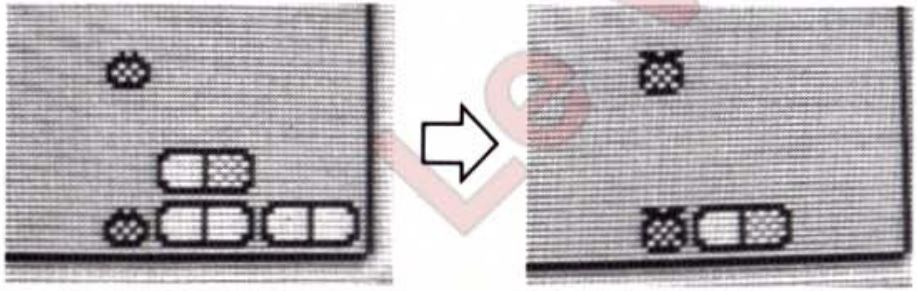
Pendant que les capsules de vitamines tombent, utilisez les boutons A ou B pour les faire pivoter. Essayez d'en regrouper quatre de la même couleur, verticalement ou horizontalement. Si vous y parvenez, toutes les quatre disparaissent. Avec un peu de pratique, vous serez capable d'éliminer tous les virus!

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.

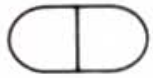
Le Vieux Manuel

Types de capsules de vitamine et de virus.

Il existe six types de capsules de vitamine:


NOIR NOIR


GRIS GRIS


BLANC BLANC


NOIR GRIS


BLANC NOIR


GRIS BLANC

Il existe trois types de virus:


NOIR


GRIS


BLANC

* 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.

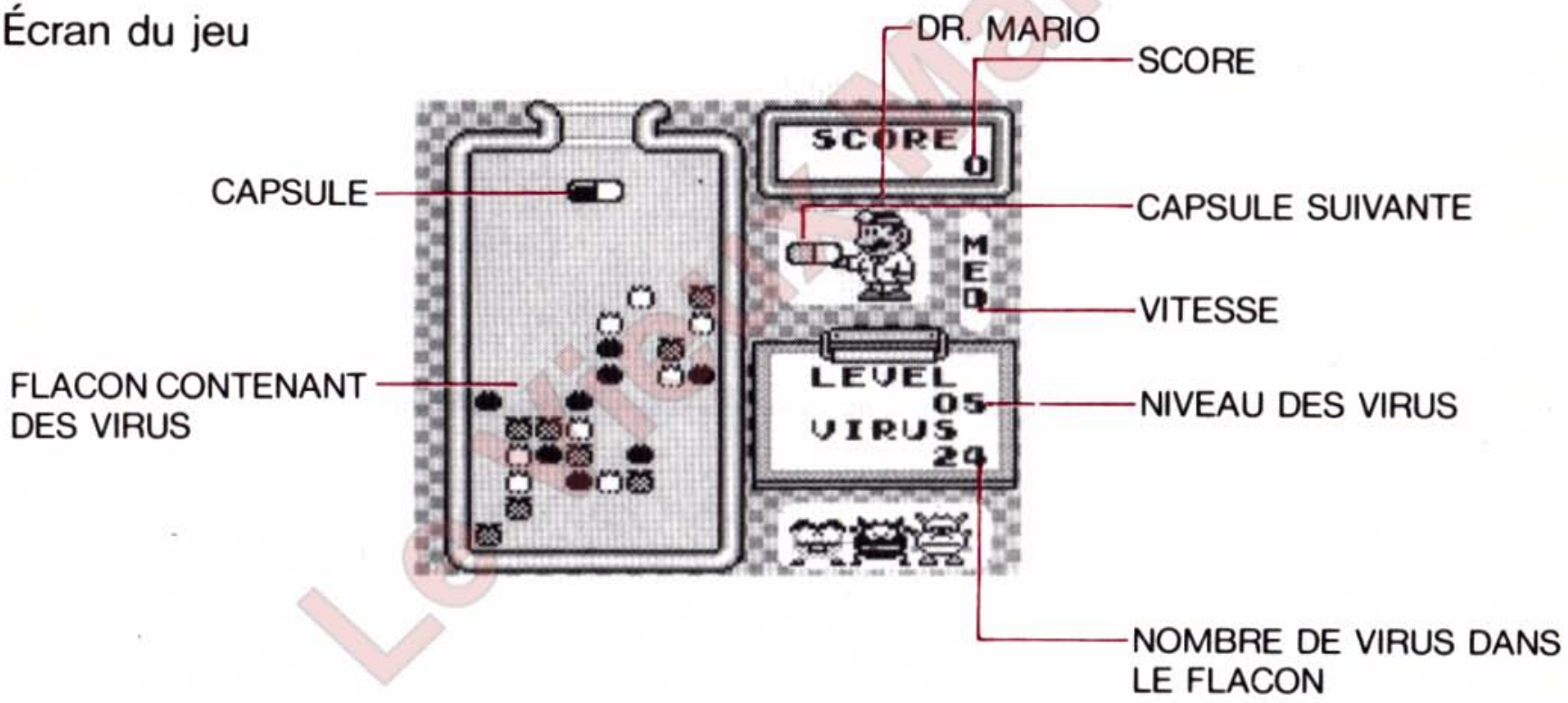


Le Vieux Manuel

POUR 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



Le Manuel

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 de six virus en même temps, vous n'obtiendrez des points que pour six.

* Conseil du Dr. Mario

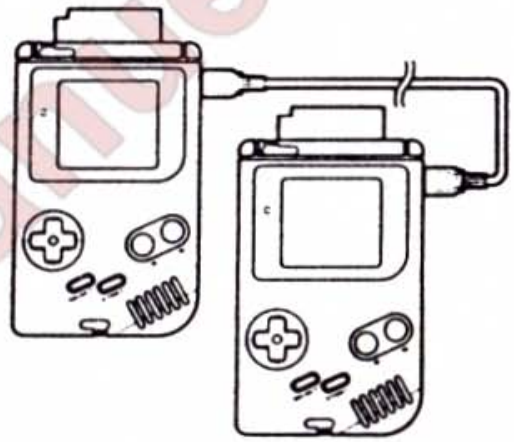
- Surveillez l'écran-titre pendant quelques instants. Il vous offrira l'exemple d'une partie qui vous permettra de comprendre le jeu.
- Vous verrez apparaître quelque chose de spécial à la fin de chaque niveau 5, 10, 15 ou 20, à la vitesse élevée(HI).
- La vitesse de la chute des capsules de vitamine 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.



Le Vieux Manuel

POUR JOUER A 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 cartouches Dr. Mario
–1 câble de raccord Game Link

(1) Branchez le câble de raccord Game Link tel qu'illustré ci-dessus 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 SELECT et appuyez sur le bouton START.

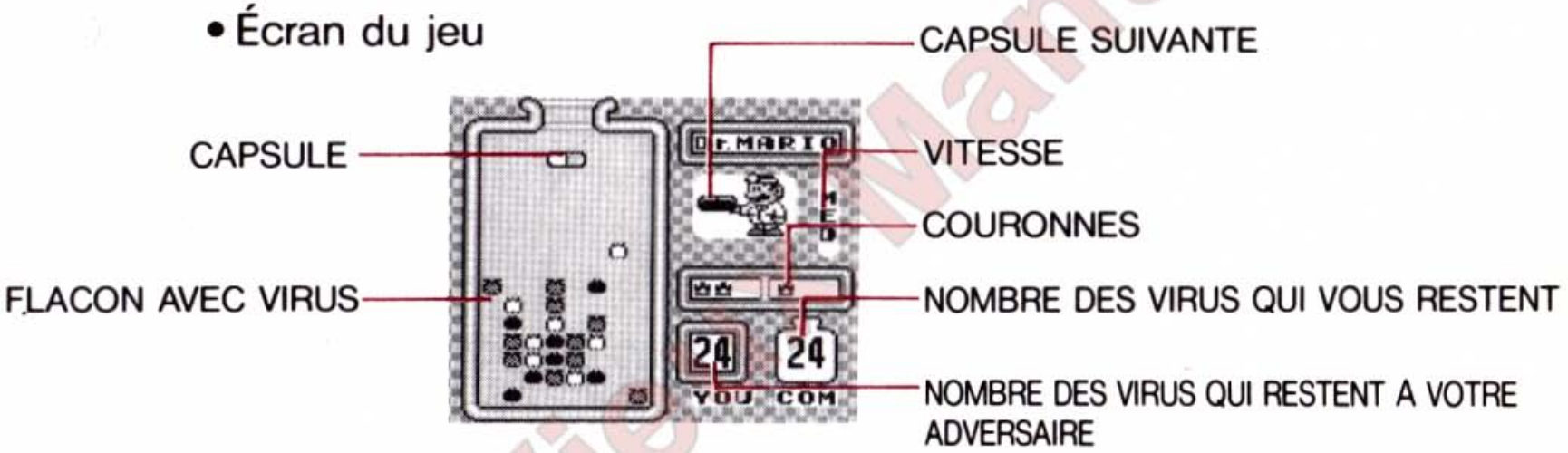
Nota: Si l'étape (1) n'est pas effectuée correctement, ou si le câble Game Link est débranché et réinséré pendant que les appareils sont en fonction, la partie peut être interrompue. Dans ce cas, il faut simplement fermer les appareils et les remettre en marche.

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

Le vieux Manuel

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.

• Écran du jeu



*** Conseil du Dr. Mario**

Si vous éliminez 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.



Le vieux Manuel

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

BANDAI FRANCE garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI FRANCE remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI FRANCE - SAV
4 Rue de l'Industrie - Z.I. Epluches
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.
Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.
Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.
Pour toute information sur cette cartouche ou sur les autres jeux GAME BOY, appelez le 16 (1) 34.40.33.33.

Le vieux Manuel

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAK (cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») 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 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, BANDAI soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo Service Technique
Trade Mart. B.P.271
1020 BRUXELLES
Belgique
TEL: 02-478.92.08

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 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 NINTENDO au 02-478.92.08.
Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Le Vieux Manuel

Nintendo®

BAN DAI

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON