Nintendo®

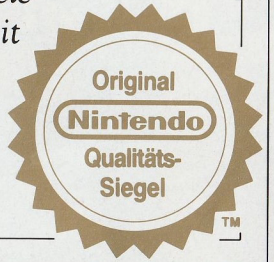
GAME BOY™

DMG-MQ-NOE

SUPER MARIO LAND 2™
6 Golden Coins™

SPIELEANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.



Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:
- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können diese bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

– Bitte informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo Game Boy Spielkassette SUPER MARIO LAND 2™ 6 GOLDEN COINS™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir diese Anleitung für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

Eine böse Überaschung! 3
Die Bedienungselemente 5
Das Abenteuer beginnt! 7
Superheldenpower 10
Super-Marios Widersacher 13
Super-Marios Land Geheimtricks 15
Marios Landkarte 17

Zur Beachtung:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstossen, fallenlassen und nichts auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

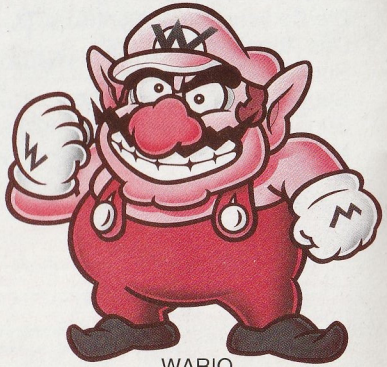
Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1992 Nintendo Co., Ltd.

EINE BÖSE ÜBERRASCHUNG!

Achtung! Achtung!

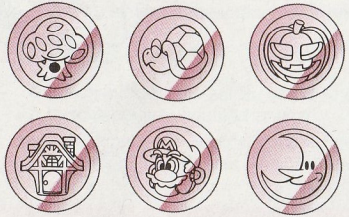
Während ich mich mit dem eigenartigen Außerirdischen Tatanga im Sarasaland herumschlug, hat sich ein bösartiger Schurke in meinem Schloß eingenistet. Meine ganzen Freunde hat er in seinen magischen Bann geschlagen. Dieser Wicht heißt Wario. Ich kenne ihn schon seit unserer gemeinsamen Kindheit in Brooklyn. Er war immer neidisch auf meinen Erfolg als Super-Held und versucht mir an die Karre zu fahren. Anscheinend ist es ihm diesmal echt gelungen!
Wario hat sich die 6 Goldmünzen geschnappt, mit denen sich die Tore zu



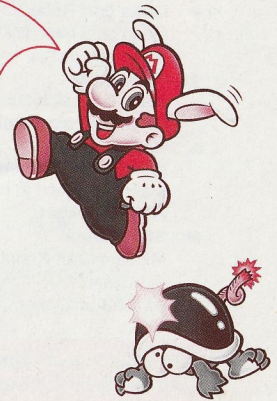
WARIO

meinem Schloß öffnen lassen. Die Münzen bewahrt er in 6 magischen Verstecken auf. Ich muß sie unbedingt zurückbekommen, sonst kriege ich Wario nie aus meinem Schloß wieder raus.
Los geht´s! Laß uns die 6 Goldmünzen finden, Wario rauswerfen und meine Freunde befreien. Die Zeit drängt!

Zögere nicht länger! Wir haben eine Mission zu erfüllen!



★ Die 6 Goldmünzen sind diejenigen, die benötigt werden, um die Türen von meinem Schloß zu öffnen.



BEDIENUNGSELEMENTE

■ Controller-Funktionen

● ✛ Steuerkreuz

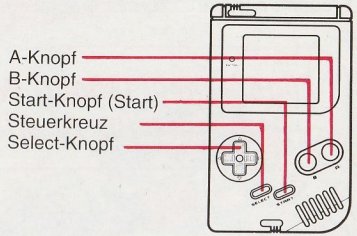
◀ ▶ **Links und Rechts:**
Mario geht nach links oder nach rechts

▼ **Nach unten:**
Mario kann sich ducken und in Röhren hineinklettern.

▲ **Nach oben und gleichzeitig springen:**
Mario kann jetzt in Kopfstand-Röhren steigen.

Start-Knopf
Mit dem Start-Knopf beginnt das Spiel

Pause-Funktion



Der Spielverlauf kann mit Hilfe des Start-Knopfes unterbrochen werden. Um das Spiel fortzusetzen, drücke erneut den Start-Knopf.

● Select-Knopf

Befindest Du Dich in einer von Dir bereits durchgespielten Welt, drücke den Start-Knopf für Pause und dann auf Select, um diese Welt wieder verlassen zu können.

● A-Knopf

● Springen (Drücke den B-Knopf, um Mario zu beschleunigen und zu einem Supersprung zu verhelfen.)

● B-Knopf

● Beschleunigen (Hältst Du den B-Knopf gedrückt, wird Mario beschleunigen, während er läuft)

● Aufnahme eines Schildkrötenpanzers (Bleibt der B-Knopf gedrückt, kann Mario den Panzer einer Schildkröte wegtragen.)

Befindet sich Mario unter Wasser, auf dem Mond oder im Weltraum verändern sich Marios Talente.

DAS ABENTEUER BEGINNT!

■ Die Vorbereitungen

Stecke die Super Mario Land 2-Spielkassette korrekt in Deinen Game Boy und schalte ihn ein. Nun erscheint "Nintendo" auf Deinem Bildschirm gefolgt von dem Super Mario Land 2 Titelbild.

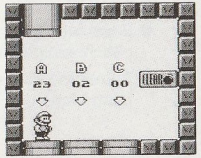
● Das Titelbild

Drücke den Start-Knopf, wenn das Titelbild erscheint, um den Select-Bildschirm aufzurufen.



● Der Select-Bildschirm

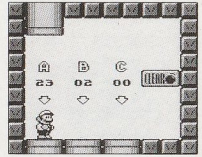
Befindest Du Dich im Select-Bildschirm, drücke rechts oder links auf dem Steuerkreuz, um zwischen der A-, B-, oder C-Röhre zu wählen. Drückst Du das Steuerkreuz nach unten, beginnt das Abenteuer. Drückst Du im Select-Bildschirm auf den Select-Knopf, wird Mario schrumpfen und das Spiel auf "Easy Modus" umgestellt.



★ Speicher

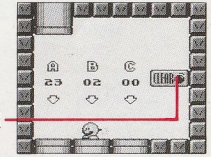
Dein Spiel wird automatisch gespeichert, sobald Du eine Welt erfolgreich abschließt. Bis zu drei Spiele können parallel gespeichert werden. (Röhre A, B, und C)

Die Anzahl der bereits durchgespielten Welten kannst Du im Select-Bildschirm sehen.



★ Löschen eines gespeicherten Spiels

(1) Wenn Du Mario innerhalb des Select-Bildschirms unter das "CLEAR"-Zeichen springen läßt, verwandelt er sich in Bomben-Mario.

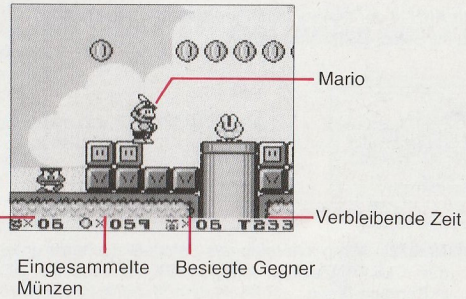


CLEAR

(2) Setze nun Bomben-Mario auf eine der drei Röhren, dessen Inhalt Du löschen möchtest. Drücke jetzt entweder den Start-Knopf oder auf dem Steuerkreuz nach unten, um den Inhalt der Röhre zu leeren.

■ Der Spiel-Bildschirm

Wichtige Informationen, wie die Anzahl der bereits eingesammelten Goldmünzen und die der erledigten Gegner, erscheinen am unteren Bildschirmrand.



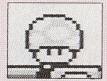
Räum so viele Gegner wie nur möglich aus dem Weg!
Bei 100 besiegten Gegnern erscheint ein Gegenstand! Versuche, dem Geheimnis dieses Gegenstandes auf die Spur zu kommen!

SUPERHELDEN-POWER

Einige der Gegenstände bieten Dir die Möglichkeit, Mario zum Superhelden aufzupowern.

Super-Mario

Sobald Mario einen Superpilz aufsammelt, verwandelt er sich in Super-Mario. Nun kann er Steinblöcke zerschmettern.


Superpilz

Feuer-Mario

Pflückt Mario eine Feuerblume wird er im Handumdrehen zum Feuer-Mario. Drückst Du den B-Knopf, kann er von nun an Feuerbälle gegen seine Gegner schleudern.

Vorsicht! Einige Gegner sind gegen Feuer gefeit.


Feuerblume

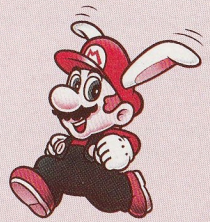
Als Super- oder Feuer-Mario kann der heldenhafte Klempner seinen neuen Wirbelsprung durchführen. Drücke dazu, während eines Sprungs, auf dem Steuerkreuz nach unten.

Hasi-Mario

Um eine Verwandlung in Hasi-Mario zu vollziehen, muß Mario in den Besitz einer Möhre gelangen. Wenn Du seine langen Ohren wie Flügel schlagen läßt, kann Hasi-Mario dann durch die Lüfte segeln.



Super-Möhre





Hasi-Marios Flugstunde

- Wenn Du während eines Sprungs von Hasi-Mario den A-Knopf gedrückt hältst, löst Du damit einen Dauersprung aus.
- Sobald Du dann den A-Knopf wieder losläßt und ihn gleich wieder drückst, segelt Hasi-Mario langsam auf die Erde hinunter.
- Drückst Du während des Hinunterschwebens immer wieder den A-Knopf, gleitet Hasi-Mario noch langsamer auf die Erde zurück.

Unbesiegbarer Mario

Findet Mario einen Stern, wird er für etwa 15 Sekunden unbesiegbar. Jetzt kann er seine Gegner einfach über den Haufen rennen.



Stern

Aqua-Mario

Wie sich Aqua-Mario steuern läßt.

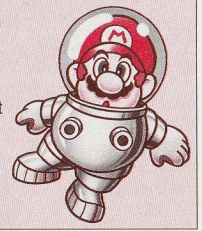
Aqua-Mario schwimmt wie ein Fisch im Wasser, wenn Du den A-Knopf immer wieder drückst. Paß auf, daß er seine Klempner-mütze nicht verliert!



Space-Mario

Wie sich Space-Mario steuern läßt.

Auf dem Mond kann Mario durch Drücken des A-Knopfes nur schwerfällig springen. Drückst du den A-Knopf im Weltraum, schwebt Mario nach oben.

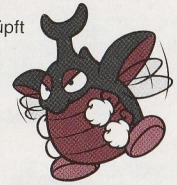


SUPER-MARIOS WIDERSACHER

Hier nur einige der vielen Widersacher, die Mario das Leben schwer machen.
Diese speziellen Widerlinge triffst Du in den Wäldern.
Was mag dann wohl erst in den späteren Welten auf Mario lauern?

◆ Kampf-Käfer

Dieser Atlas-Käfer hüpft hin und her sobald Mario sich in seiner Nähe aufhält.



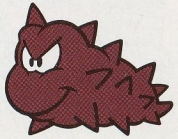
◆ Knochen-Biene

Die Knochen-Biene hat sich bereits in ein Skelett verwandelt und ist nicht mehr klein zu kriegen. Auch wenn Mario auf sie springt, erwacht sie immer wieder zu neuem Leben.



◆ Grubby

Grubby ist eine Raupe mit Stacheln. Nicht draufspringen, denn so ein Stachel hat es in sich.



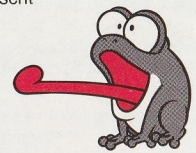
◆ Noko Bombette

Vorsicht! Nokos Panzer ist nichts anderes als eine getarnte Bombe. Ein Sprung genügt und er explodiert.



◆ Zauder-Kröte

Die weiß nicht was Sie will. Hin und wieder peitscht sie mit ihrer langen klebrigen Zunge durch die Luft. Sei also wachsam!



◆ Spikey

Ein seltsames Wesen. Es kann seinen stacheligen Körper zusammenkugeln und so über Mario hinwegrollen.



NEUE FREUNDE

◆ Müder Zed

Der Müde Zed ist eine friedliche Eule, eben nur ein bißchen verschlafen. Klettert Mario auf ihren Kopf, wacht sie auf und fliegt los.
Auch eine Menge weiterer Freunde des Müden Zed sind Mario wohlgesonnen und können ihm helfen.



SUPER-MARIOS LAND GEHEIMTIPS

● Springen

Mario kann sehr hoch springen, wenn du während eines Sprunges auf dem Steuerkreuz nach oben drückst.

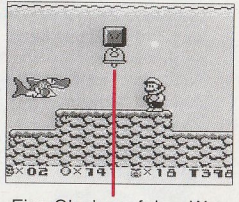
● Wirbel-Sprung

Mit dem Wirbel-Sprung können einige Blöcke zerstört oder Münzen und Gegenstände eingesammelt werden. Nicht alle Blöcke können zerstört werden!

● Läute eine Glocke auf Deinem Weg

Nur für den Fall, daß Du es nicht bis zum Ende des Levels schaffst, läute einfach eine Glocke auf dem Weg dorthin. Bei Deinem nächsten Versuch kannst du dann wieder an der gleichen Stelle anfangen, an der Du die Glocke geläutet hast.

★ Das Läuten der Glocken wird nicht in dem Batteriespeicher gesichert.
Sollte der Game Boy ausgeschaltet werden, geht diese Art von Information verloren.



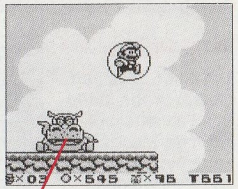
Eine Glocke auf dem Weg

● Seifenblasen

Um in den Weltraum zu gelangen, mußt Du Mario in eine von den Seifenblasen des Nilpferdes Hippo stecken.
Es ist gar nicht so schwierig, diese Seifenblasen zu steuern!

Drücke einfach den A-Knopf, um die Seifenblasen aufsteigen zu lassen.

★ Sei vorsichtig! Die Seifenblasen zerplatzen bei der kleinsten Berührung mit Wasser oder einem der zahlreichen Gegner.



Nilpferd



● 6 Goldmünzen

Sobald das Spiel aus ist, werden alle von Dir gefundenen Münzen wieder Warios Wächtern zurückgebracht. Gebe dich nicht geschlagen, sondern versuche es noch einmal!

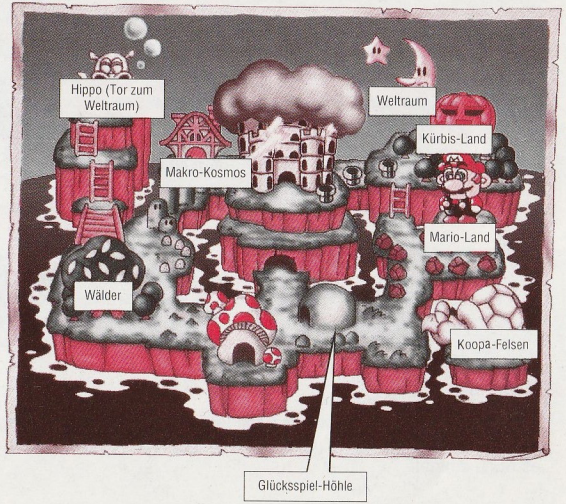
MARIOS LANDKARTE

Das ist das Mario-Land

Um einen besseren Überblick von Mario Land zu erhalten, kann die Marioland-karte hin und herge-schoben werden. Drücke dazu den B-Knopf und gleich-zeitig das Steuer-kreuz in die gewün-schte Richtung.

Kleiner Tip von Mario

Schaffst Du es die Glocke am Ende eines jeden Levels zu läuten, erreichst Du eine Bonusrunde.



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an. und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
8750 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeir AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH Babenhäuser Straße 50
8754 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN