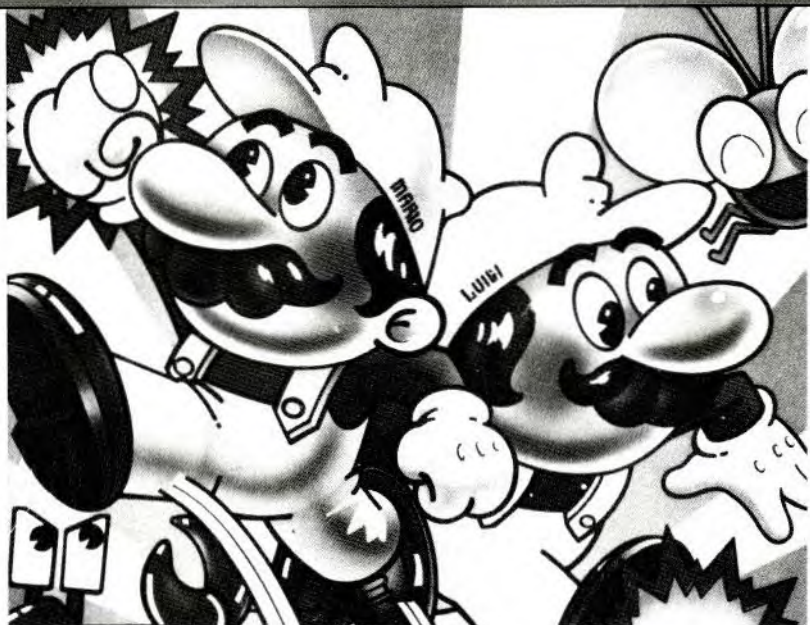


ATARI[®] 2600[™]

Nederlands • 1 of 2 spelerspel

MARIO BROS.[®] BY NINTENDO[®]



*Trademarks and © 1983, Nintendo of America Inc. - Western Hemisphere;
Nintendo Co. Ltd. - Other Worldwide Rights.

CX2697

MARIO BROS.*

BY NINTENDO*



OPMERKING:

Alvorens een ATARI spelcassette in te steken of te verwijderen, dient u ervoor te zorgen dat de powerknop op "OFF" staat. Hierdoor worden de elektronische onderdelen beschermd en u zult langer plezier hebben van uw ATARI spelcomputer.

HET SPEL

Het is uw opdracht Mario* de timmerman, en zijn broer Luigi* te helpen bij het verwijderen van ongedierte uit hun huis. U scoort punten voor het wegslaan van ongedierte van vloeren, het verzamelen van munten en bonuswafels en voor het te slim af zijn van Slipice, de IJzman. U begint het spel met 3 of 5 beurten (zie Spelvarianten), en verdient een extra beurt bij iedere 20.000 punten. Indien al het ongedierte van het scherm is verwijderd, begint een nieuwe spelronde.

In 1-speler-versies bestuurt u Mario; in 2-speler-versies bestuurt de ene speler Mario en de andere Luigi.

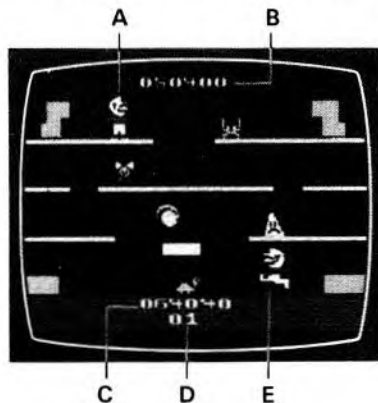


HET ONGEDIERTE

Om het ongedierte van een vloer te verwijderen, dient u de vloer direkt onder het ongedierte te raken zodat ze omvallen. Spring vervolgens omhoog en schop het weg voordat het zich herstelt.

Shellcreepers zijn het eenvoudigst weg te slaan; Sidesteppers dienen tweemaal geraakt te worden voordat ze omvallen en Fighter Flies springen op en neer wat het raken nog moeilijker maakt.

In moeilijke tijden kunt u tevens gebruik maken van de "POW"-schakelaar welke zich tussen de twee onderste vloeren bevindt. Met behulp van deze schakelaar kunt u al het ongedierte in een keer te lijf gaan. Gebruik de schakelaar met mate; hij verdwijnt nl. na de derde keer en een nieuwe schakelaar verschijnt slechts na iedere Munten-ronde.



- A - Mario
- B - Mario's score
- C - Luigi's score
- D - Spelronde-nummer
- E - Luigi

*Trademarks and © 1983. Nintendo of America Inc. - Western Hemisphere; Nintendo Co. Ltd. - Other Worldwide Rights.

BONUSWAFELS EN MUNTEN-RONDEN

Een bonuswafel verschijnt iedere keer wanneer het ongedierte is verwijderd. Iedere wafel is 800 punten waard. Munten verschijnen slechts af en toe; al het ongedierte verdwijnt en u krijgt 15 seconden de tijd om zoveel mogelijk munten te verzamelen. Een tijd klok aan de onderkant van het scherm telt de seconden af.

SLIPICE

In latere spelronden verschijnt de IJzman die de vloeren verandert in verraderlijke ijsvlakten. U kunt

Slipice verhinderen een vloer te bevriezen door hem van onderen te raken. Tevens kunt u hem van een vloer wegstoten wanneer hij begint te smelten.



HET GEBRUIK VAN DE JOYSTICKS

Zorg ervoor dat de kabels stevig bevestigd zijn in de contacten aan de achterkant van het apparaat. Voor 1-speler-versies sluit u de joystick op het linker contact aan. Houd de joystick, met de rode knop linksboven, naar het scherm gericht.

Druk de **GAME SELECT** schakelaar naar beneden om uit één van de acht spelvarianten te kiezen (zie Spelvarianten). In 2-speler-versies verschijnt Mario's score aan de bovenkant van het scherm en Luigi's score aan de onderkant.



Druk op de knop van de linker joystick om het spel te starten

Haal de **GAME RESET** schakelaar over om terug te keren naar het begincherm.

De **MOEILIKHEIDS-SCHAKELAARS** worden niet gebruikt in dit spel.

ATARI
KANKOOPBEVELIS
MARIO BROS.® BY NINTENDO®

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.
P.O. BOX 1616 - 3600 BP MAARSSEN - HOLLAND



A Warner Communications Company