

ATARI[®] 2600[™]

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO
ESPAÑOL

ONE TO TWO PLAYERS
UN A DEUX JOUEURS
EIN BIS ZWEI SPIELER
DA UNO A DUE GIOCATORI
DE UNO A DOS JUGADORES

MARIO BROS.* BY NINTENDO*



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

GAME PLAY

Your task is to help Mario* the carpenter and his brother, Luigi*, rid their house of pests. You score points for knocking pests off floors, collecting coins and bonus wafers, and for outwitting Slipice, the iceman. You begin the game with three or five turns (see GAME VARIATIONS), and earn an extra turn with every 20,000 points. When all the pests on the screen have been knocked off, a new round begins.

In one-player games, you control Mario; in two-player games, one player controls Mario while the other player controls Luigi.



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

LE JEU

Votre tâche est d'aider Mario* le menuisier et son frère, Luigi*, à débarrasser leur maison d'insectes nuisibles. Vous marquez des points en bousculant les insectes hors du plancher, en ramassant des pièces de monnaie, et des gaufrettes en prime, et en dupant Slipice, l'homme de glace. Vous commencez la partie avec trois ou cinq tours (voir VARIATIONS DE JEU), et gagnez un tour supplémentaire tous les 20.000 points. Quand tous les insectes de l'écran ont été balancés, une nouvelle manche commence.

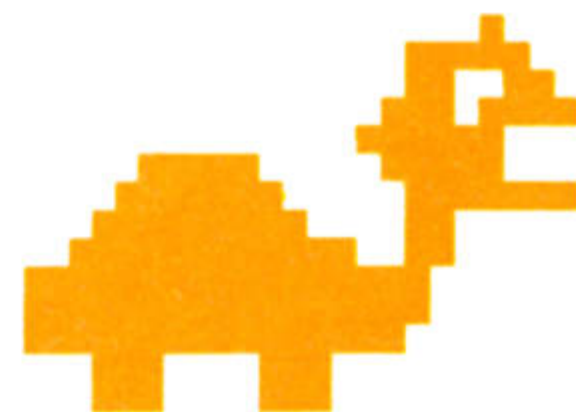
Dans les parties à un joueur, vous commandez Mario; dans les parties à deux joueurs, un joueur dirige Mario tandis que l'autre dirige Luigi.

* Des marques de fabrique et © de Nintendo 1983. Nintendo of America Inc.: Hémisphère occidentale; Nintendo Co. Ltd.: Droits pour tous autres pays.

SPIEL

Ihre Aufgabe ist, dem Tischler Mario* und seinem Bruder Luigi* dabei zu helfen, verschiedene Arten von Hausungeziefer zu beseitigen. Sie erhalten Punkte für Ungeziefer, das Sie von Böden herunterstoßen, für Münzen und Bonusscheiben, die Sie sammeln, und für jedes Schnippchen, das Sie Slipice, dem Eismann, schlagen. Sie beginnen das Spiel mit drei oder fünf Runden (siehe SPIEL-VARIATIONEN) und gewinnen nach jeweils 20.000 Punkten eine Sonderrunde. Eine neue Runde beginnt, wenn alles Ungeziefer auf dem Bildschirm beseitigt wurde.

In Ein-Spieler-Spielen kontrollieren Sie Mario; in Zwei-Spieler-Spielen kontrolliert der eine Mario, der andere Luigi.



* Eingetragene Warenzeichen und © der Nintendo 1983. Nintendo of America Inc.: In der westlichen Hemisphäre; Nintendo Co. Ltd.: Sonstige weltweite Rechte.

IL GIOCO

Il vostro compito consiste nell'aiutare Mario*, il falegname, e suo fratello Luigi*, a far piazza pulita delle bestioline che infestano la loro casa. Realizzate dei punti sbarazzandovi delle bestioline sui pavimenti, raccogliendo monete e gettoni premio e superando in astuzia Slipice, l'uomo di ghiaccio. All'inizio del gioco avete diritto a tre o cinque turni (vedi VARIANTI DI GIOCO), e vi verrà aggiudicato un altro turno di gioco ogni 20.000 punti realizzati. Quando tutte le bestioline sono state eliminate dallo schermo, inizia una nuova ripresa.

Nelle varianti di gioco che prevedono un solo giocatore, sarete voi stessi al controllo di Mario; nelle varianti a due giocatori, uno controlla Mario e l'altro Luigi.

* Marchi di fabbrica e © della Nintendo 1983. Nintendo of America Inc. - Emisfero occidentale; Nintendo Co. Ltd. - Altri diritti mondiali.

EL JUEGO

Su objetivo es el de ayudar a Mario*, el carpintero, y a su hermano Luigi* a exterminar a las plagas de bichos en su casa. Usted gana puntos por expulsar a los bichos de los pisos, por recoger las monedas y las fichas de premio, y por burlar a Slipice, el hombre de hielo. Al comienzo del juego, usted cuenta con tres o cinco turnos (vea VARIACIONES DEL JUEGO), y puede ganar un turno adicional cada vez que alcance 20,000 puntos. Cuando se haya exterminado a todos los bichos en la pantalla, comenzará una nueva serie.

En los juegos para un solo jugador, usted controla a Mario; en los juegos para dos jugadores, un jugador controla a Mario, mientras que el otro controla a Luigi.

* Marcas registradas y © de Nintendo 1983. Nintendo of America Inc. - Hemisferio occidental; Nintendo Co. Ltd. - Otros derechos en el mundo entero.



A-Mario
B-Mario's Score
C-Luigi's Score
D-Round Number
E-Luigi

A-Mario
B-Score de Mario
C-Score de Luigi
D-Número de la manche
E-Luigi

A-Mario
B-Punteggio di Mario
C-Punteggio di Luigi
D-Numero di ripresa
E-Luigi

A-Mario
B-Marios Punktezähl
C-Luigis Punktezähl
D-Rundennummer
E-Luigi

A-Mario
B-Puntaje de Mario
C-Puntaje de Luigi
D-Número de serie
E-Luigi

THE PESTS

To knock a pest off a floor, hit the floor directly beneath the pest to flip it over; then jump up and kick it off before it recovers. Shellcreepers are the easiest pests to knock off; Sidesteppers have to be hit twice before they flip over, and Fighterflies hop up and down, making them harder to hit.

In times of trouble you can also hit the "POW" switch, located between the two bottom floors, to flip over every pest on the screen. Use the switch sparingly though—it disappears after the third hit, and a new switch only appears after each coin round.



LES INSECTES NUISIBLES

Pour bousculer un insecte hors du plancher, frappez directement le sol au dessous de la bestiole pour la renverser; puis relevez-vous et frappez-la du pied avant qu'elle se rétablisse. Les Shellcreepers sont les plus faciles à bousculer. Les Sidesteppers doivent être frappés deux fois avant qu'ils ne se renversent, et les Fighterflies montent et descendent en sautant, ce qui les rend plus difficiles à frapper.

Si vous êtes en difficulté vous pouvez aussi frapper le commutateur "POW" situé entre les deux planchers du bas pour renverser tous les insectes de l'écran. Utilisez le commutateur avec parcimonie cependant—il disparaît après la troisième utilisation, et un nouveau commutateur apparaît seulement après chaque manche de monnaie.

DAS UNGEZIEFER

Um Ungeziefer vom Boden zu stoßen, versetzen Sie dem Boden direkt darunter einen Schlag, so daß das Ungeziefer mit Schwung umfliegt; dann heißt es hochspringen und es wegtreten, bevor es sich erholen kann. Shellcreepers sind am leichtesten zu beseitigen. Dagegen müssen Sie zweimal zuschlagen, um Sidestepper umzudrehen, und Fighterflies springen sogar hoch und runter und erschweren so Ihre Aufgabe.

Wenn es brenzlich wird, können Sie den "POW"-Schalter zwischen den zwei unteren Böden drücken, um alles Ungeziefer mit einem Schwung herumzuwirbeln. Gehen Sie jedoch sparsam mit dem Schalter um, denn nach dem dritten Drücken verschwindet er, und Sie bekommen einen neuen nur nach jeder Münze-Runde.



LE BESTIOLINE

Per sbarazzarsi di una bestiolina sul pavimento, colpite il pavimento direttamente sotto la bestiolina per buttarla a zampe all'aria, poi spiccate un salto e sbarazzatevi con un calcio prima che abbia il tempo di riprendersi. Gli Shellcreepers sono i più facili da eliminare. I Sidesteppers invece, si devono colpire due volte per mandarli a zampe all'aria, e le Fighterflies, che saltellano su e giù, renderanno l'operazione ancora più difficile.

Nel caso vi trovaste in difficoltà, potete sempre ricorrere all'interruttore "POW", situato fra i due piani inferiori, che, se colpito, servirà a mandare a zampe all'aria tutte le bestioline che si trovino sullo schermo. Attenzione però a non sprecare inutilmente questa risorsa, poichè l'interruttore sparisce, se colpito per tre volte, ed un nuovo interruttore riapparirà solo dopo ogni fase di monete.

LAS PLAGAS DE BICHOS

Para expulsar a un bicho del piso, golpée el piso directamente por debajo de donde éste se encuentra, para tumbarlo; entonces, salte y golpéelo antes de que pueda recuperarse. Los Shellcreepers son los más fáciles de exterminar. Es necesario golpear dos veces a los Sidesteppers antes de tumbarlos, y los Fighterflies saltan constantemente, por lo cual es difícil golpearles.

En caso de emergencia, usted puede usar el conmutador "POW" que está localizado entre los dos pisos inferiores, para tumbar a todos los bichos que se encuentran en la pantalla. Use el conmutador con moderación, puesto que éste desaparece después de haber sido usado tres veces. Un nuevo conmutador vuelve a aparecer solo después de cada serie de monedas.

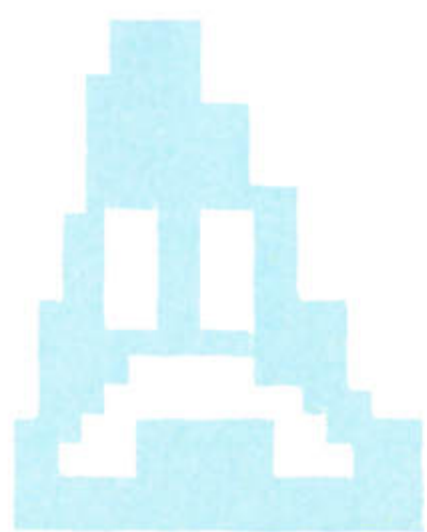


BONUS WAFERS AND COIN ROUNDS

A bonus wafer appears each time a pest is knocked off; each wafer is worth 800 points. Coins only appear periodically; all the pests disappear, and you are given 15 seconds to collect as many coins as possible. A timer at the bottom of the screen counts down the seconds.

SLIPICE

In later rounds of play, Slipice the iceman appears, covering floors with a treacherous layer of ice. You can stop Slipice from freezing a floor by hitting him from below; you can also knock him off a floor when he starts to melt.



GAUFRETTES EN PRIME ET MANCHES DE MONNAIE

Une gaufrette en prime apparaît à chaque fois qu'un insecte est bousculé; chaque gaufrette vaut 800 points. Les pièces de monnaie apparaissent seulement périodiquement; une fois que tous les insectes ont disparus, vous ne disposez que de 15 secondes pour ramasser le plus de pièces possible. Un chronomètre au bas de l'écran compte les secondes à rebours.

SLIPICE

Dans les dernières manches du jeu, Slipice, l'homme de glace, apparaît et couvre les planchers d'une couche de glace traître. Vous pouvez empêcher Slipice de geler un plancher en le frappant par dessous; vous pouvez aussi le bousculer hors du plancher quand il commence à fondre.

BONUSSCHEIBCHEN UND MÜNZE-RUNDEN

Für jedes beseitigte Ungeziefer erhalten Sie ein Bonusscheibchen das 800 Punkte einbringt. Münzen erscheinen nur ab und zu; und zwar verschwindet dann alles Ungeziefer, und Sie haben 15 Sekunden Zeit, so viele Münzen wie möglich einzusammeln. Eine Zeituhr unten am Bildschirm zählt die Sekunden.

SLIPICE

In späteren Spielrunden erscheint Eismann Slipice und verwandelt die Böden in tückische Eisflächen. Sie können Slipice daran hindern, indem Sie ihm von unten einen Schlag versetzen; oder stoßen Sie ihn von einem der Böden, wenn er anfängt zu schmelzen.

GETTONI PREMIO E FASI DI MONETE

Un gettone premio appare ogni volta che una bestiolina viene colpita; ogni gettone vale 800 punti. Le monete invece appaiono solo ogni in tanto; tutte le bestioline spariscono all'improvviso e avete 15 secondi di tempo per raccogliere più monete possibile. Un cronometro in basso sullo schermo fa il conto alla rovescia dei secondi.

SLIPICE

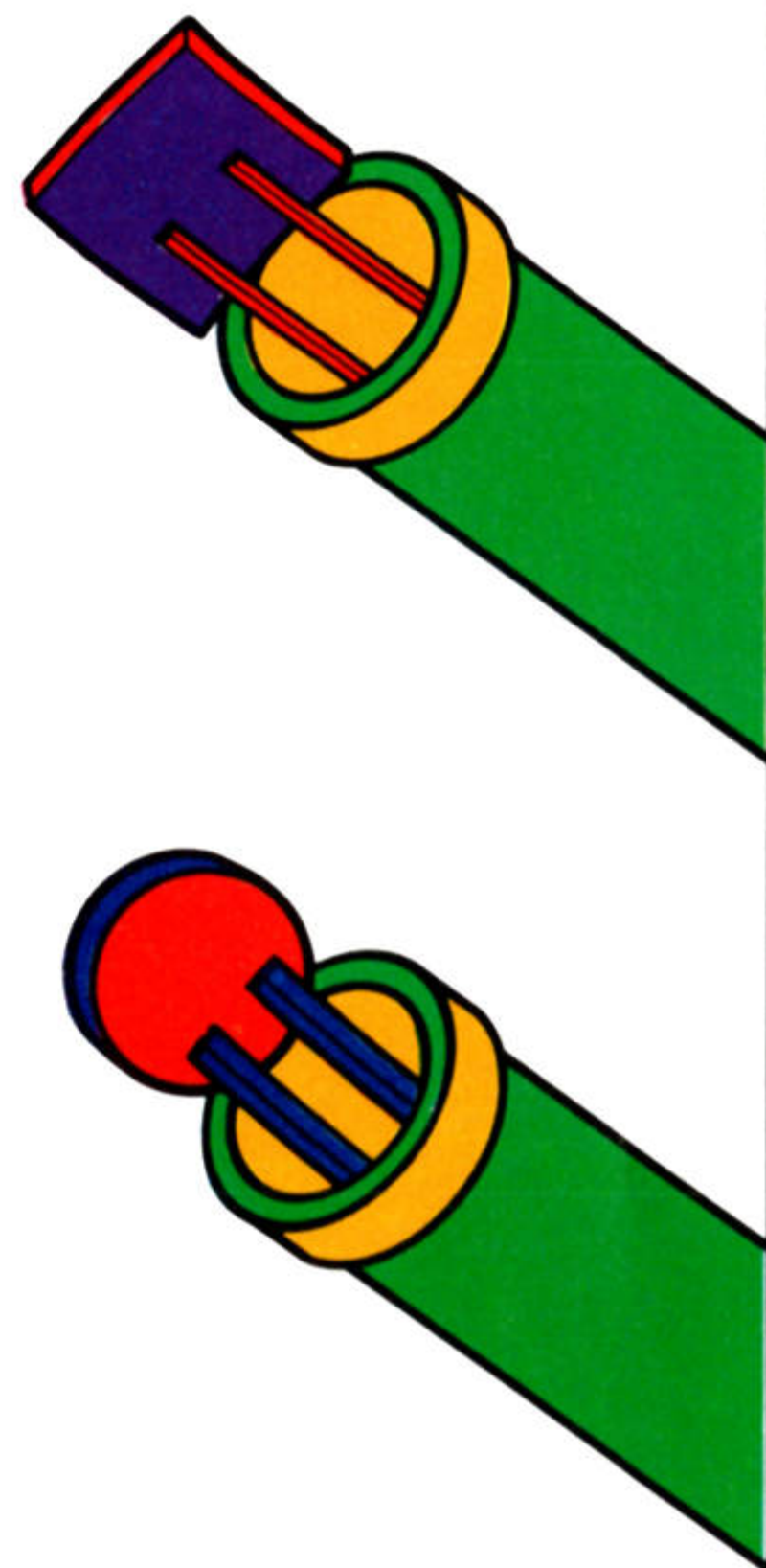
Nelle fasi più avanzate del gioco apparirà Slipice, l'uomo di ghiaccio, che ricopre i pavimenti con un sottile strato di ghiaccio insidioso. Potete fermare Slipice prima che riesca a congelare uno dei pavimenti, colpendolo dal basso; potete anche sbarazzarvi di lui con un calcio, quando inizia a sciogliersi.

FICHAS DE PREMIO Y SERIES DE MONEDAS

Cada vez que se extermina a un bicho, aparece una ficha de premio, cada una con un valor de 800 puntos. Las monedas solo aparecen periódicamente. Cuando esto sucede, desaparecen todos los bichos, y usted cuenta con 15 segundos para recoger todas las monedas posibles. Un contador en la parte inferior de la pantalla cuenta los segundos.

SLIPICE

Slipice, el hombre de hielo, aparece en las últimas series, y cubre los pisos con una peligrosa capa de hielo. Usted puede evitar que Slipice congele el piso si lo golpea desde abajo; también puede expulsarlo cuando comienza a descongelarse.



USING THE CONTROLLER

Be sure your controllers are firmly plugged into the jacks on your console. For one-player games, plug your controller into the left controller jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen.

Press **GAME SELECT** to choose one of eight game variations (see **GAME VARIATIONS**). In two-player games, Mario's score appears at the top of the screen; Luigi's score appears at the bottom.

Press the button on the left controller to start the game.

Press **GAME RESET** to return to the initial game screen.

The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

EMPLOI DE LA COMMANDE

Assurez-vous que les commandes sont bien branchées dans les prises de la console. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise de commande gauche. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.

Appuyez sur **GAME SELECT** pour choisir l'une des huit variations de jeu (voir **VARIATIONS DE JEU**). Dans les parties à deux joueurs, le score de Mario apparaît en haut de l'écran; le score de Luigi apparaît en bas.

Appuyez sur le bouton de commande de gauche pour démarrer le jeu.

Appuyez sur **GAME RESET** pour retrouver l'écran initial.

Les commutateurs **DIFFICULTY** ne sont pas utilisés dans ce jeu.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeux ATARI, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche-arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Ordinateur de jeux-vidéo ATARI 2600MC.

ANWENDUNG DER STEUERUNG

Überzeugen Sie sich, daß Ihre Steuerungen fest in den Buchsen des Grundgerätes stecken. Für Spiele mit einem Spieler wird den linken Spielkabel-Eingang benützt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.

Drücken Sie **GAME SELECT** zur Auswahl einer der acht Spielvariationen (siehe **SPIELVARIATIONEN**). In Zwei-Spieler-Spielen erscheint Marios Punktzahl oben am Bildschirm; die von Luigi steht unten.

Drücken Sie den Knopf auf dem linken Steuergerät, um das Spiel zu beginnen.

Drücken Sie **GAME RESET**, um zum ursprünglichen Spielbildschirm zurückzukehren.

Die **DIFFICULTY**-Schalter werden in diesem Spiel nicht verwendet.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI ProgrammCassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

USO DEL COMANDO

Assicuratevi che i comandi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack della consolle. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa di sinistra. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

Premete **GAME SELECT** per scegliere una delle otto varianti di gioco (vedi VARIANTI DI GIOCO). Nelle versioni a due giocatori, il punteggio di Mario appare in alto sullo schermo, quello di Luigi, in basso.

Premete il pulsante sul comando di sinistra per iniziare a giocare.

Premete **GAME RESET** per ritornare allo schermo iniziale.

I commutatori **DIFFICULTY** non vengono utilizzati in questo gioco.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della consolle nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

USO DEL CONTROL

Asegúrese de conectar los controles firmemente en los enchufes de su consola. Para los juegos de una persona, use el enchufe izquierdo. Mantenga el control con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.

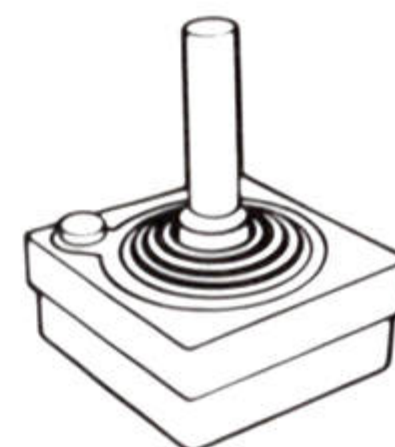
Oprima **GAME SELECT** para seleccionar una de ocho variaciones del juego (vea VARIACIONES DEL JUEGO). En juegos para dos jugadores, el puntaje de Mario aparece en la parte superior de la pantalla y el puntaje de Luigi aparece en la parte inferior.

Oprima el botón en el control de la izquierda para comenzar el juego.

Oprima **GAME RESET** para volver a la imagen inicial en la pantalla.

En este juego no se usan los conmutadores para **DIFFICULTY**.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computador™ ATARI 2600™.



JOYSTICK CONTROLLER

COMMANDE A LEVIER

STEUERKNÜPPEL

COMANDO A CLOCHE

CONTROL DE PALANCA

SCORING

	POINTS
Hitting Slipice:	500
Knocking off a pest:	800
Knocking off Slipice:	800
Bonus wafer:	800
Coin:	800

SCORE

	POINTS
Slipice frappé:	500
Insecte bousculé:	800
Slipice bousculé:	800
Gaufrette en prime:	800
Pièce de monnaie:	800

PUNKTE-ZÄHLUNG

	PUNKTE
Slipice schlagen:	500
Beseitigung von Ungeziefer:	800
Beseitigung von Slipice:	800
Bonusscheibchen:	800
Münze:	800

GAME VARIATIONS

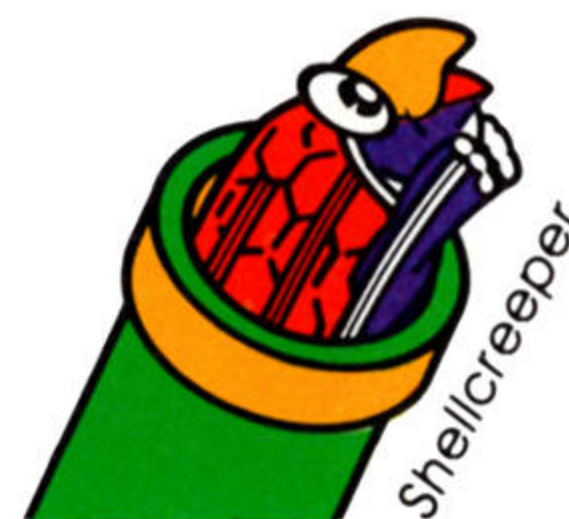
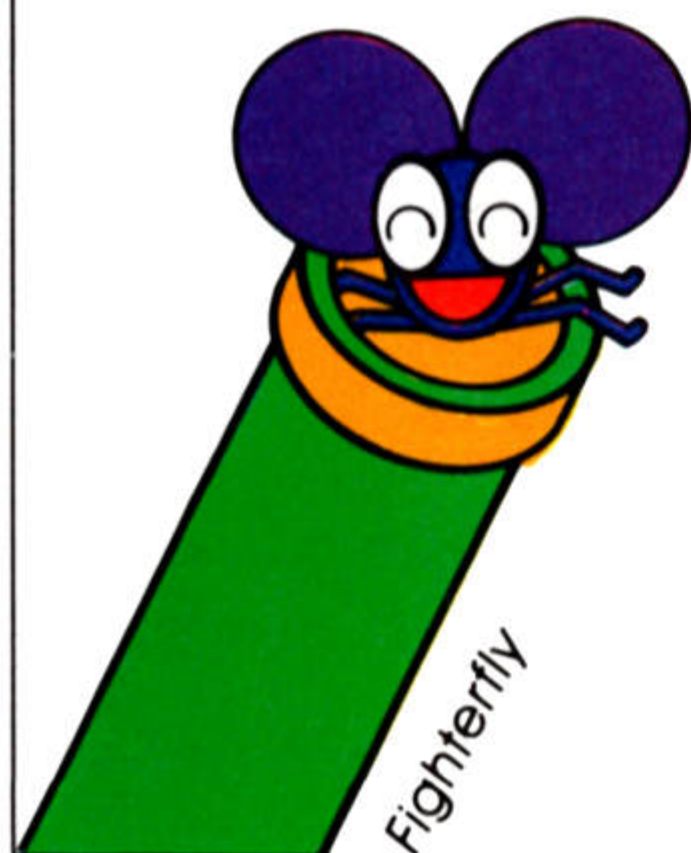
Game number	1	2	3	4	5	6	7	8
One player								
Two players								
Three turns								
Five turns								
Fireballs								
No fireballs								

VARIATIONS DE JEU

Numéro de jeu	1	2	3	4	5	6	7	8
Un joueur								
Deux joueurs								
Trois tours								
Cinq tours								
Globe de feu								
Pas de globe de feu								

SPIELVARIATIONEN

Spielnummer	1	2	3	4	5	6	7	8
Ein Spieler								
Zwei Spieler								
Drei Runden								
Fünf Runden								
Mit Feuerbällen								
Ohne Feuerbälle								



PUNTEGGIO

	PUNTI
Colpire Slipice:	500
Eliminare le bestioline:	800
Eliminare Slipice:	800
Gettone premio:	800
Moneta:	800

PUNTAJE

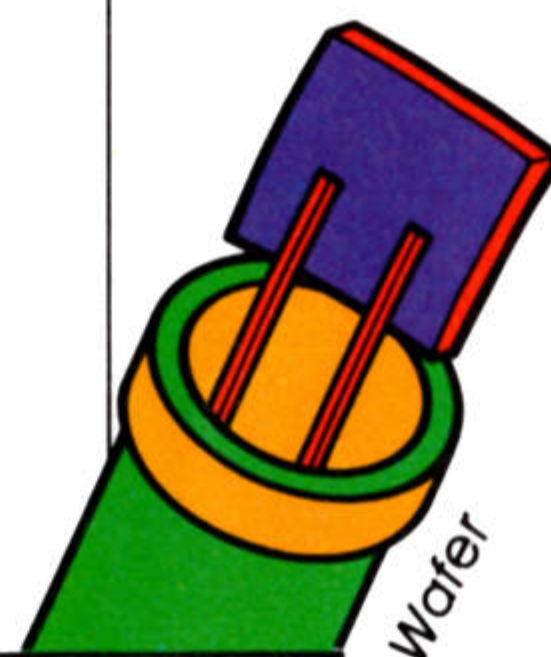
	PUNTOS
Por golpear a Slipice:	500
Por exterminar a un bicho:	800
Por exterminar a Slipice:	800
Bocadillo de premio:	800
Moneda:	800

VARIANTI DEL GIOCO

Numero gioco	1	2	3	4	5	6	7	8
Un giocatore								
Due giocatore								
Tre turni								
Cinque turni								
Con sfere infuocate								
Senza sfere infuocate								

VARIACIONES DEL JUEGO

Número del juego	1	2	3	4	5	6	7	8
Un jugador								
Dos jugadores								
Tres turnos								
Cinco turnos								
Con bolas de fuego								
Sin bolas de fuego								



ATARI®
PROOF OF PURCHASE
MARIO BROS.* BY NINTENDO*

ATARI International Division
1312 Crossman Ave., P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 