



www.eldis.com

PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE



L'HISTOIRE

C'était un jour bien sombre au Royaume des Champignons. Mario et Luigi étaient venus rendre visite à leur amie la Princesse Toadstool. Quelle ne fut pas leur stupor quand ils découvrirent qu'elle avait été kidnappée par Bowser, le Roi des Koopas !

Le magnifique Royaume des Champignons a été transformé par Bowser en un complexe de loisirs privé, pour son usage personnel et celui de ses sept enfants Koopas. Chacun d'eux s'est approprié un des hôtels du Royaume. Loin de se soucier de ces exploits, Bowser a mis au défi Mario et Luigi de sauver la princesse des griffes des Koopas.

Faites attention ! Les Koopas et leurs amis sont tous plus méchants les uns que les autres... Ce clan d'affreux va se livrer contre Mario et Luigi pour les empêcher d'effectuer leurs recherches dans les sept hôtels du Royaume. Il leur faudra faire preuve de ruse et de stratégie pour éviter ou vaincre tous les ennemis qui se trouvent sur leur passage.

Heureusement, ils savent sauter et lancer des boules de feu ! À eux d'être plus intelligents que les pièges imaginés par les Koopas.

PRIÉ DE RÉSERVER VOTRE PLACE DANS L'HÔTEL MARIO ?

BUT DU JEU

Pour passer à l'hôtel suivant, Mario doit fermer toutes les portes qu'il trouve ouvertes à chaque étage.

En ouvrant certaines portes, Mario peut découvrir de bonnes surprises et même des P-ups.

Au dernier étage de chaque hôtel, un Koopa attend Mario. Bien que la stratégie de chacun d'eux soit différente, Mario doit faire preuve de courage et vaincre à chaque fois !

Vous devez aider Mario à traverser les sept hôtels, à battre les ennemis et à déjouer les pièges tendus par les Koopas.



PASSAGE D'UN NIVEAU A L'AUTRE. SAUVEGARDE

À partir de l'écran titre d'un hôtel, il est possible de revenir à un autre niveau déjà terminé. Pour cela, actionnez le joystick vers le gauche tout en appuyant sur le bouton Z, vous pouvez ainsi revenir au niveau précédent.

Faites de même en actionnant le joystick vers la droite pour aller au niveau suivant. Attention, pour avoir accès au niveau suivant, vous devez avoir terminé celui qui précède.

Pour faire apparaître la carte de Royaume des Champignons, actionnez le joystick vers le haut et appuyez simultanément sur le bouton Z. Vous pouvez ainsi accéder à tous les niveaux déjà terminés ou en cours...

Enfin, pour sauvegarder ou quitter la partie, actionnez le joystick vers le bas tout en appuyant sur le bouton Z afin d'accéder à l'écran de sauvegarde.



BARRE DE STATUT / CALCUL DES POINTS

La barre de statut se situe dans la partie supérieure de l'écran ; elle comporte les informations suivantes :

Niveau - indique à quel étage de l'hôtel vous vous trouvez.

MARIO - indique le nombre de vies restantes pour cette partie.

Chrono - indique le temps restant pour l'hôtel que vous visitez (deux cents unités par niveau).

La pièce de monnaie - ce chiffre indique le nombre de pièces que Mario a gagné durant la partie. Trente pièces donnent droit à une nouvelle vie (le nombre de vies augmente d'un et le nombre de pièces revient à zéro).

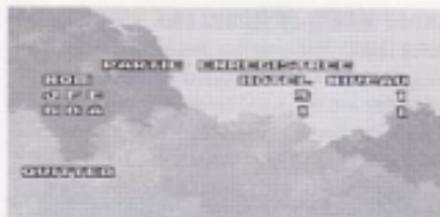
Le **nombre** en haut à droite de l'écran indique le total des points pour

cette partie.

L'écran "total des points" apparaît à chaque fois que vous terminez un niveau.

Un calcul soigné, différent pour chaque hôtel (selon sa difficulté) permet de calculer les points accumulés sur un niveau. Ils sont déterminés en multipliant le temps restant à la fin du niveau terminé par le multiplicateur de l'hôtel. Le résultat de cette multiplication est ajouté à votre total en tant que bonus. Vous pouvez avoir des bonus supplémentaires lorsque vous terminez les niveaux d'une certaine manière... À vous de trouver l'astuce qui vous fera gagner beaucoup, beaucoup de points !





POUR DÉPLACER MARIO

Courir - Actionnez le joystick vers la droite ou vers la gauche selon la direction dans laquelle vous désirez faire courir Mario.

Sauter - Appuyez sur le bouton 1 pour faire sauter Mario. Plus vous maintenez la pression, plus Mario saute haut et loin. Mario peut sauter lorsqu'il se tient immobile, mais sachez qu'il retombe un tout petit peu en avant de l'endroit où il s'élançait. Mario peut sauter plus haut que le plafond qui se trouve au-dessus de lui. Cela signifie qu'il peut être touché par des ennemis de l'étage supérieur, mais aussi éliminer des ennemis...

S'accrocher - Mario peut s'accrocher sous certains ennemis. Pour cela, actionnez le joystick vers le bas.

Les portes - Lorsque Mario se trouve en face d'une porte, appuyez sur le bouton 2 de la télécommande pour lui faire ouvrir ou fermer cette porte. Lorsqu'elle est ouverte, actionnez le joystick vers le haut pour faire entrer Mario. Actionnez le joystick vers le bas, pour la faire sortir. Attention, Mario ne peut pas sauter lorsqu'il est sous le charnière d'une porte.

Les ascenseurs - Mario peut utiliser les ascenseurs pour passer d'un étage à un autre. Pour faire entrer Mario dans un ascenseur, déplacez le joystick vers la porte de l'ascenseur et actionnez le joystick de la télécommande. L'ascenseur se met en marche automatiquement lorsque Mario est dedans. Une fois que Mario se trouve à un étage, il peut changer

d'étage et rester dans l'ascenseur. Appuyez sur le bouton 1 de la télécommande, pour le faire revenir à l'étage inférieur. Pour faire sortir Mario de l'ascenseur, actionnez le joystick de la télécommande vers le bas. Attention, Mario ne peut pas sauter lorsqu'il est dans un ascenseur.

PAUSE - Si votre télécommande comporte un bouton PAUSE, vous pouvez l'utiliser pour vous arrêter quelques instants durant la partie. Vous pouvez également faire une pause entre chaque niveau d'étage, lorsque l'écran de changement de niveau apparaît.

RÉSUMÉ DES COMMANDES

Bouton 1 (•) - Permet à Mario de sauter. Maintenez le bouton enfoncé pour sauter plus haut et plus loin. Permet de revenir à l'étage inférieur si Mario n'a pas quitté l'ascenseur.

Bouton 2 (• + •) - Pour ouvrir et fermer les portes.

Boutons 1 + 2 - Permet à Mario de lancer des boules de feu lorsqu'il est dans l'air.

Joystick vers le haut - Permet à Mario d'entrer dans un ascenseur ou dans une pièce dont la porte est ouverte.

Joystick vers le bas - Permet à Mario de sortir de l'ascenseur ou d'une pièce dont la porte est ouverte.

Permet d'accrocher Mario lorsqu'il n'est pas près d'une porte ou d'un ascenseur. Dans l'hôtel Chillon permet à Mario de s'accrocher et de ramper.

Pause (sur certaines commandes) - Pour interrompre la partie.

TECHNIQUES DE COMBAT

ECRASEMENT - Mario peut combattre la plupart de ses ennemis en leur sautant dessus pour les écraser. La plupart peuvent être écrasés d'un seul saut mais d'autres sont plus coriaces et il faudra plusieurs sauts pour en venir à bout.

Pour vaincre un ennemi en sautant dessus, Mario doit :

- se trouver dans la phase descendante de son saut
- et frapper son ennemi directement sur la tête.

BOULE DE FEU - Mario peut lancer des boules de feu lorsqu'il est Mario Feu.

SUPER ÉTOILE - Mario peut devenir invincible pendant quelques instants lorsqu'il obtient la Super étoile.

LES ASCENSEURS

Les ascenseurs ont un comportement très différent selon l'hôtel où ils sont situés. Dans le premier hôtel, ils comportent une flèche qui indique leur direction. Attention aux surprises ! Au dixième étage, l'ascenseur prend les caractéristiques de l'hôtel suivant ! Amusez-vous bien à essayer de vous y retrouver !

LES PIÈGES DANS LES HÔTELS

Afin de rendre la mission de Mario encore plus difficile, les Koopas ont placé un piège spécial dans certains hôtels. Si Mario trouve les bons indices, il peut les éviter, continuer sa mission et retrouver la Princesse. Faites très attention à tous les indices qui vous sont donnés dans le petit dessin animé qui précède chaque hôtel !

SUPER MARIO ET MARIO FEU

SUPER MARIO - Mario devient Super Mario durant le party lorsqu'il attrape un Super Champignon. Super Mario est habillé en feu.

Si Super Mario rencontre un ennemi, il ne peut pas de vie mais évolue normalement. Si Super Mario tombe de l'écran, il perd une vie.

MARIO FEU - Si Super Mario ouvre une porte qui cache un Super Champignon, le Super Champignon devient une Fleur de Feu. Si Super Mario l'attrape, il a alors la possibilité de lancer des boules de feu. Le tee-shirt et la casquette de Mario Feu deviennent blancs et sa scolopette sa couleur en rouge et jaune feu.

Pour lancer les boules de feu, tournez Mario Feu dans la direction dans laquelle vous voulez qu'il lance le projectile et appuyez simultanément sur les boutons 1 et 2 de la Télécommande.

LE FEU - Mario perd son aptitude à lancer des boules de feu lorsqu'il rencontre un ennemi. Il redevient alors Super Mario. Voici la manière de reconnaître les différents Mario :

MARIO NORMAL - casquette et scolopette rouges.

SUPER MARIO - scolopette arc-en-ciel feu.

MARIO FEU - tee-shirt et casquette blancs, scolopette rouge et jaune feu.

TOAD le CHAMPIGNON EXTRA MARIO - Si Mario Feu ouvre une porte qui cache un Super Champignon, celui-ci devient TOAD, le Champignon Extra Mario. Il donne à Mario une vie supplémentaire.

LES DANGERS QUI MENACENT MARIO

Maria peut perdre une vie dans les situations suivantes :
 S'il touche un ennemi lorsqu'il n'est ni Mario Feu, ni Super Maria.
 Si toutes les portes sont ouvertes au même moment sur l'écran.
 S'il ne reste plus de temps disponible.
 S'il tombe d'un hôtel.



SAUVEGARDE DE LA PARTIE

A tout moment durant la partie, vous pouvez faire apparaître l'écran de sauvegarde qui vous permet d'enregistrer la partie en cours. Procédez comme suit :

Lorsque vous êtes à l'écran Time du niveau, actionnez le joystick de la rétrocommande vers le bas et appuyez sur le bouton 2.
 Vous pouvez également faire apparaître l'écran d'enregistrement de partie en choisissant de ne pas continuer lorsque vous avez perdu votre dernier Maria.

ECRAN DE SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Utilisez votre joystick pour sélectionner l'une des cinq lignes en dessous du mot **NOM**. Appuyez sur l'un des boutons de la rétrocommande. Si

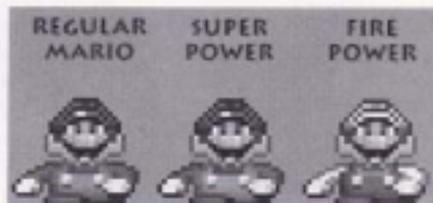
les cinq lignes sont pleines, vous devez décider de celle que vous allez supprimer pour la remplacer par la partie que vous voulez enregistrer. Utilisez le joystick de la rétrocommande vers le haut ou vers le bas pour changer les lettres, et vers la droite et la gauche pour passer de la première à la troisième initiale. Lorsque vous avez terminé, appuyez à la colonne qui se trouve sur la droite et cliquez sur **Enregistrer**. Votre partie est maintenant enregistrée.
 Si vous décidez de ne pas enregistrer, cliquez sur **QUITTER**.

REPRISE D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Pour reprendre une partie enregistrée, cliquez sur **REPRISE** sur le premier écran.
 L'écran des jeux sauvegardés apparaît. Cliquez sur la partie que vous désirez reprendre.

Lorsque vous reprenez une partie sauvegardée, vous retrouvez l'écran du Royaume. Vous pouvez décider de rejouer à partir d'un hôtel déjà terminé (ce qui aura pour conséquence de vous faire reprendre au premier étage de cet hôtel), ou bien de reprendre un hôtel abandonné en cours de partie (vous reprenez au niveau sur lequel vous étiez au moment de l'arrêt).

MÉMOIRE - Les meilleurs scores sont enregistrés dans la mémoire de votre lecteur de CD. Attention ! Si vous utilisez votre disque sur un autre lecteur, n'essayez pas de retrouver une partie enregistrée précédemment sur une autre machine. Les parties sont sauvegardées dans le lecteur, pas sur le disque !



LES AMIS DE MARIO

Les éléments et personnages suivants existent Mario dans sa mission et l'aident à battre la Princess.

LES PIÈCES - Les pièces apparaissent derrière certaines portes. Si Mario en ramasse 30, il obtient une vie supplémentaire.

LES SUPER CHAMPIGNONS - Ils permettent à Mario de devenir Super Mario. Les Super Champignons se cachent derrière certaines portes.

LES FLEURS DE FEU - Les Fleurs de Feu se cachent derrière certaines portes. Si Mario attrape une Fleur de Feu, son tee-shirt et sa ceinture deviennent blancs et il a alors la possibilité de lancer des boules de feu. Lorsque l'est Mario Feu, il vous suffit d'appuyer sur les Boutons 1 et 2 de la télécommande simultanément, pour lancer des boules de feu (sur certaines télécommandes, il vous suffit d'appuyer sur le Bouton 3).

TOAD - Si Mario attrape Toad, il obtient une vie supplémentaire. Toad ressemble beaucoup à un Super Champignon, mais il bouge plus vite.

SUPER ÉTOILE - La Super étoile rend Mario invincible pendant quelques instants. Elle apparaît lorsque certaines portes sont ouvertes. Lorsque Mario attrape cette étoile, il devient invincible et peut défaire tous les ennemis qu'il rencontre. Lorsque Mario est invincible, des étoiles brillent autour de lui. La diminution de leur nombre vous indique que l'invincibilité de Mario diminue. Lorsque toutes les étoiles ont disparu, Mario est redevenu Mario.

LES ENNEMIS

KOOP - Faites attention à ces farces vicieuses qui hantent les hôtels.

GOOMBA - Lent mais tenace, Goomba empêche Mario d'avancer.

WIGGLER - Mario doit chercher à sauter et à écraser le tête du Wiggler tout en évitant soigneusement de le heurter de front ou de toucher son corps. Il faut plusieurs coups pour le réduire à néant.

PARABOMB - Les Parabombs sont attachées à un parachute. Elles atterissent au hasard dans les étages. Il faut faire très attention car les Parabombs peuvent en contenir d'autres.

MINI NINJA - Ce petit guerrier, très rusé, avance en sa cachant dans l'entrecroisement des portes. Ensuite, il attaque directement Mario. Les mini ninjas sont très peureux. Si Mario tombe de les écraser en sautant dessus, ils s'en vont à toutes jambes.

BUZZY BEETLE - Buzzy Beetle n'est pas un surdoué, mais il est très, très persistant. Il marche sans répit à la recherche de Mario et se lance à sa poursuite lorsque Mario entre à l'étage où il se cache.

SPINY - Spiny ressemble à Buzzy Beetle, mais il est un petit peu plus évolué. Mario ne peut pas lui sauter dessus, à cause des épiquets qu'il a sur le dos.

MONTY MOLE - C'est une petite roupe odieuse qui cime surprenne Mario, puis qui s'en va en courant en changeant de direction à tout moment. Mais comme tous les membres de sa race, Monty Mole ne voit pas bien et se cogne très souvent contre les murs.

KOOPA VOLANT - Un Koopa Volant très agacé. Vale un peu partout sur l'écran.

GOOMBA VOLANT - Un Goomba Volant n'est pas aussi agile qu'un Koopa Volant. Il ne peut voler que dans les étages. Mais il faut faire attention, car certains Goombas Volants comportent des Banzai Bill qui viennent attaquer Mario lorsqu'il se met à sauter sur les Goombas.

BANZAI BILL - Les Banzai Bill entrent de fin fond de l'écran. Mario

ne les voit pas venir mais il peut les entendre, car leur bruit ressemble au grondement sourd du canon.

BIG BOO - Ce gros fantôme peut causer bien des soucis à Mario, mais seulement lorsqu'il ne le regarde pas. En effet, si Mario regarde Big Boo bien en face, celui-ci a peur et tente de cacher ses yeux. Il est impossible de sauter sur Big Boo ou de l'écraser. Il faut donc faire très attention.

BOO BUDDIES - Ils ressemblent beaucoup à Big Boo, mais sont beaucoup plus rapides que lui. Ils sont transparents et ne provoquent pas beaucoup de dégâts. Mais il faut faire attention car à certains moments, ils peuvent devenir plus intelligents et se précipiter sur Mario. Mario doit alors partir à toutes jambes ! Il est impossible de leur sauter dessus ou de les écraser.

KOOPA SQUELETTE - Les Koopas Squelettes hantent les étages. Ils servent Mario lorsqu'il apparaît là où ils sont. Un seul rebât un Koopa squelette à un tas d'ossements qui se reforment rapidement, prêts à attaquer. Pour obtenir un enlèvement total, il faut tirer une boule de feu ou le toucher en étant doté de l'invincibilité que donne le Super Étoile.

PAI THE BAT - Pas vit sous le plancher de certains étages, il vole à l'arrière. Ce n'est pas l'insecte le plus doux du monde pour voler !

MECHA KOOPA - Mecha est un Koopa mécanique qui ouvre les portes. Mario peut lui sauter dessus mais il ne l'écrasera que pour une seconde ou deux. Il est possible que le Mecha Koopa soit à court d'énergie et s'arrête.

BELFHOP GOOMBA - Il va plus vite que les Goombas normaux et charge de direction un peu au hasard.

RHINESTONE GOOMBA - Son comportement ressemble à celui des Goombas habituels mais, en plus, il peut ouvrir les portes.

Z KOOPA - Ce Koopa est habillé d'un smoking et peut, de temps à autre, voler d'une manière beaucoup plus subtile que les autres Koopas.

UNE PRODUCTION DES STUDIOS PHILIPS FANTAISIE FACTORY

Producteur Exécutif Stephen Redosh

Producteur Michael Ain

Chargé de Projet Kevin Goldberg

Tom Lahff

Steve Martin

Kevin Y.A. Hunt

Producteur Associé Jenise Conway

Directeur Artistique Jeff Zorn

Infographie Wilena Kim

Animation Pat Campbell

Infographie Heats Biri Venola

Séquences animées,

Animations et effets spéciaux Terry O'Brien

Kathy Swain

Bonita Vesh

Production Audio Lisa Eisenwab

Thème musical Jack Levy

Avec les voix de Mark Geza

Jocelyn Barford

Idée originale Stephen Redosh

Producteur Technique Kevin Goldberg

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

- Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



Le Compact Disc Interactif donne à la télévision une nouvelle dimension : l'interactivité, avec la vidéo numérique et la qualité de son du disque compact. Pour exploiter les CD-i, l'utilisateur dispose d'une télécommande à trois fonctions principales :

• **Déplacement du curseur**

Cette fonction permet à l'utilisateur de placer le curseur n'importe où sur l'écran lorsque cela est nécessaire pour sélectionner une action précise ou, d'une façon générale, une zone ou un objet actifs affichés à l'écran.

• **Bouton d'action 1**

Repéré par un point •, ce bouton sert à lancer une action sélectionnée au moyen du curseur.

• **Bouton d'action 2**

Repéré par deux points **, ce bouton peut selon le cas assurer les mêmes fonctions que le bouton 1 ou permettre d'en exécuter d'autres.

Pour localiser la commande du curseur et les boutons d'action sur votre télécommande, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre lecteur CD-i. Nota: les fonctions peuvent varier selon le disque. Pour connaître ces fonctions, consultez les programmes d'"Aide" proposés dans la plupart des CD-i.

Le rangement et la manipulation du CD-i nécessitent autant de soins que pour le CD audio. Vous n'aurez pas à nettoyer le CD-i si vous le manipulez seulement en le tenant par les bords et le rangez directement dans son boîtier après utilisation. Si votre disque présente un défaut de fabrication ou de lecture, retirez-le du lecteur et nettoyez-le avec un chiffon sec, propre, doux et non pelucheux en suivant toujours une ligne droite partant du centre du disque et allant vers le bord. N'utilisez jamais de solvants ou de produits abrasifs pour nettoyer votre disque.