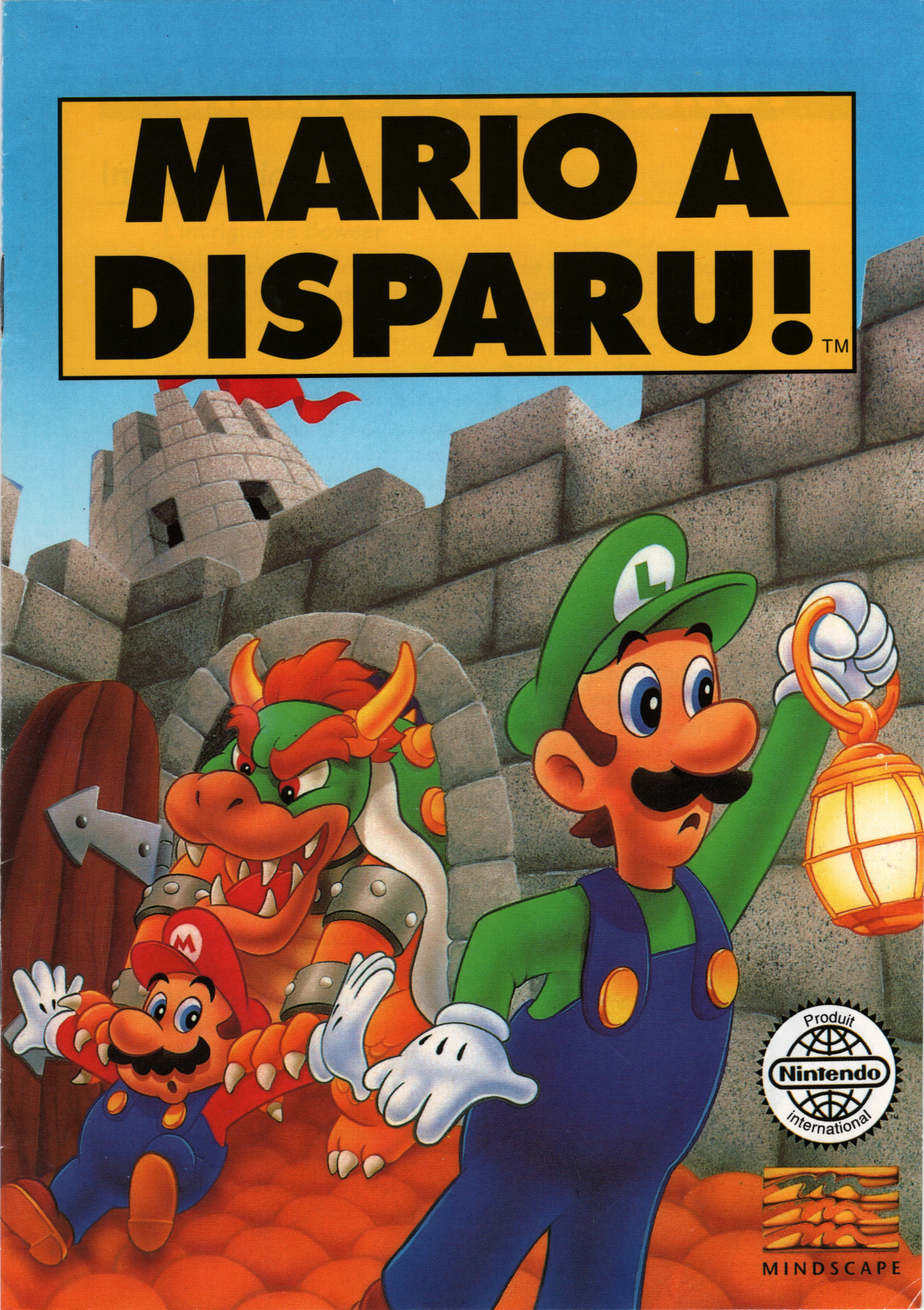
MARIO A DISPARU!™



MARIO A DISPARU!

Introduction

L'intrigue de Bowser

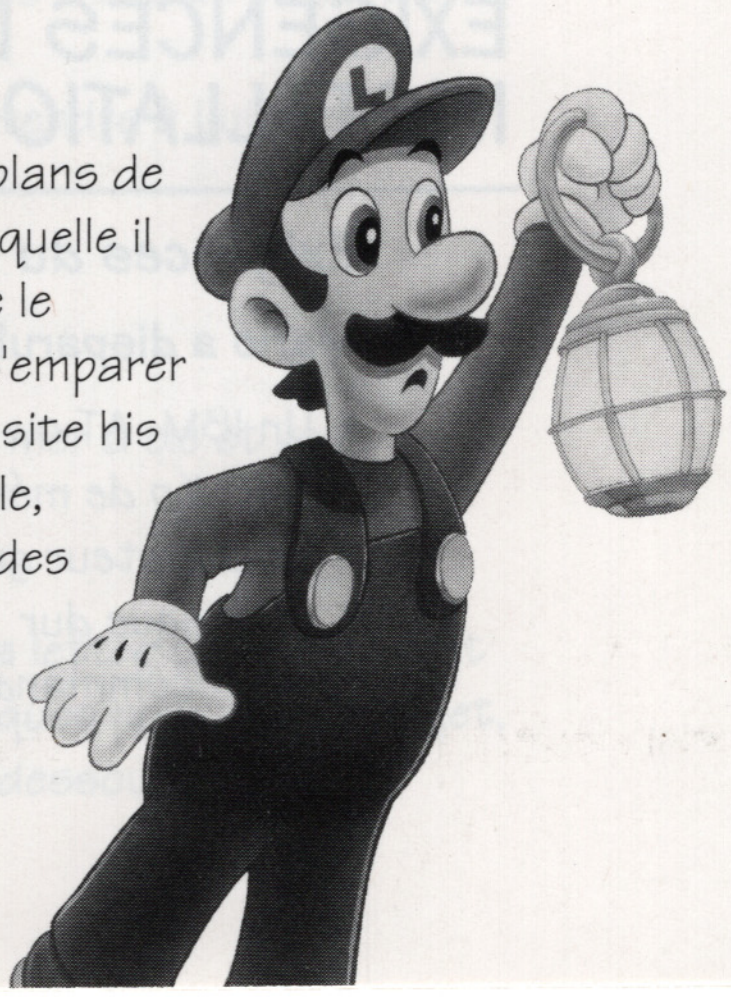
Oh non! Bowser et ses mauvais garçons se sont remis à mener une vie de malfaiteurs. Et cette fois, ce n'est pas du monde de Mario qu'il s'agit : c'est de votre monde à vous ! Depuis son château de l'Antarctique, Bowser fait entrer son équipe de Koopas sauvages et sans scrupules dans son Système de Télétransport-et-Vol à Commande par Mot de Passe (les portes). Les tortues tordues parcourent le globe, déclenchant sur leur passage des vagues de criminalité et de psychose dans des villes jusque-là très prisées, balayant les sites historiques et détruisant les précieux objets fabriqués. Avec le fruit de ses ventes honteuses, Bowser amasse des sèche-cheveux de la ligne de messageries-Hafta Havit. Ce qu'il manigance ? Faire fondre l'Antarctique et inonder la planète Brrrr !

La situation de Mario

Les courageux frères de Brooklyn permettront-ils l'exécution de cet abominable plan des neiges? "Jamais de la vie !", ont répondu les garçons. Mario et Luigi sont donc partis à l'assaut des déserts de glace et de neige pour faire avorter les plans des affreux avortons. Mario s'est glissé dans le repaire de Bowser pour espionner celui-ci. Peu de temps après, le téléphone-vidéo de Luigi se met à sonner. Sur l'image brouillée qui lui parvient, Mario appelle au secours. Bowser est rusé: il frappe un dernier coup et capture ce que Luigi a de plus précieux au monde son ami Mario !

La mission de Luigi

Luigi doit arrêter les Koopas, faire échouer les plans de Bowser et retrouver Mario. Chaque porte par laquelle il se faufile le fait pénétrer dans une ville où règne le désordre. Là, Luigi doit coincer chaque Koopa, s'emparer de son butin et rapporter l'objet fabriqué à son site his torique d'origine. En chemin, Luigi parcourt la ville, glane des indices parmi la population, consulte des cartes et résout des énigmes. Aidez-le avant qu'il ne soit trop tard ! Une fois qu'il a repéré sa position sur le globe, Luigi doit appeler Yoshi à



l'aide du globulateur. Ce n'est que lorsque Yoshi aura mangé Pokey que Luigi pourra retourner au château de Browser et verrouiller la porte de cette ville.

Note aux parents

Chers parents,

Mario a disparu! est conçu comme un moyen distrayant d'apprendre aux enfants la géographie et la culture des pays du monde. Cependant, pour tirer pleinement parti de ce programme, il se peut que votre enfant ait besoin d'un coup de main. Voici certaines choses que vous pouvez faire pour l'aider :

- Encouragez votre enfant à consulter toute les cabines d'informations pour obtenir indices et "brochures" qui lui apporteront des renseignements sur chaque ville et chaque pays qu'il visite avec Luigi.
- Si votre enfant ne fait que commencer à lire, aidez-le à lire ces indices et brochures.
- Discutez avec lui des événements actuels relatifs aux endroits qu'il visite.
- Montrez-lui des articles de magazines et de journaux concernant ces endroits du globe.
- Montrez-lui ces mêmes villes et les pays sur d'autres cartes et planisphères.

Nous espérons que cette aide que vous apporterez à votre enfant s'avérera gratifiante et que, vous aussi, vous apprendrez en vous amusant!

Ciao,
Mario & Luigi

EXIGENCES DU SYSTEME ET INSTALLATION

Exigences du système

Mario a disparu! requiert les éléments suivants :

- Un IBM AT ou compatible à 100% (au moins 286 et 12 MHz)
- 640 Ko de mémoire
- Un adapteur graphique VGA ou Super VGA
- Un disque dur

Il est recommandé d'utiliser une souris et une antémémoire de disque.

Installation

Pour installer **Mario a disparu!** sur votre disque dur, procédez comme suit:

1. Insérez la disquette de distribution n 1 dans votre unité de disquettes (A: par exemple).
2. Tapez **A:** et appuyez sur Entrée pour accéder à cette unité.
3. Tapez **INSTALL** et appuyez sur Entrée.
4. Suivez les instructions à l'écran pour terminer d'installer le programme.

Pour exécuter **Mario a disparu!:**

1. Tapez **CD\MARIO** et appuyez sur Entrée.
2. Tapez **MARIO** et appuyez sur Entrée.

COMMANDES DE JEU

Souris

Pour aider Luigi à accomplir des actions, **pointez** et **cliquez** avec le bouton **gauche** de la souris. Pointez et cliquez également pour choisir une porte, vous déplacer dans une ville, attraper les Koopas, amasser des butins, parler aux gens et utiliser des outils. Par exemple, pour vous rendre dans une ville, cliquez sur une porte. Un clic sert aussi à arrêter l'animation en cours.

Clavier

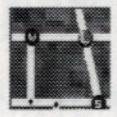
Mario a disparu! peut se jouer sans souris, en utilisant les touches suivantes:

- (F1) sert à appeler **au secours**.
- (ALT) + les **flèches** directionnelles sert à déplacer le curseur.
- (ALT) + (INS) a la même fonction que le clic. A certains endroits, vous pouvez aussi utiliser la touche Majuscules **gauche**.
- La **barre d'espacement** arrête les personnages à l'écran et sert à ramasser les objets.
- Les touches **N, E, S, O** font respectivement prendre à Luigi les directions nord, est, sud et ouest.
- (F5) active et désactive l'animation rapide.
- (ALT) + **S** active et désactive les sons.
- (ALT) + **V** règle le volume du son.
- (ALT) + **C** vous fait sortir d'une ville sans la fermer à clé et vous renvoie au château de Bowser.
- (ALT) + **X** vous fait quitter le jeu

Pour utiliser un **outil**, vous pouvez aussi taper la lettre correspondant à son nom. Pour obtenir des tuyaux plus spécifiques pour chaque objet, consultez la section **"Utilisation des objets"** cidessous.

UTILISATION DES OBJETS

Lorsque Luigi arrive dans une ville, le panneau des outils montre une illustration de tous les outils dont il peut se servir pour accomplir sa mission.

Carte 

En cliquant sur la carte ou en appuyant sur M, vous obtenez un agrandissement d'une carte de ville qui comprend les éléments suivants :

- **L** indique la position de Luigi
- Jusqu'à quatre icônes en forme de lettres (**N, E, S** et **O**) indiquent les directions que peut prendre Luigi.
- La lettre **I** indique une **cabine d'informations** relative à un site historique important.
- Si Luigi dispose d'un jeton de taxi, il peut l'utiliser pour se rendre à n'importe quel endroit de la carte. Il suffit pour cela de cliquer sur la destination désirée pour qu'un taxi l'y emmène. Voir également à ce sujet la section **"Jetons de taxi"**.

Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur la c**arte** ou appuyez à nouveau sur **M**.

Boussole 

La **boussole** se trouve juste à côté de la **carte**. Pour faire avancer Luigi d'un bloc dans une direction donnée, cliquez sur une flèche de la **boussole** ou appuyez sur une des touches N, **E, S** ou **O**. Comme dans les vraies villes, il n'est pas toujours possible, aux intersections, de prendre n'importe quelle direction.

Objets fabriqués 

C'est en coinçant des Koopas que Luigi trouve des objets fabriqués. Pour coincer les Koopas, cliquez lorsque vous en voyez un passer en rasant les murs. Celui-ci laisse alors tomber le sac qui contient son butin et disparaît de la circulation. Cliquez alors sur le sac qui renferme un objet fabriqué volé à un site historique. Une petite image de l'objet volé s'affiche dans la case d'**objets fabriqués**. Quand Luigi aura récupéré un certain nombre d'objets, vous devrez, pour voir les différents objets, cliquer sur les flèches de la case. Vous pouvez aussi vous servir du clavier pour arrêter les Koopas, saisir les butins et

visualiser les objets. Voir à ce sujet la section **"Commandes du jeu"**.

Globulateur 

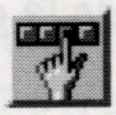
Sitôt que vous avez repéré dans quelle ville se trouve Luigi, cliquez sur le **globulateur** ou appuyez sur **G** pour visualiser la planisphère. Pour choisir un continent, cliquez dessus. Faites de même pour choisir un pays ou une ville puis cliquez avec le bouton **Yoshi** ou appuyez sur **Y**. Si vous choisissez la bonne ville, Yoshi vient en aide à Luigi. Quand Luigi aura rapporté tous les objets fabriqués à leurs sites historiques respectifs, trouvez le Pokey qui garde la porte de la ville. Yoshi doit avoir mangé le Pokey pour que Luigi puisse retourner en Antarctique et fermer cette porte à clé! Vous pouvez également cliquer avec le bouton de **planisphère** ou appuyer sur Z pour faire un zoom arrière et choisir un autre pays ou continent, ou cliquer avec le bouton de **globulateur** ou appuyer sur **G** pour partir sans appeler Yoshi, ou encore visualiser les cartes à l'aide du clavier, appeler Yoshi et partir. Voir également la section **"Commandes du jeu"**.

Téléphone 

Pour vous servir du téléphone-vidéo de Luigi, cliquez sur le **téléphone** ou appuyez sur **P**. Tapez des chiffres ou cliquez dessus, puis cliquez sur **Envoyer** ou appuyez sur Entrée pour composer un numéro (pour recomposer un numéro en cas d'erreur, cliquez sur **Effacer** ou sur la **barre d'espacement**. Cliquez ensuite sur les questions et les réponses pour parler à vos interlocuteurs. Enfin, cliquez à nouveau sur le **téléphone** ou appuyez sur la touche (ESC) pour raccrocher.

Ordinateur 

L'ordinateur de Luigi enregistre toutes les brochures qu'il prend dans les **cabines d'informations** et toutes les conversations qu'il tient avec les gens dans la rue. Pour ouvrir l'**ordinateur**, cliquez dessus ou appuyez sur **C**. Cliquez ensuite sur un article comme une brochure ou tapez un nombre pour lire les informations (l'objet à gauche commence à **1**). Cliquez à nouveau sur l'ordinateur ou appuyez sur la touche (ESC) lorsque vous avez terminé.

Options 

Cliquez sur les **options** de la partie du **panneau d'outils** la plus à droite pour utiliser les commandes suivantes:

- **Sauvegarder** - Cliquez sur cette option ou appuyez sur **S** pour sauvegarder un jeu en cours.
- **Charger** - Cliquez sur cette option ou appuyez sur **L** pour charger un jeu sauvegardé.
- **Nouveau jeu** - Cliquez sur cette option ou appuyez sur **N** pour commencer un nouveau jeu
- **Jouer** - Cliquez sur cette option ou appuyez sur **P** pour continuer le jeu en cours.
- **Age** - Cliquez sur cette option ou appuyez sur **A** pour changer l'âge du joueur actuel.
- **Volume** - Cliquez sur cette option ou appuyez sur **ALT** + **V** pour régler le volume du son.
- **Son** - Cliquez sur cette option ou appuyez sur **ALT** + **S** pour activer ou désactiver le son (le son est activé par défaut).
- **Photos** - Cliquez sur cette option ou appuyez sur **H** pour consulter l'**album** qui contient toutes les photos que Luigi a prises des sites historiques.
- **Quitter** - Cliquez sur cette option ou appuyez sur **Q** pour quitter le jeu.
- **Credits** - Cliquez sur cette option ou appuyez sur **C** pour obtenir la liste des personnes très sympathiques qui ont créé ce jeu.

Jetons de taxi 

Luigi arrive dans une ville avec en poche plusieurs jetons de taxi. Il peut utiliser un de ces jetons pour se rendre en taxi à n'importe quel endroit de la **carte**. Gardez l' il ouvert, vous trouverez peut-être des jetons supplémentaires. Voir la section **Carte** de ce manuel.

Appareil-photo

Quand Luigi a rapporté un objet fabriqué, il peut accéder au site historique correspondant pour y prendre des photos. Il vous suffit pour cela de cliquer sur le bouton de l'a**ppareil-photo**. Vous pouvez également appuyer sur la **barre d'espacement** pour prendre une photo, sur la touche Entrée pour retourner dans la rue ou sur la touche **ESC** pour retourner dans la rue sans prendre de photo.

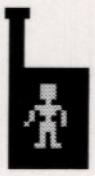
Conseils

Pour vous déplacer dans une ville: servez-vous de la **carte**, de la **boussole**, ou cliquez sur l'endroit où vous voulez que Luigi se rende.
Pour trouver des Koopas, des personnes et Pokey: Luigi doit

ramasser les objets qu'il trouve dans la rue et les ajouter à sa barre de **stock**. Les choses sur lesquelles il peut cliquer sont les suivantes:



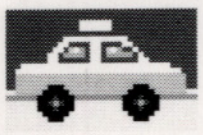
Localisateurs de Koopas - Ramassez ces indicateurs. Lorsque vous utiliserez la **carte** par la suite, cliquez sur un indicateur dans votre **stock** et le Koopa correspondant apparaîtra sous forme de coquillage sur la carte de la ville.



Localisateurs de citoyens - Ramassez ces indicateurs. Lorsque vous utiliserez la **carte** par la suite, cliquez sur un indicateur dans votre **stock** et la personne correspondante apparaîtra sous forme de coquillage sur la carte de la ville.



Localisateur de Pokey - Ramassez cet indicateur. Lorsque vous utiliserez la **carte**, cliquez dessus pour repérer l'endroit où se trouve Pokey, et emmenez-y Yoshi lorsque Luigi est prêt à quitter la ville.



Jetons de taxi - Cliquez sur ces jetons pour accroître le nombre de courses en taxi que peut prendre Luigi. Lorsque vous utilisez la **carte**, cliquez sur un endroit pour que Luigi utilise un jeton pour s'y faire emmener.

Pour parler à un citoyen - Cliquez sur la personne choisie (ou appuyez sur la **barre d'espacement**) pour qu'elle s'arrête pour vous parler. Cliquez sur une question de la bulle de Luigi comme **"Où suis-je?"** ou **"Qu'est-ce que c'est?"** La réponse apporte un indice soit sur l'objet, soit sur la ville qui apparaît dans la case à **objets fabriqués**. Cliquez à nouveau sur la personne pour recommencer le jeu. Vous pouvez également appuyer sur les **flèches** et sur la touche Entrée pour choisir une question et sur (ESC) pour mettre fin à la conversation.

Pour rapporter un objet fabriqué à son site historique: trouvez la **cabine d'informations** à l'aide de la **carte**. Cliquez sur le signe **Fermé** qui figure sur la cabine. Un agrandissement du signe apparaît avec le nom du site historique, son numéro de téléphone et une boîte de brochures. Notez le numéro de téléphone et cliquez sur le signe **Servez-vous**. Un agrandissement de la brochure apparaît. Vous pouvez le lire tout de suite, ou plus tard sur l'ordinateur de Luigi. Appelez le conservateur du site historique à l'aide du téléphone-vidéo pour lui dire que vous voulez rapporter un objet fabriqué. Si vous répondez correctement à ses questions, le conservateur vous récompensera en vous invitant à visiter le site historique qui vient d'être inauguré, et où Luigi vous servira de photographe.

Remarque: le conservateur est un drôle de personnage. Il reçoit des appels comme le vôtre tous les jours et il se peut qu'il raccroche si vous ne savez pas répondre à ses questions. Et si vous rappelez immédiatement, la ligne sera peut-être occupée: ne vous découragez surtout pas et continuez à appeler!

Assistance technique

For technical support in Europe:
Mindscape International
Priority House
Charles Avenue
Maltings Park
Burgess Hill
West Sussex
RH15 9PQ
Telephone: 0444 239600
Fax: 0444 248996

TM et C 1992 Nintendo. Copyright 1992 The Software Toolworks Inc. Tous droits réservés.
Mario a disparu, Mario, Luigi et Bowser sont des marques de Nintendo.
IBM est une marque déposée d'International Business Machines Corporation.

Mindscape International Ltd.
Priority House, Charles Avenue, Burgess Hill, West Sussex RH15 9PQ
TEL 0444 246333 FAX 0444 248996

/MU260035