

The Apprentice

Catalogue No.: 810 0239



PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE



CONTENTS

Italiano	4-11
Deutsch	12-19
Français	20-29



La Storia

Tu sei Marvin, l'apprendista del potente stregone Gandorf S. Wandburner III (GSW per gli amici). Vivi nelle cucine del grande castello nei sobborghi di Little Tiddlington, nello Shropshire. Poiché sei un apprendista, e per giunta del rango più basso possibile, sei costretto a svolgere tutti i lavori noiosi e talvolta pericolosi per i quali il mago di certo non si scomoda.

Insieme a te, nel castello ci sono Snuffles, il gatto domestico un po' stupidello di GSW, e Randolph il corvo, perennemente incollato alla spalla di GSW, tranne che all'ora del pasto.

Questa è la storia di una settimana della tua vita.



MENU PRINCIPALE

Punta la bacchetta magica di Marvin verso l'opzione che vuoi selezionare e premi il pulsante 1 del telecomando.

NEW GAME Dà inizio a una nuova partita dal livello I.

SAVED GAME Dà inizio a una partita dallo stadio (stage) più alto da te precedentemente raggiunto.

SOUNDFX Se hai una cartuccia DV, puoi passare da On a Off; altrimenti quest'opzione non è disponibile (vedrai apparire la scritta N/A).

HIGHSCORES Elenca i punteggi più alti raggiunti.

EXIT GAME Mostra i titoli di coda prima di uscire dal disco.

Se non scegli alcuna delle opzioni, partirà automaticamente una dimostrazione dei primi livelli di "Apprentice". Per interrompere la dimostrazione e tornare al menu, premi un pulsante del telecomando.

IL GIOCO

Il gioco si articola in sei livelli. Ogni livello ha tre stadi. Marvin ha a disposizione dieci minuti per completare ogni stadio. Dopo aver completato tutti e tre gli stadi, deve affrontare il "boss del livello" (Level Boss) per ultimare l'incarico che GSW gli ha affidato.

La ricompensa che Marvin riceve per tutto questo duro lavoro è... poter riposare nel suo letto. Al termine della giornata, si può stendere sul suo materasso sotto il tavolo della cucina e godersi un po' di meritato riposo.

COME MUOVERE MARVIN

Marvin, in questo gioco, si sposta in tre modi differenti: cammina (livelli I,III,IV,V); nuota (livello II); vola (livello VI). I comandi sono i seguenti:

PER CAMMINARE: Muovi a destra e a sinistra usando le rispettive direzioni sul telecomando. Per farlo saltare, premi il pulsante 1.

PER NUOTARE: Nuota verso l'alto, verso il basso, a destra o a sinistra usando le direzioni corrispondenti sul telecomando.

PER VOLARE:

Cammina/vola a destra e a sinistra usando le rispettive direzioni sul tuo telecomando. Per volare all'insù, premi il pulsante 1. Se lasci il pulsante 1 mentre Marvin sta volando, l'apprendista comincerà a scendere.

A ogni livello, Marvin dispone di un'arma differente, a cui si accede premendo il pulsante 2. Per i comandi specifici, vedi le descrizioni dei livelli.

Durante il gioco, premi entrambi i pulsanti del telecomando per 3 secondi per fermare il gioco. Potrai quindi continuare la partita selezionando l'opzione "Continue", oppure smettere con "Quit".

MONETE E BONUS

Sparsi per i vari stadi del gioco, troverai diversi tipi di bonus.

INVINCIBILITÀ Questo scintillio, protegge Marvin per un breve periodo dagli attacchi dei nemici.



ANGELO Una volta raccolto, questo spiritello volazza intorno alla testa di Marvin, proteggendolo da un attacco nemico.



SVEGLIA Concede a Marvin un minuto extra di tempo per completare lo stadio (stage).



MONETE Valgono 100 punti. Più monete avrà Marvin al termine di un livello, più alto sarà il bonus.



VITA EXTRA Una possibilità di successo in più.



BORSA DI MONETE Contiene 10 monete per un totale di 1000 punti.



CHICCHE Possono avere le forme più svariate, dal joystick alla ciliegia, e ognuna vale un certo numero di punti.

Domenica 8 giugno 893

·LIVELLO I - LA TORRE MEDIEVALE·



GSW ha intenzione di studiare degli incantesimi di un nuovo tipo di magia, per i quali ha bisogno di un libro intitolato "Visione della sfera di cristallo e altre amenità - Volume I". Per procurarglielo, dovrai scalare la torre medievale, in cima alla quale c'è la biblioteca.

Lunedì 9 giugno 893

·LIVELLO II - IL POZZO·

Mentre fai le pulizie del castello, appoggi il libro che hai procurato ieri, con così grande fatica, sul bordo del pozzo. Ma lo stregone sceglie proprio questa mattina per fare un ingresso di grande "effetto", e tu, colto da terrore, fai cadere il libro nel pozzo. GSW non si commuove, e nella sua furia ti ordina di recuperare il libro immediatamente. Per facilitarti il compito, ti tramuta gentilmente in una rana e ti scaraventa nel pozzo, avvisandoti di non osare tornare indietro finché non avrai recuperato il libro e, comunque, di stare attento a... ma purtroppo non riesci a sentire il resto della frase, perché sei ormai sommerso dall'acqua.



Martedì 10 giugno 893

·LIVELLO III - HI-TECH·



Il gatto del mago, Snuffles, ha avuto un piccolo incidente mentre giocava nel laboratorio. Stava giocando con la sfera di cristallo, credendola un gomitollo di lana (come abbiamo già detto, Snuffles è un po' stupido!). A un certo punto è saltato sopra la sfera ed è sparito. GSW ti chiede di trovare e riportargli indietro il suo adorato micione. Be', a dire il vero ti afferra per il colletto e ti dice: "Va' a cercare il mio gatto, apprendista" e poi ti rompe in testa la sfera di cristallo, e a quel punto anche tu sparischi.

8

Mercoledì 11 giugno 893

·LIVELLO IV - LA TORRE GELATA·

GSW è uno stregone al passo coi tempi: ha trasformato una delle torri del castello in un frigorifero, che comprende anche una zona freezer. Oggi ha deciso di trascorrere il suo tempo davanti al camino, e ti ordina di portargli un bicchiere di Glen Willy - il suo whisky preferito - CON GHIACCIO. Per il whisky non c'è problema, ma il ghiaccio!!! Bisogna andarlo a prenderlo nel freezer della torre gelata.



Giovedì 12 giugno 893

·LIVELLO V - LA TORRE DESERTA·



Randolph, il corvo di GSW, non è insensibile ai richiami della natura ogni volta che un grazioso corvo femmina lo chiama dalla cima della torre deserta del castello. Ma a giudicare dai pianti sconsolati e dalle grida stridenti che giungono regolarmente dalla torre, sembra che non tutto vada per il meglio in questa idilliaca storia d'amore. Lo stregone ti incarica di andare a prendere il suo amato corvo prima che gli accada qualcosa di terribile.

9

Venerdì 13 giugno 893

·LIVELLO VI - LA TORRE DEI GIOCATTOLI·

E' venerdì 13, ma al contrario di quel che afferma la credenza popolare, gli stregoni non amano particolarmente questa data. Così, Gandorf è sconvolto dalla paura e vuole il suo orsacchiotto. Devi andare a prenderlo tu, in cima alla torre dei giocattoli. Purtroppo però, essendo questo il castello di un mago, tutti i giocattoli sono incantati e non ne vogliono sapere di essere oggetto dei giochi dello stregone. Occhio!



ARMA A DISPOSIZIONE



Livello I....

In questo livello, per difenderti durante la ricerca del libro, potrai usare ogni volta che vorrai la speciale bacchetta magica che lancia palle di fuoco. Non dimenticarti però che puoi sconfiggere i nemici anche saltandogli addosso!



Livello II....

Per tua fortuna, GSW non ha eseguito alla perfezione l'incantesimo che tramuta un uomo in una rana. La tua lingua è così rimasta a forma di pugno romano, che potrai usare per prendere a calci i nemici.



Livello III....

In questo livello disponi di una riserva illimitata di magiche palle di gomma, che esplodono all'impatto con un nemico. Potresti però avere qualche difficoltà nell'uso, perché rimbalzano dappertutto!

Livello IV....

Qui non hai altro che la tua fidata pistola ad acqua per farti strada fino al freezer. Ma ricorda che, in un luogo freddo come quello, l'acqua è l'ideale per congelare i nemici.



Livello V....

Arco e frecce sono l'arma con cui ti difenderai in questo livello. Puoi tirare sia orizzontalmente sia diagonalmente. Premi il pulsante 2 del telecomando per tendere l'arco e poi mira stabilendo la direzione con il telecomando, quindi lascia andare il pulsante 2 per scoccare la freccia.



Livello VI....

Dato il giorno particolare, GSW ti permette di usare il suo cappello a elica brevettato, con pistola a raggi laser incorporata. Con questo cappello, puoi volare nella torre dei giocattoli incenerendo tutto ciò che ti sbarrava la strada.

LIVELLI BONUS

Dopo ogni giorno della settimana, Marvin, esausto, va a letto a riposare, e sogna. Addentrati nei sogni di Marvin e cerca di raccogliere quante più monete riesci in un minuto, in modo da arrivare sano e salvo al segno "finish". Se riesci a raccogliere tutte e cinquanta le monete del livello, otterrai un "perfect" bonus. E tanto per accrescere il divertimento, se riesci a raccogliere le cinque palline che hanno impresse le lettere M A G I C ("magia"), avrai in premio una vita extra!

SALVATAGGI

In "Apprentice" non puoi salvare le partite interrotte. Hai però la possibilità di riprendere il gioco dal livello più alto raggiunto in precedenza, selezionando l'opzione SAVED GAME del menu principale.

PUNTEGGI MIGLIORI

Iventi migliori punteggi verranno salvati sul tuo lettore CD-i. Se hai perso tutte le vite, ma sei riuscito a raggiungere un punteggio elevato, ti verrà chiesto di inserire il tuo nome, che rimarrà per la memoria dei posteri (oppure finché non verrà battuto!). Puoi conoscere i nomi dei giocatori più bravi selezionando l'opzione HIGHSCORES del menu principale.

STRATEGIE E SUGGERIMENTI PER IL GIOCO

1. In ogni livello c'è qualche tipo di barriera invalicabile. Per varcarla, dovrai trovare la chiave del colore appropriato. Per esempio, nel livello I la chiave rossa aprirà il lucchetto rosso che chiude le porte.
2. Mantieniti a distanza di sicurezza dai nemici nel livello del pozzo. Nel tirare i pugni, è fondamentale il tempismo.
3. La piovra sul fondo del pozzo è un osso duro. Ha una testa imponente, ma tentacoli deboli!
4. I teletrasportatori del livello high-tech si attivano spingendo verso l'alto, ma funzionano solo se si possiede la chiave del colore giusto.
5. Nel livello high-tech troverai dei tubi. Stando sul condotto di aerazione di un tubo e spingendo verso il basso sul telecomando, verrai risucchiato nel tubo. La stessa cosa accadrà se stai sotto a un condotto di aerazione e premi verso l'alto.
6. Nel livello della torre gelata, per non scivolare e perdere il controllo di continuo, cerca di evitare di muoverti sempre: se non muovi a destra o a sinistra quando Marvin atterra su una piattaforma, scivolerai molto meno.
7. La lava della torre deserta è mortale, non ti ucciderà solo nel caso tu in quel momento sia invincibile!
8. La vita dei corvi femmina è appesa a un filo (hai colto il suggerimento?).
9. Fai esercitazioni di volo sulla torre dei giocattoli: poi ne avrai presto bisogno!



Die Geschichte

Du bist Marvin, der Lehrling des großen Zauberers Gandorf S. Wandburner III (seine Freunde nennen ihn Gandorf). Du lebst in der Küche von Gandorfs großem Schloß — in der Nähe von Little Tiddlington in Shropshire. Als Lehrling und kleinster der Kleinen mußt Du stets die langweiligsten und oft auch gefährlichsten Arbeiten, zu denen Dein Meister keine Lust hat, erledigen.

Mit Dir wohnen in dem Schloß noch zwei weitere Gefährten von Gandorf: Snuffels Gandorfs dummer Schmusekater und Randolph der Rabe, der immer auf Gandorfs Schulter sitzt; es sei denn, es gibt etwas zu essen.

Lebe eine Woche als Marvin, der Lehrling.



HAUPTAUSWAHL

Bewege Marvins Zauberstab auf das Feld, welches Du auswählen möchtest und drücke Taste 1 Deines Eingabegerätes.

NEW GAME: Du beginnst ein neues Spiel von Level 1 aus.

SAVED GAME: Du beginnst das Spiel an der Stelle, an der Du es zuletzt verlassen hast.

SOUND FX: Wenn der CD-i Spieler mit einer DV-Cartridge ausgestattet ist, kannst Du die SFX an- oder ausschalten. Ohne eine DV-C wird "N/A" (nicht zutreffend) angezeigt.

HIGHSCORES: Zeigt Dir die Liste der besten "Apprentice"-Spielergebnisse.

EXIT GAME: Hier kannst Du den Nachspann anschauen, bevor Du das Spiel verläßt.

Wenn Du keines der Felder wählst, startet automatisch ein Demospiel, welches Dir die ersten Ebenen von

Apprentice vorführt. Um zur Hauptauswahl zurückzukehren, drückst Du einfach eine Taste Deines Eingabegerätes.

DAS SPIEL

Apprentice besteht aus sechs Levels, mit jeweils drei Ebenen. Marvin hat für jede Ebene zehn Minuten Zeit, sie zu bewältigen. Nachdem er alle drei Ebenen bewältigt hat, kommt er zu dem Boss des jeweiligen Levels und erhält eine Aufgabe, die sich Gandorf für ihn ausgedacht hat.

Marvins Belohnung für seine schwere Tagesarbeit ist sein Bett. Am Ende des Tages darf er sich auf seine Matratze unter der Spüle zum wohlverdienten Schlaf legen.

WIE MARVIN BEWEGT WIRD

Marvin kann sich in diesem Spiel auf drei Arten fortbewegen: gehen (in Level I, III, IV und V), schwimmen (in Level II) und fliegen (in Level VI). Und das geht so:

GEHEN

Bewege Dein Steuerelement

Deines Eingabegerätes nach rechts und links, mit der Taste 1 läßt Du Marvin hüpfen.

SCHWIMMEN Um hoch, runter, rechts oder links zu schwimmen, mußt Du Dein Steuerelement des Eingabegerätes in die entsprechende Richtung bewegen.

FLIEGEN Nach rechts oder links fliegst Du, indem Du das Steuerelement in die entsprechende Richtung bewegst. Hoch fliegt Marvin durch einen Druck auf Taste 1. Läßt Du die Taste eins los während Marvin hoch fliegt, dann sinkt er wieder abwärts.

In jedem Level hat Marvin unterschiedliche Waffen. Sie werden durch einen Druck auf Taste 2 ausgelöst. Genauere Beschreibungen wie Marvin bewegt wird, findest Du in den einzelnen Level-Beschreibungen.

Um das Spiel zu unterbrechen, mußt Du etwa drei Sekunden lang auf Taste 1 und 2 gleichzeitig drücken. Du hast dann die Möglichkeit weiterzuspielen ("Continue") oder das Spiel zu verlassen ("Quit").

MÜNZEN UND BONUS

Beim Durchlaufen der Ebenen gibt es verschiedene Möglichkeiten Punkte zu sammeln.



UNBESIEGBARKEIT Dieses kleine Glitzern schützt Marvin für kurze Zeit vor feindlichen Angriffen.



ENGEL Einmal eingesammelt, wird es um Marvins Kopf schwirren und ihn vor einem Angriff eines Feindes schützen.



WECKER Gibt Marvin eine Extraminute, um eine Ebene zu beenden.



MÜNZEN Ihr Wert beträgt 100 Punkte. Je mehr Münzen Marvin sammelt, desto höher ist seine Punktzahl am Ende eines Levels.



EXTRA LEBEN Gibt Dir noch eine Chance, zu siegen/gewinnen.



MÜNZSACK Beinhaltet zehn Münzen mit einem Gesamtwert von 1000 Punkten.



GOODIES Sie haben verschiedene Formen vom Joystick bis zu einer Kirsche mit unterschiedlichen Werten.

Sonntag, 8. Juni 893

DER MITTELALTERLICHE TURM - LEVEL 1



Gandorf hat entschieden, das er einige Forschungen über ein neues Gebiet der Zauberei betreiben möchte. Dazu braucht er ein Buch mit dem Titel "Hellseherei und ähnliche Hobbies, Vol I". Du mußt zur Bibliothek im obersten Stockwerk des mittelalterlichen Turmes gelangen, um es zu holen.

Montag, 9. Juni 893

DER BRUNNEN - LEVEL II

Das Buch, welches Du gestern so mühsam aus der Bibliothek geholt hast, legst Du auf den Rand des Brunnens, während Du dabei bist, das Schloß zu putzen. Der Zauberer kommt heute auf so spektakuläre Weise ins Zimmer, daß Du erschrickst und das Buch in den Brunnen fällt. Gandorf ist davon natürlich nicht begeistert und schickt Dich gleich hinterher, es zu holen. Damit es nicht ganz so schwer für Dich wird, verwandelt er Dich in einen Frosch und wirft Dich in den Brunnen. Du hörst noch wie er Dir rät, ja nicht ohne das Buch zurückzukommen und daß Du Dich vor... und da bist Du auch schon untergetaucht, ohne seine Warnung ganz gehört zu haben.



Dienstag, 10. Juni 893

·HI-TECH - LEVEL III·



Des Meisters Kater, "Snuffels", hatte einen kleinen Unfall beim Spielen im Labor. Er hat, in dem Glauben es sei ein Wollknäul, mit der Glaskugel gespielt — wie gesagt, Snuffels ist ganz schön dumm. Ein kleiner, falscher Sprung auf die Kugel, und die Katze war verschwunden. Nun packt Dich Dein Meister am Schlawitschen und sagt: "Geh und hole mein Kätzchen, Lehrling", und läßt Dich auch in der Kristalkugel verschwinden.

Mittwoch, 11. Juni 893

·DER EIS-TURM - LEVEL IV·

Gandorf ist ein moderner Zauberer. Er hat einen Turm seines Schlosses in einen Kühlschrank, komplett mit Gefrierfach verwandelt. Heute nun hat er sich vorgenommen, ein Glas seines geliebten Glen Willy Whiskys vor dem Kamin zu trinken und zwar mit Eis! Den Whisky kannst Du schnell besorgen, aber beim Eis wird es schon schwieriger. Du mußt im Eis-Turm zum Gefrierschrank gelangen, um es zu holen.



Donnerstag, 12. Juni 893

·DER WÜSTENTURM - LEVEL V·



Gandorfs Rabe Randolph folgt dem Ruf der Natur, als ein schönes Rabenweibchen vom Wüstenturm zu ihm herunterwinkt. Doch nach den verzweifelten und erschütternden Schreien zu urteilen, scheint es Randolph in seinem Liebesabenteuer nicht gerade gut zu ergehen. Der Meister schickt Dich los, um nach seinem geliebten Tier zu schauen.

Freitag, 13. Juni 893

·DER SPIELZEUGTURM - LEVEL VI·

Es ist Freitag der Dreizehnte und im Gegensatz zu der weitläufigen Annahme mögen Zauberer diesen schwarzen Tag nicht besonders. Um genau zu sein: Gandorf hat Angst und er will seinen Teddy zur Beruhigung. Du mußt nun rauf zur Spitze der Spielzeugturms um ihn zu holen. Unglücklicherweise, denn alle Spielsachen sind verzaubert und das Letzte, wonach ihnen der Sinn steht, ist daß der Zauberer mit ihnen spielt. Also, überlege gut, was Du tust.



LEVEL WEAPON



Level I Weapon: Fireball Wand

In dem ersten Level hast Du einen Zauberstab, der Feuerbälle abwirft, wann immer Du es möchtest. Dadurch wird Dir geholfen, das Buch zu finden. Aber vergiß nicht, daß Du Deine Feinde auch besiegen kannst, indem Du auf Sie raufspringst.



Level II Weapon: Tongue Fist

Zu Deinem Glück ist Gandorfs Zauberspruch für die Verwandlung in einen Frosch noch nicht ganz ausgereift. Dadurch wurde lediglich Deine Zunge zu einer schlagkräftigen Faust verwandelt, mit der Du Dich gegen Deine Feinde verteidigen kannst.



Level III Weapon: Rubber Balls

In diesem Level hast Du eine unbegrenzte Anzahl an Zauberbällen aus Gummi, die explodieren, wenn Sie einen Feind treffen. Es ist allerdings schwierig, sie einzusetzen, da sie überall durch die Gegend springen.



Level IV Weapon: Water Pistol

In diesem Turm hast Du nichts weiter als Deine treue Wasserpistole zur Verfügung, um Dir Deinen Weg zum Gefrierschrank zu bahnen. Aber bedenke: an diesem kalten Ort ist Wasser genau das Richtige, um Deine Feinde einzufrieren.



Level V Weapon: Bow and Arrow

Pfeil und Bogen werden Dir in diesem Level hilfreich sein. Du kannst nicht nur horizontal, sondern auch diagonal schießen. Drückst Du die Taste 2, dann spannst Du den Bogen. Mit dem Steuerelement gibst Du dann die Richtung an. Läßt Du Taste 2 wieder los, fliegt der Pfeil in die gewählte Richtung.



Level VI Weapon: Heli-Hat

An diesem Tag erlaubt Dir Gandorf seinen patentierten "Heli-Hut", der mit einem Lasergewehr ausgestattet ist, zu tragen. Mit Diesem Hut kannst Du in den Turm fliegen und die Feinde, die Dir den Weg versperren, abschießen.

BONUS LEVEL

Jeden Tag nach getaner Arbeit geht Marvin zu Bett, um sich von dem harten Tag zu erholen. Du kannst mit Marvins Träumen spielen. Versuch in einer Minute so viele Münzen wie möglich zu sammeln, und gehe vorsichtig zu dem "Ende"-Schild ("Finish"). Schaffst Du es, alle 50 Münzen zu sammeln, bekommst Du den Superbonus. Um es noch spannender zu machen, kannst Du die fünf Tabletten sammeln, die das Wort MAGIC bilden. Du erhältst dann ein Extraleben.

GESPEICHERTE SPIELE

Du kannst ein Spiel zwar nicht direkt in Apprentice speichern, aber wenn Du das nächste Mal die Funktion "Saved Game" in der Hauptauswahl wählst, kannst Du mit Deinem Spiel fortfahren.

HIGH SCORES

Die 20 besten Punktzahlen werden auf Deinem CD-i Spieler gespeichert. Wenn Du alle Deine Leben verspielt hast, im Verlauf eines Spiels aber unter die 20 besten gekommen bist, wirst Du aufgefordert, Deinen Namen einzugeben. Hier kannst Du auch sehen, wer noch zu den 20 Besten gehört.

SPIELTIPS UND STRATEGIEN

1. Jedes Level hat irgendwelche Barrieren. Diese kannst Du nur passieren, wenn Du den entsprechenden bunten Schlüssel findest. Im ersten Level ist es zum Beispiel ein roter, der in das rote Vorhängeschloß an der Tür paßt.
2. Halte Dich von Deinen Feinden im Brunnen-Level fern! Wähle den Zeitpunkt Deiner Schläge sehr genau.
3. Die Krake am Boden des Brunnens ist ein böser Geselle! Sie hat einen harten Kopf aber schwache Fangarme.
4. Aktiviere den Teleporter im Hi tech-Level, indem Du auf "Up" drückst. Das funktioniert nur, wenn Du den Schlüssel der richtigen Farbe gefunden hast.
5. Im Hi tech-Level gibt es einige Röhren, durch die Du rauf und runter gesogen werden kannst, indem Du das Steuerelement Deines Eingabegerätes nach oben oder unten richtest.
6. Im Eis-Level mußt Du zusehen, das Du Dich ständig in Bewegung hältst, damit Du nicht ausrutschst. Wenn Du Marvin beim Landen auf einer Plattform nicht bewegst, wird er nicht so sehr hin und her rutschen.
7. Die Lava im Wüstenturm ist gefährlich. Dir passiert nur dann nichts, wenn Du unschlagbar/unbesiegbar bist!
8. Das Leben des Rabenweibchens hängt an einem seidenen Faden (Hinweis!).
9. Übe das Schweben im Spielzeugturm. Du wirst es brauchen.



L'histoire de Marvin... jusqu'à votre arrivée...

Connaaissez-vous Marvin, l'apprenti du célèbre magicien Gandorf S. Wandburner III (que ses amis surnomment "GSW") ? Il vit dans la cuisine du château de son maître, près du village de Tiddlington, dans la région du Shropshire. Apprenti et homme à tout faire, il se charge de toutes les basses et dangereuses besognes que son maître adoré se refuse à accomplir.

Marvin partage son temps avec Snuffles, le chat un peu simplet de GWS, et Randolph, le corbeau qui ne quitte jamais l'épaule du magicien (sauf aux heures des repas...). Ce qui va suivre est l'histoire d'une semaine de la vie de Marvin... que vous partagez, maintenant...



Si vous désirez mieux comprendre la manière dont est organisé ce programme, ou si vous n'êtes pas familier avec le fonctionnement du lecteur de CD-i, consacrez quelques instants à la lecture de ce mode d'emploi.

TÉLÉCOMMANDE

La télécommande est l'outil qui vous permet de déplacer le curseur (en forme d'étoiles), de faire vos choix et interagir avec le programme.

Bouton 1 (•) (ACTION BUTTON): Appuyez dessus pour valider vos choix (on appelle cela "cliquer").

Bouton 2 (••) (ACTION BUTTON): Même fonction que le Bouton 1.

Joystick : Pour déplacer le curseur.

NOTE : Il est préférable d'utiliser un joystick pour ce jeu.

DÉMARRAGE DU DISQUE

Après avoir mis le téléviseur et le lecteur de CD-i en marche, appuyez sur le bouton OPEN/CLOSE du lecteur pour ouvrir le logement du disque. Posez le disque, face imprimée sur le dessus. Refermez le logement en appuyant une nouvelle fois sur OPEN/CLOSE. Cliquez sur "Play CD-i".

MENU PRINCIPAL

Déplacez les étoiles sur l'option désirée, puis confirmez votre choix en appuyant sur le Bouton 1 de la télécommande (cette action s'appelle cliquer).

NOUVELLE PARTIE

Pour jouer une nouvelle partie en commençant au niveau I.

PARTIE ENREGISTRÉE

Pour reprendre une partie à l'endroit où vous l'avez laissée.

BRUITAGES

Pour jouer avec ou sans effets sonores. Attention : cette option ne fonctionne que si votre lecteur est équipé d'une cartouche Digital Vidéo, sinon, les lettres N/A (sans objet) apparaissent à l'écran.

MEILLEURS SCORES

Pour consulter le tableau des meilleurs scores.

QUITTER LA PARTIE

Pour regarder le générique avant de revenir à l'écran d'accueil du lecteur de CD-i.

Si vous n'effectuez aucun choix, une démonstration présentant les premiers sous-niveaux du jeu commence automatiquement. Vous pouvez l'interrompre et revenir au menu principal en appuyant sur l'un des boutons de la télécommande.

LA PARTIE

Le jeu est divisé en 6 niveaux comportant chacun 3 sous-niveaux. Marvin a 10 minutes pour réussir chacun d'eux. A la fin de chaque niveau (3 sous-niveaux), il rencontre le Maître du Niveau (Level Boss) et doit mener à bien ce que GSW a préparé à son intention...

En récompense de ses efforts, Marvin obtient le droit d'aller se coucher. A la fin de la journée, il peut s'allonger sur son matelas, sous l'évier de la cuisine, et dormir d'un sommeil bien mérité.

POUR DÉPLACER MARVIN

Marvin peut se déplacer de différentes manières : EN MARCHANT (niveau I, III, IV, V) Utilisez le joystick de la télécommande pour déplacer Marvin vers la gauche ou la droite. Appuyez sur le Bouton 1 pour sauter.

EN NAGEANT (niveau II) Utilisez le joystick de la

télécommande pour nager vers le haut, le bas, la gauche ou la droite.

EN VOLANT (niveau VI) Utilisez le joystick de la télécommande pour marcher ou voler vers la gauche ou la droite. Appuyez sur le Bouton 1 pour voler vers le haut. Pour redescendre, relâchez le Bouton 1 lorsque que Marvin est en l'air.

Marvin a une arme différente à chaque niveau. Vous pouvez l'utiliser à tout moment en appuyant sur le Bouton 2 de la télécommande. Chaque arme est décrite ci-après.

Pour faire une pause en cours de partie, appuyez simultanément, pendant environ 3 secondes, sur les Boutons 1 et 2 de la télécommande. Vous aurez ensuite le choix de continuer ("Continue") ou de quitter la partie en cours ("Quit Game").

PIÈCES ET BONUS

Vous trouverez les éléments décrits ci-après dans les différents niveaux... attention, il faut parfois les chercher attentivement !



INVINCIBILITÉ Cette petite étincelle protège Marvin des attaques ennemies pendant un laps de temps assez court.



ANGE Une fois que Marvin l'a attrapé, ce charmant petit personnage plane au-dessus de lui et le protège contre une attaque ennemie.



RÉVEIL Offre à Marvin 1 minute supplémentaire pour terminer le niveau en cours.



PIÈCES Elles valent chacune 100 points. Plus Marvin a de pièces lorsqu'il termine un niveau, plus il aura de bonus.



VIE SUPPLÉMENTAIRE



BOURSE DE PIÈCES Elle contient 10 pièces, ce qui fait un total de 1000 points.



CADEAUX Il y en a de toutes les sortes, des joysticks, des bonbons, etc. Chacun d'eux vaut un certain nombre de points.

Dimanche 8 Juin, 893

·LA TOUR MÉDIÉVALE - NIVEAU I·



GSW a décidé de faire quelques essais de sorcellerie... Il a besoin d'un livre intitulé "Crystal Ball Gazing and Associated Pastimes - Volume I" ("Hypnose de la boule de cristal et loisirs associés. Premier volume"). Pour le trouver, vous devez monter à la bibliothèque qui se trouve tout en haut de la tour médiévale.

24

Lundi 9 Juin, 893

·LE Puits - NIVEAU II·

Alors que vous faites un peu de ménage dans le château, vous posez sur la margelle du puits le livre que vous avez mis tant de temps à trouver la veille... Hélas, votre maître arrive sans prévenir, vous faisant une peur bleue... et vous heurtez le livre, qui tombe au fond du puits. GSW vous ordonne de descendre le chercher immédiatement. Pour vous aider, il a la gentillesse de vous transformer en grenouille ! Puis, il vous jette dans le puits en marmonnant que votre retour est inutile si vous ne trouvez pas le livre et en vous conseillant de faire attention au... Zut ! Vous n'avez pas pu entendre la suite, vous êtes déjà dans l'eau, au fond du puits...



Mardi 10 Juin, 893

·HAUTE TECHNOLOGIE - NIVEAU III·



Un petit incident est survenu alors que le chat du magicien jouait dans le laboratoire avec la boule de cristal... il croyait qu'il s'agissait d'une pelote de laine ! (comme on vous l'a dit, Snuffle ne brille pas par son intelligence !). Aussi, lorsqu'il a sauté sur la boule, il a disparu ! GSW vous demande de retrouver son animal favori. En fait, il vous prend au collet, vous ordonne d'aller chercher son chat, et vous casse la boule de cristal sur la tête... vous disparaissiez à votre tour...

25

Mercredi 11 Juin, 893

·LA TOUR DE GLACE - NIVEAU IV·

GSW est un magicien précurseur. Il a transformé une des tours de son château en réfrigérateur avec un compartiment à glace. Aujourd'hui, il a décidé de passer un peu de temps devant sa cheminée. Il vous demande de lui préparer un verre de son whisky favori avec des glaçons... Pour le whisky, il n'y a pas de problème ; par contre, pour la glace, c'est une autre affaire. Il va falloir faire un petit tour du côté du congélateur...



Jeudi 12 Juin, 893

LA TOUR INHABITÉE - NIVEAU V.



Randalph, le corbeau fétiche de GSW, répond à l'appel de la nature lorsqu'une charmante oiselle l'ensorcelle du haut de la tour inhabitée du château. Mais, à en juger par les hurlements de désespoir qu'il profère, il semble que tout ne soit pas parfait pour nos deux oiseaux... Votre maître-magicien vous ordonne d'aller délivrer son oiseau adoré avant qu'un malheur ne lui arrive.

Vendredi 13 Juin, 893

LA TOUR AUX JOUETS - NIVEAU VI.

Aujourd'hui nous sommes vendredi 13 et en dépit de la rumeur populaire, les magiciens n'aiment généralement pas cette date ! En fait, Gandorf est mort de peur et veut absolument qu'on lui apporte son ours en peluche. C'est donc à vous d'aller le chercher en haut de la tour aux jouets. Hélas, étant donné que nous sommes dans le château d'un magicien, tous les jouets sont enchantés et aucun d'entre eux ne veut jouer avec le magicien. Un conseil : faites bien attention où vous mettez les pieds !



VOTRE ARME



Niveau I: une baguette magique

Dans ce premier niveau, vous pouvez utiliser votre baguette magique "spéciale boule de feu" pour vous aider. Elle vous permet de lancer des boules de feu particulièrement dévastatrices. Mais n'oubliez pas que vous pouvez aussi abattre vos ennemis en leur sautant dessus !



Niveau II: votre langue

Heureusement pour vous, GSW n'était pas au meilleur de sa forme et votre transformation n'est que partielle... N'oubliez pas d'utiliser votre langue pour anéantir ceux qui vous attaquent...



Niveau III: des balles enchantées

A ce niveau, vous disposez d'une quantité illimitée de balles enchantées en plastique qui explosent lorsqu'elles sont lancées contre vos ennemis. Mais attention, elles ne sont pas faciles à utiliser car elles rebondissent dans tous les sens !



Niveau IV: un pistolet à eau

Ici, vous n'avez qu'un pistolet à eau pour vous frayer un chemin dans le congélateur. N'oubliez pas que cet endroit est glacial et que l'eau est le meilleur moyen de refroidir vos ennemis !



Niveau V: un arc et des flèches

Vous êtes armé d'un arc et de flèches pour cette nouvelle aventure. Vous pouvez aussi bien tirer horizontalement qu'en

diagonale. Pour tendre l'arc, appuyez sur le Bouton 2 de la télécommande. Visez en actionnant le joystick dans la direction désirée, puis relâchez le Bouton 2 pour tirer.



Niveau VI: un hélicapeau

En ce jour tout à fait spécial, GSW vous autorise à vous servir de son hélicapeau (une invention brevetée du maître) qui comporte également un pistolet à laser. Grâce à lui, vous pouvez voler jusqu'en haut de la tour et détruire tout ce qui se trouve sur votre chemin.

LES NIVEAUX DE BONUS

A la fin de chaque journée, Marvin va se reposer dans son lit. Entrez dans ses rêves pour jouer et gagner des points de bonus. Essayez de ramasser le maximum de pièces en 1 minute... vous devez parvenir sain et sauf au panneau "arrivée" (finish). Si vous réussissez à recueillir les 50 pièces du niveau, vous avez droit au "maxi" bonus. Si vous parvenez à assembler les 5 morceaux qui forment le mot MAGIC, vous avez alors droit à une vie supplémentaire !!

POUR REPRENDRE UNE PARTIE...

Le programme garde en mémoire le dernier niveau auquel vous êtes parvenu. Pour reprendre la partie, choisissez l'option "Saved Game" (partie sauvegardée) dans le menu principal.

MEILLEURS SCORES

Les 20 meilleurs scores sont conservés en mémoire. Si vous en avez réussi un meilleur, il vous sera alors demandé d'inscrire votre nom (pour la postérité... ou jusqu'à ce que votre score soit dépassé). Vous pouvez consulter la liste des meilleurs scores en choisissant l'option "Highscores" dans le menu principal.

INDICES ET STRATÉGIES

1. Chaque niveau comporte une barrière impossible à franchir sans aide. Vous devez découvrir la clef de couleur qui vous permet de l'ouvrir. Par exemple, au niveau 1, la clef rouge vous permet d'ouvrir les cadenas de cette couleur.
2. Lorsque vous entrez dans le puits, au niveau 2, gardez vos distances avec vos ennemis. Attention : vous devez parfaitement synchroniser vos coups de poing. Au fond du puits, la pieuvre ne va pas vous mener la vie facile ! Elle a la tête dure... mais ses tentacules sont un peu molles...
3. Au niveau 3, activez les téléporteurs en actionnant le joystick vers le haut. Ceci ne fonctionne que si vous avez la clef de la bonne couleur...
4. A ce niveau, vous allez trouver des pipes. En vous plaçant sur le fourneau de l'une d'elles et en actionnant le joystick vers le bas, vous serez aspiré à l'intérieur. Vous aboutissez au même résultat si vous vous mettez sous le fourneau, en vous dirigeant vers le haut...
5. Au niveau 4, essayez de constamment bouger pour éviter de glisser dans tous les sens sans pouvoir vous contrôler. Tout se passera bien si vous ne vous déplacez pas vers la gauche ou vers la droite lorsque Marvin atterrit sur la plateforme... Plus facile à dire qu'à faire !
6. Au niveau 5, la lave est mortelle. Pour qu'elle ne vous réduise pas à néant, il faut que vous soyez immortel !
7. Attention : la vie du corbeau femelle ne tient qu'à un fil...
8. Entraînez-vous à voler en suspension au-dessus de la tour aux jouets, vous en aurez besoin !

Le Compact Disque 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 :

① 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 actif affichés à l'écran.

② BOUTON D'ACTION I

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

③ BOUTON D'ACTION 2

Repéré par deux points **, ce bouton peut selon le cas assurer les mêmes fonctions que le bouton I 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.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- * 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.
- * Evitez 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.

DAS COMPACT DISC-INTERACTIVE SYSTEM verleiht Ihrem Fernseher eine völlig neue Dimension: Es erfüllt alle Erwartungen, die Sie an ein innovatives Multimedia-System knüpfen - mit interaktiven Titeln, mit digitalem Video und hochwertiger Klangwiedergabe.

① Sie können zwischen verschiedenen Eingabegeräten wählen. Eines davon ist die Maus, ein anderes die CD-i Fernbedienung mit der Daumensteuerung, die bei den meisten CD-i Modellen zur Standardausstattung gehört. Mit dem Eingabegerät starten Sie zunächst Ihren CD-i Titel und steuern dann seinen Ablauf. Damit Sie das CD-i System einfach und problemlos benutzen können, haben wir alle Bedienungsfunktionen in nur drei Elementen zusammengefaßt, nämlich dem Steuerelement und den beiden Eingabetasten des Eingabegerätes. Diese werden im folgenden beschrieben:

② **BENUTZUNG DES STEUERELEMENTS** Die Maus wird einfach nur bewegt. Bei anderen Eingabegeräten ist das Steuerelement z.B. eine Daumensteuerung oder eine Rollkugel. Auf dem Bildschirm entspricht ihm ein Steuersymbol, das je nach Titel z.B. durch einen Pfeil oder einen Stern dargestellt wird. Sie bewegen das Steuersymbol mit dem Steuerelement über den Bildschirm. Führen Sie das Steuersymbol auf das gewünschte Auswahlfeld. Wenn die zugehörige Programmfunktion aktivierbar ist, wird das Feld daraufhin graphisch hervorgehoben.

③ **BENUTZUNG DER EINGABETASTEN** Alle Eingabegeräte haben eine mit "I" (oder auch "••")

und eine mit "II" (oder auch "•••") bezeichnete Eingabetaste. Es hängt vom Titel ab, welche Funktionen die Eingabetasten haben. Bei zahlreichen Titeln (z.B. bei den meisten Kindertiteln) lösen beide Eingabetasten die gleiche Funktion aus, oft bietet Taste II aber auch zusätzliche Funktionalität, insbesondere eine Pausenfunktion. Indem Sie eine Taste drücken, lösen Sie die zugehörige Funktion aus.

Die meisten Programmfunktionen werden über Auswahlfelder angeboten. Die Auswahl einer aktivierbaren Funktion verbunden mit dem Auslösen durch eine geeignete Eingabetaste nennen wir auch kurz "anklicken". Fallweise haben die Eingabegeräte zusätzliche Tasten zur Steuerung der Musikwiedergabe.

In den meisten CD-i Titeln finden Sie eine "Hilfe"-Funktion, mit der Sie nähere Hinweise zur Benutzung des jeweiligen Programms bekommen können. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte der Gebrauchsanweisung Ihres CD-i Players.

CD-i Discs müssen genauso vorsichtig behandelt werden wie herkömmliche Compact Discs. Sie sollten Ihre Discs nur am Rand anfassen und nach dem Abspielen jeweils sofort wieder in ihre Hüllen zurücklegen. In diesem Fall ist keine besondere Reinigung nötig. Sollte eine CD-i Disc bei der Wiedergabe Probleme bereiten, nehmen Sie sie bitte aus dem CD-i Player heraus und reinigen Sie sie - von innen nach außen - mit einem sauberen, weichen und trockenen Tuch. Achten Sie bitte darauf, daß Ihre Discs nie mit einem Lösungsmittel in Berührung kommen.

Il Compact Disc Interattivo aggiunge nuove potenzialità alla televisione: la possibilità di interagire con il programma e la qualità digitale delle immagini e del suono. Per utilizzare il CD-i, gli spettatori hanno a disposizione un telecomando con tre funzioni di base:

① CURSORE

Il telecomando permette allo spettatore di muovere e posizionare il cursore sullo schermo per selezionare un'attività, una zona attiva o un oggetto.

② PULSANTE UNO

Identificato con un punto •, questo pulsante viene utilizzato per far partire l'attività selezionata con il cursore.

③ PULSANTE DUE

Identificato con due punti ••, il pulsante può avere le stesse funzioni del pulsante

uno oppure offrire nuove possibilità a seconda del disco inserito. L'icona "AIUTO", presente nella maggior parte dei programmi, indicherà come utilizzarlo.

Per maggiori informazioni sull'uso del telecomando, consultare il manuale d'istruzioni del lettore CD-i.

Nel conservare e nel maneggiare il disco CD-i, usare le stesse precauzioni che per un normale Compact Disc.

Non è necessario pulire il disco se lo si prende alle estremità e lo si ripone nel contenitore dopo l'uso. Se però il disco CD-i dovesse avere problemi nella riproduzione di suoni o di immagini, estrarlo e pulirlo con un panno di cotone morbido e asciutto, passandolo dal centro verso l'esterno. Non utilizzate detergenti o abrasivi.