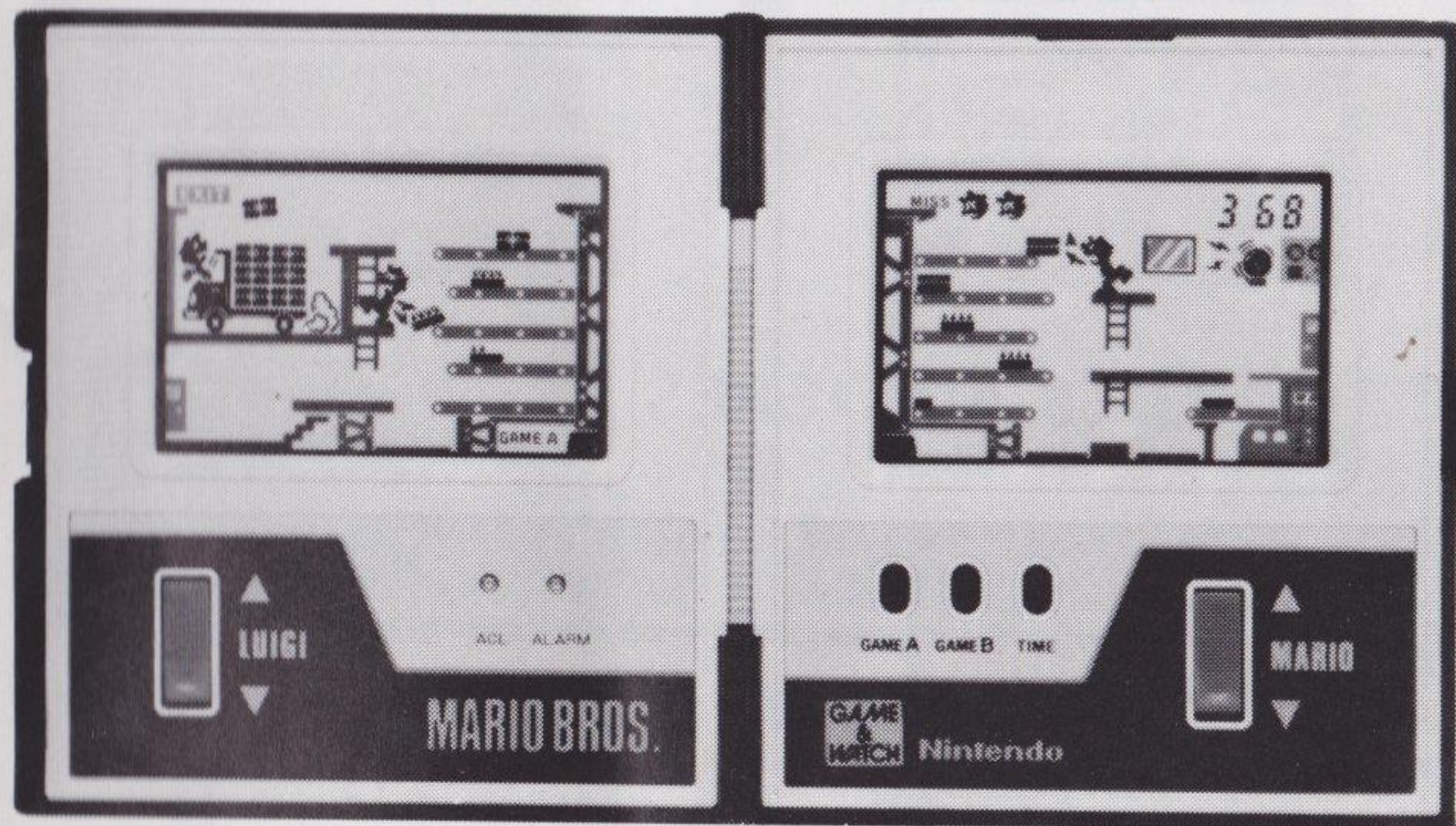


CSA

GAME & WATCH™ ECRAN DOUBLE

MARIO BROS.™ (MW-56)

INSTRUCTION



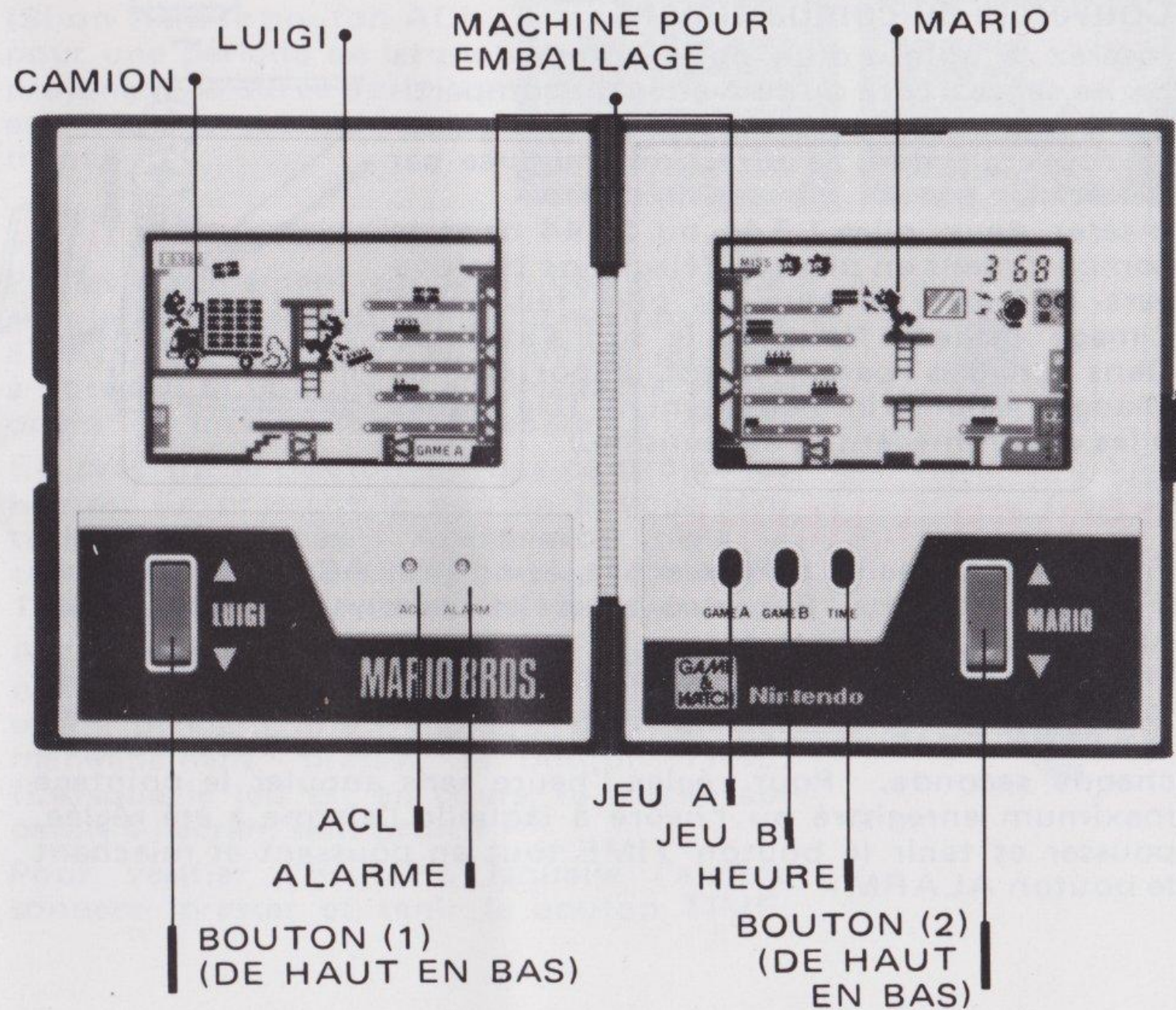
Nintendo®

© Nintendo 1983

TABLE DES MATIÈRES

	PAGE
NOM DES PIÈCES	1
PILES – CADRAN	2
ALARME	3
RÈGLES DU JEU	4~7
FONCTIONS DES BOUTONS DE CONTRÔLE . .	8~10
PRÉCAUTIONS	11~13
SPÉCIFICATIONS	14

NOM DES PIÈCES

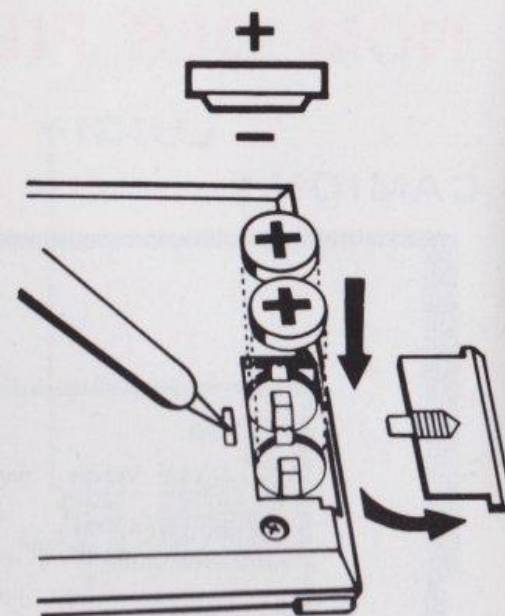


INSTALLATION DES PILES

Couvercle du compartiment

Insérez la pointe d'un objet pointu dans la petite sente à côté du couvercle du compartiment à piles, au dos de l'unité. Faire glisser le couvercle dans la direction indiquée par la flèche.

Insérez deux piles LR44 ou SR44 dans le compartiment en plaçant l'électrode positive vers le haut. Lorsque les piles faiblissent l'image devient floue et le son s'atténue. Dans un cas pareil, il est important de changer les piles immédiatement. (De faibles piles endommagent le mécanisme.)

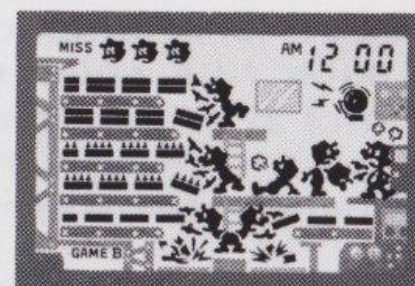
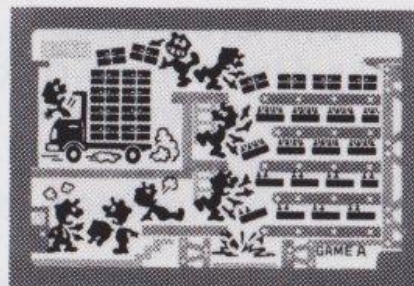


REGLER L'HEURE

Pressez légèrement, puis relâchez, le bouton ACL avec la pointe d'un objet pointu. Plusieurs objets et personnages apparaîtront sur l'écran, tel qu'illustré.

Pressez le bouton 1 pour régler les heures et le bouton 2 pour les minutes. Lorsque vous avez fixé l'heure et les minutes, pressez le bouton TIME pour faire démarrer le chrono. L'image bouge à chaque seconde. Pour régler l'heure sans annuler le pointage maximum enregistré ou l'heure à laquelle l'alarme a été réglée, pousser et tenir le bouton TIME tout en poussant et relâchant le bouton ALARM !

(Si on tient le bouton ACL pour une période de temps prolongée, la durée des piles est réduite considérablement.)



ALARME

Poussez légèrement sur le bouton ALARM avec un objet pointu. Une cloche apparaîtra à l'écran. (Si la cloche n'apparaît pas, poussez à nouveau le bouton.) Le mécanisme est en opération lorsque la cloche apparaît à l'écran.

En pressant le bouton 1, vous contrôlez les heures. En pressant le bouton 2, vous contrôlez les minutes. Après avoir réglé le cadran à l'heure désirée, pressez le bouton TIME pour fixer le temps de l'alarme.

A l'heure déterminée pour que l'alarme sonne, une cloche apparaît à l'écran. L'alarme sonne pendant une minute. Pour l'arrêter manuellement, pressez le bouton TIME. (Lorsque le jeu est en cours, la cloche apparaît à l'écran, sans bruit.)

Pour vérifier l'heure à laquelle l'alarme sonnera, presser et tenir le bouton TIME.

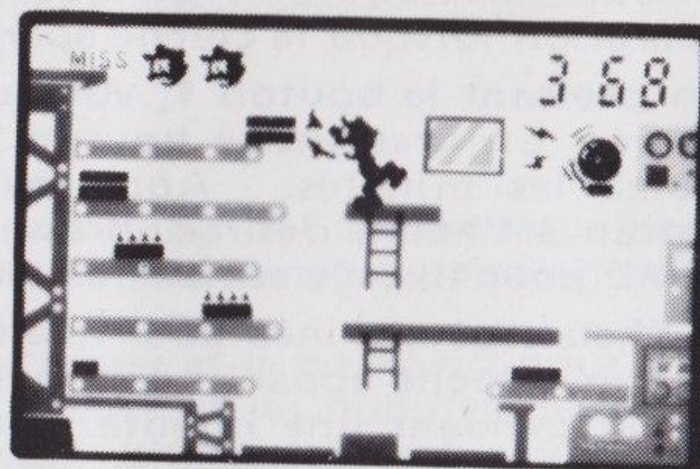
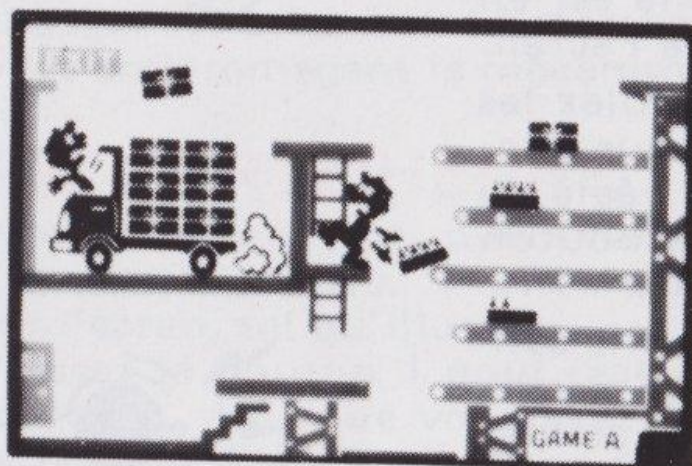


REGLES DU JEU

Tout le monde connaît bien Mario, celui qui a libéré la belle jeune fille enlevée par Donkey Kong. Mario est de retour ! La voici avec son frère Luigi, travaillant dans une usine d'embouteillage à transporter les caisses sur un convoyeur. Le convoyeur amènent les caisses jusqu'au camion de livraison.

(Ecran)

Le jeu se joue sur deux écrans. Les caisses passent de l'écran de droite à l'écran de gauche, et vice versa.



(Boutons de direction)

1) Bouton 1



← ● Presser en haut pour faire monter Luigi.

← ● Presser en bas pour faire descendre Luigi.

2) Bouton 2



← ● Presser en haut pour faire monter Mario.

← ● Presser en bas pour faire descendre Mario.

(Début du jeu)

Choisir A ou B. En pressant l'un de ces boutons, le plus élevé des pointages précédents apparaîtra à l'écran. La partie commence dès que vous relâchez la bouton.

- * Si vous poussez sur le bouton ACL ou si vous enlevez les piles, vous effacez le pointage en mémoire.
- * Si vous touchez aux autres boutons pendant que le jeu est en cours, la partie ne sera pas interrompue.
- * Si vous êtes un joueur débutant ou moyen, choisissez le jeu A. Le jeu B s'adresse aux pros parce qu'il requiert une meilleure coordination, technique et synchronisme.

(Points)

Vous comptez un point pour chaque caisse déposée sur le convoyeur; 10 points pour chaque camion chargé de 8 caisses. Le tableau peut affiché un maximum de 999 points.

(Coups manqués)

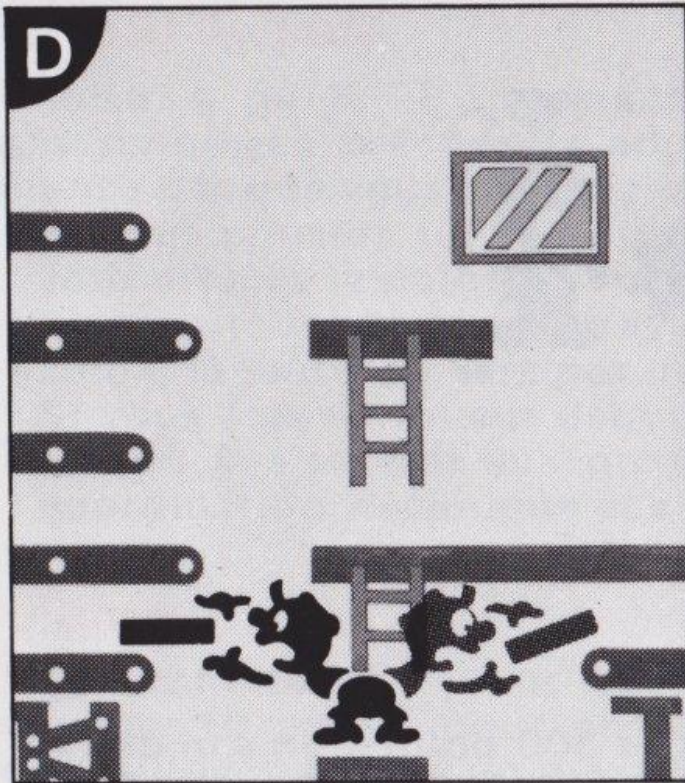
Lorsque vous échappez une caisse, le contremaître se fâche et c'est un coup manqué. La partie prend fin après trois coups manqués. Une fois la partie terminée, si vous ne touchez à aucun bouton pendant cinq minutes, l'écran affichera l'heure automatiquement.



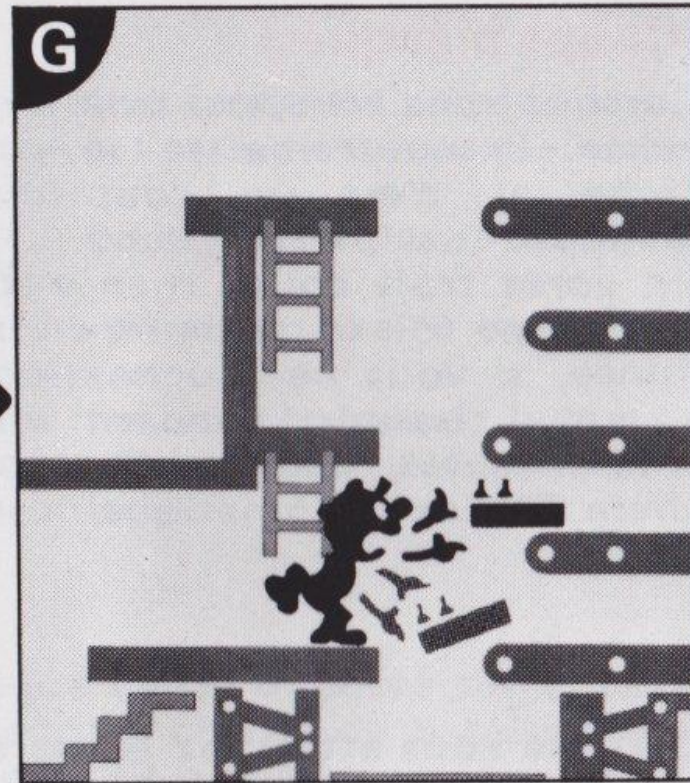
(Boni)

Lorsque vous atteignez la marque des 300 points, un son de fanfare se fait entendre et tous les coups manqués jusque là sont effacés. Si vous n'avez rien manqué lorsque vous atteignez la marque des 300 points, vos résultats cligoteront et tous les points comptés à partir de là seront doublés jusqu'au moment où vous ferez une erreur (coup manqué).

FUNCTIONS DES BOUTONS DE CONTROLE

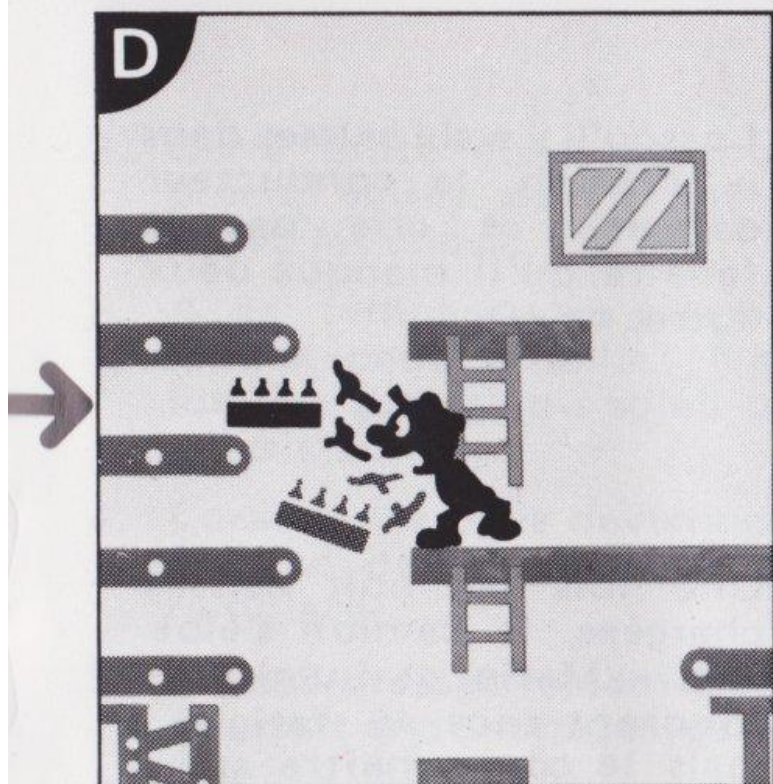


Les caisses partent de la droite de l'écran inférieur. Le bouton de droite contrôle les mouvements de Mario en position de départ. Lorsque Mario prend une caisse sur le convoyeur de droite, il la transporte automatiquement sur le convoyeur de gauche.

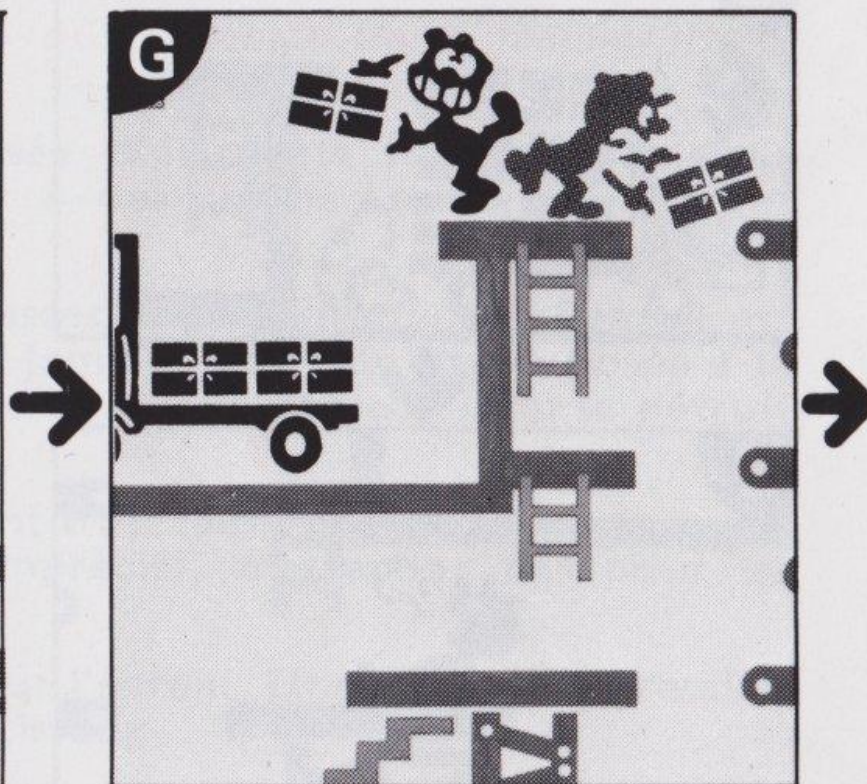


Le bouton de gauche fait monter ou descendre Luigi qui doit transporter les caisses au convoyeur de l'étage supérieur. Il les dépose automatiquement. Chaque caisse contient alors deux bouteilles.

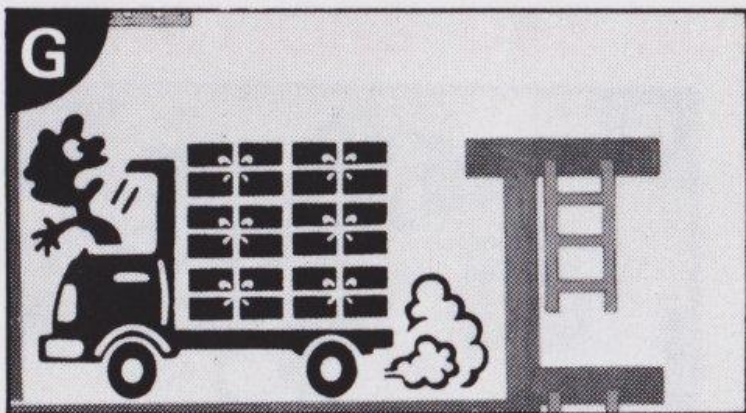
(A mesure que les caisses changent de convoyeur, leur nombre augmente.)



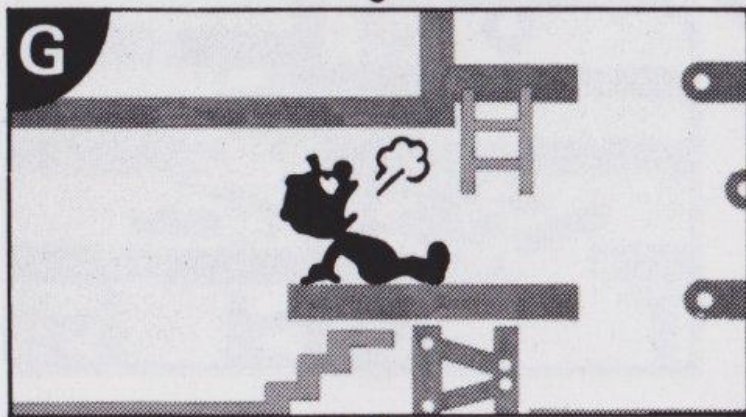
Lorsque les caisses arrivent sur l'écran de droite, vous devez déplacer Mario avec le bouton de droite pour lui faire transporter les caisses jusqu'au convoyeur suivant. (Chaque caisse contient alors 4 bouteilles.)



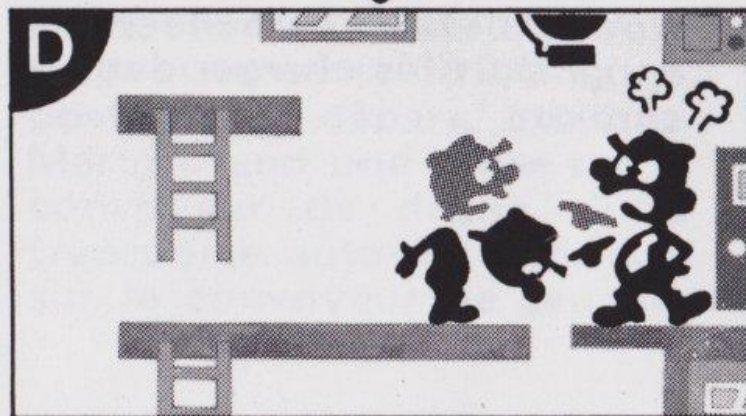
Lorsque les caisses atteignent le dernier convoyeur, elles sont toutes emballées et Luigi doit les charger dans le camion.



Lorsqu'il y a six caisses dans le camion, le conducteur démarre et crie par la fenêtre qu'il manque deux autres caisses.



Une fois les huit caisses chargées, le camion s'éloigne. Mario et Luigi s'effondrent sous la fatigue mais le contremaître arrive en courant.....

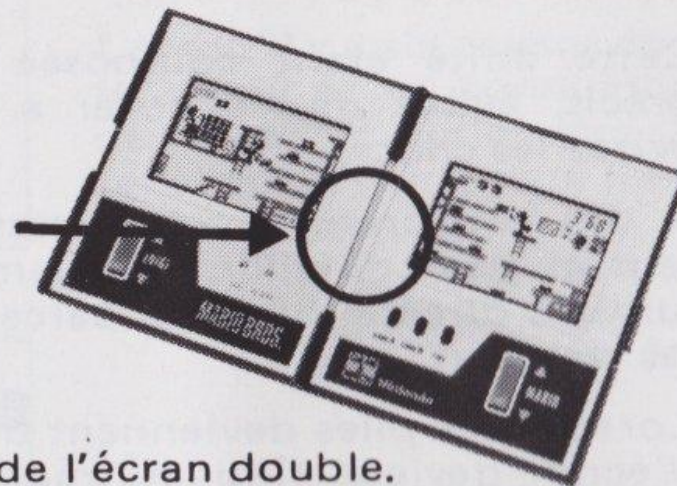


... et réprimande Mario et Luigi. Il faut reprendre le travail!

PRECAUTIONS

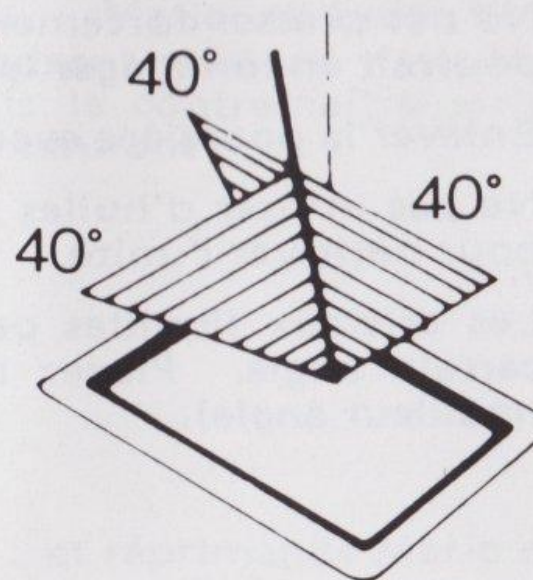
1. Ne pas utiliser de crayon ou d'épingle pour presser sur le bouton ACL ou ALARM.
2. Cette unité étant composée d'éléments électroniques très précis, évitez de l'exposer à des températures extrêmes et évitez les chocs.
3. A des températures très basses, le mécanisme de réponse est lent et peut défaillir. Ne jamais laisser l'unité exposée à la lumière directe du soleil parce que la chaleur intense détruit les cristaux.
4. Lorsque les piles deviennent trop faibles parce que trop usées (l'écran devient flou et imprécis), n'attendez pas pour les remplacer.
5. Ne pas presser fortement sur l'écran. Une trop forte pression pourrait endommager les cristaux.
6. Enlever la poussière avec un linge non mouillé.
7. Ne pas utiliser d'huiles volatiles tel que l'alcool ou la benzine pour nettoyer l'unité.
8. Les cristaux liquides peuvent être difficiles à regarder d'un certain angle. Placez l'unité de la façon illustrée ci-contre (meilleur angle).

9. Eviter d'endommager la partie encerclée.



10. Ne pas forcer la charnière de l'écran double.
(Elle ne s'ouvre pas à 180°).

11. Meilleur angle pour bonne vision.



Piles et Cristaux liquides

1. Tenir les piles hors de portée des enfants lorsque vous les retirez du jeu.
2. Que les piles soient dans l'unité ou pas, leur durée est la même.
3. Si quelqu'un avalait une pile, demander immédiatement l'aide d'un médecin.
4. Ne pas recharger les piles ou les déposer sur une feuille de métal ou d'aluminium.
5. Ne pas se servir des piles comme d'un jouet. Ne les utiliser que pour les jeux 'game & Watch'.

CRISTAUX LIQUIDES

Les cristaux liquides sont composés de verre en partie. Ne pas laisser tomber, ne pas frapper ou exercer une forte pression sur l'unité de jeu parce que ceci pourrait endommager les cristaux. Le jeu a été conçu de façon à éviter autant que possible que les particules de verre des cristaux ne se brisent et que le liquide s'écoule. Toutefois si le liquide venait à être en contact avec la peau, laver immédiatement à l'eau et au savon.

SPECIFICATIONS

Exactitude du cadran: Une différence de ± 3 secondes en moyenne
(à température normale)

Piles : Deux piles Alkali-manganèse
(LR44 ou SR44)

Durée des piles : Pour le cadran
Approx. 6 mois pour LR44
Approx. 12 mois pour SR44
Pour une heure de jeu par jour
Approx. 6 mois sur LR44

Température idéale : De 10°C à 40°C (50°F à 104°F)