



*LIVRET  
D'INSTRUCTIONS*



# MARBLE MADNESS



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

1 – 2 joueurs

---

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le jeu MARBLE MADNESS parmi l'ensemble de la gamme Nintendo. Pour vraiment bien vous amuser, veuillez lire attentivement les instructions.

**MB**  
**GAMES**

This game is Licensed  
by Nintendo® for play on the

**Nintendo**  
**ENTERTAINMENT**  
**SYSTEM™**

Nintendo & Nintendo Entertainment System are  
trademarks of Nintendo.



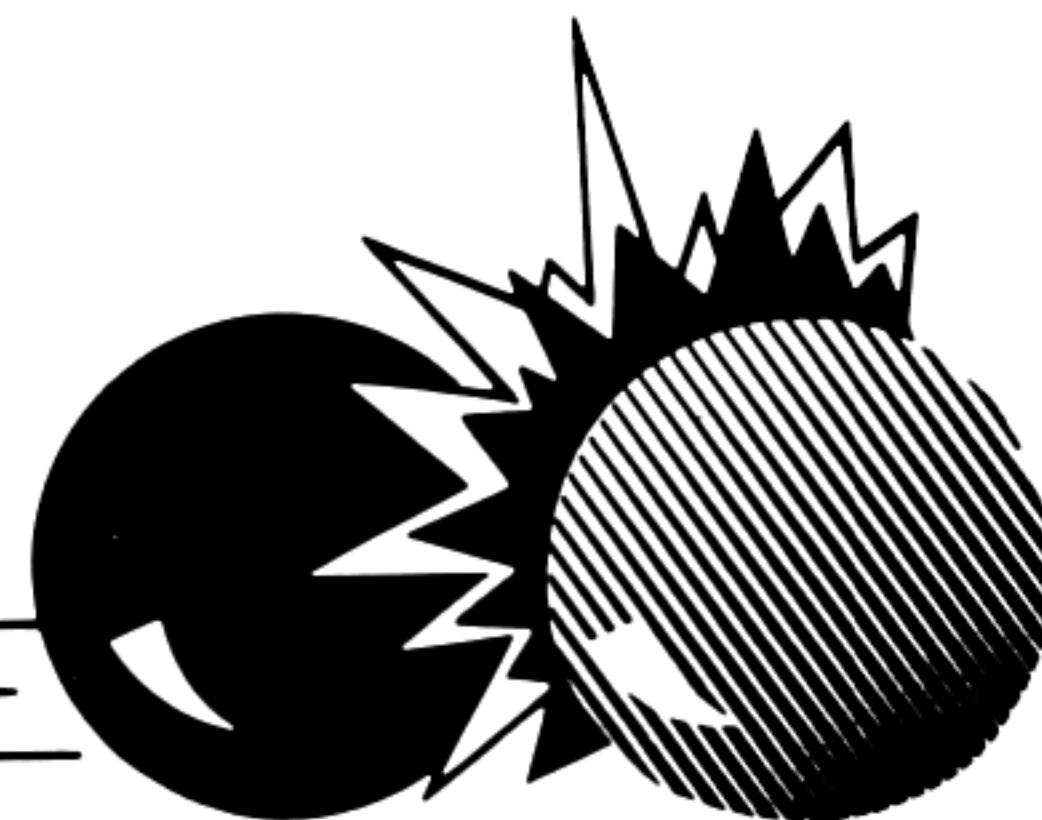
## **IMPORTANT**

- Avant d'insérer ou de retirer votre cassette jeu du Nintendo Entertainment System, veuillez à bien éteindre votre console.
- Les cassettes Nintendo doivent être rangées dans un lieu à l'abri de l'humidité, de la chaleur et du froid. Ne jamais heurter les cassettes, ni les laisser tomber. Ne pas démonter le jeu.
- Evitez de toucher les connecteurs ; replacez toujours le jeu dans son boîtier de rangement qui lui sert de protection.
- Ne pas utiliser de diluants, de solvants, de benzène, d'alcool à 90°, ni d'agents de nettoyage abrasifs sous peine d'endommager ce jeu.

## **MISE EN PLACE**

1. Lorsque vous n'utilisez pas le jeu, veuillez à bien laisser l'interrupteur sur "OFF".
2. Insérez le jeu MARBLE MADNESS comme indiqué dans votre notice relative au Nintendo Entertainment System.
3. Pour mettre en route votre système, positionnez l'interrupteur sur "ON".

MARBLE MADNESS est une adaptation du jeu vidéo américain d'arcade. Il peut arriver, lorsqu'un joueur est éliminé dans le premier tableau, que l'écran clignote. Cela ne perturbe ni votre système de jeu, ni la suite de la partie.



# UTILISATION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

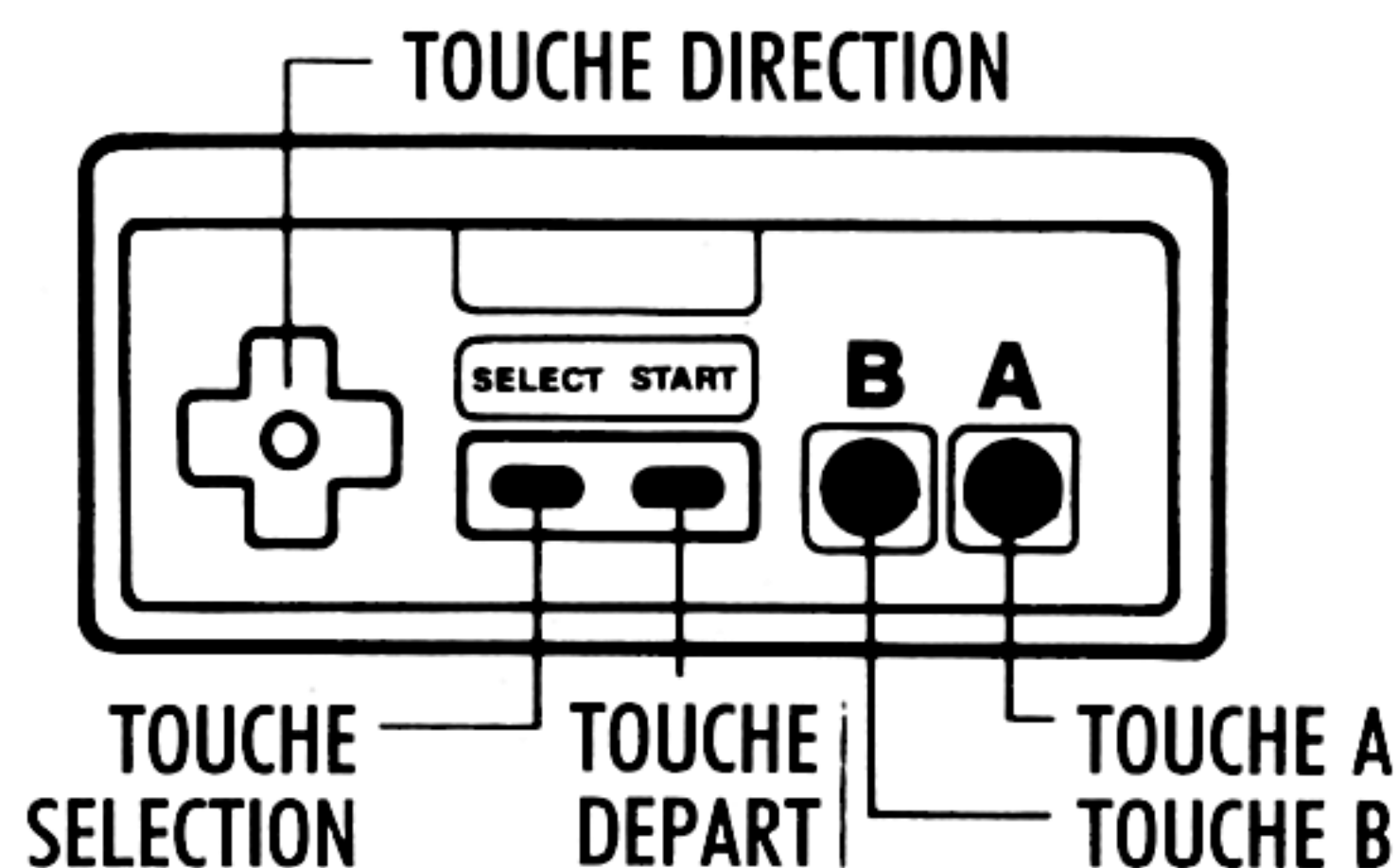
---

L'illustration ci-après montre les différentes parties de la commande que vous allez utiliser pendant le jeu.

Pour turbo-propulser votre bille, appuyez sur la TOUCHE A.

Pour faire une sélection, appuyez sur la TOUCHE SELECTION.

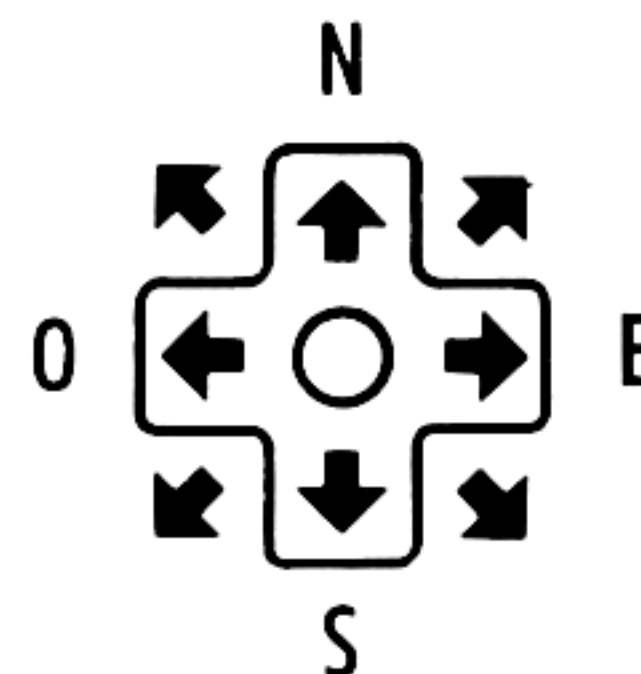
Pour marquer une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART. Pour reprendre le jeu après une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.



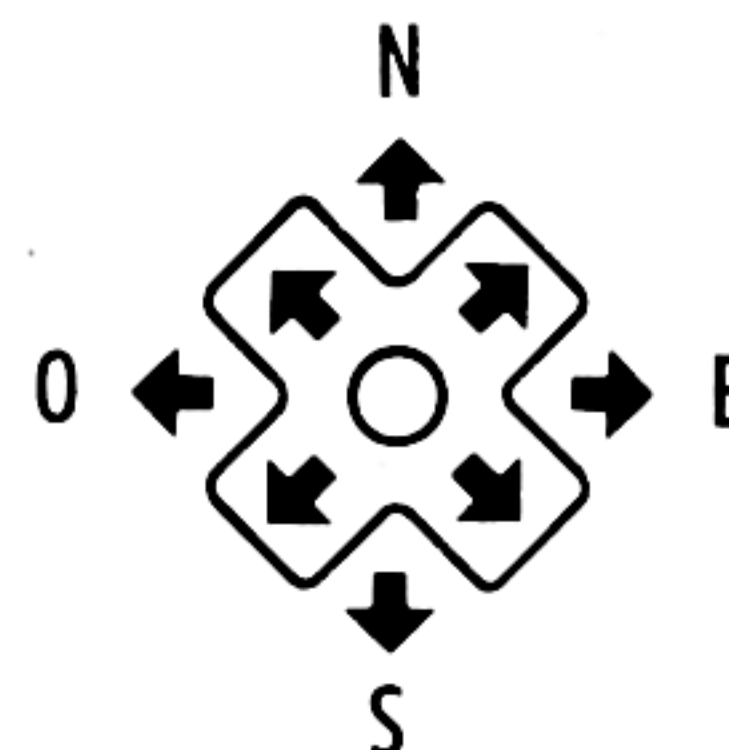
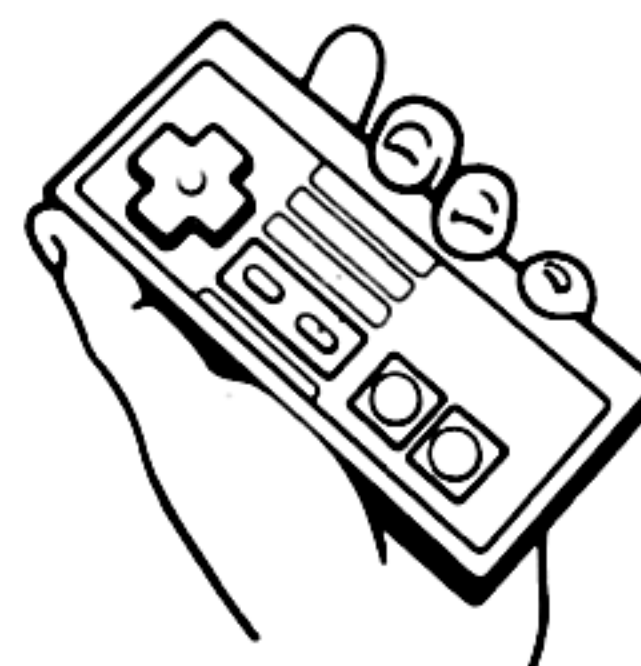
## OPTIONS DE LA COMMANDE

Vous pouvez tenir le controller de deux façons différentes :

**Horizontalement (90°):** Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION pour déplacer votre bille en utilisant les points de repères montrés ci-après (voir illustration).



**En diagonale (45°):** Tenez la COMMANDE comme indiqué ci-après. Appuyez sur la TOUCHE DIRECTION pour déplacer votre bille en utilisant les points de repères montrés ci-après (voir illustration).



# **LE JEU**

## **BUT DU JEU**

---

Faites rouler votre bille jusqu'à la ligne d'arrivée en choisissant une des six pistes disponibles (niveau 1 à 6) dans un temps limité. Si vous jouez contre un adversaire, tentez de marquer plus de points que lui.

## **ENREGISTREMENT DU NOM DES JOUEURS**

---

Appuyez sur la TOUCHE SELECTION pour choisir un jeu à 1 joueur ou 2 joueurs. Ensuite, appuyez sur la TOUCHE DEPART. Pour enregistrer votre nom, utilisez la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE, DROITE, HAUT ou BAS) afin de sélectionner les lettres (affichées à l'écran) qui composent votre nom. Appuyez sur la TOUCHE A après chaque sélection de lettre (vous pouvez sélectionner un maximum de 6 lettres). Pour effacer une lettre sélectionnée, positionnez le curseur sur

---

PLAYER 1  
ENTER YOUR NAME.

A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N
O	P	Q	R	S	T	U
V	W	X	Y	Z	RUB	END

— — — — —

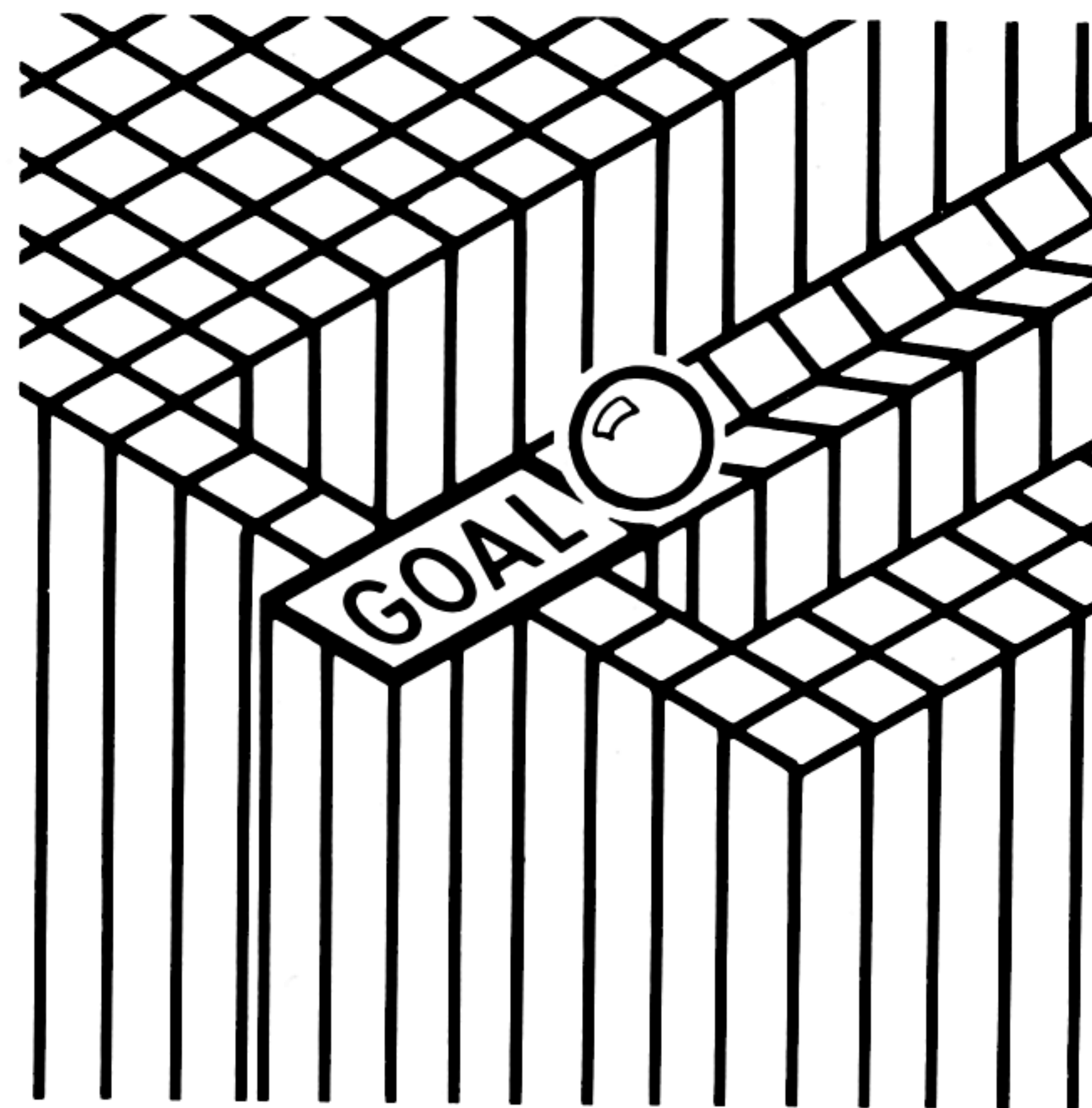
---

le mot RUB et appuyez sur la TOUCHE A. Positionnez le curseur sur le mot END après avoir tapé toutes les lettres de votre nom. Ensuite, utilisez la TOUCHE DIRECTION (HAUT ou BAS) afin de choisir la façon dont vous voulez tenir la COMMANDE (voir paragraphe OPTIONS DE LA COMMANDE). Appuyez alors sur la TOUCHE A. Pour enregistrer le nom du deuxième joueur, procédez de la même manière que pour le premier joueur.

# DEPLACEMENT DES BILLES

---

Lorsque vous empruntez une piste, vous devez faire rouler votre bille dans un labyrinthe en 3 dimensions jusqu'à la ligne d'arrivée. Les premières fois, vous devrez chercher ces lignes d'arrivée. Une fois que vous saurez où elles se trouvent, vous irez de plus en plus vite !



NIVEAU 1 LIGNE D'ARRIVEE

---



## **PERDRE DES BILLES**

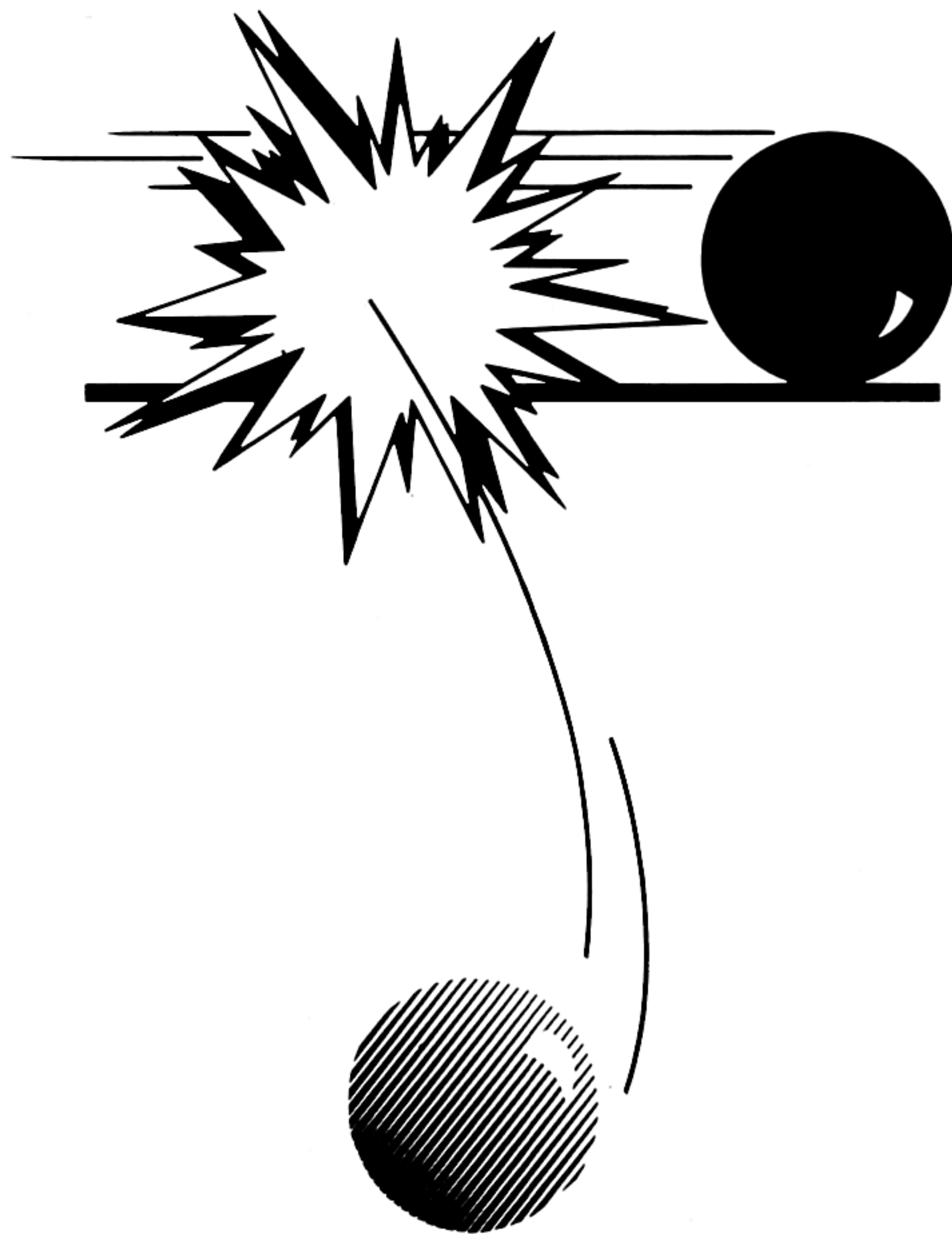
---

Votre bille disparaîtra chaque fois qu'elle s'écartera de la piste ou qu'elle sera capturée par certains de vos ennemis. Si vous perdez une bille, il vous faudra attendre qu'elle réapparaisse pour pouvoir continuer. Vous avez droit à un nombre illimité de billes, mais plus vous en perdez, plus vous êtes ralenti !

## **TURBO-PROPULSION**

---

Vous pouvez, à tout moment, appuyer sur la **TOUCHE A** pour accélérer la vitesse de votre bille. Lorsque vous turbo-propulsez votre bille, vous gagnez quelques secondes précieuses. Cela vous permet aussi de faire faux bond face à vos ennemis et d'éviter les pièges qui vous attendent.

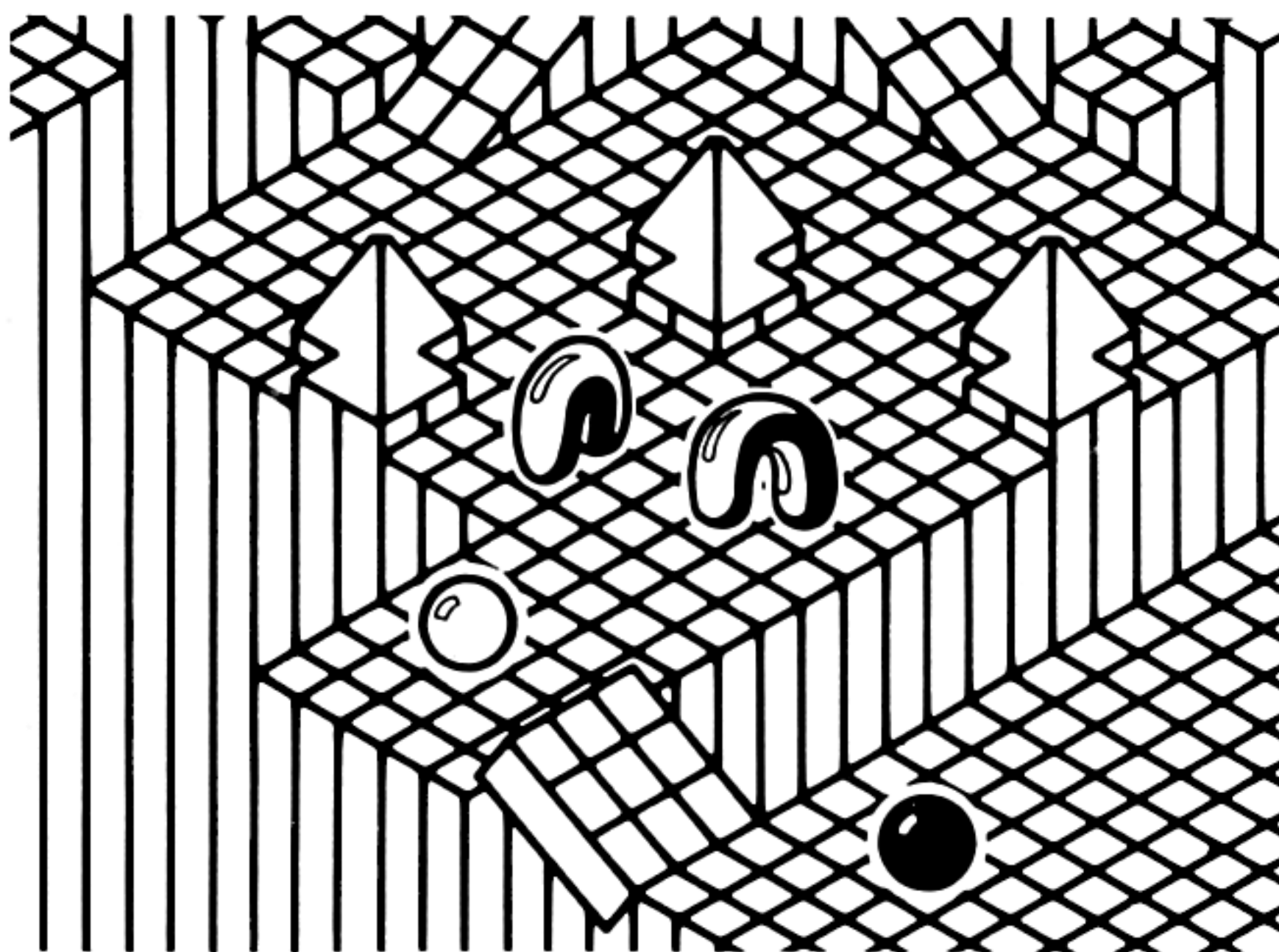



## ENNEMIS ET PIEGES

---

Des ennemis mortels et des pièges vous attendent sur chaque piste ! Faites très attention, sinon vous allez perdre votre bille !

Croque-billes. Evitez-les, sinon vous perdrez une bille !

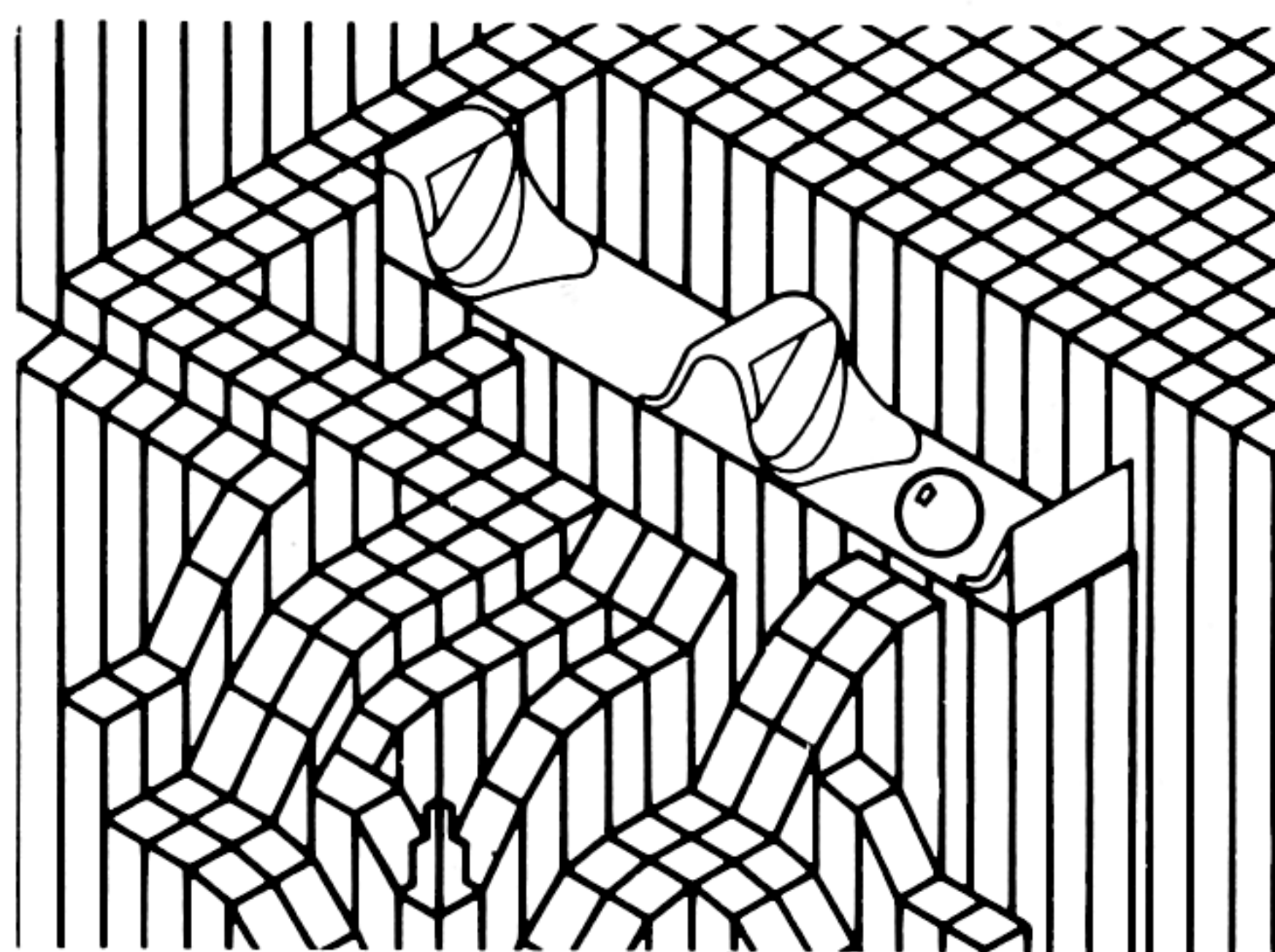


 Une Agate. Evitez-la, ou faites-la tomber hors de la piste et vous gagnerez des points bonus !

## RACCOURCIS

---

Sachez profiter des raccourcis qui se présentent le long du parcours. Si vous pouvez prendre la vague (dans le jeu de niveau 3), vous atteindrez la ligne d'arrivée plus vite.



Prenez la vague, c'est un véritable défi . . . et un gain de temps !



## **SECONDES SUPPLEMENTAIRES** \_\_\_\_\_

S'il vous reste quelques secondes (entre un niveau de jeu et le suivant) elles seront ajoutées au temps qui vous est alloué pour le niveau de jeu suivant. Pour chaque seconde inutilisée, vous aurez aussi droit à un temps supplémentaire.

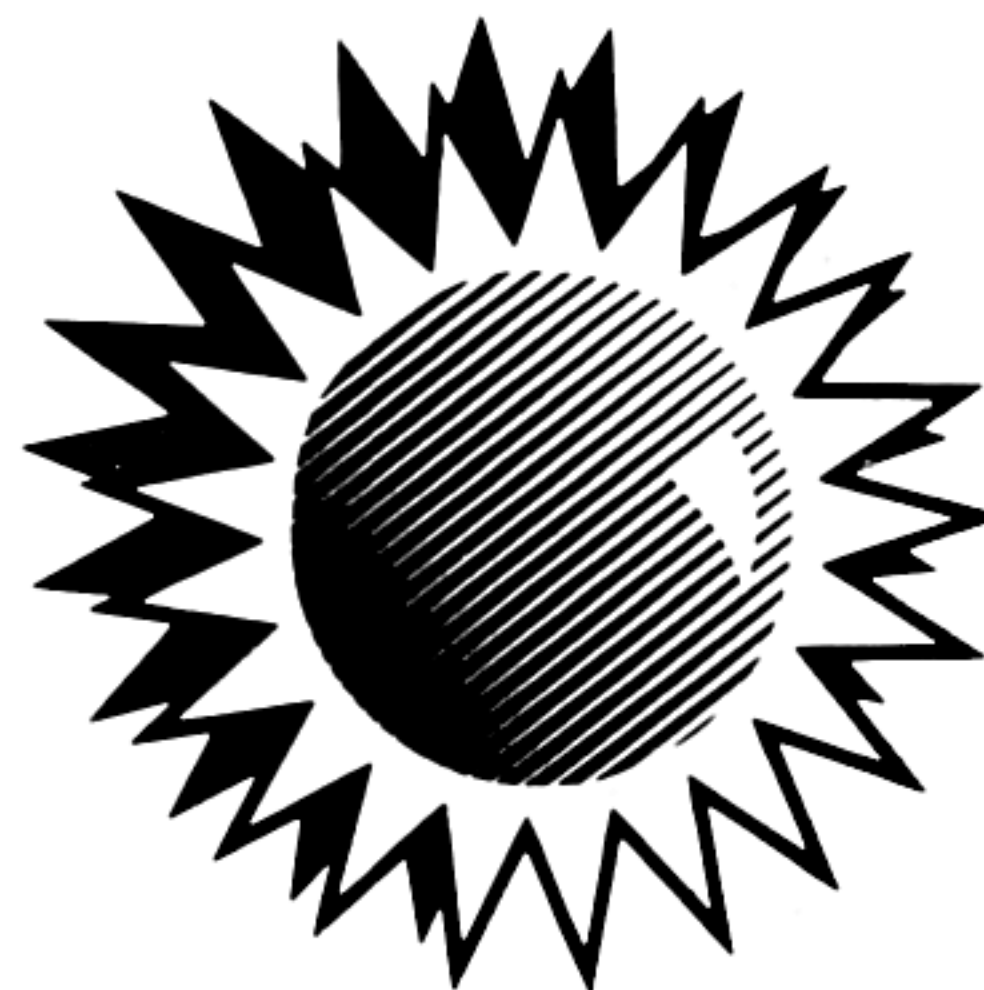
## **POINTS BONUS** \_\_\_\_\_

Si vous trouvez les raccourcis et si vous vous battez avec certains ennemis, vous obtiendrez des points bonus. Chaque fois que vous gagnez des points bonus, ils se mettront à clignoter à l'écran.

Exemple: au niveau 1, appuyez sur la TOUCHE A pour sauter par dessus une grille et vous obtiendrez des points bonus ! Explorez le labyrinthe pour trouver où vous pourrez gagner des points bonus.

## **L'ECRAN DES GRANDS CHAMPIONS** \_\_\_\_\_

Pendant toute la durée du jeu, votre nom et le nombre de points sera affiché sur l'écran des Grands Champions si votre score est suffisamment élevé. Il n'est pas nécessaire d'arriver jusqu'au niveau final (6ème) pour être sacré Grand Champion. Il vous suffit d'accumuler beaucoup de points en chemin !





## **3 MOIS DE GARANTIE SUR LES CASSETTES NINTENDO**

### **à utiliser avec Le Nintendo Entertainment System**

La Société MB France garantit le jeu contre tout défaut de fabrication et de fonctionnement. DUREE DE LA GARANTIE : 3 MOIS à compter de la date d'achat.

PENDANT CETTE PERIODE, toute cassette défectueuse sera remplacée gratuitement.

Pour que la garantie soit valable, la cassette doit être renvoyée en port payé accompagnée du bon de garantie correctement rempli avec, en particulier, la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.

Veuillez adresser toute réclamation à:

MB France, Service Contrôle Qualité, 73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex

La garantie ne couvre pas les cas de détérioration suivants : détérioration causée par un choc ou une chute, branchement sur un courant plus élevé que celui indiqué sur l'appareil, démontage non prévu dans la notice.

MB ne saurait être tenu pour responsable des dégâts matériels ou des accidents de personnes consécutifs à une installation non conforme aux dispositions légales ou réglementaires : prise de courant défectueuse, etc.

En aucun cas, la garantie ne donne droit à dommages et intérêts.

## **BON DE GARANTIE**

Date d'achat . . . . .

Votre nom et adresse . . . . .

. . . . .

Nom et adresse du magasin . . . . .

. . . . .

Cachet du magasin . . . . .

. . . . .





## **A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR**

**Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.**



## **SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS**

(France) appelez le 79 96 48 48

(Belgique) appelez le 02/522 2020

## **VRAGEN OVER HET SPEL?**

(Nederland) Bel ons: 030-891434 tijdens kantooruren.

(België) 02/522 2020



Printed in Japan  
Imprimé au Japon  
© 1988 Milton Bradley