

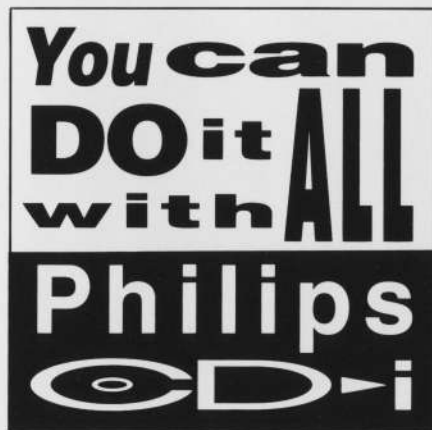
MYSTIC MIDWAY

PHANTOM EXPRESS



PHILIPS

COMPACT DISC INTERACTIVE



INDEX

English (2-9)

Français (10-19)

Deutsch (20-27)

Nederlands (28-36)

Heeee's back! Dr. Dearth, that wild and crazy carnival barker from **MYSTIC MIDWAY**, returns to host a rock 'em sock'em roller coaster attraction called **PHANTOM EXPRESS**.

The **PHANTOM EXPRESS** roller coaster plunges you through dark tunnels crammed with targets. Hit enough targets and advance to the next stage or suffer the consequences if you fail! **YOU** must progress through seven stages of life—from infancy to old age—in an attempt to beat this 3D thrill ride and get out of the park alive! **DR. DEARTH** is in rare form, with his insulting wit and a wardrobe for every occasion. **PHANTOM EXPRESS** brings back the shoot-'em-up fun of **MYSTIC MIDWAY**, only this time the targets come at you!

CHOOSE THE NUMBER OF PLAYERS

To begin the game, use Button One to specify the number of players:

- 1 PLAYER (default setting)
- 2 PLAYER COOPERATIVE
- 2 PLAYER COMPETITIVE

Note: In two-player mode Player One must choose the remote.

IMPORTANT

Two-player game play requires use of at least one wired controller connected to the controller port in the back (not the front) of the CD-i player. Connect the wired controller to the back port while your CD-i player is turned off. Then, turn on the player and start your disc. The second controller may be a remote controller or a wired controller, connected to the port on the front of the CD-i player.

TWO PLAYER COOPERATIVE

Two players can play cooperatively, using their combined score to advance to the next game stage.

- Player One is represented by the yellow cross hairs, and his or her score is displayed on the left side of the roller coaster car. Player One's target hits are identified by an orange explosion indicating the target's point value.
- Player Two is represented by the purple cross hairs and his or her score is displayed on the right side of the roller coaster car. Player Two's target hits are identified by a purple explosion indicating the target's point value.
- If Player One and Player Two hit a target at approximately the same time, both receive points for that hit

TWO PLAYER COMPETITIVE

Two players can play competitively for the highest individual score, sharing three lives. This game works the same as Two Player Cooperative with the following differences.

- If at least one of the players achieves the Passing Score for a game stage, both players advance to the next stage.
- If neither player achieves the Passing Score for a game stage, the players lose one of their shared lives.

There are four other options on the Main Menu:

GAME starts the game

PRACTICE allows you to select game stages and skill levels for practice

OPTIONS allows you to specify the controllers you are using

EXIT ends the game

SKILL LEVEL

You are prompted to select a skill level after choosing Game or Practice. The skill level determines the number of points (Passing Score) you need to advance to the next game stage. For games with two players, both players must play in the same skill level.

Skill level options are: Sweet Dream (easy), Bad Dream (medium) or Nightmare (difficult).

PRACTICE

Good news! Dr. Dearth leaves you alone during the practice mode.

Select the game stage you wish to practice:

Infancy, Childhood, Teenage Years, Getting Married, Thirtysomething, Mid-Life Crisis or Old Age.

Then choose a skill level:

Sweet Dream, Bad Dream or Nightmare.

After each practice game stage, you return to the Practice Screen where you can continue to practice different stages or return to the Main Menu.

OPTIONS—CHOOSING A CONTROLLER

Choosing different CD-i controllers adjusts the cursor's reaction time. If you wish to speed up or slow down reaction time, specify one of the other controllers available, e.g., the mouse and roller controller are faster than the thumbstick remote. Specify which controller you are using by selecting Options on the Main Menu:

CD-i Remote (default), CD-i Mouse, CD-i Adult Roller Controller, CD-i Kids Roller Controller or CD-i Touchpad.

Note: On the Sony portable, we recommend selecting the Kids Roller Controller.

Once selections are made, you return to the Main Menu.

PLAYING THE GAME

GAME STAGES Your host Dr. Dearth introduces each game stage. There are eight stages in **PHANTOM EXPRESS**. The first seven correspond to stages in life: infancy, childhood, teenage years, marriage, thirtysomething, mid-life crisis and old age. The eighth stage is a bonus round.

LIVES You have a total of three lives through the seven game stages. When you fail to achieve a Passing Score (see below), you lose a life. Dr. Dearth warns you when you have only one life left. When you lose a third life, the game is over.

PAUSE To pause the game, click Button Two. The pause function works only when Dr. Dearth is onscreen.

RESTART Press Buttons One and Two at the same time while in Pause mode to Restart the game.

PASSING SCORE The Passing Score for a level is displayed on the dashboard of the roller coaster car. A flashing arrow attracts your attention to that score. When you acquire a score greater than or equal to the required Passing Score, the game advances to the next stage. As soon as the roller coaster car enters the first tunnel, the Passing Score for each player is replaced by "00000."

SHOOTING TARGETS In each stage (excluding the bonus round), there are four tunnels with targets. Once you are inside a tunnel, cross hairs appear. Move the cross hairs to aim at oncoming targets and click

Button One to shoot. When you hit a target, its point value flashes onscreen and is added to the score displayed on the dashboard of the roller coaster car.

SCORES During game play, the current stage score is shown for Player One on the left side of the dashboard; the score for Player Two is on the right side. When Dr. Dearth is onscreen, the cumulative game score for Player One is displayed in the upper left corner of the screen, and the score for Player Two is displayed in the upper right corner.

BONUS ROUND Once you make it through the seven stages of life, you enter the bonus round, which combines all the targets from previous stages at twice their original values.

Before the bonus round starts, you receive extra points for each life you have left as follows:

Sweet Dreams Level	add total score for each life
Bad Dreams Level	add 2x total score for each life
Nightmare Level	add 3x total score for each life

THEN if you successfully make it through the bonus round by achieving the Passing Score, you receive a bonus based on difficulty level:

Sweet Dreams Level	2x bonus score
Bad Dreams Level	3x bonus score
Nightmare Level	4x bonus score

HIGH SCORE SCREENS

At the end of a game, the appropriate High Score Screen appears. A separate screen for each player combination and mode of difficulty lists the eight highest scores in that category.

If you did not score enough points to be listed on the screen, your score is displayed in the window at the bottom of the screen.

If you receive enough points to be listed on the High Score Screen, you can enter your name using the dial at the bottom of the screen. To enter your name, move the controller left or right to find the first letter. When the letter snaps into place and highlights, click Button One. Do the same for the rest of the letters (up to eight), then move the dial to End and click Button One. Your name is displayed on the High Score list along with your score.

If two players achieve a high score, the High Score Screen reappears so the second player can enter his or her name.

Select Exit to return to the Main Menu where you can choose to exit the game, play again or practice some more.

**NOW LET DR. DEARTH SHOW YOU THE WAY TO
THE ROLLER COASTER RIDE OF YOUR LIFE!**

Produced by Philips POV Entertainment Group

Director	David Riordan
Writer	Janis Diamond
Design Team	David Todd
	David Riordan
	Carolyn H. Buse
	Brandie Doff Lynn
	Lauren Smith
	Ray Waldin
Lead Programmer	Brandie Doff Lynn
Director of Technology	David Todd
Producer	Carolyn H. Buse
Video Producer	Vince Landay
Executive Producer	Sarina Simon
Art Director	Courtney Lane
"Dr. Dearth"	Randy Polk

PHILIPS POV ENTERTAINMENT GROUP utilizes its expertise in film and television production, 3D computer graphic rendering and game design to create entertainment CD-i titles featuring actors, interactive story lines, film-quality music and Digital Video sequences.

PHILIPS POV CD-i titles have been honoured with CINDY Awards, the NewMedia Magazine INVISION Award and numerous CD-I Association Awards.

PHILIPS POV's first Digital Video sports titles are
CAESARS WORLD OF BOXING and **NFL HALL OF FAME FOOTBALL**.

Other PHILIPS POV CD-i titles—

GIRL'S CLUB

LORDS OF THE RISING SUN

MYSTIC MIDWAY: REST IN PIECES

TETRIS™

VOYEUR

ZOMBIE DINOS FROM PLANET ZELTOID

Houaaaaaaa ha ha le revoilà ! L'abominable Dr. Dearth est de retour ! Sorti tout droit de **MYSTIC MIDWAY**, il revient pour vous ! Roulant des mécaniques, il vous présente son tout nouveau **PHANTOM EXPRESS** ! Le voici prêt à vous engloutir... A bord du Grand 8, attachez votre ceinture, et plongez dans les entrailles de ses montagnes russes. Bombardez suffisamment de cibles pour passer au niveau suivant, sinon... gare à vous ! Vous devez parcourir sept étapes de la vie pour tenter de vaincre ce manège-maniaque en 3D et sortir vivant du parc en folie ! Le **DOCTEUR DEARTH** est en très grande forme... Il n'a rien perdu de son sens aigu de la répartie... Ses déguisements vous raviront. Grâce à **PHANTOM EXPRESS**, vous retrouvez les joies des bons "shoot'em-up" qui vous détendent un max... comme dans **MYSTIC MIDWAY**... seulement cette fois-ci les cibles vous foncent dessus ! Accrochez-vous !

Si vous désirez mieux comprendre la manière dont est organisé ce disque, 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.

DEMARRAGE 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 dans son logement, face imprimée sur le dessus. Refermez le logement en appuyant une nouvelle fois sur OPEN/CLOSE. Cliquez sur "Play CD-I".

Après l'introduction, le Menu principal apparaît à l'écran proposant plusieurs options :

- **CHOOSE NUMBER OF PLAYERS**
(choisir le nombre de joueurs) :
 - 1 Player (1 joueur - option par défaut)
 - 2 Players cooperative (2 joueurs ensemble)
 - 2 Players competitive (2 joueurs l'un contre l'autre)
- **GAME** (commencer la partie)
- **PRACTICE** (entraînement)
- **OPTIONS** (options)
- **EXIT** (quitter)

CHOOSE NUMBER OF PLAYERS *(choisir le nombre de joueurs)*

Avant de commencer la partie, vous devez indiquer le nombre de joueurs. Pour cela, déplacez la flèche à l'aide du joystick, et cliquez sur la zone désirée (lorsque la flèche devient orange) :

- 1 Player (1 joueur - option par défaut)
- 2 Players cooperative (2 joueurs ensemble)
- 2 Players competitive (2 joueurs l'un contre l'autre)

Remarque

Lorsque vous jouez à deux, le joueur numéro Un doit choisir la télécommande.

IMPORTANT

Lorsque vous jouez à deux : connectez les deux manettes avant de démarrer le lecteur CD-I. La première doit être raccordée à l'arrière du lecteur dans le connecteur prévu à cet effet. La seconde peut être une télécommande (dans ce cas il n'y a pas de branchement à effectuer) ou une manette connectée à l'avant du lecteur dans le connecteur prévu.

Cliquez sur l'option "Game" (commencer la partie).

Si vous jouez à deux, l'écran "Choose controller" (choisir une manette) apparaît, cliquez sur les manettes que vous utilisez.

CHOOSE SKILL LEVEL (Niveau de difficulté)

Après avoir choisi "Game" (commencer la partie) ou "Practice" (entraînement), vous devez choisir un niveau de difficulté. Celui-ci détermine le nombre de points nécessaires pour passer à l'étape suivante (Passing Score). Si vous jouez à deux, vous devez obligatoirement choisir le même niveau.

Trois niveaux de difficulté sont proposés :

- Sweet Dream (joli rêve),
- Bad Dream (mauvais rêve),
- Nightmare (cauchemar).

Une fois ce dernier choix effectué, la partie commence.

PRACTICE (entraînement)

Bonne nouvelle ! En mode "practice" (entraînement) le Docteur Dearth vous laisse tranquille.

A l'écran apparaissent les choix du menu "Practice" :

- Infancy (premiers pas),
- Childhood (enfance),
- Teenage Years (adolescence),
- Getting Married (mariage),
- Thirtysomething (trentaine),
- Mid-Life Crisis (cinquantaine),
- Old age (reste de la vie),

Ceux-ci vous permettent de sélectionner l'étape du jeu sur laquelle vous voulez vous entraîner.

Le dernier choix :

- Main Menu (menu principal),

vous permet de revenir au menu principal.

Une fois le choix de l'étape effectué, vous devez choisir un niveau de difficulté :

- Sweet Dream (joli rêve),
- Bad Dream (mauvais rêve)
- Nightmare (cauchemar).

Après chaque étape, vous revenez à l'Ecran Practice. Vous pouvez continuer à vous entraîner ou revenir au menu principal.

OPTIONS (options)

Toutes les manettes de jeu n'ont pas les mêmes temps de réaction. La souris et le roller sont plus rapides que la télécommande.

Indiquez la manette utilisée en sélectionnant parmi celles représentées à l'écran :

- Télécommande (option par défaut),
- Souris,
- Roller adulte,
- Roller enfant,
- Touchpad.

Une fois les sélections effectuées, vous revenez au Menu principal.

EXIT (Quitter)

Cliquez sur cette option lorsque vous avez fini de jouer, ou pour voir le générique.

DEROULEMENT DE LA PARTIE *Définitions & règles*

DEFINITIONS

GAME STAGES (étapes du jeu) : c'est votre hôte, le docteur Dearth, qui présente chaque étape de la partie. Il y a huit étapes dans PHANTOM EXPRESS. Les sept premières correspondent à des étapes de la vie. La huitième étape est un bonus.

VIES : vous avez un total de trois vies pour les sept étapes de la partie. Lorsque vous ne parvenez pas à atteindre le "Passing Score" (voir ci-dessous), vous perdez une vie. Le docteur Dearth vous lance un avertissement lorsqu'il ne vous reste plus qu'une vie. Lorsque vous perdez la troisième vie, la partie est terminée.

PAUSE : Pour faire une pause dans le jeu, appuyez sur le Bouton 2 de la manette (••). La fonction Pause ne fonctionne que lorsque le docteur Dearth est à l'écran. Pour reprendre la partie, appuyez à nouveau sur le Bouton 2. En appuyant simultanément sur les Boutons 1 et 2, vous revenez directement au Menu principal.

PASSING SCORE (score obligatoire) : Avant chaque niveau, le score à atteindre est affiché sur le devant de la nacelle. Une flèche clignotante attire votre attention sur ce chiffre. Vous passez au niveau suivant lorsque vous l'atteignez ou le dépassez. Dès que la voiture entre dans le premier tunnel, le compteur indique "00000".

SHOOTING TARGET (tirer sur les cibles) : Les étapes comprennent quatre tunnels remplis de cibles (sauf l'étape bonus qui est une surprise). Une fois à l'intérieur d'un tunnel, un viseur apparaît. Déplacez-le pour atteindre les objets qui arrivent et appuyez sur le Bouton 1 (-) de la manette pour tirer. Lorsque vous atteignez une cible, elle explose, et sa valeur apparaît à l'écran ; ces points sont ajoutés au compteur.

SCORES : Pendant le déroulement de la partie, le score du Joueur 1 est affiché du côté gauche du tableau de bord et celui du Joueur Deux sur le côté droit. Lorsque le docteur Dearth est à l'écran, les scores cumulés du Joueur 1 sont affichés dans la partie supérieure gauche de l'écran et ceux du Joueur Deux dans la partie supérieure droite.

BONUS

Une fois passées les sept étapes de la vie, vous arrivez à l'étape Bonus. Elle se déroule comme les autres, mais le calcul des points n'est pas le même. Les cibles à atteindre se composent de l'ensemble des objets que vous avez croisés pendant les étapes précédentes, mais leur valeur en points est double !

De plus, un bonus vous est accordé dès le départ ! Celui-ci est calculé suivant le nombre de vies qui vous restent :

Lorsque vous parvenez à l'étape bonus au :

Niveau Sweet Dream	vous multipliez votre score total par le nombre de vies
Niveau Bad Dream	vous multipliez votre score total par deux, puis par le nombre de vies restantes
Niveau Nightmare	vous multipliez votre score total par trois, puis par le nombre de vies restantes

Enfin, pour vous récompenser de tous vos efforts, une fois l'étape Bonus terminée, vous avez encore droit à un petit cadeau :

Lorsque vous parvenez à l'étape bonus au :	Vous obtenez :
Niveau Sweet Dream	2 x le score du Bonus
Niveau Bad Dream	3 x le score du Bonus
Niveau Nightmare	4 x le score du Bonus

REGLES

Pour un joueur :

Le fonctionnement est simple ; il sera le même pour les parties à deux joueurs.

Vous n'avez pas à diriger la voiture, votre seule préoccupation est de déplacer votre viseur afin d'atteindre les objets qui passent devant vous. Pour le déplacer, il suffit d'actionner le joystick dans la direction souhaitée. Pour tirer, il suffit d'appuyer sur le Bouton 1 (-) de la manette.

Pour deux joueurs :

2 PLAYERS COOPERATIVE (2 joueurs ensemble)

Deux joueurs peuvent jouer en équipe et additionner leurs résultats pour passer à l'étape suivante.

- Le Joueur 1 est représenté par la croix jaune et son résultat est affiché du côté gauche. Les tirs réussis du Joueur 1 sont identifiés par une explosion orange.
- Le Joueur 2 est représenté par la croix violette et son résultat est affiché du côté droit. Les tirs réussis du Joueur 2 sont identifiés par une explosion violette.
- Si les deux joueurs touchent une même cible simultanément, ils reçoivent tous deux des points.

2 PLAYERS COMPETITIVE (2 joueurs l'un contre l'autre)

En compétition, chacun des joueurs essaie de gagner le score le plus élevé. Les deux joueurs se partagent les trois vies. La partie se déroule de la manière décrite ci-dessus, avec les différences suivantes :

- Vous passez à l'étape suivante dès que l'un des joueurs atteint le score obligatoire.
- Vous perdez une vie si aucun n'atteint le score obligatoire.

HIGH SCORE (Ecrans des meilleurs scores)

A la fin d'une partie, l'écran High Score (meilleurs scores) apparaît. Pour chaque niveau et chaque type de partie (un ou deux joueurs) il y a un tableau différent.

Si vous n'avez pas obtenu assez de points pour être affiché à l'écran, votre score est affiché dans une fenêtre dans la partie inférieure de l'écran.

Si vous avez accumulé suffisamment de points, vous pouvez ajouter votre nom à ce tableau... Utilisez le joystick de la télécommande (vers la droite ou la gauche). Cette action fait défiler l'alphabet situé dans la partie inférieure de l'écran. Pour arrêter le défilement ramenez le joystick vers le centre. Une fois la première lettre de votre nom sélectionnée, appuyez sur le Bouton 1. Elle apparaît alors dans le tableau. Procédez de même pour les autres lettres de votre nom (huit au maximum). Une fois votre nom inscrit, cliquez sur End (fin). Pour modifier une lettre, cliquez sur "Del" (supprimer), la dernière lettre s'efface, continuez ainsi jusqu'à atteindre l'endroit où vous désirez faire une modification, puis recommencez. Pour insérer un espace dans le nom, cliquez sur "space" (espace).

Votre nom s'ajoute à la liste des meilleurs scores.

Si deux joueurs réussissent un bon score, l'écran des meilleurs scores réapparaît de façon à ce que le deuxième joueur puisse y inscrire son nom.

Cliquez sur "Exit" (quitter) pour revenir au Menu principal.

ET MAINTENANT, PLACE AU DOCTEUR DEARTH !

Da ist er wieder! Doktor Dearth, der wilde und verrückte Jahrmarktschreier von **MYSTIC MIDWAY**. Diesmal ist er der Vorsteher einer abenteuerlichen Achterbahnattraktion namens **PHANTOM EXPRESS**. Die **PHANTOM EXPRESS** Achterbahn fährt durch düstere Tunnel voller Zielscheiben. Entweder Sie treffen genügend Zielscheiben und rücken zur nächsten Etappe vor, oder Sie müssen die Konsequenzen als Versager ziehen. Sie müssen sich durch sieben Lebensetappen voranbewegen - von der Kindheit bis ins hohe Alter - und versuchen, sämtliche Prüfungen in dieser 3D Welt zu bestehen, um lebend aus dem Park zu entkommen! **DOKTOR DEARTH** ist sehr gut drauf, schlagfertig und hat für jeden Anlaß die passende Verkleidung. **PHANTOM EXPRESS** bringt Ihnen erneut den Schießbudenspaß von **MYSTIC MIDWAY** - bloß diesmal bewegen sich die Zielscheiben auf Sie zu!

WÄHLEN SIE DIE ANZAHL DER SPIELER

Um mit dem Spiel zu beginnen, wählen Sie die Anzahl der Spieler aus:

- | | |
|--------------------------|--|
| 1 SPIELER (die Vorgabe) | Hinweis: Wenn Phantom Express zu |
| 2 TEAM-SPIELER | zweit gespielt wird, erhält Spieler |
| 2 KONKURRIERENDE SPIELER | eins das primäre Eingabegerät (z.B. die Fernbedienung) |

WICHTIGER HINWEIS:

Für den zweiten Spieler wird ein gesondertes Eingabegerät benötigt. Der Anschluß, an den Sie das kabelgebundene Eingabegerät (Roller Controller, Touchpad, Trackerball oder Mouse) anschließen, ist mit "Input 2" bezeichnet und befindet sich auf der Rückseite Ihres CD-i Spielers. Schalten Sie das Gerät aus, bevor Sie das Kabel einstecken. Wenn der erste Spieler statt der Fernbedienung z.B. lieber einen Trackerball verwenden möchten, können Sie dafür den Anschluß an der Vorderseite Ihres CD-i Spielers verwenden

TEAM-SPIELER

Mit der Einstellung Team-Spieler addieren sich die Punktzahlen beider Spieler. Damit ist es leichter, zur nächsten Spielstufe vorzurücken:

- Spieler eins benutzt ein gelbes Fadenkreuz. Der zugehörige Punktzustand wird links vom Achterbahnwagen angezeigt. Orangefarbene Explosionen sind Volltreffer. Die dadurch erworbenen Punkte werden unmittelbar eingeblendet.
- Spieler zwei verwendet ein lila Fadenkreuz. Der Punktzustand wird auf der rechten Seite des Achterbahnwagens eingeblendet. Volltreffer erscheinen durch lila Explosionen.
- Wenn ein Ziel gleichzeitig getroffen wird, werden an beide Spieler gleiche Punkte vergeben.

KONKURRIERENDE SPIELER

Zwei Spieler können um die höchste individuelle Punktezah konkurrieren. Allerdings hat jeder Spieler nur insgesamt drei Leben. Im Gegensatz zur Einstellung Team-Spieler gibt es für Konkurrierende Spieler folgende Unterschiede:

- wenn einer der Spieler die Mindestpunktzahl für eine Spieletappe erreicht, rücken beide Spieler automatisch zur nächsten Etappe vor;
- wenn keiner der beiden Spieler die Mindestpunktzahl für eine Spieletappe erreicht, verlieren beide Spieler eines der gemeinsamen Leben.

Auf der Hauptauswahl stehen außerdem die folgenden Möglichkeiten zur Wahl:

GAME startet ein Spiel

PRACTICE ermöglicht den direkten Zugang zu einer Spieletappe und die Wahl eines Schwierigkeitsgrades

OPTIONS paßt Phantom Express an das benutzte Eingabegerät an

EXIT beendet das Spiel.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Nach der Auswahl von Game oder Practice werden Sie aufgefordert, einen Schwierigkeitsgrad zu wählen. Mit dieser Einstellung wird die Punktzahl festgelegt, die erreicht werden muß, um die nächste Spieletappe zu erreichen. Im Falle von zwei Spielern wählen beide den gleichen Schwierigkeitsgrad.

Folgende Einstellungen stehen zur Auswahl: Sweet Dream (leicht), Bad Dream (mittelschwer) oder Nightmare (schwer).

PRACTICE

Sie haben Glück! Denn Doktor Dearth läßt Sie in dieser Einstellung in Ruhe.

Wählen Sie die Spieletappe aus, in der Sie üben wollen:

Infancy (frühe Kindheit), Childhood (Kindheit), Teenage Years (Teenager), Getting Married (frisch-vermählt), Thirtysomething (um-die-dreißig), Mid-Life Crisis und Old Age (Rentner).

Anschließend wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad:

Sweet Dream (schöner Traum), Bad Dream (schlechter Traum) oder Nightmare (Alptraum).

Nach jedem Übungsspiel können Sie automatisch zum Übungsbildschirm zurückkehren. Von hier aus können Sie entweder weitere Etappen üben, oder zur Hauptauswahl zurückkehren.

OPTIONS - WAHL EINES EINGABEBERÄTES

Mit Hilfe unterschiedlicher Eingabegeräte können Sie die Reaktionsgeschwindigkeit des Cursors kontrollieren. Wenn dieser schneller oder langsamer sein soll, sollten Sie ein anderes Eingabegerät wählen. Eine Mouse** oder der Roller Controller** reagieren schneller als beispielsweise ein Touchpad**. Mit OPTIONS können Sie über die Hauptauswahl das von Ihnen benutzte Eingabegerät wählen. Die Standardeinstellung ist CD-i Remote**, die Fernbedienung Ihres CD-i Spielers. Weiterhin können Sie auswählen zwischen CD-i Mouse**, CD-i Adult Roller Controller**, CD-i Kids Roller Controller** (speziell für Kinder entwickeltes Eingabegerät) oder CD-i Touchpad**.

Hinweis: Wenn Sie den portablen CD-i Spieler von Sony verwenden, empfehlen wir Ihnen, den CD-i Kids Roller Controller zu verwenden.

WIE MAN PHANTOM EXPRESS SPIELT

SPIELETAPPEN Jede Spieletappe wird von Ihrem Gastgeber, Doktor Dearth, vorgestellt. Es gibt acht Etappen bei PHANTOM EXPRESS. Die ersten sieben davon entsprechen verschiedenen Lebensabschnitten: Infancy (frühe Kindheit), Childhood (Kindheit), Teenage Years (Teenager), Getting Married (frisch-vermählt), Thirtysomething (um-die-dreißig), Mid-Life Crisis und Old Age (Rentner).

LEBEN Sie haben insgesamt drei Überlebenschancen während der sieben Spieletappen. Wenn Sie eine Mindestpunktzahl (siehe unten) nicht erreichen, verlieren Sie ein Leben. Doktor Dearth wird Sie

warnen, wenn Sie nur noch ein Leben übrig haben. Wenn Sie das dritte Leben verspielen, haben Sie gänzlich verloren.

PAUSE Um bei dem Spiel eine Pause zu machen, drücken Sie die Taste II Ihres Eingabegerätes. Der Pausenmodus funktioniert nur, wenn Doktor Dearth auch auf dem Bildschirm anwesend ist.

NEUSTART Um ein Spiel zu beenden und statt dessen ein neues zu starten, drücken Sie gleichzeitig Taste I und II Ihres Eingabegerätes. Dazu müssen Sie sich jedoch im Status Pause befinden (siehe oben).

MINDESTPUNKTZAHL Die Mindestpunktzahl für einen bestimmten Schwierigkeitsgrad erscheint auf dem Armaturenbrett des Achterbahnwagens. Ein blinkender Pfeil macht Sie auf diese Zahl aufmerksam. Wenn Ihre Punktzahl der Mindestpunktzahl gleichkommt, oder diese übertrifft, rückt das Spiel in die nächste Etappe vor. Sobald der Achterbahnwagen den ersten Tunnel erreicht, wird die Mindestpunktzahl für jeden Spieler auf "00000" herabgesetzt.

ZIELSCHEIBEN In jeder Etappe (mit Ausnahme der Bonusrunde) gibt es vier Tunnel mit Zielscheiben. Sobald Sie im Tunnel sind, erscheint ein Visier. Das Fadenkreuz im Visier sollten Sie auf die Ziele ausrichten, die auf Sie zukommen und dann Taste I drücken, um zu schießen. Wenn Sie ein Ziel abschießen, leuchtet die Punktzahl kurz auf dem Bildschirm auf und wird automatisch zu Ihrem angezeigten Punktestand addiert.

PUNKTZAHLN Während des Spiels werden die Punktstände beider Spieler rechts auf dem Armaturenbrett angezeigt.. Während Doktor

Dearth auf dem Bildschirm erscheint, wird die bisher erreichte Punktzahl für Spieler eins oben links und für Spieler zwei oben rechts auf dem Bildschirm dargestellt.

BONUSRUNDE Wenn Sie alle sieben Lebensetappen erfolgreich zurückgelegt haben, erreichen Sie die Bonusrunde. Dort finden Sie sämtliche Ziele aus den vorherigen Etappen wieder. Allerdings bekommen Sie diesmal für jeden Abschluß die doppelte Punktzahl.

Vor dem Start in die Bonusrunde erhalten Sie für jedes Leben Zusatzpunkte, die nach folgendem Schema vergeben werden:

Sweet Dream (schöner Traum)	Einfache Punktzahl
--------------------------------	--------------------

Bad Dream (schlechter Traum)	Doppelte Punktzahl
---------------------------------	--------------------

Nightmare (Alptraum)	Dreifache Punktzahl
-------------------------	---------------------

UND DANN, wenn Sie die Bonusrunde erfolgreich beendet haben (indem Sie die Mindestpunktzahl erzielen), erhalten Sie nochmals einen Punktebonus, der sich je nach Schwierigkeitsgrad folgendermaßen zusammensetzt:

Sweet Dream	doppelter Bonus
-------------	-----------------

Bad Dream	doppelter Bonus
-----------	-----------------

Nightmare	doppelter Bonus
-----------	-----------------

HIGH-SCORE-BILDSCHIRM

Am Ende jedes Spiels wird der High-Score (der höchste Punktstand) angezeigt. Für jede Spielerkombination und jeden Schwierigkeitsgrad werden die höchsten Punktstände aufgeführt. Wenn Sie den High-Score nicht überbieten konnten, erscheint Ihre Punktezahl lediglich im unteren rechten Bildschirmbereich. Andernfalls wird der neue High-Score zusammen mit dem Namen des Spielers registriert. Dazu bewegen Sie das Steuerelement Ihres Eingabegerätes nach links oder rechts, um mit Taste I den entsprechenden Buchstaben auszuwählen.

Für alle weiteren Buchstaben, es dürfen maximal acht sein, verfahren Sie entsprechend. Um den Vorgang abzuschließen, klicken Sie auf END. Damit wird der Punktstand als neuer High-Score übernommen.

Wenn zwei Spieler einen identischen High-Score erzielt haben, können sich beide in die High-Score-Liste eintragen.

Auch dieser Vorgang wird mit END abgeschlossen, um zur Hauptauswahl zurückzukehren. Von dort aus kann das Spiel mit EXIT beendet werden. Ein neues Spiel wird mit GAME gestartet. Üben kann der Spieler mit PRACTICE.

**LASSEN SIE SICH VON DOKTOR DEARTH NUN DEN WEG ZUR
ACHERBAHNFAHRT IHRES LEBENS ZEIGEN!**

Hij is terug! Dr. Dearth, de verbazingwekkende klanten-lokker van **MYSTIC MIDWAY!** Hij keert terug als gastheer van een attractie, die inslaat als een bom; **PHANTOM EXPRESS.** De **PHANTOM EXPRESS** raast met tjokvolle wagentjes door donkere tunnels vol doelen, waarop geschoten moet worden. Wanneer je genoeg doelen raakt, ga je naar de volgende fase... maar accepteer de gevolgen als je faalt! **JIJ** zal de zeven levensfasen moeten doormaken -van baby tot bejaarde- in een poging deze fantastische 3D rit te overleven en het park levend te kunnen verlaten! **DR. DEARTH** is in een zeldzaam goede vorm met zijn vernietigende intelligentie, geestigheid en een garderobe voor alle gelegenheden. **PHANTOM EXPRESS** biedt je weer het snelvuur van **MYSTIC MIDWAY.** Deze keer komen de doelen echter op jou af!

KIES HET AANTAL SPELERS

Het spel kan beginnen door Knop Eén (Button One) te gebruiken voor het aantal spelers dat wil deelnemen:

- | | |
|---------------------------------|-------------------------------|
| 1 SPELER (standaard instelling) | Opmerking: Als twee spelers |
| 2 SPELERS, SAMENWERKEND | deelnemen, moet Speler Eén de |
| 2 SPELERS DIE ELKAAR BESTRIJDEN | afstandsbediening gebruiken. |

BELANGRIJK:

Als twee spelers aan een spel deelnemen, dan moet minstens één, met een draad aangesloten controller worden gebruikt. Deze moet worden aangesloten op de controller-poort in de achterkant (niet de voorkant) van de CD-i speler. De van een verbindingsdraad voorziene controller moet worden aangesloten op de achterste poort voordat de CD-i speler wordt aangezet. De CD-i speler vervolgens aanzetten en de diskette starten. De tweede controller kan een afstandsbediening zijn, of een van een verbindingsdraad voorziene controller die is aangesloten op de poort aan de voorkant van de CD-i speler.

TWEE SPELERS, SAMENWERKEND

Twee spelers kunnen samen spelen en hun gecombineerde score gebruiken om door te gaan naar de volgende fase van het spel.

- Speler Eén wordt vertegenwoordigd door het gele kruisvizier en zijn of haar score wordt weergegeven aan de linkerkant van het wagentje van de roller-coaster. De door Speler Eén geraakte doelen worden geïdentificeerd door een oranje explosie. Hierin wordt ook de waarde van het doel in punten weergegeven.

- Speler Twee wordt vertegenwoordigd door het paarse kruisvizier. Zijn of haar score wordt weergegeven aan de rechterkant van het wagentje van de roller-coaster. De door Speler Twee geraakte doelen worden geïdentificeerd door een paarse explosie. Hierin wordt ook de waarde van het doel in punten weergegeven.

- Als Speler Eén en Speler Twee ongeveer tegelijkertijd een doel raken, krijgen beide spelers punten.

TWEE SPELERS DIE ELKAAR BESTRIJDEN

Twee spelers kunnen het tegen elkaar opnemen voor de hoogste individuele score. Gezamenlijk hebben ze drie levens. Dit spel werkt op dezelfde manier als wanneer twee spelers samenspelen, met de volgende verschillen:

- Als minstens één van de spelers de Passing Score (Vereiste Score) haalt voor een fase van het spel, dan gaan beide spelers door naar de volgende fase.

- Als geen van de spelers de Passing Score (Vereiste Score) haalt voor een bepaalde fase van het spel, dan verliezen de spelers één van hun gezamenlijke levens.

Er zijn vier andere opties op het Hoofdmenu:

GAME (SPEL) - hiermee wordt het spel gestart

PRACTICE (OEFENEN) - hiermee kan je de verschillende stadia van het spel en de vaardigheidsniveaus kiezen teneinde te oefenen

OPTIONS (OPTIES) - hiermee kan je de controllers specificeren die je gebruikt

EXIT - hiermee wordt het spel beëindigd.

VAARDIGHEIDSNIVEAU

Nadat Game (Spel) of Practice (Oefenen) zijn gekozen, komt er een scherm, waar aan je wordt gevraagd het vaardigheidsniveau te selecteren. Het vaardigheidsniveau is bepalend voor het aantal punten (Passing Score - Vereiste Score) dat je nodig hebt om door te kunnen gaan naar de volgende fase van het spel. Als twee spelers deelnemen, dan moeten beide spelers hetzelfde vaardigheidsniveau kiezen.

De opties voor het vaardigheidsniveau zijn: Sweet Dream (makkelijk), Bad Dream (middelbaar) of Nightmare (moeilijk).

PRACTICE (OEFENEN)

Goed nieuws! Dr. Dearth laat je met rust gedurende deze oefentijd.

Kies het stadium van het spel waarop je wil oefenen:

Infancy (baby), Childhood (kindertijd), Teenage Years (tienerjaren), Getting Married (getrouwd), Thirtysomething (dertig plus), Mid-Life Crisis (menopauze) of Old Age (bejaard).

Kies vervolgens het vaardigheidsniveau:

Sweet Dream (makkelijk), Bad Dream (middelbaar) of Nightmare (moeilijk).

Na iedere oefenselffase keer je terug naar het oefenscherm waar je verschillende fasen kunt blijven oefenen of terug kunt gaan naar het Hoofdmenu.

OPTIES - EEN CONTROLLER KIEZEN

Als andere CD-i controllers worden gekozen, dan zal de reactietijd van de cursor hieraan worden aangepast. Als je de reactietijd wilt verlengen of verkorten, specificeer dan één van de andere beschikbare controllers. De muis en de roller-controller zijn bijvoorbeeld sneller dan de afstandsbediening met het stuurknuppeltje. Geef duidelijk aan welke controller je hebt gebruikt door de Opties te kiezen op het Hoofdmenu:

CD-i Remote (Afstandsbediening) (standaard instelling), CD-i Muis, CD-i Adult Roller Controller (Roller-Controller voor Volwassenen);

CD-i Kids Roller Controller (Roller-Controller voor Kinderen), of CD-i Touchpad (Stuurkussentje).

Opmerking: Voor de draagbare CD-i van het merk Sony wordt aanbevolen de Kids Roller Controller (Roller controller voor Kinderen) te gebruiken.

Nadat de selecties zijn uitgevoerd, ga je terug naar het Hoofdmenu.

SPELEN VAN HET SPEL

SPELSTADIA - Je gastheer Dr. Dearth introduceert ieder spelstadium. PHANTOM EXPRESS heeft acht stadia. De eerste zeven corresponderen met de verschillende levensfasen: Infancy (baby), Childhood (kindertijd), Teenage Years (tienerjaren), Getting Married (getrouwd), Thirtysomething (dertig plus), Mid-Life Crisis (menopauze) of Old Age (bejaard). Het achtste stadium is een bonusronde.

LEVENS - In totaal heb je drie levens voor de zeven stadia. Als je faalt om een Passing Score (Vereiste Score) (zie onder) te halen, verlies je een leven. Dr. Dearth waarschuwt je als je nog maar één leven over hebt. Als je je derde leven verliest, is het spel voorbij.

PAUZE - Pauzeren door op Button Two (Knop Twee) te klikken. De pauzefunctie werkt alleen met Dr. Dearth op het scherm.

OPNIEUW STARTEN - Button One (Knop Eén) en Button Two (Knop Twee) tegelijkertijd indrukken als je op Pauze staat. Dan wordt het spel Opnieuw Gestart.

PASSING SCORE (VEREISTE SCORE) - De Passing Score (Vereiste Score) voor een bepaald niveau wordt weergegeven op het dashboard van de wagen van de roller-coaster. Door een knipperende pijl wordt je aandacht op die score gevestigd. Als je een score haalt, die minstens zo groot is als de vereiste Passing Score (Vereiste Score), dan gaat het spel over naar het volgende stadium. Zodra het wagentje van de roller-coaster de eerste tunnel binnengaat, wordt de Passing Score (Vereiste Score) voor iedere speler vervangen door "00000".

DOELWITTEN - Iedere fase (behalve de bonusronde) bestaat uit vier tunnels met doelen. Als je in een tunnel bent, dan zal het kruisvizier verschijnen. Richt het kruisvizier op aanvallende doelen. Schieten kun je door op Button One (Knop Eén) te klikken. Als je een doel raakt, zal de puntenwaarde knipperend op het scherm worden weergegeven en deze wordt toegevoegd aan de score op het dashboard van het wagentje van de roller-coaster.

SCORES - Gedurende het spel verschijnt de score van Player One (Speler Eén) in het huidige stadium op de linkerkant van het dashboard. De score voor Player Two (Speler Twee) verschijnt aan de rechterkant. Als Dr. Dearth op het scherm verschijnt, dan zal de totale spelscore voor Player One (Speler Eén) worden weergegeven in de linker bovenhoek van het scherm. De score voor Player Two (Speler Twee) verschijnt in de rechter bovenhoek.

BONUSRONDE - Als je de zeven levensfasen hebt overleefd, krijg je een bonusronde. Hierin worden alle doelen uit de eerdere fasen gecombineerd, maar met tweemaal de oorspronkelijke waarden.

Voordat de bonusronde start, ontvang je extra punten voor ieder leven dat je nog over hebt. Dit geschiedt als volgt:

Niveau Sweet Dreams (makkelijk)	een extra score voor ieder leven
Niveau Bad Dreams (middelbaar)	2x de totale score voor ieder leven
Niveau Nightmare (moeilijk)	3x de totale score voor ieder leven

EN DAN - Als je de bonusronde met succes overleeft (door de Passing Score (Vereiste Score) te halen), ontvang je een bonus gebaseerd op de moeilijkheidsgraad:

Niveau Sweet Dreams (makkelijk)	2x bonusscore
Niveau Bad Dreams (middelbaar)	3x bonusscore
Niveau Nightmare (moeilijk)	4x bonusscore

SCHERMEN MET HOGE SCORES

Aan het eind van het spel, zal het High Score Screen (Scherm met Hoge Scores) verschijnen. Een afzonderlijk scherm voor iedere spelercombinatie en de moeilijkheidsgraad vermeldt de acht hoogste scores in die categorie.

Als je niet voldoende punten hebt gehaald om op het scherm te worden vermeld, wordt je score weergegeven in het venster aan de onderkant van het scherm.

Als je wél voldoende punten hebt gehaald om vermeld te worden op het High Score Screen (Scherm met Hoge Scores), dan kun je je naam invoeren met de knop onderaan het scherm. Je naam invoeren doe je door de controller naar links of naar rechts te bewegen om de eerste letter te vinden. Als de letter in positie valt en wordt geaccentueerd, Button One (Knop Eén) klikken. Doe hetzelfde voor de resterende letters (maximaal acht). Verplaats de knop vervolgens naar End (Einde) en klik Button One (Knop Eén) éénmaal. Je naam wordt weergegeven

op de High Score List (Lijst met Hoge Scores) inclusief de score die je hebt gehaald.

Als door twee spelers een hoge score wordt gehaald, verschijnt het High Score Screen (Scherm met Hoge Scores) nogmaals, zodat ook de tweede speler zijn of haar naam kan invoeren.

Exit kiezen om terug te gaan naar het Hoofdmenu. Dan heb je de keus om het spel te beëindigen, nog een spelletje te spelen of weer te gaan oefenen.

LAAT DR. DEARTH JE NU DE WEG WIJZEN NAAR DE ROLLER-COASTER RIT VAN JE LEVEN!

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 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.



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:

• **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 affiché 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.



Mit dem Compact Disc – Interactive System erhält Ihr Fernseher eine völlig neue Dimension: Interaktive Programme mit digitalem Video und hochwertiger Klangwiedergabe erfüllen alle Erwartungen, die Sie an ein innovatives Multimedia- System knüpfen. Um Ihnen den Umgang mit den Titeln so angenehm wie möglich zu gestalten, haben wir die Bedienung aller Funktionen in nur drei Eingabeelementen zusammengefaßt. Für die Nutzung der Programme stehen Ihnen verschiedene Eingabegeräte - wie z.B. die CD-I Fernbedienung - zur Verfügung. Sie ermöglichen Ihnen über den Programmstart hinaus eine aktive Beeinflussung und Steuerung des Programmablaufs. Die drei wichtigsten Eingabeelemente der CD-I Fernbedienung werden im folgenden beschrieben. Fallweise enthalten die Eingabegeräte weitere Tasten zur Steuerung der Musikwiedergabe und zur Regelung des Fernsehbildschirms.

Bewegung des Steuersymbols:

Das Steuersymbol (je nach Titel ein Pfeil, ein Stern o.ä.) bewegen Sie über den Bildschirm, indem Sie den Joystick, die Steuerkugel oder ein anderes entsprechendes Eingabeelement Ihrer Fernbedienung betätigen. Führen Sie das Steuersymbol auf das gewünschte Programmfeld. Dieses wird daraufhin graphisch hervorgehoben und kann nun aktiviert werden.

Bitte beachten Sie, daß sich die Funktionen der Eingabetasten von Titel zu Titel ändern können. In den meisten CD-I Titeln finden Sie eine "Hilfe"-Funktion, die Ihnen nähere Hinweise zur Benutzung des jeweiligen Programms liefert. Weitere Informationen zur Fernbedienung (z.B. über die Wiedergabe von Audio-CD) entnehmen Sie bitte der Gebrauchsanweisung Ihres CD-I Players. Bei Lagerung und Gebrauch sollten Sie mit Ihren CD-I Platten genauso vorsichtig umgehen wie mit Ihren herkömmlichen Compact Discs. Solange Sie Ihre Platten nur am Rand anfassen und sie nach dem Abspielen jeweils sofort wieder in ihre Hüllen zurücklegen, ist keine besondere Reinigung erforderlich. Sollte eine CD-I Platte 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 Platten nie mit einem Lösungsmittel in Berührung kommen.

Eingabe:

Mit Druck auf eine mit "I" (oder auch "•") markierte Taste können Sie das ausgewählte Programmfeld starten. Eine mit "II" (oder auch "• •") bezeichnete Taste aktiviert, je nach Programm, eine zusätzliche Funktion. In zahlreichen Titeln (z.B. bei den meisten Kindertiteln) lösen beide Eingabetasten die gleiche Funktion aus.



Het Compact Disc Interactive System opent nieuwe perspectieven voor het medium televisie: interactieve programmering met behulp van digitale video en de superieure geluidswaardering die het luisterend publiek heeft leren kennen en waarderen van de Compact Disc. Bij het gebruik van CD-I discs krijgt de kijker een afstandsbediening tot zijn beschikking met drie hoofd functies:

- **Cursorverplaatsing** Maakt het de kijker mogelijk op bepaalde momenten de cursor ergens op het scherm te positioneren om zo een programma-activiteit te selecteren, of om op een andere wijze een actieve zone of object op het scherm te selecteren.
- **Actietoets Een** Herkenbaar aan één stip •. Deze toets dient om een bepaalde, door de cursor geselecteerde programma-activiteit te starten.
- **Actietoets Twee** Herkenbaar aan twee stippen ••. Met deze toets kunnen óf dezelfde functies als voor Toets Een bediend worden óf andere, aanvullende functies.

In de handleiding van uw CD-I-speler kunt u zien waar de cursorbesturings- en actietoetsen zich op uw afstandsbediening bevinden. Opmerking: functies kunnen variëren al naar gelang de titel die afgespeeld wordt. Voor meer informatie kunt u desgewenst speciale, op de meeste CD-I-titels voorhanden, "Help"-programma's selecteren.

Bij het bewaren van en het omgaan met uw CD-I programma dient u dezelfde zorg aan de dag te leggen als bij de conventionele Compact Discs. Er is verder geen reiniging noodzakelijk als de Compact Disc steeds bij de rand wordt vastgehouden en direct na het afspelen wordt teruggedaan in het doosje. Mocht uw CD-I disc vervorming of afspelproblemen vertonen, haal hem dan uit de speler en veeg hem af met een schone en pluisvrije, zachte, droge doek, altijd in een rechte lijn van het midden naar de rand. Gebruik nooit een oplosmiddel of een agressief reinigingsmiddel voor uw disc.

CD-I Infonummer:

Nederland: 06-8406
België : 02-7380404

Philips Interactive Media Benelux B.V.
Gebouw VB-9
Postbus 90050
5600 PB Eindhoven
Nederland



The Compact Disc Interactive System brings a new experience to television: interactive programming using digital video and superior sound reproduction that audiences have come to expect from the Compact Disc medium. In

using CD-I discs, viewers will operate a remote controller for three basic functions:

- **Cursor movement** Allows the viewer at designated times to position the cursor anywhere on the screen to select a program activity, or in any other way select an active zone or object on the screen
- **Action Button One** Identified by one dot •, this button is used to initiate a given program activity selected by the cursor
- **Action Button Two** Identified by two dots • •, this button may either duplicate the functions of Action Button One or offer additional functionality.

To locate the cursor and action buttons on your remote controller, please refer to the Instruction Manual of your CD-I player. Please note: functions may vary according to the title played. For more information, you may select special "Help" programs available on most CD-I titles.

In storing and handling your CD-I program, you should apply the same care as with conventional Compact Discs. No further cleaning is necessary if the Compact Disc is always held by the edges and is replaced in its case directly after playing. Should your CD-I disc display artifacts or playback problems, please remove it from the player and wipe it with a clean and lint-free, soft, dry cloth, always in a straight line from centre to edge. No solvent or abrasive cleaner should ever be used on the disc.

