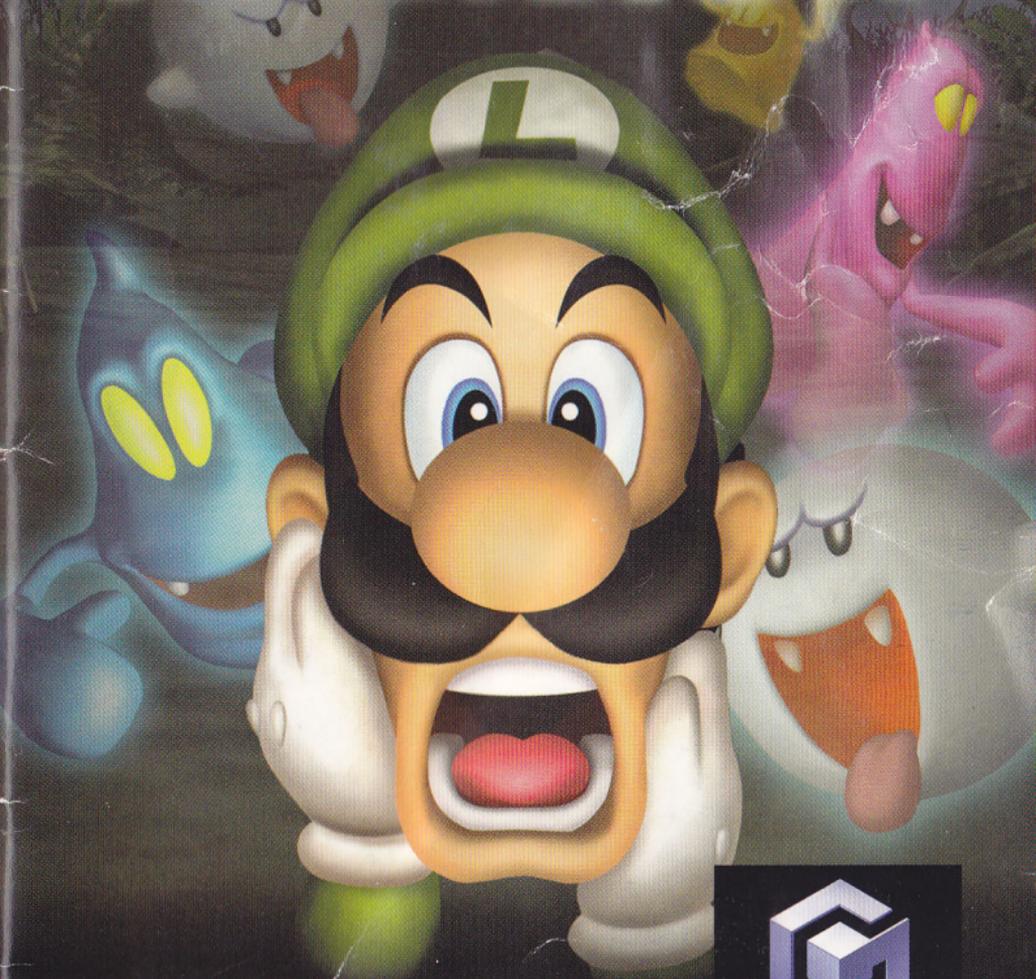


IM-DOL-GLMP-FRA

Luigi's Mansion™



MODE D'EMPLOI



NINTENDO
GAMECUBE™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des disques de jeu ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque LUIGI'S MANSION™ pour votre console NINTENDO GAMECUBE™.

AVERTISSEMENT: Veuillez vous reporter au manuel fourni avec ce produit avant de vous servir de votre système Nintendo®, disque ou accessoire. Ce manuel contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce manuel attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient aussi d'importantes informations concernant la garantie et la hotline. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



1 Joueur

CE JEU PERMET DE JOUER AVEC UN JOUEUR ET UNE MANETTE.



Carte mémoire
Nécessite 03 blocs

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMETRES OU VOS RESULTATS.

Luigi's Mansion™



Sommaire

- Le gros lot est une bonne grosse maison hantée! 4
- Utiliser la manette 6
- Contrôler Luigi 8
- Les tuyaux du Professeur K. Tastroff! 16
- Commencer le jeu 18
- Jouer au jeu 21
- Première étape: visiter un maximum de pièces 22
- Deuxième étape: aspirer les fantômes 23
- Troisième étape: sauvegarder avec Toad 25
- Quatrième étape: capturer le Boss
 pour terminer une section. 26
- Cinquième étape: vider votre aspirateur 26
- Bien utiliser le GAME BOY HORROR 27
- La galerie aux fantômes 29

Le gros lot est une bonne

Un jour d'hiver grisâtre, Luigi reçut un message pour le moins inattendu: vous avez gagné un énorme manoir! Terriblement excité par la nouvelle, Luigi appela son frère, Mario. «Mario? C'est moi, Luigi. J'ai gagné un grand manoir! Retrouve-moi là-bas et nous fêterons cet évènement. Qu'en penses-tu?»

La nuit était noire... Luigi, en essayant de suivre la carte menant à sa nouvelle demeure se perdit dans une forêt aux airs lugubres. Au bout d'un moment, il tomba sur un manoir abandonné à la lisière de la forêt. Selon la carte, c'était ce manoir là que Luigi cherchait, mais en entrant à l'intérieur, il eût la chair de poule... Non seulement, Mario, qui aurait dû arriver en premier, n'était pas là, mais en plus il avait senti une présence surnaturelle. Il y avait un fantôme dans le manoir!

**AVEC
LA
PARTICIPATION
DE**



Luigi



Professeur K. Tastrof

grosse maison hantée!

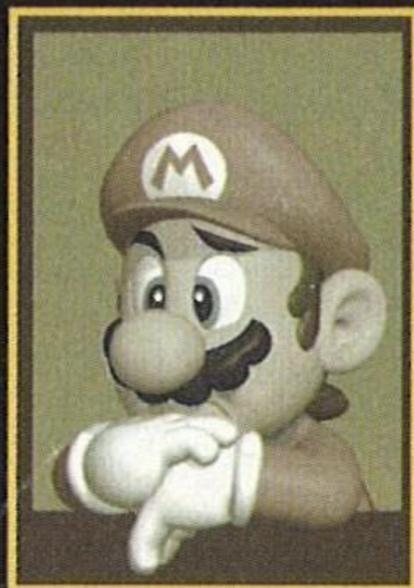
Très agressif, le fantôme attaqua Luigi! C'est à ce moment que, sorti de nulle part, un mystérieux vieillard apparut, un aspirateur sur le dos. Cet étrange personnage réussit à sauver Luigi et leur permit de s'échapper...

Le hasard fit que ce vieil homme, le professeur Karl Tastroff, habitait près du manoir et faisait des recherches sur son domaine de prédilection: les fantômes. Luigi lui raconta ses mésaventures, ainsi que la disparition de Mario. Lui apportant son soutien inconditionnel, le professeur donna à Luigi deux inventions pour l'aider à trouver son frère. Luigi n'est pas réputé pour son courage.

Réussira-t-il à se débarrasser de tous ces farceurs de fantômes et sauvera-t-il Mario?



Les légions de fantômes



Mario



Utiliser la manette

Commence par le commencement, fiston! Tu dois d'abord apprendre à te servir de la manette! Lis les pages suivantes pour de plus amples détails.

Il existe deux modes de contrôle. STANDARD, pour les débutants et DEPLACEMENT LATERAL pour ceux qui sont un peu plus expérimentés. La seule différence est la manière d'utiliser le Stick directionnel pour déplacer Luigi. Vous pouvez changer les paramètres de la manette sur l'écran de pause (page 13) ou sur le menu d'OPTIONS (page 20).

Bouton L

- Ejecter un élément de l'aspirateur (page 13).



START/PAUSE

- Met le jeu en pause et affiche l'écran de pause.

Stick directionnel

- Déplacer Luigi (marcher, courir)

S'il se sert de l'aspirateur, Luigi se déplacera en restant face à une direction jusqu'à ce que vous la changiez.

Quand vous changez le mode de contrôle en DEPLACEMENT LATERAL, Luigi fait toujours face à la même direction, même s'il ne se sert que de sa torche.

Si un fantôme vous attrape, poussez le Stick directionnel ou secouez le Stick C en avant et en arrière pour le repousser.



Bouton B

- Maintenir ce bouton enfoncé pour éteindre la lampe de poche.

*Ne fonctionne que dans une pièce sombre.

- Changer la d l'aspirateur poche (pag

Déplace la l peu plus vite utilisé le mode DEPLACEMENT

* Appuyez simultanément sur les boutons B, X et START/PAUSE pour réinitialiser le jeu de la même manière que si vous aviez appuyé sur RESET.



Bouton R

- Utiliser l'aspirateur pour aspirer des choses comme les fantômes (page 11).

Plus vous appuyez sur le bouton R, plus votre aspirateur aura de puissance pour aspirer.



Utiliser le GAME BOY™ HORROR

Le GAME BOY HORROR est un engin portable inventé par le Prof. K. Tastroff (pages 27-28).

*Vous ne pouvez pas utiliser l'aspirateur ou déplacer Luigi lorsque vous vous servez du GAME BOY HORROR.

Bouton X

- Mode Recherche
Montre la perspective de Luigi.



*Vous pouvez regarder toutes sortes de choses avec ce mode de vue.

Bouton Y

- Carte du niveau



Bouton Z

- Inventaire



Bouton A

- Examiner des choses
- Ouvrir une porte
- Afficher le message suivant
- Choisir une option



Stick C

direction de la lampe de poche (page 3).

de poche un... que si vous aviez... de contrôle... NT LATERAL.

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel ou le Stick C ne sont pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, les Boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

Bouton L

Bouton R



Stick directionnel

Stick C

Utiliser la manette



Contrôler Luigi

Allez, jeune freluquet! Tu as intérêt à apprendre ces mouvements pour savoir quoi faire lorsque tu tomberas nez à nez avec un fantôme!

* Ces commandes sont utilisables lorsque la manette est en mode STANDARD.

Marcher / Courir



Stick directionnel

Luigi se déplace dans la direction vers laquelle vous penchez le Stick directionnel. Il se déplace lentement lorsque vous penchez légèrement le stick et il se déplace rapidement lorsque vous penchez le stick un peu plus.



Essayez d'utiliser le mode de contrôle **DEPLACEMENT LATERAL**.

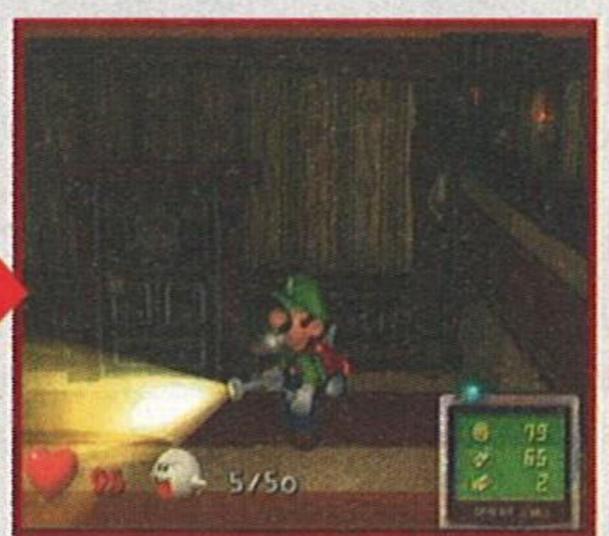
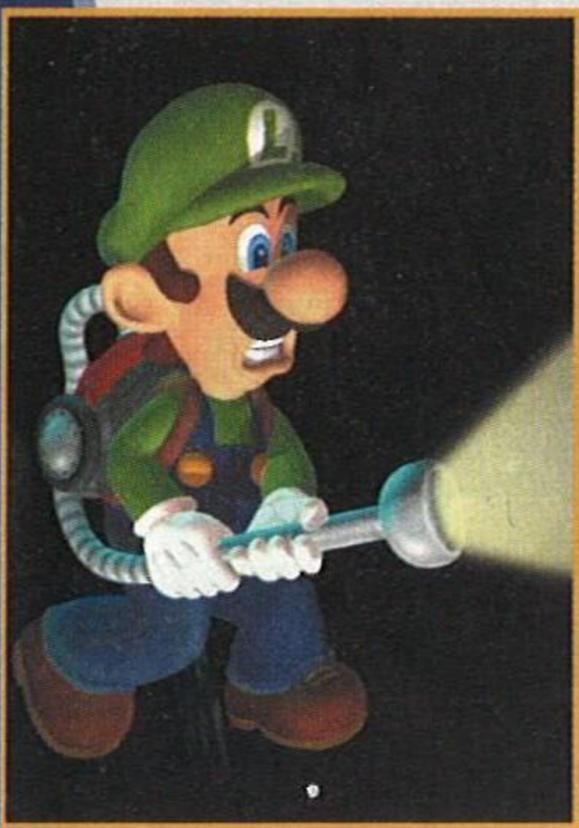
Quelques fantômes sont plus faciles à capturer lorsque vous changez le mode de contrôle de STANDARD à DEPLACEMENT LATERAL. Essayez les deux selon les situations.

Changer la direction de la lampe de poche et de l'aspirateur



Stick C

Vous pouvez changer la direction de la lampe de poche et de l'aspirateur pour les diriger vers un fantôme.



▲ Déplacez le Stick C vers vous pour pointer la lampe de poche ou l'aspirateur vers le haut, ou à l'opposé de vous pour les pointer vers le bas.

Ouvrir une porte

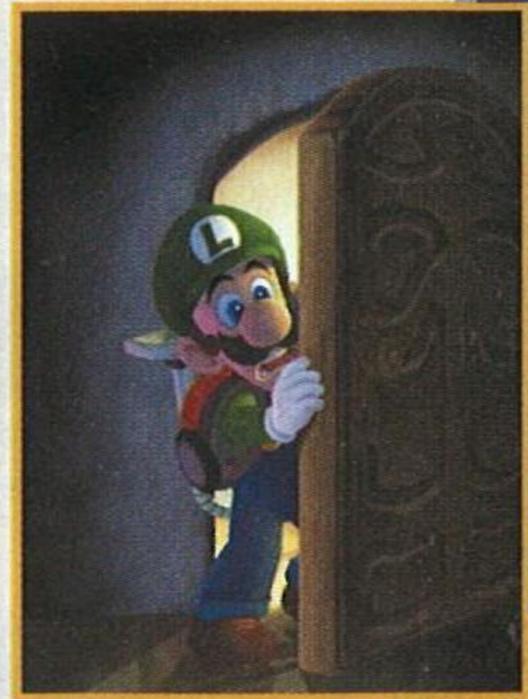
Appuyez sur le bouton



devant une porte.

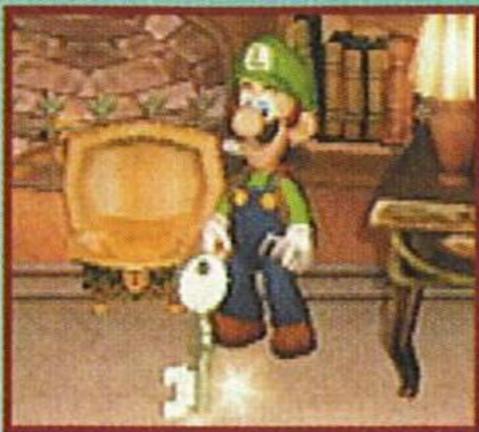


Si vous appuyez sur le bouton A lorsque vous faites face à une porte déverrouillée, vous l'ouvrirez. Si vous avez la clé d'une porte fermée, vous l'utiliserez automatiquement pour ouvrir la porte.



Quelle porte ouvre cette clé?

Quand vous trouvez une nouvelle clé, l'écran carte apparaîtra pour vous montrer quelle porte elle ouvrira.



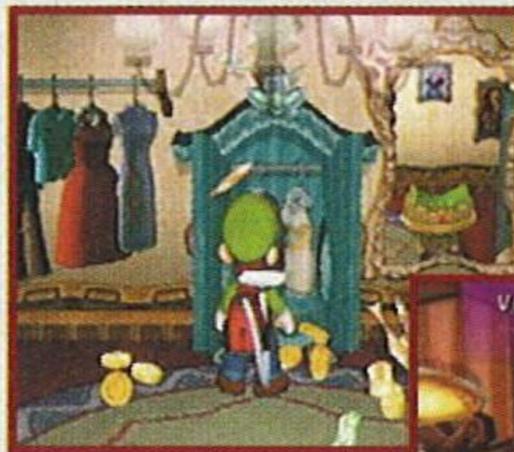
Examiner

Appuyez sur



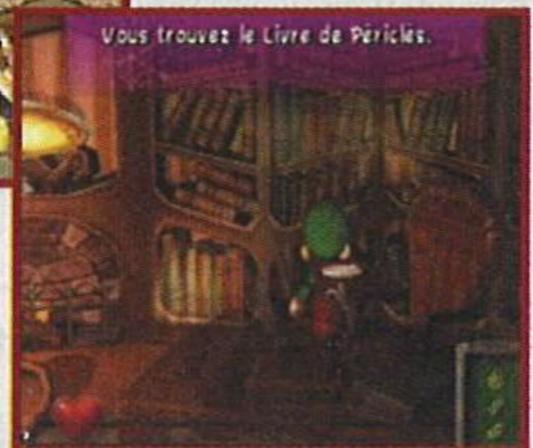
lorsque vous faites face à l'objet à examiner.

Vous pouvez examiner de nombreuses choses à l'intérieur et à l'extérieur du manoir. Lorsque Luigi fait face à un meuble ou un autre objet, appuyez sur le bouton A. Luigi examinera l'objet en question en l'ouvrant, en le sondant ou en le soulevant. Vous pouvez trouver de nombreux objets en examinant tout ce que vous trouvez.



◀ Quand Luigi examine l'armoire, des pièces en tombent.

▶ Examinez les étagères pour trouver un livre concernant...?



Aspirer les fantômes

C'est la tâche principale de Luigi. En utilisant l'**aspirateur** qu'il a reçu du Prof. K. Tastroff, Luigi peut suivre ces étapes pour aspirer des fantômes.

Première étape

Eclairez les fantômes de votre lampe de poche

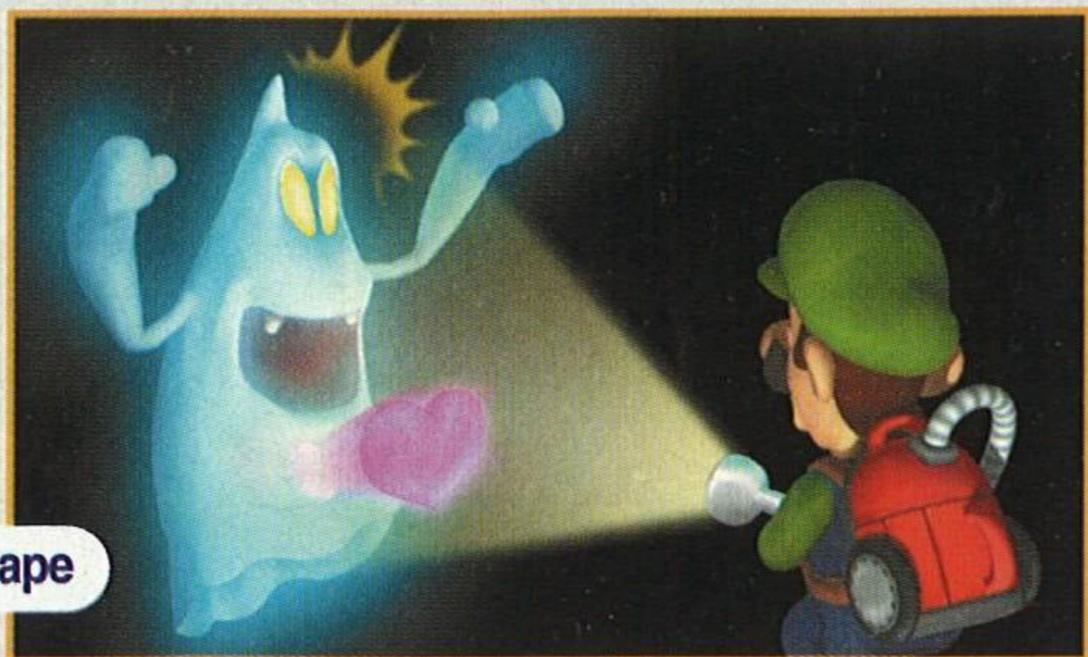
Utiliser →



+



Lorsqu'un fantôme apparaît, servez-vous du Stick C pour l'éclairer de votre lampe de poche. Le fantôme sera momentanément désorienté et s'arrêtera de bouger. Une icône cœur apparaîtra sur son poitrail. Tant que ce cœur est affiché, vous pouvez aspirer ce fantôme.



Première étape

Notes importantes liées à l'utilisation de la lampe de poche sur les fantômes.

Si les fantômes sont trop loin lorsque Luigi les éclaire de sa lampe de poche, vous ne pourrez pas les aspirer même si leurs cœurs sont apparus. Essayez de vous en approcher autant que possible avant de les éclairer.

Une méthode des plus efficaces consiste à maintenir le bouton B enfoncé pour éteindre la lampe. Servez-vous des ténèbres pour attirer les fantômes près de vous avant de les aveugler avec votre lampe de poche.



Servez-vous du bouton

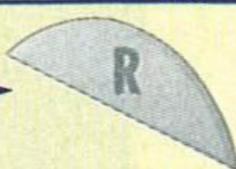


pour surprendre les fantômes!

Deuxième étape

Aspirer les fantômes

Utiliser →



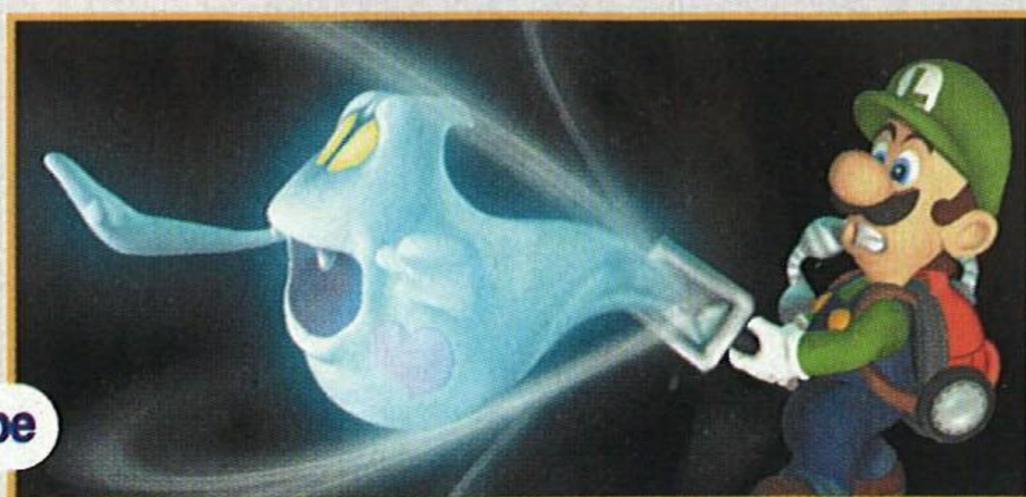
+



+



Lorsque le cœur du fantôme est visible, maintenez le bouton R enfoncé pour mettre en route votre aspirateur et capturer l'ectoplasme. Vous verrez un nombre tout près du cœur du fantôme. Ce nombre représente sa **puissance**. Plus vous l'aspirerez, plus ce nombre diminuera. Lorsque ce nombre atteindra zéro, le fantôme n'aura plus la force de s'échapper et il sera happé par l'aspirateur.



Deuxième étape

Aspirez les fantômes comme si vous étiez à la pêche!

Lorsque l'aspirateur se met à happer les fantômes, ils commenceront par essayer de s'enfuir. Si vous les laissez résister, leur puissance ne diminuera pas. Mais si vous poussez **le Stick directionnel ou le Stick C dans la direction opposée à celle dans laquelle il va**, vous pourrez le maintenir dans votre champ d'aspiration et il commencera à s'affaiblir. C'est un peu comme pêcher un poisson à la ligne. En poussant le stick à l'opposé du fantôme avec des mouvements courts et rapides, leur puissance diminuera plus vite qu'avec une pression constante.

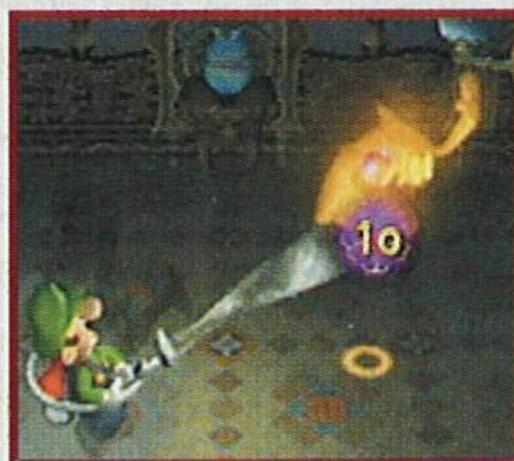
Exemple: Le fantôme est à droite de l'écran.

En aspirant avec le bouton R, mettez le Stick directionnel ou le Stick C vers la gauche pour capturer le fantôme.

Mettez le stick vers la gauche



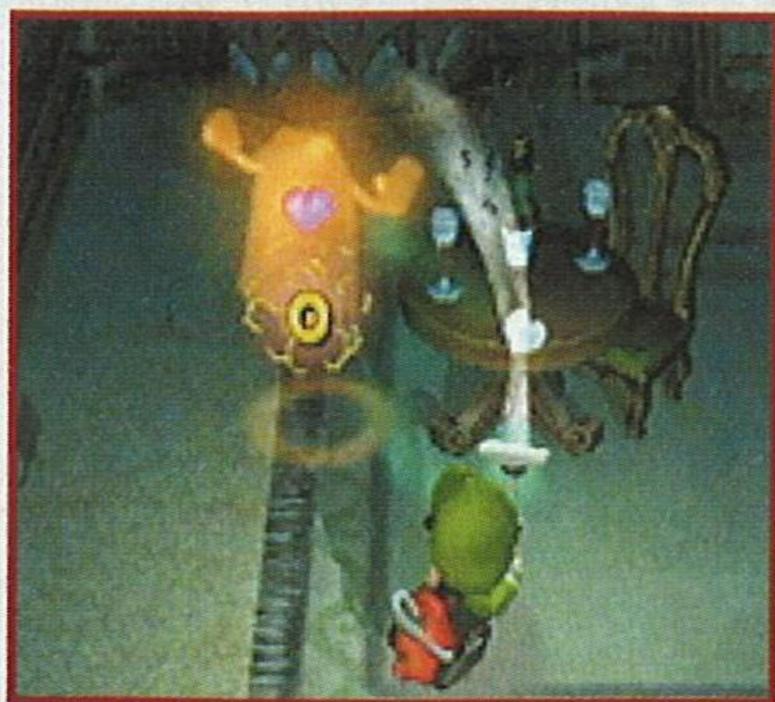
En aspirant



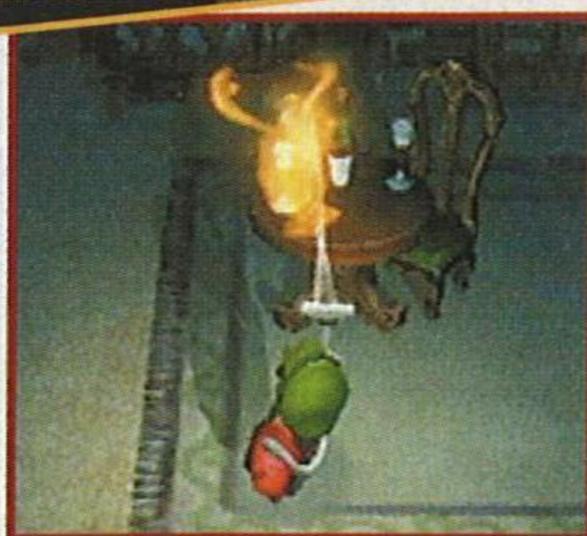
Troisième étape

Finir de passer l'aspirateur!

Lorsque la puissance du fantôme atteint zéro, continuez à maintenir le bouton R enfoncé jusqu'à ce que celui-ci soit happé par l'aspirateur.



Troisième étape



Questions-Réponses 1

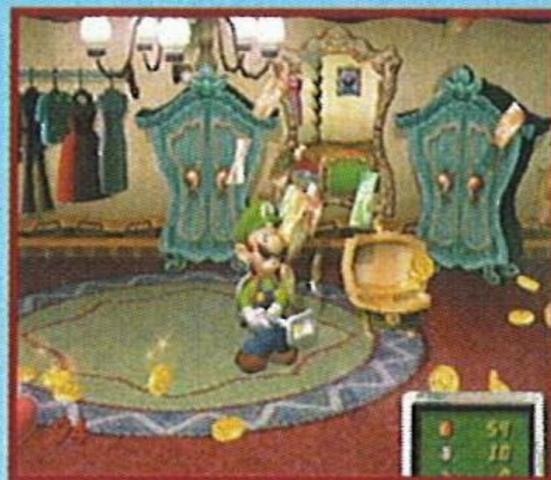


Que se passe-t-il si un fantôme attrape Luigi?

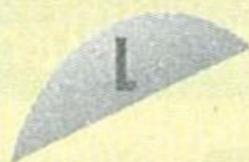
Luigi peut perdre des cœurs s'il se fait attraper par un fantôme. Aspirez-les d'une manière agressive et empêchez-les de venir ennuyer Luigi.

Que puis-je aspirer d'autre?

Des pièces et des billets peuvent sortir du mobilier. Servez-vous de l'aspirateur pour les ramasser. D'autres choses peuvent être aspirées ou seront affectées par votre aspirateur, alors n'hésitez pas à vous en servir partout!



Vider votre aspirateur

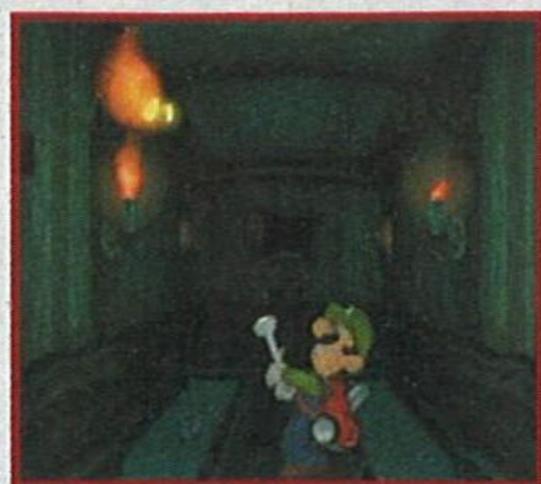


Bouton L

Outre la possibilité d'aspirer des choses, **votre aspirateur peut également en recracher**. Si vous avez déjà aspiré quelque chose dans votre aspirateur, vous pourrez le recracher plus tard à l'aide du bouton L.

Que sont les Eléments?

Il existe trois types d'Eléments: Feu, Eau et Glace. Vous pouvez aspirer ces Eléments pour les recracher plus tard lorsque que vous essayez de capturer des fantômes d'un autre type d'énergie.



Fantômes Elémentaires



Feu



Eau



Glace

▲ Les Fantômes Elémentaires commenceront à apparaître lorsque vous aurez trouvé les trois **Médailles Elémentaires** cachées dans le manoir.

Vous trouverez des détails sur les Eléments sur la page 14. ➔

Que puis-je faire sur l'écran de pause?

En appuyant sur START/PAUSE pendant la partie, le jeu se mettra en pause et l'écran de pause apparaîtra. Vous pouvez changer le mode de contrôle en mettant le Stick directionnel vers la gauche ou la droite. Si vous faites haut ou bas sur le Stick directionnel, vous pouvez également sélectionner QUITTER en appuyant sur A si vous souhaitez arrêter votre partie.

Cette option ne sauvegardera pas votre partie en cours, alors faites bien attention.



Comment libérer des Eléments



Si vous aspirez un Fantôme Élémentaire, une jauge Élément apparaîtra sur le bas de l'écran. Le type d'élément est indiqué par une icône à l'intérieur de la jauge.

Jauge Élément

Icône Élément



Feu



Eau

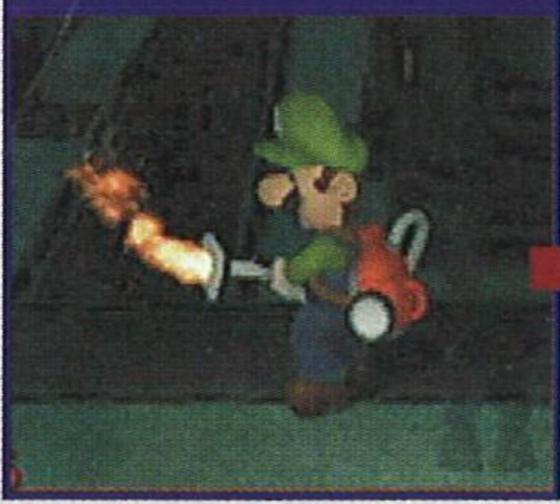


Glace

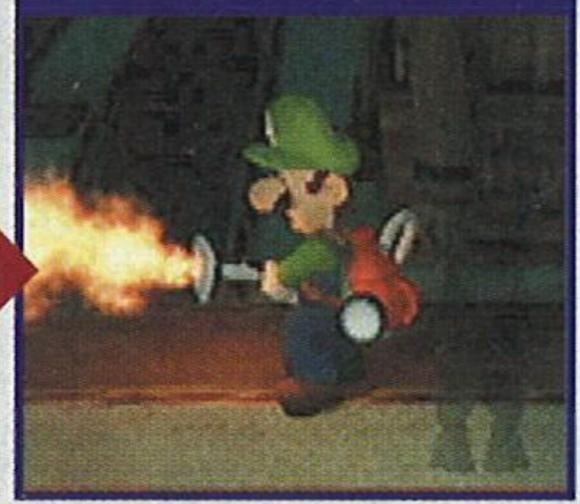
Les Eléments qui apparaissent sous forme d'icône dans votre jauge peuvent être recrachés à n'importe quel moment de votre aspirateur. Plus vous appuyerez fort sur le bouton L, plus vous recracherez une grande quantité de cet Élément.

A chaque fois que vous recracherez un Élément, votre jauge Élément diminuera. (Voir détails sur la page de droite pour de plus amples informations.)

En appuyant doucement sur le bouton L

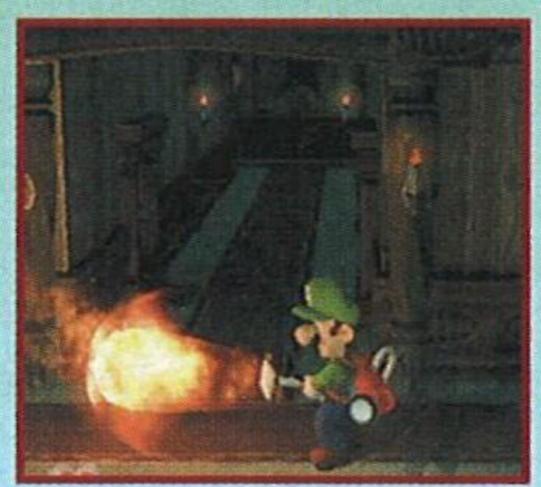


En appuyant fort sur le bouton L



Tirer une décharge Élémentaire

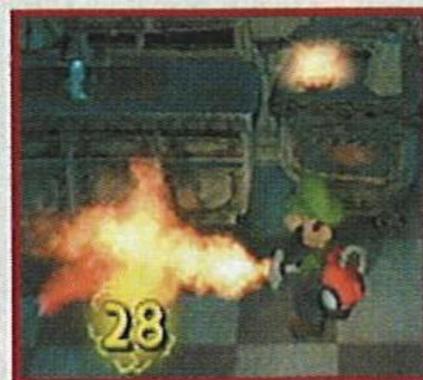
Si vous appuyez rapidement sur le bouton L jusqu'au bout, vous pourrez tirer une puissante salve de cet Élément.



Quand dois-je décharger des Eléments?

Vous pouvez par exemple allumer des chandelles éteintes en déchargeant du feu. Allumer des bougies peut quelques fois avoir des effets sur la situation de la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Vous pouvez également, à l'aide des Eléments, infliger des dégâts aux fantômes.

- ▶ Vous pouvez faire toutes sortes de découvertes en déchargeant des Eléments.



De quoi ai-je besoin pour décharger d'autres Eléments?

Si vous voulez décharger un Elément autre que celui dont vous disposez, vous devez commencer par trouver et aspirer un Fantôme Élémentaire du type qui vous intéresse. Par exemple, si vous avez l'Elément Feu, mais que vous voulez utiliser l'Elément Eau, vous devrez commencer par trouver et aspirer un Fantôme Élémentaire d'Eau.

L'Elément dans votre aspirateur changera du Fantôme Feu à d'Eau.



Quelle quantité d'Elément Luigi peut-il recracher?



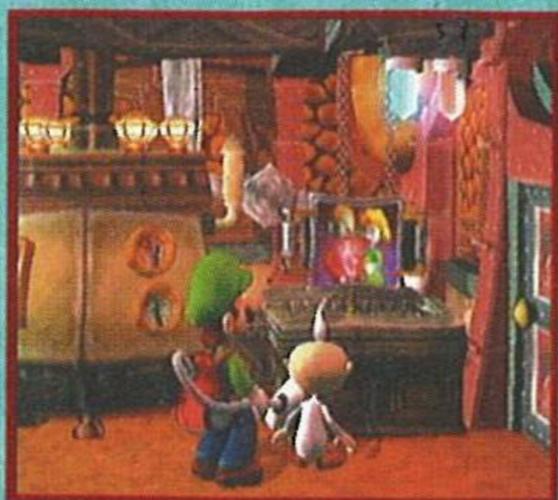
Luigi peut recracher des Eléments jusqu'à ce que sa jauge Elément ait disparu. Plus vous recrachez d'Eléments, plus vite vous viderez cette jauge. Vous pouvez la faire durer plus longtemps en recrachant de petites quantités de cet Elément. En recrachant de grandes quantités d'Eléments, votre jauge diminuera plus vite.



Les tuyaux du Professeur Karl Tastroff!

OK, petiot. Tu sais ce qu'il te reste à faire, hein? Quoi? Tu as encore des questions???

Q1 Qu'arrive-t-il aux fantômes aspirés?



R Je les transformerai à nouveau en peintures!

Tu vas aspirer toutes sortes de fantômes, mais certains d'entre eux doivent être récupérés de ton aspirateur le plus vite possible. Ces fantômes passeront par ma nouvelle invention: le Portrificateur Ectoplasmique et seront transformés en peintures.

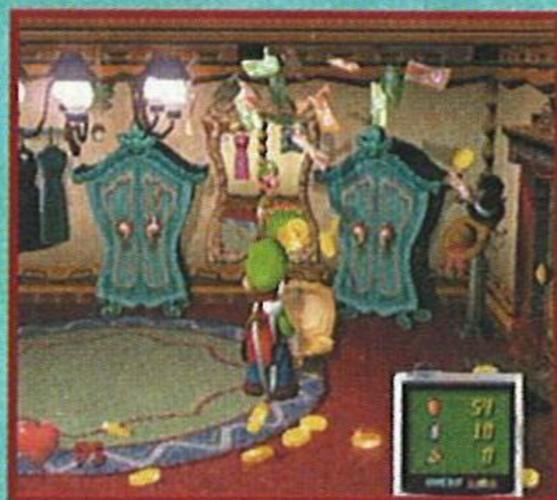
J'exposerai ces peintures dans la GALERIE au fur et à mesure que tu me les apporteras (page 29). Pourquoi les transformer en peintures? Tout simplement parce qu'à la base ils étaient des tableaux! Lis ma thèse sur les fantômes page 24 pour de plus amples informations.



Q2 Dois-je ramasser toutes ces pièces et ces billets?

R Ouaip, c'est important, fiston.

Si tu trouves des pièces, des billets et des bijoux dans le manoir, tu ne peux pas les laisser traîner, non? Ramasse tous les trésors que tu voudras, car ils ne m'intéressent pas particulièrement. Je suis sûr que tu en feras bon usage.



Q3 Que dois-je faire quand je suis blessé?

R Tu dois ramasser quelques cœurs!

L'icône en forme de cœur montre ton niveau d'énergie. Plus tu subis de dégâts, plus ce cœur rapetissera. S'il atteint zéro, c'en est fini de toi! Fais attention, car cela risque de me poser des problèmes à moi aussi! Examine tous les meubles pour trouver des cœurs et ramasse ceux que tu trouves. Des cœurs apparaissent également si tu aspires au moins deux fantômes à la fois. Plus le cœur est grand, plus tu récupèreras d'énergie. Œil pour œil, cœur pour cœur... C'est quelque chose comme ça, non?



Icône cœur

Q4 Où es-tu lorsque je chasse les fantômes?

R Je suis ici, au Labo!

En général, je suis ici, dans mon laboratoire, devant le manoir. Mais ne t'inquiète pas trop, fiston, je peux te voir par le biais du GAME BOY HORROR que je t'ai donné. Il enregistre tout ce que tu vois et me l'envoie sur un de mes moniteurs dans le labo. Je peux voir tout ce qui se passe là-bas. Quelques fois, j'utiliserai le GAME BOY HORROR pour te donner des conseils. Détends-toi et attrape ces fantômes!





Commencer le jeu

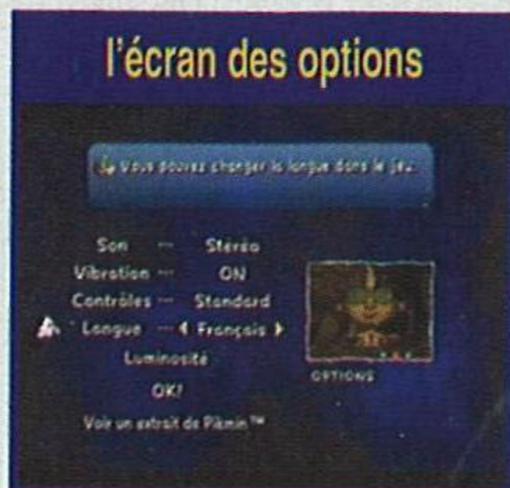
Alors maintenant, tu sais attraper des fantômes, hein? Alors prépare-toi!

Insérez le disque de jeu ainsi qu'une Memory Card (carte mémoire) dans votre NINTENDO GAMECUBE, fermez le couvercle de la console et appuyez sur POWER pour allumer la console. A l'affichage de l'écran titre, appuyez sur START/PAUSE. L'écran de sélection de fichier apparaîtra.



* Vous aurez besoin d'une Memory Card (carte mémoire) pour sauvegarder votre partie en cours. Insérez la Memory Card (carte mémoire) dans le Slot A.

l'écran des options



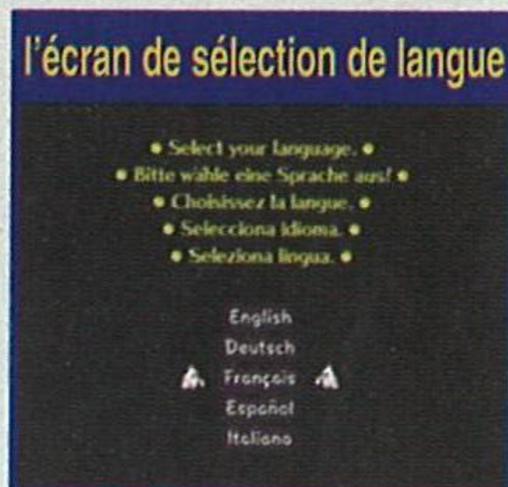
Vous pouvez à présent choisir la langue de votre jeu. A l'écran de sélection des données, sélectionnez OPTIONS et appuyez sur le bouton A pour ouvrir l'écran des options. Utilisez le Stick directionnel de haut en bas pour sélectionner LANGUAGE, et de gauche à droite pour choisir votre langue. Confirmez votre sélection en choisissant OK! et appuyez enfin sur le bouton A pour retourner à l'écran de sélection des données.

NOTE: Le langage choisi dans le jeu et sauvegardé sur votre Memory Card (carte mémoire) a priorité sur le langage sélectionné pour votre console GAMECUBE. (Pour plus d'informations, veuillez-vous référer au manuel de votre console de jeu).

Même si le choix de la langue de la console est modifié par la suite, cela n'affectera pas les paramètres de votre jeu. Pour changer la langue de votre jeu, choisissez la langue désirée au menu d'options et sauvegardez vos données sur une Memory Card (carte mémoire).

NOTE: Si aucune donnée n'est sauvegardée sur votre Memory Card, le jeu démarrera en utilisant la langue par défaut de votre console si celle-ci est compatible avec votre logiciel de jeu. Dans le cas où votre jeu ne supporterait pas la langue par défaut, un écran de sélection de langue apparaîtra pour permettre à l'utilisateur de sélectionner une langue appropriée.

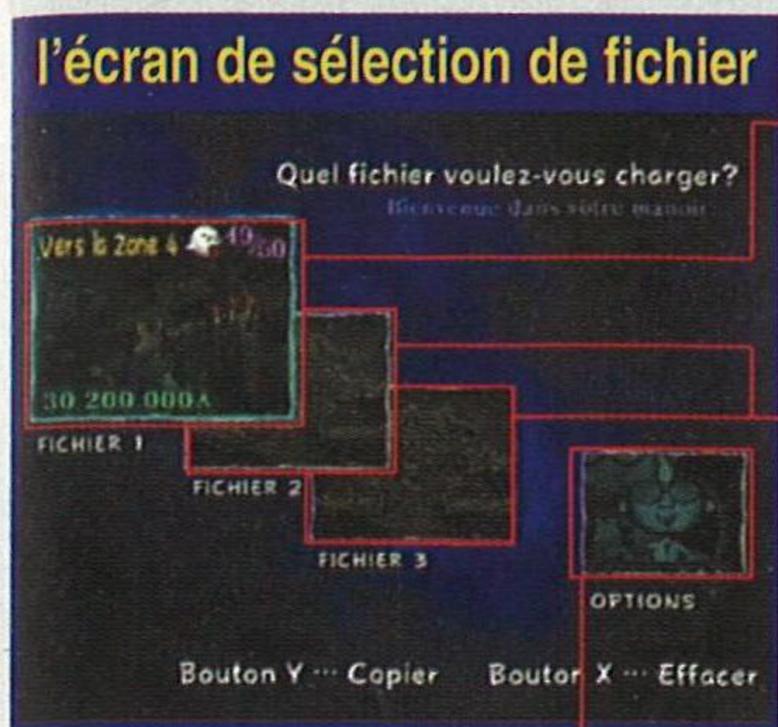
l'écran de sélection de langue



L'écran de sélection de fichier

Vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois parties. Sur l'**écran de sélection de fichier**, choisissez un fichier de sauvegarde et appuyez sur le bouton Y pour copier vos données sur un fichier vierge. Choisissez un fichier avec des données déjà existantes et appuyez sur le bouton X pour effacer ce fichier.

Les fichiers effacés ne peuvent pas être récupérés, alors faites bien attention.



Données sauvegardées

Choisissez cette option pour continuer une partie sauvegardée. Le contenu de la sauvegarde s'affichera à l'écran.

Fichiers de sauvegardes nommés NOUVELLE PARTIE

Choisissez ce fichier pour commencer une nouvelle partie.

OPTIONS

Vous pourrez y paramétrer les options de jeu. Voir page suivante pour de plus amples informations.

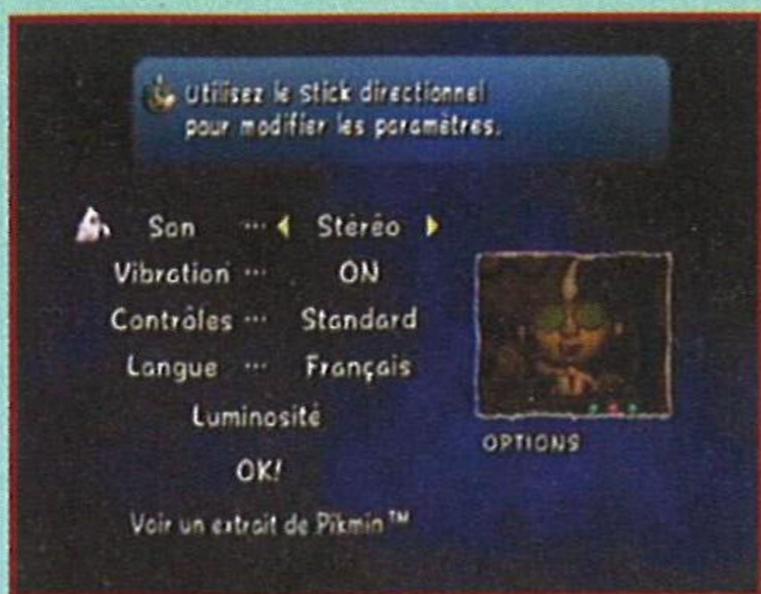
Continuer une sauvegarde

Choisissez un fichier de sauvegarde sur l'**écran de sélection de fichier** et appuyez sur le bouton A. Vous pourrez continuer à jouer sur une partie sauvegardée au préalable. Si vous continuez une partie à partir d'une de vos sauvegardes, vous réapparaîtrez dans le laboratoire du Prof. Tastroff. Vous devrez choisir le **MANOIR** pour revenir au point de départ devant l'entrée principale.

* Aucun fichier de sauvegarde n'apparaîtra sur cet écran à moins qu'une Memory Card (carte mémoire) contenant des parties sauvegardées n'ait été insérée au préalable.

OPTIONS

Les paramètres d'OPTIONS altèrent le jeu de plusieurs manières. Les paramètres sont changés ici et seront sauvegardés sur les trois fichiers de sauvegardes lorsque vous sauvegardez votre partie.



SON

Vous pouvez alterner entre trois paramètres: **STEREO**, **MONO** et **SURROUND**. Si vous êtes équipé d'un système audio en Dolby Surround, choisissez l'option **SURROUND** pour vous plonger dans le jeu plus profondément grâce à l'environnement sonore.

VIBRATION

Choisir **ON** (marche) ou **OFF** (arrêt) pour activer ou désactiver la fonction de vibration de la manette.

CONTROLES

Choisir entre les modes **STANDARD** et **DEPLACEMENT LATERAL**.

LANGUE

Vous pouvez changer la langue en cours de partie.

LUMINOSITE

Vous pouvez vérifier si la luminosité de votre téléviseur est appropriée pour ce jeu. Suivez les directives affichées à l'écran et ajustez la luminosité de votre télévision.

OK!

Appuyez sur le bouton A pour revenir au menu précédent.

VOIR UNE DEMO DE PIKMIN™

Appuyez sur A pour voir une démo de PIKMIN pour NINTENDO GAMECUBE.

(Le jeu est en cours de développement. Les scènes représentées pourraient être modifiées).

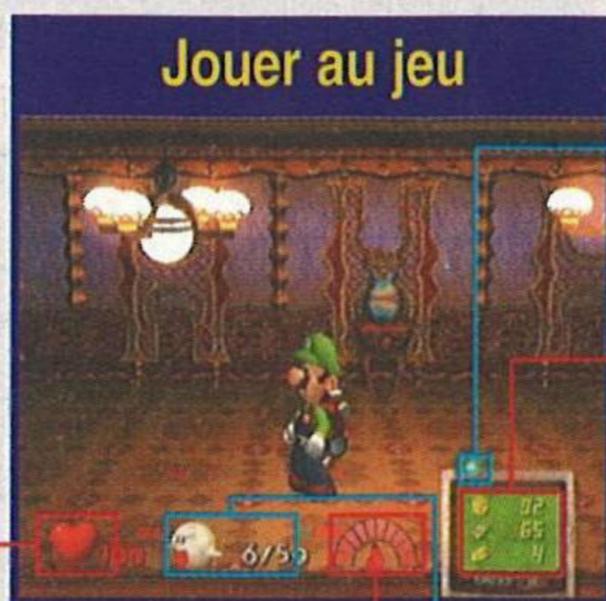


Jouer au jeu

Bon, maintenant tu vas lire tout ce que tu as besoin de savoir une fois que tu seras dans le manoir.
Ne t'inquiète pas... La connaissance n'est pas un fardeau, fiston!

L'écran de jeu

Commençons par la disposition de l'écran de jeu.



Ecran de jeu
Radar Boo

Nombre de pièces,
billets et lingots

Icône cœur

Jauge élémentaire

Compteur Boo



Icône cœur

Cette icône montre l'état de santé de Luigi. Si tu subis des dégâts, son cœur rapetissera et le nombre à droite diminuera (la valeur maximale est 100). Si ce nombre tombe à zéro, tu auras perdu.



Jauge Élémentaire

Le type et la quantité d'Éléments que tu peux recracher apparaîtra ici quand tu aspireras un Fantôme Élémentaire.

→ Voir pages 13-15



Radar Boo

Ceci apparaîtra pendant la partie lorsque les Boo commenceront à apparaître. Quand Luigi s'approche d'un Boo, la lampe virera au **rouge** pour te prévenir.

→ Voir page 27



Compteur Boo

Le compteur affiche le nombre de Boo que tu auras capturé.

Les étapes dans votre recherche

Luigi doit capturer tous les fantômes qu'il rencontre alors qu'il explore le manoir. Après avoir capturé un **boss fantôme**, Luigi peut passer à la zone suivante dans le manoir. Chaque Boss contrôle une section dans cette maison. Voici les étapes à suivre dans chacune des **zones**.

Première étape

Visiter un maximum de pièces

Deuxième étape

Aspirer les fantômes

→ P. 23

Troisième étape

Sauvegarder avec un Toad

→ P. 25

Quatrième étape

Capturer le boss pour terminer la section

→ P. 26

Cinquième étape

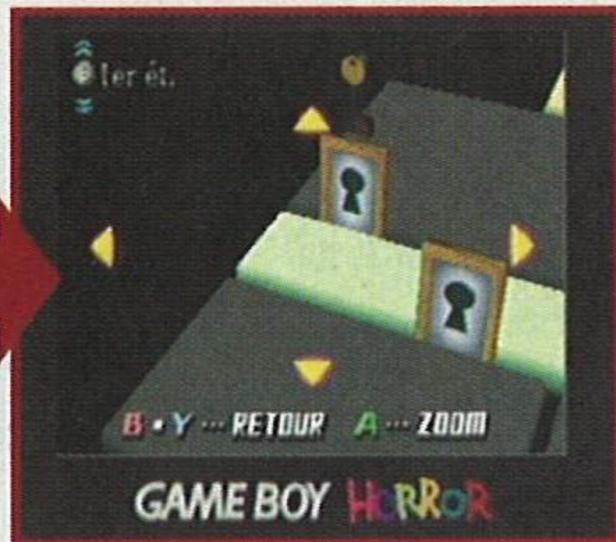
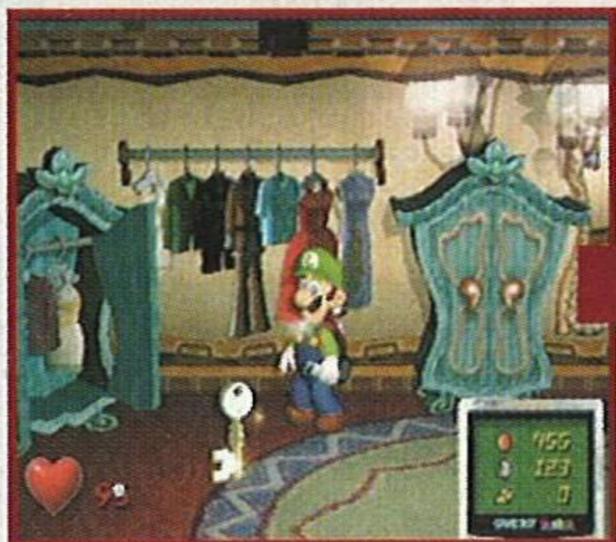
Vider votre aspirateur

→ P. 26

Première étape

Visiter un maximum de pièces

Il y a de nombreuses pièces dans le manoir. Vous ne pourrez pas entrer dans toutes ces pièces. La plupart d'entre elles sont verrouillées. Il vous faudra trouver une clé pour chaque pièce avant de continuer.



Deuxième étape Aspirer les fantômes

Lorsque vous entrez dans une pièce, essayez de capturer tous les fantômes qui s'y trouvent. Quand vous aurez complètement nettoyé cette pièce de tous ses occupants indésirables, la lumière s'allumera et éclairera la pièce.

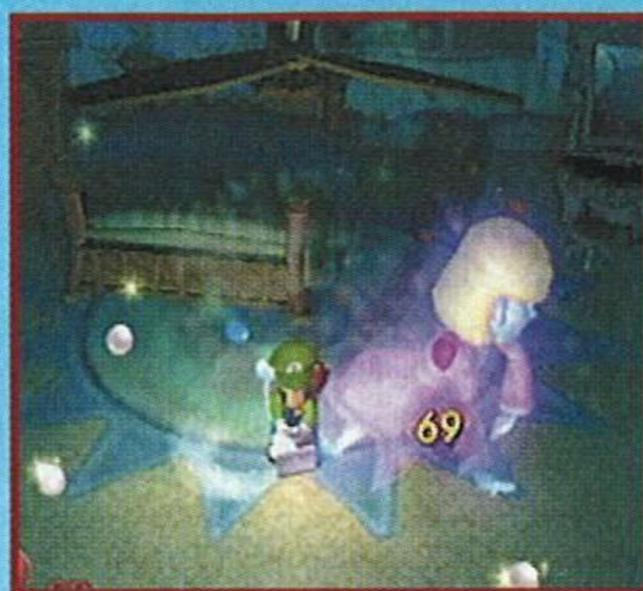
- ▶ Commencez par capturer tous les fantômes présents dans la pièce pour éclairer celle-ci.



Questions-Réponses 2

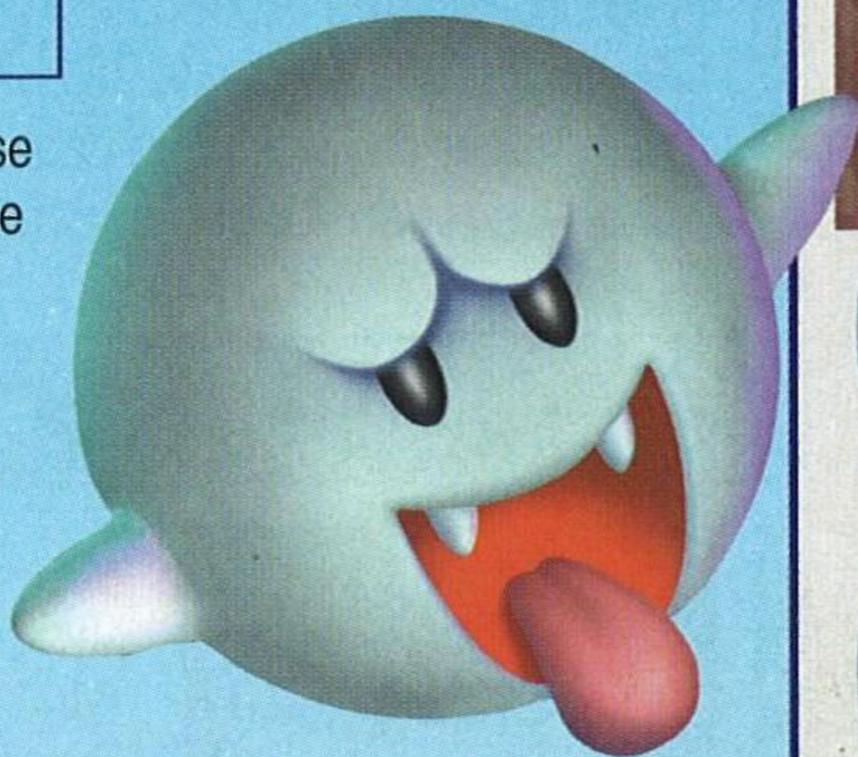
Que sont ces perles?

Certains fantômes spécifiques qui étaient des peintures auparavant, lâchent des **perles** si vous essayez de les capturer. Selon le nombre de perles que vous récupérez, la qualité des cadres dans la galerie changera. (p. 29)



Retrouvez tous les Boo!

Vous aurez à aspirer tous les Boo qui se sont enfuis par le passe-plat de la Pièce de stockage. Si vous voulez retrouver Mario, récupérez-en le plus possible. Explorez le moindre recoin et utilisez votre radar Boo pour les déloger et les aspirer avec votre aspirateur. Quelques fois, capturer un nombre précis de Boo vous donnera accès à d'autres pièces.



* Les Boo n'apparaissent pas dans les pièces obscures. Vous devez commencer par capturer les autres fantômes et éclairer la pièce avant d'espérer trouver des Boo.

Entretien avec un fantôme du Professeur K. Tastroff



Après de longues études, j'ai réparti les fantômes en plusieurs catégories. Sois bien attentif.

Fantômes normaux

Il y a plusieurs types de fantômes normaux, chacun avec une forme et une taille spécifique. Ils ne sont pas extrêmement difficiles à capturer, car ils sont... normaux! Il existe également des Fantômes Élémentaires. Pour de plus amples descriptions les concernant, reportez-vous page 13.



Portraits de fantômes

J'ai réuni de célèbres fantômes du monde entier et je les ai transformés en peintures, mais ces farceurs de Boo sont venus et les ont transformés en fantômes à nouveau! Tu dois attraper ces fantômes pour que je puisse les retransformer en portraits.



Boo



Les Boo sont les pires! Ce sont eux qui ont kidnappé ton frère. Ils se cachent quelque part dans le manoir. Tu dois les retrouver!

Troisième étape

Sauvegarder avec un Toad



En parlant à un Toad, comme celui de l'entrée du manoir, vous pourrez sauvegarder votre progression dans le jeu. De cette manière, tous les objets que vous aurez trouvés et toutes les pièces que vous aurez terminées seront sauvegardés. Sauvegardez souvent et à chaque fois que vous terminez un passage du jeu plutôt difficile.

* Vous pouvez également sauvegarder lorsque vous avez attrapé un Boo.

* Il faut **3** blocs de mémoire disponibles sur votre Memory Card (carte mémoire) pour sauvegarder votre partie de Luigi's Mansion.

Comment sauvegarder



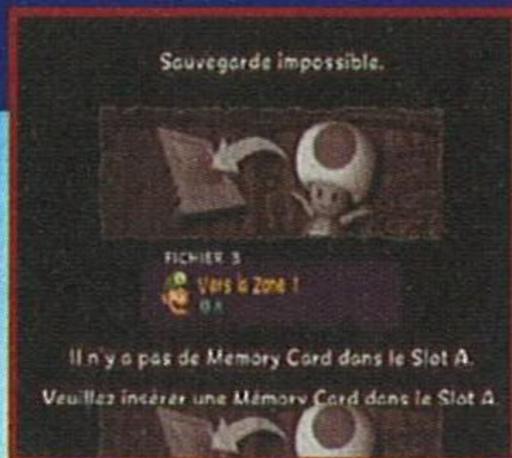
Parlez à Toad, choisissez SAUVEGARDER et appuyez sur le bouton A. Les données déjà existantes sur votre sauvegarde seront écrasées par vos nouvelles données.

* Ne pas enlever la Memory Card (carte mémoire) ou éteindre la console pendant la sauvegarde. Vous pourriez endommager votre Memory Card (carte mémoire) ou votre console.



Messages de sauvegarde

Si vous n'arrivez pas à sauvegarder à cause d'un problème de Memory Card (carte mémoire), un message apparaîtra à l'écran. Veuillez suivre les indications affichées dans le message.



* Veuillez vous reporter au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour savoir comment formater et effacer une Memory Card (carte mémoire) ou les fichiers qu'elle contient.

Jouer au jeu

Bien utiliser le GAME BOY HORROR!

C'est l'appareil portable que j'ai inventé pour t'aider à chercher les Boo dans le manoir!

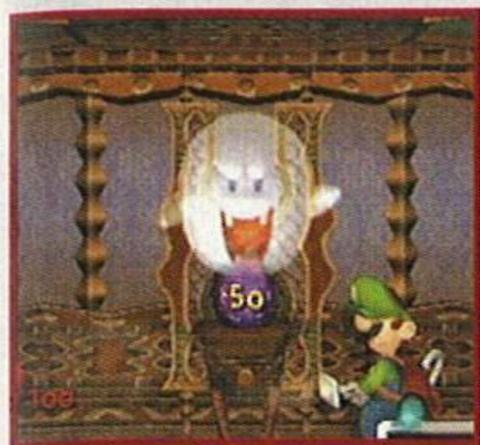


Fonction 1

Radar Boo



Regardez ça!



Le radar Boo est une fonction bien utile lorsque vous errez dans le manoir à la recherche des Boo. Lorsque Luigi entre dans une pièce dans laquelle se trouve un Boo, la lampe sur le radar Boo passe du **bleu** au **jaune** et commence à clignoter. Lorsque Luigi s'approche de la cachette d'un Boo dans la pièce, la lampe passera du **jaune** au **rouge**. Lorsque cela arrive, examinez tous les objets louches à proximité. Le radar Boo détecte tous les objets en forme de Boo d'une taille similaire, même si ce n'est pas parce que la lampe est rouge que cela veut dire que vous trouverez forcément un Boo.

Fonction 2

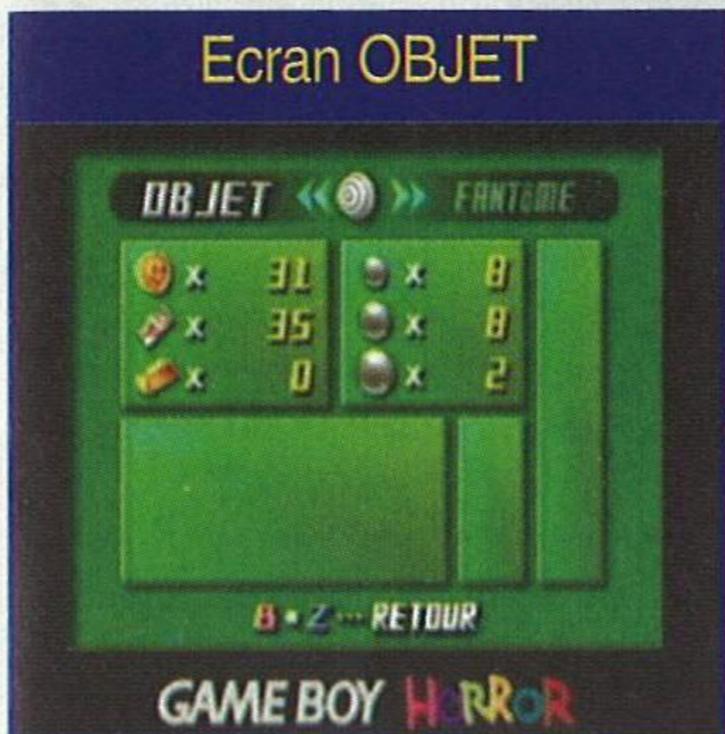
Bouton



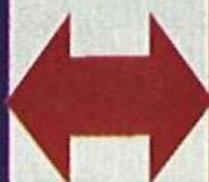
Inventaire

Lorsque vous appuyez sur le bouton Z pendant la partie, vous pourrez afficher sur un écran, tous les objets que vous avez récupérés jusqu'ici. Cette liste est divisée en deux: OBJET et FANTÔME. Utilisez le Stick C pour choisir un fantôme sur l'**écran liste de fantômes** et appuyez sur le bouton A pour voir le descriptif de ce fantôme.

Ecran OBJET



Ecran liste de FANTÔMES



Bien utiliser le GAME BOY HORROR!

Fonction 3



Bouton

Mode recherche

Lorsque vous appuyez sur le bouton X pendant la partie, vous pouvez utiliser le GAME BOY HORROR pour voir le manoir en vue subjective. Utilisez le Stick directionnel pour placer le détecteur sur un objet que vous souhaitez examiner et appuyez sur le bouton A. Vous pouvez chercher, par exemple, un cœur de fantôme, pour voir ce qui se cache à l'intérieur! (un indice, peut-être?) Certains objets réagissent également au détecteur. Essayez d'examiner toutes sortes d'endroits avec votre GAME BOY HORROR.



Fonction 4



Bouton

Plan de l'étage

Appuyez sur le bouton Y pendant la partie pour afficher le **Plan de l'étage**. Les pièces sont affichées dans des couleurs différentes selon la zone à laquelle elles appartiennent et si vous les avez visitées ou terminées.

Etage et nom de la pièce dans laquelle vous êtes.

Une pièce que vous n'avez pas visitée.

Une pièce terminée (la couleur dépend de la zone).



Une salle que vous avez visitée sans l'avoir terminée.

Une pièce déverrouillée.

Une pièce verrouillée.

Pour changer l'étage affiché à l'écran, faites haut ou bas avec le Stick directionnel, tournez la carte en faisant gauche et droite et zoomez à l'aide du bouton A. Utilisez le Stick C pour faire défiler la carte, lorsque vous avez zoomé dessus.



La galerie aux fantômes

Je transforme les fantômes que tu me ramènes en peintures et je les accroche ici!

Passer du laboratoire à la galerie

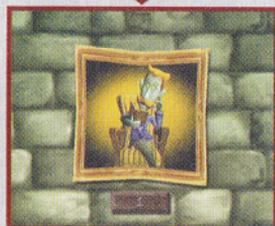
Vous pouvez visiter la galerie dans le laboratoire du Prof. K. Tastroff. Choisissez la GALERIE dans le **menu d'options** sur la droite et appuyez sur le bouton A. La galerie apparaîtra sur l'écran suivant.



Voir les portraits des fantômes dans la galerie

Luigi peut se promener librement dans la galerie. Les peintures de tous les fantômes que vous avez capturés s'y trouvent. Placez-vous devant un tableau que vous souhaitez observer et appuyez sur le bouton A.

La peinture sera alors affichée sur l'écran. Le type et la couleur du cadre dépendent du nombre de perles que vous aurez ramassées en capturant ce fantôme.



REMERCIEMENTS

EXECUTIVE PRODUCER: Hiroshi Yamauchi

PRODUCERS: Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka

DIRECTOR: Hideki Konno

DESIGN DIRECTOR: Tadashi Sugiyama

ASSISTANT DIRECTORS: Hajime Takahashi, Kiyoshi Mizuki, Yoichi Yamada

MAP DESIGN: Katsuhiko Kanno, Hirotake Ohtsubo, Koji Kitagawa, Yoshihisa Morimoto

CHARACTER DESIGN: Hideki Fujii, Takeshi Hosono, Yoshiyuki Oyama, Ryuichi Yamamoto

SCREEN DESIGN: Ren Uehara

EFFECT DESIGN: Keijiro Inoue, Daiji Imai, Haruyasu Ito

MAIN PROGRAM: Hiroki Sotoike

PROGRAM: Daiki Iwamoto, Masahiro Kawano, Kouichi Kawamoto, Naoki Koga, Yoshitaka Ajioka, Katsuhisa Sato, Hiroyuki Kono, Daisuke Nakamura

MUSIC: Kazumi Totaka, Shinobu Tanaka

SOUND EFFECT PROGRAM: Yoji Inagaki, Toru Asakawa

ENDING DESIGN: Takumi Kawagoe, Shinya Takahashi, Tsuyoshi Watanabe, Ryuji Kobayashi, Keisuke Nishimori

MOTION CAPTURE: Shigeki Yoshida

VOICE: Charles Martinet, Jen Taylor

PROGRESS MANAGEMENT: Keizo Kato, Minoru Narita

TECHNICAL SUPPORT: Hironobu Kakui, Yoshito Yasuda, Shingo Okamoto

TOOL SUPPORT: Yoshinori Tanimoto, Yasuki Tawaraishi, Yusuke Kurahashi, Masato Kimura, Hirohito Yoshimoto, Toshihiro Kawabata, Tatsuro Ota

LIBRARY SUPPORT: Hiroto Yada, Tetsuya Sasaki, Eiichi Shirakawa, Motoi Okamoto, Toshikazu Kiuchi

DEBUG SUPPORT: Souichi Nakajima, Shigeyuki Asuke, Jyunya Kameda, Yusuke Shiraiwa

NORTH AMERICAN LOCALIZATION: Nate Bihldorff, Scot Ritchey, Bill Trinen, Leslie Swan

NOA ENGINEERING DEBUG TEAM: Miho Hattori, Scott Callahan, Dan Simpson, Jack Anderson, Kirk Buchanan, Sean Egan

SPECIAL THANKS: Tomoaki Kuroume, Super Mario Club

REMERCIEMENTS

FRENCH LOCALIZATION:

LOCALIZATION PRODUCER: Marcus Krause

FRENCH TRANSLATOR: Nicolas Gourio

ASSISTANT TRANSLATOR: Pierre Sanchez

TESTING TEAM: Sébastien Aubre, Michael Troger

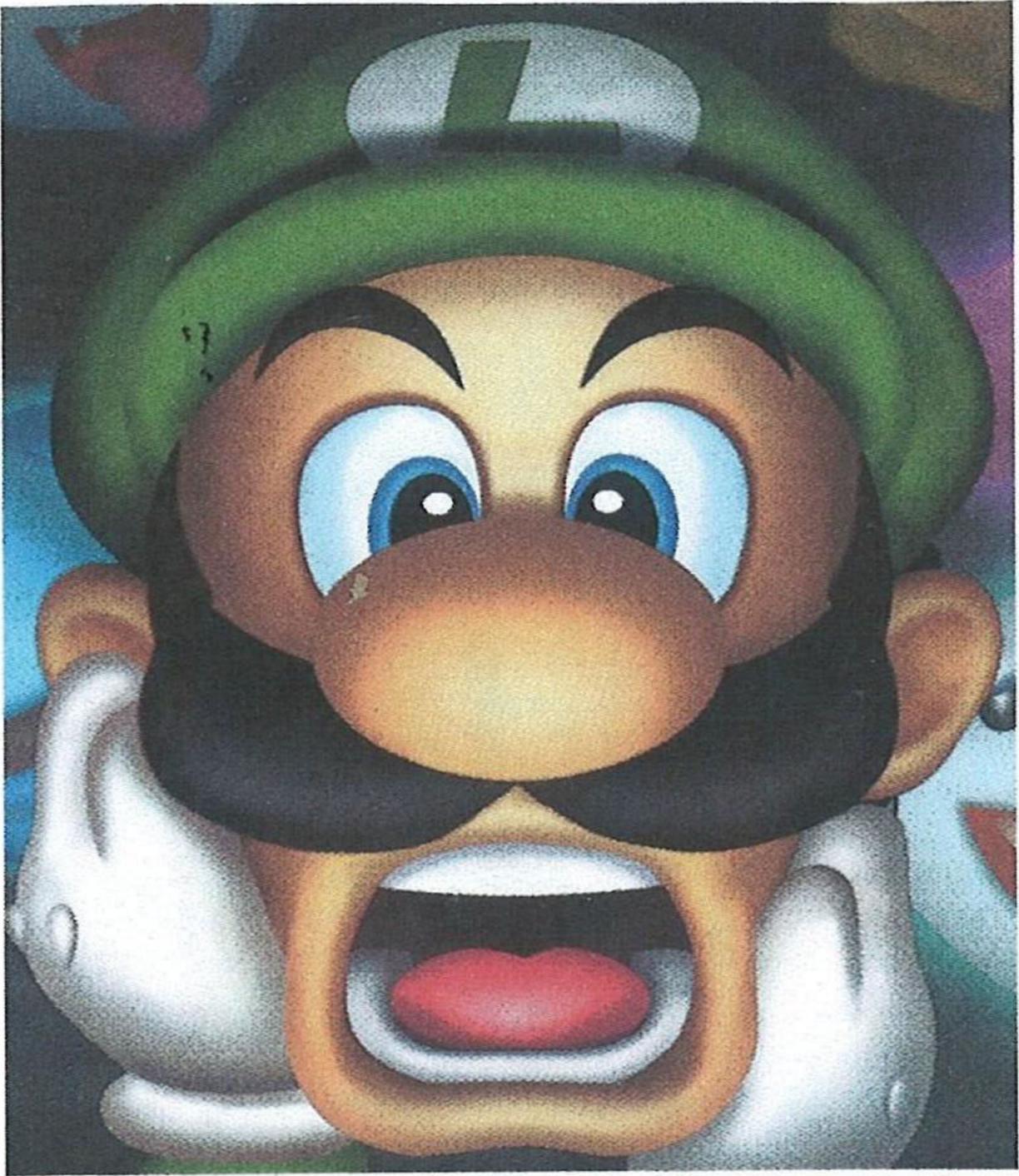
NOE LOTCHECK GROUP: Kai Neumann, Philipp von Knoblauch zu Hatzbach, Patrick Thieret, Peter Ehlert, Magdalena Witulski

NOE ARTWORK GROUP: Daniela Schmitt, Silke Sczyrba, Manfred Anton

COORDINATION: Kai Zeh, Tanja Baar, Maurice Tisdale, Nick Hooijer



NOTES



OBJETS PERDUS DE MARIO

1/ CASQUETTE _____

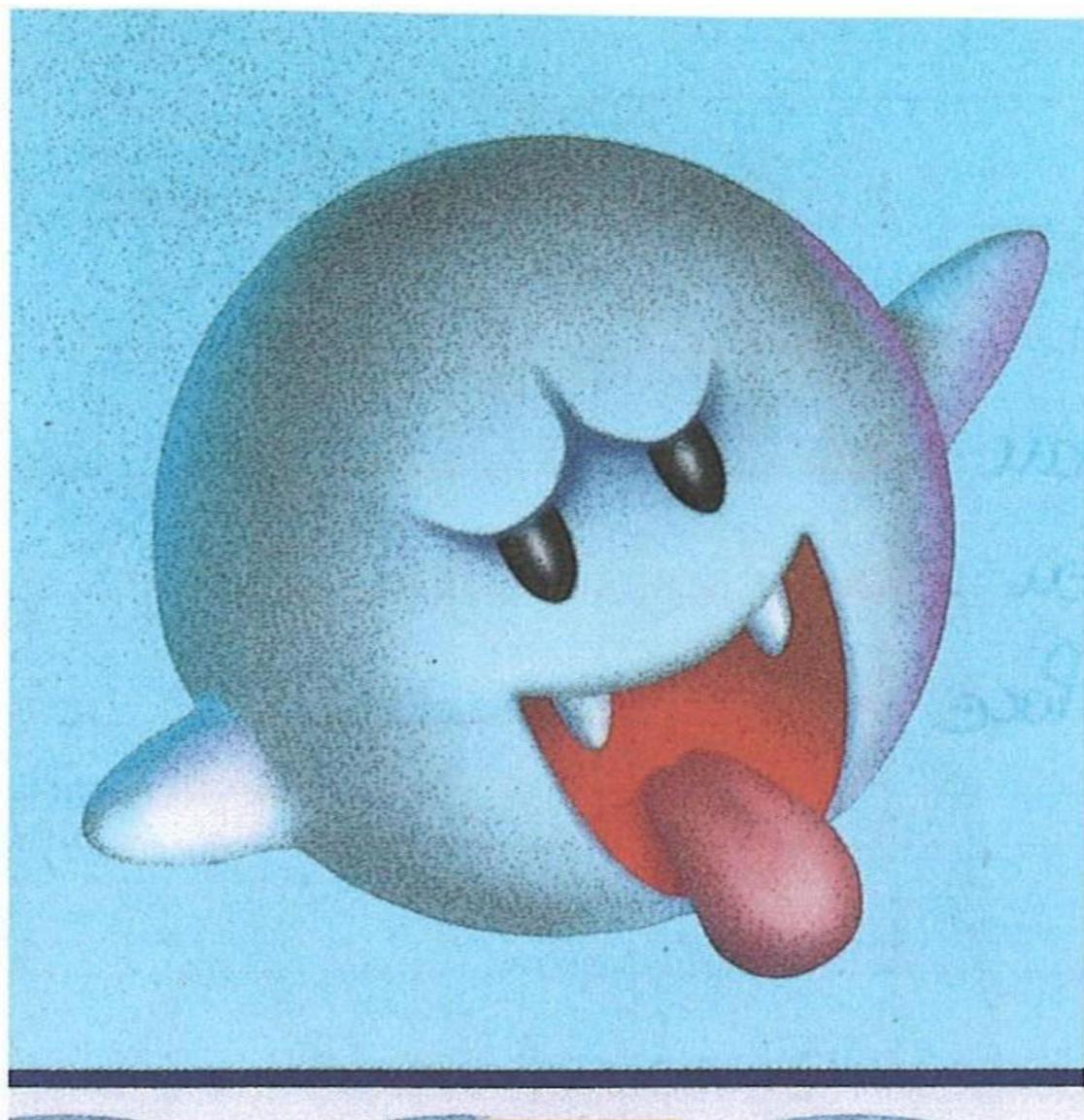
2/GANT _____

3/LETRE _____

4/ETOILE _____

5/CHAUSSURE _____

NOTES



FANTOMES/

FRANCE SEULEMENT GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, NINTENDO FRANCE Sarl garantit à l'acheteur que ce (cette) console, logiciel ou accessoire est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur (à l'exception des frais d'expédition vers le SAV Nintendo), réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits, notamment les droits en vertu desquels le vendeur garantit l'acheteur de toutes les conséquences des défauts ou vices cachés du produit vendu.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

SAV Nintendo

24 rue du Fief • ZI de la Mare 2 • BP 9243 • 95 078 Cergy Pontoise Cedex / France

e mail: sav@nintendo.fr • site internet: www.nintendo.fr

tel: 01 34 40 15 61 • fax: 01 39 09 01 41

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le produit, aux frais de l'acheteur.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter

SAV Nintendo

Coordonnées ci-dessus mentionnées

Pour toute information sur NINTENDO GAMECUBE, Game Boy Advance, les jeux, les news, les previews, pour faire partie du club Nintendo online, visitez le site web officiel de Nintendo France à l'adresse suivante:

www.nintendo.fr

**POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
CONTACTEZ NOTRE CENTRE D'APPEL**

Vous êtes bloqué dans un niveau?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe?

Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux! Pour vous, ils feront l'impossible!

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER:

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 S.O.S. NINTENDO par téléphone au 08 92 68 77 55* ou par Minitel au 3615 NINTENDO* ou écrivez à

Nintendo France Service Consommateurs -

1, Rue de la Croix des Maheux - 95031 Cergy Pontoise CEDEX

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit à l'acheteur que ce produit de Nintendo est exempt de tout défaut de matériaux et/ou de fabrication à la date de l'achat; de plus:

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 - 33, B - 2000 Anvers
Tel.: 03 - 224 76 83 (entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser, dans la mesure du possible, l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins être disposée à réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts de ces services, merci de bien vouloir contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 - 33, B - 2000 Anvers
Tel.: 03 - 224 76 83 (entre 11.00 et 17.00 heures)

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO APPELLE LE NINTENDO HELPDESK!

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle si tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il y a une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

Belgique:
0900 - 10800 (0,45 Euro par appel)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux
 24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler
 avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00



France:

Nintendo France SARL
1, Rue de la Croix des Maheux, 95031 Cergy Pontoise
www.nintendo.fr

Suisse:

Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31 - 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

IMPRIME EN ALLEMAGNE