

STARFOX ADVENTURES™

MODE D'EMPLOI



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 STAR FOX ADVENTURES™ 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.



Memory Card
(carte mémoire)
Nécessite 03 blocs

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

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.



AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DE JEUX AYANT LE LOGO DOLBY SURROUND PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN DECODEUR DOLBY SURROUND PRO LOGIC II OU DOLBY SURROUND PRO LOGIC. CES DECODEURS SONT VENDUS SEPARÉMENT.

Nintendo®

**DOLBY
SURROUND
PRO LOGIC II**



© 2002 NINTENDO. JEU DE RARE.

LE LOGO RAREWARE EST UNE MARQUE DE RARE.

TM, ® ET LE LOGO NINTENDO GAMECUBE SONT DES MARQUES DE NINTENDO.


LES TERMES « DOLBY » ET « PRO LOGIC », AINSI QUE LE SIGLE DOUBLE D SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUE SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.

© 2002 NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.



4	Histoire
6	Personnages principaux
8	Tribus de dinosaures
10	Dinosaur Planet
12	Commencer à jouer
16	Commandes
18	Description de l'écran
20	Déroulement du jeu
28	Missions de l'Arwing
30	Remerciements





Huit années ont passé depuis la défaite d'Andross face à l'audacieuse équipe Star Fox. À l'époque, après quelques festivités, Fox McCloud et ses amis étaient retournés à la seule vie qu'ils connaissaient ; une vie faite d'interminables patrouilles à travers le système solaire de Lylat, dans le but de protéger leur territoire.

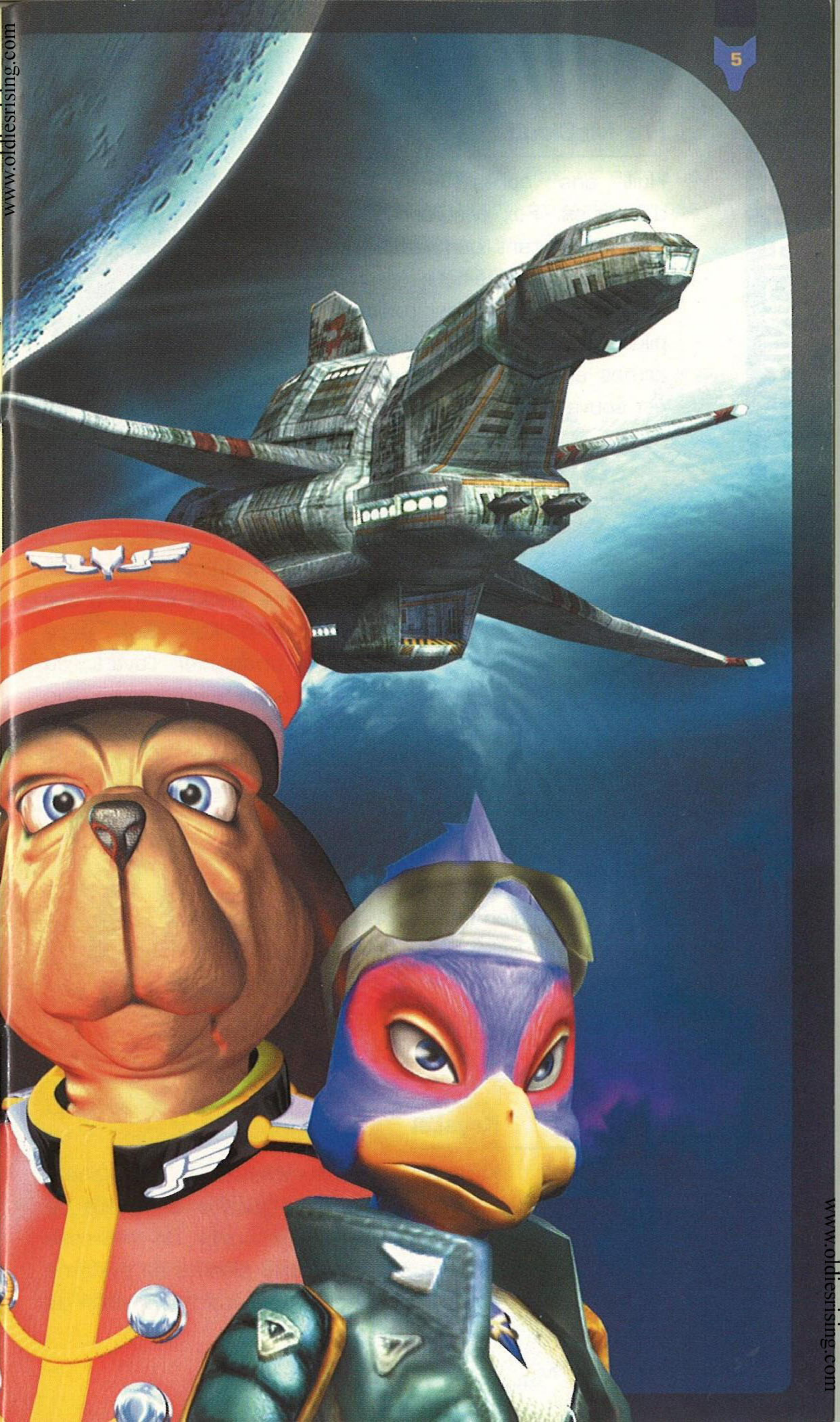
L'ami de Fox, Falco Lombardi, ne supporta pas cette routine et décida de quitter le groupe. Selon la rumeur, sa nature de loup solitaire aurait pris le dessus et l'aurait entraîné vers une vie plus libre et plus lucrative.

Slippy Toad, ayant un don naturel pour les inventions, décida d'échanger ses ailes de pilote contre une place au sein d'Armes Corneriennes R&D. Peppy Hare, vieil ami et mentor de Fox, quitta ses fonctions de pilote pour se concentrer sur son rôle de navigateur et de conseiller.

Great Fox avait lui aussi connu des jours meilleurs. L'entretien d'un vaisseau de cette taille coûte cher et les places de pilote de chasse ou de mercenaire sont rares.

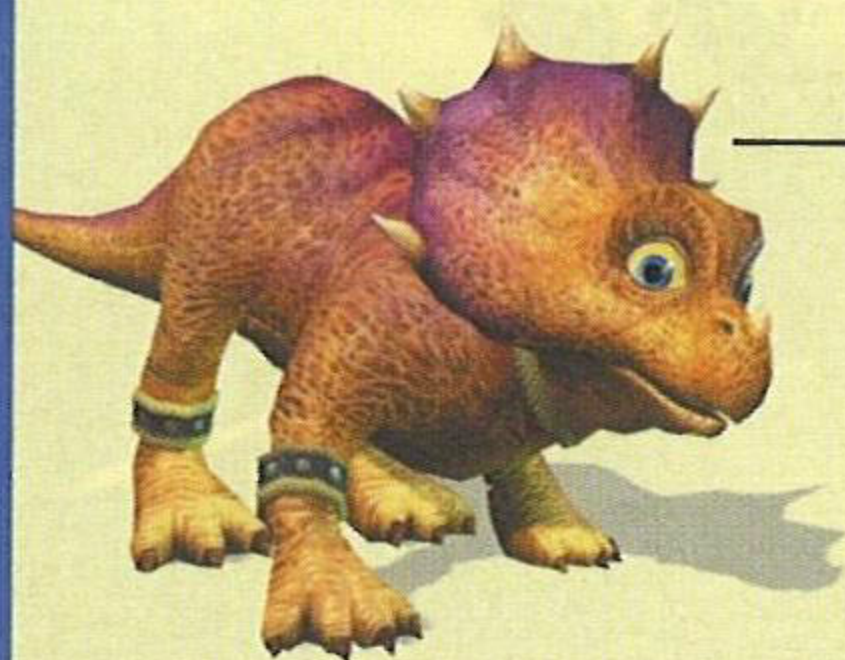
C'est ainsi que Fox et son équipe se retrouvent à errer à travers la galaxie, espérant longuement une chose : voir apparaître l'hologramme du général Pepper, leur proposant une mission importante, bien payée...





Fox McCloud

Huit ans après la défaite d'Andross, Fox McCloud s'est affirmé en tant que leader et est toujours considéré comme un grand héros. Il est toujours pilote et son habileté avec les armes et les arts martiaux lui est souvent utile.



Tricky

Il est difficile d'imaginer qu'un jour, l'espiègle prince Tricky règnera sur la tribu EarthWalker. Son père étant retenu prisonnier, l'avenir du monde s'annonce plutôt mal. Une association improbable serait-elle le seul espoir de Dinosaur Planet ?

Falco Lombardi

Personne n'a revu Falco Lombardi depuis qu'il a quitté l'équipe, il y a plusieurs années. Mais quoi qu'il arrive, une chose est sûre, rien ne pourra détruire l'amitié qui existe entre lui et Fox.



Krystal

Krystal, seule survivante de la planète Cerinia, parcourt la galaxie en quête de réponses. Lorsqu'un appel de détresse l'amène sur une petite planète du système de Lylat, elle pense se rapprocher enfin de la vérité...



Peppy Hare

Bien qu'il ne pilote plus, Peppy Hare est resté proche de Fox et est très utile à l'équipe Star Fox grâce à ses conseils. Même s'il est de plus en plus distrait, il est toujours très respecté de tous.

Slippy Toad

Récemment, Slippy Toad a beaucoup travaillé pour Armes Corneriennes R&D, mais il continue aussi à travailler avec ses amis de l'équipe Star Fox. Les améliorations qu'il a apportées à ROB et à l'Arwing sont inestimables.



ROB le Robot

Après avoir été démonté et remonté à plusieurs reprises par Slippy, ROB dispose maintenant de plus de personnalité et il est progressivement devenu un membre à part entière de l'équipe Star Fox.

Général Scales

Ecartée du pouvoir, la tribu SharpClaw, dont Scales est le chef autoproclamé, a réuni une armée dans l'intention de conquérir la planète. Depuis peu, le pouvoir du général Scales a considérablement augmenté. En est-il le seul responsable ?



Tribu EarthWalker

C'est une des deux tribus régnant sur Dinosaur Planet. La grande force et la rapidité de ces dinosaures ont fait d'eux une famille très respectée (même si les CloudRunner sont sûrement d'un autre avis).

Tribu ThornTail

Ces gentilles créatures vivent dans les contreforts de la Montagne de Glace. Leur connaissance de la région et leur mystérieux Géant de Pierre en font de précieux alliés.

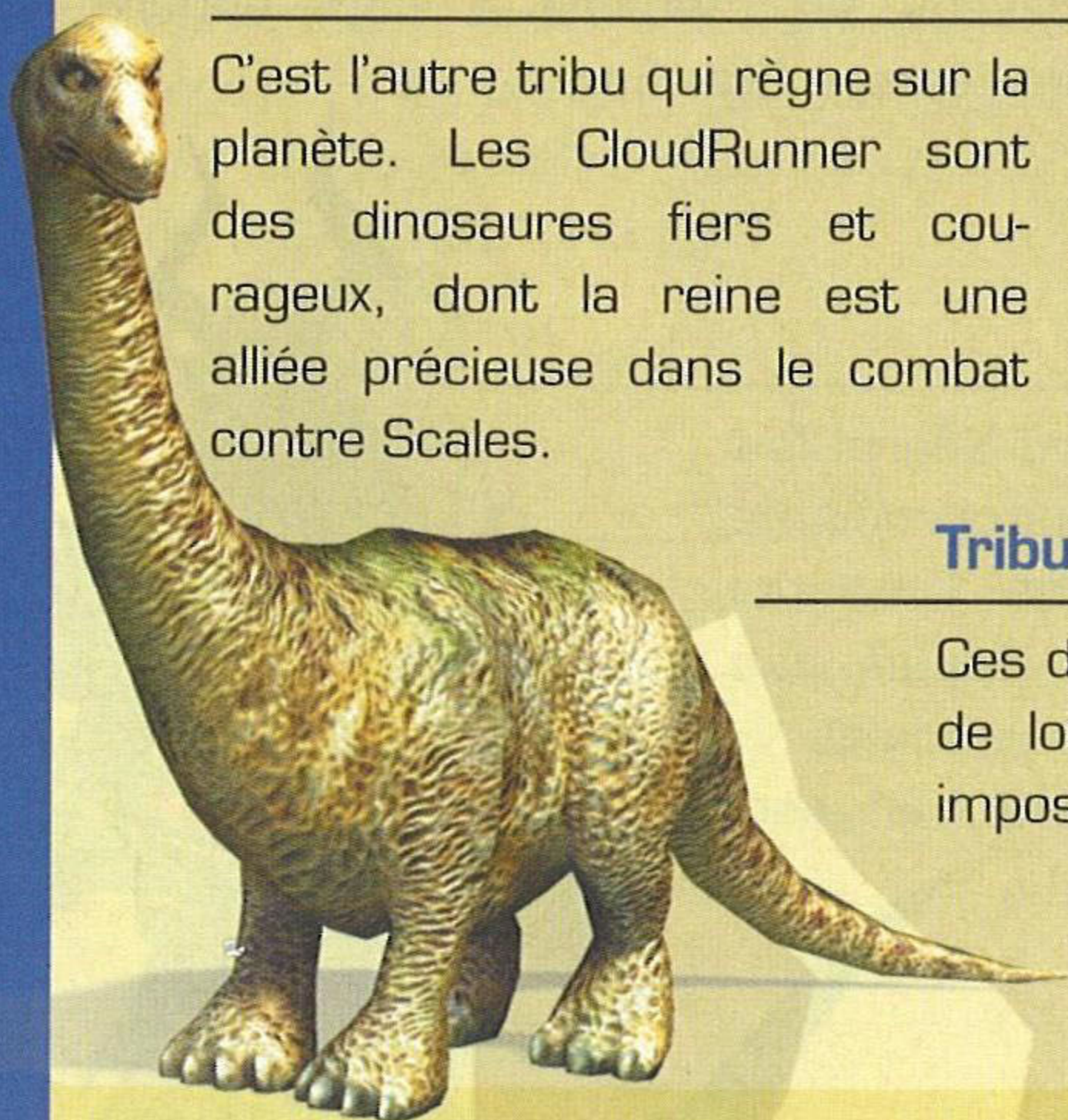


Tribu LightFoot

C'est une tribu recluse, d'une grande spiritualité. L'arrivée des SharpClaw dans la région n'a fait qu'accentuer leur nature soupçonneuse, comme Fox va rapidement s'en apercevoir.

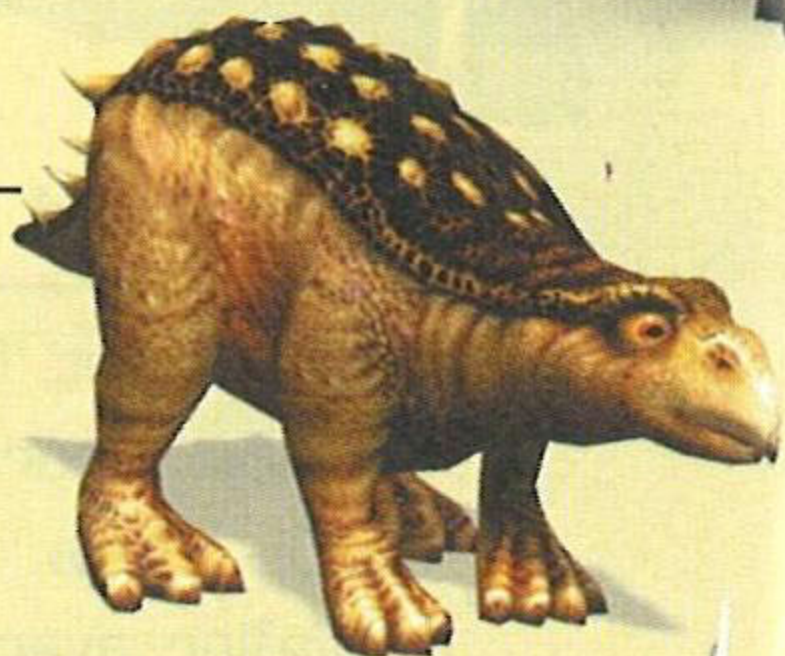
Tribu CloudRunner

C'est l'autre tribu qui règne sur la planète. Les CloudRunner sont des dinosaures fiers et courageux, dont la reine est une alliée précieuse dans le combat contre Scales.



Tribu HighTop

Ces doux géants sont repérables de loin en raison de leur taille imposante.





Tribu SnowHorn

Leur épaisse fourrure et leur endurance hors du commun ont aidé ces dinosaures durant de longues années de vie difficile. Cette force pourrait se révéler précieuse pour Fox.

Tribu RedEye

Ces dinosaures avides de chair fraîche sont redoutables. Ils étaient sous le contrôle des EarthWalker, jusqu'à ce que le général Scales les libère pour envahir la Cité Fortifiée.



DINOSAUR PLANET



Cap Claw



Cité Fortifiée



Temple du Point Tellurique du Volcan



Temple du Point Tellurique de l'Océan



Vallée ThornTail



Toundra SnowHorn

Col de la Montagne Lune



Village LightFoot



Palais Krazoa



Montagne de Glace



Mines Darklce



Forteresse CloudRunner



Rocher du Dragon



Fox McCloud – Jouer

Si aucune Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE™ n'est insérée, un message vous prévient que votre partie ne pourra pas être sauvegardée. Vous pouvez ignorer ce message, ou insérer une Memory Card (carte mémoire).

Sélectionnez Fox et appuyez sur le bouton A pour commencer à jouer.

Si une Memory Card (carte mémoire) est insérée, vous accédez à l'écran de jeu. Vous pouvez alors choisir de commencer une nouvelle partie ou de continuer une partie sauvegardée.

Si vous commencez une nouvelle partie, vous devez saisir votre nom ou vos initiales (3 caractères maximum) sur l'écran **INSÉREZ NOM**.

Après avoir saisi votre nom ou sélectionné une partie sauvegardée, le contenu de la partie sera affiché.



Maintenant, c'est à vous de jouer...





Peppy Hare – Options

Sélectionnez Peppy et appuyez sur le bouton A pour accéder aux options.

Mode d'affichage : sélectionnez NORMAL pour un affichage en mode 4:3 ou Grand pour un affichage en mode 16:9 (sur les télévisions à écran panoramique uniquement).

Vibration : Oui ou Non. Si vous choisissez Non, vous désactiverez la fonction vibration.

Rob le Robot – Sélection de la langue

Sélectionnez ROB pour modifier la langue par défaut et activer ou non les sous-titres.



Slippy Toad – Options audio

Sélectionnez Slippy et appuyez sur le bouton A pour paramétrer les options audio.

Paramètres : choisissez STÉRÉO, SURROUND, MONO ou ÉCOUTEURS.

Volume : réglez le volume de la MUSIQUE des BRUITAGES et des SÉQUENCES.



Sauvegarder une partie



Pour sauvegarder une partie, une Memory Card (carte mémoire) doit être insérée dans le Slot A. Appuyez sur START/PAUSE pour accéder au communicateur, puis sélectionnez la Memory Card (carte mémoire). Appuyez sur le bouton A pour confirmer.

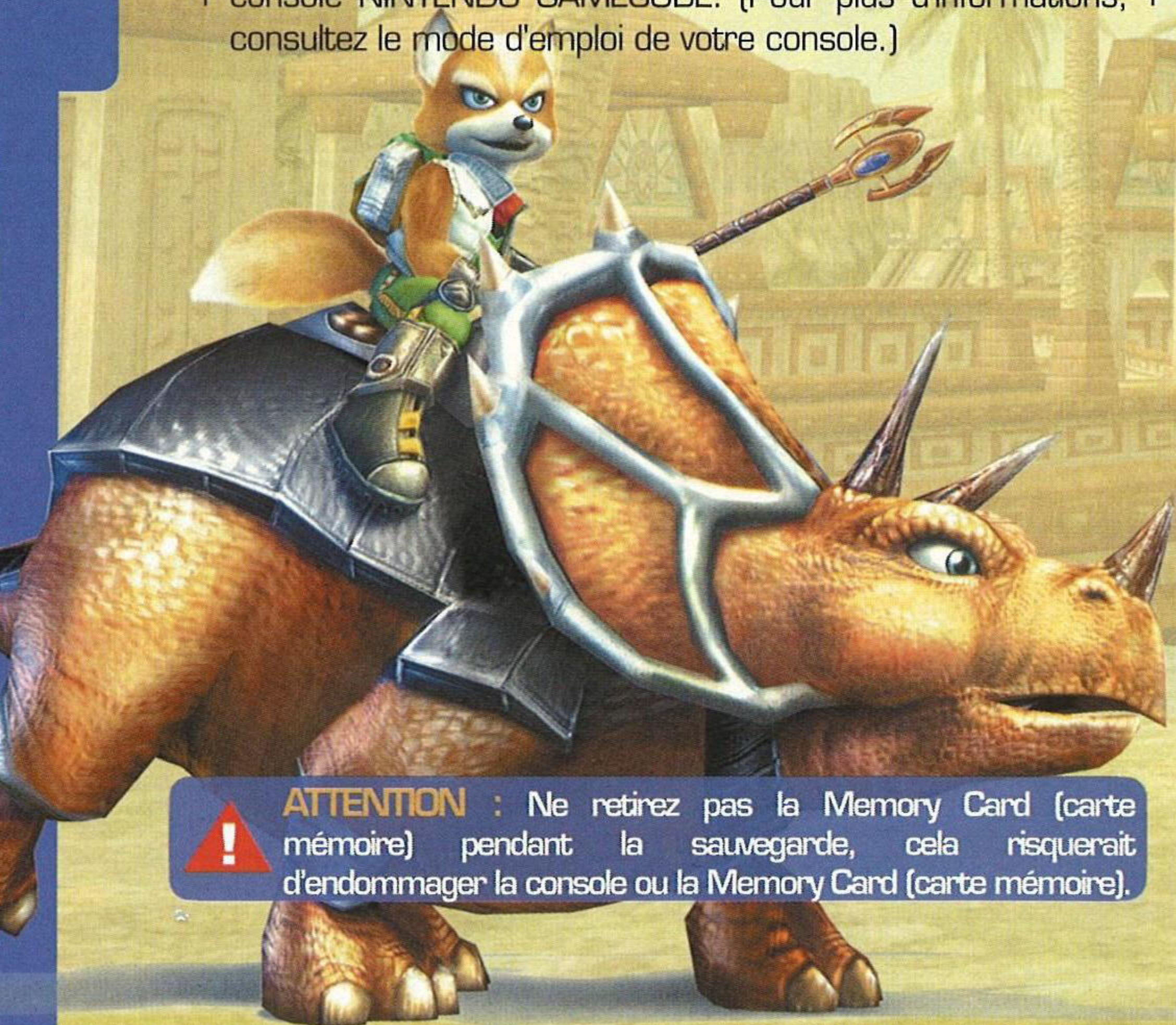
Si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder, sélectionnez OUI à l'aide du Stick directionnel et appuyez de nouveau sur le bouton A pour sauvegarder les données sur la Memory Card (carte mémoire).

Le jeu STAR FOX ADVENTURES utilise 3 blocs sur votre Memory Card (carte mémoire).

Veillez vous reporter au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire). Les données de votre jeu sur la sélection du langage sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console NINTENDO GAMECUBE. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)



ATTENTION : Ne retirez pas la Memory Card (carte mémoire) pendant la sauvegarde, cela risquerait d'endommager la console ou la Memory Card (carte mémoire).





Mode 60Hz

Ce jeu peut être réglé pour un affichage plus clair et une meilleure image sur une TV acceptant le mode 60Hz.

Lorsque vous branchez le câble RVB NINTENDO GAMECUBE sur une TV qui dispose d'un port RVB et d'une fonction PAL60, vous pouvez profiter d'une image plus lisse et moins clignotante.

Pour activer le mode 60Hz, maintenez enfoncé le bouton B pendant l'affichage du logo NINTENDO GAMECUBE, jusqu'à ce qu'apparaisse le message : « VOULEZ-VOUS AFFICHER L'IMAGE EN MODE 60HZ? ». Choisissez OUI pour activer le mode.

!!! Important : sur certaines télévisions, le mode progressif affiche l'image en 16:9.

Bouton L : commande caméra/mode déplacement latéral

Permet de centrer la caméra derrière votre personnage, en appuyant légèrement sur le bouton L. Pour passer en mode déplacement latéral, enfoncez complètement le bouton L.

START/PAUSE : communicateur

Permet de mettre le jeu en pause et d'activer le communicateur. Vous pouvez parler aux membres de l'équipe Star Fox afin de récolter des informations, sauvegarder ou quitter la partie en cours.



Manette + : écran du P.D.A.

Permet d'afficher des cartes, des informations ou la Boussole de Boules de Carburant sur l'écran du P.D.A.

Stick directionnel : marcher/courir/viser

Permet de diriger Fox, Krystal et certains dinosaures. Permet également de viser avec les armes du Bâton Magique et de regarder autour de vous en vue subjective.

Bouton R : protection

Permet d'activer un champ de force autour de Fox et de bloquer les attaques frontales des ennemis lors des combats.

Bouton Z : vue subjective

Permet de voir l'environnement à travers les yeux de votre personnage. Si vous avez les Lunettes Zoom de Fox, vous pouvez zoomer avec le Stick C.

Bouton Y : assigner un élément de l'inventaire du Stick C au bouton Y

Paramétrez ce bouton afin de pouvoir accéder directement à une action. Vous pouvez par exemple sélectionner un objet de l'inventaire du Stick C et appuyer sur le bouton Y.

Bouton X : esquive

Permet d'effectuer différentes esquives en fonction de la situation. Si vous utilisez ce bouton lors de votre exploration, Fox effectuera une roulade avant. Lors des combats, il effectuera différents saltos et roulades.

Bouton A : Bâton Magique/utiliser/sélectionner objets

Permet d'effectuer différentes actions en fonction de la situation, par exemple manier le Bâton Magique lors des combats, utiliser les Commandes de Complice (commandes de Tricky), utiliser un objet ou parler à un dinosaure (icone bouton A affiché sur l'écran).

Bouton B : ranger Bâton Magique/annuler

Permet d'annuler différentes actions. Ce bouton peut par exemple servir à ranger le Bâton Magique, annuler une Commande de Complice ou quitter l'inventaire du Stick C (icone bouton B affiché sur l'écran).

Stick C : inventaire armes/commandes Tricky/objets

Permet d'utiliser les pouvoirs du Bâton Magique, les Commandes de Complice et les objets. Poussez le stick à droite ou à gauche pour passer d'une catégorie à l'autre de l'inventaire et en haut ou en bas pour passer d'un icone à un autre.

DESCRIPTION DE L'ÉCRAN

Energie :

Représente le niveau d'énergie de Fox/Krystal.

Energiemètre :

Représente le niveau d'énergie du Bâton Magique.

Icone caméra :

Quand cet icone apparaît, vous ne pouvez pas ajuster la caméra.

Commande de Tricky activée :

Affiche la Commande de Complice utilisée.

Énergie de Tricky :

Montre le nombre de Champignons GrubTub Bleus que Tricky a mangés.

P.D.A. :

Vous pouvez y accéder avec la manette +.



Bouton A :

Indique l'action que peut accomplir le bouton A à ce moment précis.

Bouton Y :

Montre l'action ou l'objet que vous avez assigné au bouton Y.

Lance-Flammes

Annuler

Bouton B :

Indique l'action que peut accomplir le bouton B à ce moment précis.

Inventaire du Stick C :

Affiche les armes, les Commandes de Complice et les objets.

Principaux objets à récolter :

Cela comprend les Boules de Carburant, les Graines Lunaires, les Lucioles, les Champignons GrubTub Bleus et les Spores Explosives.

Compteur de Scarabées :

Affiche le nombre de Scarabées (monnaie de Dinosaur Planet) dont vous disposez.



Objectifs principaux



Les Pierres Magiques

Il s'agit de quatre pierres faites de Matière des Ténèbres qui absorbent l'énergie se trouvant à l'intérieur de la planète, afin de maintenir son unité. Le général Scales a déplacé les Pierres Magiques et la planète s'est mise à se disloquer. Il faut donc rapporter chacune d'entre elles dans un Temple du Point Tellurique.

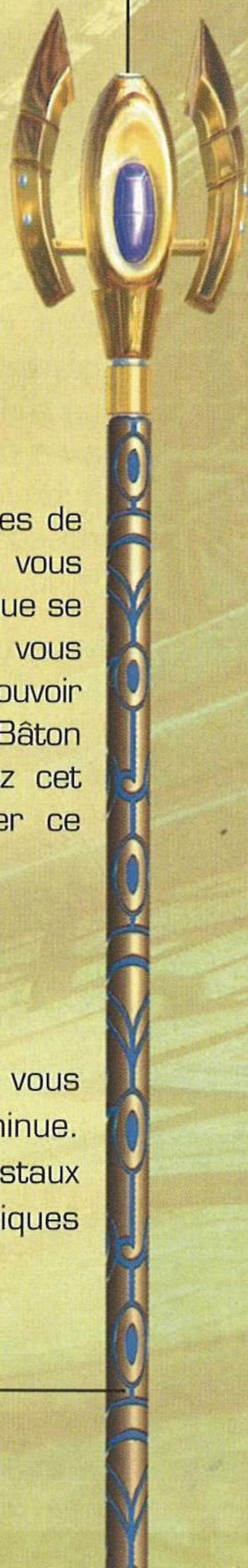
Les Esprits Krazoa

Ces esprits ont apporté la vie sur Dinosaur Planet. Ils ont été cachés lorsque le général Scales a attaqué les EarthWalker. Il faut les ramener au Palais Krazoa.

Trouvez les 6 Esprits Krazoa

Comment utiliser le Bâton Magique

Le Bâton Magique de Krystal est un outil incroyable qui a de nombreuses fonctions. Il peut par exemple servir à ouvrir des portes, soulever des pierres (en appuyant à plusieurs reprises sur le bouton A) ou briser des caisses.



Pouvoirs

De nombreuses grottes magiques sont dissimulées de part et d'autre de Dinosaur Planet. Lorsque vous approcherez de l'une d'entre elles, le Bâton Magique se mettra à vibrer et à luire. Dans chaque grotte vous pourrez obtenir un nouveau pouvoir. Une fois un pouvoir obtenu, son icône est ajoutée dans la section Bâton Magique de l'inventaire du Stick C. Sélectionnez cet icône et appuyez sur le bouton A pour utiliser ce nouveau pouvoir (ou assignez-le au bouton Y).



Il y a beaucoup de pouvoirs à trouver. Dès que vous en utilisez un, le niveau de l'énergimètre diminue. Pour faire le plein d'énergie, ramassez des Cristaux d'Énergie. Ils se trouvent dans les Plantes Magiques dispersées sur Dinosaur Planet.

Bâton Magique



Combat

Pour combattre un ennemi, sortez le Bâton Magique en appuyant sur le bouton A. Cela active le mode Combat et Fox est alors obligé de faire face à l'ennemi. Quelque soit la direction dans laquelle vous pousserez le Stick directionnel, vous tournerez autour de l'ennemi (vous pouvez désactiver le mode Combat en appuyant sur le bouton B).

En appuyant sur le bouton A, vous lancerez une attaque standard, mais vaincre un ennemi de cette manière est un peu fastidieux...

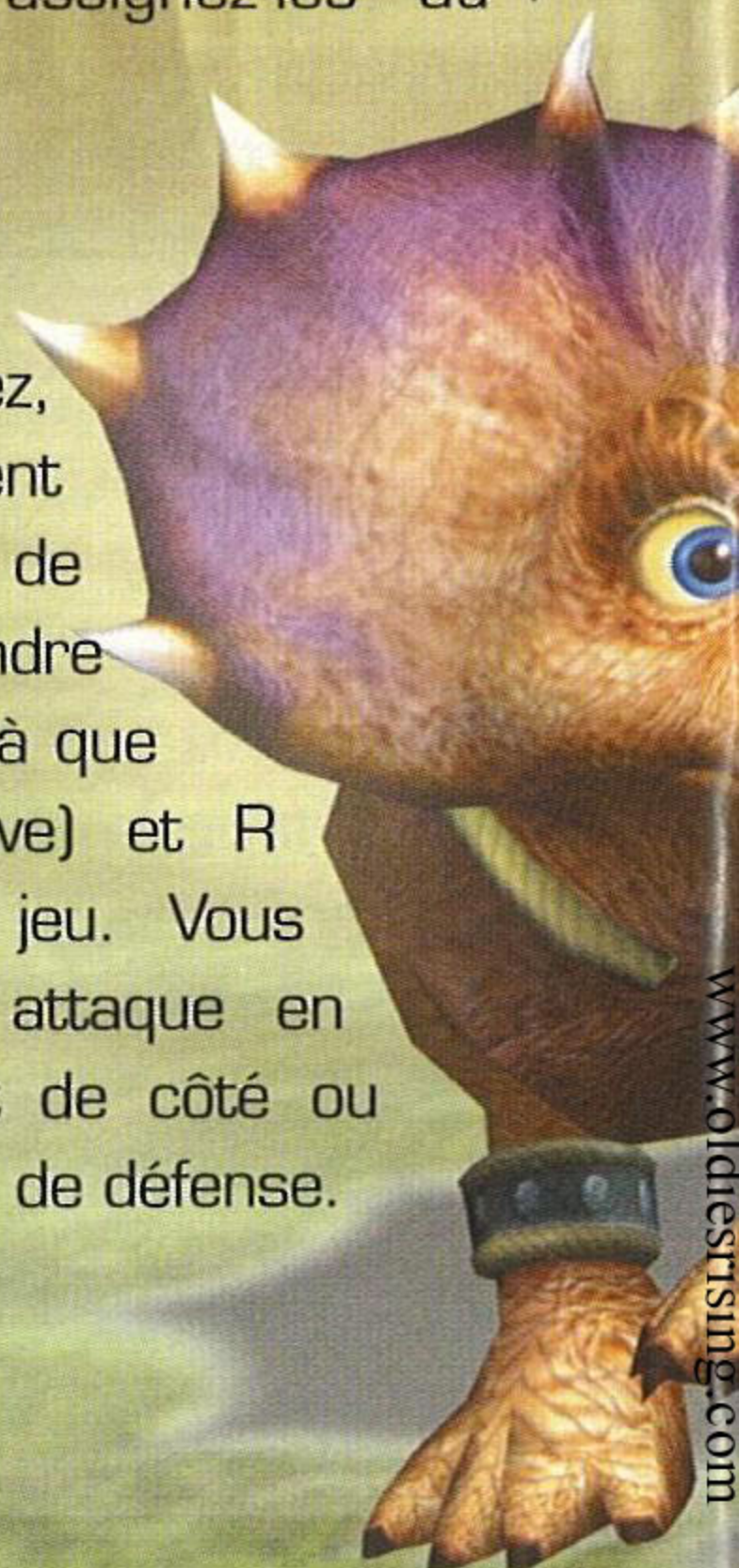
Combos

Pour vaincre un ennemi rapidement et avec style, vous devrez réaliser des combos. Il suffit d'appuyer sur le bouton A et d'attendre que le combo soit activé. Pour exécuter différents combos, commencez par lancer quelques attaques avec le bouton A, puis poussez le Stick directionnel à gauche, en bas ou à droite tout en gardant le bouton A enfoncé.

Vous pouvez également utiliser les pouvoirs du Bâton Magique lors des combats. Pour pouvoir y accéder au milieu d'un combat, assignez-les au bouton Y.

Esquive et défense

Lorsque vous attaquez, les SharpClaw se mettent parfois en position de défense avant de répondre à votre attaque. C'est là que les boutons X (esquive) et R (défense) entrent en jeu. Vous pouvez esquiver une attaque en faisant un mouvement de côté ou vous mettre en position de défense.



Ennemis

Dinosaur Planet est jonché de prédateurs et de plantes dont le seul but est de vous rendre la vie difficile. Certains seront même résistants à votre mode Combat, ce qui vous forcera à trouver d'autres tactiques.



Dinsaure SharpClaw

Commandes de Complice

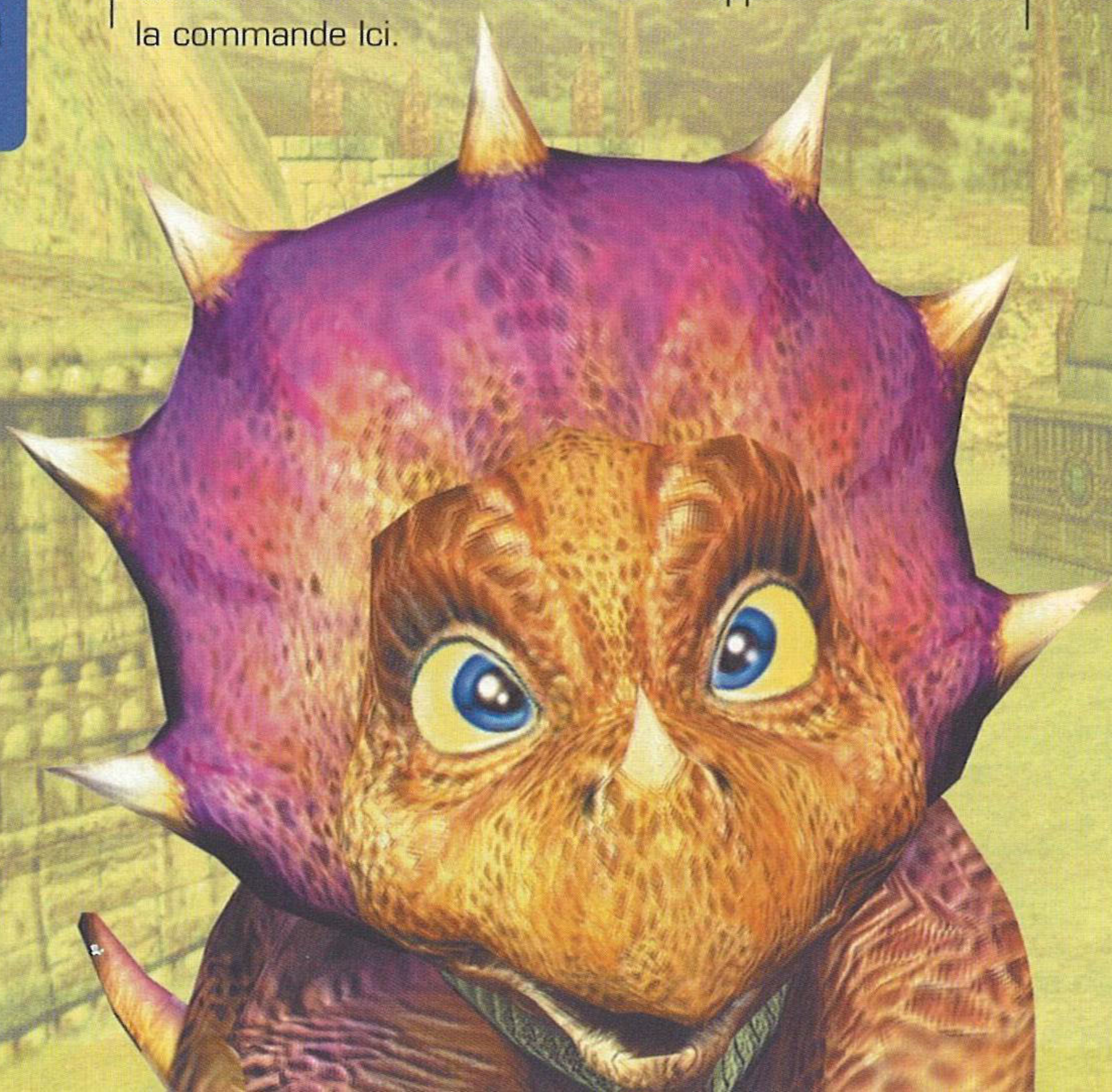


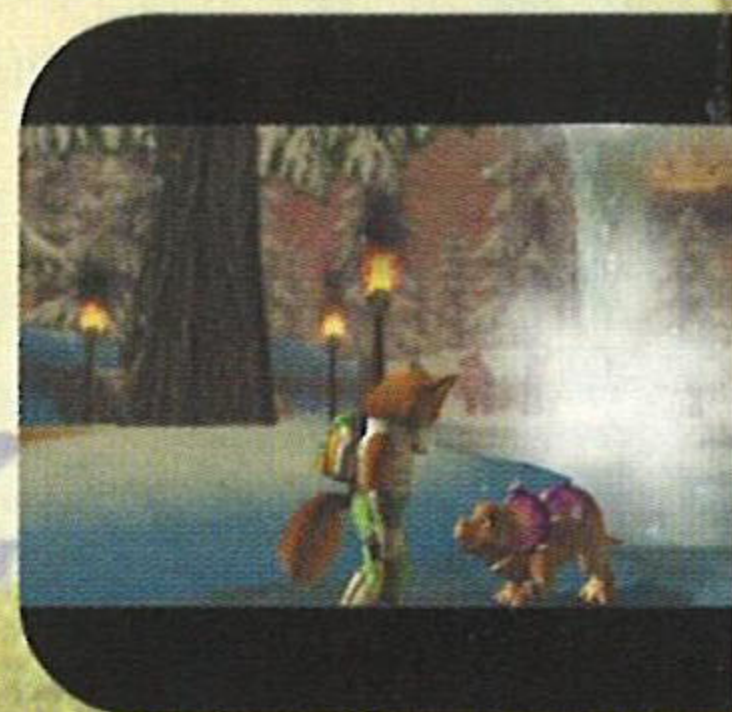
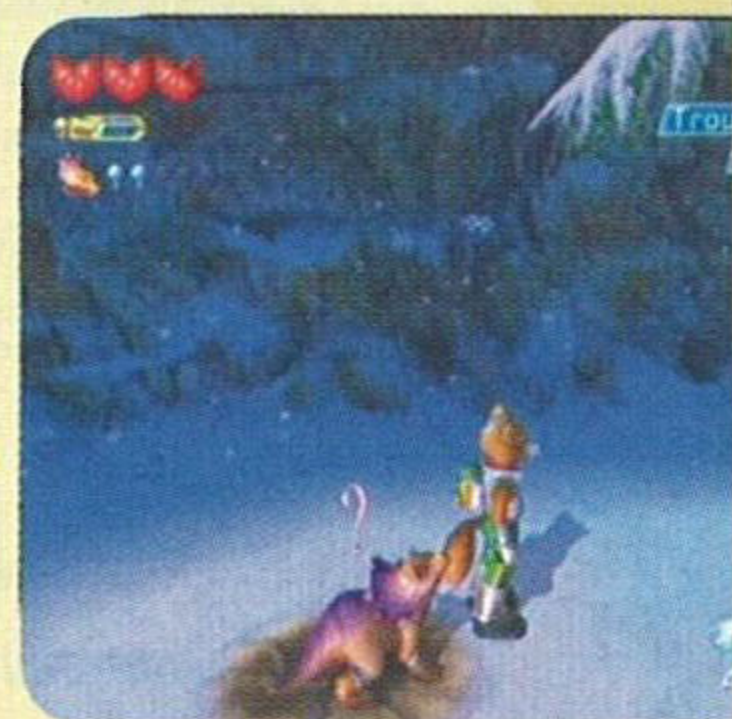
Il s'agit d'actions que le jeune prince Tricky peut effectuer pour vous. Au fur et à mesure de la partie, vous pourrez obtenir et utiliser de nouvelles commandes. Il y en a beaucoup à obtenir, amusez-vous bien avec !

Utiliser les compétences de Tricky

Vous pouvez activer une Commande de Complice lorsqu'un point d'interrogation apparaît au-dessus de la tête de Tricky. Sélectionnez l'icône souhaité dans la section Tricky de l'inventaire du Stick C et appuyez sur le bouton A (vous pouvez aussi assigner ces commandes au bouton Y).

Quand Tricky a assez d'énergie, il fait ce que vous lui demandez. Quand vous le souhaitez, vous pouvez aussi annuler la commande activée et le rappeler en utilisant la commande Ici.





Alertes de Tricky

Lorsqu'un point d'exclamation s'affiche au-dessus de la tête de Tricky, ce dernier vous prévient qu'un ennemi ou un autre personnage approche, avant même qu'il ne soit dans votre champ de vision.

Nourrir Tricky

Il faut nourrir Tricky avec des Champignons GrubTub Bleus. Chaque fois que vous utilisez une Commande de Complice, Tricky perd de l'énergie. Quand Tricky n'a plus beaucoup d'énergie et ne peut plus exécuter ses commandes, un GrubTub s'affiche au-dessus de sa tête. Vous devez alors attraper des GrubTub afin de les lui donner.

Les GrubTub sont stockés dans l'inventaire du Stick C. Pour nourrir Tricky, sélectionnez l'icône GrubTub de l'inventaire du Stick C, lorsque l'icône du Stick C apparaît au-dessus de Tricky. Appuyez ensuite sur le bouton A pour que Tricky mange tous les GrubTub dont il a besoin.



Objets à récolter



En plus des pouvoirs du Bâton Magique et des Commandes de Complice, Fox peut obtenir différents objets. Certains peuvent être utilisés à tout moment et d'autres à certains endroits uniquement.

Après avoir obtenu un objet, son icône s'affiche dans l'inventaire du Stick C. Pour utiliser cet objet, sélectionnez son icône et appuyez sur le bouton A. Vous pouvez bien sûr assigner un objet au bouton Y.

Comme il a été dit plus haut, certains objets ne sont utilisables qu'à certains endroits. Lorsqu'un objet ne peut plus être utilisé, son icône dans l'inventaire du Stick C s'estompe.

Magasin ThornTail



Dans la Vallée ThornTail se trouve un magasin tenu par un étrange dinosaure flottant. Il passe son temps à parcourir Dinosaur Planet, à la recherche d'objets intéressants pour son magasin. Il a aussi un petit penchant pour les Scarabées. Rendez-lui visite régulièrement, vous trouverez des objets très précieux dans son magasin.



Le communicateur

Vous pouvez appuyer sur START/PAUSE à tout moment pour mettre le jeu en pause et accéder au communicateur. Vous rentrerez ainsi en contact avec l'équipe Star Fox.



Général Pepper

Affiche votre situation actuelle.



Peppy Hare

Affiche la carte de Dinosaur Planet. Vous pouvez voir où vous vous trouvez (icône représentant la tête de Fox) et connaître votre prochaine destination (symbole clignotant).



Slippy Toad

Donne des indices et des conseils. Si vous êtes bloqué dans un puzzle ou une tâche, vous pouvez demander conseil à votre ami Slippy.



Memory Card (carte mémoire)

Sélectionnez la Memory Card (carte mémoire) pour sauvegarder la partie.



Quit

Sélectionnez l'icône Quit pour quitter la partie.

!!! Vos coéquipiers peuvent aussi vous joindre grâce au communicateur. Dès que l'icône START/PAUSE s'affiche, appuyez sur START/PAUSE.

NOTE : Krystal ne dispose que des options Memory Card (carte mémoire) et Quit. De mauvaises conditions atmosphériques peuvent également empêcher l'accès à certaines options du communicateur. Si cela arrive, réessayez plus tard !

Carburant



Les fragments arrachés de Dinosaur Planet sont très éloignés les uns des autres. Avant d'embarquer pour une mission dans l'espace, vous aurez donc besoin de faire le plein. Pour cela, vous devez retrouver les Boules de Carburant que ROB a fait tomber.

Les Anneaux d'Or

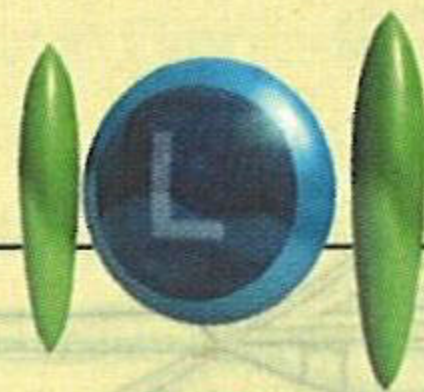


Même lorsque vous avez assez de carburant, atteindre les différents fragments de la planète n'est pas si facile que ça en a l'air. En effet, Fox devra à chaque fois traverser un certain nombre d'Anneaux d'Or afin d'arriver à destination.

Pendant le vol, vous pouvez récolter des armes laser et des bombes. Vous pouvez également faire le plein d'énergie en traversant un Anneau d'Argent.



Pouvoir laser



Bombe



Anneau d'Argent



Commandes de l'Arwing



Stick directionnel

Permet de piloter l'Arwing comme si vous aviez le manche entre vos mains : poussez le Stick directionnel à droite ou à gauche pour tourner à droite ou à gauche, en haut pour descendre et en bas pour monter.



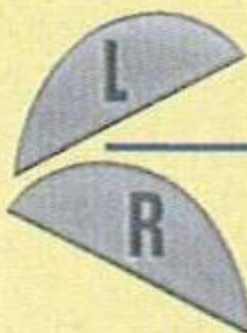
Bouton A

Permet de tirer des rayons laser.



Bouton B

Permet de tirer des bombes, à condition que vous en ayez pris durant le vol.



Boutons L et R

Faites pivoter l'Arwing à gauche ou à droite en appuyant légèrement sur le bouton L ou le bouton R, afin de prendre les virages plus serrés. Appuyez complètement sur le bouton L et le bouton R pour effectuer des tonneaux, afin d'éviter les attaques.



Bouton X

Réduit votre vitesse.



Bouton Y

Provoque une brève accélération.



START/PAUSE

Ouvre le communicateur et met le jeu en pause.



Le Stick C et la manette + ne sont pas utilisés pendant le vol.

REMERCIEMENTS

Executive Producers

H. Yamauchi, S. Iwata,
J. Hochberg

Producers

C. Stamper, S. Miyamoto

Director

L. Schuneman

Assistant Directors

S. Brand, S. Read

Lead Software Engineer

P. Tossell

Lead Artists

K. Bayliss, J. Christensen,
K. Rabbette

Music Composition

D. Wise

Senior Software Engineers

N. Palmer, N. Burton

Software Engineers

B. Gunn, C. Ramshaw, R. Kerr,
P. Woods, G. Smith, A. Innes

Artists

D. Smith, F. Plant, M. Grover,
G. Flint.

Animators

M. Cawood, D. McDermott,
N. Southam

Sound FX

M. Penny

Speech Engineer & Music Composition

B. Cullum

Dinosaur Planet Thanks

R. Harrison, R. Gale,
A. Duddy

Rare Special Thanks

M. Betteridge, G. Mayles,
L. Ridgeway, D. Doyle

NCL STAFF**Project Management**

K. Miki

Progress Supervision

K. Terasaki

Supervisor

T. Imamura

Screen Text Translation

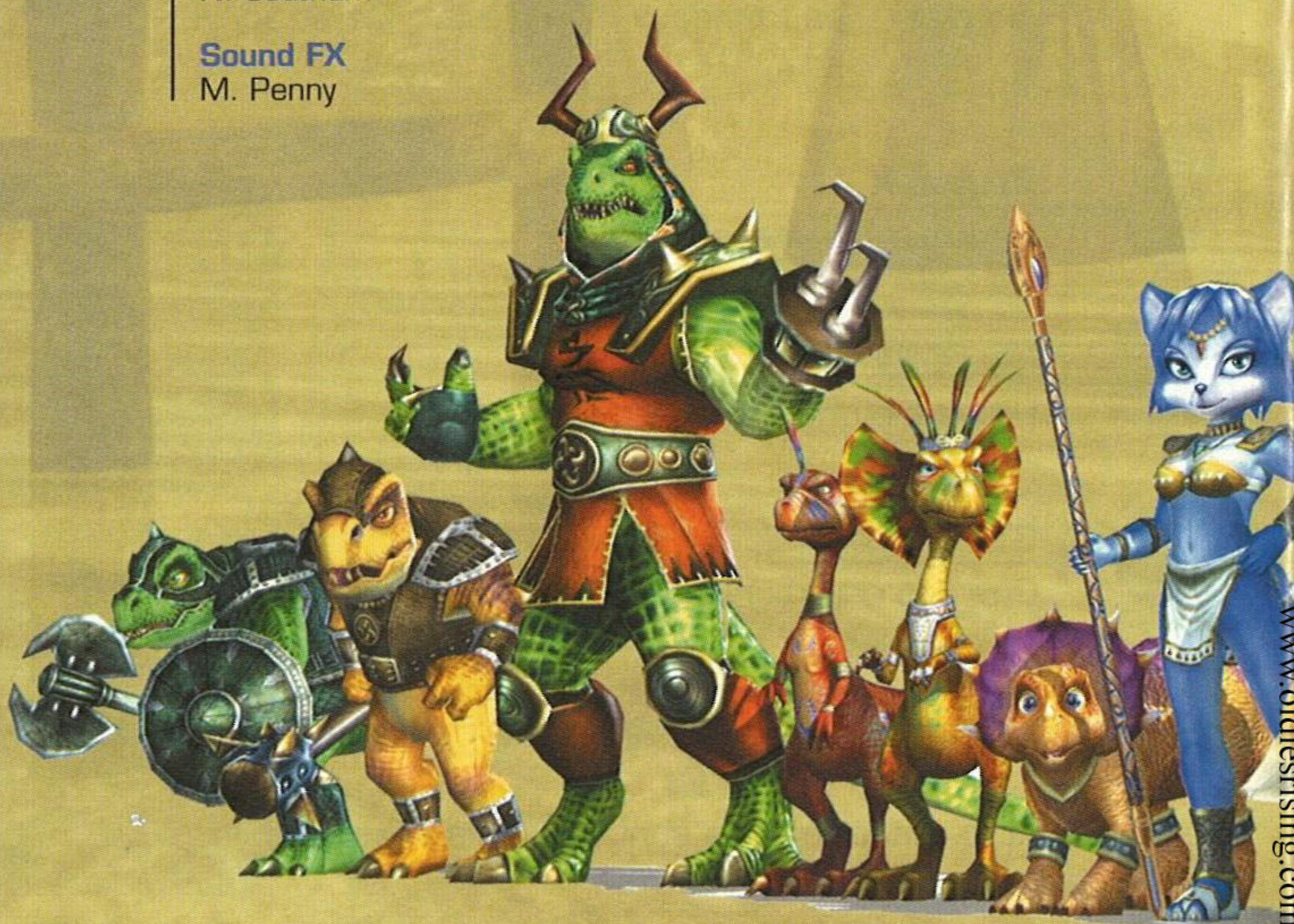
M. Goto

Coordination

K. Ueda

NOA Coordination

N. Bihldorff



EUROPEAN LOCALIZATION

Coordination

A. Fey

Translation

S. Bretant

Special Thanks

S. Bretant,
Validation and Testing Team

European Manual Layout

S. Sczyrba, M. Taxis, J. Peppel,
I. Ritter, A. Rassloff, M. Anton,
S. Nickel, A. Michalski

Starring...

S. Malpass, E. Ellis, K. Bayliss,
C. Seavor, J. Silke, S. Brand,
B. Cullum, D. Smith, L. Tilston,
D. Botwood, S. Blair, S. Read,
C. Sutherland, L. Jacobs,
D. McDermott

Rare Production Director

S. Farmer

Head of Rare QA

H. Ward

Rare QA Staff

L. Munton, A. Kimberley,
D. Wong, G. Phelps, R. Cousins,
J. Cook, G. Stevenson,
D. Parkinson, R. Bullimore,
R. Smith, M. Smalley

Production Support

A. Wilson, E. Hochberg

Special Thanks

K. Kondo, Y. Inagaki, H. Wakai,
Super Mario Club,
NOA Testing Department

NOA Special Thanks

J. Miller, L. Swan, C. Campbell,
M. Kelbaugh, K. Hudson,
T. Casey, M. Forrest,
K. Huguenard, J. Storbo,
M. Leslie, A. Myers

Rare Manual Production

J. Christensen, L. Loveday,
S. Overton

French Localization

E. Ellis

Additional Musicians

G. Kirkhope, R. Beanland,
J. Hughes, S. Burke

Rare Hardware Support

P. Cox, D. Crouch, M. Green

© 2002 Nintendo. Game by Rare.



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 –

Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L'Oise, 95031 Cergy Pontoise CEDEX

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE DE 24 MOIS

[0602/NBE-FR/GCN]

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 - 2 24 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 pour ces services, merci de bien vouloir contacter

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 – 33, B – 2000 Anvers
Tel.: 03 - 2 24 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 quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire: appelle le Nintendo Helpdesk!

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

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 heures.

NOTES

A large rectangular area with a blue border and rounded corners, containing 20 horizontal blue lines for writing.



France:

Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L'Oise, 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



16209471