GAME BOY ADVANCE

AGB-ALOP-EUR

the LORD of the RINGS™

THE FELLOWSHIP OF THE RING™



BLACK LABEL GAMES

OFFICIAL GAME INSTRUCTION BOOKLET

BASED ON THE LITERARY WORKS OF J.R.R. TOLKIEN

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ⓝ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ⓝ SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

Le Manuel

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus à des Mouvements Répétés

Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles, articulations ou même votre peau.
Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome Carpal Tunnel ou des irritations de l'épiderme.

- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu, même si vous vous sentez bien.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou douleur persiste, consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Jeux Vidéo Manuel

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA COMMUNAUTE DE L'ANNEAU

SOMMAIRE

Introduction 18
Les contrôles 19
Le menu pause 20
La Communauté 20
Guide du voyageur dans les Terres du milieu 22
- Inventaire 22
- Etat des personnages 25
- Combattre les ennemis 25
- Objets 26
- Ennemis 27

Vous avez aimé le jeu jusqu'à présent ? 28
Service client 28
Garantie limitée 28
Crédits 30

Le Vieux Manuel

"La Communauté de l'Anneau" jeu interactif © 2002 Vivendi Universal Games, Inc. Tous droits réservés. Inspiré du livre "The Fellowship of the Ring" de J.R.R. Tolkien. Le logo Tolkien Enterprises est une marque déposée de The Saul Zaentz Company dba Tolkien Enterprises utilisé sous licence par Vivendi Universal Games, Inc. Black Label Games et le logo Black Label Games sont des marques déposées de Black Label Games, Inc. aux USA et/ou dans d'autres pays.
© D'après la traduction française de Francis Ledoux - Tous droits réservés.

COMMENCER L'AVENTURE



Insérez la cartouche *Le Seigneur des anneaux : la communauté de l'anneau* dans votre Game Boy Advance™ et allumez la console. Appuyez sur START lorsque l'écran titre apparaît. Lors de la première utilisation de votre cartouche le chargement peut prendre quelques secondes.

COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Une fois que vous vous trouvez dans le menu de jeu principal, si vous jouez pour la première fois, sélectionnez NOUVELLE PARTIE pour commencer à jouer. Si vous avez enregistré une partie préalablement commencée, un nouvel enregistrement a pour conséquence d'écraser le fichier enregistré précédent.

CONTINUER UNE PARTIE

Si vous avez déjà joué et si vous avez enregistré une partie, sélectionnez CONTINUER pour poursuivre là où vous avez sauvegardé pour la dernière fois

Le Vieux Manuel

LES CONTRÔLES



COMMANDES

	TEMPS RÉEL	COMBAT	INVENTAIRE
Manette +	**Déplacer le personnage**	**Déplacer le curseur**	**Déplacer le curseur**
Bouton A	**Action en fonction du contexte**	**Validation / Sélection cible**	**Sélection objet / Validation**
Bouton B	**Annuler**	**Annuler / Ouvrir menu option de combat**	**Annuler**
Bouton L	**Ouvrir / Fermer le menu de sélection Communauté**	**Inutilisé**	**Inutilisé**
Bouton R	**Ouvrir l'inventaire**	**Inutilisé**	**Fermer l'inventaire**
SELECT	**Inutilisé**	**Inutilisé**	**Inutilisé**
START	**Ouvrir / Fermer le Menu Pause / Menu de Sauvegarde**	**Inutilisé**	**Fermer l'inventaire**

Le vieux Manuel

LE MENU PAUSE

Pour mettre le jeu en pause à tout moment, appuyez sur START. Le menu Pause vous permet de sauvegarder la partie ou de quitter le jeu. Pour quitter ce menu, appuyez de nouveau sur START.

OPTIONS

Avant de commencer votre voyage, vous pouvez modifier les OPTIONS suivantes :

- *Musique On/Off* : Choisissez si vous voulez entendre ou pas la musique pendant la partie.
- *Son On/Off* : Choisissez si vous voulez entendre ou pas les effets sonores pendant la partie.
- *Crédits* : Voir les crédits du jeu.
- *Effacer la sauvegarde* : Ecraser la sauvegarde pécédente.

Toutes ces options peuvent être modifiées en cours de partie en sélectionnant Options dans le menu principal.

LA COMMUNAUTÉ

Pendant votre voyage, votre groupe va croître en fonction des rencontres que vous faites. Lorsque Frodon commence son voyage, il ne connaît que quelques personnages.

FRODON SACQUET (HOBBIT)



Frodon est l'héritier de Bilbon Sacquet. Il a passé toute sa vie dans la Comté et ne désire pas quitter sa paisible beauté, mais il sait où est son devoir. L'Anneau est sous sa responsabilité et il doit faire en sorte de mettre fin au mal qui menace la Comté et toutes les Terres du milieu. Il est le Porteur de l'Anneau.



SAMSAGACE GAMEGIE (HOBBIT)

Sam est le jardinier de Frodon et le fils de maître Hamfast Gamegie, l'Ancien. Sam n'est pas extrêmement intelligent mais ses qualités de cœur ne lui font jamais défaut.

Le vieux Manuel

PEREGRIN "PIPPIN" TOUQUE (HOBBIT)



Pippin est jeune, à peine sorti de l'adolescence, et il se montre assez irréfléchi et impulsif dans ses actions. C'est le fils du Thain de la Comté, ce qui fait de lui un aristocrate chez les Hobbits, bien qu'il n'ait pas le noble maintien de Merry... Il est plus faible et plus impétueux, mais il est généreux.

GANDALF (MAGICIEN)



Gandalf est magicien et a toute l'apparence d'un digne vieillard sage, mais il réagit avec plus de vigueur que son âge apparent le laisse soupçonner.
Il a convaincu Bilbon de quitter la Comté et l'a amené à retrouver l'Anneau Unique. Il fait maintenant de même avec Frodon, ayant compris la vraie nature de l'Anneau.



MERIADOC "MERRY" BRANDEBOUC (HOBBIT)

Merry est le fils du Maître du Pays de Bouc et c'est l'un des deux meilleurs amis de Frodon (avec Pippin). Son port altier trahit ses origines aristocratiques.

Le vieux Manuel

UN GUIDE DE VOYAGE DANS LES TERRES DU MILIEU

Avancez simplement jusqu'à un objet ou une personne et placez-vous devant. Ensuite, appuyez sur le bouton A pour faire l'une des choses suivantes :

Le joueur est face à :
Bouton A



Un personnage amical ou neutre :
Commencer une conversation



Un objet :
Prendre

EXPLORATION

Au cours de votre voyage, vous verrez différents chemins s'ouvrir à vous. N'oubliez pas d'explorer toutes ces zones qui peuvent vous faire gagner des objets ou des informations utiles.

SAUVEGARDER

A tout moment de la partie, vous pouvez vouloir enregistrer vos progrès. Accédez alors au menu Pause en appuyant sur START et choisissez de sauvergarder. Vous pourrez reprendre votre partie plus tard en sélectionnant CONTINUER dans le menu principal.

INVENTAIRE

Lorsque vous ouvrez l'inventaire, vous remarquerez deux sections différentes : l'inventaire général et l'inventaire équipé. Pour passer d'un inventaire à l'autre, utilisez la manette +. Pour changer de personnage, sélectionnez le portrait du membre de la Communauté actuel pour afficher le menu de sélection de la Communauté.

Le Vieux Manuel

INVENTAIRE GÉNÉRAL



L'inventaire général contient tous les objets qui ne sont pas utilisés mais qu'emporte le personnage avec lui. A l'aide du curseur, vous pouvez sélectionner un objet que vous voulez soit utiliser, donner, lâcher ou équiper. Pour choisir un objet, appuyez sur le bouton A. Ainsi vous pouvez afficher le menu correspondant à l'utilisation de l'objet.

Le vieux Manuel

Vous ne pouvez sélectionner que les options qui sont en rapport avec l'utilisation de l'objet. Les options du menu des objets fonctionnent de la façon suivante:

- *Utiliser :* si vous vous trouvez près de l'emplacement oú vous souhaitez utiliser l'objet, l'objet sera utilisé.
- *Donner : cette option vous permet d'afficher le menu de sélection de la Communauté. Sélectionnez le membre de la Communauté à qui vous souhaitez donner l'objet.*
- *Lâcher :* cette option vous permet de déposer l'objet à l'endroit oú vous vous trouvez.
- *Equiper :* si l'objet peut être porté ou équipé, cette option vous permet de le déposer dans l'emplacement d'inventaire approprié.

INVENTAIRE ÉQUIPÉ

Cet inventaire liste tous les objets actuellement équipés. De nombreux objets s'équipent automatiquement si l'emplacement approprié n'est pas occupé. Par exemple, si vous ramassez une épée et que l'emplacement d'arme est libre, l'épée équipe automatiquement le personnage qui l'a récupérée. Il y a cinq zones où placer un objet équipé par personnage. Il s'agit des zones suivantes :

- *Emplacements d'action (2) :* ces deux emplacements sont sur la gauche de l'inventaire. Ils sont réservés aux objets généralement tenus dans les mains (armes et boucliers par exemple), ainsi que les objets qui pourraient servir rapidement (comme les objets magiques).
- *Tête :* utilisé pour placer des casques, des masques et des objets de ce type.
- *Torse :* utilisé pour les vêtements, les armures, etc.
- *Jambes :* utilisé pour les bottes, les chaussures et les objets de ce type.

ETAT DU PERSONNAGE

Cette section de l'inventaire montre l'état actuel du personnage sélectionné, y compris ses caractéristiques et compétences actuelles. Lorsque vous progressez dans le jeu, les caractéristiques du personnage augmentent.

Le Vieux Manuel

COMPÉTENCE ET SANTÉ

Chaque personnage possède deux caractéristiques principales :

- Compétence représente la capacité de votre personnage à toucher l'ennemi lors du combat.
- Santé représente le nombre de points de dégât qu'un personnage peut subir avant de sombrer dans l'inconscience. Un personnage possède un nombre de points de vie maximum et un nombre de points de vie actuels.

COMBATTRE VOS ENNEMIS

Le jeu passe en mode combat lorsque vous rencontrez un ennemi. Dès que la bataille est commencée, l'action s'arrête et tous les ennemis et membres de la Communauté restent là où ils se trouvent. Vous entrez alors dans le combat en tour par tour.

COMBAT

Les combats se déroulent en tour par tour. Lors de chaque tour, vous pouvez choisir les actions que la Communauté va entreprendre pour vaincre l'ennemi. Il est important de vous rappeler que pour attaquer, un personnage doit être armé... Quand c'est à un membre de la Communauté de jouer, il peut choisir différentes actions.

ATTAQUER L'ENNEMI

Lors d'un tour, vous pouvez attaquer n'importe quel ennemi. Choisissez d'abord l'arme à utiliser (dans un des emplacements d'action). Pour attaquer l'ennemi le plus proche, appuyez sur le bouton A sans déplacer le curseur. Si vous souhaitez attaquer un autre ennemi, placez le curseur sur celui-ci.

GUÉRIR DURANT LE COMBAT

Vous pouvez utiliser un objet de santé provenant de l'inventaire général lors d'un tour de combat. Pour cela, choisissez l'objet de santé à utiliser sur un personnage, et placez-le sur lui. Pour sélectionner le personnage blessé le plus proche, appuyez sur le bouton A sans déplacer le curseur.

Si un membre de la Communauté souhaite quitter la bataille ou laisser passer son tour, appuyez sur le bouton B lors de son tour pour afficher le menu options de combat.
Lorsque tous les membres de la Communauté ont joué, l'ennemi joue à son tour. Le combat se termine quand tous les ennemis ou tous les membres de la Communauté sont vaincus.

Le vieux Manuel

QUAND LES POINTS DE VIE D'UN PERSONNAGE TOMBENT À ZÉRO

Si au cours d'une bataille, les points de vie d'un personnage tombent à zéro, il sombre dans l'inconscience. Dans cet état, les ennemis ne l'attaquent plus. Le personnage revient à lui quelques secondes après la fin du combat, mais sans aucun point de vie. Afin de retrouver son niveau de santé précédent, il devra absorber des élixirs, consommer de la nourriture, etc. Si tous les personnages de la Communauté sont inconscients lors d'un combat, la partie s'arrête.

OBJETS

Lors de votre périple dans les Terres du milieu, vous trouverez des objets utiles pour votre voyage.

ARMES

Il existe de nombreuses armes dans les Terres du milieu, des plus classiques au plus légendaires, dotées de pouvoirs magiques d'une grande puissance.

Arme	Utilisable par
Bâton de Hobbit	FR, SA, PI, ME
Dague	FR, SA, PI, ME, AR, GA, LE, BO
Epée	AR, GA, LE, BO
Arc	AR, LE
Hache	GI
Fronde	FR, SA, PI, ME

(Légende : FR=Frodon, SA=Sam, PI=Pippin, ME=Merry, AR=Aragorn, GA=Gandalf, LE=Legolas, GI=Gimli, BO=Boromir)



Le vieux manuel

ARMURE

Il existe différents types d'armures dans les Terres du milieu. Plusieurs types d'armures limitent les capacités furtives d'un personnage.

Armure	Utilisable par
Armure de cuir	AR, LE, BO
Petite armure de cuir	FR, SA, PI, ME, GI
Cotte de mailles	AR, LE, BO
Petite cotte de mailles	FR, SA, PI, ME, GI
Bouclier	AR, LE, BO
Petit bouclier	FR, SA, PI, ME, GI
Casque	AR, LE, BO
Petit casque	FR, SA, PI, ME, GI

(Légende : FR=Frodon, SA=Sam, PI=Pippin, ME=Merry, AR=Aragorn, GA=Gandalf, LE=Legolas, GI=Gimli, BO=Boromir)



ENNEMIS

Au cours de votre périple, vous rencontrerez de nombreux ennemis, qui essaieront sans doute de vous tuer.



ORQUES

Il y a de nombreuses races d'Orques de toutes les tailles, certains aussi petits que des Hobbits et d'autres plus grands que les plus grands Hommes. Ils ont été élevés par "l'Ennemi dans les Grandes Ténèbres", en "simulacres" des Elfes.

TROLLS

Il existe plusieurs variétés de Trolls dans les Terres du milieu. Tous sont très imposants et ont des tempéraments cruels et vicieux. Leur intelligence est limitée, et ils ne créent ni ne construisent. Ce sont des simulacres des Ents de la forêt de Fangorn créés par "l'Ennemi dans les Grandes Ténèbres".





ESPRITS SERVANTS DE L'ANNEAU

Les Esprits Servants de l'Anneau, les Nazguls, étaient par le passé neuf rois humains. Ce sont des esclaves soumis à la volonté de Sauron qui inspirent la peur aux vivants.

Le Vieux Manuel

VOUS AVEZ AIMÉ LE JEU JUSQU'À PRÉSENT ?

Alors connectez-vous sur www.lordoftherings.com et découvrez des choses fantastiques sur Frodon, Gandalf et tous leurs amis :

- Captures
- Habillages de navigateur
- Fonds d'écran
- Téléchargements
- Trucs et astuces
- Economiseurs d'écran

ET BIEN PLUS !

SUPPORT TECHNIQUE :

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Avant de nous téléphoner, assurez-vous d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran. Vous pouvez désormais contacter notre servce technique automatisé 24h sur 24, 7 jours sur 7 au:
(00 33) 0 891 670 800 (0,22 €/mn)
fax: (00 33) 01 30 67 90 65

Ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au vendredi de 8 heures à 21 heures et le samedi, dimanche et jours fériés de 10h à 18h.

Attention: aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique.

INDICES ET SOLUTIONS:
Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :
08 36 68 46 50

Ce service fonctionne 24h /24 et 7j /7. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine. (0,34 € la minute, tarif en vigueur au 1er Septembre 2001)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE
Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :
Vivendi Universal Interactive Publishing France
32 avenue de l'Europe
Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE VPC. Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

GARANTIE LIMITÉE

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS « EN L'ETAT » SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON.

Le Vieux Manuel

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur de Niveaux et des Manuels relèvent de votre responsabilité. Toutefois, l'Editeur garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de deux ans à dater de l'achat du Programme. Cependant pour bénéficier de cette garantie, vous devez informer l'Editeur du défaut de conformité au plus tard dans les deux mois suivant sa constatation. Dans le cas où le support se révèlerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, l'Editeur pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser. Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation. La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues. Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est défectueux ou si vous souhaitez obtenir les contacts nécessaires dans le territoire qui vous concerne, merci de bien vouloir vous référer à la « Procédure Support Technique ».

SERVICE CONSOMMATEURS

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro : (00 33) 01 30 67 90 53
- 1 adresse postale :

Vivendi Universal Interactive Publishing France
Service consommateurs / 32 avenue de l'Europe -
78941 Vélizy-Villacoublay Cedex

- 1 adresse e-mail : infoconso@sierra.fr
- 2 adresses Internet : www.sierra.fr : le site 100% jeu.

Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un forum technique, des trucs et astuces, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs.
Retrouvez sur www.vivendi-universal-interactive.fr toutes les informations sur nos logiciels éducatifs, les dictionnaires, les encyclopédies et les CD-ROM de vie pratique.

SITE INTERNET

Participez sur notre site aux forums techniques, téléchargez les derniers patchs, trouvez tous les trucs et astuces de nos meilleurs hits, faites nous part de vos suggestions. http://www.sierra.fr
e-mail : support.technique@vup-interactive.com

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :
Vivendi Universal Interactive Publishing France
32 avenue de l'Europe - Immeuble Energy 1
78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex
Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS. Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

Le vieux Manuel

CREDITS

DEVELOPPE PAR POCKET STUDIOS

PRODUCTEUR EXÉCUTIF
Steve Iles

DIRECTEUR
David Williams

PROGRAMMEUR
Steve Jones

PROGRAMMEURS OUTILS
Charlie Skinner

DESIGN
Tom Heaton

DESIGN ADDITIONNEL
Rob Fortune

DESIGN DU CONCEPT
Robert Swan

ARTISTE PRINCIPAL
Martin Bowman

ARTISTES
Tahir Rashid, Ryan Frank
Rob Swan, William Turner
Tony Smith

ANIMATION DES PERSONNAGES
Lee Tibbetts

ANIMATIONS ADDITIONNELLES
Dean Finnigan

SCRIPT
Tom Heaton

CREATION DES CARTES
Tom Heaton, Rob Fortune
Ricky Todd

AUDIO
Rockett Music, Ltd.

Remerciement spécial à WXP

EDITE PAR BLACK LABEL GAMES

VP, PRODUCTION
Vijay Lakshman

PRODUCTEUR SENIOR
Steven Parsons

DIRECTEUR ARTISTIQUE
John Slowsky

CONSULTANT CRÉATIF
Daniel Greenberg

PRODUCTEUR
Marcus Lindblom

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
Chris Taylor

COORDINATEUR PRODUCTION
Jeff Nachbaur

ASST PRODUCTION
Daniel Firestone

TESTS
Absolute Quality

PRÉSIDENT
Jim Wilson

VP, MARKETING MONDE
Torrie Dorrell

DIRECTEUR MARKETING
Jeff Nuzzi

CHEF DE PRODUIT
Andrew Shiozaki

COORDINATEUR MARKETING
Anson Sowby

RELATIONS PRESSE
Alex Skillman
Sandra Shagat, Erica Dart

PROMOTIONS
Chandra Hill, Virginia Fout
Jason Subia

SUPERVISEUR DES SERVICES CRÉATIFS
Michael Sequiera

CONCEPTION DU LIVRET
Lauren Azeltine

REMERCIEMENTS
Miriam Bishay
Ricci Rukavina
Joey Sayson
Scott Johnson
Marcus Sanford
Suzan Rude
Justin Lees
Michelle Garnier Winkler
Neal Johnson
Michael Bannon
Clara Gilbert
Linda Caric

SOUS LICENCE DE TOLKIEN ENTERPRISES

DIRECTEUR DES LICENCES
Laurie Battle

ASSISTANT ADMINISTRATIF
Jason Berg

VIVENDI UNIVESAL GAMES INTERNATIONAL

LOCALISATION
Flavie Gufflet
Barry Kehoe
Fiachra Synnott
Fiona Wilson

EDITION
Annick Decrop
Vanessa Van Den Brouck
Géraldine Mazot
Nadège Bombeau

MARKETING INTERNATIONAL
Michaël Fuller
Cédric Maréchal
Nabil Debira

OPERATIONS
Gilles Marion
Fabien Tisle
Melissa Brown

Le vieux Manuel

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE

Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

Le Vieux Manuel


SPYRO 2
SEASON OF FLAME
AVAILABLE !!
UNIVERSAL
INTERACTIVE
VIVENDI UNIVERSAL
INTERACTIVE
PUBLISHING UK
2, Beacontree Plaza
Gillette Way
Reading Berkshire
RG2 0BS
UK
VIVENDI UNIVERSAL
GAMES ESPAÑA
C/ Príncipe de Vergara, 27
28001 Madrid
ESPAÑA
VIVENDI UNIVERSAL
GAMES ITALIA
Via Cellamo 20
21100 Varese
ITALIA
VIVENDI UNIVERSAL
GAMES DEUTSCHLAND
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
DEUTSCHLAND
VIVENDI UNIVERSAL
GAMES INTERNATIONAL
32, avenue de l'Europe
Bâtiment Energy 1, Ports B,
78457 Vélizy
Villacoublay cedex
FRANCE
"Spyro: Season of Flame" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. Spyro the Dragon and related characters ™ and © Universal Interactive, Inc. All rights reserved. Black Label Games and the Black Label Games Logo are trademarks of Black Label Games, Inc. in the U.S. and/or other countries. Black Label Games, Inc. is a division of Vivendi Universal Games Inc.