

GAMEBOY ADVANCE

AGB-ALSE-USA

SOCCER MANIA



**INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS**

ELECTRONIC ARTS™

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

 WARNING - Seizures

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Repetitive Motion Injuries

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.



THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.



THIS OFFICIAL 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. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® CABLE.

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.

CONTENTS

STARTING THE GAME	4
BASIC GAME CONTROLS	5
INTRODUCTION	6
COMPLETE GAME CONTROLS	7
GETTING STARTED	9
MAIN MENU	9
ON THE PITCH	10
GAMEPLAY SCREEN	10
OPTIONS	11
POWER UPS	11
OTHER GAME MODES	14
TRAINING	14
FRIENDLY	15
QUEST	17
LEGO CUP	20
MULTIPLAYER GAME PLAY	22
SAVING AND RESTORING	23
CREDITS	25
LIMITED 90-DAY WARRANTY	26

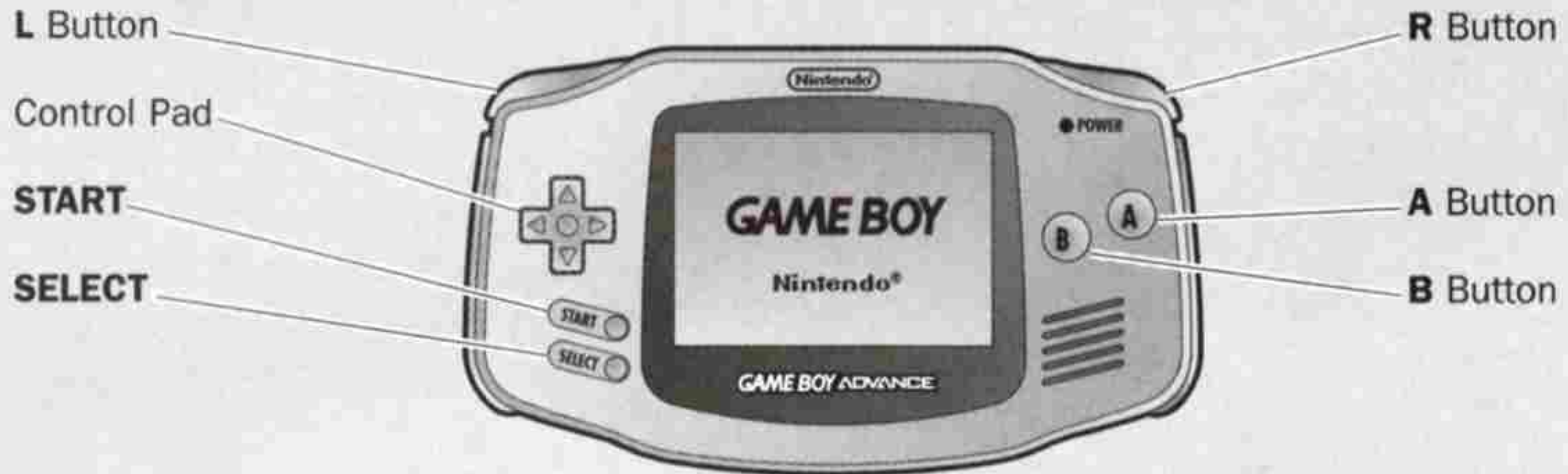
The French version starts on page 30.

La version française commence à la page 30.



STARTING THE GAME

NINTENDO® GAME BOY® ADVANCE SYSTEM



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance.
Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Soccer Mania* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Nintendo Logo and legal screens appear, followed by the Language Selection screen.
4. Press the Control Pad $\updownarrow$ to highlight a language and then press the **A** Button to confirm. After the title screens, the Main menu appears ($\blacktriangleright$ *Main Menu* on p. 9).



BASIC GAME CONTROLS

Learn these basic controls to get yourself on the field fast. Once you've mastered these controls, move on to *Complete Game Controls* on p. 7 to include more advanced moves in your game.

GAME CONTROLS

ACTION

CONTROL

Move highlighted **player**

Control Pad

Activate **power-up**

R Button

WITH THE BALL (OFFENSE)

Shoot the ball

A Button (the longer you press the button, the harder the shot)

Pass the ball to your nearest teammate in the direction you're facing

B Button (if no teammate is available a lob is performed)

WITHOUT THE BALL (DEFENSE)

Sprint

A Button (tap repeatedly)

Tackle

B Button

Switch active **player**

L Button



INTRODUCTION

Play soccer the LEGO™ way! Customize your soccer teams, challenge awesome opposition, and try your luck at a shot for the LEGO Cup.

Use hilarious power-ups in matches across action-packed, themed stadium environments. It's an adventure that takes you out of this world. Put on your cleats, get on the field, and get ready to *Scooooooore!*

KEY FEATURES

- **Power Ups**—Get the edge on your competition by collecting and activating wacky power ups.
- **Quest**—Go on an adventure through the Wild West, the Arctic, and more and see if you can qualify for the LEGO Cup.
- **LEGO Cup**—If you're up to the challenge of making it all the way to the Finals, you've got a shot at winning the cup.
- **Multiplayer Game Play**—Take on up to three friends in a crazy soccer match and determine who's the best on the field.



COMPLETE GAME CONTROLS

Learn these controls and you'll be the MVP in no time!

MENU OPTIONS

ACTION

CONTROL

Highlight option

Control Pad

Select option

A Button

Previous screen

B Button

GAME CONTROLS

Move highlighted **player left/right**

Control Pad ←→

Move highlighted **player up/down**

Control Pad ↑↓

WITH THE BALL (OFFENSE)

Shoot the ball

A Button (the longer you press the button is pressed, the harder the shot)

Pass the ball to your nearest teammate in the direction you're facing

B Button (if no teammate is available a lob is performed)



Diving header	A and B Buttons pressed simultaneously
Activate power-up	R Button
Goalkeeper pass to nearest teammate	B Button

WITHOUT THE BALL (DEFENSE)

Sprint	A Button (Tap turns sprint on)
Tackle	B Button (foot-in or sliding, depending on distance from ball)
Switch active player	L Button
Activate power up	R Button

➡ When you attack your opponent on either wing of the field and are positioned between the edge of the goalmouth and the opposition goal line, press the **B** Button to cross the ball.



GETTING STARTED

Starting a match is easy. From the Main menu, choose the type of game you want to play and you're on your way!

MAIN MENU

From the Main menu, you can launch yourself into a Training session, play a Friendly match, begin the Quest toward the LEGO Cup, and more.

The Quest: Embark on a Quest through time and space as you attempt to qualify for the LEGO Cup (➤ p. 17)

Friendly: Play a one-time game against your choice of opponents (➤ p. 15)

Training: Polish your skills (➤ p.14)



Link Mode: Take on up to three friends via a Game Boy® Advance Game Link® Cable (➤ p. 22)

Options: Set number of players per team, sound effects, music, and more (➤ p. 11)

Restore: Load a stored game.

ON THE PITCH

Once you hit the field there are a lot of things that can make the difference between winning and losing the game. Read on to learn about the game screen, game options, and the many power ups available.

GAMEPLAY SCREEN



To pause the game:

➡ At any time during a game, press **START** to pause the game. You may then choose to QUIT the game or CONTINUE.

OPTIONS

Set the options and play *Soccer Mania* the way you want to play it.

Default options are shown in **bold** in this manual.

NUMBER OF PLAYERS Press the **A** Button to change the number of players in a Friendly or LEGO Cup match to either 4, **5**, or 6 players per team.

SFX Press the **A** Button to turn the sound effects **ON**/OFF.

MUSIC Press the **A** Button to turn the music **ON**/OFF.

HALF TIME Press the **A** Button to change the length of each match half to either 2, **3**, 4, or 5 minutes.

CONTROL Press the **A** Button to change the control method so that pressing the Control Pad $\leftrightarrow$ either moves you across the pitch or moves you across the screen.

DIRECTION Press the **A** Button to turn half time end-switching **ON**/OFF. This option is not available in Multiplayer mode.

POWER UPS

Have fun with these wacky power-ups. To pick them up, run through them. When you're ready to activate a power-up, press the **R** Button. You can only possess one power-up at a time.

SLIPPERY FEET



Your opponent slips and slides around the pitch, but the effect won't last forever, so be prepared.

ROCKET BALL



The next time you shoot, watch how the ball travels incredibly fast! This power-up works only once after activation so make sure you use it wisely.

SPEED UP



Your team's speed increases when you use this power-up.

EXPLODING BALL



Look out! This power-up causes the ball to explode, knocking over all of the players close to it.

BANANA BALL



The next time you shoot, the ball bends and swerves by pressing the Control Pad $\leftrightarrow$. This power up is very handy for shooting around corners.

STRONG MAN



Your player becomes invincible! Watch the opposing players struggle to tackle him.

STEAL THE BALL



Magically steal the ball from wherever it is on the pitch to one of your player's feet with this power-up.

REVERSE CONTROLS



Your opponent's players get confused and can't work out which way is up. What's happened to his controls?!

LUCKY DIP



Once activated, who knows which power-up you'll get?



NOTE: Power-ups do not carry over into the second half.

OTHER GAME MODES

Besides playing a Friendly match, you can polish your skills in Training mode, go on a Quest, or shoot for the LEGO Cup.

TRAINING

Improve your soccer skills with some fun training sessions. Learn how to dribble, shoot, tackle, and pass.

➡ Press the Control Pad $\leftrightarrow$ to cycle through the different Training Options and press the **A** Button to confirm your selection.

DRIBBLING

Guide your player between the highlighted cones as fast as you can. Be careful not to touch a cone or you get a time penalty.

SHOOTING

Use your shooting skills to knock over as many characters as you can when they appear in the goal. You get points for every successful shot but it's against the clock, so good luck!

TACKLING

Tackle the player before he scores. You get points for every successful tackle, but lose points for every goal you let through. Go get 'em!

PASSING

Make as many passes as you can without getting tackled. You get points for every successful pass, but get tackled and it's over!

SETUP

Choose your pitch and player.

STATISTICS

See how well you've done! Your best scores are tracked here so you can see how much you've improved.

FRIENDLY

Choose your team, your opponents, and where you want to play and start a game right away.

To select teams:

1. Press the Control Pad $\updownarrow$ to cycle through the available teams. When the team you want is shown, press the Control Pad $\Rightarrow$ to move across and choose your opponent.

✧ Your team is on the left.

2. Press the **A** Button to advance to the Pitch Select screen when you are finished selecting both teams.

➡ To play with two randomly chosen teams, press **SELECT**.

- ✧ There are only seven teams available to begin with, but as you play through Quest mode, more and more teams are unlocked until there is a total of 35 teams to choose from.
- ✧ To learn how to add a custom team, ➤ below.

PITCH SELECT

- ➡ Press the Control Pad $\leftrightarrow$ to cycle between the available pitches. Press the **A** Button to confirm your selection and start your game.
- ➡ Press **SELECT** to let the game choose the pitch for you.
- ✧ There are only a few pitches available at the start of the game, but more are unlocked as you play through Quest mode.

CUSTOM TEAM SELECT

1. When you have completed The Quest and the LEGO Cup modes, a Custom Team selection mode becomes available. Here you can choose different players to have on your side and make the best team in the LEGO Universe.
2. Select FRIENDLY at the Main menu and press the **A** Button. This takes you to the Team Selection menu where there is a 'question mark' in the middle of the screen.
3. Press the Control Pad $\Rightarrow$ to highlight it and then press the **A** Button. This takes you to the Custom Team menu.

4. Press the Control Pad $\updownarrow$ to change the character and press the Control Pad $\leftrightarrow$ to move between the characters. When you're happy with your selection, press the **A** Button to advance to the Pitch Select screen.

QUEST

Play through your very own soccer adventure and try and qualify for the LEGO Cup.

QUALIFYING FOR THE LEGO CUP

- ✧ At the start of your adventure, you only have three teams to choose from, but as you progress and prove your excellent soccer skills, more and more teams are unlocked.
1. Press the Control Pad $\leftrightarrow$ to choose your team and press the **A** Button to confirm your selection. Now your adventure begins!
 2. The Quest Map appears and zooms in to your first opponent. Press the **A** Button to begin the match.
- ✧ If you win the match, you can choose save, or just continue without saving. Then it's back to the Quest Map and on with the next match and your adventure!
 - ✧ Once you have won four matches, you can start swapping players from your team with players from the defeated teams if you want.

SWAPPING PLAYERS

Your team is displayed at the top of the screen; the available players are displayed at the bottom of the screen.

1. Press the Control Pad  to switch between the two teams and press the Control Pad  to choose which player you want to swap.
 2. When you are finished making selections, press the Control Pad  to select the SWAP icon, then press the **A** Button to swap the two highlighted players.
- ✧ You can perform this as many times as you want until you're happy with your new squad.



NOTE: You can only accept one player swap per opportunity given.

3. Press **START** to go on to the next match when you're happy with your choice.
- ✧ You can only make one swap per match. If you swap a player then change your mind, you must swap the two players back again before you can do a different swap on that turn.
- ✧ When you have used your skill and flair to beat all six opposing teams, you are rewarded with the Qualifying Cup and an extra player, which you can take with you on the next stage of your adventure.

THE ADVENTURE

No sooner has your soccer prowess won you the Qualifying Cup than the naughty Brickster gets up to his old tricks again and the story takes on a whole new twist. The adventure takes you to mysterious islands, snowy valleys, medieval castles, pirate ships, and cowboy forts. Good luck!

➡ Press the Control Pad to choose your first opposition from the Quest Map. Press the **A** Button to confirm your selection and begin the match. Winning each match helps you find where the Brickster has gone, so look for those clues!



TIP: If you find an opponent too tough, try another team and go back and play against them later.

- ✧ Take the opportunity to swap players when you can after matches to make your team as strong as possible.
- ✧ If you can catch up with the Brickster you are rewarded with an extra player, who you can take with you on the next stage of your adventure.

THE FINAL SHOWDOWN

To track down the Brickster you have to scour the map for special items to help you. These may be guarded by soccer teams, so you'll have to beat them all to get all the items.

- ✧ Once the final game is won and the celebrations are complete, the Main menu reappears where you see that a new mode has been unlocked—the LEGO Cup mode.

LEGO CUP

Choose your favorite national team of LEGO players and see if you can make it all the way to the Final!

1. To select the LEGO Cup mode, press the Control Pad $\leftrightarrow$ and highlight the trophy in the center of the screen. Then press the **A** Button to continue.
2. Choose from one of the 16 available teams. Press the Control Pad $\updownarrow$ to select your team, then press the **A** Button to confirm your selection.
 - ➡ Press Select to let the game choose a team for you.
3. Look at the Group Tables to see who is in your group. Press the Control Pad $\leftrightarrow$ to cycle between the other groups to see how they have turned out.
4. Highlight continue and then press the **A** Button in the Group Tables screen to go to the Pre-Match screen where your team and opposition are displayed. Press the **A** Button again to begin your LEGO Cup campaign.

PLAYING THROUGH TO THE LEGO CUP FINAL

You play against each team in your group twice and need to finish in the top two of your group to go through to the quarterfinals. Your quarterfinal match line-up is displayed on screen.

➡ Press the **A** Button to start the match.

WINNING AND LOSING

➡ If you lose your game, reload your Saved Game/Auto Save or try again from the beginning.

✧ If you win your match, you move on to the next round. Press the **A** Button to start the match.

✧ After victory in the LEGO Cup Final, all the LEGO Cup teams are unlocked, as is the LEGO Cup Final stadium. You can use these teams and the stadium in Training, Friendly, or Link modes.

MULTIPLAYER GAME PLAY

This multiplayer mode lets you link up to four Game Boy Advance systems together to play against your friends.



NOTE: You must have 2–4 Game Boy Advance systems, 2–4 *Soccer Mania* Game Paks, and 1–3 Game Boy® Advance Game Link® Cables to play a Multiplayer game.

How to Connect:

1. Confirm that the Game Boy Advance systems are OFF and insert the Game Paks.
2. Firmly insert the required number of Game Boy Advance Game Link cable(s) into the External Extension Connector (EXT) on all Game Boy Advance systems you wish to link.

How to Play:

1. Turn all connected Game Boy Advance systems on.
2. The “master” Game Boy Advance system (this is the Game Boy Advance system that has the purple connector inserted into its EXT) selects the Link Mode option from the Main menu.

3. The “master” Game Boy Advance system then selects the Pitch and Team types and, once decided, presses START to advance to the Controller Select screen.
4. The other linked players then select the LINK MODE option from the Main menu and press the **A** Button to confirm their selection.
5. The linked players highlight the soccer icon to signify the side they wish to play on.
6. Once all players have chosen their side the “master” Game Boy Advance system presses **START** to begin the game.



NOTE: Once the “master” Game Boy Advance system has pressed **START** the game begins. Any player who has not selected a side to play on becomes controlled by the game.

SAVING AND RESTORING

Take a break from the action or resume your previous-saved game.



NOTE: You can only save your games in Quest and LEGO Cup game modes.

How to save a game:

1. After winning a game, you are given the choice to save or continue.
2. To save, press the Control Pad $\leftrightarrow$ to highlight SAVE and press the **A** Button.
3. Press the Control Pad $\updownarrow$ to highlight an “empty” slot for your saved game, then press the **A** Button.
4. To name your saved game, press the Control Pad $\updownarrow$ to cycle through the letters, then press the Control Pad $\leftrightarrow$ to add more letters.
5. Once you have named your saved game, press **START** to finalize the save and return to your game.



NOTE: The saved game name can be a maximum eight characters long.



NOTE: You may also overwrite a previously saved game by highlighting it and pressing the **A** Button to confirm.

How to restore a saved game:

1. From the Main menu, select RESTORE.
2. Press the Control Pad $\updownarrow$ to highlight your saved game.
3. Press the **A** Button to restore the highlighted game.

CREDITS

TIERTEX DESIGN STUDIOS

Programming: Chris Brunning

Programming Assistants: Gary Kennedy,
Mark Turner

Graphics: John Bursey, Bryan King

Music and Sound: Mark Ortiz

Production: John Prince, Donald Campbell,
Gary Marshall

QA: Kevin Ray, Dominic Wong, James Rippon

LEGO

Global Vice President of Software: Tom Stone

Director of Production: David Ratcliffe

Senior Producer: Darren Potter

Assistant Producer: Lawrence Doyle

Director of Software Operations:
Kevin Turner

QA Group Lead: Nicolas Doucet

QA Lead: Dwayne Buck

QA Testers: Jonathan Hughes,
Sevan Bagheshian.

Thanks to the rest of QA for their
continuous support and input.

Localization Manager: Isabelle Martin

Localization Coordinator: Garry Mullet

Global Brand Director: Sean Ratcliffe

Product Manager: Sara Marshall

Market Research Manager: Tim Price

ELECTRONIC ARTS

Executive Producer: Dave Ross

Associate Producer: Michael Ress

Senior Manager Business Development:
Celeste Murillo

Product Managers: Steve Perkins, Anne Kain

European Marketing Manager:
Susann Oelschlegels

Documentation: Jessica Poorée

Documentation Layout: Corinne Mah

Packaging Project Manager: Scott Gillette

Mastering: Michael Deir, Chris Espiritu,
Kima Hayuk, Michael Yasko

Testing Manager: Kurt Hsu

Testing Supervisor: Ludon Lee

Testing Lead: Zachary Mumbach

CQC: Andrew Young, Darryl Jenkins,
Anthony Barbagallo, Dave Knudson,
Tony Alexander, Ben Smith

Special Thanks: Edwin Caparaz, Kathy Frazier,
Tom Frisina, Harald Seeley, Scott Evans,
Josh Hendren, Ken Balthaser, Jamil Dawsari,
Matt McKnight, Jeff Hasson, Evelyn Walker

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS™ LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt, showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing and (3) your name, address and phone number to the address below, and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY CONTACT INFO

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

Phone: (650) 628-1900

FAX: (650) 628-5999

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 9025, Redwood City, CA 94063-9025

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4315 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

EA Tech Support Fax: (650) 628-5999

HOW TO REACH US ONLINE

E-mail and Website: <http://techsupport.ea.com>

FTP: Access our FTP site at <ftp.ea.com>

Software and Documentation © 2002 The LEGO Group.

LEGO, the LEGO logo, the minifigure and the brick configuration are trademarks of the LEGO Group.

Developed by Tiertex Design Studios.

Co-published and distributed by Electronic Arts™. Electronic Arts is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries.

All other trademarks are the property of their respective owners.

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

Convulsions

Troubles de la vue

Tics oculaires/musculaires

Mouvements involontaires

Perte de conscience

Désorientation

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif

Après quelques heures de jeu, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou l'irritation cutanée.

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.



LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772.

SOUS LICENCE DE

Nintendo®

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.

© 2002 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.



LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT A D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.

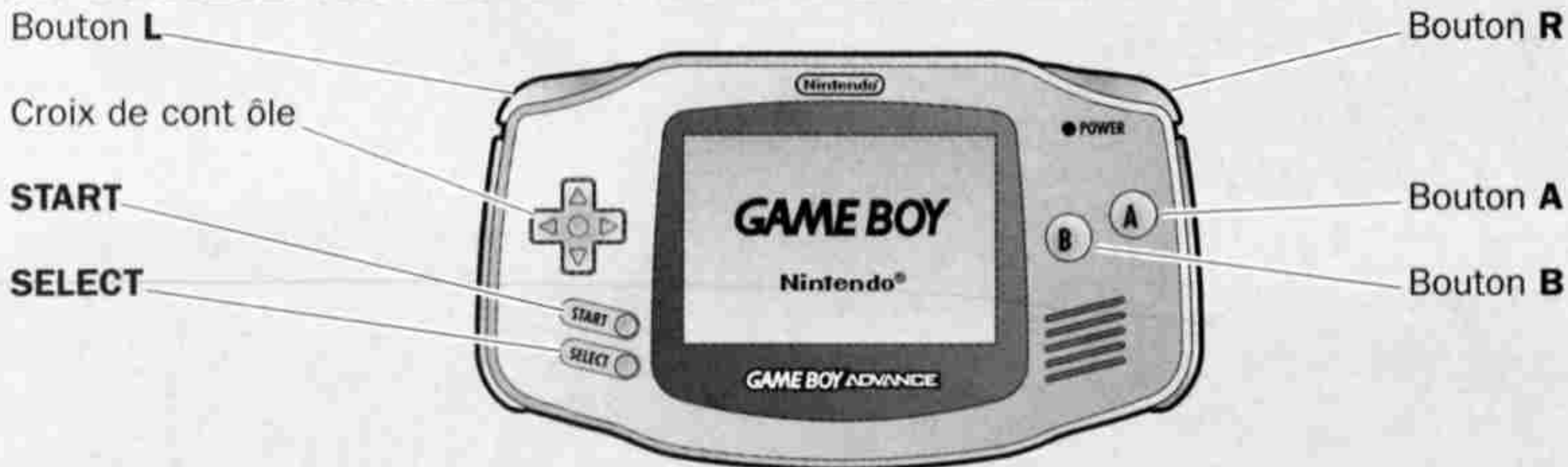
CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	34
COMMANDES DE BASE	35
INTRODUCTION	36
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES	37
COMMENT JOUER	39
MENU PRINCIPAL	39
SUR LE TERRAIN	40
ÉCRAN DE JEU	40
OPTIONS	41
POWER UPS	41
AUTRES MODES DE JEU	44
ENTRAÎNEMENT	44
AMICAL	45
QUÊTE	47
COUPE LEGO	50
MODE MULTIJOUER	52
ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT	54
MENTIONS AU GÉNÉRIQUE	55
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	56

POUR COMMENCER

APPAREIL NINTENDO® GAME BOY® ADVANCE



1. Éteignez votre Nintendo® Game Boy® Advance. **Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est sous tension.**
2. Insérez le logiciel *Soccer Mania* dans la fente du Game Boy Advance. Appuyez fermement pour bien insérer le logiciel.
3. Allumez l'appareil. Le logo et les mentions légales de Nintendo apparaissent, suivis de l'écran de sélection de la langue.
4. Appuyez sur la croix de contrôle ↑ pour placer une langue en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Les écrans titre apparaissent, suivis du menu principal (➤ *Menu principal*, p. 39).

COMMANDES DE BASE

Maîtrisez ces commandes de base pour vous trouver rapidement sur le terrain. Ensuite, passez à la *Liste complète des commandes*, p. 37 pour ajouter des manœuvres avancées à votre jeu.

COMMANDES DE JEU

ACTION

COMMANDE

Déplacer le joueur en surbrillance

Croix de contrôle

Activer le power-up

Bouton **R**

EN POSSESSION DU BALLON (OFFENSIVE)

Botter le ballon

Bouton **A** (plus vous appuyez longtemps sur le bouton, plus le botté sera puissant)

Passer le ballon à votre coéquipier le plus proche qui se trouve dans votre direction

Bouton **B** (Si aucun coéquipier n'est libre, le passe se transforme en lob)

SANS LE BALLON (DÉFENSIVE)

Sprint

Bouton **A** (frapper à répétition)

Tacle

Bouton **B**

Activer un autre joueur

Bouton **L**

INTRODUCTION

Jouez au soccer de la façon LEGO^{MC}! Personnalisez vos équipes, mettez des adversaires doués au défi et tentez de remporter la Coupe LEGO. Utilisez des power-ups cocasses au cours des matchs qui ont lieu dans des stades à thème débordants d'action. Vivez une aventure qui vous transportera dans un autre monde. Lacez bien vos souliers et préparez-vous à compter des buts!

CARACTÉRISTIQUES

- **Power Ups**—Performez au-delà de la concurrence en collectionnant et en activant des power-ups cocasses.
- **La Quête**—Partez à l'aventure dans le far west, l'artique, et plus encore et voyez si vous êtes en mesure de vous qualifier pour la Coupe LEGO.
- **Coupe LEGO**—Si vous vous croyez capable de vous rendre jusqu'aux finales, vous avez peut-être des chances de remporter la coupe.
- **Mode multijoueur**—Jouez un match de soccer délirant contre jusqu'à trois de vos amis à la fois et déterminez qui est le meilleur.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

Apprenez ces commandes et vous serez le joueur le plus utile en un rien de temps!

MENU OPTIONS

ACTION

COMMANDE

Placer une option en surbrillance

Croix de contrôle

Sélectionner une option

Bouton **A**

Écran **précédent**

Bouton **B**

COMMANDES DE JEU

Déplacer le joueur en surbrillance
vers la **gauche/droite**

Croix de contrôle ↔

Déplacer le joueur en surbrillance
vers le **haut/bas**

Croix de contrôle ↑↓

EN POSSESSION DU BALLON (OFFENSIVE)

Botter le ballon

Bouton **A** (plus vous appuyez
longtemps sur le bouton, plus
le botté est puissant)

Passer le ballon à votre coéquipier le plus proche, dans la direction où vous allez

Bouton **B** (si aucun coéquipier n'est libre, la passe se transforme en lob)

Coup de tête

Boutons **A** et **B** simultanément

Activer le **power-up**

Bouton **R**

Lancer du gardien vers le coéquipier le plus près

Bouton **B**

SANS LE BALLON (DÉFENSIVE)

Sprint

Bouton **A** (frapper légèrement pour activer)

Tacle

Bouton **B** (intervention du pied ou tacle glissé, selon la distance du ballon)

Activer un autre joueur

Bouton **L**

Activer un **power-up**

Bouton **R**

➡ Lorsque vous attaquez votre adversaire de n'importe quel côté du terrain et que vous êtes positionné entre le bord de l'entrée du but et la ligne de but de l'adversaire, appuyez sur le bouton **B** pour centrer le ballon.



COMMENT JOUER

Il est très facile de commencer un match. À partir du menu principal, choisissez un type de jeu et c'est parti!

MENU PRINCIPAL

À partir du menu principal, vous pouvez choisir une séance d'Entraînement, un match Amical, une Quête vers la Coupe LEGO, etc.

La Quête : Partez sur une Quête dans le temps et dans l'espace en tentant de vous qualifier pour la Coupe LEGO (▷ p. 47)

Amical : Jouez une seule partie contre les adversaires de votre choix (▷ p. 45)

Entraînement : Perfectionnez vos habiletés (▷ p. 44)



Mode Link : Jouez contre jusqu'à trois de vos amis par le biais du câble Game Boy® Advance Game Link® (▷ p. 52)

Options : Réglez le nombre de joueurs par équipe, les effets, la musique, etc (▷ p. 41)

Charger une partie : Chargez une partie sauvegardée

SUR LE TERRAIN

Plusieurs facteurs peuvent influencer le déroulement d'une partie. La présente section contient des informations sur l'écran de jeu, les options de jeu, les power ups.

ÉCRAN DE JEU



Pour interrompre le jeu :

➡ Appuyez sur **START** n'importe quand pour interrompre la partie. Vous pouvez ensuite choisir de QUITTER la partie, ou de CONTINUER.

OPTIONS

Réglez les options et jouez à *Soccer Mania* comme vous le voulez.

NOMBRE DE JOUEURS Appuyez sur le bouton **A** pour régler le nombre de joueurs d'un match Amical ou un match de la Coupe LEGO à 4, **5** ou 6 joueurs par équipe.

EFFETS Appuyez sur le bouton **A** pour **activer**/désactiver les effets sonores.

MUSIQUE Appuyez sur le bouton **A** pour **activer**/désactiver la musique.

DURÉE DE MI-TEMPS Appuyez sur le bouton **A** régler la durée de chaque demie à 2, **3**, 4 ou 5 minutes.

COMMANDES Appuyez sur le bouton **A** pour changer la méthode de contrôle afin que le fait d'appuyer sur la croix de contrôle $\leftrightarrow$ vous déplace le long du terrain ou le long de l'écran.

CHANGER DE CÔTÉ Appuyez sur le bouton **A** pour **activer**/désactiver le changement de côté de terrain à la fin de chaque demie. Cette option n'est pas offerte en mode multijoueur.

POWER UPS

Amusez-vous avec ces power-ups cocasses. Passez à travers des power-ups pour les ramasser, et appuyez sur le bouton **R** pour les activer. Vous pouvez seulement posséder un power-up à la fois.

PIEDS GLISSANTS



Votre adversaire glisse partout sur le terrain, mais les effets ne sont que temporaires alors soyez prudent.

ROCKET BALL



Lors de votre prochain botté, voyez le ballon d'envoler à une vitesse incroyable! Ce power-up ne peut servir qu'une fois après son activation alors assurez-vous de vous en servir intelligemment.

SPEED UP



La vitesse de votre équipe augmente lorsque vous activez ce power-up.

EXPLODING BALL



Attention! Ce power-up fait exploser le ballon, ce qui fait tomber tous les joueurs à proximité de vos opposants.

BANANA BALL



Lors de votre prochain botté, le ballon courbe et dévie lorsque vous appuyez sur la croix de contrôle $\leftrightarrow$. Ce power up est utilisé lorsque vous voulez éviter les coins de terrain.

STRONG MAN



Votre joueur devient invincible! Voyez vos adversaires tenter de le bloquer.

STEAL THE BALL



Peu importe où se trouve le ballon, saisissez-le à l'aide de ces power-up.

REVERSE CONTROLS



Vos adversaires deviennent confus et ne savent plus où se diriger.

LUCKY DIP



Lorsque vous activez ce power-up, une surprise vous attend.



REMARQUE : Vous ne pouvez conserver un power-up en passant à la deuxième demie.

AUTRES MODES DE JEU

En plus de jouer un match Amical, vous pouvez perfectionner vos habiletés en mode Entraînement, partir en Quête ou tenter de remporter la Coupe LEGO.

ENTRAÎNEMENT

Améliorez votre jeu à l'aide d'amusantes séances d'entraînement. Apprenez à dribbler, botter, bloquer et passer le ballon.

➡ Appuyez sur la croix de contrôle $\leftrightarrow$ pour parcourir les différentes options d'entraînement et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre sélection.

DRIBBLES

Guidez votre joueur entre les cônes le plus vite possible. Vous aurez une pénalité de temps si vous touchez à un cône.

TIRS

Servez-vous de vos tactiques de bottés pour renverser le plus grand nombre de personnages possible lorsque ceux-ci apparaissent dans le but. Chaque botté réussi vous donne des points, mais le temps est limité alors bonne chance!

TACLES

Plaquez le joueur avant qu'il marque un but. Vous obtenez des points pour chaque plaquage réussi, mais vous en perdez pour chaque but marqué par votre adversaire. Empêchez-les!

PASSES

Faites le plus grand nombre de passes possible sans vous faire plaquer. Vous obtenez des points pour chaque passe réussie, mais si vous vous faites plaquer, c'est fini!

CONFIGURATION

Choisissez un terrain et un joueur.

RECORDS

Observez vos progrès. Vos meilleurs pointages sont indiqués ici, ce qui vous permet de voir à quel point vous vous êtes amélioré.

AMICAL

Choisissez votre équipe, vos adversaires, un terrain et commencer une partie tout de suite.

Pour sélectionner les équipes :

1. Appuyez sur la croix de contrôle $\updownarrow$ pour parcourir les équipes offertes. Lorsque l'équipe désirée apparaît, appuyez sur la croix de contrôle $\Rightarrow$ pour passer au choix de l'adversaire.

✧ Votre équipe se trouve à gauche.

2. Appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran Choix du terrain lorsque vous avez terminé le choix des équipes.

➡ Pour jouer avec des équipes choisies au hasard, appuyez sur **SELECT**.

- ✧ Au début, seulement sept équipes vous sont offertes, mais en jouant en mode Quête, vous déverrouillez une multitude d'équipes pour terminer avec un total de 35 équipes.
- ✧ Pour apprendre comment ajouter une équipe personnalisée, ➤ ci-dessous.

SÉLECTION DU TERRAIN

- ➡ Appuyez sur la croix de contrôle $\leftrightarrow$ pour parcourir les terrains offerts. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre sélection et commencer votre partie.
- ➡ Appuyez sur **SELECT** pour laisser le jeu choisir un terrain.
- ✧ Au début du jeu, seulement quelques terrains vous sont offerts, mais vous en déverrouillez un plus grand nombre en mode Quête.

SÉLECTION D'UNE ÉQUIPE PERSONNALISÉE

1. Une fois que vous avez terminé les modes La Quête et Coupe LEGO, un mode de personnalisation d'équipe vous est offert. Ici, vous pouvez former votre équipe en sélectionnant les joueurs que vous désirez et ainsi créer la meilleure équipe de l'univers LEGO.
2. Sélectionnez AMICAL à partir du menu principal et appuyez sur le bouton **A**. Le menu Choix de l'équipe apparaît et il y a un point d'interrogation au milieu de l'écran.
3. Appuyez sur la croix de contrôle vers $\Rightarrow$ pour le placer en surbrillance et appuyez sur le bouton **A**. Le menu Personnaliser apparaît.

4. Appuyez sur la croix de contrôle $\updownarrow$ pour changer de personnage et appuyez sur la croix de contrôle $\leftrightarrow$ pour faire défiler les personnages. Lorsque vous êtes satisfait de votre sélection, appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran Choix du terrain.

QUÊTE

Participez à votre propre aventure de soccer et essayez de vous qualifier pour la Coupe LEGO.

QUALIFICATION POUR LA COUPE LEGO

- ✧ Au début de l'aventure, vous avez le choix de trios équipes, mais en progressant dans le jeu et en faisant vos preuves, vous déverrouillez d'autres équipes.
- 1. Appuyez sur la croix de contrôle $\leftrightarrow$ pour choisir votre équipe et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre sélection. Votre aventure commence!
- 2. La carte de la Quête apparaît et vous indique qui sera votre premier adversaire. Appuyez sur le bouton **A** pour débiter le match.
- ✧ Si vous gagnez le match, vous pouvez choisir de sauvegarder ou de continuer sans sauvegarder. Vous retournez ensuite à la carte de la Quête et passez au prochain match!

- ✧ Une fois que vous avez gagné quatre matchs, vous pouvez échanger des joueurs de votre équipe avec des joueurs des équipes battues, si vous le désirez.

ÉCHANGE DE JOUEURS

Votre équipe est affichée dans la partie supérieure de l'écran; les joueurs libres sont affichés au bas de l'écran.

1. Appuyez sur la croix de contrôle  pour basculer d'une équipe à l'autre et appuyez sur la croix de contrôle  pour choisir le joueur à échanger.
 2. Lorsque vos sélections sont terminées, appuyez sur la croix de contrôle  pour sélectionner l'icône Échanger, puis appuyez sur le bouton **A** pour échanger les joueurs sélectionnés.
- ✧ Vous pouvez répéter cette étape aussi souvent que vous le voulez, jusqu'à ce que vous soyez satisfait de votre nouvelle équipe.



REMARQUE : Vous ne pouvez échanger qu'un joueur à la fois.

3. Appuyez sur **START** pour passer au match suivant lorsque vous avez terminé d'échanger des joueurs.
- ✧ Vous ne pouvez effectuer qu'un échange par match. Si vous échangez un joueur et que vous changez ensuite d'idée, vous devez l'échanger de nouveau avant d'échanger un autre joueur à ce tour.
 - ✧ Une fois que vous avez battu les six équipes adverses, vous remportez le Trophée de qualification et un joueur supplémentaire qui continue l'aventure avec ton équipe.

L'AVENTURE

Aussitôt que vous remportez le Trophée de qualification, le méchanta Brickster sème la pagaille de nouveau et l'histoire prend un nouveau tournant. L'aventure vous amène vers des îles mystérieuses, des vallées enneigées, des châteaux médiévaux, des bateaux de pirate, et des forts de cow-boys. Bonne chance!

- ➡ Appuyez sur la croix de contrôle pour choisir votre premier adversaire à partir de la carte de la Quête. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre sélection et commencer le match. En gagnant chaque match, vous vous approchez du Brickster, alors cherchez ces indices!



CONSEIL : Si un adversaire est de trop haut calibre, jouez plutôt contre une autre équipe et vous y reviendrez plus tard.

- ✧ Profitez de l'occasion pour échanger des joueurs après certains matchs afin de rendre votre équipe la plus forte possible.
- ✧ Si vous réussissez à tenir tête au Brickster, vous recevez un joueur supplémentaire qui se joint à votre équipe pour le reste de l'aventure.

L'ÉPREUVE DE FORCE

Pour rattraper le Brickster, vous devez parcourir la carte à la recherche d'objets qui peuvent vous aider. Ces objets peuvent être surveillés par des équipes de soccer et vous devrez les battre pour obtenir les objets.

- ✧ Lorsque vous gagnez la partie finale et que vous terminez de célébrer, le menu principal réapparaît et un nouveau mode est affiché—le mode Coupe LEGO.

COUPE LEGO

Choisissez votre équipe nationale préférée de joueurs LEGO et tentez de vous rendre aux finales!

1. Pour sélectionner le mode Coupe LEGO, appuyez sur le croix de contrôle $\leftrightarrow$ et placez en surbrillance le trophée qui se trouve au milieu de l'écran. Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour continuer.
2. Choisissez parmi les 16 équipes offertes. Appuyez sur la croix de contrôle $\updownarrow$ pour sélectionner votre équipe, puis appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre sélection.

- ➡ Appuyez sur **SELECT** pour laisser le jeu choisir une partie.
- 3. Examinez le tableau des groupes pour voir qui se trouve dans votre groupe. Appuyez sur la croix de contrôle $\leftrightarrow$ pour parcourir les autres groupes et voir leur classement.
- 4. Placez CONTINUER en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** à l'écran du tableau des groupes pour passer à l'écran de pré-match où sont affichés votre équipe et l'équipe adverse. Appuyez sur le bouton **A** de nouveau pour commencer votre lutte pour la Coupe LEGO.

SE RENDRE AUX FINALES DE LA COUPE LEGO

Vous jouez contre chaque équipe de votre groupe deux fois et vous devez terminer premier ou deuxième de votre groupe pour passer aux quarts de finale. Votre formation pour les quarts de finale est affichée à l'écran.

➡ Appuyez sur le bouton **A** pour commencer le match.

GAGNER ET PERDRE

- ➡ Si vous perdez la partie, rechargez la partie sauvegardée ou essayer à nouveau du tout début.
- ✧ Si vous gagnez le match, vous passez à l'étape suivante. Appuyez sur le bouton **A** pour commencer le match.

- ✧ Lorsque vous gagnez les finales de la Coupe LEGO, toutes les équipes de la Coupe LEGO sont déverrouillées, tout comme le stade des finales de la Coupe LEGO. Vous pouvez maintenant utiliser ces équipes et ce stade en mode Entraînements, Amical ou Linkany.

MODE MULTIJOUEUR

Ce mode multijoueur vous permet de jouer simultanément contre trois de vos amis en reliant votre Game Boy Advance à leurs appareils.



REMARQUE : Vous devez posséder 2-4 appareils Game Boy Advance, 2-4 logiciels *Soccer Mania* et 1-3 câbles Game Boy® Advance Game Link® pour jouer en mode multijoueur.

Comment vous brancher :

1. Confirmez que les appareils Game Boy Advance sont éteints et insérez les logiciels.
2. Insérez fermement le nombre requis de câbles Game Boy Advance Game Link^{MC} dans le port de connexion de tous les appareils Game Boy Advance que vous désirez relier.

Comment jouer :

1. Allumez tous les appareils Game Boy Advance branchés.

2. L'appareil Game Boy Advance maître (il s'agit de l'appareil Game Boy Advance qui a le connecteur pourpre d'inséré dans le EXT) sélectionne l'option Mode Link à partir du menu principal.
3. L'appareil Game Boy Advance maître sélectionne ensuite le terrain et les types d'équipes et appuie sur **START** pour passer à l'écran de sélection de manette.
4. Les autres joueurs sélectionnent ensuite l'option Link Mode à partir du menu principal et appuient sur le bouton **A** pour confirmer leurs sélections.
5. Les joueurs placent en surbrillance l'icône Soccer pour indiquer le côté qu'ils désirent occuper.
6. Lorsque tous les joueurs ont choisi un côté, le joueur possédant l'appareil Game Boy Advance maître appuie sur **START** pour débiter la partie.



REMARQUE : Une fois que l'appareil Game Boy Advance maître a appuyé sur Start, la partie commence. Tout joueur n'ayant pas sélectionné un côté est alors contrôlé par le jeu.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Prenez une pause ou continuez une partie préalablement sauvegardée.



REMARQUE : Vous pouvez seulement enregistrer des parties en mode Quête ou en mode Coupe LEGO.

Comment enregistrer une partie :

1. Après avoir gagné une partie, vous pouvez sauvegarder ou continuer.
2. Pour sauvegarder, appuyez sur la croix de contrôle $\leftrightarrow$ pour placer SAVE en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A**.
3. Appuyez sur la croix de contrôle $\updownarrow$ pour placer un espace de sauvegarde en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A**.
4. Pour attribuer un nom à votre partie, appuyez sur la croix de contrôle $\updownarrow$ pour parcourir les lettres, puis appuyez sur la croix de contrôle $\leftrightarrow$ pour en ajouter.
5. Lorsque vous avez nommé votre partie, appuyez sur **START** pour finaliser la sauvegarde et retourner à la partie.



REMARQUE : Le nom de la partie sauvegardée peut contenir un maximum de 8 caractères.



REMARQUE : Vous pouvez écraser un partie préalablement sauvegardée en la plaçant en surbrillance et en appuyant sur le bouton **A** pour confirmer.

Comment charger une partie sauvegardée :

- 1.** À partir du menu principal, sélectionnez CHARGER UNE PARTIE.
- 2.** Appuyez sur la croix de contrôle $\updownarrow$ pour placer la partie sauvegardée en surbrillance.
- 3.** Appuyez sur le bouton **A** pour charger la partie en surbrillance.

MENTIONS AU GÉNÉRIQUE

TIERTEX DESIGN STUDIOS

Programmation : Chris Brunning

Adjoint à la programmation : Gary Kennedy, Mark Turner

Graphiques : John Bursey, Bryan King

Musique et son : Mark Ortiz

Production : John Prince, Donald Campbell, Gary Marshall

AQ : Kevin Ray, Dominic Wong, James Rippon

LEGO

Vice-président – logiciels : Tom Stone

Directeur de production : David Ratcliffe

Producteur senior : Darren Potter

Adjoint à la production : Lawrence Doyle

Directeur des opérations logicielles :
Kevin Turner

Chef d'équipe de l'AQ : Nicolas Doucet

Chef de l'AQ : Dwayne Buck

Testeurs de l'AQ : Jonathan Hughes, Sevan Bagheshian. Merci à tous les membres de l'AQ pour leur appui continu et leurs idées.

Directrice de la localisation : Isabelle Martin

Coordonnateur de la localisation :
Garry Mullet

Directeur du produit à l'échelle mondiale : Sean Ratcliffe

Directrice de produit : Sara Marshall

Directeur des études de marché : Tim Price

ELECTRONIC ARTS

Chef de production : Dave Ross

Adjoint à la production : Michael Ress

Cadre de direction – Développement de l'entreprise : Celeste Murillo

Chefs de produit : Steve Perkins, Anne Kain

Directrice de marketing européen :
Susann Oelschlegel

Documentation : Jessica Poorée

Gestion du projet d'emballage : Scott Gillette

Mise en page : Corinne Mah

Traduction : Julie-Anne LaRoche

Matriçage : Michael Deir, Chris Espiritu, Kima Hayuk, Michael Yasko

Directeur des tests : Kurt Hsu

Superviseur des tests : Ludon Lee

Chef des tests : Zachary Mumbach

Contrôle de la qualité : Andrew Young, Darryl Jenkins, Anthony Barbagallo, Dave Knudson, Tony Alexander, Ben Smith

Remerciements particuliers : Edwin Caparaz, Kathy Frazier, Tom Frisina, Harald Seeley, Scott Evans, Josh Hendren, Ken Balthaser, Jamil Dawsari, Matt McKnight, Jeff Hasson, Evelyn Walker

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS^{MD}

Electronic Arts garantit l'acheteur initial de ce produit contre tout défaut de matériau ou de main d'œuvre du support d'enregistrement (le "Support d'enregistrement") du(des) logiciel(s), pendant une période de 90 jours, à compter de la date d'achat. Si le Support d'enregistrement s'avère défectueux dans les 90 jours suivant la date d'achat, Electronic Arts accepte de le remplacer gratuitement dès la réception du

Support d'enregistrement par son centre de service, port payé, avec preuve d'achat. Cette garantie est limitée au Support d'enregistrement contenant le(s) logiciel(s) initialement fourni(s) par Electronic Arts. Cette garantie ne s'applique pas et sera considérée nulle si, de l'avis d'Electronic Arts, le défaut est la conséquence de mauvais traitements, d'une utilisation incorrecte ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace et annule toute autre garantie, verbale ou écrite, explicite ou implicite, y compris toute garantie de qualité marchande ou de bon fonctionnement pour un usage particulier, et aucune autre déclaration, de quelque nature que ce soit, ne peut lier ou contraindre Electronic Arts. Si l'exclusion de ces garanties est impossible, alors de telles garanties applicables à ce produit, y compris les garanties implicites de valeur marchande et de bon fonctionnement pour un usage particulier, sont limitées à la période de 90 jours susmentionnée. Electronic Arts ne peut en aucun cas être tenue responsable de dommages spéciaux, accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit Electronic Arts, y compris les dommages matériels, et, dans les limites permises par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été averti de la possibilité de tels dommages. Certains États et provinces ne permettent pas les restrictions à la durée d'une garantie implicite ou les exclusions ou limitations des dommages accessoires et indirects. Par conséquent, les limitations et exclusions de responsabilité susmentionnées peuvent ne pas s'appliquer à vous. Dans de telles juridictions, la responsabilité d'Electronic Arts se limite au maximum permis par la loi. Cette garantie vous accorde des droits spécifiques. Selon l'État ou la province où vous résidez, d'autres droits peuvent également vous être accordés.

RETOURS PENDANT LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner, à l'adresse indiquée ci-dessous, le produit accompagné d'un exemplaire du reçu de vente original, indiquant la date d'achat, ainsi qu'une brève description du problème que vous avez rencontré, ainsi que votre nom, adresse et numéro de téléphone, et Electronic Arts vous fera parvenir un Support d'enregistrement de remplacement. Si le produit a été endommagé par suite d'une utilisation

incorrecte, de mauvais traitements ou de négligence, cette garantie de 90 jours sera déclarée nulle et vous devrez suivre les consignes correspondant aux retours après la période de garantie de 90 jours.

Nous vous recommandons vivement d'expédier votre produit par l'intermédiaire d'un mode d'expédition permettant d'effectuer le suivi de l'envoi. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne sont pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si la défaillance du Support d'enregistrement résulte d'une utilisation incorrecte, de mauvais traitements ou de négligence, ou si la défaillance du Support d'enregistrement survient plus de 90 jours après la date d'achat, veuillez renvoyer, à l'adresse indiquée ci-dessous, le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat de 15,00 \$ à l'ordre de Electronic Arts, et une brève description du problème que vous avez rencontré, plus votre nom, adresse et numéro de téléphone, et Electronic Arts vous fera parvenir un Support d'enregistrement de remplacement.

Nous vous recommandons vivement d'expédier votre produit par l'intermédiaire d'un mode de livraison permettant d'effectuer le suivi de l'envoi. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne sont pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

Courriel et Internet : <http://techsupport.ea.com>

Téléphone : (650) 628-1900

Télécopieur : (650) 628-5999

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES

Electronic Arts Customer Warranty, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025

ASSISTANCE TECHNIQUE—Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4315 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais.

Télécopieur : (650) 628-5999

COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

Courriel et Internet : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

FTP: ftp.ea.com

Logiciel et documentation © 2002 The LEGO Group.

LEGO, le logo de LEGO, la minifigure et la brique LEGO sont des marques de commerce de LEGO Group

Développé par Tiertex Design Studios.

Coédité et distribué par Electronic Arts^{MD}. Electronic Arts est une marque de commerce ou une marque déposée de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays.

Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

**PROOF OF PURCHASE /
PREUVE D'ACHAT**

SOCCER MANIA



Electronic Arts Inc.

209 Redwood Shores Parkway

Redwood City, California USA 94065



THE FEELING YOU GET...

...WITH NEW LEGO SOCCER



just imagine...

© LEGO is a trademark of the LEGO Group.
© 2002 The LEGO Group. 4182605/02-INT.
adidas, the adidas logo and the three stripe
trademark are registered trademarks of the
adidas-Salomon group, used with permission.
Fevernova and the Trigon logo are trademarks of
the adidas-Salomon group, used with permission.



If you're ready to kick some
bricks, check out the new
sets from LEGO® Soccer.
It's as realistic as can be!



Electronic Arts Inc.
209 Redwood Shores Parkway
Redwood City, CA 94065

1452305
PRINTED IN THE U.S.A.