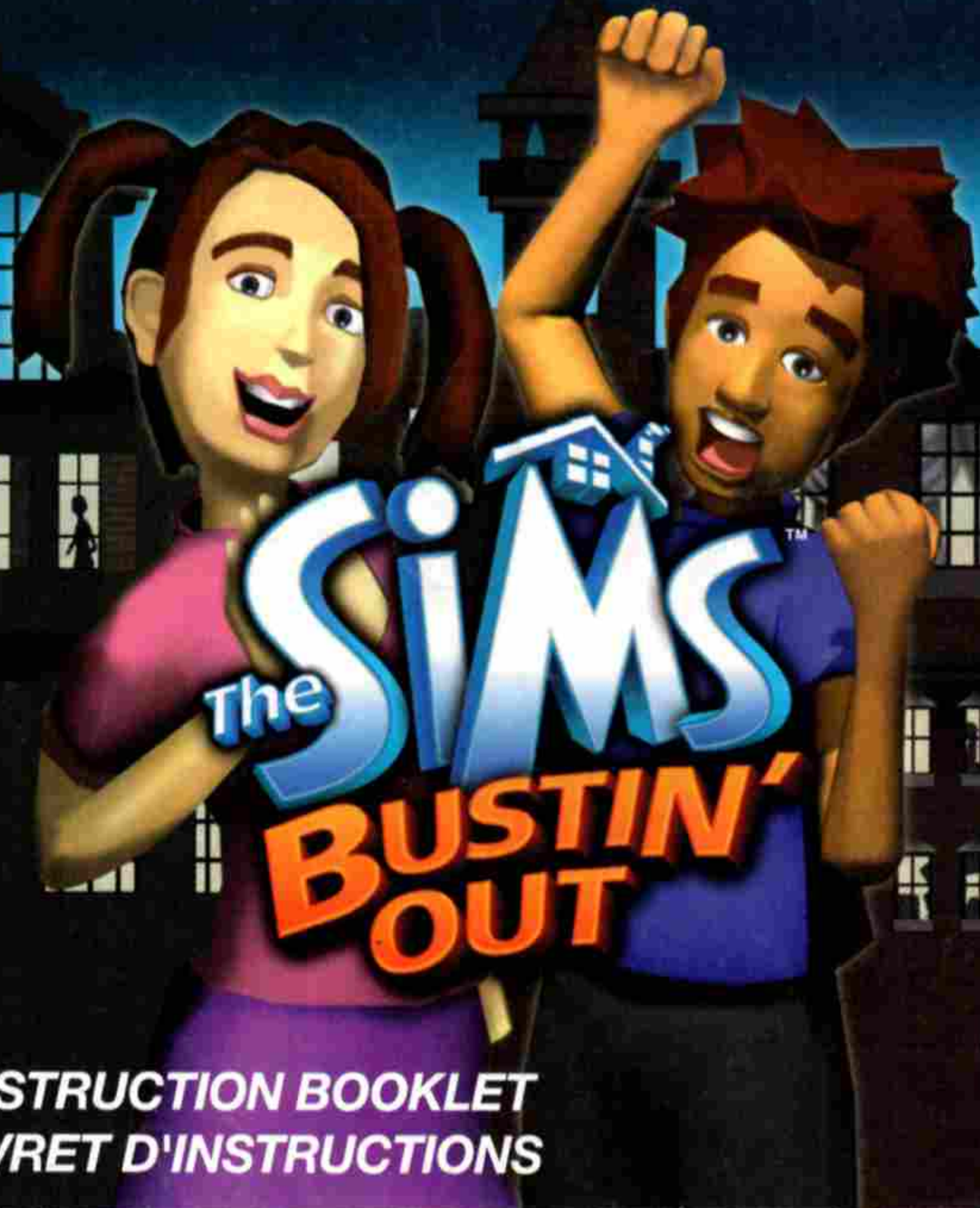


GAME BOY ADVANCE

AGB-ASIE-USA



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



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 blackouts 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.

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.



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.



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



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE NINTENDO GAMECUBE VIDEO GAME SYSTEM.

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

CONTENTS

STARTING THE GAME	4
COMPLETE GAME CONTROLS	5
WELCOME TO SIMVALLEY!.....	6
GETTING STARTED.....	7
CREATE-A-SIM	8
PLAYING THE GAME.....	10
NEEDS	13
THE MISSIONS.....	15
THE MINI GAMES.....	17
MEET YOUR SIMVALLEY NEIGHBORS	19
MULTIPLAYER LINK MODE.....	21
NINTENDO GAMECUBE™ LINK	22
SAVING AND LOADING	26
LIMITED 90-DAY WARRANTY	27

La version française commence à la page 30.

STARTING THE GAME



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 *The Sims™ Bustin' Out* 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 Legal screen appears.
4. The Language Select screen appears. Press the +Control Pad  to select your preferred language and then press the A Button. The Title screen appears.
5. Press **START** to advance to the Main menu (➤ p. 7).

COMPLETE GAME CONTROLS

MENU OPTIONS

Action

Control

Highlight option

+Control Pad

Select option

A Button

Previous screen

B Button

CONTROLS

Action

Control

Move your Sim

+Control Pad

Use an object, pick up an object, or talk to a person

A Button

Run/Cancel interaction

B Button

Display/hide needs

L Button

Change the orientation of objects placed in your house

R Button

Access the Character menus (➤ p. 10)

START

Access the Pause menu (➤ p. 12)

SELECT

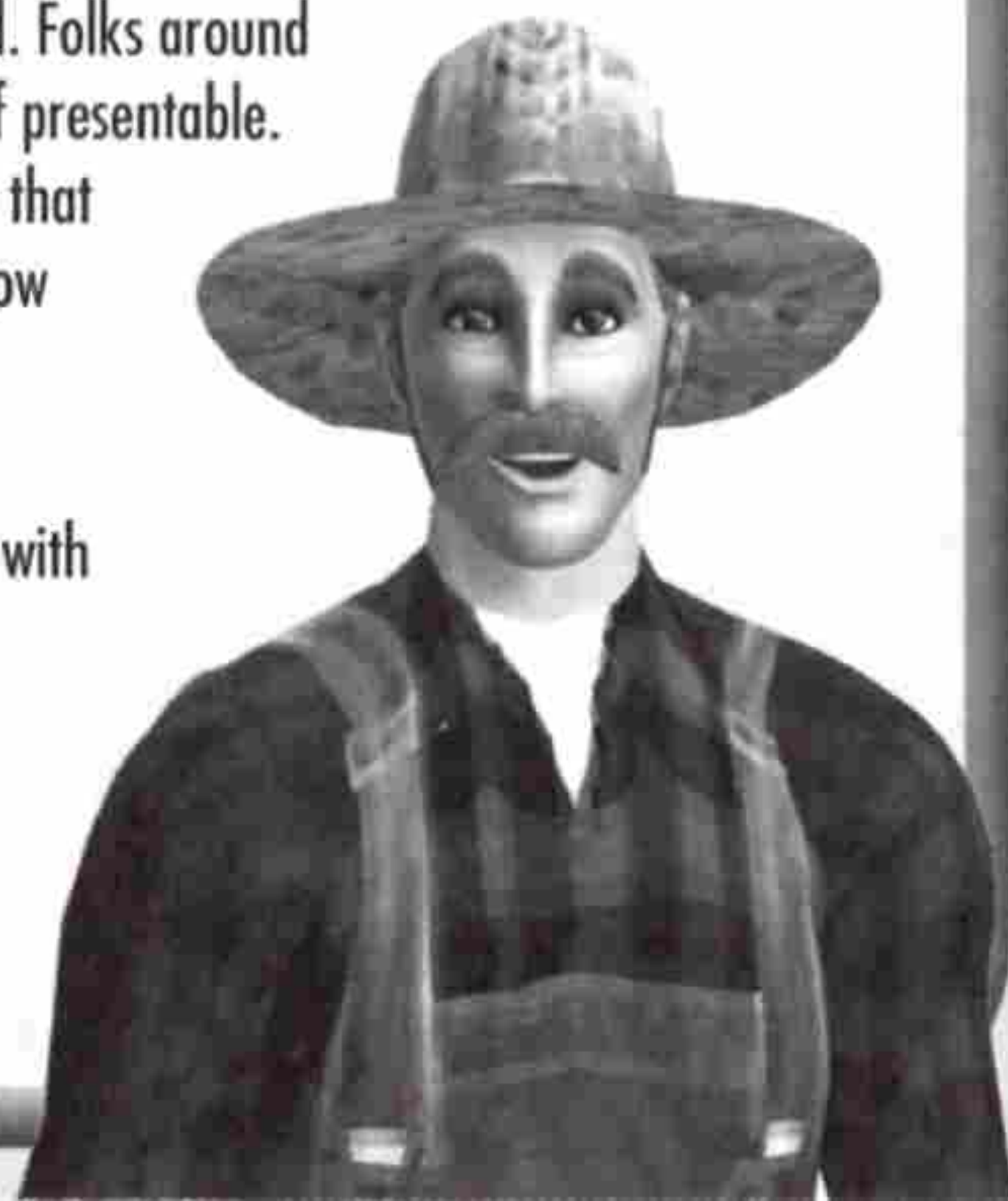
WELCOME TO SIMVALLEY!

Hi y'all. This here is Uncle Hayseed welcoming you to the friendliest little town in the Sim World, SimValley. I'm real glad you accepted my invitation to come and spend the summer with us. I know you'll have a pleasant stay and I'm sure you'll agree that though SimValley is small, and the pace is a mite slower here, there's plenty of things to see and do. You'll see, your days here will just fly by like a tin-roofed shack in a tornado. Oh, and don't worry about the locals, they're a quirky bunch, but they'll learn to love you if you treat them nice.

Just a few brief words of advice from your favorite, wise, old uncle. Be sure to take care of yourself and tend your needs so that you can put your best foot forward. Folks around here don't always take to strangers right away, so it's best to keep yourself presentable. You might think Sims can't smell you over the wafting smell of fertilizer or that anything goes now that you're in the great outdoors, but think again. I know you weren't raised in a barn, so don't act like it.

Oh, and just one more thing: nobody messes with my chickens. Beware of provoking them because it won't just upset me, it might get you in trouble with the wily ol' rooster of the flock.

For more info about this and other titles, visit EA GAMES™ on the web at www.eagames.com.



GETTING STARTED

The pace in SimValley is slow and easy. Start your journey from the Main menu by creating a Sim.

MAIN MENU SCREEN



Create-a-Sim

Create your own Sim from head to toe.

Load a Sim

Load a previously created Sim.

Options

Adjust music and sound effect volumes, choose and change the selected language, or view the game credits.

GCN Link

Connect to *The Sims Bustin' Out* on Nintendo GameCube™.

CREATE-A-SIM

Choose your Sim's name, hair style and color, gender, and clothes and determine their personality traits.

To name your Sim:

1. Press the **+**Control Pad $\leftrightarrow$ or $\updownarrow$ to highlight the character you want and then press the **A** Button.
 - To delete a character, press the **B** Button.
 - To toggle between lowercase and capital letters, press the **L** Button or the **R** Button.
2. Continue adding characters until you have completely spelled your Sim's name. Then highlight DONE and press the **A** Button to advance to the Appearance screen.

APPEARANCE SCREEN

To adjust your Sim's appearance:

1. Press the **+**Control Pad $\updownarrow$ to highlight one of the appearance items and then press the **+**Control Pad $\leftrightarrow$ to cycle through the options for that item.
2. After you've finished adjusting all of your Sim's appearance options, press the **A** Button to advance to the Personality screen.

PERSONALITY SCREEN

To adjust your Sim's personality:

1. Highlight a personality trait and then press the **+**Control Pad  to move the slider. The more bars that are filled, the more your Sim's personality reflects the characteristics on the right. The fewer the bars filled, the more they reflect the traits on the left.
 - You have a limited number of personality trait points to assign to your Sim. The more points you use on one trait, the fewer you have for others.
2. Highlight your Sim's astrological sign at the bottom of the screen and press the **+**Control Pad  to choose a sign. Each sign has a secret bonus item of its own. Only Sims with a particular sign can find their particular bonus. Sims can collect extra bonus objects for their particular sign and trade them with other players via a Game Boy® Advance Game Link® Cable.
3. When you're finished, press the **A** Button to advance. A prompt appears, asking you to confirm that you want to use this Sim. Press the **A** Button to confirm and advance to the Game screen.
 - You must assign all of the available personality points to continue.

PLAYING THE GAME

Though it's not the biggest town in the world, some Sims still get a bit disoriented when they first arrive in SimValley. This section helps you and your Sim get your bearings.

GAMEPLAY SCREEN

Overall mood of your Sim



Time of day in SimValley
The amount of money your Sim has

These bars display your Sim's motives (➤ *Needs* on p. 13)

CHARACTER MENUS

- Press **START** to bring up the Character menus.
- Press the **L** Button and **R** Button to switch between Character menus.

GOALS MENU

How many Simoleons you have
(money)

Goals you still need to meet
Accomplished goals



Press the **L** Button or the **R** Button
to cycle through the Pockets menu,
Popularity menu, and the Goals menu.
Hidden or locked goals

POPULARITY MENU

The Popularity menu shows how many friends and acquaintances your Sim has and just how popular they are in town, overall.

Your Sim's personality
The name of the Sim highlighted in the
Friendship panel
Your Sim's skill levels



Your Sim's friends and acquaintances
This bar shows how friendly you are
with the Sim shown. More green and
a higher number mean you're better
friends. More red and a lower number
mean you don't like each other as
much.

POCKETS MENU

This menu lets you know what your Sim's got stashed away in their pockets. Your Sim can only hold so many things at once, so be sure to empty 'em out now and then of the less essential stuff.



- Collect these items and sell them to the Chem Lab for a quick profit.

PAUSE MENU

- ◆ To pause the game, press **SELECT**.
- ◆ Press the **+**Control Pad  to highlight an option, then press the **A** Button to choose it.

Show Map

View a map of the neighborhood.

- ◆ To view the name of a location, press the **+**Control Pad until the cursor is over the building and then press the **A** Button. The name appears at the bottom of the screen.

Catalog

View items, including Appliances, Decorative, Electronics, Furniture, Recreation, and Utilities that your Sim has found to date. The "?" icons let you know how many items are left for your Sim to discover in that particular category. Some items are rare and hard to find. See if you can find them all.

Jobs

View the mini games, check what is needed to get promoted, and view the hours that each game is available.

Options

Set various game options, including language selection and volume controls.

Save Game

Save your current game (➤ p. 26).

Quit Game

Quit the game and returns you to the title screen.

➤ Press the **B** Button to return to the Game screen.

NEEDS

Your Sim has a few simple needs. Ensuring that your Sim's needs are met helps them work better and behave nicer.

Hunger

Eat a snack or meal, or buy something from one of the town shops.

Hygiene

Keep your Sim squeaky clean by using the shower or sink.

Energy

Charge your Sim's batteries by napping and sleeping or drinking a cup of energizing espresso.

Social

Sims social needs are met by visiting with other Sims. So make the rounds and make some friends.

Comfort

Relax a minute. Your busy Sim is rejuvenated by sitting in a comfy chair or sofa or by catching a few ZZZs.

Bladder

If your Sim's gotta go, they've gotta go. Get them to a toilet in a hurry or they'll suffer the embarrassing—and messy!—consequences.

- Sims who don't make it to the bathroom and piddle in public can expect to get arrested for their unseemly behavior.

Fun

Balance out your Sim's work and play. If your Sim spends all their time working without any playtime, they'll turn grumpy in a hurry. Sims enjoy reading, dancing, watching TV, and more.

Room

Your Sim is happiest in a tidy house. Make sure their house is clean and that they spend enough time in the home or they just might get homesick.

PASSING OUT

Should you fail to help your Sim meet their needs, your Sim might pass out from exhaustion or hunger! Your Sim suffers a decline in their motives/needs, but life goes on pretty much as it did before. Depending on where your Sim is in the game, they are transported to a spot where they can recuperate and get back on their feet.

- Your Sim can also pass out due to fire or electrocution. Be careful!

THE MISSIONS

There are five levels in *The Sims Bustin' Out*. Each level can have up to six missions and each mission can have as many as six goals.

- Press **START** to see what your goals are for each level. You can only view goals for levels that are unlocked.

MISSION 1: THE BARN

Fresh off the bus from the bustle and hustle of SimCity™, your Sim takes a deep breath of fresh country air and reads a note from Uncle Hayseed. Their first stop: Uncle Hayseed's farm. At Uncle Hayseed's your Sim gets settled in and inherits their first SimValley residence. That's right: the creaky, drafty, dusty, and only slightly smelly old barn. It's not exactly the lap of luxury, but you can't beat the price. There are a number of tasks that your Sim can help out with around the farm to get acquainted with how things are done in SimValley. Remember to check your goals periodically to stay on top of things.

- Mower Madness is available in this level (➤ *The Mini Games* on p. 17).

MISSION 2: THE BARN REDUX

Once you've settled into the farm, it's time for your Sim to branch out into life beyond the farm fences. In this mission, Uncle Hayseed needs some help recovering his escaped chickens. This venture takes your Sim out into the neighborhood where they meet some of the locals and get acquainted with the lay of the land around the farm. If your Sim can accomplish the tasks of this level, it just might be time for them to look for a newer—and better smelling—home.

- The Smoothie Slider mini game is available in this level (➤ *The Mini Games* on p. 17).

MISSION 3: THE CLOCK TOWER

At last, a real home without the smell of manure and the squawk of roosting chickens! The central location of your Sim's new home in the Clock Tower makes getting around town more convenient. Plus, the view of and from the balcony is to die for. If your Sim networks with the right people and works hard, they might be able, in time, to move on to an even nicer place.

- The Bait Flinger and Powerlifter mini games are available in this level (➤ *The Mini Games* on p. 17).

MISSION 4: WATERFRONT VILLA

Your city slicker Sim is finally being accepted by the locals and can make their way from the library to the Condemned dance club. Through hard work and saving their Simoleons your Sim is finally ready to be a homeowner! These small homes need work, but they're a great value for a first home. Continue to work hard at developing skills, earning a few extra Simoleons, and building relationships with the other residents of SimValley and this first home might prove to be just a step to another, more impressive home.

- The Jam Session and Pizza Pandemonium mini games are available in this level (➤ *The Mini Games* on p. 17).

MISSION 5: IMPERIAL ESTATES

Congratulations! Your Sim has done very well! They've worked hard enough to afford the swankiest house in SimValley. Your Sim wakes up to a glorious view of their poolside estate and has the space and resources to host the hottest parties in town. But that's not all—if your Sim can complete the goals in this level, the rewards just might be "unexpected"!

- The Cliff Diver X and Petri Dish mini games are available in this level (➤ *The Mini Games* on p. 17).

PARADISE ISLAND

Even Sims need a little R and R some times. When your Sim has had enough of their nine-to-five, set them up in their very own vacation home on Paradise Island.

- ◆ To unlock Paradise Island, you must link your Game Boy® Advance to *The Sims Bustin' Out* on another Game Boy® Advance (➤ *Multplayer Link Mode* on p. 21).

THE MINI GAMES

There are eight mini games, detailed below, through which your Sim can earn some cold, hard cash.

- Sims can also earn money by collecting various items found throughout the game (aluminum cans, glass jars, etc.) and selling them at the Chem Lab. Prices can change daily so get 'em there fast!

Mower Madness

Deftly maneuver the lawn mower, taking down the nasty weeds while avoiding Uncle Hayseed's favorite flowers and steering clear of the mower-wrecking rocks—all within the allotted time.

Smoothie Slider

Help out at the Biker Bar by slinging the sauce out to the thirsty patrons. Serving the correct drinks earns better tips. Also, the more served, the merrier your Simoleon balance will be.

Bait Flinger

Navigate the peaceful waters of SimValley lake with the new SimLure2000. Dexterously controlling this lure from the dock, your Sim's goal is to catch as many fish as possible. The bigger the fish, the higher the selling price.



Powerlifter

This game is all about brawn, rather than brain. Your Sim must lift their weights as many times as possible within the time limit. Lift more for a heavier payout.



Jam Session

If your Sim has the music in them, this just might be their favorite way to earn Simoleons. Keep time and in tune with the music and your Sim earns some notes—of the Simoleon type.



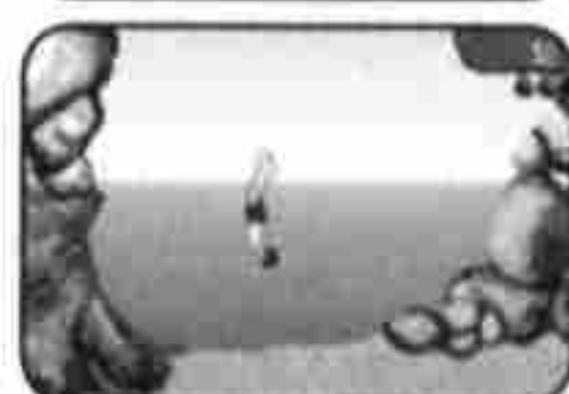
Pizza Pandemonium

This game challenges your Sim to make the perfect pizza. Create a pizza identical to the demo pie within the given time and your Sim earns some dough.



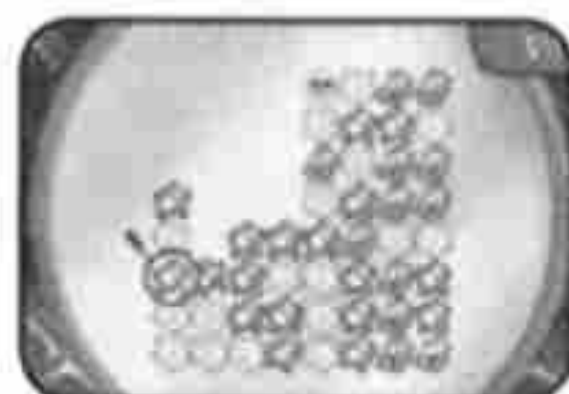
Cliff Diver X

Impress the crowd and judges with your high-diving skill. You get three dives in which to perform as many tricks as possible before hitting the water. If the judges rate your Sim's dives higher than the competition, your Sim wins and earns some cash.



Petri Dish

Your Sim must eliminate the amoebas in the dish. They must be linked by color, but watch out for the mutagens—you might just lose your link.



MEET YOUR SIMVALLEY NEIGHBORS

For a small town, SimValley has a lot of colorful characters for your Sim to get acquainted with. This section gives you a peak at just a few of the people who populate your Sim's new home town.

Dusty Hogg

This bad boy biker plays by his own rules. While rumors around town state that he still lives with his parents, we don't recommend you tease him about that—or anything else.



Mad Willy Hurtzya

Mad Willy knows a thing or two about going 10 rounds. Quick to solve a problem by applying his fists, he's definitely more of a fighter than a lover.



Eddie Renalin

Although some Sims say that Eddie used to be a skinny twerp of a kid, those allegations have never been proven. Though short on smarts, these days Eddie's the biggest and strongest guy around town.



Bucki Brock

Bucki is a straight shooter who was born and raised right in the Valley. This is one girl who knows a cow from a steer and that's no bull.



Daddy Bigbucks

Daddy is sure enough a big spender. Your Sim will want to keep on his good side to ensure they're near the drainpipe should any of that wealth trickle down.



Det. Dan D. Mann

Detective Dan D. Mann is the police presence in SimValley. He prides himself on keeping the SimValley streets safe and boasts that jaywalking is down 25% since he took on the beat.



O. Phil McClean

While O. Phil McClean isn't the friendliest fisherman your Sim will ever meet, he does know the best spots for reeling in the biggest fish. If your Sim can get to know this crusty angler, he might tell them just what he's using for bait.



Ephram Earl

This otherworldly neighbor is very familiar with things that go bump in the night. A bit on the loony side, this ghost can still give your Sim some of the worldly belongings that he no longer needs.



Misty Waters

Misty is responsible for keeping swimming Sims from expiring in the watery deep. She prides herself on staying fit, all the better to save lives and look good in her work uniform... a swimsuit.



Chet R. Chase

No hoity-toity, fancy French cooking for Chet R. Chase. A SimValley native, Chet serves up a tasty plate o' vittles that's pure down home cooking.



Olde Salty

Olde Salty is the SimValley fish monger. He's a grumpy old sailor, so ye'd best be wary of what ye say!



Nicki Knack

This SimValley old timer has made it her business to put her nose in everyone else's. A devoted collector of this and that, Nicki really might have a use for some of the items your Sim can't use.



Uncle Hayseed

Thanks to Uncle Hayseed's generous invitation to come and spend the summer in SimValley, your Sim has a chance to enjoy the slower-paced life of country livin' at its finest.



Giuseppi Mezzoalto

Some Sims are suspicious of this Giuseppi and think that he sometimes uses his van for moving people's things—whether he's hired or not. But when it's time to relocate, his big, roomy van does the trick for toting a Sim's possessions across town.



- In addition to this cast of characters, there are many more Sims around town who can become friends, roommates, or more!

MULTIPLAYER LINK MODE

Trade items with another player by linking 2-4 Game Boy® Advances via a Game Boy® Advance Game Link® cable. You can link up to four Game Boy® Advances together.

Note: You can only connect Game Boy® Advances that are using the same language settings, e.g., English to English.

To trade with another player:

1. From the auction computer in the SimValley Library, choose CONNECT. The Establishing GBA Link screen appears.
 - There must be a second Game Boy® Advance linked to the first by a Game Boy® Advance Game Link® cable to obtain this option.
 2. Select the items that you wish to trade.
 - You must have an empty inventory slot in your Pockets to be able to buy anything.
 - Certain objects are only available to certain Sims. The only way to get that object might be to trade with another Sim.
- To return to the Main menu, press the **B** Button.

Unlocking Paradise Island:

- ◆ From the auction computer in the SimValley library, link 2-4 Game Boy® Advances to unlock Paradise Island.
- Once unlocked, look for a small motorboat along the docks to take you to the Island. The location will forever be a second home for your Sims to enjoy!

NINTENDO GAMECUBE™ LINK

Link your Game Boy® Advance to your Nintendo GameCube™ and transfer your Sim from the Nintendo GameCube™ version of *The Sims Bustin' Out* down to SimValley and back.

Note: To connect to the Nintendo GameCube™, you must first choose GCN LINK from the Main menu on your Game Boy® Advance.

Note: Your Nintendo GameCube™ and Game Boy® Advance must each have the same language selected before attempting to connect them.

GAME CABINET

When you connect your Game Boy® Advance to your Nintendo GameCube™ for the first time, you unlock a new item—the Game Cabinet—for purchase in the Nintendo GameCube™ version of *The Sims Bustin' Out*. Buying and placing the Game Cabinet allows you to play eight different mini games on the connected Game Boy® Advance.

- You must be connected and in the GCN LINK screen to unlock the Game Cabinet.
- Simoleons earned during these mini games are transferred back to *The Sims Bustin' Out* on the Nintendo GameCube™ upon completion of the game.
- If your connection between your Nintendo GameCube™ and your Game Boy® Advance is broken, you can continue to play the current mini-game until time is up or you lose the game. However, any Simoleons you win in the Mini-Game are not transferred back to the Nintendo GameCube™. You cannot restart a mini-game once the connection is broken without first reconnecting. Lastly, your Sim stops using the Game Cabinet if the connection is broken.
- Remember that your Sim only likes to use the Game Cabinet when they are in a good mood.

SIMS ON THE GO

While connected, you can download your Nintendo GameCube™ *The Sims Bustin' Out* Sim to the Game Boy® Advance as a playable character. Then disconnect and take your Sim anywhere! As you play the character, any developments or changes to motives, skills, and Simoleons can be saved and uploaded back to the Nintendo GameCube™.

To download a Sim from your Nintendo GameCube™ to Game Boy® Advance:

1. Use a Nintendo GameCube™ - Game Boy® Advance cable to connect the two.
2. From the Main menu in your Game Boy® Advance copy of *The Sims Bustin' Out*, select GCN LINK.
3. Load or create a Sim on your Nintendo GameCube™.
4. From your Sim's house, select their vehicle and then choose TRAVEL TO GBA SIMVALLEY.
 - If you don't have a vehicle, try getting a job to unlock the Scooter.
5. Your Sim is transferred to the Game Boy® Advance!
 - When they travel to SimValley, your Sims are transferred along with their name, gender, motives, Simoleons, and skills!
5. After you're done playing, make sure to save your Sim to the GBA in the GCN slot.

To upload from your Game Boy® Advance to your Nintendo GameCube™:

1. Use a Nintendo GameCube™ - Game Boy® Advance cable to connect the two.
2. From the Main menu of your Game Boy® Advance copy of *The Sims Bustin' Out*, select GCN LINK.

3. Load your *The Sims Bustin' Out* saved game on the Nintendo GameCube™.
4. A screen appears with two options: MOVE SIM BACK or FORCE SIM BACK.
5. Choose MOVE SIM BACK to return your Sim to the Nintendo GameCube™ with all their new data (Simoleons earned, skill points earned, progress in the GBA game, etc.) intact. The Transferring screen appears.
 - If you successfully managed to return your Sim to SimValley, a message on the Game Boy® Advance appears saying "Send Complete. Thanks for visiting!" The GCN slot on the GBA is then erased to make room for a new or returning visiting Sim.
6. If you don't want to transfer your Sim back from the GBA, or if your Sim is no longer stored on your GBA, choose FORCE SIM BACK to lose your progress on the GBA. This reverts your Nintendo GameCube™ Sim to the point immediately before you sent them to SimValley. You can force a Sim back without having a Game Boy® Advance connected to the Nintendo GameCube™.

Your Nintendo GameCube™ Sim's Progress in SimValley

When you transfer your Sim from SimValley back to the Nintendo GameCube™, your Sim's progress is stored so that you can pick up where they left off the next time your Sim visits SimValley. However, *The Sims Bustin' Out* for the Game Boy® Advance can only store information about one Nintendo GameCube™ Sim at a time. If at any time you choose to download a **different** Sim to the GBA, any progress your original Sim had made will be lost. Keep this in mind when deciding who to send to SimValley!

SAVING AND LOADING

Save a Sim's progress and continue playing at a later date.

To save a game:

1. From the Pause menu, choose SAVE GAME. The Save Game screen appears.
2. Press the **+**Control Pad $\Leftrightarrow$ to choose a slot and then press the **A** Button.

To load a saved game:

1. From the Main menu, choose LOAD A SIM. The Load Game screen appears.
 2. Press the **+**Control Pad $\Leftrightarrow$ to highlight the Sim you want to load and then press the **A** Button.
- One save slot, the GCN slot, is reserved specifically for Nintendo GameCube™ Sims only and cannot be used for other saves.

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

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) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

HOW TO REACH US ONLINE

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

This product contains Font Software licensed from Agfa Monotype Corporation and its suppliers, which may not be distributed, copied, reformatted, reverse engineered, or decompiled for any purpose. You may transfer the Font Software as part of the product to a third party provided that (i) the third party agrees to all the terms of this agreement and (ii) you have destroyed all copies of the Font Software in your custody or control, including any installed in your computer, immediately upon transferring such product. The Font Software is also protected by copyright and any copying or distribution of the Font Software, with or without the product, constitutes both copyright infringement and a theft of valuable property. You acquire no right, title or interest in the Font Software except the personal right to use such software, consistent with this agreement, as part of the product when installed in your computer. All rights reserved.

To see the Agfa Monotype Corporation complete Font Software End User License Agreement please go to their website www.agfamonotype.com.

Software and Documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, SimCity, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Developed by Griptonite. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ and Maxis™ are Electronic Arts™ brands.



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.

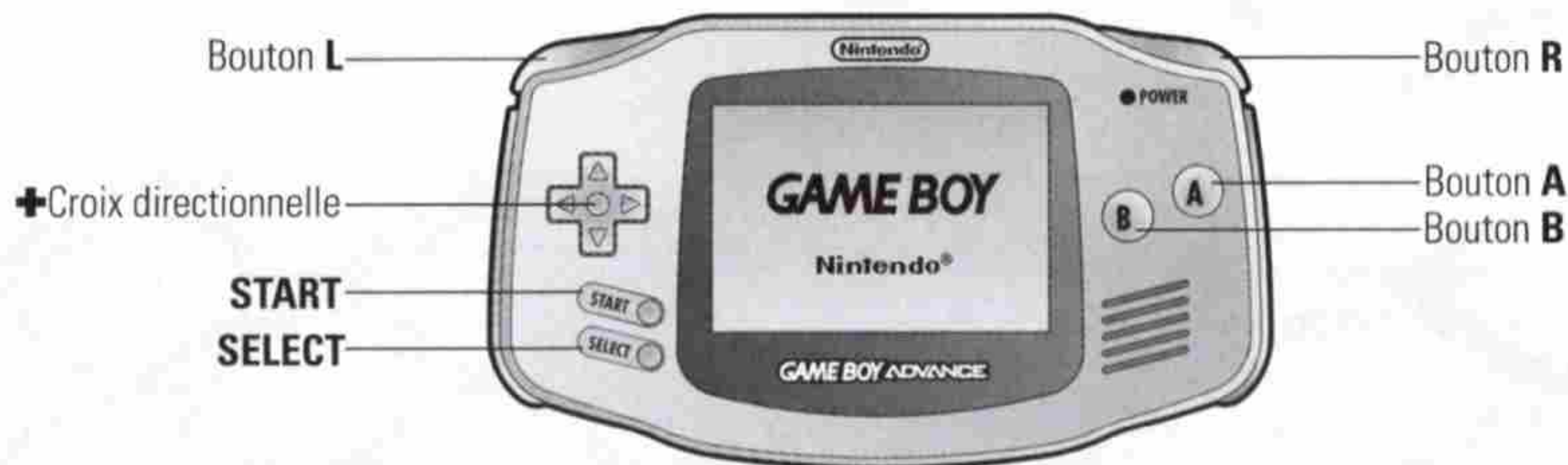
Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- 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.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER	34
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES.....	55
BIENVENUE À SIMVALLÉE!	36
POUR COMMENCER	37
CRÉER UN SIM.....	38
COMMENT JOUER	40
BESOINS.....	43
LES MISSIONS	45
LES MINI-JEUX	47
FAITES CONNAISSANCE AVEC VOS VOISINS	49
MODE MULTIJOUEUR	51
LIAISON NINTENDO GAMECUBE ^{MC}	52
ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT	56
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	57

POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *The Sims^{MD} Bustin' Out* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran des mentions légales s'affiche.
4. L'écran de sélection de la langue apparaît. Appuyez sur la **+**croix directionnelle ↕ pour sélectionner une langue, puis appuyez sur le bouton **A**. L'écran titre apparaît.
5. Appuyez sur **START** pour passer au menu principal (➤ p. 37).

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

OPTIONS DE MENU

Action

Commande

Mettre l'option en surbrillance

⬆Croix directionnelle

Sélectionner l'option

Bouton A

Écran précédent

Bouton B

COMMANDES

Action

Commande

Déplacer votre Sim

⬆Croix directionnelle

Utiliser un objet, ramasser un objet ou parler à un individu

Bouton A

Courir/Annuler l'interaction

Bouton B

Afficher/cacher les besoins

Bouton L

Changer l'orientation des objets dans la maison

Bouton R

Accéder aux menus de personnage (➤ p. 40)

START

Accéder au menu de pause (➤ p. 42)

SELECT

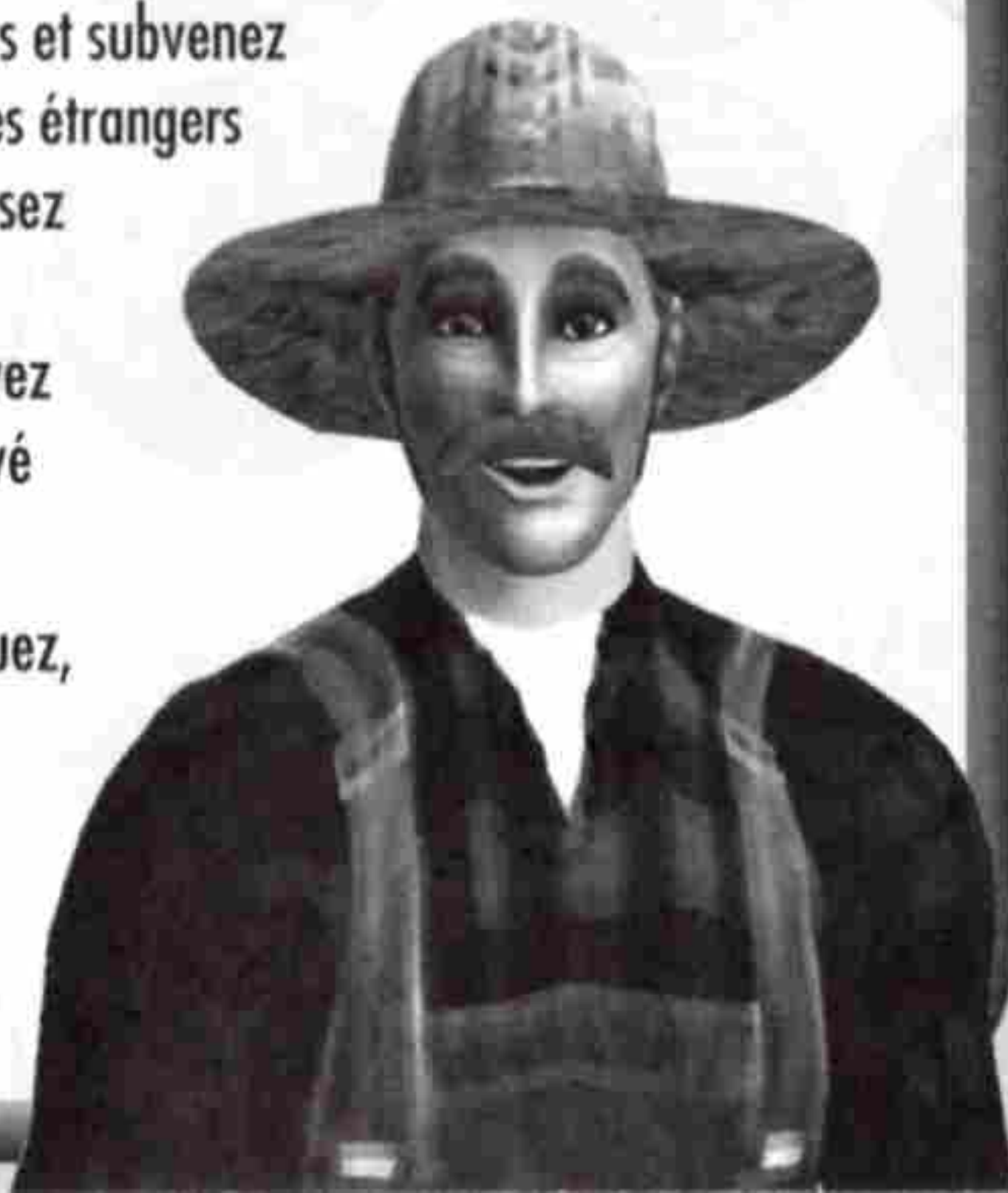
BIENVENUE À SIMVALLÉE!

Salut tout le monde. Ici Oncle Poucevert qui vous souhaite la bienvenue au plus chaleureux petit village du monde Sim, SimVallée. Je suis content que vous ayez accepté mon invitation à venir passer l'été avec nous. Je sais que vous aimerez votre séjour et je suis certain que vous verrez que même si SimVallée est un petit village et que le train de vie est au ralenti, il y a plein de trucs à voir et à faire. Vous verrez, vos journées ici s'envoleront tout comme une cabane de bois dans une tornade. Et ne vous préoccupez pas des habitants, ils sont un peu étranges mais ils vous aimeront si vous êtes gentil avec eux.

Voici quelques conseils de votre vieil oncle sage préféré. Prenez soin de vous et subvenez à vos besoins pour bien progresser. Les gens d'ici ne côtoient pas toujours les étrangers tout de suite alors montrez-vous toujours sous votre meilleur jour. Vous pensez peut-être que les Sims ne peuvent pas vous sentir en raison de l'odeur stagnante d'engrais ou que tout est permis maintenant que vous vous trouvez en pleine nature mais détrompez-vous. Je sais que vous n'avez pas été élevé dans une grange, alors ne faites pas comme si c'était le cas.

Une dernière chose : Personne ne touche à mes poulets. Si vous lez provoquez, non seulement cela me dérangera mais vous pouvez aussi vous attirer des ennuis du vieux coq rusé.

Pour plus de détails sur ce jeu et sur d'autres jeux, visitez EA GAMES^{MD} sur le web à l'adresse www.eagames.com.



POUR COMMENCER

Le train de vie à SimVallée est lent et tranquille. Commencez votre séjour au menu principal en créant un Sim.

ÉCRAN DU MENU PRINCIPAL



Créer un Sim

Créer votre propre Sim des pieds à la tête.

Charger un Sim

Charger un Sim préalablement créé.

Options

Régler le volume de la musique et des effets sonores, choisir et changer la langue ou afficher les mentions au générique.

Connexion GCN

Connectez-vous à un Nintendo GameCube^{MC}.

CRÉER UN SIM

Choisissez le nom, la coiffure, la couleur des cheveux, le sexe et les vêtements de votre Sim et déterminez ses traits de caractère.

Pour nommer votre Sim :

1. Appuyez sur la **+**croix directionnelle  ou  pour placer en surbrillance le personnage désiré, puis appuyez sur le bouton **A**.
 - Pour supprimer un personnage, appuyez sur le bouton **B**.
 - Pour balancer entre des lettres minuscules et majuscules, appuyez sur le bouton **L** ou le bouton **R**.
2. Continuez à ajouter des personnages jusqu'à ce que vous ayez complètement épilé le nom de votre Sim. Placez **OK** en surbrillance et appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran de l'apparence.

ÉCRAN DE L'APPARENCE

Pour définir l'apparence de votre Sim :

1. Appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour mettre en surbrillance un des items d'apparence, puis appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour parcourir les options de cet item.
2. Une fois que vous avez terminé de régler toutes les options d'apparence de votre Sim, appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran de la personnalité.

ÉCRAN DE LA PERSONNALITÉ

Pour définir la personnalité de votre Sim :

1. Placez en surbrillance un trait de personnalité, puis appuyez sur la **+**croix directionnelle $\Leftrightarrow$ pour déplacer le curseur. Plus les barres sont remplies, plus la personnalité de votre Sim reflète les caractéristiques à droite. Plus les barres sont vides, plus elles reflètent les caractéristiques à gauche.
 - Vous disposez d'un nombre limité de points de traits de personnalité à attribuer à votre Sim. Plus vous utilisez de points sur un trait, moins vous en avez pour les autres.
2. Placez en surbrillance le signe astrologique de votre Sim au bas de l'écran et appuyez sur la **+**croix directionnelle $\Leftrightarrow$ pour choisir un signe. Chaque signe a un item boni secret. Seuls les Sims ayant un signe en particulier peuvent trouver leur boni particulier. Les Sims peuvent récolter des objets bonis supplémentaires associés à leur signe et les échanger avec d'autres joueurs par le biais d'un câble Game Boy® Advance Link®.
3. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton **A** pour poursuivre. On vous demande alors de confirmer la sauvegarde de ce Sim. Pour confirmer et passer à l'écran de jeu, appuyez sur le bouton **A**.
 - Vous devez attribuer tous les points de personnalité disponibles pour continuer.

COMMENT JOUER

Même si SimVallée n'est pas la plus grande ville du monde, certains Sims ont de la difficulté à s'y retrouver peu après leur arrivée. Cette section vous aidera à vous et votre Sim à vous orienter.

ÉCRAN DE JEU



Période de la journée à SimVallée
Le montant d'argent que possède
votre Sim

Humeur générale de votre Sim

Ces barres indiquent les besoins de
votre Sim (➤ *Besoins*, p. 43)

MENUS DE PERSONNAGE

- Appuyez sur **START** pour afficher les menus de personnage.
- Appuyez sur le bouton **L** et le bouton **R** pour balancer entre les menus de personnage.

MENU OBJECTIFS

Simflouz que vous possédez

Objectifs atteints
Objectifs à atteindre



Appuyez sur le bouton **L** ou le bouton **R** pour parcourir le menu Poches, le menu Popularité et le menu Objectifs.

Objectifs cachés ou verrouillés

MENU POPULARITÉ

Le menu Popularité indique le nombre d'amis et de connaissances qu'a votre Sim et sa popularité dans le village.

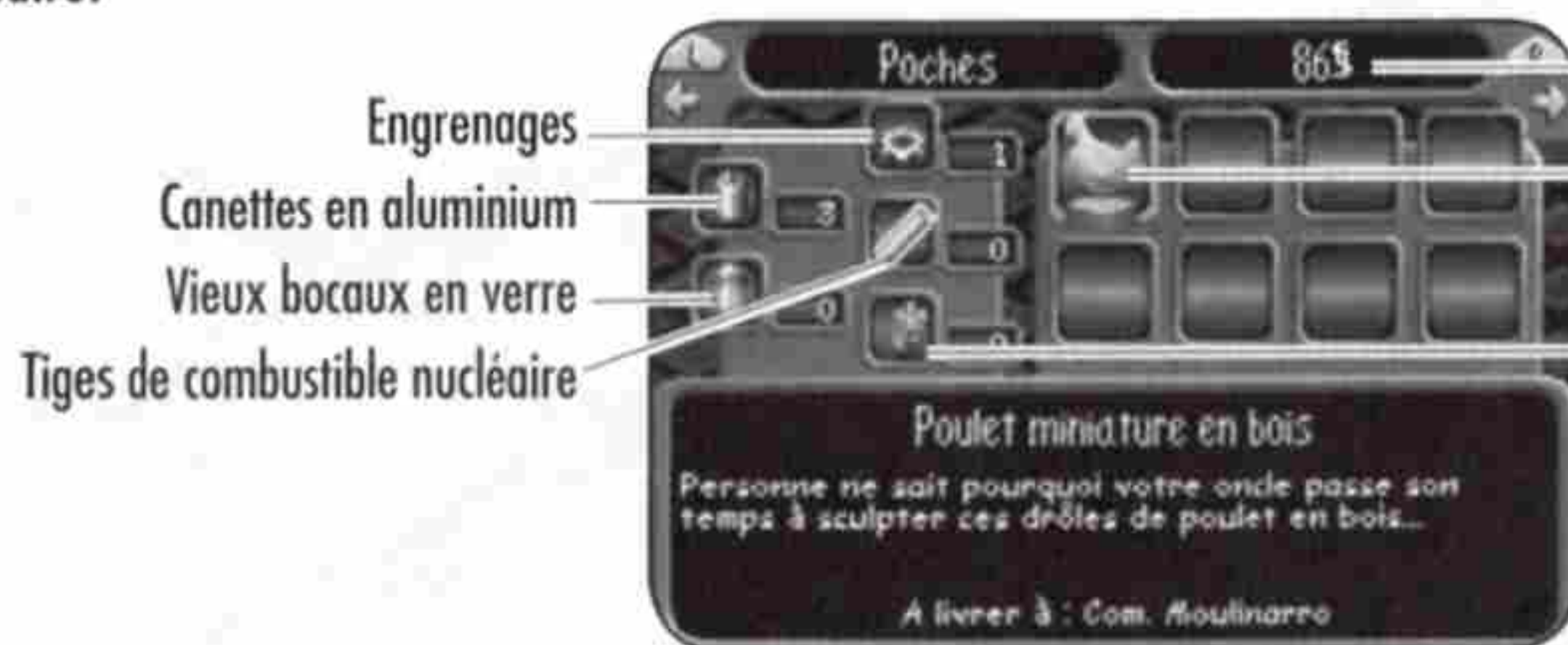
La personnalité de votre Sim
Le nom du Sim en surbrillance au panneau de l'amitié
Les niveaux d'habileté de votre Sim



Les amis et connaissances de votre Sim
Cette barre montre votre amitié avec le Sim affiché. Plus il y a de vert de plus le nombre est élevé, plus vous vous êtes de bons amis. Plus il y a de rouge et plus le nombre est bas, moins vous êtes amis.

MENU POCHE

Ce menu vous permet de savoir ce que contiennent les poches de votre Sim. Les poches de votre Sim ne peuvent posséder qu'un certain nombre de choses, alors videz ces poches de temps à autres et ne gardez que ce qui est nécessaire.



Montant de Simflouz que vous possédez

Objet acheté ou gagné qui peut être donné à un ami ou une connaissance

Souris à trois oreilles

- Récoltez ces objets et vendez-les au Chimilab pour de l'argent.

MENU DE PAUSE

- Pour interrompre le jeu, appuyez sur **SELECT**.
- Appuyez sur la **+**croix directionnelle  pour placer une option en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour la choisir.

Afficher la carte

Affichez la carte du quartier.

- Pour afficher le nom d'un lieu, appuyez sur la **+**croix directionnelle jusqu'à ce que le curseur soit sur la bâtisse, puis appuyez sur le bouton **A**. Le nom apparaît dans la partie inférieure de l'écran.

Catalogue

Affichez des items comme les électroménagers, les trucs de décoration, l'électronique, les meubles, les trucs de divertissement et les services que votre Sim a récolté jusqu'à maintenant. Les icônes "?" vous permettent de savoir combien il reste d'items à découvrir dans une catégorie en particulier. Certains items sont rares et difficiles à trouver. Essayez de tous les trouver.

Travail

Affichez les mini-jeux, voyez ce qu'il faut pour une promotion et affichez les heures où les jeux sont disponibles.

Options

Réglez diverses options du jeu, dont le choix de la langue et les commandes de volume (> p. 37).

Sauvegarder

Enregistrez la partie courante (> p. 56).

Quitter la partie

Quittez la partie et retournez à l'écran titre.

◆ Appuyez sur le bouton **B** pour retourner à l'écran de jeu.

BESOINS

Votre Sim a quelques besoins très simples. Assurez-vous de bien répondre aux besoins de votre Sim afin qu'il travaille mieux et qu'il se comporte bien.

Faim

Mangez une collation ou un repas ou achetez de la nourriture dans une boutique.

Hygiène

Gardez votre Sim bien propre en vous servant de la douche ou du lavabo.

Energie

Rechargez les piles de votre Sim en lui faisant faire une sieste ou en lui faisant boire une tasse d'espresso.

Social

Répondez au besoin de socialiser en visitant d'autres Sims.

Confort

Relaxez quelques minutes. Votre Sim occupé doit prendre le temps de relaxer assis dans un bon sofa ou dans une chaise ou en faisant une petite sieste.

Vessie

Si vous Sim a envie, il a envie. Amenez-le à la toilette rapidement, sinon il subira les conséquences embarrassantes (et salissantes!).

- Les Sims qui ne réussissent pas à se rendre à la toilette à temps et qui urinent en lieu public peuvent se faire arrêter.

Amusement

Les Sims doivent avoir une vie sociale équilibrée. Si votre Sim passe tout son temps à travailler, il deviendra vite grincheux. Les Sims aiment lire, danser, regarder la télévision, etc.

Espace

Votre Sim se porte mieux lorsque sa maison est à l'ordre. Assurez-vous de garder la maison propre et de passer assez de temps à la maison car sinon vous pourriez vous ennuyer.

S'ÉVANOUIR

Si vous ne répondez pas aux besoins de votre Sim, il peut s'évanouir s'il devient trop fatigué ou s'il a trop faim! Votre Sim souffre d'une baisse de motivation/besoins, mais la vie se poursuit généralement comme avant. Selon où est rendu votre Sim dans le jeu, il est transporté vers un endroit où il peut récupérer et reprendre des forces.

- Votre Sim peut également s'évanouir accidentellement en raison d'un feu ou d'une électrocution. Soyez prudent!

LES MISSIONS

The Sims Bustin' Out contient cinq niveaux. Chaque niveau peut contenir jusqu'à six missions et chaque mission peut contenir jusqu'à six objectifs.

- Appuyez sur **START** pour afficher les objectifs de chaque niveau. Vous pouvez seulement afficher les objectifs des niveaux qui sont déverrouillés.

MISSION 1 : LA GRANGE

Dès son arrivée en autobus de la grande ville de SimCity^{MC}, votre Sim respire à fond l'air pur de la campagne et lit un message d'oncle Pucevert. Leur premier arrêt : La ferme d'oncle Pucevert. Chez oncle Pucevert, votre Sim s'installe et hérite de sa première résidence à SimVallée. C'est exact : la vieille grange froide, poussiéreuse, malodorante et dont les planchers craquent. Ce n'est pas le grand luxe mais le prix est imbattable. Votre Sim peut effectuer un nombre de tâches à la ferme pour apprendre comment on fait les choses à SimVallée. N'oubliez pas de jeter un coup d'œil sur vos objectifs régulièrement pour savoir où vous en êtes.

- La Tondeuse à tonton est déverrouillée à ce niveau (➤ *Les mini-jeux*, p. 47).

MISSION 2 : LA GRANGE, 2IÈME PARTIE

Une fois que vous êtes installé à la ferme, vous devez sortir un peu et vous familiariser avec SimVallée. Dans le cadre de cette mission, oncle Pucevert a besoin d'aide à retrouver ses poulets qui se sont échappés. Cette aventure mène votre Sim partout dans le quartier où il fait la rencontre de certains habitants alors qu'il se familiarise avec son entourage. Si votre Sim est en mesure d'accomplir les tâches de ce niveau, il est peut-être temps qu'il se trouve un nouvelle demeure.

- Le mini-jeu Barman express est déverrouillé à ce niveau (➤ *Les mini-jeux*, p. 47).

MISSION 3 : LA TOUR DE L'HORLOGE

Enfin, une vraie maison sans l'odeur de fumier et le bruit des poulets! L'emplacement central de la nouvelle maison de votre Sim facilite son déplacement. De plus, la vue du balcon est incroyable. Si votre Sim se lie d'amitié avec de bonnes personnes et si il travaille fort, il pourra, avec le temps, se trouver une demeure encore plus intéressante.

○ Les mini-jeux À la pêche aux flouz et Haltéro-hisse sont déverrouillés à ce niveau (➤ *Les mini-jeux*, p. 47).

MISSION 4 : LA VILLA MARINE EN BORD DE MER

Votre Sim citadin commence enfin à se faire accepter parmi les habitants et il peut même aller de la bibliothèque à la discothèque. Grâce à sa performance au travail et aux Simflouz qu'il a économisés, votre Sim peut enfin s'acheter sa propre maison! Ces petites maisons ont besoin de rénovations mais il s'agit de bonnes premières maisons. Continuez à développer vos habiletés, à gagner des Simflouz et à développer de belles relations avec les habitants de SimVallée et peut-être pourrez-vous acheter une demeure encore plus impressionnante.

○ Les mini-jeux Guitar'attack! et Les Pizzaiolos en folie! sont déverrouillés à ce niveau (➤ *Les mini-jeux*, p. 47).

MISSION 5 : LA RÉSIDENCE LUXUS

Félicitations! Votre Sim fait de beaux progrès! Il a travaillé assez fort pour se payer la plus belle maison de SimVallée. Votre Sim se réveille et jouit d'une vue incroyable de sa propriété et il a tout l'espace et les ressources nécessaires pour organiser les plus grandes fêtes du village. Mais ce n'est pas tout; si votre Sim réussit à atteindre les objectifs de ce niveau, les récompenses seront des plus imprévues!

○ Les mini-jeux Le Sot de la mort et Antibioticator sont déverrouillés à ce niveau (➤ *Les mini-jeux*, p. 47).

L'ÎLE DU PARADIS

Même les Sims ont besoin de relaxer de temps à autres. Lorsque votre Sim en a assez du 9 à 5, installez-le dans sa propre résidence de vacances à l'île du paradis.

- ◆ Pour déverrouiller l'île du paradis, vous devez connecter votre Game Boy® Advance à *The Sims Bustin' Out* sur un autre Game Boy® Advance (➤ *Mode multijoueur*, p. 51).

LES MINI-JEUX

Il existe huit mini-jeux, détaillés ci-dessous, dans lesquels votre Sim peut gagner beaucoup d'argent.

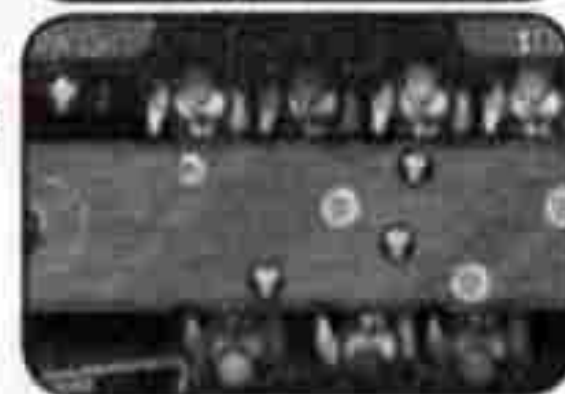
- Les Sims peuvent également gagner de l'argent en récoltant divers objets en cours de route (canettes en aluminium, bocaux en verre, etc.) et en les vendant au Chimilab. Les prix changent quotidiennement alors dépêchez-vous à vous y rendre!

La tondeuse à tonton Maniez bien la tondeuse en enlevant les mauvaises herbes tout en évitant les fleurs préférées d'oncle Poucevert ainsi que les pierres dans un délai déterminé.

Barman express

Rendez-vous utile à la Gomme Brûlée en servant les clients assoiffés. Servez les bons verres pour obtenir un meilleur pourboire. Plus vous servez de clients, plus vous gagnez de Simflouz.

À la pêche aux flouz Naviguez sur les eaux calmes du lac de SimVallée avec le nouveau SimLure2000. Contrôlez habilement cet appât à partir du quai; votre but est de pêcher le plus grand nombre de poissons possible. Plus le poisson est gros, plus il vaut cher.



Haltéro-hisse

Il s'agit d'un jeu de bras et non un jeu de tête. Votre Sim doit soulever ses poids le plus souvent possible à l'intérieur du temps alloué. Plus vous soulevez de poids, plus vous faites d'argent.

Guitar'attack!

Si votre Sim est un temps soit peu musicien, ce jeu sera peut-être le meilleur moyen pour lui de gagner des Simflouz. Suivez le rythme et jouez juste pour que votre Sim gagne des notes...c'est à dire des Simflouz.

Les Pizzaiolos en folie !

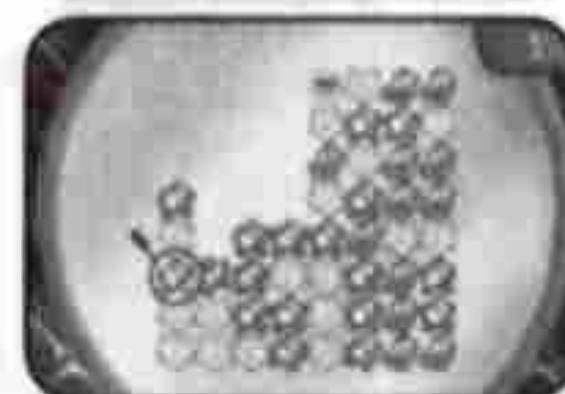
Dans ce jeu, votre Sim essaie de créer la pizza parfaite. Créez une pizza identique à la pizza affichée dans un délai déterminé pour gagner des Simflouz.

Le Sot de la mort

Impressionnez la foule et les juges en plongeant parfaitement. Plongez 3 fois en effectuant le plus grand nombre de cascades possible avant de toucher à l'eau. Si les juges décident que vous êtes le meilleur plongeur, votre Sim gagne et se mérite des Simflouz.

Antibioticator

Votre Sim doit détruire les bactéries qui se trouvent dans le plat. Ils doivent être de la même couleur, mais attention aux agents mutagènes!



FAITES CONNAISSANCE AVEC VOS VOISINS

SimVallée compte beaucoup de personnages colorés à rencontrer pour un petit village. La présente section vous présente quelques-uns des habitants de SimVallée.

Rocky O'Roar

Ce motard à mauvaise réputation joue selon ses propres règles. Selon les rumeurs, il habite encore chez ses parents...mais nous vous suggérons de ne pas le taquiner à propos de ça ni à propos de quoi que ce soit.



Willy Lebourrin

Willy Lebourrin sait comment survivre 10 rondes. Il se sert souvent de ses poings pour résoudre des problèmes.



Ernesto Stérone

Certains Sims disent que Ernesto était un imbécile maigrichon lorsqu'il était plus jeune, ces allégations n'ont jamais été prouvées. Quoiqu'il ne soit pas le plus futé du village, Ernesto est le plus grand et le plus fort.



Laura Lyn Galls

Laura Lyn Galls, née et élevée à SimVallée sait viser juste. Elle sait faire la différence entre une vache et un bovin, garanti.



Guillermo Péhas

Guillermo est un grand dépensier. Votre Sim doit rester en bon terme avec lui au cas où il aurait besoin d'argent.



Com. Moulinarro

Le commissaire Moulinarro est le seul policier de SimVallée. Il prend fierté à garder les rues de SimVallée sécuritaires et il aime se vanter du fait que la traversée illégale a diminué de 25% depuis qu'il est en service.



René Dhanlaux

Quoique René Dhanlaux ne soit pas le pêcheur le plus amical, il connaît les meilleurs endroits pour pêcher de gros poissons. Si votre Sim en arrive à apprivoiser ce rude pêcheur, il lui dira peut-être ce qu'il utilise comme appât.



Hector Plasmé

Ce voisin d'un autre monde connaît bien tout ce qui rôde la nuit. Un peu cinglé, ce fantôme peut tout de même donner à votre Sim des biens de ce monde dont il n'a plus besoin.



Barbara Scooley

Barbara doit s'assurer qu'aucun Sim ne se noie dans les eaux profondes. Elle est fière de son physique, lequel lui permet de sauver des vies et bien paraître dans son uniforme...un maillot de bain.



Piétro Péroni

Pas de cuisine française gastronomique pour Piétro Péroni. Né à SimVallée, Piétro aime concocter des recettes maison.



Lucien Narval

Lucien Narval est le poissonnier de SimVallée. Il s'agit d'un vieux pêcheur grincheux alors soyez prudent dans vos paroles!



Agathe Jettry

Cette dame âgée de SimVallée se mêle des affaires de tout le monde. Elle collectionne tout ce qu'elle trouve; peut-être aura-t-elle besoin des objets dont votre Sim ne peut se servir.



Oncle Poucevert

Grâce à l'invitation généreuse d'oncle Poucevert à venir passer l'été à SimVallée, votre Sim a l'occasion de profiter de la vie de campagne.



Manuel Travos

Certains Sims se méfient de Manuel car ils pensent qu'il se sert parfois de son camion pour déménager les meubles des gens...même s'ils ne sont pas au courant. Mais lorsque vient le temps de déménager, son camion est le meilleur véhicule pour transporter les biens d'un Sim d'un bout à l'autre du village.



- En plus de ce groupe de personnages, il existe d'autres Sims qui peuvent devenir des amis, des colocataires, etc!

MODE MULTIJOUEUR

Échanger des objets avec un autre joueur en liant 2-4 appareils Game Boy® Advance par le biais d'un câble Game Boy® Advance Game Link®. Vous pouvez joindre ensemble quatre appareils Game Boy® Advance.

Remarque : Vous pouvez seulement connecter des appareils Game Boy® Advance lorsque les joueurs ont choisi la même langue.

Pour échanger avec un autre joueur :

1. À partir de l'ordinateur des enchères de la bibliothèque, choisissez CONNECTER. Le menu Établir le lien GBA apparaît.
 - Un appareil Game Boy® Advance doit être connecté à votre appareil par le biais d'un câble Game Boy® Advance Game Link® pour que cette option soit offerte.
 2. Sélectionnez les objets que vous désirez échanger.
 - Vos poches doivent contenir un espace libre pour que vous puissiez acheter un objet.
 - Certains objets ne sont accessibles qu'à certains Sims. La seule façon d'obtenir cet objet et d'échanger avec un autre Sim.
- ◆ Pour retourner au menu principal, appuyez sur le bouton **B**.

Déverrouiller l'île du Paradis :

- À partir de l'ordinateur des enchères de la bibliothèque de SimVallée, liez 2-4 appareils GameBoy® Advance pour déverrouiller l'île du Paradis.
- Une fois que l'île est déverrouillée, cherchez un petit bateau à moteur près des quais qui vous mènera à l'île. Cet endroit deviendra pour toujours une seconde demeure pour vos Sims!

LIAISON NINTENDO GAMECUBE^{MC}

Connectez votre Game Boy® Advance à votre Nintendo GameCube^{MC} et transférez votre Sim vers/de la version de *The Sims Bustin' Out* pour Nintendo GameCube^{MC}.

Remarque : Pour vous connecter au Nintendo GameCube^{MC}, vous devez d'abord choisir Connexion GCN à partir du menu principal de votre Game Boy® Advance.

Remarque : Votre Nintendo GameCube^{MC} et votre Game Boy® Advance doivent afficher la même langue pour que vous puissiez établir la connexion.

GAME CABINET

La première fois que vous connectez votre Game Boy® Advance à votre Nintendo GameCube^{MC}, vous déverrouillez un nouvel objet—le Game Cabinet—lequel peut être acheté dans la version de *The Sims Bustin' Out* pour Nintendo GameCube^{MC}. Lorsque vous achetez et placez le Game Cabinet, vous pouvez jouer à quatre mini-jeux sur l'appareil Game Boy® Advance.

- Vous devez être connecté et être à l'écran Connexion GNC pour déverrouiller le Game Cabinet.
- Les Simflouz que vous gagnez dans au cours de ces mini-jeux sont transférés à *The Sims Bustin' Out* pour Nintendo GameCube^{MC} à la fin de la partie.
- Si la connexion est rompue entre votre Nintendo GameCube^{MC} et votre Game Boy® Advance, vous pouvez continuer à jouer le mini-jeux courant jusqu'à ce que le temps ne soit écoulé ou que vous perdez la partie. Toutefois, les Simflouz que vous gagnez au mini-jeu ne soit pas transférés au Nintendo GameCube^{MC}. Vous ne pouvez recommencer un mini-jeu lorsque la connexion est rompue à moins de rétablir la connexion. Finalement, votre Sim ne peut utiliser le Game Cabinet lorsque la connexion est rompue.
- N'oubliez pas que votre Sim aime seulement se servir du Game Cabinet lorsqu'il est de bonne humeur.

DES SIMS PORTATIFS

Lorsque vos appareils sont connectés, vous pouvez télécharger votre Sim de la version *The Sims Bustin' Out* pour Nintendo GameCube sur votre Game Boy® Advance et vous en servir comme personnage. Lorsque vous utilisez ce personnage, tout développement ou changement des motivations, des habiletés et des Simflouz peut être sauvegardé et retransféré vers le Nintendo GameCube.

Pour télécharger un Sim de votre Nintendo GameCube^{MC} sur votre Game Boy® Advance :

1. Utilisez un câble Nintendo Game Cube^{MC} Game Boy Advance® pour connecter les deux appareils.
2. À partir du menu principal de la copie de *The Sims Bustin' Out* pour Game Boy® Advance, sélectionnez Connexion GCN.
3. Chargez ou créez un Sim sur votre Nintendo GameCube^{MC}.
4. À partir de la maison de votre Sim, sélectionnez le scooter, puis choisissez TRAVEL TO GBA SIM VALLEY.
 - Si vous ne possédez pas de véhicule, essayez d'obtenir un emploi pour déverrouiller le scooter.
5. Votre Sim est transféré au Game Boy® Advance!
 - Lorsqu'ils voyagent à SimVallée, vos Sims sont transférés avec leur nom, leur sexe, leurs motivations, leurs Simflouz et leurs habiletés!
6. Lorsque vous avez fini de jouer, assurez-vous de sauvegarder votre Sim au GBA dans la fente GCN.

Pour télécharger de votre appareil Game Boy® Advance sur votre Nintendo GameCube^{MC}.

1. Utilisez un câble Nintendo GameCube^{MC} - Game Boy® Advance pour connecter les deux appareils.
2. À partir du menu principal de votre copie de *The Sims Bustin' Out* pour Game Boy® Advance, sélectionnez Connexion GCN.
3. Chargez votre partie sauvegardée de *The Sims Bustin' Out* sur le Nintendo GameCube^{MC}.
4. Un écran apparaît, vous offrant deux options : MOVE SIM BACK ou FORCE SIM BACK.
5. Choisissez MOVE SIM BACK pour renvoyer votre Sim au Nintendo GameCube^{MC} avec ses nouvelles données (Simflouz gagnés, points d'habileté acquis, progrès dans la version pour GBA, etc.). L'écran de transfert apparaît.
 - Si vous avez réussi à renvoyer votre Sim à SimVallée, un message apparaît à l'écran du Game Boy® Advance vous disant que l'envoi est un succès. L'espace GCN sur le GBA est ensuite effacé pour permettre la visite d'un Sim.
6. Si vous ne voulez pas retransférer votre Sim de votre GBA, ou si votre Sim n'existe plus sur votre GBA, choisissez FORCE SIM BACK pour perdre vos progrès sur le GBA. Ceci transforme votre Sim de la copie Nintendo GameCube^{MC} en le personnage qu'il était avant que vous l'envoyiez à SimVallée. Vous pouvez forcer le retour d'un Sim sans qu'un Game Boy® Advance soit connecté au Nintendo GameCube^{MC}.

Les progrès de votre Sim à SimVallée dans la version Nintendo GameCube^{MC}

Lorsque vous renvoyez votre Sim de SimVallée au Nintendo GameCube^{MC}, les progrès de votre Sim sont sauvegardés pour que vous puissiez continuer de jouer la prochaine fois que votre Sim visite Sim Valley. Toutefois, *The Sims Bustin' Out* pour Game Boy® Advance peut seulement enregistrer des informations à propos d'un Sim Nintendo GameCube^{MC}. Si vous décidez de charger un Sim différent sur le GBA, tout progrès effectué par votre Sim original sera perdu. Pensez-y lorsque vous décidez d'envoyer un Sim à SimVallée!

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Enregistrez les progrès d'un Sim et continuez à jouer plus tard.

Pour enregistrer une partie :

1. À partir du menu de pause, choisissez SAUVEGARDER. L'écran de sauvegarde s'affiche.
2. Appuyez sur la **+**croix directionnelle $\Leftrightarrow$ pour choisir un espace, puis appuyez sur le bouton **A**.

Pour charger une partie sauvegardée :

1. À partir du menu principal, choisissez CHARGER UN SIM. L'écran Charger s'affiche.
 2. Appuyez sur la **+**croix directionnelle $\Leftrightarrow$ pour placer en surbrillance le Sim que vous voulez charger, puis appuyez sur le bouton **A**.
- Un espace de sauvegarde, l'espace GCN, est réservé seulement aux Sims de la version pour Nintendo GameCube^{MC} et il ne peut être utilisé pour d'autres sauvegardes.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis, et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après

la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$US à l'ordre d'Electronic Arts, ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

SERVICE DES GARANTIES DE EA

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

Téléphone : (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

ASSISTANCE TECHNIQUE - Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8h30 à 11h45 ou de 13h00 à 16h30, heure du Pacifique. **Prenez note que ce service n'est offert qu'en anglais.**

COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

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

Ce produit contient des polices de caractères sous licence de Agfa Monotype Corporation et de ses fournisseurs, qui ne doivent en aucun cas être distribuées, copiées, reformatées, décompilées ou désassemblées. Vous pouvez transférer le logiciel contenant les polices de caractères à un tiers en tant que partie du produit sous réserve que (i) le tiers accepte tous les termes de cet accord et que (ii) vous ayez détruit tous les exemplaires de ce logiciel de police de caractères en votre possession ou sous votre contrôle, y compris l'exemplaire installé sur votre ordinateur dès que vous lui aurez transféré le produit. Vous n'avez aucun droit, titre ou intérêt sur ce logiciel sinon le droit de l'utiliser à des fins personnelles, en accord avec ce document, en tant que partie du produit installé sur votre ordinateur. Tous droits réservés.

Pour jeter un coup d'oeil sur le contrat de licence d'Agfa Monotype's, veuillez visitez leur site web www.agfamonotype.com.

Logiciel et documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, The Sims, SimCity, EA GAMES, le logo de EA GAMES, Maxis et le logo de Maxis sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou autres pays. Tous droits réservés. Développé par Griptonite. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. EA GAMES^{MD} et Maxis^{MD} sont des marques de Electronic Arts^{MD}.



Proof of Purchase/Preuve d'achat
The Sims Bustin' Out
1473105



ELECTRONIC ARTS INC.
209 REDWOOD SHORES PARKWAY
REDWOOD CITY, CA 94065

1473105
PRINTED IN THE USA