AGB-ALRE-USA

GAME BOY ADVANCE

LEGO® RACERS 2

Instruction Booklet
Manuel d'utilisation

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	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**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

Introduction 6

Starting the Game 7

Character Builder 11

Racing in LEGO® Racers 2 12

Story Game 17

Other Games 20

Arcade Game 20

Battle Game 22

Capture the Flag 23

Construction Game 25

Time Trial 26

Bonus Games 27

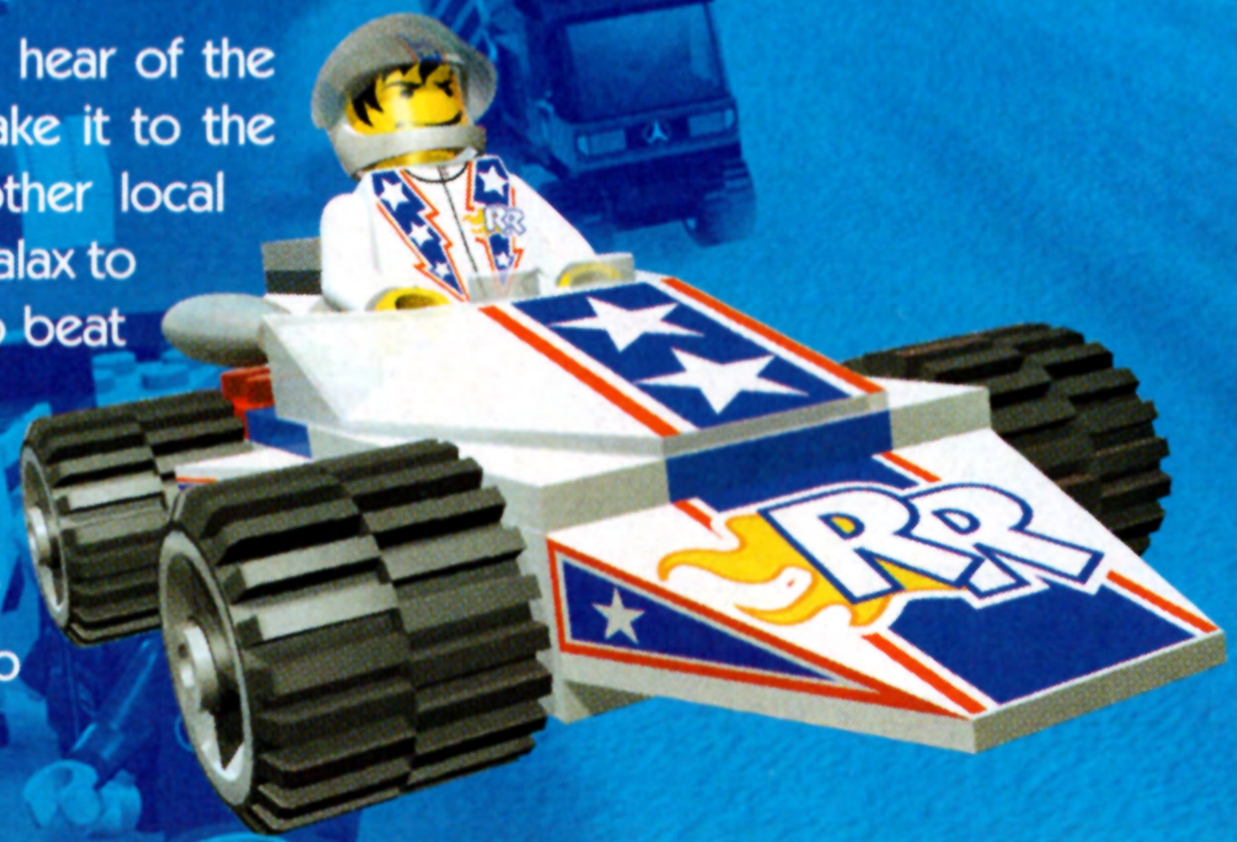
Credits 59

Introduction

After he was beaten in the first LEGO® Racers game, Rocket Racer was heart-broken - he thought his racing days were over. Then, one day, while trudging sadly through Sandy Bay, he came across an advertisement for the planet Xalax, home of the race-crazy aliens, the Ramas. "Wow", he said to himself, "a whole planet of racers – sounds like my kind of place!"

He found the intergalactic portal, and he so impressed the Ramas with his driving talents, he earned their respect and friendship. His skills improved, and his confidence returned – he even built a better car and picked out some cool new clothes! Now, Rocket Racer has issued a fresh challenge to the LEGO worlds – come to Xalax and race against him and his alien friends to become Galactic Racing Champion!

You live in Sandy Bay, and when you hear of the challenge, you decide to try and make it to the Championship. But there are four other local inhabitants who would like to go to Xalax to represent the town, so you'll need to beat them first. Then, you must travel to three more LEGO worlds, to improve your skills and to win new parts for your car that together will help you beat Rocket Racer.



Starting the Game

1. Set up your GAME BOY® ADVANCE according to the instructions in the Nintendo instruction manual. Make sure the power is OFF before inserting or removing a Game Pak.
2. Insert the LEGO® Racers 2 Game Pak into the GAME BOY® ADVANCE
3. Turn on the GAME BOY® ADVANCE and the GREEN light situated on the right-hand side of the screen should light up to indicate power.

Quick Start

If you want to get racing straight away, here's what to do!

Select you language using the Control Pad, and press the A Button.
Press the A Button again to skip the introduction screens. Using the Control Pad, select **Single Player** and press the A Button. Press the A Button again to select **Arcade Game**. You can change the number of laps using the Control Pad. Choose your opponents using the Control Pad and the A Button, then press START. Use the Control Pad to choose a world and then a track and press the A Button.

Starting the Game

Language

The first thing to do is to choose the language for the game. Press the Control Pad left and right to move through the flags, and press the A Button to select one.

Menus

To use any of the menus you see in the game, use the following buttons:



Starting the Game

The first menu you'll see is the **Main Menu**, which presents you with four options:

- Story Game
- Single Player
- Multiplayer
- Options

The **Story Game, Single Player** and **Multiplayer** games are covered later in this manual.

Options

The **Options** menu gives you four choices:

- Music – Toggle the music On or Off using the A Button
- Sound Effects – Toggle the sound effects On or Off using the A Button
- Save options – Takes you to another menu where you can **Clear Story Mode** and **Clear Hi-Scores** (your fastest lap times). Be very careful when using these options, because once they have been cleared, the saves are lost forever.
- Credits

Starting the Game

Saving the Game

The game will be saved automatically after each race, after you've built a LEGO® character, and after you've got a high score.

Multiplayer Games

The **Arcade**, **Battle**, **Capture the Flag** and **Construction** games can all be played in **Multiplayer** mode, using the GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® Cables, which should be inserted into your GAME BOY® ADVANCE before you switch the power on. You can choose to be either the Master (the host of the game), or a Slave (one of the other racers).

If you are the Master, the other players should then connect to your GAME BOY® ADVANCE and switch the power ON. Select **Multiplayer** from the **Main Menu**, and then choose a game. You will be taken to the Connections Screen. The display on your GAME BOY® ADVANCE will update as each player joins the game. When you are happy that all the players are connected, press START to continue. You can then change the settings, and start the game.

If you are the Slave, connect the GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® Cable to your GAME BOY® ADVANCE, and switch the power ON. Choose the same game as the Master, and select **Multiplayer**. You will be taken to the Connections Screen, where you will be told which number racer you are. You should then wait until the Master begins the game.

Character Builder



In LEGO® Racers 2, you can build your own LEGO driver. Choose **Build Character** from the **Main Menu**.

First choose a head. Use Left and Right on the Control pad to cycle through the different LEGO heads that are available. When you find one you like, press the A Button.

Press Down on the Control Pad to move on to the chest, and press Down again to change the legs. If you're feeling really adventurous, and press Down again, until the row of question marks lights up. Press the A Button again, and watch a random minifigure be constructed for you.

When you're happy with your character, press START. Next, you'll see your character's Driver's License. Now you can choose a name. Use Up and Down on the Control Pad to change the letters, and Right (or the A Button) to move on to the next letter. Press Left to move back a space. When you're happy, press START.

Racing in LEGO® Racers 2

The Racing Screen



The Direction Help will pop up to warn you of turns, jumps or other obstacles on the course ahead.

Controls


Use Power-Up
Power Slide
Nintendo
POWER
GAME BOY
Nintendo®
GAME BOY ADVANCE
Steer Left and Right
Pause
START
SELECT
A
B
Accelerate
Brake

Racing in LEGO® Racers 2

Pause Mode/Options Menu

Press START during a race to pause the game, and to bring up the **Options Menu**. The menu gives you four choices:

- Resume – Continue the race from where the game was paused
- Restart Race (not available during the Mars Bonus Game)
- Sound Options – You can toggle the **Music** or **Sound Effects** On or Off using the A Button
- Quit – Leaves the race

Power Sliding

Power-sliding helps you turn tight corners quickly, but it takes a bit of practice. As you approach a turn, ease off on the Accelerator, press the R Button, and steer into the turn. Let the car centre again as you come out of the turn, and you're off!

Power-Ups



There are seven amazing Power-ups in LEGO® Racers 2, each with a different effect. Pick them up by driving over them. The GAME BOY® ADVANCE will choose a Power-up for you.

Press the L Button to use each one. You can't pick up a new Power-up if you're already carrying one.

The seven types are:



This disk fires straight ahead, and bounces off walls and other objects until it hits a car or runs out of power.



This Power-up surrounds your car with spinning balls. If an opponent bumps into you, his car will be damaged. You can pick up more Power-ups while the Thunderball is activated.



This Power-up is a heat-seeking missile that will home in on the nearest car in front of you.

Racing in LEGO® Racers 2



This missile fires straight ahead, until it hits a car or another object, then it explodes.



This Power-up gives you a short burst of speed.



This Power-up makes your car invisible. You can pick up more Power-ups while in stealth mode.



This Power-up is a ball that drops behind your car. If another driver hits it, they will spin out of control and will bounce into the air.

Losing Bricks



When an opponent uses a Power-up against you, the damage to your car is shown in the Damage Counter on your screen. As you lose bricks, your car will slow down. You can reduce the amount of damage to your car (and keep your speed up) by collecting the bricks that you will find on each track – just drive over them to collect them.

Story Game

At the beginning of the Story Game, you will be asked to select your LEGO® character for the game.

In the Story Game, you'll meet Sparky, Sandy Bay's mechanic. He lives in the bottom right corner of the town of Brickton. Use the Control Pad to walk around the town. To meet some of the townspeople, press the A Button when you're standing on a marker.

Go to the Town Hall to meet four of the local inhabitants, all of which want to represent Sandy Bay at the Galactic Racing Championship. You'll need to race each of them in turn to prove you're the best person to go to Xalax and race against Rocket Racer.

Golden Bricks

After you've beaten the Brickton racers, you'll need to travel to three other LEGO® worlds to improve your skills, and to win new parts for your car.

To travel to these worlds, you need to win Golden Bricks. One Golden Brick is awarded for winning a race. The price of a ticket to each world is different – you'll only need a few Golden Bricks to reach Dino Island, for example, but lots to get to Xalax.

Bosses

There are three Boss drivers in LEGO® Racers 2, and, if beaten, each will give you a car part that will help you in your quest to beat Rocket Racer.



On Dino Island, you'll meet Sam Sanister. He will drop treacherous oil slicks behind his car to try and slow you down. If you beat him, he'll give you a much better engine that will increase your speed.

Story Game



On Mars, you'll race against Riegel, the head Martian. He drives a flying saucer with amazing shields. Riegel can use a Power-up that reverses your controls! If you beat him, you will gain a Martian shield generator to make your car tougher.



In the Arctic, you'll be challenged by The Berg, a large ice-monster who doesn't even need a car! The Berg can create giant ice stalagmites, behind him, though, so drive carefully! If you beat him, he'll give you super-grip wheels.

In order for Rocket Racer to invite you to Xalax, you must beat all three Bosses.

Xalax

Like Rocket Racer, you'll need to travel to Xalax via the intergalactic portal on Sandy Bay. On Xalax you will first race against the very best Ramas racers on their qualifying tracks; only after completing these will you be worthy to take on Rocket Racer, the greatest driver in the galaxy!

Map Screens



When you travel to a new race world, you'll appear on a map screen. It works just like the Brickton map – use the Control Pad to move around, and press the A Button when you reach a marker to meet a local inhabitant, or to start a race. It may even lead to another map, or even start a **Bonus Game**.

The markers are colour-coded:

Red	Conversation/Race Markers – These markers lead to either LEGO® characters that want to talk to you, or to the start of a race. Press the A Button to move a conversation on.
Green	Exit – This type of marker takes you back to the last map.
Yellow	Boss Races – These only appear after you have won the first four races on each world.
Blue	Bonus Game – These only appear if you have collected a Bonus Game gateway in a race.

On the map screens, you can press START to pause the game and to open the Options Menu. The menu gives you three options:

- Resume – Continue from where the game was paused
- Restart Race
- Exit – Return to the **Main Menu**

Bonus Games



Bonus Games are unlocked when you drive across special vortices that appear on the tracks in the Story Game. For more information on Bonus Games, please turn to page 27. When you first complete each Bonus Game, at each difficulty level, you will be awarded a Car Bonus point. These are small improvements that can be added to either the Engine, Shield or Wheels prizes. You must decide where you would like to allocate the points, but each has a maximum of 4. You don't have to have won an item in order to allocate points to it, and the Car Bonus points will still help you, even without the item.

Other Games

In addition to the **Story Game**, LEGO® Racers 2 includes a range of other games that can be played in either **Single Player** or **Multiplayer** modes.

In the **Arcade** and **Construction** games, you will see a **Settings Menu**, where you can decide how the game will be played. Press the Control Pad left and right to change the setting. Press the A Button to go to the **Track Select Screen**.

- Number of Laps – In Arcade mode, you can choose either 3 or 5 laps.
- Opponents – (**Single Player** only) Sets the number of opponents that are controlled by the GAME BOY® ADVANCE

Press the A Button to move on.

Arcade Game

The arcade game allows you to race against any of the tracks that you have already reached in the **Story Game**. At the beginning of the game you can race on all of the Brickton tracks.

Other Games

Single Player

After the **Settings Menu**, select your opponents in the race – you only choose from characters that you have unlocked in the **Story Game**. Use the Control Pad to move around the screen, and, if an arrow appears at the edge of the screen, push the Control Pad in that direction to access more racers. Press the A Button to select a racer - you can press it again to de-select a racer. Then press START.

Press the Control Pad left and right to choose the track you'd like to race on, or press the Control Pad up to choose a different world. Press the Control Pad left and right to cycle through the worlds, then press the Control Pad down to choose a track (press the Control Pad left and right again to move through the tracks). Press the A Button to move on.

After the race, you can choose from three options:

- Race Again
- Change Track
- Exit

Multiplayer

If you choose to play the game in Multiplayer mode, you will first be taken to the **Connections Screen**, as described on page 10. If you are the Master, you will be shown the **Settings Menu**.

If you are a Slave player, please go to the **Connections Screen** and wait for the game to begin.

Other Games

Battle Game



In the **Battle Game**, you can challenge up to 3 friends to a battle in a specially built arena; in **Single Player** mode, you can play against cars controlled by the GAME BOY® ADVANCE.

Single Player

The **Battle Game** can be reached through **Special Games** on the **Single Player Menu**. After the **Settings Menu**, you'll be taken to the **Arena Select Screen** to choose which world you'd like to race in – there's one arena in each world. Points are awarded for successfully using Power-ups against your opponents. The goal is to win the most points before the time runs out. Points are awarded for beating an enemy. The goal is to reduce their damage counter to zero.

Multiplayer

If you choose to play the game in **Multiplayer** mode, you will first be taken to the **Connections Screen**, as described on page 10. If you are the Master, you should progress to the **Settings Menu** and then the **Arena Select** screen.

If you are a Slave, go to the **Connections Screen** and wait for the game to begin.

Capture the Flag



In this team game, you must compete in one of 5 arenas to capture the opposing team's flag and return it to your base, while you protect your own.

Single Player

Capture the Flag can be reached through **Special Games** on the **Single Player Menu.** Then select the arena on which you would like to play and press the A Button to start the game.

You will receive 1 point if you return your opponents' flag to your base. When you have done this, the flag will be returned to your opponents' base to be collected again. In **Single Player** mode, your team's score appears on the left of the scoreboard.

Other Games

Multiplayer

The **Multiplayer** game is played by two or more players.

If you choose to play the game in Multiplayer mode, you will first be taken to the **Connections Screen**, as described on page 10. If you are the Master, you should progress to the **Arrange Teams Screen**, where you can allocate players to each team, and then on to the **Arena Select Screen**.

If you are a Slave, go to the Connections Screen and wait for the game to begin.

NOTE: If your team member is being controlled by your GAME BOY® ADVANCE (**Single Player only**), you can tell them what to do. If a Sword appears on the right of the screen, your team member will try and steal your opponents' flag; if a Shield appears, your team member will defend your flag. You can toggle between the Sword and Shield symbols by pressing SELECT.



Construction Game



In this game, you must collect 8 pieces of a LEGO® statue. The GAME BOY® ADVANCE will choose a different piece at random, and display it on screen. You must drive around the track to find it, and return it to your base until the statue is completed. Your competitors will be collecting pieces of their own, and the first to complete their statue is declared the winner.

Single Player

The **Construction Game** can be reached through **Special Games** on the **Single Player Menu**. After the Settings Menu, you'll be taken to the Arena **Select Screen** to choose which world you'd like to race in – there's one arena in each world.

Multiplayer

If you choose to play the game in **Multiplayer** mode, you will first be taken to the **Connections Screen**, as described on page 10. If you are the Master, you should progress to the **Settings Menu**.

If you are a Slave, go to the **Connections Screen** and wait for the game to begin.

Other Games

Time Trial



In this game, you can try to set your fastest times on each track. You will only be able to race on tracks that you've already reached in the **Story Game**. The races take place over 5 laps, and no race can last more than 30 minutes.

Use the Control Pad to choose a world and then a track and press the A Button (see page 21). Then select **Race**, and press the A Button again.

After the race is over, your 5 lap times and your overall time will be displayed.

You can view the high scores by choosing the world, then the track, and press the A Button. Then, choose **View Hi-scores**, and press the A button again. Press the B Button to go back.

This game is only available in **Single Player** mode.

Other Games

Bonus Games

Items being carried



Timer

Egg / Meteor counter

Dino Island/Arctic

Number of gems collected



Mars

Brickton

Current Power-up



Bags collected

Other Games

There are four **Bonus Games** in LEGO® Racers 2, one in each world, apart from Xalax, and each has three levels of difficulty. You can access the **Bonus Games** through the blue markers on the maps, but you must complete each level before you can progress to the next. **Bonus Games** that you complete in **Story Mode** can also be accessed via the **Single Player Menu**.

- **Brickton: Cops & Robbers**. The Brickton bank's armored truck has collected all the money bags from the vault, but they didn't close the door properly, and they're falling out on to the road. The local villain plans to follow the van collecting the cash, and the Brickton police need a fast racer to catch him. Drive around the track, bumping into the robber, to help the police arrest him. Red dots represent the location of a money bag; they change to green when the robber collects the bag.
- **Dino Island: Collect the Eggs**. Help the Adventurers collect dinosaur eggs, and return them to the base. Drive over an egg to collect it – you'll see it appear in your Inventory on the screen. You can only fit Two dinosaur eggs in your car, so you'll need to drive back to base to give the egg to the Adventurers, where their Egg Count will be updated.

Other Games

- **Mars: Tube Racing**. The Martians get around the planet's surface by riding fast-moving sledges down long, slippery tubes. The last Martian down this tube dropped all his gems. Try to collect them for him, avoiding all of the obstacles.
- **Arctic: Collect the Meteors**. Help Doc collect the fallen meteorites that scatter the ice-floes. Drive over each meteorite to collect it – it'll appear in your Inventory on the screen. You can only fit two meteorites in your car, so you'll need to drive back to base to give it to the Scientists, where their Meteor Count will be updated.



Notes

LEGO®

RACERS 2

Manuel d'utilisation

Informations et precautions d'emploi

LISEZ CETTE NOTICE AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDEO.

⚠ ATTENTION - Batteries Rechargeables

LE NON-RESPECT DES INSTRUCTIONS SUIVANTES PEUT ENDOMMAGER LES PILES (BRUITS DE "POP", FUITE D'ACIDE DE BATTERIE), LA CONSOLE, LES ACCESSOIRES OU VOUS CAUSER DES DOMMAGES CORPORELS.
SI UNE FUITE D'ACIDE SE PRODUIT, LAVEZ A GRANDE EAU LES VETEMENTS ET LA PEAU.
ELOIGNEZ LES PILES DE VOTRE BOUCHE ET DE VOS YEUX. RENSEIGNEZ-VOUS AUPRES DU FABRICANT DES PILES POUR PLUS D'INFORMATIONS.

1. N'utilisez que de spiles alcalines. N'utilisez pas de piles au carbone zinc ou tout autre type de pile non-alcaline.
2. Ne mélangez pas piles neuves et usées (remplacez-les toutes en même temps).
3. Ne mettez pas les piles à l'envers (borne [+] sur borne [+] et borne [–] sur borne [–]).
   Ne court-circuitez pas les bornes d'alimentation.
4. Ne laissez pas de piles usées dans le Game Boy Advance.
5. N'utilisez que des piles de même type (alcalines).
6. Ne laissez pas de piles dans la console ni d'accessoires connectés pendant de longues périodes.
7. Ne laissez pas la console en position ON lorsque les piles ont perdu leur puissance.
   Eteignez la console (OFF).
8. Ne jetez pas les piles au feu.
9. N'utilisez pas de piles rechargeables comme les piles au nickel-cadmium.
   Ne rechargez pas les piles non-rechargeables.
10. N'utilisez pas de piles endommagées.
11. N'insérez/retirez pas les piles quand la console est allumée.
12. NOTE GENERALE: Les piles rechargeables doivent être retirées avant d'être rechargées.
    Les piles rechargeables doivent être rechargées sous la surveillance d'un adulte.

⚠ ATTENTION – Avertissement sur la fatigue

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

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

⚠ ATTENTION – Avertissement sur l'épilepsie

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

- Lorsque vous utilisez votre Super NES® ou Nintendo®64 ne restez pas trop près de votre écran. Eloignez-vous de votre écran le plus possible.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Jouez sur l'écran le plus petit possible.
- Ne jouez pas si vous sentez une quelconque fatigue.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment,de certains types de stimulations lumineuses fortes: succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'ellesjouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il FAUT CESSER DE JOUER IMMEDIATEMENT et consulter un médecin.

Table des matières

Introduction 35

Commencer à jouer 36

Construction personnage 40

En piste avec LEGO® Racers 2 41

Mode aventure 46

Autres parties 49

Mode arcade 49

Mode bataille 51

Capture du drapeau 52

Jeu de construction 54

Contre la montre 55

Parties bonus 56

Crédits 59

Introduction

Battu dans le premier jeu LEGO® Racers, Rocket Racer ne s'est jamais vraiment remis de sa défaite. Dans son esprit, il a quitté la scène. Puis un jour, alors qu'il erre dans Sandy Bay, il aperçoit une publicité pour Xalax, la fameuse planète des pilotes fous, les Ramas. "Ouah", se dit-il, "une planète avec rien que des pilotes, c'est le pied !" Il parvient à gagner le respect des Ramas en franchissant le portail intergalactique. Notre champion reprend vite confiance en lui. Il se fait construire une super voiture et se relooke. Aujourd'hui, Rocket Racer fait son grand retour et s'apprête à lancer un défi aux mondes LEGO. Rejoins-le sur Xalax et affronte-le, ainsi que tous ses copains extraterrestres, afin de remporter le titre de champion intergalactique !

Tu incarnes un habitant de Sandy Bay et tu entends parler du défi qui vient d'être lancé. Tu décides de tout faire pour participer au championnat. Mais tu n'es pas seul dans ce cas : quatre autres habitants aimeraient eux aussi aller à Xalax y représenter leur ville. Ta première mission sera donc de tous les battre. Ensuite, tu iras dans trois autres mondes LEGO, afin d'accroître tes performances et améliorer ta voiture. Tu auras alors tous les atouts en main pour battre Rocket Racer.



Commencer à jouer

1. Configure ta console GAME BOY® ADVANCE conformément aux instructions du mode d'emploi Nintendo. Assure-toi que ta console est éteinte (interrupteur sur OFF) avant d'insérer ou de retirer une cartouche.
2. Insère la cartouche LEGO® Racers 2 dans la console GAME BOY® ADVANCE.
3. Mets la console GAME BOY® ADVANCE en marche (interrupteur sur ON). La diode VERTE située sur le côté droit de l'écran devrait s'allumer pour indiquer que la console est sous tension.

Démarrage rapide

Si tu veux te mettre en piste illico presto, voici comment faire !

Sélectionne la langue de jeu à l'aide de la manette et valide en appuyant sur le bouton A. Appuie de nouveau sur le bouton A pour passer les écrans d'accueil. A l'aide de la manette, sélectionne **un joueur** et valide en appuyant sur le bouton A. Appuie de nouveau sur le bouton A pour sélectionner **mode arcade**. Tu peux alors changer le nombre de tours à l'aide de la manette. Sers-toi aussi de la manette pour choisir tes adversaires, appuie sur le bouton A, puis sur START. Sers-toi de la manette pour choisir un monde puis un circuit. Appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix.

Commencer à jouer

Choix de la langue

Avant toute chose, tu dois sélectionner une langue de jeu. Fais défiler les drapeaux à l'aide des boutons gauche et droite de la manette puis appuie sur le bouton A pour faire une sélection.

Menus

Les commandes suivantes s'appliquent à tous les menus du jeu :



Mettre une option de menu en surbrillance

Sélectionner une option de menu

Retour

Commencer à jouer

Le **menu principal** apparaît toujours en premier, il comporte les quatre sous-menus suivants :

- Mode aventure
- Un joueur
- Multi-joueurs
- Options

Les sous-menus **mode aventure, un joueur** et **multi-joueurs** seront traités ultérieurement dans ce manuel.

Options

Le menu **options** comporte les quatre sous-menus suivants :

- Musique : tu peux activer ou désactiver la musique à l'aide du bouton A.
- Effets sonores : tu peux activer ou désactiver les effets sonores à l'aide du bouton A.
- Options de sauvegarde : un menu s'ouvre où tu peux effacer le mode aventure et les meilleurs tours (tes meilleurs temps). Fais très attention lorsque tu utilises cette option car une fois effacée, la partie est irrécupérable.
- Crédits

Commencer à jouer

Sauvegarder une partie

La console effectue des sauvegardes automatiques à la fin de chaque course en **mode aventure**, après la construction d'un personnage LEGO®, et dès que tu bas un ancien record.

Mode multi-joueurs

Les parties en modes **arcade, bataille, capture du drapeau** et **jeu de construction** peuvent être jouées à plusieurs à l'aide des Câbles GAME BOY® ADVANCE GAME LINK®. Relie ces Câbles à la GAME BOY® ADVANCE avant de la mettre en marche. Tu pourras être, au choix, Maître (hôte de la partie) ou Esclave (un pilote parmi les autres).

Si tu joues en tant que maître, les autres joueurs doivent se connecter à ta GAME BOY® ADVANCE et mettre leur propre GAME BOY® ADVANCE en marche. Sélectionne **multi-joueurs** à partir du **Menu principal**, puis choisis une partie. L'**écran connexions** apparaît. Dès qu'un joueur se joint à la partie, ta GAME BOY® ADVANCE t'informe de sa connexion. Lorsque tous les joueurs sont connectés, appuie sur START pour continuer. Tu peux alors changer les paramètres et commencer la partie.

Si tu joues en tant qu'esclave, relie un GAME BOY® ADVANCE GAME LINK® à ta GAME BOY® ADVANCE, puis mets-la en marche. Sélectionne **multi-joueurs** à partir du **menu principal**. L'**écran connexions** apparaît, un numéro de pilote t'est alors attribué. Il ne te reste plus qu'à attendre que le maître commence la partie.

Construction personnage



Si tu commences à jouer en **mode aventure**, tu peux créer tes propres personnages LEGO®.

Commence par choisir un visage. En appuyant sur la manette droite et gauche, fais défiler tous les visages LEGO. Lorsque tu en trouves un qui te convient, appuie sur le bouton A pour le sélectionner.

Appuie sur la manette bas pour passer au torse, puis de nouveau pour passer aux jambes. Si tu te sens l'âme aventureuse, appuie encore sur le bouton A jusqu'à ce que la ligne de points d'interrogation apparaisse en surbrillance. Appuie une dernière fois sur le bouton A, tu assisteras alors à la création d'un pilote par la console.

Lorsque ton pilote te convient, appuie sur START. Maintenant, il faut compléter le permis de conduire de ton pilote. Choisis un nom. Fais défiler les lettres à l'aide des boutons haut et bas de la manette et appuie sur le bouton droite (ou le bouton A) de la manette pour passer à la lettre suivante. Appuie sur le bouton gauche de la manette pour revenir d'une lettre en arrière. Lorsque tu as terminé, appuie sur START.

En piste avec LEGO® Racers 2

Ecran de course



Power-up actuel

Position

Compteur des dégâts

Temps de course total

Tour actuel

Flèches de direction

Les flèches de direction apparaissent pour te prévenir de l'approche d'un virage, d'un dos d'âne ou de tout autre obstacle

En piste avec LEGO® Racers 2

Commandes



En piste avec LEGO® Racers 2

Mode pause/Menu d'options

Pour mettre une course sur pause et accéder au **menu options**, appuie sur le bouton START. Ce menu comporte les quatre sous-menus suivants :

- Continuer : pour reprendre une course après l'avoir mise en pause.
- Recommencer la course. (pas disponible pendant la partie bonus de Mars)
- Options de son : tu peux activer ou désactiver la **musique** et les **effets sonores** à l'aide du bouton A.
- Sortie : pour quitter la course.

Dérapages contrôlés

Les dérapages contrôlés te permettent de prendre les virages serrés à toute allure, il faut un peu d'entraînement pour arriver à les maîtriser. A l'approche des virages, relâche l'accélérateur, appuie sur le bouton R et suis bien la route. A la sortie du virage, repositionne ta voiture et le tour est joué !

En piste avec LEGO® Racers 2

Power-ups



Dans le jeu LEGO® Racers 2, il y a sept super power-ups tous différents les uns des autres. Pour les ramasser, roule dessus. La GAME BOY® ADVANCE parcourt les sept types de power-ups avant d'en choisir un.

Sers-toi du bouton L pour utiliser un power-up. Si tu disposes déjà d'un power-up, tu ne peux pas en récupérer d'autre.

Voici les sept power-ups du jeu :



Lorsque tu cliques sur cette icône, un disque apparaît. Il envoie des projectiles droit devant et rebondit partout jusqu'à ce qu'il percute une voiture ou qu'il tombe en panne.



Ce power-up encercle ta voiture de boules rotatives qui endommagent la voiture des pilotes qui te percutent. Lorsqu'il est activé, ce power-up te permet d'attraper encore plus de power-ups.



Lorsque tu cliques sur cette icône, un missile thermoguidé apparaît, il ira percuter la première voiture qui se trouve devant la tienne.



Lorsque tu cliques sur cette icône, un missile apparaît. Il file droit devant jusqu'à ce qu'il percute une voiture ou un autre objet, ce qui provoque son explosion.



Ce power-up te permet de donner un bon coup d'accélérateur.



Ce power-up en forme d'araignée rend ta voiture invisible. Lorsqu'il est activé, il te permet d'attraper encore plus de power-ups.



Lorsque tu cliques sur cette icône, une balle se place derrière ta voiture. Dès qu'un autre pilote la percute, elle lui fait perdre le contrôle de sa voiture et l'envoie dans le décor.

Les briques



Lorsqu'un pilote rival utilise un power-up contre toi, les dégâts subis par ta voiture sont indiqués dans le compteur de dégâts à l'écran. Plus tu perds de briques, plus ta voiture sera lente. Pour réduire les dégâts de ta voiture (et maintenir une bonne vitesse), ramasse les briques qui se trouvent sur le circuit, en roulant dessus.

Mode aventure

Lorsque tu commences une partie en **mode aventure**, tu dois d'abord créer un personnage LEGO®.

En **mode aventure**, tu seras épaulé par Sparky, le mécanicien de Sandy Bay. Il habite dans le quartier sud est de la ville de Brickton. Utilise la manette pour te déplacer dans la ville. Si tu veux rencontrer des habitants, appuie sur le bouton A lorsque tu te trouves sur une balise.

Rends-toi à la mairie pour rencontrer quatre des habitants de la ville. Tous veulent représenter Sandy Bay au championnat intergalactique. Chacun leur tour, ils te mettront au défi. A toi de leur prouver que tu es le pilote le plus qualifié pour aller courir contre Rocket Racer à Xalax !

Briques or

Après avoir battu les pilotes de Brickton, tu devras te rendre dans trois autres mondes LEGO® pour améliorer ta voiture.

Pour voyager jusqu'à ces mondes, tu dois obtenir suffisamment de briques or. Une brique or t'est décernée à chaque fois que tu remportes une course. Le prix des billets varie selon les mondes où tu souhaites aller. Par exemple, Dino Island est une destination assez bon marché qui ne te coûtera que quelques briques alors que Xalax te coûtera très cher !

Boss

Dans LEGO® Racers 2, tu devras affronter trois boss. Lorsque tu en bats un, celui-ci te donne une récompense qui t'aidera à battre Rocket Racer.



Sur Dino Island, tu devras affronter Sam Sanister. Celui-ci fait tomber de l'huile derrière sa voiture pour essayer de te ralentir. Si tu le bats, il te donnera un moteur nettement plus puissant et surtout, plus rapide que le tien.



Sur Mars, tu affronteras Riegel, le chef des Martiens. Celui-ci pilote un mech géant équipé de super boucliers. Attention, Riegel peut utiliser un Power-up qui inversera tes commandes ! Si tu bats Riegel, tu gagneras un bouclier martien qui rendra ta voiture beaucoup plus dure.



Dans l'Arctic, c'est Le Berg que tu devras affronter : un énorme monstre de glace qui n'a même pas besoin de voiture. Le Berg aime bien lâcher des stalagmites géants sur le circuit, alors sois prudent ! Si tu le bats, il te donnera des roues super adhérentes.

Pour que Rocket Racer t'invite à Xalax, tu dois battre les trois boss.

Xalax

Comme Rocket Racer, tu devras aller sur Xalax en passant par le portail intergalactique de Sandy Bay. Sur Xalax, tu affronteras d'abord les meilleurs pilotes Ramas sur quatre circuits de qualification ; une fois que tu les auras tous battus, tu pourras enfin te mesurer à Rocket Racer, le plus grand pilote de toute la galaxie !

Les Cartes

Briques or ramassées :



Lorsque tu voyages vers d'autres mondes, la carte sur laquelle tu figures apparaît. Comme pour la carte de Brickton, aide-toi de la manette pour te déplacer. Lorsque tu as trouvé une balise, appuie sur le bouton A pour rencontrer un habitant du coin ou pour commencer une course. Qui sait, cela te donnera peut-être accès à une autre carte, voire à une **partie bonus...**

Mode aventure

Voici le code couleur des balises :

Rouge : balises de conversation ou de course. Ces balises te mettent en relation avec les personnages LEGO® qui souhaitent te parler, elles peuvent aussi te déposer au départ des courses. Appuie sur le bouton A pour entamer une conversation.

Vert : balises de sortie. Elles te permettent de retourner à la carte précédente.

Jaune : balises de courses contre les boss. Ces balises apparaissent une fois que tu as remporté les quatre premières courses dans chaque monde.

Bleu : balises de partie bonus. Ces balises apparaissent une fois que tu as trouvé un accès pour une **partie bonus** en pleine course.

Lorsque tu es sur les écrans carte, appuie sur le bouton START pour mettre la partie en pause et ouvrir le **menu options**. Ce menu comporte les trois sous-menus suivants :

- Continuer : pour reprendre une course après l'avoir mise en pause.
- Options de son : tu peux activer ou désactiver la **musique** et les **effets sonores** à l'aide du bouton A.
- Sortie : pour retourner au **menu principal.**

Parties bonus



Les **parties bonus** se déverrouillent lorsque tu percutes les vortex qui bordent les circuits en **mode aventure**. Pour plus d'informations sur les **parties bonus,** reporte-toi à la page 56. Lorsque tu termines pour la première fois une partie bonus, tu reçois un point de bonus voiture. Les bonus voiture sont de petites améliorations qui peuvent s'appliquer au moteur, au bouclier ou aux roues que tu as reçus. A toi de décider à quel élément tu veux attribuer les points, il y en a quatre au maximum. Tu n'es pas obligé de gagner un objet pour lui attribuer des points. De plus, les points de bonus voiture t'aideront, même si tu n'as pas l'objet en question.

Autres parties

En plus des jeux en **mode aventure**, LEGO® Racers 2 te propose toute une série de jeux accessibles en mode **un joueur** ou **multi-joueurs.**

Quand tu commences une partie en **mode arcade** ou un **jeu de construction**, tu accèdes aux **paramètres de configuration.** Sers-toi ensuite des boutons gauche et droite de la manette pour faire défiler les paramètres. Appuie sur le bouton A pour faire apparaître l'écran de **sélection du circuit.**

- Nombre de tours : en **mode arcade**, tu as le choix entre 3 ou 5 tours.
- Adversaires : choisis (**seulement en mode un joueur**) le nombre d'adversaires gérés par la GAME BOY® ADVANCE.

Appuie sur le bouton A pour continuer.

Mode arcade

En **mode arcade**, sont disponibles tous les circuits que tu as déjà atteints en **mode aventure**. En début de partie, tous les circuits de Brickton sont ouverts.

Autres parties

Un joueur

Une fois le **menu paramètres** passé, tu peux sélectionner tes adversaires. Seuls sont disponibles les personnages que tu as déverrouillés en **mode aventure**. Sers-toi de la manette pour te déplacer dans l'écran. Quand une flèche apparaît en bordure d'écran, suis la direction indiquée à l'aide de la manette : d'autres pilotes te seront proposés. Appuie sur le bouton A pour sélectionner un pilote et appuie une deuxième fois pour annuler ta sélection. Appuie ensuite sur le bouton START.

Sers-toi des boutons gauche et droite de la manette, choisis le circuit sur lequel tu souhaites courir ou appuie sur le bouton haut de la manette pour choisir un monde différent. Appuie sur les boutons gauche et droite de la manette pour naviguer entre les mondes, puis appuie sur le bouton bas pour choisir un circuit (appuie à nouveau sur les boutons gauche et droite de la manette pour te déplacer). Appuie sur le bouton A pour continuer.

Une fois la course terminée, trois options s'offrent à toi :

- Nouvelle course
- Changer de circuit
- Sortie

Multi-joueurs

Lorsque tu lances une partie en mode **multi-joueurs**, tu tombes d'abord sur l'**écran connexions** (voir page 39). Si tu joues en tant que maître, tu auras accès au **menu paramètres**.

Si tu joues en tant qu'esclave, ouvre l'**écran connexions** et attends que la partie commence.

Autres parties

Mode bataille



Le **mode bataille** te permet de te mesurer à 3 pilotes maximum dans une arène spécialement conçue pour la rencontre. En mode **un joueur**, tu auras affaire à des voitures contrôlées par la GAME BOY® ADVANCE .

Un joueur

Pour accéder au **mode bataille**, choisis **parties spéciales** dans le menu **un joueur**. Le **menu paramètres** apparaît suivi de l'écran de **sélection de l'arène** où tu peux choisir le monde dans lequel tu souhaites courir. Il n'y a qu'une arène par monde.

Tu gagneras des points si tu utilises correctement tes power-ups. Le but est de rafler un maximum de points pendant que le chronomètre tourne !

Multi-joueurs

Si tu lances une partie en mode **multi-joueurs**, tu tombes d'abord sur **l'écran connexions** (voir page 39). Si tu joues en tant que maître, tu auras accès au **menu paramètres** puis à **l'écran de sélection de l'arène**.

Si tu joues en tant qu'esclave, ouvre **l'écran connexions** et attends que la partie commence.

Autres parties

Capture du drapeau



Dans ce jeu d'équipe qui se déroule dans une des 5 arènes, tu dois capturer le drapeau de l'équipe adverse et le rapporter dans ton camp, qu'il ne faut pas oublier de protéger !

Un joueur

Pour accéder aux parties **Capture du drapeau,** choisis **parties spéciales** dans le menu **un joueur.** Choisis ensuite l'arène où tu souhaites piloter et lance la partie en appuyant sur le bouton A.

Tu gagnes un point à chaque fois que tu rapportes le drapeau de l'adversaire dans ton camp. Le drapeau est ensuite rendu à tes adversaires de manière à ce que tu repartes le capturer. En mode **un joueur**, le score de ton équipe apparaît sur la partie gauche du tableau d'affichage.

Autres parties

Multi-joueurs

En mode **multi-joueurs**, la partie se dispute entre deux joueurs ou plus.

Si tu lances une partie en mode **multi-joueurs**, tu tombes d'abord sur l'**écran connexions** (voir page 39). Si tu joues en tant que maître, tu auras accès à l'écran **composition des équipes** où tu pourras choisir ton co-équipier, puis à l'écran de **sélection de l'arène**.

Si tu joues en tant qu'esclave, ouvre l'**écran connexions** et attends que la partie commence.

REMARQUE

Si ton co-équipier est contrôlé par la GAME BOY ADVANCE™ (**seulement en mode un joueur**) , tu peux lui dicter une stratégie. Une épée à droite de l'écran indique que ton co-équipier s'apprête à voler le drapeau de vos adversaires. Un bouclier indique que ton co-équipier protège votre drapeau. Tu peux choisir de passer de l'épée (attaque) au bouclier (défense) en appuyant sur SELECT.



Autres parties

Jeu de construction



Le but de ce jeu est de ramasser les 8 morceaux d'une statue LEGO®. La GAME BOY® ADVANCE choisit un morceau au hasard et l'affiche à l'écran. Tu dois parcourir le circuit à sa recherche et rapporter le morceau correspondant dans ton camp, et ainsi de suite jusqu'à ce que la statue soit complète. De leur côté, tes adversaires assemblent aussi leur propre statue. Le premier qui a terminé sera déclaré vainqueur.

Un joueur

Pour accéder au **mode construction**, choisis **parties spéciales** dans le menu **un joueur**.

Le **menu paramètres** est suivi de l'écran de **sélection de l'arène**, où tu peux choisir le monde dans lequel tu souhaites courir. Il n'y a qu'une arène par monde.

Multi-joueurs

Si tu lances une partie en mode **multi-joueurs**, tu tombes d'abord sur l'**écran connexions** (voir page 39). Si tu joues en tant que maître, tu auras accès au **menu paramètres**.

Si tu joues en tant qu'esclave, ouvre l'**écran connexions** et attends que la partie commence.

Autres parties

Contre la montre



Dans ce jeu, tu pourras tenter de battre ton propre record sur chacun des circuits. Seuls seront disponibles les circuits que tu as déjà atteints en **mode aventure**. La course s'effectue sur 5 tours, et aucune course ne peut durer plus de 30 minutes

Sers-toi de la manette pour choisir un monde puis un circuit. Appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix (voir page 50).Maintenant, sélectionne **course** et appuie sur le bouton A.

Une fois la course terminée, tes 5 temps par tour et ton temps total seront affichés.

Pour consulter les meilleurs scores d'une course, choisis le monde où elle a été courue, le circuit, puis appuie sur le bouton A. Choisis ensuite **meilleurs tours**, et appuie de nouveau sur le bouton A. Appuie sur le bouton B pour retourner à l'écran précédent.

Les parties contre la montre ne sont accessibles qu'en mode **un joueur.**

Autres parties

Parties bonus

Objets ramassés



Chronomètre

Oeuf/Compteur de météores

Dino Island/Arctic

Nombre de joyaux ramassés



Mars

Brickton

Power-up actuel



Nombre de sacs de billets ramassés

Autres parties

LEGO® Racers 2 te propose quatre **parties bonus**, une par monde, sauf pour Xalax. Pour chacune, il y a trois niveaux de difficulté. A partir des cartes, les **parties bonus** sont accessibles via les balises bleues ou via les menus. Tu dois néanmoins réussir un niveau pour passer au niveau supérieur. Les **parties bonus** que tu termines en **mode aventure** sont accessibles via le menu **un joueur.**

- **Brickton : gendarmes et voleurs.** Chargé de tous les billets du coffre fort, le fourgon blindé roule vers la banque de Brickton. Mais voilà, les portes sont mal fermées et les sacs de billets tombent sur la route. Des voleurs suivent le fourgon pour les ramasser. La police de Brickton a besoin d'un pilote rapide pour les rattraper. Lance-toi, percute la voiture des voleurs pour aider les policiers. Les points verts marquent l'emplacement des sacs de billets ; ils deviennent rouges dès qu'ils ont été ramassés par les voleurs.
- **Dino Island : la chasse aux œufs.** Aide les Adventurers à ramasser les œufs de dinosaures et à les rapporter à leur base. Roule sur les œufs pour les ramasser : ils apparaissent alors dans ton inventaire à l'écran. Ta voiture ne peut pas contenir plus de deux œufs de dinosaures, tu vas donc devoir faire des allers et retours pour les rapporter aux Adventurers qui feront le compte de ce que tu leur remets.

Autres parties

- **Mars : la course aux joyaux.** Les habitants de Mars se déplacent dans un réseau de longues galeries glissantes où ils circulent en luge. Un Martien a renversé tous ses joyaux dans une galerie. Ramasse-les tout en évitant les obstacles.
- **Arctic : pluie de météores.** Aide Doc à ramasser les météores échoués sur la banquise. Roule sur les météores pour les ramasser: ils apparaissent alors dans ton inventaire à l'écran. Ta voiture ne peut pas contenir plus de deux météores, tu vas donc devoir faire des allers et retours pour les rapporter aux chercheurs qui feront le compte de ce que tu leur remets.



Credits

POCKET STUDIOS LTD.

Dominic Berzins - Producer
James Woodhouse - Lead Programmer
Programmers - Ray Jakes, Steve Jones
Simon Sheridan - Lead Artist
Artists - Robert Swan, Andy Cambridge
Dominic Berzins - Designer
Additional Design - Simon Sheridan, Robert Swan
Steve Iles - Director of Projects
Tools Programmers - Jason Grace, Ray Jakes
Track Design - Dominic Berzins, Robert Swan
Tom Heaton - Mapping
Music & Sound - Rockett Music
Special Thanks - Attention To Detail Ltd.

LEGO® SOFTWARE

Mark Livingstone - World-wide Managing Director

Product Development
David Williams - Producer
Gary Simmons – Assistant Producer

Testing & QA
Kevin Turner - Head of Software Operations
Nicolas Doucet - Group Lead
Gary Mellish - Lead Tester
Dwayne Buck, Hugo Hirsh - Testers
Desmond Gayle - Code Supervisor
Thanks also to the rest of QA for their valuable input.

Localization
Isabelle Martin – Localization Manager
Neil McKenna - Localization Test Manager
Garry Mullett - Localization Co-ordinator
Fritz Ehlers, Noam Halby, Pasquale Stacchiotti, Hicham Rakim
Conrado Dorado Leon - Localization Testers

Logistics
Nic Ashford - Head of Logistics
Robert Boyle – Logistics Controller

International Marketing
Sarah Radford – Marketing Manager
Martin Williams – Product Manager
Mary Jane Brett – Production Manager
Tim Price – Market Research Manager

International Sales
Leah Kalboussi - Global Sales Director

Additional Thanks
Special thanks go to all the children who gave their valuable input throughout the development of this title.

Notes

Notes

Notes

LEGO Systems, Inc. LIMITED WARRANTY

Limited Warranty. LEGO Systems, Inc. warrants to the original consumer purchaser ("You") that, under normal use, the software program and the medium on which it is recorded (collectively the "Product") will be free from defects in material and workmanship for ninety (90) days from the date of purchase. (Your receipt shall be evidence of the date of purchase).

Return of Defective Product. If, within ninety (90) days of your date of purchase, You believe that the Product is defective, then return the Product, postage prepaid, along with proof of the date of purchase to (Attn: Product Exchange, PO Box 1138, Enfield, CT 06083). Telephone 800-366-6062. Upon LEGO Systems, Inc.'s receipt of the foregoing postmarked within the 90-day period, LEGO Systems, Inc. will replace the Product or refund the original purchase price as evidenced on the receipt, all in LEGO Systems, Inc.'s sole discretion. Warranty Disclaimers. The limited warranty above is in lieu of all other express and implied warranties of every kind and nature and, except as set forth above, the Product is sold "AS-IS", without any express or implied warranties of any kind. This Limited Warranty does not cover damage or malfunction resulting from any accident, misuse, modification, wear and tear, neglect, or any other conduct or conditions outside normal Product use or outside the control of LEGO Systems, Inc. or its affiliates (collectively, LEGO Systems, Inc).

THE LIMITED WARRANTY CONTAINED IN THE FIRST PARAGRAPH ABOVE IS THE SOLE WARRANTY PROVIDED IN CONNECTION WITH THE PRODUCT AND IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY LEGO Systems, Inc. OR ITS SUPPLIERS, DEALERS, DISTRIBUTORS, AGENTS, CONTRACTORS, OR EMPLOYEES (COLLECTIVELY, LEGO Systems, Inc) SHALL IN ANY WAY MODIFY THIS LIMITED WARRANTY. LIMITATIONS OF LIABILITY. IN NO EVENT SHALL LEGO Systems, Inc'S LIABILITY FOR ANY DAMAGES TO YOU OR ANY THIRD PARTY EXCEED THE PRICE YOU PAID FOR THE PRODUCT, REGARDLESS OF THE FORM OF THE CLAIM (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY CONTRACT, PRODUCT LIABILITY, OR TORT CLAIM). LEGO Systems, Inc SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY LOST DATA, INCIDENTAL, SPECIAL, PUNITIVE, INDIRECT, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OF ANY KIND OR NATURE RESULTING FROM POSSESSION, USE, OR MALFUNCTION OF THE PRODUCT, EVEN IF LEGO Systems, Inc HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

This Limited Warranty gives You specific legal rights, and You may also have other rights which vary from state to state. Some states do not allow limitations on warranties or exclusion of certain damages, so some of the above limitations or exclusions may not apply to You.VALID ONLY IN U.S.A. AND CANADA.

011030

games.



LEGO and the LEGO Brick are trademarks of The LEGO Group.
©2001 The LEGO Group.

LEGO Systems, Inc
555 Taylor Road, PO Box 1650
Enfield, CT 06082

PRINTED IN JAPAN