

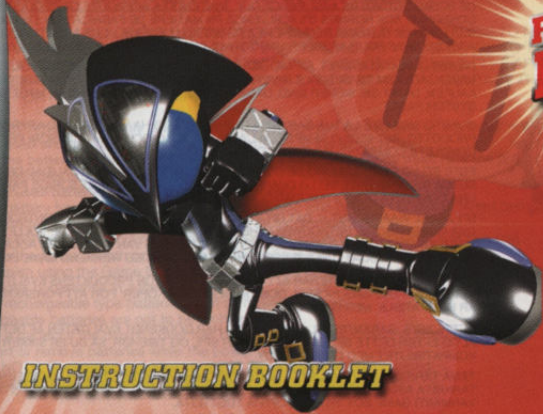
GAME BOY ADVANCE™

BOMBERMAN MAX 2

RED ADVANCE

AGB-AMYP-EUR

PLAY AS
MAX



INSTRUCTION BOOKLET



LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET  SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



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

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

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

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

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

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

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

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

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

Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE “POPPING” SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [-] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

 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 – SEIZURE

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 IMMEDIATELY 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.

Thank you for purchasing BOMBERMAN MAX 2 for the Nintendo® Game Boy Advance™ System. Before starting, please read through this manual carefully, and keep this instruction booklet for future reference.

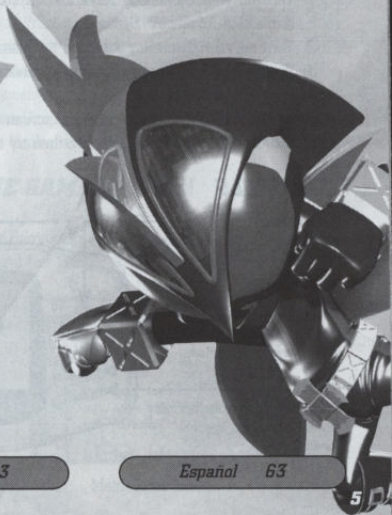
TABLE OF CONTENTS

Getting Started	6
Controls	6
The Game Modes	7
Normal Game Mode	7
The Game Screen	7
Playing the Game	8
Game Ending	8
Saving Games	10
Continuing Game	10
Charaboms	11
Battle Game Mode	12
Combining Charaboms	14
Pitch Areas	15
Single-Pak Link Play	15
Mini Games	18
Bonus Games	19
Charaboms in the Red Version	20
Power Ups	21
Warranty	22

Français 23

Deutsch 43

Español 63



GETTING STARTED

To get started with BOMBERMAN MAX 2:

1. Turn off your Game Boy Advance™ System, then insert the BOMBERMAN MAX 2 Game Pak into your Game Boy Advance™ System.
2. Turn on your Game Boy Advance™ System.
3. Press START to bypass the demo sequence and display the Title Screen.

Important Note: If nothing appears on the screen when you turn the power on, turn the power off, check to make sure the Game Pak is inserted correctly, then try again.

CONTROLS

Control Pad

Moves the cursor to make menu selections / Moves the main character.

Select

Displays the Pause Menu Screen in the Normal Game Mode.

START

Pauses the game in the Normal Game Mode. Press again to continue.

L Button/R Button

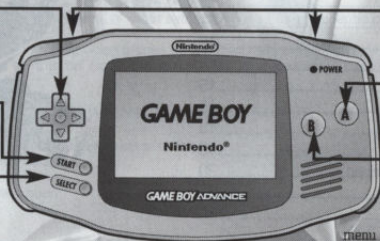
Displays the Charaborn Selection Screen in the Normal Game Mode.

A Button

Confirm/menu selections / Drop bombs.

B Button

Cancels menu selections / Goes back to the previous menu screen / Use Charaborn abilities / Activates remote control bombs.



THE GAME MODES

BOMBERMAN MAX 2 can be played in the following two modes:



Title Screen

Battle Game (See page 12)

A one or two player game mode, battle characters called Charaboms that you befriend during the Normal Game Mode. By using the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable, you can link up and battle head-to-head against another player.

NORMAL GAME MODE

In Normal Game Mode, two options appear:

New Game

This option starts a new game in One Player Mode. (See page 8).

Normal Game

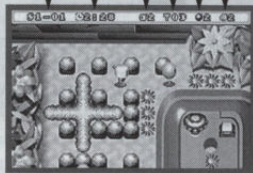
A one player game mode, clear all the stages.

Continue

Select this option to play a previously saved game. When selected, a list of the available Save Files will appear. Press the Control Pad UP or DOWN to select the desired Save File, then press the A Button to load it. If you have completed more than one stage in the previously saved game, the Stage Selection Screen will appear. Simply use the Control Pad to select the desired stage to play and press the A Button. (See page 10).

THE GAME SCREEN

Lives
Time Remaining
Level Number
Enemies
Bomb Counter
Firepower



Main Game Screen

Level Number

This number represents the current level being played.

Time Remaining

This is the time remaining to clear this area. When the timer reaches 0:00, you'll lose one of your lives.

Lives

This represents the number of lives you have in reserve.

Enemies remaining

This number shows how many enemies there are left or how many items remain to be gathered in order to clear the area.

Bombs Counter

This shows how many bombs you can place at one time. At first you can only place one bomb, but this number will be increased to a maximum of four bombs as the game progresses.

Firepower of Bomb Blast

This shows the distance each bomb blast will travel. At first it is only a short distance, but the damage distance of each bomb will be increased as the game progresses.

PLAYING THE GAME

Your overall goal is to clear the area by defeating enemies with your bombs. Throughout the game you will need to destroy "Soft Blocks" that block your way through the area. Simply move next to the desired "Soft Block" and press the A Button to drop a bomb. Remember to move away from the bomb before it explodes. If an enemy touches you, or you are caught in a bomb blast, or the clear area timer reaches zero, you will lose one of your lives. If you lose all your lives, the game will end.

The Area Objective Screen

When an area first begins, the Area Objective Screen displays the conditions you must attain to clear the area and move onto the next one.

Power Ups

Sometimes these will appear when "Soft Blocks" are destroyed. Collect all of the Power Ups you uncover to help you on your quest. (See page 21).

Clearing Areas

When the goal conditions for an area have been met, exit gates will appear. Red Gates warp you to areas that have already been cleared as indicated by the number above the gate, while Blue Gates lead to areas that haven't been cleared yet.

Enemy Boss

In every stage, there is a powerful boss character located in the last area. The Boss Character always has a weak point, so do your best to find it and defeat him.

Helpful Gates

Sometimes, when there are difficult conditions to clear a stage, and you can't clear the conditions, a gate will immediately appear. Enter this gate to start the area over again.

GAME ENDING



Summary Screen

Game Summary

When the game ends, your area clear rate percentage will be displayed. This indicates how well you've done in clearing the areas of

the game. When you're done reviewing it, press the A Button to go to the Summary Screen.

Game Ending Screen

On this screen, you may choose from the following options:

Continue Game: By selecting this, you can once again play the area where the game ended. However, your character will start off with the ability to place only one bomb at a time, first level blast capabilities, and three lives.

End Game: This option allows you to end and save your current game. (See page 10).

Save: This option allows you to save your current game. (See page 10). You can save your game at any time during play, or when the current game ends. You can save up to three Save Files that contain information regarding the areas that have been cleared and the types of Charaboms that you have collected.

SAVING GAMES



Pause Menu Screen

Screen. On this menu will appear the following options:
Resume Game: When this is selected the game will resume.

End Game: This ends the current game and allows you to save its status. When "Save?" appears on the screen, select "yes" then the desired Save File to save

information. Selecting "no" will simply end the current game without saving its status.

Save: Select this and a list of the Save Files will be displayed. Once again, using the Control Pad, choose the Save File in which to save the game information to and press the A Button.

Overwriting Existing Files

When saving a game to a Save File that already contains data, an "Overwrite?" message will appear on the screen. When "Yes" is selected, the old data will be erased and the new data will be saved. Select "No" if you want to save the data to another Save File.

CONTINUING GAMES

When selecting the "Normal Game" option from the Title Screen, you will have the choice of starting a new game or continuing a previously saved game. To continue a previously saved game, select the "Continue" Option and press the A Button.

Stage Selection

When continuing a saved game, the Stage Selection Screen will appear. On this screen you can select any stage you have previously completed.

Area Selection

Once the stage is selected, the Area Selection Screen will appear. You may only select an area you have previously completed.

CHARABOMS



Charaboms Selection Screen

Charaboms are the companions that help Bomberman and Max use their special abilities. It's also possible to have Charaboms play against each other in the Battle Game Mode. However, before battling, you must raise your Charaboms in the Normal Game Mode in order to have a better chance winning in the Battle Game Mode. (See page 12).

Charabom Selection Screen

While playing in the Normal Game Mode, if you have Charaboms, you can press the L Button or the R Button to display the Charabom Selection Screen. Use the Control Pad to choose the desired Charabom, then press the A Button.

Charabom Attributes

Charabom attributes take effect when playing against an opponent in the Battle Game Mode.

Charabom Special Abilities

Each Charabom has a special ability. Some abilities happen automatically just by riding a Charabom, and some require you to press the B Button.

Riding Charaboms

If you are caught in a bomb blast or touch an enemy while riding a Charabom, you will still lose a life.

Raising Charaboms

To raise Charaboms, you must collect Power Ups that enhance their attributes. When gathered, these Power

Ups raise the value of the corresponding Charabom ability by one point. The four types of Charabom abilities that can be affected are:

Offense Up

Defense Up

Special Attack Up

Agility Up

BATTLE GAME MODE

In Battle Game Mode you can battle your Charaboms against another players, or combine different Charaboms to create new ones.

Battling With Charaboms

To enter Battle Game Mode, select the "Battle Game" Option from the Title Screen. Next, select a Save File from which to load your Charaboms. The following options will now be displayed:

Battle: In Battle Game Mode, you can play alone or against another player by using the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable. When playing alone, you must possess at least two Charaboms. When challenging an opponent, you can play either a one-on-one match, or a two-on-two tag match game. The Charabom of the loser will be teleported to the winner.

Merge: You can create new Charaboms by combining two types of Charaboms. You can combine Charaboms alone, or with another player by using the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable. When you want to combine Charaboms alone, you must possess at least two Charaboms. Please refer to the "COMBINING CHARABOMS" section of this manual for additional information.

Player Selection Screen

Once the "Battle" Option has been chosen, the Player Selection Screen will appear. Press the Control Pad UP or DOWN to select the desired number of players, then press the A Button.

Match Selection Screen

Next, the Match Selection Screen will appear. Press the Control Pad UP or DOWN to select the desired type of match, then press the A Button.

Single Match: In Single Match Mode one Charabom fights against another.

Tag Match: In Tag Match Mode, two Charaboms fight against two other Charaboms in a tag-team style battle.

Charabom Selection Screen

On the Charabom Selection Screen, you can select one Charabom when the Single Match mode has been selected, or you can select two Charaboms when the Tag Match mode has been selected. In One Player Mode, you can select only one Charabom. The computer will automatically choose the opponent Charabom.

Attributes of Charaboms

Charaboms are comprised of four different attributes: Fire, Water, Electric, and Earth. Each attribute has its own strengths and weaknesses. Although Special Attacks are powerful, be sure to check the attribute of the opponent Charabom to determine whether your Special Attack will work against it.

Name: Name of special offense.

Level: Level displays the total strength of each ability.

Hit Points: If this number reaches zero you lose the match.

Offense: The higher this value is, the more of an advantage you have over your opponent.

Defense: The higher this value, the less damage you will receive with each hit.

Special Attack: The higher this value is, the more damage your Special Ability will cause to your opponent.

Agility: The Charabom with the highest agility value will strike first.

Wins: This represents how many times each Charabom has won during the Battle Game Mode.

Attribute: This effects the amount of damage a special attack will inflict.

Attribute Harmony: This lists the relative strength and weakness of each attribute when used against another attribute.

Tactic Option Screen

After you have chosen your Charabom, the Tactic Option Screen will appear. On this screen you may choose to select a new tactic, or use the same tactic again. To choose a new tactic, select the "Pick Tactic" Option to display the Tactic Selection Screen.

Tactic Selection Screen

On the Tactic Selection Screen there are six types of tactics displayed. Press the Control Pad UP or DOWN to highlight a tactic, and press the A Button to select it.

Battling: Once you have selected your tactic, the battle will automatically begin. If the outcome of the battle is not decided after the chosen tactic has been executed, the Tactic Option Screen will once again appear and allow you to choose a new tactic or execute the same one again.

Battle Outcome: In Single Match Mode, the first one to make the Hit Points of their opponent's Charabom reach zero is the winner. In Tag Match Mode, the first one to make the Hit Points of one of their opponent's Charabom reach zero is the winner. When two players are participating, the Charabom of the loser is teleported to the winner.

COMBINING CHARABOMS

To combine Charaboms, you must first enter the Battle Game Mode. To enter Battle Game Mode, select the "Battle Game" Option from the Title Screen. Next, select a Save File to load your Charaboms from. Then select the "Merge" Option.

Player Selection Screen

Once the "Battle" Option has been chosen, the Player Selection Screen will appear. Press the Control Pad UP or DOWN to select the desired number of players, then press the A Button.

1 Player Merge: Select this option to combine Charaboms by yourself. To successfully merge, you must have at least two Charaboms.

Network Merge: Select this option to merge with another player. To successfully merge, both players must select this option.

Charabom Selection Screen

When merging alone, select two Charaboms. When merging with another player, each player must select one Charabom. Choose the Charaboms by pressing the Control Pad UP or DOWN and press the A Button to select it. Charaboms that can be merged will be displayed properly. If the selected Charaboms cannot be merged, a warning message will appear on the screen. Simply press the A Button to return to the Charabom Selection Screen.

Charaboms of the same attribute can't be merged. If you don't have any Charaboms that can be merged, press the B Button to return to the Title Screen. Try merging again when you receive new Charaboms in the Normal Game Mode. Also, you can have only one Charabom per type. If the merged Charabom already exists, you cannot create another one. When merging with another player, both players will receive the new Charabom.

PITCH AREAS

Stages 1 to 4 are made up of 19 Areas each, and Stage 5 is made up of 24 Areas, for a total of 100 Areas. However, each version of BOMBERMAN MAX 2 only contains 80 Areas that you can play. The additional 20 Areas are stored in the opposite version. Thus it is possible to trade for these Areas using the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.

Loading Data

Once the Game Boy Advance™ Systems are connected, select the "Pitch Area" Option from the Title Screen, and then select the desired Save File using the Control Pad and A Button.

Pitch Selection Screen

The "Pitch" Areas that have been cleared are displayed on the left of the screen. Using the Control Pad, select an Area to send to your opponent.

SINGLE-PAK LINK PLAY

With the Single-Pak Link Play feature up to four players can play using one Game Pak. When playing Single-Pak Link Play, the player with the Game Pak controls all menu selections.

Necessary Equipment

- One Game Boy Advance™ System per player.
- One BOMBERMAN MAX 2 Game Pak.
- Game Boy Advance™ Game Link™ Cable.

Linking Instructions

1. Each player should turn off their Game Boy Advance™ System, then one player should insert the BOMBERMAN MAX 2 Game Pak into their Game Boy Advance™ System.
2. Connect the Game Boy Advance™ Game Link™ Cable into the External Extension Connector (EXT) port of each Game Boy Advance™ System.

3. Turn on each Game Boy Advance™ System.
4. Press **START** to bypass the demo sequence and display the Title Screen.



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

Controls (SINGLE-PAK LINK PLAY)

Control Pad Change the selection items / Used for controlling the Charaboms.

A Button Confirm menu selections / Drop bombs.

B Button Cancels menu selections / Special Attacks.

START Pauses the game in the Normal Game Mode. Press again to continue.

How to Start a New Game

When the "Single-Pak Link" Options is selected the computer will check if the other Game Boy Advance™ Systems are properly connected. If they are connected properly, then they will be displayed as icons.

When the icons of all of the Game Boy Advance™ Systems are displayed, then the player with the BOMBERMAN MAX 2 Game Pak presses the A Button to begin.

Rules Setup Screen

On the Rules Setup Screen, three options are displayed. Press the Control Pad UP or DOWN to select the desired option, and RIGHT or LEFT to change the option. When all the selections are complete, press the A button.

Point match: This option allows you to setup the number of points per match. From one to five points can be selected.

Time: Playtime can be set from 1:00 to 5:00 at 1:00 increments.

Shuffle: Here Play or Don't Play can be selected. If Play is selected, then the starting position of the Charaboms will change.

Selecting Charabom

On the Charabom Selection Screen, each player selects their Charabom by pressing the Control Pad LEFT or RIGHT to view the available choices, and then presses the A Button. The following types of Charaboms can be selected:

Stegodon Special Attack -- Bomb Upper

This Charabom can kick bombs that have been setup up one level.

Kai-man Special Attack -- Aquabomber

Squirts water in the direction it is facing, pushing bombs that are setup off the floor.

Pommy Special Attack -- Thunder Head

This Charabom discharges thunder up above it. Any Charabom that touches this discharge will freeze for a limited amount of time.

ToughGuy Special Attack -- BombToss

This Charabom can throw bombs it has setup into the direction it is facing.

Conditions for Winning

The game field is made up of floors and trampolines. You must defeat your opponents by using your Charabom's special attacks, and by dropping bombs. The last player to survive gains one point. Each game is a one to five point match. The winner is the first one to reach the point plateau decided at the setup of the game.

Jumping

Up and down movement is done by using the trampoline. When the Charabom is falling down, it can't move right or left. However, when it bounces back up it can be moved left or right. Furthermore, the Charaboms are protected by a barrier when they are jumping. With the first bounce the barrier is blue, the second bounce it turns red, and on the third bounce it disappears. When the barrier is gone, the Charabom will lose if it is hit by a bomb blast.

Floors

When the Charabom lands on a floor the barrier will disappear. However, it is still possible for it to drop bombs or execute special attacks. Remember that Charaboms can't pass through bombs.

Power Ups And Bombs

Sometimes Power Ups and bombs will come flying up from the bottom of the screen. The bombs will blow up after a preset time so take care not to get caught in the blast. The Power Ups that can appear are:

Bomb Up: The amount of bombs you can setup is increased by one. The maximum you can setup is two bombs.

Fire Up: The blast range of all bombs is increased by one block. The maximum blast range is four blocks.

Speed Up: The movement of the Charabom becomes faster. A maximum of five levels of speed can be attained.

Star Item: Special Attacks can be executed three times by pressing the B Button. The number above the Charabom shows how many special attacks can be executed.

MINI GAMES

There are flags in certain areas that when touched, will enable you to play either a Mini Game or a Bonus Game. Depending on how well you play these games, you have a chance of either getting Power Ups or gaining more lives. The following Mini Games can appear while playing in Normal Game Mode:

Jump the Jump Rope!

In this game, you can win Power Ups for every successful jump you make. The more jumps you make, the faster the jump rope starts turning. If you get caught in the jump rope, the game ends. If you succeed in completing a hundred jumps, then you will win the deluxe prize!

How to Play: Press the A Button to jump.

Bomb Kick Target Game!

Here, two conveyer belts are moving vertically in the opposite directions. Power Ups are lined up on the conveyer belts. You can collect each Power Up that collides with one of your bombs. The Power Up takes effect as soon as you return to the Normal Game Mode.

How to Play: Press the A Button to kick the bombs.

Hop Scotch!

In this game there are circles drawn on the course. Move forward by stepping on the circles with your left foot, right foot or both feet. You can win Power Ups depending upon how far you have traveled within the time limit. The Power Up takes effect as soon as you return to the Normal Game Mode.

How to Play: As shown on the left side of the screen, the positioning of the circles correspond with the UP, DOWN, LEFT, and RIGHT on the Control Pad.

Find & Keep!

In this game you can win an extra life for every 20 balloons you defeat. You will win the three Power Ups displayed at the top of the screen if you can find them within the time limit. If you clear six fields or miss three times, then the game ends.

How to Play: Use the Control Pad to move the cursor, and the A Button to select.

BONUS GAMES

The following Bonus Games can appear while playing in Normal Game Mode:

Full of Balloons!

In this game defeat the evil enemy Balloons as fast as possible.

Pierce Attack!

Here, collect all of the Power Ups within the allotted time. You must be careful to calculate the distance of the bomb blast before you set the bombs because the Power Ups may also get burned.

Jump Race

The game starts off with the player riding a Charaborn that has the ability to jump. Collect all of the Power Ups within the allotted time of 10 seconds. If you step on a damaged floor it will be counted as time lost.

Block Kick Game

The game starts off with the player riding a Charaborn that has the ability to kick soft blocks. Use this ability to create paths and try to pick up all of the Power Ups within the allotted time of 30 seconds.

CHARABOMS IN THE RED VERSION

The following is a list of some of the Charaboms that you can receive in the Normal Game Mode of the Red version of BOMBERMAN MAX 2:

	Attribute	Normal Game Special Attack	Battle Game Special Attack
Dorako	Fire	Full Fire The firepower of bomb blasts are at the maximum.	Heat Fire This Charabom spits out a flame from its mouth.
TwinDrag	Fire	Homing Bomb Bombs that are setup will follow enemies for a period of time.	Double Fire Spits out flame from two mouths.
Sharkun	Water	Homing Fire Flames from bombs will follow enemies for a period of time.	Ice Slugger Shoots ice pillars at opponents.
Elephan	Earth	Full Bomb A maximum of four bombs can be placed.	Ground Shaker Freezes enemies movement by earth-shaking.
Youno	Earth	Block Kick Kicks soft blocks in the direction it is moving.	Jet Typhoon Raises great winds.
Big Ox	Earth	Power Glove Raises bombs that have been set by continuously pressing the A Button, and throws the bomb in the direction it is facing when the A Button is released.	Stone Spear Shoots a stone spears at opponents.

POWER UPS

The Power Ups that appear in the Normal Game Mode are:

Fire Up

The firepower of bomb blasts is increased by one block. The maximum blast distance is four blocks.

Speed Up

The movement of your character becomes faster. A maximum of five levels of speed can be attained.

Sandals

This item will decrease your movement speed by one level.

Heart

This item will absorb one bomb blast or one enemy attack. Only one can be obtained at a time.

Safety Vest

This makes your character invulnerable for eight seconds.

1 UP

This item will increase your lives by one.

Remote Control

With this item, you can setup bombs and blast them at your leisure by pressing the B Button. This item can only be used in the area it was collected.

Charabom Food

Depending on the Power Up collected, the corresponding ability of the Charabom that your character is riding will go up by one. Please refer to the "CHARABOM" section of this manual for additional information.

Bomb Up

The amount of bombs you can setup is increased by one. The maximum you can setup is four bombs.

TECHNICAL SUPPORT :

Tel:08456 023 057

Fax:(0118) 987 5603

Lines open 24 hrs, 365 days a year, using our automated technical support attendant. This system includes answers to all commonly posed questions and problems with our new and major titles. It is set up in a friendly and easy to use menu system that you navigate through using a touch tone telephone. If the answer to your question is not in our automated system, then you will be transferred to a technician between the hours of 9am and 5pm Monday to Friday. If you would prefer to write to us, please send your mail to If you would prefer to write to us, please send your mail to

Vivendi Universal Interactive Publishing UK Ltd.

Customer Services / Mail Order / Tech Support Department
PO Box 2510 • Reading • RG2 0ZJ • United Kingdom

Software First

Mail order address

Unit 4 Sovereign Way • Cranes Farm Rd • Basildon •
Essex • SS14 3JJ • United Kingdom
phone: 01268 531245

For Technical Support enquiries in Australia

Phone: 1902 222 213

Calls charged at \$1.98* inc GST per min. Higher rate
applies from mobile or public phones.

Call charges subject to change without notice.

LIMITED WARRANTY

THE LICENSOR EXPRESSLY DISCLAIMS ANY WARRANTY FOR THE PROGRAM, EDITOR, AND MANUAL(S). THE PROGRAM, EDITOR AND MANUAL(S) ARE PROVIDED "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR NON-INFRINGEMENT.

The entire risk arising out of use or performance of the Program, Editor and Manual(s) remains with you. However the Licensor warrants that the media containing the Program shall be free from defects in material and workmanship under normal use and services and the Program will perform substantially in accordance with the accompanying written materials, for a period of 2 (two) years from the date of your purchase of the Program. In order to enforce the above mentioned warranty Publisher should be informed of the defect at least 2 (two) months following its discovery. In the event that the media proves to be defective during that time period, and upon presentation to the Licensor of proof of purchase of the defective Program, the Licensor will then be able to choose between the following possibilities 1) correct any defect, 2) provide you with a product of equal value, or 3) refund your money. Some states/jurisdiction do not allow limitation on duration of an implied warranty, so the above limitation may not apply to you. This Limited Warranty does not affect the application of any legal warranty provided by the applicable laws and regulations. In case you would like to exchange the product or refund you money, notably if the product is defective, please refer to the "Technical Support Policy" herein included.

Informations et précautions d'emploi

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS MEME OU PAR VOTRE ENFANT.



AVERTISSEMENT – 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 piles 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.

AVERTISSEMENT – Avertissement sur les Traumatismes dus a des Mouvements Repetes

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 persiste, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT – Avertissement sur l'épilepsie

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

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

II – Avertissement sur l'épilepsie

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

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

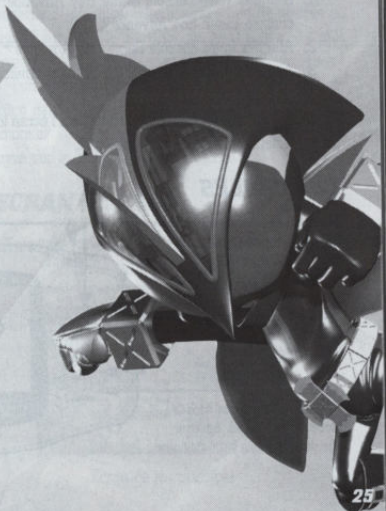
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.

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

Merci d'avoir acheté BOMBERMAN MAX 2 pour Console Nintendo® Game Boy Advance™. Avant de commencer, lisez ce manuel attentivement et conservez ce livret afin de le consulter si nécessaire.

TABLE DES MATIERES

Pour commencer	26
Contrôles	26
Les modes de jeu	27
Mode de jeu normal	27
L'écran de jeu	27
Comment jouer	28
Fin du jeu	28
Sauvegarder des parties	30
Continuer une partie	30
Charaboms	31
Mode de jeu combat	32
Combiner des Charaboms	34
Zones lancées	35
Jeu en link une cartouche	35
Mini jeux	38
Jeux bonus	39
Charaboms de la Version Rouge	40
Bonus	41
Garantie	42



POUR COMMENCER

Pour commencer à jouer à BOMBERMAN MAX 2 :

1. Éteignez votre console Game Boy Advance™, puis insérez la cartouche de BOMBERMAN MAX 2 dans votre console Game Boy Advance™.
2. Allumez votre console Game Boy Advance™.
3. Appuyez sur START pour passer la séquence d'introduction et afficher le menu principal.

Remarque importante : si rien ne s'affiche à l'écran lorsque vous allumez la console, éteignez-la, vérifiez que la cartouche est correctement insérée, puis réessayez.

CONTROLES

Manette +

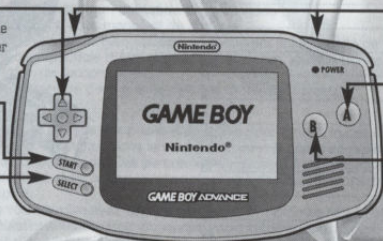
Déplacer le curseur pour faire une sélection dans les menus / déplacer le personnage principal.

SELECT

Afficher le menu de pause dans le mode de jeu normal.

START

Mettre le jeu en pause dans le mode de jeu normal. Appuyer une deuxième fois pour continuer.



Bouton L / bouton R

Afficher l'écran de sélection de Charabom dans le mode de jeu normal.

Bouton A

Confirmer une sélection dans les menus / poser les bombes.

Bouton B

Annuler une sélection dans les menus / Retourner à l'écran de menu précédent / Utiliser la capacité spéciale d'un Charabom / Activer les bombes télécommandées.

LES MODES DE JEU

Il y a deux modes de jeu dans BOMBERMAN MAX 2 :



Menu principal

Mode combat (voir page 32)

Mode de jeu à un ou deux joueurs où vous affrontez les personnages appelés Charaboms avec lesquels vous vous liez d'amitié lors du mode de jeu normal. En utilisant le câble Game Boy Advance™ Game Link™, vous pouvez relier deux consoles et affronter un autre joueur.

MODE DE JEU NORMAL

Dans le mode de jeu normal, deux options s'affichent :

Nouvelle partie

Cette option initie une nouvelle partie en solo.
(voir page 28)

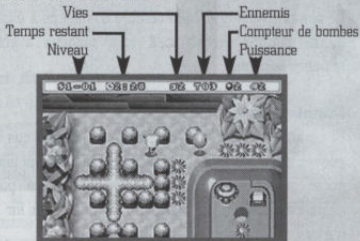
Mode normal

Mode de jeu à un seul joueur où vous devez terminer tous les niveaux.

Continuer

Sélectionnez cette option pour charger une partie sauvegardée. Vous verrez alors une liste des fichiers de sauvegarde disponibles. Sélectionnez la partie désirée en appuyant sur HAUT ou BAS de la manette +, puis appuyez sur le bouton A pour la charger. Si vous avez plus d'un niveau dans la partie choisie, le menu de sélection de niveau s'affichera. Utilisez la manette + pour sélectionner le niveau que vous voulez rejouer, puis appuyez sur le bouton A. (voir page 30)

L'ECRAN DE JEU



Écran de jeu principal

Niveau

Ce nombre indique le niveau que vous êtes en train de jouer.

Temps restant

Il s'agit du temps qu'il vous reste pour terminer ce niveau. Lorsque le compteur arrive à 0:00, vous perdez une vie.

Vies

Vous indique le nombre de vies que vous avez en réserve.

Ennemis restants

Ce nombre vous indique le nombre d'ennemis à éliminer ou le nombre d'objets qu'il vous manque avant de terminer le niveau.

Compteur de bombes

Ce nombre vous rappelle la quantité de bombes que vous pouvez poser en même temps. Au début, vous ne pouvez poser qu'une seule bombe mais ce nombre pourra augmenter jusqu'à un maximum de quatre au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

Puissance des explosions

Il s'agit de la distance couverte par les explosions de vos bombes. Au départ, elle est relativement courte, mais la portée de chaque bombe pourra augmenter au fur et à mesure de votre progression dans le jeu.

COMMENT JOUER

Votre but est généralement de terminer chaque niveau en éliminant les ennemis à l'aide de vos bombes. Au cours de la partie, vous devrez détruire des "blocs mous" qui vous empêchent de vous déplacer dans le niveau. Placez-vous à côté du "bloc mou" à détruire et appuyez sur le bouton A pour poser une bombe. Souvenez-vous de vous écarter avant que la bombe n'explose. Si un ennemi vous touche, si vous êtes pris dans une explosion ou si le compteur de temps arrive à zéro, vous perdez une de vos vies. Si vous perdez toutes vos vies, la partie est terminée.

L'écran d'objectifs de niveau

Lorsqu'un niveau commence, l'écran d'objectifs de niveau vous donne les conditions à remplir pour terminer le niveau et accéder au suivant.

Bonus

Ils apparaissent parfois lorsqu'un "bloc mou" est détruit. Ramassez tous les bonus que vous trouverez pour vous aider dans votre aventure. (voir page 41)

Terminer les niveaux

Lorsque les objectifs d'un niveau sont remplis, une porte de sortie s'ouvre. Une porte rouge vous ramène vers un niveau que vous avez déjà terminé (indiqué par un nombre au-dessus de la porte). Une porte bleue vous permet d'accéder à de nouveaux niveaux.

Boss ennemis

A chaque monde, un boss puissant vous attend au dernier niveau. Les boss ont toujours un point faible, faites de votre mieux pour le trouver et abattre votre ennemi.

Portes d'aide

Parfois, lorsque les conditions de victoire sont difficiles et que vous ne pouvez pas les remplir, une porte apparaîtra immédiatement. Prenez cette porte pour recommencer le niveau.

FIN DE PARTIE



Ecran des statistiques

vous avez réussi à terminer comparée au nombre total de niveaux. Lorsque vous avez fini de consulter cet écran, appuyez sur le bouton A.

Ecran de fin de partie

Dans ce menu, vous pouvez choisir parmi ces options :
Continuer la partie : en sélectionnant cette option, vous pouvez recommencer le niveau sur lequel la partie s'est terminée. Cependant, votre personnage recommencera avec la capacité de poser une unique bombe, une puissance de base pour les explosions et trois vies.
Finir le jeu : cette option vous permet de mettre fin à la partie et de sauvegarder. (voir page 30)

Statistiques de la partie

Lorsque la partie se termine, le pourcentage de niveaux terminés est affiché. Il vous indique la quantité de niveaux que

Sauvegarder : cette option vous permet de sauvegarder votre partie en cours. (voir page 30). Vous pouvez sauvegarder votre partie à tout moment pendant que vous jouez ou lorsque la partie est terminée. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à trois fichiers qui contiendront les informations sur les niveaux que vous avez terminés et les types de Charaboms que vous avez récupérés.

SAUVEGARDER DES PARTIES

Sauvegarder en cours de partie



Menu de pause

Reprendre le jeu : sélectionnez cette option pour continuer la partie.

Finir le jeu : cette option met fin à votre partie en cours et vous permet de sauvegarder vos progrès. Lorsque "Sauvegarder ?" est affiché à l'écran, sélectionnez "oui,"

puis le fichier où vous voulez sauvegarder votre partie. Sélectionnez "non" pour mettre fin à la partie sans sauvegarder vos progrès.

Sauvegarder : sélectionnez cette option pour afficher une liste des fichiers de sauvegarde. Utilisez la manette + pour sélectionner le fichier sur lequel sauvegarder les informations de votre partie, puis appuyez sur le bouton A.

Ecraser un fichier existant

Lorsque vous voulez utiliser un fichier de sauvegarde qui contient déjà des données, un message "écraser ?" est affiché. Si vous sélectionnez "oui," les anciennes données seront effacées et remplacées par les nouvelles. Sélectionnez "non" si vous voulez sauvegarder dans un autre fichier.

CONTINUER UNE PARTIE

Lorsque vous sélectionnez l'option "jeu normal" dans le menu principal, vous avez le choix de commencer une nouvelle partie ou de continuer une partie préalablement sauvegardée. Pour continuer une partie, sélectionner l'option "continuer" puis appuyez sur le bouton A.

Sélection du monde

Lorsque vous continuez une partie sauvegardée, le menu de sélection de monde apparaît. Ce menu vous permet de sélectionner un monde que vous avez déjà terminé.

Sélection de niveau

Une fois le monde choisi, le menu de sélection de niveau apparaît. Vous ne pouvez choisir qu'un niveau que vous avez déjà terminé.

CHARABOMS



Ecran de sélection de
Charabom

Les Charaboms sont des compagnons qui aident Bomberman et Max à utiliser leurs capacités spéciales. Il est également possible de faire s'affronter les Charaboms dans le mode combat. Cependant, avant de combattre, vous devez fortifier vos Charaboms dans le mode de jeu normal afin d'augmenter leur chance d'être victorieux en mode combat. (voir page 32).

Ecran de sélection de Charabom

Lorsque vous jouez en mode normal, si vous avez des Charaboms, vous pouvez appuyer sur les boutons L ou R pour afficher l'écran de sélection de Charabom. Utilisez la manette + pour choisir le Charabom voulu, puis appuyez sur le bouton A.

Attributs des Charaboms

Les attributs d'un Charabom sont utilisés lorsque vous affrontez un adversaire en mode combat.

Capacités spéciales des Charaboms

Chaque Charabom a une capacité spéciale. Certaines sont activées automatiquement lorsque vous montez un Charabom, les autres nécessitent que vous appuyiez sur le bouton B.

Monter les Charaboms

Si vous êtes atteint par l'explosion d'une bombe ou si un ennemi vous touche lorsque vous montez un Charabom, vous perdez une vie.

Fortifier les Charaboms

Pour fortifier un Charabom, vous devez ramasser les bonus qui augmentent ses attributs. Lorsque vous les ramassez, ces bonus augmentent d'un point la valeur de la caractéristique correspondante du Charabom. Les quatre caractéristiques qui peuvent être augmentées sont :

Attaque Aug.

Défense Aug.

Spécial Aug.

Dextérité Aug.

MODE DE JEU COMBAT

Dans le mode combat, vous pouvez engager vos Charaboms dans des affrontements contre un autre joueur, ou combiner des Charaboms pour en créer de nouveaux.

Combattre avec des Charaboms

Pour commencer un mode combat, sélectionnez l'option "jeu combat" du menu principal. Sélectionnez ensuite un fichier de sauvegarde pour charger les Charaboms que vous avez gagnés. Les options suivantes s'affichent alors :

Combat : dans le mode combat, vous pouvez jouer seul ou contre un autre joueur grâce au câble Game Boy Advance™ Game Link™. Pour jouer seul, vous devez disposer d'au moins deux Charaboms. Lorsque vous affrontez un autre joueur, vous pouvez faire un match à

un contre un ou un jeu du chat à deux contre deux. Le Charabom du perdant sera téléporté chez le gagnant.

Fusion : vous pouvez créer de nouveaux Charaboms en combinant deux Charaboms. Vous pouvez le faire tout seul ou avec un autre joueur en utilisant le câble Game Boy Advance™ Game Link. Si vous désirez combiner des Charaboms seul, vous devez en posséder au moins deux. Consultez le chapitre "COMBINER DES CHARABOMS" de ce manuel pour de plus amples informations.

Ecran de sélection des joueurs

Une fois choisie l'option "combat", l'écran de sélection des joueurs s'affiche. Utilisez les touches HAUT et BAS de la manette + pour sélectionner le nombre de joueurs, puis appuyez sur le bouton A.

Ecran de sélection de match

L'écran de sélection de match s'affiche ensuite. Utilisez les touches HAUT et BAS de la manette + pour sélectionner le type de match, puis appuyez sur le bouton A.

Jeu seul : dans ce mode, un Charabom en affronte un autre.

Jeu du chat : ce mode permet à deux Charaboms d'en affronter deux autres chacun son tour.

Ecran de sélection de Charabom

Sur cet écran, vous pouvez sélectionner un Charabom lorsque vous faites un match en jeu seul, ou deux Charaboms lorsque vous faites un match en jeu du chat. Si vous jouez seul contre la machine, vous ne pouvez choisir qu'un seul Charabom. L'ordinateur choisira automatiquement le Charabom adverse.

Attributs des Charaboms

Les Charaboms peuvent avoir quatre attributs différents : feu, eau, électricité et terre. Chaque attribut a ses forces et ses faiblesses. Bien que les attaques spéciales soit puissantes, pensez à vérifier l'attribut du Charabom adverse pour déterminer si votre attaque spéciale sera efficace contre lui.

Nom : Nom de l'attaque spéciale.

Niveau : Ce nombre représente la force totale des caractéristiques

Points de vie : Si ce nombre arrive à zéro vous perdez le match.

Attaque : Plus cette valeur est élevée, plus vous prendrez l'avantage sur votre adversaire.

Défense : Plus cette valeur est élevée, moins vous subirez de dégâts lorsque vous serez touché.

Attaque spéciale : plus cette valeur est élevée, plus votre capacité spéciale infligera de dégâts à votre adversaire.

Dextérité : le Charabom qui a la dextérité la plus élevée attaque le premier.

Victoires : indique le nombre de fois où le Charabom est sorti victorieux d'un affrontement en mode combat.

Attribut : affecte directement les dégâts infligés par une attaque spéciale.

Attribut harmonie : indique les forces et les faiblesses de chaque attribut lorsqu'il est opposé à un autre.

Ecran des options tactiques

Une fois votre Charabom choisi, l'écran des options tactiques apparaît. Cet écran vous permet de sélectionner une nouvelle tactique ou d'utiliser à nouveau la même. Pour choisir une nouvelle tactique, sélectionnez l'option "piocher tact" afin d'afficher l'écran de sélection de tactique.

Ecran de sélection de tactique

Cet écran affiche six types de tactiques différentes. Utiliser HAUT et BAS sur la manette + pour mettre une tactique en surbrillance, puis appuyez sur le bouton A pour la sélectionner.

Combattre : une fois votre tactique choisie, l'affrontement commence automatiquement. Si le résultat de l'affrontement reste incertain après le choix de tactique, l'écran de sélection des options tactiques est affiché à nouveau et vous permet de changer de tactique ou de continuer avec la même.

Résultat du combat : en mode jeu seul, le premier à faire descendre les points de vie du Charabom adverse à zéro remporte la victoire. En mode jeu du chat, le premier à faire descendre les points de vie d'un des Charaboms adverses à zéro remporte la victoire. Lorsque deux joueurs s'affrontent, le Charabom du perdant est téléporté chez le vainqueur.

COMBINER DES CHARABOMS

Pour combiner des Charaboms, vous devez d'abord accéder au mode combat. Pour ce faire, sélectionnez l'option "jeu combat" dans le menu principal. Sélectionnez ensuite un fichier de sauvegarde pour charger les Charaboms que vous avez gagnés. Enfin, sélectionnez l'option "fusion".

Ecran de sélection des joueurs

Une fois choisie l'option "combat," l'écran de sélection des

joueurs s'affiche. Utilisez les touches HAUT et BAS de la manette + pour sélectionner le nombre de joueurs, puis appuyez sur le bouton A.

Fusion 1 joueur : sélectionnez cette option pour combiner vos Charaboms. Pour ce faire, vous devez posséder au moins deux Charaboms.

Fusion en réseau : sélectionnez cette option pour fusionner avec un autre joueur. Pour ce faire, les deux joueurs doivent sélectionner cette option.

Ecran de sélection de Charabom

Lorsque vous fusionnez seul, sélectionnez deux Charaboms. Lorsque vous le faites avec un autre joueur, chaque joueur doit sélectionner un Charabom. Choisissez les Charaboms en utilisant les touches HAUT et BAS de la manette + puis appuyez sur le bouton A. Les Charaboms qui peuvent être utilisés seront indiqués. Si les Charaboms choisis ne peuvent fusionner, un message d'avertissement sera affiché. Appuyez alors sur le bouton A pour revenir à l'écran de sélection de Charabom.

Deux Charaboms ayant le même attribut ne peuvent pas fusionner. Si vous ne disposez pas de Charaboms

compatibles, appuyez sur le bouton B pour revenir au menu principal. Réessayez lorsque vous aurez récupéré de nouveaux Charabom en mode de jeu normal. De plus, vous ne pouvez avoir qu'un seul Charabom de chaque type. Si le Charabom final existe déjà, vous ne pouvez en créer un autre. Lorsque vous fusionnez avec un autre joueur, chacun de vous recevra le nouveau Charabom.

ZONES LANCEES

Les mondes 1 à 4 sont constitués de 19 niveaux chacun et le monde 5 en contient 24, pour un total de 100 niveaux. Cependant, chaque version de BOMBERMAN MAX 2 ne vous permet de jouer que sur 80 niveaux. Les 20 autres sont contenus sur la version opposée. Il est donc possible d'échanger ces niveaux en utilisant le câble Game Boy Advance™ Game Link™.

Charger les données

Une fois les consoles Game Boy Advance™ connectées, sélectionnez l'option "zone lancée" du menu principal, puis choisissez le fichier de sauvegarde voulu à l'aide de la manette + et du bouton A.

Ecran de sélection

Les niveaux échangeables que vous avez terminés sont affichés à gauche de l'écran. A l'aide de la manette +, sélectionnez un niveau à envoyer à votre adversaire.

JEU EN LINK UNE CARTOUCHE

Le jeu en Link une cartouche permet à quatre joueurs au maximum de s'affronter en utilisant une seule cartouche. Lorsque vous jouez en Link une cartouche, le joueur qui a la cartouche contrôle tous les menus.

Matériel nécessaire

- Une console Game Boy Advance™ par joueur.
- Une cartouche BOMBERMAN MAX 2.
- Câble Game Boy Advance™ Game Link™.

Instructions de raccordement

1. Chaque joueur doit éteindre sa console Game Boy Advance™, puis l'un des joueurs doit insérer la cartouche de BOMBERMAN MAX 2 dans sa console Game Boy Advance™.
2. Connectez le câble Game Boy Advance™ Game Link™ sur le port d'extension externe (EXT) de chaque console Game Boy Advance™.

3. Allumez chaque console Game Boy Advance™.
4. Appuyez sur START pour passer la séquence d'introduction et afficher le menu principal.



CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™.

Contrôles (JEU EN LINK UNE CARTOUCHE)

- | | |
|-----------|---|
| Manette + | Changer une sélection / contrôler les Charaboms |
| Bouton A | Confirmer une sélection / poser les bombes. |
| Bouton B | Annuler une sélection / attaque spéciale |
| START | Mettre le jeu en pause. Appuyer une deuxième fois pour continuer. |

Commencer une autre partie

Lorsque l'option "Link une cartouche" est sélectionnée, l'ordinateur vérifie si les autres consoles Game Boy Advance™ sont correctement connectées, puis affiche une icône correspondant à chaque console.

Lorsque les icônes de toutes les consoles Game Boy Advance™ sont affichées, le joueur qui a la cartouche de BOMBERMAN MAX 2 appuie sur le bouton A pour commencer.

Ecran de fixation des règles

Cet écran vous propose trois options. Appuyez sur HAUT ou BAS de la manette + pour sélectionner l'option voulue et sur DROITE et GAUCHE pour modifier cette option. Lorsque tous les choix sont faits, appuyez sur le bouton A.

Jeu à points : cette option permet de déterminer le nombre de points par match. Vous pouvez choisir de un à cinq points.

Temps : le temps de jeu peut varier de 1:00 à 5:00, par incréments de 1:00.

Brassage : vous pouvez choisir les options jouer et pas jouer. Si vous sélectionnez jouer, les positions de départ des Charaboms changeront.

Sélectionner un Charabom

A l'écran de sélection de Charabom, chaque joueur choisit son Charabom en utilisant GAUCHE et DROITE de la manette + pour faire défiler les différents choix disponibles, puis appuie sur le bouton A. Les Charaboms suivants peuvent être sélectionnés :

Stegodon Attaque spéciale -- Remonter bombe

Ce Charabom peut donner un coup de pied aux bombes posées pour les envoyer à l'étage supérieur.

Kai-man Attaque spéciale -- Aquabomber

Crache un jet d'eau devant lui pour pousser les bombes posées.

Pommy Attaque spéciale -- Tête de tonnerre

Ce Charabom émet un éclair au-dessus de lui. Tout Charabom pris dans cet éclair est paralysé pendant quelques secondes.

ToughGuy Attaque spéciale -- Lancer de bombe

Ce Charabom peut lancer les bombes qu'il a posé dans la direction qu'il regarde.

Conditions de victoire

Le terrain de jeu est constitué de sols et de trampolines. Vous devez éliminer vos adversaires en utilisant les

attaques spéciales de votre Charabom et en posant des bombes. Le dernier joueur en vie marque un point. Chaque partie se joue en un à cinq points. Le vainqueur est le premier joueur à atteindre le nombre de points fixé par les règles.

Sauter

Les mouvements verticaux sont faits grâce aux trampolines. Lorsqu'un Charabom tombe, il ne peut se déplacer latéralement. Cependant, lorsqu'il rebondit vers le haut, il peut infléchir sa trajectoire. De plus, les Charaboms sont protégés par une barrière pendant qu'ils sautent. Au premier saut, la barrière est bleue, au second saut elle vire au rouge, pour disparaître complètement au troisième saut. Une fois la barrière disparue, le Charabom perd s'il est touché par une explosion.

Sols

Lorsque le Charabom touche le sol, la barrière disparaît. Mais il peut à nouveau poser des bombes ou faire une attaque spéciale. Souvenez-vous que les Charaboms ne peuvent pas passer à travers les bombes.

Bonus et bombes

Parfois des bonus et des bombes s'envolent du bas de l'écran. Les bombes exploseront après quelques secondes, attention à ne pas être pris dans leur souffle. Les bonus qui peuvent apparaître sont :

Bombe Aug : la quantité de bombes que vous pouvez poser est augmentée de un. Le maximum est de deux.
Explosion Aug. : la portée des explosions des bombes est augmentée de un bloc. Le maximum est de quatre blocs.

Vitesse Aug. : la vitesse de déplacement du Charabom augmente. Ils peuvent avoir au maximum cinq niveaux de vitesse.

Etoile : les attaques spéciales peuvent être effectuées trois fois, en appuyant sur le bouton B. Le nombre au-dessus du Charabom indique le nombre d'attaques spéciales qu'il peut effectuer.

MINI JEUX

Il y a des drapeaux dans certains niveaux qui vous permettent d'accéder soit à un mini jeu, soit à un jeu bonus lorsqu'ils sont touchés. En fonction de votre réussite dans ces jeux, vous pourrez gagner des bonus ou des vies supplémentaires. Les mini jeux suivants peuvent apparaître lorsque vous jouez en mode de jeu normal :

Corde à sauter !

Dans ce jeu, vous pouvez gagner des bonus à chaque saut réussi. Plus vous réussissez de sauts, plus la corde tourne vite. Si la corde vous touche, le jeu prend fin. Si vous parvenez à faire cent sauts, vous gagnerez le super prix !
Comment jouer : appuyez sur A pour sauter.

Cible coup de bombe !

Deux tapis roulant défilent verticalement dans des directions opposées. Des bonus sont alignés sur les tapis roulants. Vous pourrez prendre les bonus que vous atteindrez avec vos bombes. Les bonus seront effectifs dès que vous retournerez dans le mode de jeu normal.
Comment jouer : appuyez sur le bouton A pour lancer les bombes.

Marelle !

Dans ce jeu, des cercles sont dessinés sur le chemin. Avancez en marchant sur les cercles avec votre pied gauche, votre pied droit ou les deux pieds. Vous pouvez gagner des bonus en fonction de la distance que vous couvrirez avant la fin du temps. Les bonus seront effectifs dès que vous retournerez dans le mode de jeu normal. Comment jouer : comme indiqué à gauche de l'écran, la position des cercles correspond aux touches HAUT, BAS, GAUCHE et DROITE de la manette +.

Trouver & garder !

Dans ce jeu, vous pouvez gagner une vie à chaque fois que vous détruisez 20 bomballons. Vous gagnerez les trois bonus affichés en haut de l'écran si vous réussissez à les trouver avant la fin du temps. Si vous échouez trois fois ou si vous videz six écrans, le jeu se termine. Comment jouer : utilisez la manette + pour déplacer le curseur et appuyez sur A pour faire une sélection.

JEUX BONUS

Les jeux bonus suivants peuvent apparaître lorsque vous jouez en mode de jeu normal :

Plein de bomballons !

Détruisez les méchants bomballons aussi vite que possible.

Attaque perçante !

Récupérez tous les bonus dans le temps imparti. Vous devez faire attention et anticiper les explosions de vos bombes avant de les poser sinon les bonus risquent d'être détruits.

Course de sauts

Pour ce jeu, le joueur est monté sur un Charabom qui sait sauter. Récupérez tous les bonus en moins de 10 secondes. Marcher sur une section endommagée du sol diminuera le temps restant.

Shooter les blocks

Pour ce jeu, le joueur est monté sur un Charabom qui peut détruire les blocs mous. Créez-vous un passage et essayez de ramasser tous les bonus en moins de 30 secondes.

CHARABOMS DE LA VERSION ROUGE

Voici la liste de certains des Charaboms que vous pouvez récupérer en mode de jeu normal dans la version rouge de BOMBERMAN MAX 2 :

	Attribut	Attaque spéciale en mode normal	Attaque spéciale en mode combat
Dorako	Feu	Plein feu La puissance des explosions est au maximum.	Feu de chaleur Ce Charabom crache des flammes par la bouche.
TwinDrag	Feu	Bombes guidées Les bombes posées suivent les ennemis pendant quelques secondes.	Double feu Crache des flammes par ses deux bouches.
Sharkun	Eau	Feu guidé Les flammes des bombes suivent les ennemis pendant quelques secondes.	Puncher glacé Lance des piliers de glace sur les ennemis.
Elephan	Terre	Plein de bombes Peut poser un maximum de quatre bombes.	Secousse terre Bloquent les déplacements des ennemis en faisant trembler le sol.
Youno	Terre	Shooter les blocs Pousse les blocs dans la direction où il se déplace. Coup de poing	Typhon jet Génère de puissantes rafales de vent.
Big Ox	Terre	Gant de force Soulève les bombes posées en maintenant le bouton A, puis les lance en face de lui lorsque le bouton A est relâché.	Lance de pierre Envoie des lances de pierre sur les adversaires.

BONUS

Les bonus qui apparaissent en mode de jeu normal sont :

Explosion augmentée

La puissance des explosions de chaque bombe est augmentée d'un bloc. La puissance maximale est de quatre blocs.

Vitesse augmentée

Accélère les déplacements de votre personnage. Il est possible de gagner jusqu'à cinq niveaux de vitesse.

Sandales

Cet objet diminue d'un niveau votre vitesse de déplacement.

Cœur

Cet objet absorbe une explosion ou une attaque ennemie. Un seul de ces objets peut être obtenu à la fois.

Armure

Rend votre personnage invulnérable pendant huit secondes.

1 UP

Cet objet vous fait gagner une vie.

Télécommande

Avec cet objet, vous pouvez poser des bombes et les faire exploser à loisir en appuyant sur le bouton B. Cet objet ne peut être utilisé que dans le niveau où vous l'avez trouvé.

Nourriture pour Charabom

En fonction du type de bonus, la caractéristique correspondante du Charabom que vous chevauchez sera augmentée d'un point. Consultez le chapitre "CHARABOM" de ce manuel pour de plus amples informations.

Bombe augmentée

Le nombre de bombes que vous pouvez poser est augmenté de un. Vous ne pourrez jamais poser plus de quatre bombes.

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir le fichier Readme (ou Live-riot) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque et pilotes de la carte son, du lecteur de CD-ROM, de la carte vidéo, mémoire...)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé 24h sur 24, 7 jours sur 7 au : **(00 33) 0 891 670 800 (0,22 €/min) fax : (00 33) 01 30 67 90 65**

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

SERVICE CONSOMMATEURS

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

- 1 seul numéro : **(00 33) 01 30 67 90 53**
- 1 adresse postale : Vivendi Universal Interactive Publishing France - Service consommateurs - 32 avenue de l'Europe - 78941 Velizy-Villacoublay Cedex
- 1 adresse e-mail : infoconsos@sierra.fr
- 2 adresses Internet : www.sierra.fr : le site 100% jeu. Une mine d'informations sur tous nos produits, un catalogue complet et actualisé, un forum technique, des trucs et astuces, un espace rencontres pour dialoguer avec d'autres utilisateurs.

Retrouvez sur www.vivendi-universal-interactive.fr toutes les informations sur nos logiciels éducatifs, les dictionnaires, les encyclopédies et les CD-ROM de vie pratique.

SITE INTERNET

Participez sur notre site aux forums techniques, téléchargez les derniers patches, trouvez tous les trucs et astuces de nos meilleurs fans, faites nous part de vos suggestions.

<http://www.sierra.fr>

e-mail : support.technique@vup.interactive.com

INDICES ET SOLUTIONS

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

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

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

Vivendi Universal Interactive Publishing France

32 avenue de l'Europe, immeuble Energy 1, 78941 VELIZY-VILLACOUBLAY Cedex

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

GARANTIE LIMITEE

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

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

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN,
BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

WARNUNG - Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.

SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

WARNUNG - Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielt.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

WARNUNG - Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen. Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten. Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, **UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel:** verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe. Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHT E BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.

Danke, dass du BOMBERMAN MAX 2 für den Nintendo® Game Boy Advance™ gekauft hast. Lies dir dieses Handbuch bitte sorgfältig durch, bevor du anfängst zu spielen, und bewahr es auf, um auch später darin nachschlagen zu können.

INHALT

So geht's los.....	46
Steuerung.....	46
Die Spielmodi.....	47
Normalspiel-Modus.....	47
Der Spielbildschirm.....	47
Spielablauf.....	48
Spielende.....	48
Spiele speichern.....	50
Spiele fortsetzen.....	50
Charaboms.....	51
Kampfspiel-Modus.....	52
Charaboms kombinieren.....	54
Level Tauschen.....	55
Ein-Modul-Link-Spiel.....	55
Minispiele.....	58
Bonusspiele.....	59
Charaboms in der roten Version.....	60
Power-Ups.....	61
Garantie.....	62



SO GEHT'S LOS

So startest du BOMBERMAN MAX 2:

1. Schalt deinen Game Boy Advance™ aus und steck das BOMBERMAN MAX 2-Spielmodul in deinen Game Boy Advance™.
2. Schalt deinen Game Boy Advance™ ein.
3. Drück START, um das Demo zu überspringen und zum Titelschirm zu gelangen.

Wichtiger Hinweis: Falls der Bildschirm leer bleibt, wenn du die Konsole einschaltest, dann schalt sie aus und vergewissere dich, dass das Spielmodul richtig eingesteckt ist. Versuch es dann noch einmal.

STEUERUNG

Steuerkreuz

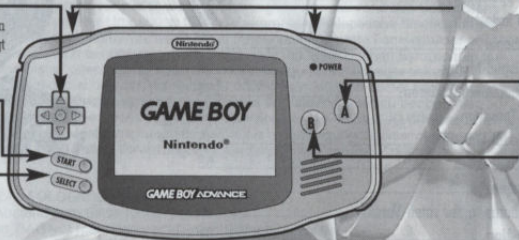
Bewegt den Cursor, um Menüauswahlen zu treffen. / Bewegt den Hauptcharakter.

SELECT

Blendet im Normalspiel-Modus das Pausemenü ein.

START

Stellt das Spiel im Normalspiel-Modus auf Pause. Weiterspielen durch erneutes Drücken.



DIE SPIELMODI

BOMBERMAN MAX 2 kann in den folgenden beiden Modi gespielt werden:



Titelbildschirm

Kampfspiel (siehe Seite 52)

Ein- oder Zweispieler-Modus – kämpf mit so genannten Charaboms, die du im Normalspiel-Modus entdeckst. Mit einem Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel kannst du eine Verbindung mit einem anderen Spieler herstellen und gegen ihn antreten.

NORMALSPIEL-MODUS

Im Normalspiel-Modus hast du zwei Optionen:

Neues Spiel

Diese Option startet ein neues Spiel im Einspieler-Modus (siehe Seite 48).

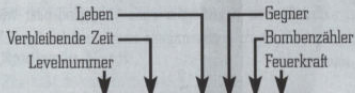
Normalspiel

Einspieler-Modus – spiel alle Stufen durch.

Weiter

Mit dieser Option setzt du ein zuvor gespeichertes Spiel fort. Wenn du sie auswählst, wird dir eine Liste verfügbarer Spielstände angezeigt. Wähl die gewünschte Datei mit OBEN oder UNTEN auf dem Steuerkreuz aus und drück den A-Knopf, um sie zu laden. Falls du bei dem gespeicherten Spiel mehr als eine Stufe abgeschlossen hast, erscheint das Stufenwahl-Menü. Wähl die gewünschte Stufe einfach mit dem Steuerkreuz aus und drück den A-Knopf (siehe Seite 50).

DER SPIELBILDSCHIRM



Spielbildschirm

Levelnummer

Dies ist die Nummer des gerade gespielten Levels.

Verbleibende Zeit

So viel Zeit hast du noch, um diesen Bereich zu räumen. Erreicht die Uhr 0: 00, so verlierst du eines deiner Leben.

Leben

Das ist die Zahl der Leben, die du noch in Reserve hast.

Verbleibende Gegner

Hier siehst du, wie viele Gegner noch übrig sind oder wie viele Gegenstände du noch sammeln musst, um den Bereich zu räumen.

Bombenzähler

Dies ist die Zahl der Bomben, die du gleichzeitig einsetzen kannst. Zunächst ist das nur eine Bombe, aber im Lauf des Spiels kannst du hier ein Maximum von vier Bomben erreichen.

Bombenfeuerkraft

Hier wird angezeigt, wie weit die Sprengwirkung deiner Bomben reicht. Zunächst ist es nur eine kurze Entfernung, aber im Lauf des Spiels kann sich die Sprengkraft deiner Bomben erhöhen.

SPIELABLAUF

Dein Hauptziel besteht darin, den Bereich zu räumen, indem du Gegner mit deinen Bomben beseitigst. Außerdem musst du "Softblocks" zerstören, die dir den Weg versperren. Geh einfach an den betreffenden "Softblock" und drück den A-Knopf, um eine Bombe zu legen. Denk daran, dich von der Bombe zu entfernen, bevor sie explodiert. Falls dich ein Gegner berührt, wenn du in den Sprengradius einer Bombe gerätst, oder wenn die Uhr 0 erreicht, verlierst du eines deiner Leben. Wenn du alle Leben verloren hast, endet das Spiel.

Der Bereichsziel-Bildschirm

Wenn du einen neuen Bereich betrittst, bekommst du auf dem Bereichsziel-Bildschirm die Bedingungen angezeigt, die du erfüllen musst, um den Bereich zu räumen und zum nächsten zu gelangen.

Power-Ups

Gelegentlich erscheinen Power-Ups, wenn du "Softblocks" zerstörst. Sammle alle Power-Ups, die du entdeckst, um dir deine Aufgabe zu erleichtern (siehe Seite 61).

Bereiche räumen

Wenn du die Ziel-Bedingungen für einen Bereich erfüllt hast, erscheinen Ausgangstore. Rote Tore versetzen dich in bereits geräumte Bereiche, erkennbar an der Zahl über dem Tor, blaue Tore hingegen führen in noch nicht geräumte Bereiche.

Bossgegner

Im letzten Bereich jeder Stufe erwartet dich ein mächtiger Bossgegner. Jeder Bossgegner hat eine Schwachstelle – gib dein Bestes, um sie zu finden und ihn zu besiegen.

Hilfreiche Tore

Wenn ein Bereich sehr schwere Bedingungen zum Abräumen hat und du sie nicht erfüllen kannst, erscheint manchmal urplötzlich ein Tor. Geh durch dieses Tor, um den Bereich von vorn zu beginnen.

SPIELEND E



Bewertung-Bildschirm

Wenn das Spiel endet, bekommst du angezeigt, welchen Prozentsatz der Bereiche du geräumt hast. Daran siehst du, wie gut du die Bereiche des Spiels freigeräumt hast. Wenn du den Bildschirm lang genug betrachtet hast, drück den A-Knopf, um zum Spielende-Menü zu gelangen.

Spielende-Menü

Hier hast du die Wahl unter folgenden Optionen:

Spiel fortsetzen: Wenn du diese Option wählst, kannst du den letzten Bereich, in dem das Spiel beendet wurde, noch einmal spielen. Dein Charakter kann dann allerdings erst mal nur jeweils eine Bombe legen mit Sprengwirkung der ersten Stufe und drei Leben.

Spiel beenden: Mit dieser Option kannst du das aktuelle Spiel beenden und speichern (siehe Seite 50).

Speichern: Diese Option ermöglicht dir, das aktuelle Spiel zu speichern (siehe Seite 50). Du kannst während des Spiels jederzeit speichern oder wenn das aktuelle Spiel endet. Bis zu drei Spielstände stehen dir zur Verfügung. Sie enthalten Informationen über die bereits geräumten Bereiche und die Arten der Charaboms, die du gesammelt hast.

SPIELE SPEICHERN



Pause-Menü

Pause-Menü zu gelangen. In diesem Menü stehen dir folgende Optionen zur Verfügung:

Weiterspielen: Damit setzt du das aktuelle Spiel fort.

Spiel beenden: Diese Option beendet das aktuelle Spiel und ermöglicht es dir, den Spielstand zu speichern. Wenn Speichern? auf dem Bildschirm erscheint, wählst du erst Ja und

dann die Datei, in die gespeichert werden soll. Mit Nein wird das aktuelle Spiel beendet, ohne den Spielstand zu speichern.

Speichern: Hiermit ruft du eine Liste der gespeicherten Spielstände auf. Wähl den Speicherspeicher, in dem die Spielinformationen gespeichert werden sollen, mit dem Steuerkreuz aus und drück den A-Knopf.

Bestehende Dateien überschreiben

Wenn du einen Speicherspeicher wählst, der bereits Daten enthält, erscheint die Meldung Überschreiben? auf dem Bildschirm. Mit Ja werden die alten Daten gelöscht und die neuen Daten gespeichert. Wähl Nein, wenn du die Daten lieber in einem anderen Speicherspeicher speichern möchtest.

SPIELE FORTSETZEN

Wenn du auf dem Titelschirm die Option Normalspiel wählst, kannst du entweder ein neues Spiel starten oder ein zuvor gespeichertes Spiel fortsetzen. Um ein zuvor gespeichertes Spiel fortzusetzen, wähl die Option Weiter aus und drück den A-Knopf.

Stufenwahl

Beim Fortsetzen eines gespeicherten Spiels erscheint zunächst das Stufenwahlmenü. Hier kannst du jede bereits abgeschlossene Stufe wählen.

Bereichwahl

Nachdem du eine Stufe gewählt hast, kannst du den gewünschten Bereich wählen. Zur Wahl stehen nur Bereiche, die du bereits abgeschlossen hast.

CHARABOMS



Charabom-Auswahl-Menü

Charaboms sind die Begleiter, die Bomberman und Max helfen, ihre besonderen Fähigkeiten einzusetzen. Es ist auch möglich, Charaboms im Kampfspiel-Modus gegeneinander antreten zu lassen. Allerdings solltest du deine Charaboms im Normalspiel-Modus verbessern, um im Kampfspiel-Modus größere Siegchancen zu haben (siehe Seite 52).

Charabom-Auswahl-Menü

Wenn du im Normalspiel-Modus Charaboms hast, kannst du die L- oder R-Taste drücken, um zum Charabom-Auswahl-Menü zu gelangen. Wähl den gewünschten Charabom mit dem Steuerkreuz aus und drück dann den A-Knopf.

Charabom-Attribute

Charabom-Attribute sind wichtig, wenn du im Kampfspiel-Modus gegen einen Gegner antrittst.

Charabom-Spezialfähigkeiten

Jeder Charabom hat eine Spezialfähigkeit. Einige Fähigkeiten werden automatisch genutzt, wenn du auf einem Charabom reitest, für andere musst du den B-Knopf drücken.

Auf Charaboms reiten

Falls du in den Sprengradius einer Bombe gerätst oder einen Gegner berührst, während du auf einem Charabom reitest, verlierst du trotzdem ein Leben.

Charaboms verbessern

Um Charaboms aufzuziehen, musst du Power-Ups sammeln, die deren Attribute steigern. Jedes dieser Power-Ups hebt den

Wert der betreffenden Charabom-Fähigkeit um einen Punkt an. Die folgenden vier Charabom-Werte können gesteigert werden:

Angriff erhöhen

Verteidigung erhöhen

Extraschritt erhöhen

Gedächtniskraft erhöhen

KAMPFSPIEL-MODUS

Im Kampfspiel-Modus kämpfst du mit deinen Charaboms gegen andere Spieler oder du kombinierst verschiedene Charaboms, um neue zu erzeugen.

Mit Charaboms kämpfen

Wähl im Titelschirm Kampfspiel aus, um in den Kampfspiel-Modus zu gelangen. Dann wähl einen Spielstand, aus dem deine Charaboms geladen werden. Anschließend werden folgende Optionen angezeigt:

Kampf: Im Kampfspiel-Modus kannst du allein oder mit Hilfe eines Game Boy Advance™ Game Link™-Kabels auch gegen einen anderen Spieler spielen. Wenn du allein spielst, musst du mindestens zwei Charaboms besitzen. Wenn du einen Gegner herausforderst, kannst du entweder ein 1-gegen-1-Spiel oder ein 2-gegen-2-Verfolgung-Spiel starten. Der Charabom des Verlierers wird zum Gewinner teleportiert.

Kombi: Du kannst neue Charaboms erschaffen, indem du zwei Arten von Charaboms kombinierst. Das kannst du entweder allein oder über ein Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel zusammen mit einem anderen Spieler machen. Wenn du Charaboms allein kombinieren möchtest, musst du mindestens zwei Charaboms besitzen. Weitere Informationen dazu findest du im Abschnitt "CHARABOMS KOMBINIEREN".

Spielerwahl-Menü

Nachdem du die Option Kampfspiel gewählt hast, erscheint das Spielerwahl-Menü. Drück OBEN oder UNTEN auf dem Steuerkreuz, um die gewünschte Spielerzahl zu wählen, und drück dann den A-Knopf.

Moduswahl-Menü

Anschließend erscheint das Moduswahl-Menü. Drück OBEN oder UNTEN auf dem Steuerkreuz, um den gewünschten Modus auszuwählen, und dann den A-Knopf.

Einzelspiel: Im Einzelspiel-Modus kämpft ein einzelner Charabom gegen einen anderen.

Verfolgung: Bei der Verfolgung kämpfen zwei Charaboms in einem Team-Kampf gegen zwei andere Charaboms.

Charabom-Auswahl-Menü

Im Charabom-Auswahl-Menü kannst du im Einzelspiel-Modus einen Charabom und im Verfolgung-Modus zwei Charaboms aussuchen. Falls du allein spielst, kannst du nur einen Charabom wählen. Die Konsole wählt dann automatisch den gegnerischen Charabom.

Charabom-Attribute

Charaboms verfügen über vier verschiedene Attribute: Feuer, Wasser, Elektrizität und Erde. Jedes Attribut hat eigene Stärken und Schwächen. Obwohl alle Extraangriffe mächtig sind, solltest du dir unbedingt das Attribut des gegnerischen Charaboms ansehen, um herauszufinden, ob dein Extraangriff dagegen Wirkung zeigt.

Name – Name des Spezialangriffs.

Stufe – Stufe zeigt die Gesamtstärke jeder Fähigkeit an.

Trefferpunkte – Wenn diese Zahl auf 0 sinkt, hast du den Kampf verloren.

Angriff – Je höher dieser Wert ist, desto größer ist der Vorteil, den du gegenüber deinem Gegner hast.

Verteidigung – Je höher dieser Wert ist, desto weniger Schaden nimmst du bei einem Treffer.

Extraangriff: Je höher dieser Wert ist, desto mehr Schaden richtet deine Spezialfähigkeit beim Gegner an.

Geschicklichkeit: Der Charabom mit der höchsten Geschicklichkeit greift zuerst an.

Siege: Diese Zahl zeigt dir, wie oft ein Charabom im Kampfspiel-Modus gewonnen hat.

Attribut: Dieser Wert hat Einfluss auf den Schaden, den ein Extraangriff anrichtet.

Attribut-Harmonie: Hier sind die relativen Stärken und Schwächen der Attribute im Vergleich mit anderen Attributen aufgeführt.

Taktik-Optionen-Menü

Wenn du deinen Charabom gewählt hast, erscheint die Auswahl der taktischen Optionen. Hier kannst du eine neue Taktik wählen oder dieselbe Taktik weiterbenutzen. Um eine neue Taktik zu versuchen, wähl die Option Taktik wählen aus und du gelangst zum Taktik-Auswahl-Menü.

Taktik-Auswahl-Menü

Im Taktik-Auswahl-Menü werden sechs verschiedene Taktiken angezeigt. Wahl mit OBEN oder UNTEN auf dem Steuerkreuz eine Taktik aus und drück den A-Knopf, um die Wahl zu bestätigen.

Der Kampf: Sobald du eine Taktik gewählt hast, beginnt automatisch der Kampf. Falls das Ergebnis des Kampfs nach Ausführung der gewählten Taktik noch nicht feststeht, erscheint wieder die Auswahl der taktischen Optionen und du kannst eine neue Taktik wählen oder weiter auf die alte setzen.

Kampfergebnis: Im Einzelspiel-Modus gewinnt derjenige, der die Trefferpunkte des gegnerischen Charaboms zuerst auf 0 bringt. Im Verfolgung-Modus gewinnt derjenige, der die Trefferpunkte eines der beiden gegnerischen Charaboms zuerst auf 0 bringt. Wenn zwei Spieler gegeneinander antreten, wird der Charabom des Verlierers zum Gewinner teleportiert.

CHARABOMS KOMBINIEREN

Um Charaboms zu kombinieren, musst du zuerst in den Kampfspiel-Modus gehen. Wahl dazu auf dem Titelschirm die Option Kampfspiel aus. Wahl anschließend einen Spielstand, aus dem deine Charaboms geladen werden sollen. Dann wählst du die Option Kombi aus.

Spielerwahl-Menü

Nachdem du die Option Kampfspiel gewählt hast, erscheint das Spielerwahl-Menü. Drück OBEN oder UNTEN auf dem Steuerkreuz, um die gewünschte Spielerzahl zu wählen, und drück dann den A-Knopf.

1-Spieler-Kombi: Wahl diese Option, um allein Charaboms zu kombinieren. Dazu musst du mindestens zwei Charaboms haben.

Netzwerk-Kombi: Wahl diese Option, um zusammen mit einem anderen Spieler Charaboms zu kombinieren. Die Option muss dabei von beiden Spielern gewählt werden.

Charabom-Auswahl-Menü

Wenn du allein kombinierst, wählst du zwei Charaboms. Wenn du zusammen mit einem anderen Spieler kombinierst, muss jeder Spieler einen Charabom wählen. Du wählst die Charaboms, indem du auf dem Steuerkreuz OBEN oder UNTEN und dann den A-Knopf zum Auswählen drückst. Charaboms, die sich kombinieren lassen, werden normal angezeigt. Falls sich die gewählten Charaboms nicht kombinieren lassen, erscheint eine Warnmeldung auf dem Bildschirm. Drück dann einfach den A-Knopf, um zum Charabom-Auswahl-Menü zurückzukehren.

Charaboms des gleichen Attributs lassen sich nicht kombinieren. Wenn du keine Charaboms hast, die sich kombinieren lassen, dann drück den B-Knopf, um zum Titelbildschirm zurückzukehren. Versuch es noch mal, wenn du im Normalspiel-Modus neue Charaboms bekommen hast. Du kannst außerdem nur einen Charabom pro Typ haben. Falls der kombinierte Charabom bereits existiert, kannst du keinen weiteren erschaffen. Beim Kombinieren mit einem anderen Spieler erhält jeder der Spieler den neuen Charabom.

LEVEL TAUSCHEN

Die Stufen 1 bis 4 bestehen aus je 19 Bereichen, Stufe 5 umfasst 24 Bereiche; insgesamt gibt es also 100 Bereiche. Jede Version von BOMBERMAN MAX 2 enthält aber nur 80 Bereiche, die du spielen kannst. Die übrigen 20 Bereiche sind in der anderen Version enthalten. Daher kannst du diese Bereiche mit Hilfe eines Game Boy Advance™ Game Link™-Kabels tauschen.

Daten laden

Wenn die beiden Game Boy Advance™ verbunden sind, wählst du mit dem Steuerkreuz und dem A-Knopf erst die Option Bereich schicken auf dem Titelbildschirm und dann die gewünschte Datei aus.

Schicken-Auswahl-Menü

Die geräumten Bereiche, die du schicken kannst, werden auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt. Wähl mit dem Steuerkreuz den Bereich, den du an deinen Gegner schicken möchtest.

EIN-MODUL-LINK-SPIEL

Diese Option ermöglicht es bis zu vier Spielern, mit nur einem Spielmodul zu spielen. Wenn das Ein-Modul-Link-Spiel gespielt wird, nimmt der Spieler mit dem Spielmodul alle Menüeinstellungen vor.

Benötigt werden:

- Ein Game Boy Advance™ pro Spieler.
- Ein BOMBERMAN MAX 2-Spielmodul.
- Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel.

Anleitung zum Verbindungsaufbau

1. Alle Spieler müssen ihre Game Boy Advance™-Konsolen ausschalten, dann muss ein Spieler das BOMBERMAN MAX 2-Spielmodul in seinen Game Boy Advance™ stecken.
2. Danach wird das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel an die externe Buchse (EXT) jedes Game Boy Advance™ angeschlossen.

3. Alle Game Boy Advance™-Konsolen werden eingeschaltet.
4. Drück START, um das Demo zu überspringen und zum Titelschirm zu gelangen.



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

Steuerung (EIN-MODUL-LINK-SPIEL)

- Steuerkreuz – Ermöglicht Menüauswahl. / Wird zum Bewegen der Charaboms benutzt.
- A-Knopf – Bestätigt Menüauswahlen. / Setzt Bomben ein.
- B-Knopf – Menüauswahlen ab. / Setzt Extraangriffe ein.
- START – Stellt das Spiel im Normalspiel-Modus auf Pause. Weiterspielen durch erneutes Drücken.

Ein neues Spiel starten

Wenn die Option EIN-MODUL-LINK gewählt wird, überprüft die Konsole, ob die anderen Game Boy Advance™ richtig angeschlossen sind. Wenn sie richtig verbunden sind, werden sie als Symbole angezeigt.

Wenn die Symbole aller Game Boy Advance™ angezeigt werden, drückt der Spieler mit dem BOMBERMAN MAX 2-Spielmodul den A-Knopf, um zu beginnen.

Regeln-einstellen-Menü

Im Regeln-einstellen-Menü werden drei Optionen angezeigt. Drück OBEN oder UNTEN auf dem Steuereck, um die gewünschte Option zu wählen, und RECHTS oder LINKS, um die Einstellung zu ändern. Wenn du alle Einstellungen vorgenommen hast, drück den A-Knopf.

Punktspiel: Mit dieser Option kannst du die Anzahl der Punkte für ein Match einstellen. Es können ein bis fünf Punkte ausgewählt werden.

Zeit: Die Spielzeit kann von 1: 00 bis 5: 00 in Schritten von 1: 00 eingestellt werden.

Mischen: Hier kannst du zwischen Spielen und Nicht spielen wählen. Ist Spielen gewählt, dann variieren die Startpositionen der Charaboms.

Charabom-Auswahl

Im Charabom-Auswahl-Menü sucht sich jeder Spieler seinen Charabom aus, indem er sich mit LINKS oder RECHTS auf dem Steuereck die verfügbaren Charaboms ansieht und dann den A-Knopf zum Wählen drückt. Folgende Arten von Charaboms können gewählt werden:

Stegodon

Extraangriff – Bomben steigern

Dieser Charabom kann Bomben treten, deren Sprengkraft um eine Stufe gesteigert ist.

Kai-man

Extraangriff – Wasserbomber

Spritzt Wasser in Blickrichtung und schiebt damit auf dem Boden liegende scharfe Bomben weg.

Pommy

Extraangriff – Donnerkopf

Dieser Charabom sendet Donner aus. Wenn ein anderer Charabom davon getroffen wird, ist er vorübergehend gelähmt.

HarterTyp

Extraangriff – Bombenstoß

Dieser Charabom kann scharf gemachte Bomben in Blickrichtung werfen.

Siegbedingungen

Das Spielfeld besteht aus Bodenfeldern und Trampolinen. Du musst deine Gegner besiegen, indem du die Spezialfähigkeiten deines Charaboms benutzt und Bomben legst.

Der Spieler, der als Letzter übrig bleibt, erhält einen Punkt. Ein Spiel geht über ein bis fünf Punkte. Gewinner ist derjenige, der die zuvor eingestellte Punktmarke als Erster erreicht.

Springen

Nach oben und unten kommst du mit den Trampolinen. Wenn ein Charabom fällt, kann er sich nicht nach rechts oder links bewegen. Prallt er jedoch ab, so ist eine Bewegung nach links oder rechts möglich. Zusätzlich sind Charaboms durch eine Barriere geschützt, wenn sie springen. Beim ersten Abprallen ist die Barriere blau, beim zweiten Abprallen wird sie rot und beim dritten Abprallen verschwindet sie. Sobald die Barriere verschwunden ist, verliert der Charabom, wenn er in den Sprengradius einer Bombe gerät.

Bodenfelder

Wenn der Charabom auf einem Bodenfeld landet, verschwindet die Barriere. Er kann jedoch noch Bomben benutzen oder Extraangriffe einsetzen. Denk daran, dass Charaboms nicht durch Bomben hindurchgehen können.

Power-Ups und Bomben

Manchmal erscheinen vom unteren Bildschirmrand ausgehend Power-Ups und Bomben. Die Bomben gehen nach voreingestellter Zeit hoch, pass also auf, dass du nicht von ihren Explosionen getroffen wirst. Folgende Power-Ups können auftauchen:

Bomben rauf: Die Zahl der Bomben, die du legen kannst, erhöht sich um 1. Maximal kannst du zwei Bomben legen.

Feuerkraft rauf: Die Sprengwirkung aller Bomben erhöht sich um einen Block. Der maximale Sprengradius beträgt vier Blöcke.

Geschwindigkeit rauf: Der Charabom bewegt sich schneller. Die Geschwindigkeit kann maximal auf Stufe fünf erhöht werden.

Stern: Du kannst mit dem B-Knopf dreimal Extraangriffe einsetzen. Die Zahl über dem Charabom zeigt dir, wie viele Extras noch zur Verfügung stehen.

MINISPIELE

In einigen Bereichen stehen Flaggen. Berührst du sie, kommst du entweder zu einem Minispiel oder zu einem Bonusspiel. Je nachdem, wie gut du bei diesen Spielen bist, kannst du entweder Power-Ups oder zusätzliche Leben gewinnen. Im Normalspiel-Modus können folgende Minispiele auftauchen:

Spring über das Sprungseil!

Bei diesem Spiel erhältst du Power-Ups für jeden erfolgreichen Sprung, den du ausführst. Je mehr Sprünge du schaffst, desto schneller dreht sich das Sprungseil. Wenn du vom Sprungseil getroffen wirst, endet das Spiel. Solltest du hundert Sprünge schaffen, so erhältst du eine besondere Überraschung! Anleitung: Drück den A-Knopf, um zu springen.

Bombenkick-Zielspiel!

Hier laufen zwei Förderbänder in entgegengesetzte Richtungen nach oben und nach unten. Auf den Förderbändern befinden sich Power-Ups. Du bekommst jedes Power-Up, das von einer deiner Bomben getroffen wird. Das Power-Up wirkt, sobald du in den Normalspiel-Modus zurückkehrst. Anleitung: Drück den A-Knopf, um die Bomben zu kicken.

Hüpf, Scotch!

Bei diesem Spiel sind Kreise auf den Boden gezeichnet. Bewege dich vorwärts, indem du mit dem linken oder rechten Fuß oder mit beiden Füßen in die Kreise trittst. Wie weit du innerhalb der vorgegebenen Zeit kommst, entscheidet darüber, wie viele Power-Ups du erhältst. Das Power-Up wirkt, sobald du in den Normalspiel-Modus zurückkehrst.

Anleitung: Wie auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt, entsprechen OBEN, UNTEN, LINKS und RECHTS auf dem Steuerkreuz der Position der Kreise.

Suchen und Behalten!

Bei diesem Spiel erhältst du ein zusätzliches Leben für je 20 getroffene Ballons. Du bekommst die drei oben auf dem Bildschirm abgebildeten Power-Ups, wenn du sie innerhalb der vorgegebenen Zeit findest. Das Spiel endet, wenn du sechs Felder abräumst oder wenn du dreimal nicht triffst.

Anleitung: Bewege den Cursor mit dem Steuerkreuz und wähle mit dem A-Knopf.

BONUSSPIELE

Die folgenden Bonusspiele können im Normalspiel-Modus auftauchen:

Jede Menge Ballons!

Triff bei diesem Spiel die bösen gegnerischen Ballons so schnell wie möglich.

Bohrattacke!

Sammle hier alle Power-Ups innerhalb der vorgegebenen Zeit. Du musst die Sprengwirkung der Bomben sorgfältig berechnen, bevor du die Bomben legst, denn die Power-Ups können auch zerstört werden.

Sprungrennen

Wenn das Spiel startet, reitet der Spieler auf einem Charabom, der springen kann. Sammle innerhalb der vorgegebenen Zeit von 10 Sekunden alle Power-Ups. Falls du beschädigten Boden betrittst, hat das einen Zeitabzug zur Folge.

Block und Kick

Wenn das Spiel startet, reitet der Spieler auf einem Charabom, der Softblocks kicken kann. Räum mit dieser Fähigkeit Wege frei und versuche dir innerhalb der vorgegebenen Zeit von 30 Sekunden alle Power-Ups zu holen.

CHARABOMS IN DER ROTEN VERSION

Im Folgenden findest du eine Liste einiger Charaboms, die du im Normalspiel-Modus der roten Version von BOMBERMAN MAX 2 erhalten kannst:

	Attribut	Extraangriff im Normalspiel-Modus	Extraangriff im Kampfspiel-Modus
Dorako	Feuer	Volle Feuerkraft Die Bomben erhalten maximale Sprengwirkung.	Hitzefeuer Dieser Charabom speit Flammen aus seinem Maul.
TwinDrag	Feuer	Zielsuchende Bombe Scharf gemachte Bomben verfolgen Gegner für eine bestimmte Zeit.	Doppelfeuer Speit Flammen aus zwei Mäulern.
Sharkun	Wasser	Zielsuchendes Feuer Die aus Bomben schlagenden Flammen verfolgen Gegner für eine bestimmte Zeit.	Eisschläger Schießt Eissäulen auf Gegner.
Elephan	Erde	Volle Bomben Bis zu vier Bomben können gelegt werden.	Bodenrüttler Lähmt Feinde durch Erschütterung des Bodens.
Youno	Erde	Block-Kick Kickt Softblocks in Bewegungsrichtung.	Jet-Taifun Setzt starke Stürme ein.
Big Ox	Erde	Power-Handschuh Hebt durch dauerhaftes Drücken des A-Knopfs scharfe Bomben an und wirft sie in Blickrichtung, wenn der A-Knopf losgelassen wird.	Steinspeer Schleudert einen Steinspeer auf Gegner.

POWER-UPS

Im Normalspiel-Modus erscheinen folgende Power-Ups:

Feuerkraft rauf

Die Sprengwirkung der Bombenexplosionen erhöht sich um einen Block. Der maximale Sprengradius beträgt vier Blöcke.

Geschwindigkeit rauf

Dein Charakter bewegt sich schneller. Die Geschwindigkeit kann maximal auf Stufe fünf erhöht werden.

Sandalen

Dieser Gegenstand verringert deine Bewegungsgeschwindigkeit um eine Stufe.

Herz

Dieser Gegenstand absorbiert einen Bombentreffer oder einen gegnerischen Angriff. Du kannst immer nur ein Herz haben.

Schutzweste

Macht deinen Charakter acht Sekunden lang unverwundbar.

Zusatzleben

Dieser Gegenstand erhöht die Zahl deiner Leben um 1.

Fernsteuerung

Mit diesem Gegenstand kannst du Bomben scharf machen und dann nach Belieben mit dem B-Knopf sprengen. Der Gegenstand kann nur in dem Bereich benutzt werden, in dem du ihn findest.

Charabom-Futter

Je nach Typ des eingesammelten Power-Ups erhöht sich der Wert der entsprechenden Fähigkeit des Charaboms, auf dem dein Charakter reitet, um 1. Weitere Informationen dazu im Abschnitt "CHARABOMS" dieses Handbuchs.

Zusatzbombe

Die Zahl der Bomben, die du legen kannst, erhöht sich um 1. Maximal kannst du vier Bomben einsetzen.

SERVICELEISTUNGEN

KUNDENDIENST / TECHNISCHER SUPPORT:

Tel: 06103 / 99 40 940 Rund um die Uhr

Fax: 06103 / 99 40 188 Rund um die Uhr

Mit unserem neuen Informationssystem bieten wir Ihnen einen einzigartigen Service. Sie können unser System rund um die Uhr, 365 Tage im Jahr nutzen, um sich bei eventuellen technischen Fragen helfen zu lassen. Sie haben die Möglichkeit, sich die Lösungen anzuhören oder lassen zu lassen. Bei Problemen, die unser Sprachcomputer nicht lösen kann, können Sie sich nach Beginn mit unserem Techniker verbinden lassen. Diese sind montags bis freitags von 10.00 - 19.00 Uhr erreichbar.

2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	9:	0:
A,B,C	D,E,F	G,H,I	J,K,L	M,N,O	P,R,S	T,U,V	W,X,Y	Q,Z

Sie können sich auch schriftlich an den Kundendienst von Vivendi Universal Interactive Publishing wenden:

VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING Deutschland GmbH

Technischer Kundendienst

Paul-Ehrlich-Straße 1, 63225 Langen

Deutschland

BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Der Lizenzgeber lehnt ausdrücklich jede Gewährleistung für das Programm, den Editor und Anleitung(en) ab. Das Programm, Editor und Anleitung(en) wurden "wie vorgehend" ausgeliefert.

DER LIZENZGEBER ERTEILT KEINE GARANTIE, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND, FÜR DIE RICHTIGKEIT, VOLLSTÄNDIGKEIT, UNVERSEHRTHEIT, VERKÄUFLICHKEIT SOWIE DIE EIGNUNG ZU EINEM BESTIMMTEN ZWECK DES PROGRAMMS.

Sämtliche Risiken, die aus der Verwendung des Programms, des Editors und der Handbücher entstehen können, trägt der Lizenznehmer.

Der Lizenzgeber garantiert für einen Zeitraum von 2 Jahren ab dem Kaufdatum des Programms, dass das Programm frei von Material- oder Verarbeitungsfehlern ist und bei normaler Verwendung im wesentlichen gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert.

Sollte sich das Programm in diesem Zeitraum als fehlerhaft erweisen, verpflichtet sich der Lizenzgeber nach eigenem Ermessen und nach Vorlage einer gültigen Rechnung 1) den Fehler zu beheben, 2) den Austausch des fehlerhaften Produktes vorzunehmen, oder 3) dem Lizenznehmer den Kaufpreis zu erstatten, wenn ihm die Mängel oder Beschädigung spätestens 2 (zwei) Monate nach Auftreten derselben mitgeteilt wurden.

Da einige Staaten/Bichtsprechungen zeitliche Beschränkungen implizierter Garantien nicht gestatten, gilt diese Beschränkung für Sie möglicherweise nicht.

Diese Gewährleistungsbeschränkung beeinträchtigt in keiner Weise die Wirkung anderslautender anwendbarer Gesetze und Verordnungen.

Sollten Sie innerhalb der Garantiefrist feststellen, dass das Produkt defekt ist, wenden Sie sich bitte an unseren technischen Kundendienst.

EULA TECHNISCHER KUNDENDIENST

Achtung: Der technische Kundendienst bezieht sich ausschließlich auf die private Nutzung entsprechend der diesem Produkt beiliegenden Lizenzbestimmungen. Folglich kann der technische Kundendienst für gewerbliche Nutzung der Produkte nicht gewährt werden.

Umtausch von defekten CD-ROMs, DVD-ROMs oder Cartridges durch den Kundendienst innerhalb von zwei Jahren ab Kaufdatum erhalten Sie für defekte CD-ROMs oder DVD-ROMs von unserem Kundenservice kostenlosen Ersatz. Bitte senden Sie hierzu:

- die defekten CD-ROMs oder DVD-ROMs
 - eine Kopie des Kaufbeleges
- an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollständige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagüber erreichen können.

Nach Ablauf der zwei Jahre ab Kaufdatum bieten wir Ihnen einen Umtausch von defekten CD-ROMs oder DVD-ROMs gegen einen gleichschenkeligen Unkostenbeitrag von 15,- Euro an. Bitte senden Sie hierfür die defekten CD-ROMs, DVD-ROMs oder Cartridges und einen Verrechnungsscheck, ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollständige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagüber erreichen können.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Technischer Kundendienst, Paul-Ehrlich-Str. 1, 63225 Langen.

Umtausch des Handbuchs:

Sollten Sie Ersatz für das Handbuch Ihres Produktes benötigen, bieten wir Ihnen für den Einheitspreis von 7 Euro ein neues Exemplar an, falls dem Produkt im Original ein Handbuch beiliegt. Bitte senden Sie hierzu eine Fotokopie der Cartridge bzw. der CD-ROM/DVD-ROM Nr.1 Ihres Spiels und einen Verrechnungsscheck, ausgestellt auf Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, an unseren Kundendienst.

Bitte vergessen Sie nicht, Ihren Namen, Ihre vollständige Adresse und eine Telefonnummer anzugeben, unter der wir Sie tagüber erreichen können.

Adressieren Sie Ihren Brief bitte an Vivendi Universal Interactive Publishing Deutschland GmbH, Technischer Kundendienst, Paul-Ehrlich-Str. 1, D-63225 Langen.

Für andere Bekanntheitskontakte kontaktieren Sie bitte unseren Kundendienst, da wir außerhalb oben genannter Buchhaltungsangebote keine Rückstellungen annehmen können und diese zu Ihren Kosten zurücksenden müssen.

Die Kontaktadresse zum Kundendienst entnehmen Sie bitte dem Handbuch.

* Wir empfehlen Ihnen, diese Sendung per Einschreiben zu senden, da wir im Falle von Verlust oder Postweg verloren gegangen Sendungen keine Haftung übernehmen können. Die Versandkosten können nicht erstattet werden.

Precauciones e información al consumidor

¡LEA ESTE AVISO ANTES DE QUE USTED O SU HIJO UTILICEN CUALQUIER VIDEOJUEGO!

ADVERTENCIA – PRECAUCIONES SOBRE LAS PILAS

SI NO SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES, LAS PILAS PODRÍAN COMENZAR A EMITIR "RUIDOS EXTRAÑOS" Y A PERDER ÁCIDO, LO QUE PODRÍA CAUSAR LESIONES PERSONALES O DAÑOS EN LA GAME BOY ADVANCE O EN SUS ACCESORIOS. SI SE PRODUCE UNA FUGA, LAVE CUIDADOSAMENTE LA PIEL O ROPA AFECTADA. MANTENGA EL ÁCIDO DE LAS PILAS LEJOS DE LOS OJOS Y DE LA BOCA. PÓNGASE EN CONTACTO CON EL FABRICANTE DE LAS PILAS PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN.

1. Utilice solamente pilas alcalinas con la Game Boy Advance. No utilice pilas de carbón-cinc u otro tipo de pila no alcalina.
2. No mezcle pilas nuevas con usadas (cambie todas las pilas a la vez).
3. No introduzca las pilas al revés (los polos positivo (+) y negativo (-) deben estar colocados en la dirección correcta). Se podría producir un cortocircuito en los terminales de alimentación.
4. No deje las pilas gastadas en el interior de la Game Boy Advance.
5. No mezcle distintos tipos de pilas (no mezcle pilas alcalinas con pilas de carbón-cinc, ni distintas marcas de pilas). Utilice solamente pilas del mismo tipo o equivalentes, como se recomienda.
6. Si no va a utilizar la consola durante mucho tiempo, no deje las pilas dentro de la Game Boy Advance o del accesorio.
7. No deje el interruptor de alimentación encendido si las pilas se han gastado. Cuando termine de jugar con la Game Boy Advance, apague siempre la consola.
8. No arroje las pilas al fuego.
9. No utilice pilas recargables del tipo níquel-cadmio. Las pilas no recargables no pueden ser recargadas.
10. No utilice una pila si su envoltorio de plástico está roto o estropeado.
11. Apague siempre la consola al insertar o retirar las pilas.
12. **NOTA GENERAL:** Se deberán retirar las pilas recargables para poder recargarlas. Las pilas recargables sólo deberían ser recargadas bajo la supervisión de un adulto.

ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Tras varias horas de juego, podría empezar a sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel. Para evitar problemas como la tendinitis, el síndrome de túnel carpiano o irritación cutánea, siga estas instrucciones:

- Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego, aunque crea que no lo necesita.
- Si se le cansan o le duelen las manos, las muñecas o los brazos durante el juego, debería dejar de jugar y descansar varias horas antes de volver a jugar.
- Si sigue sintiendo dolor en las manos, en las muñecas o en los brazos durante o después del juego, deje de jugar y consulte a su médico.

ADVERTENCIA – ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Una de cada 4.000 personas puede sufrir ataques o desmayos al recibir destellos de luz como los que se producen al ver la TV o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca un ataque. Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.

Recomendamos a los padres que vigilen a sus hijos mientras juegan con videojuegos. **DEJE DE JUGAR INMEDIATAMENTE** y consulte a su médico, si usted o su hijo experimenta alguno de estos síntomas: convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.

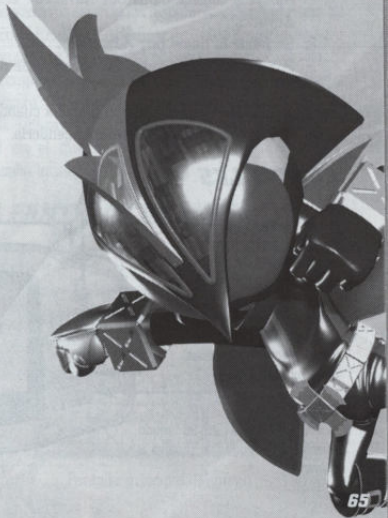
PARA REDUCIR LA PROBABILIDAD DE SUFRIR UN ATAQUE MIENTRAS JUEGA CON VIDEOJUEGOS:

1. Siéntese o colóquese lo más lejos posible de la pantalla.
2. Use el televisor más pequeño que tenga para jugar con videojuegos.
3. No juegue si se encuentra cansado o tiene sueño.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Procure descansar siempre de 10 a 15 minutos después de cada hora de juego.

Gracias por haber comprado BOMBERMAN MAX 2 para Nintendo® Game Boy Advance™. Antes de empezar, lee este manual con atención y guarda este folleto de instrucciones como referencia para el futuro.

ÍNDICE

Cómo empezar.....	66
Controles.....	66
Modos de juego.....	67
Modo Normal.....	67
La pantalla de juego.....	67
Cómo jugar.....	68
Al acabar la partida.....	68
Cómo guardar partidas.....	70
Cómo continuar una partida.....	70
Charaboms.....	71
Modo Batalla.....	72
Cómo combinar Charaboms.....	74
Zonas adicionales.....	75
Conexión con 1 cartucho.....	75
Mini-juegos.....	78
Juegos de bonificación.....	79
Charaboms en la versión roja.....	80
Potenciadores.....	81
Garantía.....	82



CÓMO EMPEZAR

Para empezar a jugar a BOMBERMAN MAX 2:

1. Apaga la consola Game Boy Advance™ e introduce el cartucho de BOMBERMAN MAX 2 en tu Game Boy Advance™.
2. Enciende tu Game Boy Advance™.
3. Pulsa START para saltar la secuencia de demostración y pasar a la pantalla de título.

Importante: si no aparece nada en pantalla cuando enciendes la consola, apágala, comprueba que el cartucho del juego está bien colocado y vuelve a encenderla.

CONTROLES

Panel de Control

Mueve el cursor para hacer selecciones en los menús / Mueve al personaje principal.

Select

Despliega la pantalla del Pause Menu (Menú pausa) en el modo Normal.

START

Activa la pausa en el modo Normal. Para continuar, vuelve a pulsarlo.



Botón L / Botón R

Despliega la pantalla Charabom Selection (Selección de Charaboms) en el modo Normal.

Botón A

Confirma las selecciones que haces en los menús / Lanza bombas.

Botón B

Cancela las selecciones que haces en los menús / Retrocede a la pantalla de menú anterior / Utiliza las habilidades del Charabom / Activa las bombas con control a distancia.

LOS MODOS DE JUEGO

BOMBERMAN MAX 2 puede jugarse en los dos modos siguientes:



Pantalla de inicio

Battle Game (Modo Batalla) (Consulta la pág. 72)

Un modo de juego para uno o dos jugadores en el que combaten unos personajes llamados Charaboms que conoces en el modo Normal. Utilizando el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ puedes conectarte con otro jugador y combatir contra él.

MODO NORMAL

En el modo Normal tienes dos opciones:

New Game (Partida nueva)

Esta opción empieza una partida nueva en el modo de Un jugador. (Consulta la página 68).

Normal Game (Modo Normal)

Un modo de un jugador en que hay que superar todos los niveles.

Continue (Continuar)

Selecciona esta opción para jugar una partida guardada previamente. Cuando la selecciones, aparecerá una lista de los archivos guardados disponibles. Pulsa el Panel de Control ARRIBA o ABAJO para seleccionar el archivo que quieres y luego pulsa el Botón A para cargarlo. Si has completado más de un nivel en la partida guardada, aparecerá la pantalla Stage Selection (Selección de nivel). Utiliza el Panel de Control para seleccionar el nivel en el que quieres jugar y pulsa el Botón A. (Consulta la página 70).

LA PANTALLA DE JUEGO

Vidas
Tiempo restante
Número de nivel
Enemigos
Contador de bombas
Potencia de fuego



Pantalla principal del juego

Número de nivel

Este número representa el nivel en el que estás jugando.

Tiempo restante

Es el tiempo que te queda para despejar esta zona. Cuando el reloj llegue a 0: 00, perderás una de tus vidas.

Vidas

Este número representa las vidas que tienes de reserva.

Enemigos restantes

Este número te indica la cantidad de enemigos que quedan o la cantidad de objetos que tienes que reunir para despejar la zona.

Contador de bombas

Te indica la cantidad de bombas que puedes colocar a la vez. Al principio sólo podrás colocar una bomba, pero el número aumentará hasta un máximo de cuatro bombas a medida que avances en el juego.

Potencia de la onda expansiva

Muestra la distancia que alcanzará la onda expansiva de cada bomba. Al principio será sólo una distancia corta, pero el radio de daños de cada bomba aumentará a medida que avances en el juego.

CÓMO JUGAR

Tu objetivo general es despejar la zona derrotando a los enemigos con tus bombas. A lo largo del juego tendrás que destruir los "Bloques blandos" que bloquean tu paso por la zona. Muévete junto al "Bloque blando" que quieras y pulsa el Botón A para soltar una bomba. Acuérdate de alejarte de la bomba antes de que explote. Perderás una vida si te toca un enemigo, si te alcanza la onda expansiva de una bomba o si el reloj que señala el tiempo que tienes para despejar la zona llega a cero. El juego acabará cuando hayas perdido todas tus vidas.

La pantalla Area Objective (Objetivos de la zona)

Cuando empiezas una zona, la pantalla Area Objective (Objetivos de la zona) te muestra las condiciones que tienes que cumplir para despejar esa zona y pasar a la siguiente.

Potenciadores

A veces aparecerán cuando destruyas "Bloques blandos". Recoge todos los potenciadores que descubras puesto que te ayudarán en tu misión. (Consulta la página 81).

Despejar zonas

Cuando hayas cumplido todas las condiciones de una zona, aparecerán las puertas de salida. Las Puertas rojas te llevan a zonas que ya han sido despejadas, tal y como indica el número que verás sobre la puerta. Las Puertas azules, en cambio, te llevarán a zonas que todavía no han sido despejadas.

Enemigo final

En la última zona de cada nivel hay un poderoso enemigo. El Enemigo final tiene siempre un punto débil. Tendrás que averiguar cuál es para derrotarlo.

Puertas de ayuda

A veces, cuando hay condiciones difíciles para despejar un nivel y no consigues cumplirlas, aparece una puerta. Atraviésala para volver a empezar la zona de nuevo.

AL ACABAR LA PARTIDA



La pantalla Summary (Resumen)

hayas visto, pulsa el Botón A para ir a la pantalla Summary (Resumen).

La pantalla Game Ending (Fin de la partida)

En esta pantalla puedes elegir entre las siguientes opciones:

Continue Game (Continuar jugando): seleccionándola puedes jugar una vez más en la zona en la que has acabado la partida. Sin embargo, tu personaje empezará con la capacidad de colocar sólo una bomba a la vez, con la potencia de onda expansiva del primer nivel y con tres vidas.

End Game (Acabar la partida): esta opción te permite acabar y guardar la partida actual. (Consulta la página 70).

Save (Guardar): esta opción te permite guardar la partida que estás jugando. (Consulta la página 60). Puedes guardar la partida en cualquier momento: mientras juegas o al acabarla. Puedes guardar hasta tres archivos que contienen información sobre las zonas que han sido despejadas y los tipos de Charaborns que has recogido.

CÓMO GUARDAR PARTIDAS

Cómo guardar una partida mientras juegas



Pantalla del menú Pause (Pausa)

Para guardar una partida mientras juegas, pulsa START para activar la pausa de la partida actual y desplegar la pantalla del menú Pause (Pausa).

En este menú aparecerán las opciones siguientes:

Resume Game (Volver a la partida): cuando lo seleccionas, volverás a la partida que estabas jugando.

End Game (Acabar la partida): así acabas la partida actual y puedes guardarla. Cuando aparezca en pantalla "Save?" (¿Guardar?), selecciona "yes" (sí) y después el archivo en el que quieres Pantalla del menú Pause (Pausa) guardar información. Si seleccionas "no" (no), cerrarás la la partida actual sin guardar los progresos.

Save (Guardar): si lo seleccionas, aparecerá una lista

de los archivos. Utiliza el Panel de Control para elegir el archivo en el que quieres guardar la información de la partida y pulsa el Botón A.

Sobrescribir archivos guardados previamente

Cuando guardas una partida en un archivo que ya contiene información, aparecerá en pantalla el mensaje "Overwrite?" (¿Sobrescribir?). Cuando selecciones "Yes" (Sí), los datos anteriores se borrarán y se guardarán los nuevos. Si seleccionas "No" (No), podrás guardar la información en otro archivo.

CÓMO CONTINUAR UNA PARTIDA

Cuando selecciones la opción "Normal Game" (Modo Normal) en la pantalla de inicio, podrás elegir entre empezar una partida o continuar una partida guardada. Para continuar una partida guardada previamente, selecciona la opción "Continue" (Continuar) y pulsa el Botón A.

Selección del nivel

Cuando continúes una partida guardada, aparecerá la pantalla Stage Selection (Selección del nivel). En esta pantalla podrás seleccionar cualquier nivel que hayas completado anteriormente.

Selección de la zona

Una vez seleccionado el nivel, aparecerá la pantalla Area Selection (Selección de la zona). Sólo puedes seleccionar una zona que ya hayas completado.

CHARABOMS



Pantalla de selección de Charaboms

Los Charaboms son los compañeros que ayudan a Bomberman y a Max a utilizar sus habilidades especiales. También puedes hacer que los Charaboms jueguen uno contra otro en el modo Batalla. Pero antes de la batalla, tienes que entrenar a tus Charaboms en el modo Normal para tener más posibilidades de ganar en el modo Batalla. (Consulta la página 72).

Pantalla de selección de Charaboms

Mientras juegas en el modo Normal, si tienes Charaboms puedes pulsar el Botón L o el Botón R para desplegar la pantalla Charabom Selection (Selección de Charaboms). Utiliza el Panel de Control para elegir el Charabom deseado y luego pulsa el Botón A.

Atributos de los Charaboms

Los atributos de los Charaboms surten efecto cuando juegas contra un adversario en el modo Batalla.

Habilidades especiales de los Charaboms

Cada Charabom tiene una habilidad especial. Algunas habilidades se activan de forma automática cuando montas un Charabom y para otras tienes que pulsar el Botón B.

Montar Charaboms

Si te alcanza la onda expansiva de una bomba o si tocas a un enemigo mientras montas un Charabom, perderás una vida.

Entrenar Charaboms

Para entrenar Charaboms, tienes que recoger potenciadores que desarrollen sus atributos. Cuando los recoges, estos potenciadores aumentan en un punto el valor de la habilidad del Charabom correspondiente.

Los cuatro tipos de habilidades de Charabom que pueden desarrollarse son:

Mayor ofensiva	Mayor defensa	Ataque especial potenciado	Agilidad potenciada
----------------	---------------	----------------------------	---------------------

MODO BATALLA

En el modo Batalla puedes hacer combatir a tus Charaboms contra los de otro jugador o combinar diferentes Charaboms para crear otros nuevos.

Combatiendo con Charaboms

Para entrar al modo Batalla, selecciona la opción "Battle Game" (Modo Batalla) en la pantalla de inicio.

Luego selecciona un archivo del que quieras cargar tus Charaboms. Aparecerán las siguientes opciones:

Battle (Batalla): en el modo Batalla puedes jugar solo o contra otro jugador utilizando el cable Game Link™ de Game Boy Advance™. Cuando juegues solo, tienes que tener al menos dos Charaboms. Cuando desafíes a un adversario, puedes jugar una partida de uno contra uno o de dos contra dos. El Charabom del perdedor será teletransportado al ganador.

Merge (Combinar): puedes crear nuevos Charaboms combinando dos tipos de Charaboms. Puedes combinar Charaboms solo o con otro jugador utilizando el cable Game Link™ de Game Boy Advance™. Si quieres combinar Charaboms solo, tienes que tener al menos dos Charaboms. Consulta la sección "CÓMO COMBINAR CHARABOMS" para obtener más información.

Pantalla Player Selection

(Pantalla de selección de jugador)

Una vez elegida la opción "Battle" (Batalla), aparecerá la pantalla Player Selection (Selección de jugador). Pulsa el Panel de Control ARRIBA o ABAJO para seleccionar el número de jugadores que quieres que jueguen y luego pulsa el Botón A.

Pantalla Match Selection (Selección de combate)

A continuación aparecerá la pantalla Match Selection (Selección de combate). Pulsa el Panel de Control ARRIBA o ABAJO para seleccionar el tipo de combate y luego pulsa el Botón A.

Single Match (Combate individual): en el modo Single Match (combate individual), un Charabom combate contra otro.

Tag Match (Combate por equipos): en el modo Tag Match (Combate por equipos), dos Charaboms combaten contra otros dos Charaboms en una batalla similar a los combates por equipos.

Pantalla Charabom Selection

(Selección de Charaboms)

En la pantalla Charabom Selection (Selección de

Charaboms), puedes seleccionar un Charabom (si has seleccionado el modo de combate individual) o dos Charaboms (si has seleccionado el combate de dobles). En el modo de un jugador, sólo puedes seleccionar un Charabom. El ordenador elegirá de forma automática el Charabom adversario.

Atributos de los Charaboms

Los Charaboms se componen de cuatro atributos diferentes: fuego, agua, electricidad y tierra. Cada atributo tiene sus propios puntos fuertes y sus propios puntos débiles. Aunque los Ataques especiales son potentes, asegúrate de comprobar el atributo del Charabom adversario para determinar si tu Ataque especial funcionará contra él.

Name (Nombre): nombre de la ofensiva especial.

Level (Nivel): indica la fuerza total de cada habilidad.

Hit Points (Puntos de impacto): si el número llega a cero, pierdes el combate.

Offense (Ofensiva): cuanto más alto sea este valor, más ventaja tendrás sobre tu adversario.

Defense (Defensa): cuanto más alto sea este valor, menor será el daño que recibirás con cada impacto.

Special Attack (Ataque especial): cuanto mayor sea este valor, más daño provocará a tu adversario tu Habilidad especial.

Agility (Agilidad): el Charabom con el valor de agilidad más alto golpeará primero.

Wins (Gana): representa las veces que cada Charabom ha ganado en el modo Batalla.

Attribute (Atributo): la cantidad de daño que causará un ataque especial.

Attribute Harmony (Armonía de atributo): muestra la fuerza y la debilidad relativas de cada atributo cuando se utiliza contra otro atributo.

La pantalla Tactic Option (Opción táctica)

Cuando hayas elegido tu Charabom, aparecerá la pantalla Tactic Option (Opción táctica). En ella puedes seleccionar una táctica nueva o elegir utilizar la misma táctica. Para elegir una nueva táctica, selecciona la opción "Pick Tactic" (Elegir táctica) y podrás ver la pantalla Tactic Selection (Selección de táctica).

La pantalla Tactic Selection (Selección de táctica)

En la pantalla Tactic Selection (Selección de táctica) verás seis tipos de tácticas. Pulsa el Panel de Control

ARRIBA o ABAJO para resaltar una táctica y pulsa el Botón A para seleccionarla.

Battling (Batalla): una vez hayas seleccionado tu táctica, la batalla empezará de forma automática. Si el resultado de la batalla no se decide después de haber puesto en práctica la táctica elegida, aparecerá de nuevo la pantalla Tactic Option (Opción de táctica) y podrás elegir una táctica nueva o poner en práctica otra vez la misma.

Battle Outcome (Resultado de la batalla): en el modo de combate individual, gana el primero que consiga reducir a cero los puntos de impacto del Charabom del adversario. En el modo Combate de dobles, gana el primero que consiga reducir a cero los puntos de impacto de uno de los Charaboms del adversario. Cuando participan dos jugadores, el Charabom del perdedor se teletransporta al ganador.

CÓMO COMBINAR CHARABOMS

Para combinar Charaboms, primero tienes que entrar en el modo Batalla. Para entrar en el modo Batalla, selecciona la opción "Battle Game" (Modo Batalla) en la pantalla de inicio. A continuación selecciona un archivo del que cargar tus Charaboms y, después, selecciona la opción "Merge" (Combinar).

La pantalla Player Selection (Selección de jugador)

Una vez elegida la opción "Battle" (Batalla), aparecerá la pantalla Player Selection (Selección de jugador). Pulsa el Panel de Control ARRIBA o ABAJO para seleccionar el número de jugadores y luego pulsa el Botón A.

1 Player Merge (Combinar para un jugador): selecciona esta opción para combinar Charaboms tú mismo. Para poder combinar tienes que tener como mínimo dos Charaboms.

Network Merge (Combinar en red): selecciona esta opción para combinar con otro jugador. Para poder combinar es necesario que los dos jugadores seleccionen esta opción.

La pantalla Charabom Selection (Selección de Charaboms)

Cuando estés haciendo combinaciones solo, selecciona dos Charaboms. Cuando combines con otro jugador, cada jugador tiene que seleccionar un Charabom. Elige los Charaboms pulsando el Panel de Control ARRIBA o ABAJO y pulsa el Botón A para seleccionarlo. Los Charaboms que pueden combinarse se mostrarán correctamente. Si el Charabom seleccionado no puede combinarse, aparecerá un mensaje de advertencia en pantalla. Pulsa el Botón A para volver a la pantalla de

selección de Charaboms. No pueden combinarse los Charaboms del mismo atributo. Si no tienes Charaboms que puedan combinarse, pulsa el Botón B para volver a la pantalla de inicio y vuelve a intentar hacer combinaciones cuando obtengas nuevos Charaboms en el modo Normal. Sólo puedes tener un Charabom de cada tipo. Si el Charabom Combinado ya existe, no puedes crear otro. Cuando hagas combinaciones con otro jugador, ambos jugadores recibirán el nuevo Charabom.

ZONAS ADICIONALES

Los niveles del 1 a 4 se componen de 19 zonas y el nivel 5 se compone de 24 zonas, lo que da un total de 100 zonas. Sin embargo, cada versión de BOMBERMAN MAX 2 contiene sólo 80 zonas en las que puedes jugar. Las 20 zonas adicionales están almacenadas en la versión opuesta. Podrás intercambiar estas zonas utilizando el cable Game Link™ de Game Boy Advance™.

Cómo cargar los datos

Una vez conectadas las consolas Game Boy Advance™, selecciona la opción "Pitch Area" (Zona adicional) en la pantalla de inicio y luego selecciona el archivo que quieras utilizando el Panel de Control y el Botón A.

La pantalla Pitch Selection

(Selección de zonas adicionales)

En la parte izquierda de la pantalla se muestran las zonas adicionales que han sido despejadas. Con el Panel de Control puedes seleccionar la zona que quieres enviar a tu adversario.

CONEXIÓN CON 1 CARTUCHO

Con la característica Conexión con 1 cartucho pueden jugar hasta cuatro jugadores utilizando un solo cartucho. Cuando se juega con la Conexión con 1 cartucho, el jugador que tiene el cartucho es el que controla las selecciones de los menús.

Equipo necesario

- Una consola Game Boy Advance™ por jugador.
- Un cartucho de BOMBERMAN MAX 2.
- Cable Game Link™ de Game Boy Advance™.

Instrucciones para la conexión

1. Todos los jugadores deben apagar su consola Game Boy Advance™. Después, uno de los jugadores introduce el cartucho de BOMBERMAN MAX 2 en su consola Game Boy Advance™.
2. Se conecta el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ al puerto del Conector de la extensión externa (EXT) de cada consola Game Boy Advance™.
3. Se encienden todas las consolas Game Boy Advance™.
4. Se pulsa START para saltar la secuencia demostración y pasar a la pantalla de inicio.



ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™.

Controles (CONEXIÓN CON 1 CARTUCHO)

Panel de Control: para seleccionar / se utiliza para controlar a los Charaboms.

Botón A: para confirmar las selecciones que se hacen en los menús / para lanzar bombas.

Botón B: para cancelar las selecciones que se hacen en los menús / para Ataques especiales.

START: activa la pausa en el modo Normal. Para seguir jugando, vuelve a pulsar START.

Cómo empezar una nueva partida

Cuando se seleccione la opción "Single- Pak Link" (Conexión con 1 cartucho), el ordenador comprobará si las demás consolas Game Boy Advance™ están bien conectadas. Si están bien conectadas, se representarán con iconos. Cuando se muestren los iconos que representan a todas las consolas Game Boy Advance™, el jugador que tenga el cartucho de BOMBERMAN MAX 2 tiene que pulsar el Botón A para empezar.

La pantalla Rules Setup (Configuración de reglas)

En la pantalla Rules Setup (Configuración de reglas) hay tres opciones. Pulsa el Panel de Control ARRIBA o ABAJO para seleccionar la opción deseada y DERECHA o IZQUIERDA para cambiar la opción. Cuando hayas hecho todas las selecciones, pulsa el Botón A.

Point match (Puntos de combate): esta opción te permite configurar el número de puntos por combate. Puedes elegir un número de puntos entre uno y cinco.

Time (Tiempo): puedes determinar un tiempo de entre 1:00 y 5:00 en incrementos de 1:00.

Shuffle (Barajar): aquí puedes elegir entre Play (Barajar) o Don't Play (No barajar). Si seleccionas Play (Barajar), cambiará la posición inicial de los Charaboms.

Cómo seleccionar los Charaboms

En la pantalla Charabom Selection (Selección de Charaboms), cada jugador selecciona su Charabom. Pulsando IZQUIERDA o DERECHA en el Panel de Control podrás ver las opciones de que dispones y puedes seleccionar la que quieras con el Botón A. Puedes elegir entre los siguientes tipos de Charaboms:

Stegodon Ataque especial: Sube-bombas

Este Charabom puede lanzar bombas configuradas en un nivel superior.

Kai-man Ataque especial: Aquabomber

Dispara agua en la dirección en la que está mirando y levanta las bombas del suelo.

Pommy Ataque especial: Cabeza de trueno

Este Charabom lanza truenos por encima de su cabeza. Cualquier Charabom que toque su descarga eléctrica se congelará durante un periodo de tiempo limitado.

ToughGuy Ataque especial: Lanza bombas

Este Charabom puede lanzar bombas que ha configurado en la dirección hacia la que esté mirando.

Condiciones para ganar

El terreno de juego está compuesto por suelos y trampolines. Tienes que derrotar a tus adversarios

utilizando los ataques especiales de tus Charabom y lanzando bombas. El jugador que sobreviva gana un punto. Cada juego es una partida de de uno a cinco puntos. El ganador será el primero en alcanzar el número de puntos que se ha establecido a la hora de configurar la partida.

Saltar

El movimiento hacia arriba y hacia abajo se consigue utilizando los trampolines. Cuando un Charabom está cayendo, no puede moverse hacia la derecha ni la izquierda. Sin embargo, cuando rebota de nuevo hacia arriba, sí puede moverse a la derecha o a la izquierda. Además, cuando saltan, los Charaboms están protegidos por una barrera. Con el primer rebote, la barrera es azul, con el segundo, se vuelve roja y en el tercero, desaparece. Si el Charabom es alcanzado por la onda expansiva de una bomba cuando la barrera ha desaparecido, perderá.

Suelos

Cuando un Charabom aterriza en un suelo, la barrera desaparece. Pero todavía puede colocar bombas o ejecutar ataques especiales. Recuerda que los Charaboms no pueden atravesar bombas.

Potenciadores y bombas

A veces llegarán volando desde la base de la pantalla potenciadores y bombas. Las bombas explotarán al cabo de un tiempo preestablecido, así que intenta no encontrarte en su campo de acción. Los potenciadores que pueden aparecer son:

Bomb Up (Más bombas): aumenta en uno el número de bombas que puedes colocar. El máximo son dos bombas.

Fire Up (Más potencia): aumenta en un bloque la onda expansiva de todas las bombas. El alcance máximo es de cuatro bloques.

Speed Up (Más velocidad): aumenta la velocidad del movimiento de los Charaboms. Se puede alcanzar hasta un máximo de cinco niveles de velocidad.

Star Item (Objeto estrella): pulsando el Botón B se pueden ejecutar tres veces los ataques especiales. El número que está sobre el Charabom indica cuántos ataques especiales pueden ejecutarse.

MINI-JUEGOS

En determinadas zonas hay banderas que te darán la posibilidad de jugar un mini-juego o un juego de bonificación si las tocas. Dependiendo de cómo juegues esos juegos, tendrás la posibilidad de conseguir potenciadores o de ganar más vidas. En el modo Normal podrán aparecer los siguientes mini-juegos:

Jump the Jump Rope! (¡Salta a la comba!)

En este juego puedes conseguir potenciadores por cada salto que hagas bien. Cuantos más saltos des, más rápido girará la cuerda.

Si tropiezas, el juego acaba. Si consigues saltar 100 veces, ¡ganarás un premio de lujo!

Cómo jugar: pulsa el Botón A para saltar.

Bomb Kick Target Game! (¡Chuta bombas!)

En este juego hay dos cintas transportadoras que se desplazan verticalmente en direcciones opuestas con potenciadores encima. Puedes recoger todos los potenciadores que choquen con una de tus bombas. Los potenciadores se activarán en cuanto vuelvas al modo Normal.

Cómo jugar: pulsa el Botón A para chutar las bombas.

Hop Scotch! (¡La rayuela!)

En este juego hay círculos dibujados en el recorrido. Muévete hacia delante pisando los círculos con el pie izquierdo, el derecho o con los dos. Puedes ganar potenciadores en función de lo lejos que hayas llegado en un tiempo determinado. Los potenciadores se activan en cuanto regresas al modo Normal.

Cómo jugar: tal y como se muestra en la parte izquierda de la pantalla, la ubicación de los círculos corresponde a ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA y DERECHA del Panel de Control.

Find & Keep! (El que lo encuentra... ¡Se lo queda!)

En este juego puedes ganar una vida extra por cada 20 balloons que derrotes. Ganarás los tres potenciadores que se muestran en la parte superior de la pantalla si consigues encontrarlos en el tiempo establecido. Si despejas seis campos o fallas tres veces, el juego acaba. Cómo jugar: utiliza el Panel de Control para mover el cursor y el Botón A para seleccionar.

JUEGOS DE BONIFICACIÓN

En el modo Normal pueden aparecer los siguientes juegos de bonificación:

Full of Balloons! (¡Balloons y más balloons!)

Tienes que derrotar a los malvados Balloons tan rápido como sea posible.

Pierce Attack! (¡Ataque perforador!)

Recoge todos los potenciadores en el tiempo que se te concede. Tienes que tener cuidado y calcular el alcance de la onda expansiva de las bombas antes de colocarlas porque podrías quemar también los potenciadores.

Jump Race (Carrera de saltos)

El juego empieza con el jugador montado en un Charabom que tiene la habilidad de saltar. Recoge todos los potenciadores en los 10 segundos de tiempo de que dispones. Si pisas un suelo dañado, se contará como tiempo perdido.

Block Kick Game (Chuta bloques)

El juego empieza con el jugador montado en un Charabom que tiene la habilidad de chutar bloques blandos. Utiliza esta habilidad para crear caminos e intenta recoger todos los potenciadores en los 30 segundos que tienes de tiempo.

CHARABOMS EN LA VERSIÓN ROJA

A continuación encontrarás una lista de algunos de los Charaboms que puedes recibir en el modo Normal de la versión Roja de BOMBERMAN MAX 2:

	Atributo	Ataque especial modo Normal	Ataque especial modo Batalla
Dorako	Fuego	Fuego total La onda expansiva de la bomba es máxima.	Escupe-fuego Este Charabom escupe fuego por la boca.
TwinDrag	Fuego	Bomba buscadora Las bombas colocadas seguirán a los enemigos durante un periodo de tiempo determinado.	Doble Fuego Escupe llamas por las dos bocas.
Sharkun	Agua	Fuego buscador - Las llamas de las bombas seguirán a los enemigos durante un periodo de tiempo determinado.	Dispara-hielo - Dispara columnas de hielo a los adversarios.
Elephan	Tierra	Bomba total - Pueden colocarse un máximo de cuatro bombas.	Terremoto - Congela el movimiento del enemigo agitando la tierra.
Youno	Tierra	Chuta-bloques - Chuta los bloques blandos en la dirección en la que se está moviendo.	Tifón a presión - Desencadena fuertes vientos.
Big Ox	Tierra	Guante de potencia - Si se pulsa continuamente el Botón A, levanta las bombas que han sido colocadas y las arroja en la dirección hacia la que está mirando cuando se suelta el Botón A.	Lanza de piedra - Dispara lanzas de piedra a los adversarios.

POTENCIADORES

Los potenciadores que aparecen en el modo Normal son:

Fire Up (Más potencia)

Aumenta en un bloque la onda expansiva de las bombas. El alcance máximo es de cuatro bloques.

Speed Up (Más velocidad)

El movimiento de tu personaje se vuelve más rápido. Se puede alcanzar hasta un máximo de cinco niveles de velocidad.

Sandals (Sandalias)

Este objeto disminuirá en un nivel tu velocidad de movimiento.

Heart (Corazón)

Este objeto absorberá una onda expansiva o un ataque enemigo.

Sólo puede conseguirse uno a la vez.

Safety Vest (Chaleco salvavidas)

Vuelve a tu personaje invulnerable durante ocho segundos.

1 UP (1 MÁS)

Este objeto aumentará en uno tu número de vidas.

Remote Control (Control remoto)

Con este objeto puedes colocar bombas y hacerlas explotar a tu gusto pulsando el Botón B. Este objeto sólo puede utilizarse en la zona en la que ha sido recogido.

Charabom Food (Comida de Charabom)

Dependiendo del potenciador recogido, una de las habilidades del Charabom que monte tu personaje, aumentará en uno. Consulta la sección "CHARABOM" de este manual si quieres obtener más información.

Bomb Up (Más bombas)

Aumenta en uno el número de bombas que puedes colocar. El número máximo que puedes colocar son cuatro bombas.

SOPORTE TÉCNICO

La dirección y teléfono del Servicio Técnico son las siguientes:

Vivendi Universal Interactive España, S.L.
C/ Nuestra Señora de Valverde, 23
28034 MADRID
España (Spain)

Teléfono: 91 735 34 37

Fax : 91 735 32 32 34

Lunes a Viernes de 9:30 a 15:00 y de 16:00 a 18:30

Fax: 91 735 27 30

soporte@vup-interactive.es

GARANTÍA LIMITADA

EL OTORGANTE DE LA LICENCIA RECHAZA EXPRESAMENTE CONCEDER CUALQUIER GARANTÍA PARA EL PROGRAMA, EL EDITOR, Y LOS MANUALES. EL PROGRAMA, EL EDITOR Y LOS MANUALES SE PROPORCIONAN "TAL CUAL", SIN GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, NI EXPRESA NI IMPLÍCITA, INCLUIDAS, SIN LIMITACIÓN ALGUNA, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE APTITUD PARA EL COMERCIO, ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO CONCRETO, O NO VULNERACIÓN.

El riesgo completo derivado del uso o ejecución del Programa, del Editor y de los Manuales recae en usted; No obstante, el Otorgante de la Licencia garantiza que los soportes que contienen el Programa estarán libres de defectos en lo que respecta a los materiales y la mano de obra para usos y servicios normales, y que el Programa funcionará de una manera sustancialmente igual a lo indicado en los documentos escritos que lo acompañan, durante un periodo de 2 (dos) años desde la fecha de compra del Programa. Para que se pueda aplicar dicha garantía, los Editores deberán ser informados del defecto al menos 2 (dos) meses después de su constatación. En caso de que el soporte se muestre defectuoso durante ese plazo de tiempo, y una vez presentada al Otorgante de la Licencia la prueba de compra del Programa defectuoso, el Otorgante de la Licencia podrá optar por las siguientes posibilidades: 1) corregir el defecto, 2) entregarle a usted un producto de igual valor, o 3) devolverle el dinero. Algunos estados/jurisdicciones no permiten una limitación de la duración de la garantía implícita, así que es posible que la limitación antedicha no sea de aplicación para usted. Este Garantía Limitada no afecta a la aplicación de cualquier garantía legal que dispongan las leyes o normativas aplicables. En caso de que desee usted cambiar el producto o que se le devuelva el dinero, en caso de que el producto sea defectuoso, consulte por favor la "Política de Asistencia Técnica" incluida en el presente.

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

- TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
- EMC Directive (89/336/EEC)



Nintendo

D-63760 Großostheim

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

CHECK OUT THESE COOL GAMES!



www.majescogames.com
160 Montan Center Parkway • Edison, NJ 08837

Vivendi Universal Games France
32, avenue de l'Europe
Bat Energy 1
78941 Vélizy Villacoublay Cedex
France

Vivendi Universal Games España
Av. Nuestra Señora de Valverde, 23
28034 Fuencarral - Madrid
España

Vivendi Universal Games UK Ltd
2, Beacontree Plaza
Gillette Way - Reading
Berkshire RG2 0BS
UK

Vivendi Universal Games
Deutschland GmbH
Paul-Ehrlich-Straße 1
63225 Langen
Deutschland

© 2002 HUDSON SOFT. HUDSON SOFT and Bomberman are trademarks of Hudson Soft Co., Ltd. All rights reserved. Licensed to Majesco Sales, Inc.
Sublicensed to and published by Vivendi Universal Games Intl.