
ONLY FOR
SEULEMENT POUR
GAME BOY ADVANCE
AGB-BF2E-USA
NICKELODEON
THE ADVENTURES OF
JIMMY NEUTRON
BOY GENIUS
ATTACK OF THE TWONKIES
MANUEL D'INSTRUCTIONS
THQ
www.thq.com

MISE EN GARDE : VEUILLEZ LIRE SOIGNEUSEMENT LE LIVRET DES PRÉCAUTIONS INCLUS AVEC LE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME NINTENDO®, L'ENSEMBLE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. CE LIVRET CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS DE SÉCURITÉ IMPORTANTS – LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AUX JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENTS-Crises épileptiques

Certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent souffrir de crises épileptiques lorsqu'elles sont exposées à certains modes de lumière ou de lumières clignotantes, comme en regardant la télévision ou en jouant aux jeux vidéo, même si ces crises n'ont jamais été décelées auparavant.

Si quelqu'un a déjà éprouvé une crise épileptique, perte de mémoire ou autre symptômes de crise épileptique, il devrait consulter son médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin si vous ou votre enfant éprouvez les symptômes suivants :

Convulsions	**Mouvement rapide de l'œil ou d'un muscle**	**Perte de conscience**
Vision altérée	**Mouvements involontaires**	**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise épileptique, lorsque vous jouez aux jeux vidéos :

1. Asseyez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez aux jeux vidéo sur un écran de télévision le plus petit possible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou manquez de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Prenez des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

⚠ AVERTISSEMENT – Blessures répétitives de mouvements

En jouant aux jeux vidéo, vos muscles, jointures ou peau peuvent être endoloris après quelques heures. Suivez ces instructions pour éviter la tendinite, le syndrome du canal carpien ou l'irritation de la peau :

- Évitez de trop jouer. Il est recommandé que les parents surveillent leurs enfants
- Prenez des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous pensez que vous n'en avez pas besoin.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou endoloris lorsque vous jouez, arrêtez et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si vous avez toujours les mains, les poignets ou les bras endoloris durant ou après le jeu, arrêtez de jouer et consultez un médecin

⚠ AVERTISSEMENT – Fuite des piles

Les fuites d'acide des piles peuvent causer des blessures et endommager votre Game Boy. Si une fuite de pile se produit, lavez à fond la peau et les vêtements affectés. Gardez l'acide des piles loin des yeux et de la bouche. Les piles présentant des fuites peuvent faire des bruits d'explosion.

Pour éviter les fuites :

- Ne mélangez pas les piles neuves et les piles usées (remplacez toutes les piles en même temps).
- Ne mélangez pas les piles alcalines et celles au carbone zinc.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel cadmium.
- Ne laissez pas des piles usées dans le Game Boy. Lorsque les piles perdent leur charge, le témoin lumineux peut perdre son intensité, les sons deviennent faibles et l'écran d'affichage peut devenir vierge. Si cela se produit, remplacez promptement toutes les piles usées par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans le Game Boy ou un accessoire pendant de longues périodes de non-utilisation
- Ne laissez pas l'interrupteur de courant en marche après que les piles ont perdu leur charge. Lorsque vous finissez d'utiliser le Game Boy, glissez toujours l'interrupteur sur la position d'ARRÊT.
- Ne rechargez pas les piles.
- Ne mettez pas les piles à l'envers. Assurez-vous que les extrémités positive (+) et négative (-) sont dirigées dans le bon sens. Insérez l'extrémité négative en premier. Lorsque vous enlevez les piles, retirez l'extrémité positive en premier.
- Ne jetez pas les piles dans le feu.

LE PRÉSENT SCEAU OFFICIEL EST NOTRE GARANTIE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DU PRÉSENT PRODUIT. TOUJOURS RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES AFIN DE VOUS ASSURER D'UNE PARFAITE COMPATIBILITÉ. AUTORISÉ SOUS LICENCE POUR LA VENTE À DES FINS D'UTILISATION AVEC D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

CE GAME PAK FONCTIONNERA SEULEMENT AVEC LE SYSTÈME DE JEU VIDÉO GAME BOY® ADVANCE

THQ INC., 27001 AGOURA RD., SUITE 270, CALABASAS HILLS, CA 91301.

© 2004 THQ Inc. © 2004 Viacom International Inc. Tous droits réservés. Nickelodeon, The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius et tous les titres, logos et personnages connexes sont des marques de commerce de Viacom International Inc. Développé par Tantalus Pty. Ltd. Tantalus et son logo sont des marques de commerce ou des marques de commerce déposées de Tantalus Interactive Ltd. Publié exclusivement par THQ Inc. THQ Australia Studios, THQ et leurs logos respectifs sont des marques de commerce et/ou des marques de commerce déposées de THQ Inc. Tous droits réservés. Tous les autres marques, logos et droits d'auteur sont la propriété de leurs

EVERYONE TOUS

E

CONTENT RATED BY ESRB

CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB

LICENSED BY Nintendo®

Renseignements légaux importants : Le fait de copier un jeu vidéo pour tout système Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales de propriété intellectuelle. Les copies de «sauvegarde» ou «d'archives» ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis.

Ce jeu vidéo n'est pas conçu pour être utilisé avec un dispositif de copie non autorisé ou tout accessoire non offert avec licence. L'utilisation d'un tel dispositif annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout détenteur de licence ou distributeur Nintendo) n'est pas responsable de tout dommage ou perte causé par l'utilisation de tel dispositif. Si l'utilisation d'un tel dispositif fait arrêter votre jeu, débranchez soigneusement le dispositif pour éviter les dommages et reprenez le jeu normal. Si votre jeu cesse de fonctionner et qu'un dispositif n'est pas fixé dessus, veuillez contacter le «soutien technique» de l'éditeur du jeu ou le «Service à la clientèle».

Le contenu de cet avis n'interfère pas avec vos droits prévus par la loi. Ce livret et toute autre documentation imprimée accompagnant ce jeu sont protégés par les lois nationales et internationales de propriété intellectuelle.
Rev-D(L)

NINTENDO,GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© NINTENDO, 2001. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Table des matières

Une infime erreur de calcul 4
Configuration 4
Pour commencer 4
Commandes du jeu 5
Jouer dans Rétroville 6
L'inventeurface 8
Gadgets et autres bonnes choses 8
Twonkie-pédie 10
Générique 11
Garantie limitée 13

Une infime erreur de calcul

« Être un génie est un fardeau parfois lourd à porter. »

« Je sais ce que tu veux dire. C'est pourquoi j'ai décidé très vite de saboter mon cerveau supérieurement scientifique en le gavant de dessins animés et de sucre. » – Jimmy et Sheen.

Ce n'est pas comme si on pouvait laisser passer une occasion comme celle-là - Twonkus-3 ne passe près de la Terre qu'une fois par an! Et ce devrait être simple : faire un saut jusqu'à la comète, prélever quelques échantillons minéraux et revenir.

Mais que faire si Carl découvre un petit passager clandestin extra-terrestre après le retour de Jimmy et veut le garder? Et que faire si ce passager clandestin se transforme en méchant Stomper lorsqu'il entend de la musique?

Yeesh! C'est comme si tout le monde croyait que c'est votre faute si des hordes de pillards extra-terrestres mutants courent partout. C'est à vous de redresser la situation!

CONFIGURATION

1. Mettez l'interrupteur sur la position d'ARRÊT sur votre Nintendo® Game Boy® Advance. N'insérez jamais ni ne retirez jamais un Game Pak lorsque le courant est en marche.
2. Insérez le Game Pak de The Adventures of Jimmy NeutronMC Boy Genius: Attack of the Twonkies dans la fente sur le Game Boy® Advance. Pour verrouiller le Game Pak en place, appuyez fermement.
3. Mettez en MARCHE l'interrupteur. Les écrans du générique apparaîtront (si vous ne les voyez pas, recommencez à l'étape 1).

POUR COMMENCER

Sur l'écran de sélection du jeu, choisissez les sélections suivantes en utilisant le pavé de commandes pour faire dérouler le menu, le bouton A pour faire votre choix ou le bouton B pour reculer.

Nouvelle partie

Sélectionnez l'une des trois fentes pour sauvegarder, puis commencez à jouer votre nouvelle partie en appuyant sur le bouton A. Si une partie précédente existe dans cette fente, on vous demandera si vous voulez la remplacer.

Partie sauvegardée
Sélectionnez à partir de l'une des trois fentes de partie sauvegardée. Commencez à jouer votre partie sauvegardée en appuyant sur le bouton A.

Options
En déroulant vers le haut et vers le bas et en passant à gauche et à droite sur le pavé de commandes, vous pouvez changer les options suivantes :

Musique :	Mise en marche/arrêt de la musique
Trame sonore :	Mise en marche/arrêt de la trame sonore.
Conseils :	Mise en marche/arrêt d'aide dans le jeu.
Luminosité :	Mise en marche le niveau de luminosité.
Visionnement du générique :	Montre le générique du jeu.

COMMANDES DU JEU

Nous donnons ci-dessous la liste des commandes utilisées dans
The Adventures of Jimmy NeutronMC: Attack of the Twonkies:

Niveaux 2-D

Commande	Effet
Pavé de commandes	Marcher, grimper, accroupir ou activer les commandes (en poussant vers le haut). Tapez deux fois sur le pavé de commandes vers la gauche ou vers la droite pour courir.
Bouton A	Sauter (ou double saut lorsque l'on utilise des bottes anti-gravité).
Bouton B	Pour utiliser l'invention ou glisser pendant la marche ou la course.
Bouton L	Pour se déplacer vers l'arrière à travers vos inventions. Appuyez sur le bouton L et R simultanément pour accéder le menu de commande Goddard
Bouton R	Pour se déplacer vers l'avant à travers vos inventions
DÉMARRAGE	Pause.

SÉLECTION	Pour accéder à l'inventeurface/écran de commande de Goddard

Niveaux 3-D

Commande	Effet
Pavé de commandes	Pour se déplacer vers la gauche, droite, vers le haut ou vers le bas.
Bouton A	Pour tirer, lancer un grappin ou accélérer.
Bouton B	Pour freiner ou faire feu à partir du Neutronium.
Bouton L	Pour éviter à gauche.
Bouton R	Pour éviter à droite
DÉMARRAGE	Pause.
SÉLECTION	Non utilisé

Menu de pause

Pour accéder au menu de pause dans le jeu en appuyant sur DÉMARRAGE.

Reprendre :	Pour continuer le jeu.
Redémarrer :	Redémarrer le niveau actuel.
Quitter :	Quitter le jeu et revenir à l'écran de titre

JOUER DANS RÉTROVILLE

«M. Neutron, vous êtes chanceux que je sois de bonne humeur aujourd'hui» - Le principal Willoughby

Ceci est la santé de Jimmy et montre combien il lui reste de nouveaux essais.

C'est l'invention que Jimmy utilise actuellement. En appuyant sur le bouton R, vous pouvez passer à travers tout l'inventaire de Jimmy pour trouver ce dont vous avez besoin et pour accéder également aux commandes pour le chien robot de Jimmy, Goddard.

Ceci montre combien de Neutronium Jimmy a recueilli..

Un niveau faux pli dans le temps de l'espace

En plus d'explorer Rétroville, certains endroits exigeront que Jimmy utilise un peu plus de ses superbes connaissances. Voici ci-dessous certains détails sur ces sections spéciales :

Chasse dans l'espace
Jimmy se rend en fusée vers Twonkus-3! Mais, comme toute comète Twonkus-3 laisse une queue de débris interstellaire derrière elle. C'est à Jimmy de faire attention en naviguant au milieu de ces déchets cosmiques dangereux en utilisant son laser et son tir Neutronium super puissant pour se faire un chemin. Une fois que Jimmy aurait atteint Twonkus-3, c'est tout simplement une question d'attacher son grappin à la comète et il sera prêt à commencer sa mission scientifique !

Accélération de particules
Après un très léger accident, Jimmy a été réduit dans son labo. Dieu merci, il a déjà inventé un Rebigulator qui ramène les choses réduites à la dimension normale (il avait l'intention de l'utiliser pour remettre en état des sous-vêtements qui avaient rétrécis). En guidant un avion en papier, Jimmy doit recueillir vingt-cinq pièces de munitions Rebigulator et voler à travers toutes les arches d'activation pour mettre en marche le Rebigulator et reprendre sa taille normale.

Retour dans Heck
L'officier Tubbs a dit à Jimmy que la course pour se «rendre à Heck» est infesté de Gromps. Grâce à la façon de penser rapide de Jimmy, celui-ci convertit l'une des voitures en un exterminateur de Gromp en attachant le Sheenographie et le ARD à celui-ci. Une fois que Jimmy aura attrapé vingt-cinq Gromps, les choses devraient fonctionner normalement.

Traiter avec le danger !
Quelques conseils sur la façon de recueillir des Twonkie

Attrapez les fameux extra-terrestres n'est pas facile, particulièrement si tous veulent avoir du plaisir en causant des problèmes et en faisant du mal. Voici deux suggestions qui vous aideront à vous en tirer.

- Goddard, lorsqu'il est là, fait bien les choses. Il peut aider contre les ennemis, se transformer en pont et réaliser toutes sortes de nouveaux trucs pour vous aider.
- Attention aux choses qui tamponnent, cognent, piétinent, roulent et qui vous veulent en général du mal. Pendant que vous pouvez être à la recherche des Twonkies, il y a toujours dans le voisinage d'autres chiens méchants et autres choses qui se mettront dans votre chemin. Bien sûr, certains d'entre eux, finalement, viendront vous aider...

L'INVENTEUR FACE

« Pensez... pensez... PENSEZ – Entorse au cerveau! » – Jimmy Neutron

Pour arriver à construire une fusée pour tirer les hamsters invisibles, pour éliminer une infestation mondiale d'extra-terrestres, Jimmy Neutron aura besoin d'autant d'inventions qu'il pourra en concevoir! Vous pouvez accéder à l'inventivité de Jimmy en ouvrant l'Inventeurface.

La première étape d'une invention est de repérer les éléments d'invention qui la composeront et sont éparpillés partout à travers chaque niveau. Des chaussures aux télécommandes de téléviseur -- tout peut servir à une invention signée Neutron!

Pour voir ce que vous avez, appuyez sur SÉLECTION. À partir de là, utilisez le pavé de commandes pour passer à travers le menu de l'Inventeurface. Une fois que Jimmy a trouvé tous les objets d'invention nécessaires, l'Inventeurface fait automatiquement une entorse au cerveau et en vient avec un bidule dont on a bien besoin et dont Jimmy pourra se servir.

Pour équiper une nouvelle invention, vous avez deux options. Vous pouvez appuyer sur SÉLECTION pour entrer l'Inventeurface, trouver le gadget que vous avez créé puis appuyez sur le bouton A pour l'équiper. L'autre option consiste à appuyer sur le bouton L et sur le bouton R pour vous déplacer vers l'arrière et vers l'avant rapidement à travers vos inventions disponibles. Cela vous permettra de passer à travers vos gadgets pendant que vous êtes encore dans l'écran de jeu.

Vous pouvez également chercher à faire des commandes pour le chien robot de Jimmy, Goddard, en utilisant l'Inventeurface. Pour cela, appuyez sur le bouton L et sur le bouton R simultanément pour accéder au menu de commandes de Goddard. C'est un petit chien obéissant, prêt à aller chercher n'importe quoi, à se rouler par terre ou exploser sur commande. Pour sortir du menu de commandes de Goddard et revenir à l'Inventeurface, appuyez sur le bouton L et sur le bouton R à nouveau.

GADGETS ET AUTRES BONNES CHOSES

Tout inventeur a besoin d'un peu d'aide à l'occasion et Jimmy ne fait pas exception à la règle. Voici quelques objets à ramasser pour rendre la vie un peu plus facile.

GODDARD - Goddard, le chien robot de Jimmy, est l'une de ses plus anciennes inventions. Un proche ami et un compagnon, Goddard est prêt à faire tout ce que Jimmy lui demande de faire. Ses principales trois commandes sont : Attention au chien (il renverse tous les ennemis sur son passage), Chien marche (il se couche sur un trou et devient une plate-forme solide sur laquelle Jimmy peut sauter), et Joue au mort (Goddard marche en avant de

quelques pas et explose, ce qui déroute les ennemis se trouvant à proximité. Il se réassemble quelques secondes plus tard).

Neutronium – Le Neutronium est une source d'énergie propre et bonne sur tous les rapports. Et Carl pense que c'est aussi très beau ! Pour chaque cinq morceaux de Neutronium que vous recueillez, vous reprendrez une unité de santé.

Bottes anti-gravité - Ces bottes spéciales permettent à Jimmy de sauter plus haut que la normale et éviter des dommages lors des chutes.

Hologrammatic-Disguise-o-Tron - Lorsque Jimmy tire le Disguise-o-Tron vers un ennemi, il devient provisoirement une copie exacte de cet ennemi. Il peut l'attaquer comme cet ennemi et les autres ennemis ne courront pas après lui tant qu'il sera déguisé.

Lanceur invisible de hamsters – Lorsque Jimmy tire cette invention à un ennemi, il lance un hamster invisible vers la cible. L'hamster invisible, heureusement pour lui, se contente de chatouiller la cible et la rend ainsi impossible de fonctionner.

Jetpack 2000 – Cette invention permet à Jimmy de voler. Si vous voulez voler vers le haut, gardez enfoncé le bouton B. Pour descendre, lâchez donc le bouton B.

Rayon de confusion Lobe-Master Quantum – Lorsque Jimmy utilise ce rayon, les ennemis voient leur cerveau avoir une attaque et ils sont tous confus et n'attaquent pas.

Sheenographe – Le Sheenographe dissout les Gromps en Stompers et ramène les Stompers en Twonkies. Cet article peut être incliné vers le haut et vers le bas pendant que l'on fait feu.

Rayon de rétrécissement – Le rayon de rétrécissement réduit brièvement la cible à moins de la dimension de Jimmy. Toutes les attaques que l'ennemi réalise pendant qu'il est réduit n'affectent pas Jimmy. Jimmy peut viser le rayon de rétrécissement sur tous les angles.

Sprinter 3000 – Lorsque le Sprinter 3000 est activé, Jimmy court provisoirement à plus que deux fois la vitesse normale. Ses sauts deviennent aussi beaucoup plus haut.

Téléporteur réactif pour les Twonkies – Lorsque Jimmy porte le téléporteur réactif pour les Twonkies, tous les extra-terrestres se trouvant à proximité de Jimmy seront automatiquement transportés loin de lui alors qu'il court devant eux.

Aide en ligne universelle – Lorsque Jimmy utilise les lunettes d'aide en ligne universelle, des flèches clignotantes apparaissent et pointent vers le Neutronium et les inventions.

L'aspirateur réciproque démodulateur – L'aspirateur réciproque démodulateur (ARD) aspire les Twonkies pour pouvoir les ranger facilement. Il peut être mis sous un angle vers le haut ou vers le bas pendant le tir. L'ARD ne peut pas aspirer les Stompers ni les Gromps.

TWONKIE-PEDIE

Twonkie

Mignons, à fourrure et inoffensifs, les Twonkies sont seulement dangereux lorsqu'ils sont exposés au son de la même «couleur» qu'eux-mêmes. Ils peuvent alors se changer en quelque chose d'assez horrible.

Stomper

Stompers sont des Twonkies évolués et bien s'ils ne sont pas les bestioles les plus futées qu'on ait vues, ils compensent par de méchantes enjambées d'un kilomètre.

Gromp

Résultat final de l'évolution des Twonkies, les horribles Gromps jettent des globes de destructions sur ceux qu'ils n'aiment pas.

Mongro

L'évolution ultime dans les Twonkies, seule une poignée de ces créatures existe mais elles sont très dangereuses.

Les Twonkies Éclair, les Twonkies Glace et les Twonkies Matière noire

Pour empirer les choses, les Twonkies évoluent aussi en une sous-espèce différente et plus dangereuses., les Twonkies élémentaires. On peut repérer ces mauvais garnements par leur couleur, leur vitesse et le genre de son qui les attire : les Twonkies Éclair sont attirés par les voix, les Twonkies Glace par le son de l'eau, les Twonkies Matière noire adorent les bruits faits par l'homme. .

REMARQUES

GÉNÉRIQUE

TANTALUS INTERACTIVE

PRODUCTEURS
Mark Angeli
John Szoke

PROGRAMMEUR EN CHEF
David Theodore

PROGRAMMEURS
David "Eugene" Lally
Chris "Cro" Naylor
Sean O'Sullivan
Andrew Bailey
Stuart McMahon
Rob Walkley

ARTISTES
Adam Moder
Matthew Chapman
John Zheng
Diem Tao
David Morrissey
Conor O'Kane

ANIMATEURS
Emma Kelly
Gabe Fekete

CONCEPTEUR EN CHEF
Mark Angeli

CONCEPTION SUPPLÉMENTAIRE
"The Gromper Stompers"
David "sticker MF!" Lally
John Szoke
David Theodore
Adam Moder
Ben Kosmina
Peter "Shizzlemah" Simpson
"Dr." Peter Burns

ASSURANCE DE QUALITÉ
Ben Kosmina
Peter "Shizzlemah" Simpson
"Dr." Peter Burns

MUSIQUE, EFFETS SONORES ET MOTEUR DE SON
Shin'en

OFFICIER TECHNIQUE EN CHEF
Andrew Bailey

GÉRANT DE STUDIO
Arthur Kakouris

GÉRANT DE SYSTÈMES
Trevor Nuridin

PRÉSIDENT DIRECTEUR GÉNÉRAL
Tom Crago

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Andrea Ponton
Rohan Westbury

The FN Progress Chart
Shin'en

Tous au studio THQ Australie

THQ STUDIO Australie

PRODUCTEUR
Derek Proud

CONCEPTEUR EN CHEF
David MacMinn

ARTISTE EN CHEF
Steve Middleton

ANIMATEUR EN CHEF
Geoff Suttor

GÉRANT DE STUDIO
Roy Tessler

GÉRANT GÉNÉRAL
Steve Dauterman

THQ Inc.

GÉRANT ADJOINT DU MARKETING DE PRODUIT
Keith Kraegel

GÉRANT DU MARKETING DE PRODUIT
Ed Lin

GÉRANTE SENIOR DE MARKETING DE PRODUIT
Danielle Conte

DIRECTEUR DE LA GESTION DE MARQUE GLOBALE
John Ardell

VICE-PRÉSIDENT SENIOR, MARKETING MONDIAL
Peter Dille

GÉRANTE DE CONCÉDANT
Stephanie Wise

VICE-PRÉSIDENT, DÉVELOPPEMENT DE PRODUIT
Philip Holt

DIRECTRICE, ASSURANCE DE QUALITÉ
Monica Vallejo

SUPERVISEUR DE TEST
Ryan Camu

CHEF DE TEST
Ryan Rothenberger

VÉRIFICATEURS
Rebecca Andrews
Michele Hunt
Jesse Austin

SUPERVISEUR, PREMIÈRE PARTIE
Evan Icenbice

SPÉCIALISTES, PREMIÈRE PARTIE
Adam Affrunti
Scott Ritchie
Joel Dagang

SUPERVISEUR TECHNIQUE, AQ
Mario Waibel

TECHNICIENS, AQ
James Krenz
Brian McElroy

TECHNICIENS MAÎTRES DE LABO
Charles Batarse
Glen Peters
Jon Katz

INGÉNIEUR D'APPLICATIONS DE BASE DE DONNÉES
Jason Roberts

ÉQUIPE D'ÉVALUATION DU JEU
Sean Heffron
Matt Elzie
Scott Frazier

DIRECTEUR DES SERVICES CRÉATIFS
Howard Liebeskind

GÉRANTE ADJOINTE DES SERVICES CRÉATIFS
Melissa Roth

COORDINATRICE DES SERVICES CRÉATIFS
Melissa Donges

RÉDACTEUR DU MANUEL D'INSTRUCTIONS
Bill Maxwell

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX
Brian Farrell
Tiffany Ternan
Jack Sorensen
Germaine Gioia
Leslie Brown
Brandy Carrillo
Amy Bernardino
Tami Averna
Jenni Carlson
Michelle Moreno

NICKELODEON INTERACTIVE

SVP DE PRODUITS MÉDIA
Steve Youngwood

DIRECTEUR DE LA PRODUCTION INTERACTIVE ET DU MARKETING
Stacey Lane

GÉRANTE DE LA PRODUCTION INTERACTIVE
Erika "E" Ortiz

COORDINATEUR DE LA PRODUCTION INTERACTIVE ET DU MARKETING
Jack Daley

DIRECTEUR CRÉATIF NICKELODEON CREATIVE RESOURCES
Tim Blankley

CONCEPTEUR SENIOR D'INTERACTIF NICKELODEON CREATIVE RESOURCES
Rob Lemon

Nickelodeon aimerait remercier :
Giuseppe Bianco
Leigh Anne Brodsky
Jaime Dictenberg
Russell Hicks
Paul McMahon
Linnette Pastori
Miles Rohan
Joe Sandbrook
Brian Smith
Eric Squires
Lori Szuchman
Geoff Todebush
Stavit Young
Chezza Zoeller
Rico Hill
Sergio Cuan
Deb Krassner

Remerciements spéciaux à :
Steve Oedekerk et John A. Davis

RENSEIGNEMENTS SUR LA GARANTIE ET L'ENTRETIEN
Dans le cas peu probable où un problème se produirait avec votre produit («The Adventures of Jimmy NeutronMC Boy Genius: Attack of the Twonkies»), vous avez besoin seulement d'instructions très simples pour remédier au problème. Veuillez contacter le service à la clientèle de THQ Inc. («THQ») au (818) 880-0456 ou sur le web à http://www.thq.com avant de retourner le produit au détaillant. Des représentants du service à la clientèle sont à votre disposition en direct pour vous aider du lundi au vendredi de 9 h à 17 h HNP ou vous pouvez utiliser nos systèmes automatisés par téléphone ou sur le web 24 heures sur 24, 7 jours par semaine. Veuillez ne pas envoyer votre produit à THQ sans nous avoir contacté au préalable. Votre code de produit à 5 chiffres est 32170. Veuillez utiliser ce code pour identifier votre produit lorsque vous nous contactez.

Garantie limitée

THQ garantit à l'acheteur consommateur d'origine que dans la mesure de ses possibilités le médium d'enregistrement sur lequel ce programme est enregistré est exempt de toute défectuosité de matières premières et de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat originale. Le produit est vendu «tel quel» sans garantie explicite ou implicite de tout genre et THQ n'est pas responsable de toute perte ou dommage quels qu'ils soient résultant de l'utilisation de ce produit. Si une défectuosité se produit durant cette période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, THQ réparera ou remplacera, à l'option de THQ, le produit sans frais. Dans le cas où le produit ne serait plus disponible, THQ peut, à sa propre discrétion, remplacer le produit par un produit de valeur comparable. L'acheteur a le droit à cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de THQ, que le produit a été acheté au cours des derniers quatre-vingt-dix (90) jours.

Pour recevoir le service de garantie :
Avisez le service à la clientèle de THQ du problème nécessitant un service de garantie en appelant (818) 880-0456 ou sur le web à http://www.thq.com. Si le technicien du service THQ est incapable de résoudre le problème au téléphone ou sur le web par courriel, il vous autorisera à renvoyer le produit à vos risques, les frais de port et d'assurance étant payés à l'avance par vous. Le produit doit être accompagné de votre bordereau de vente daté ou d'une preuve d'achat similaire indiquant la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours à :

THQ Inc.
Service à la clientèle
27001 Agoura Road, Suite 270
Calabasas Hills, CA 91301

THQ n'est pas responsable des retours de produits non autorisés et se réserve le droit de renvoyer tels retours non autorisés aux clients.

Cette garantie ne sera pas applicable et sera nulle si : (a) la défectuosité dans le produit est survenue à la suite d'un usage abusif, d'un usage non raisonnable, d'un mauvais traitement ou d'une négligence ; (b) si le produit est utilisé avec des produits non vendus ou non autorisés par Nintendo ou THQ (y compris mais sans s'y restreindre des mises à niveau de jeu ou des dispositifs de copie, adaptateurs et approvisionnements en courant non autorisés) ; (c) le produit est utilisé à des fins commerciales (y compris la location) ; (d) le produit est modifié ou a été transformé ; (e) le numéro de série du produit a été changé, effacé ou enlevé.

Réparations après l'expiration de la garantie
Après la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, un produit défectueux peut être remplacé aux États-Unis et au Canada pour 20 $ US. L'acheteur original a le droit au remplacement du produit défectueux pour un prix, seulement si une preuve d'achat est fournie à THQ. Libellez le chèque à l'ordre de THQ Inc., et retournez le produit en même temps que la preuve d'achat originale à l'adresse indiquée ci-dessus.

Restrictions de la garantie
CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE ET DÉCLARATION. AUCUNE AUTRE GARANTIE OU DÉCLARATION OU RÉCLAMATION DE TOUTE NATURE N'ENGAGERA THQ INC. TOUTE GARANTIE OU DÉCLARATION IMPLICITE APPLICABLE, Y COMPRIS LES GARANTIES DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER EST RESTREINTE PAR LES PRÉSENTES À QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, À COMPTER DE LA DATE D'ACHAT ET EST ASSUJETTIE AUX CONDITIONS ÉTABLIES AUX PRÉSENTES. EN AUCUN CAS, THQ INC. NE SERA TENUE RESPONSABLE DES DOMMAGES SECONDAIRES OU FORTUITS RÉSULTANT DU NON RESPECT DE TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE.

Les dispositions de cette garantie sont valables aux États-Unis seulement. Certains états ne permettent pas de restrictions quant à la période pendant laquelle une garantie implicite peut durer ou l'exclusion des dommages secondaires ou fortuits, si bien que les restrictions ou exclusions ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer dans votre cas. Cette garantie vous donne des droits légaux précis et vous pouvez avoir d'autres droits qui peuvent varier d'un état à l'autre ou d'une province à l'autre.

Avertissement
La copie de ce produit ou de tout son contenu ou de ses éléments est illégale et strictement interdite par les lois sur les droits d'auteur des États-Unis et internationales. Les copies de sauvegarde ou d'archives de ce produit ou de n'importe lequel de son contenu ou des éléments ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger votre produit. Les lois sur les droits d'auteur des États-Unis et internationales protègent également ce manuel et autre document imprimé accompagnant ce produit. Les contrevenants seront poursuivis.