



© STUDIO BOULE & BILL 2008 © 2008 ANUMAN Interactive. Tous droits réservés.  
Fabriqué par Atari Europe SASU et Distribué par Atari France SASU.

Atari France - 1, place Verrazzano, - F-69252 LYON Cedex 9.

IMPRIME EN EU

NTR-YY7F-FRA

# Boule & Bill

VIVE LES VACANCES !



MODE  
D'EMPLOI

NINTENDO DS™

ATARI

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.



Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

**IMPORTANT :** Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

**LICENSED BY**



NINTENDO, LE LOGO NINTENDO DS ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

# Boule & Bill

## SOMMAIRE



DEMARRAGE .....	2
SAUVEGARDE .....	2
PRISE EN MAIN .....	3
VIVE LES VACANCES ! .....	4
MENU PRINCIPAL .....	5
MENU PAUSE .....	5
JEUX ET ACTIVITES .....	6
CREDITS .....	12
SUPPORT TECHNIQUE .....	14

# DÉMARRAGE

1. Éteindre la Nintendo DS™. Ne jamais insérer une Carte de jeu lorsque la console est allumée.
2. Insérer la Carte de jeu Boule & Bill dans la Nintendo DS™.
3. Allumer la console. L'écran titre doit apparaître, s'il n'apparaît pas, il sera nécessaire de recommencer à partir de l'étape 1.
4. Lorsque l'écran titre apparaît, utiliser le stylet Nintendo DS pour sélectionner les options du menu qui s'affiche.

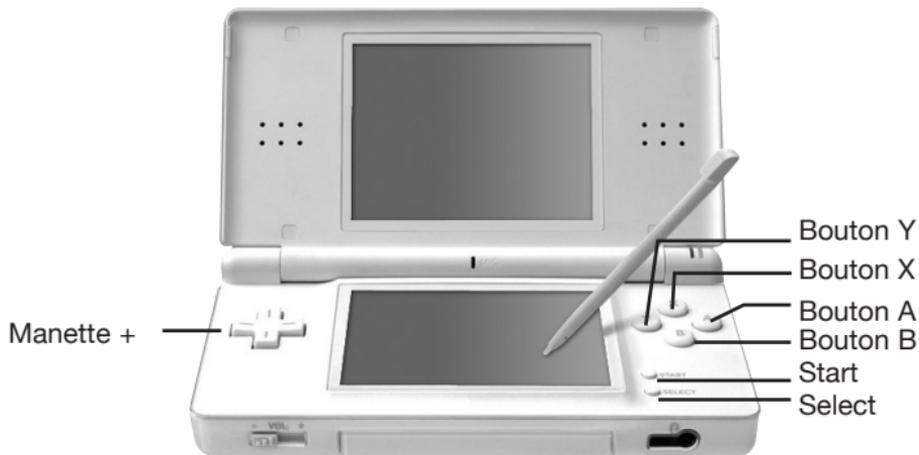
NOTE : toutes les actions du jeu peuvent être exécutées sur l'écran tactile grâce au stylet Nintendo DS. L'usage du microphone peut aussi être nécessaire. Pour pleinement profiter, et dans les meilleures conditions, des fonctionnalités du stylet, il est conseillé d'opérer un calibrage de l'écran tactile avant de commencer à jouer. Consulter le mode d'emploi de la Nintendo DS™ pour la marche à suivre.

## SAUVEGARDE

Ta partie et ta progression sont automatiquement sauvegardées. Attention néanmoins, si tu commences une nouvelle aventure tu effaceras définitivement l'aventure en cours.



# PRISE EN MAIN



NINTENDO DS™ LITE

Utilisez le stylet Nintendo DS pour naviguer dans les menus.

<b>Retour</b>	.....Retour
<b>OK</b>	.....Validation
<b>Manette + haut/bas</b>	.....Faire défiler le texte haut/bas
<b>Bouton Y</b>	.....Faire défiler le texte vers le bas (Configuration droitier)
<b>Bouton A</b>	.....Faire défiler le texte vers le haut (Configuration droitier)
<b>Start</b>	.....Quitter un jeu en cours

**Note :** Toutes les actions du jeu peuvent être exécutées sur l'écran tactile grâce au stylet Nintendo DS.

# VIVE LES VACANCES !



Au 44 rue Dupuis c'est l'effervescence !

Boule et Bill s'apprêtent à partir en vacances en famille.

Pendant que ses parents chargent les bagages dans la 2 CV garée dans l'allée du jardin, Boule qui vient juste de rentrer en vélo de l'école, se

dépêche de rassembler ses affaires.

Quant à Bill, soucieux de ne pas manquer d'os, il se lance à la recherche de ceux qu'il a enterrés dans le jardin...



# MENU PRINCIPAL

**AVENTURE** : tu peux choisir de commencer une Nouvelle Aventure, ou de Continuer une partie en cours.

**DERBY** : rejoue autant que tu veux à tous les jeux que tu auras débloqués pendant l'aventure. Le niveau 1 de chaque jeu est accessible dès le début.

**BONUS** : Découvre une liste des bonus que tu débloqueras tout en progressant dans le mode Aventure.

**OPTIONS** : règle la musique et les bruitages du jeu.



# MENU PAUSE

Mets le jeu en Pause en appuyant sur START. Plusieurs options s'affichent alors à l'écran :

**Continuer** : reprendre la partie en cours.

**Recommencer** : recommencer la partie du début.

**Quitter** : quitter la partie.

# JEUX ET ACTIVITES

La difficulté des jeux et activités auxquels Boule et Bill vont participer augmentera progressivement tout au long de l'aventure. Au début de chaque jeu on t'indiquera le niveau de difficulté, la limite de temps et si nécessaire l'objectif à atteindre.



## COLLECTION :

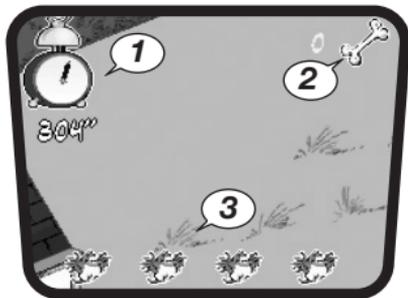
Aide Bill à retrouver le plus d'os ou de coquillages enterrés dans un temps limité. Utilise la manette + (tu peux utiliser les boutons A, B, X et Y si tu es gaucher) ou touche l'écran tactile à l'aide du stylet et, sans le relever, déplace-le pour faire bouger ton cocker préféré. Lorsque Bill est à l'arrêt, touche-le pour qu'il creuse. Une fois que tu as déterré quelque chose, passe dessus pour le prendre.

**Note :** il y a des os ou des coquillages spéciaux qui rapportent plus de points que les autres...

1 .....Chronomètre

2 .....Score

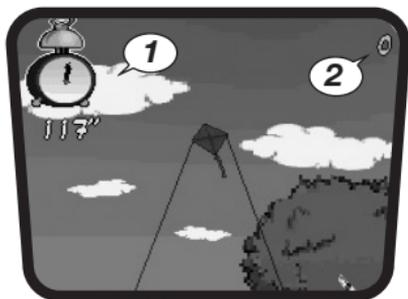
3 .....Nombre de coups de main restants



## CERF-VOLANT

Effectue un maximum de figures affichées sur l'écran tactile dans un temps limité. Pour cela passe ton stylet sur la figure à accomplir tout en suivant le marqueur lumineux en mouvement. Fais donc bien attention ! Si tu rates complètement une figure ton cerf-volant peut tomber et se casser. Tu perdras alors une «vie».

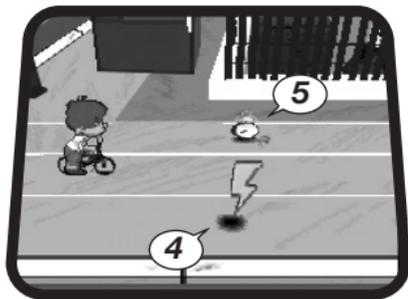
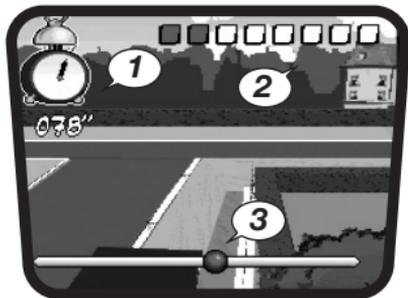
- 1 .....Chronomètre
- 2 .....Score
- 3 .....Nombre de «vies» restantes
- 4 .....Figure à reproduire
- 5 .....Marqueur lumineux



## VÉLO

Boule doit se rendre à différents endroits le plus vite possible avec son vélo. Prudence, il faut aussi éviter les multiples obstacles qui se trouvent sur sa route ! Pour avancer, effectue des mouvements circulaires avec ton stylet sur l'écran tactile et accélère en tournant le plus vite possible. Pour éviter les obstacles, utilise la manette + haut/bas ou les boutons X, B.

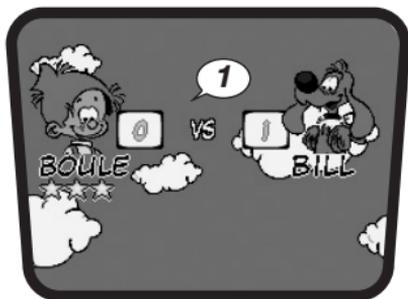
**Note :** le sens de rotation varie selon que tu commences la course à droite ou à gauche de l'écran tactile. N'oublie pas que Boule arrête de pédaler dès que tu relèves le stylet !



- 1 .....Chronomètre
- 2 .....Jauge de vitesse
- 3 .....Indique la distance parcourue
- 4 .....Eclair (Permet d'aller plus vite pendant un court moment si tu roules dessus.)
- 5 .....Réveil (Roule dessus pour gagner du temps en plus.)

## RAQUETTES

Bats ton adversaire dans un match de raquettes de plage disputé en 21 points. Pour servir, pointe le personnage actif. Pour te déplacer utilise la manette + (tu peux utiliser les boutons A, B, X et Y si tu es gaucher) ou touche le personnage actif avec ton stylet puis, sans le relever, déplace-le.



**1** .....Scores des joueurs

**2** .....Personnage actif (lorsque le personnage est actif le marqueur est gris et passe au vert lorsqu'il est sollicité. Le marqueur rouge signale que le personnage est inactif.)

## BALLE AU PRISONNIER

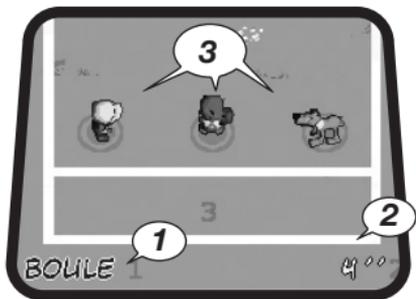
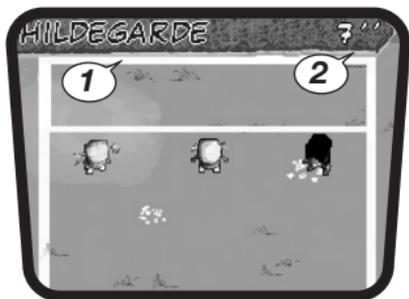
Trois contre trois, que le meilleur gagne ! Pour déplacer les personnages de ton équipe utilise la manette + ou touche le personnage actif avec ton stylet puis, sans le relever, déplace-le. Pour lancer la balle ou faire une passe : touche avec ton stylet le personnage actif en possession de la balle, puis fais rapidement glisser le stylet sur l'écran tactile (tout en le relevant) dans la direction où tu veux la lancer.

**1** .....Nom des équipes

**2** .....Temps réglementaire : un compte à rebours débute lorsque l'on est en possession de balle ou lorsque l'on déplace un des personnages en situation défensive.

Attention, si tu ne lances pas la balle avant la fin du temps réglementaire, tu es alors considéré comme « touché ».

**3** .....Personnage actif (lorsque le personnage est actif le marqueur est gris et passe au vert lorsqu'il est sollicité. Le marqueur rouge signale que le personnage est inactif.)



# CRÉDITS

## ***Anuman Interactive***

Stéphane Longeard : CEO  
Alain Milly : Publishing Manager  
Franck Berrois :  
Senior Product Manager  
Dominique Val : Producer

## ***Mediatoon***

Amélie Retorre :  
Licensing Manager  
Virginie Bottemanne :  
Art Director

## ***Little Worlds Studio***

David Chomard : CEO  
Didier Chanfray :  
Creative Director  
Sébastien Viannay :  
Technical Director  
Véronique Palmier : CFO  
Morgan Barbe : Producer  
Anh Nguyen : Producer

## ***Artefact***

Bruno Chabanel : CEO  
Sandy Arnaud :  
Administrative Human Resources  
Laura Mancuso :  
Administrative Human Resources  
Guy Charvet : Producer  
Jean-Baptiste Berlioz :  
Project Leader  
Laurent Kargul : Main Developer  
Jean-Baptiste Berlioz :  
Additional Developer  
Cyrille Lamasse :  
Additional Developer  
Sébastien Alzamora :  
Creative Director  
Thomas Rigaud : Animator  
Thomas Rigaud : 3D Artist  
Charline Picard : 3D Artist  
Lionel Tatlot : 3D Artist  
Charline Picard : 2D Artist  
Regis Torres : 2D Artist  
Rothana Kuon : Tester

# **CRÉDITS**

## ***Printed Material / Manufacturing / Supply Chain Operations***

Christophe Delanoy :

VP Europe Distribution Operations

Caroline Fauchille :

Printed Materials Manager

Sandrine Dubois :

Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger : Copywriter

Alain Fourcaud :

Supply Chain Director

Mike Shaw/Jean Grenouiller/

Elise Pierrel/ Delphine Doncieux :

Manufacturing Coordinators

Sophie Wibaux :

Planning Project Manager

Anne-Sophie Barale : Sales

Administration Manager

## ***Quality Assurance Team***

Claire McGowan :

Certification Project Manager

## ***Atari France***

Alexandre Breas :

Business Development Manager

## ***Local Marketing Team***

Olivier Comte :

Marketing Director

Mathieu Piau :

Senior Product Manager

## ***Special Thanks To :***

Fred Armand

Studio Boule & Bill

# SUPPORT TECHNIQUE

# ATARI

## Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	<b>1902 26 26 26</b> (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• New Zealand	<b>0900 54263</b> (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• Österreich	<b>Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655</b> (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgie	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	<b>+44 (0)870 850 1958</b> 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	<b>+44 (0)870 850 1958</b> 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Deutschland	<b>Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883</b> (€1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• France	<b>Technique: 0825 15 80 80</b> (0,15 €/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	<b>Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex</b>	fr.support@atari.com www.atari.fr

• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	stecnico@atari.com www.pt.atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 902 10 18 67 Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - Viernes: 09:00-15:00	-	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	se.support@atari.com
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	-	www.gamecity-online.ch
• UK	Technical Support: 08708501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

### Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

### Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

**www.atari.com**

Use of **ATARI** web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.

# THE PEGI AGE RATING SYSTEM

Age Rating categories:

Les catégories  
de tranche d'âge:



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**Note:** There are some local variations!

**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



BAD LANGUAGE  
LA FAMILIARITÉ  
DE LANGAGE



DISCRIMINATION  
LA DISCRIMINATION



DRUGS  
LES  
DROGUES



FEAR  
LA PEUR



SEXUAL CONTENT  
LE CONTENU  
SEXUEL



VIOLENCE  
LA  
VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

**<http://www.pegi.info>**

# **GARANTIE DE 90 JOURS**

La carte de jeu Nintendo DS fournie avec ce produit est garantie par Atari contre tout défaut matériel ou vice de fabrication, pendant une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la première date d'achat du produit. Atari pourra, à son libre choix et sans aucun frais pour l'acheteur, décider de réparer ou remplacer la carte de jeu défectueuse. La présente garantie ne couvre pas les défauts occasionnés par l'acheteur ou un tiers, par négligence, mauvaise utilisation, dommage accidentel, utilisation excessive ou abusive, modification ou utilisation non conforme aux instructions du manuel de l'utilisateur du produit.

**LA PRÉSENTE GARANTIE NE COUVRE PAS LES PRODUITS D'OCCASION OU DE LOCATION** Si un défaut couvert par la présente garantie est constaté, veuillez contacter le bureau d'Atari du pays d'achat de ce produit, dont l'adresse se trouve au dos de l'emballage. Si vous retournez le présent produit, vous devez le restituer avec son emballage d'origine, la preuve de l'achat et une description du ou des défauts identifiés.

Si un produit est retourné :

- sans preuve d'achat,
- au titre d'un défaut non couvert par la présente garantie ou
- après l'expiration de la période de garantie,

Atari décidera, seul, s'il convient de le remplacer ou le réparer, aux frais du client. Dans la mesure permise par la loi applicable, Atari exclut toute garantie (formelle ou implicite) de qualité suffisante ou d'adaptation à un usage particulier de ce produit. La présente garantie est un complément et n'affecte aucunement vos droits prévus par la loi.