

NTR-APRP-EUB

SEGA®

# Project Rub™

INSTRUCTION BOOKLET  
MODE D'EMPLOI  
FOLHETO DE INSTRUÇÕES

NINTENDO DS™

SONIC TEAM

SEGA®

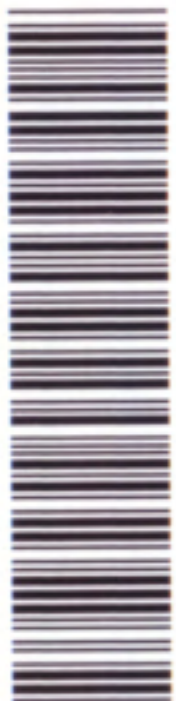
www.sega-europe.com

© SEGA, 2004.

SEGA Europe Limited, 27 Great West Road, Brentford,  
Middlesex TW8 9BW, United Kingdom.

PRINTED IN EU  
IMPRIME EN UE

NAPRPEUB1M



Merci d'avoir choisi le jeu Project RUB™. Veuillez noter que ce logiciel est conçu pour fonctionner sur la console Nintendo DS™. Assurez-vous d'avoir bien lu ce mode d'emploi avant de commencer à jouer.



## SOMMAIRE

<b>PROLOGUE</b> .....	<b>32</b>
<b>COMMANDES</b> .....	<b>34</b>
<b>MENU PRINCIPAL</b> .....	<b>42</b>
<b>HISTOIRE</b> .....	<b>43</b>
<b>MÉMOIRE</b> .....	<b>52</b>
<b>FOLIE</b> .....	<b>54</b>
<b>SAUVEGARDE ET CHARGEMENT</b> ...	<b>56</b>
<b>EXTRA</b> .....	<b>57</b>
<b>CRÉDITS</b> .....	<b>88</b>
<b>GARANTIE</b> .....	<b>91</b>
<b>SUPPORT PRODUIT</b> .....	<b>91</b>

**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.



# PROLOGUE

Quand il la vit pour la première fois passer dans la rue, ce fut le coup de foudre.

Mais il était timide et n'avait rien d'extraordinaire, et jamais une fille comme elle ne s'intéresserait à lui.

Belle et intelligente, elle avait un sourire qui faisait fondre. Tous les garçons de l'école lui couraient après.



Ce petit béguin aurait pu s'arrêter là, mais tout fut soudainement bouleversé lorsqu'un être très étrange avec des oreilles de lapin sur la tête fit son apparition.

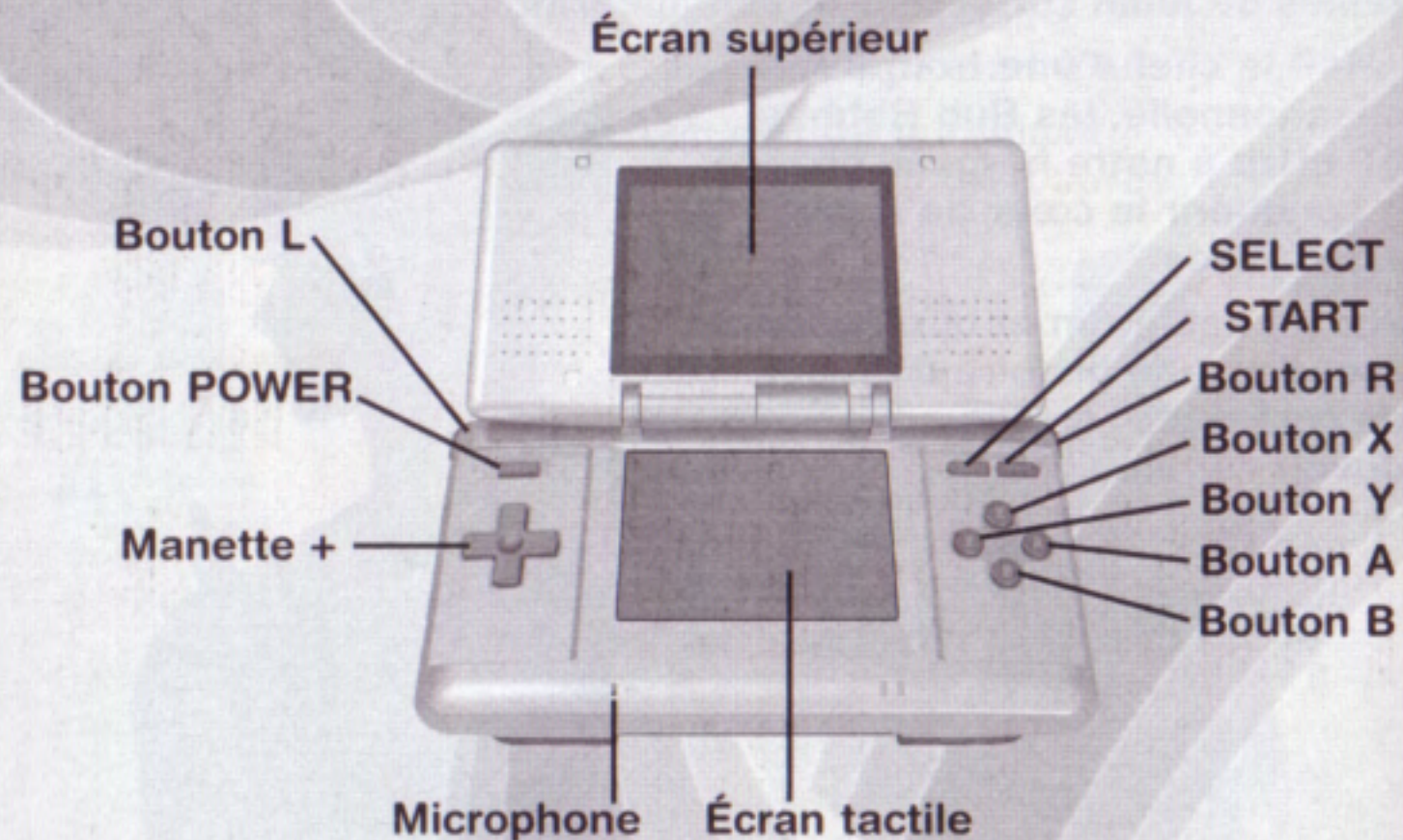
C'était le chef d'une troupe sensationnelle, les Rub Rabbits, et il offrit à notre héros la chance de conquérir le cœur de la fille de ses rêves.

Avec un aquarium et quelques folles cascades, une histoire d'amour pas comme les autres allait pouvoir commencer...



# COMMANDES

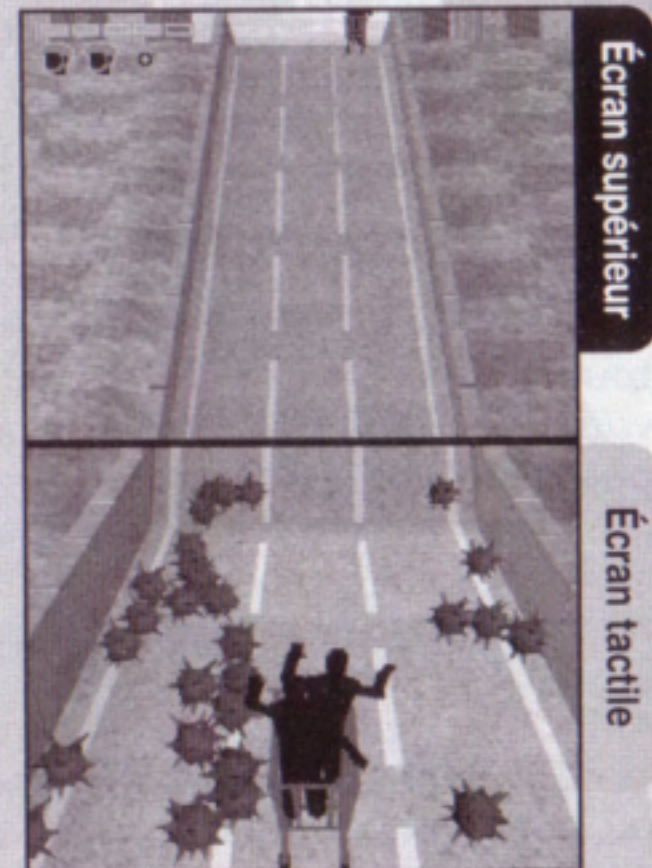
## ● Nintendo DS™



## ● Écrans LCD

La console Nintendo DS™ est équipée de deux écrans LCD. Dans ce mode d'emploi, les onglets situés à côté des captures d'écran indiquent ce qu'affiche chaque écran.

Les graphismes du jeu s'affichent sur les deux écrans, mais les actions contrôlées par le stylet (voir p. 36) s'effectuent sur l'écran tactile. Il est inutile d'utiliser le stylet sur l'écran supérieur car rien ne se passera.



## ● Commandes de base

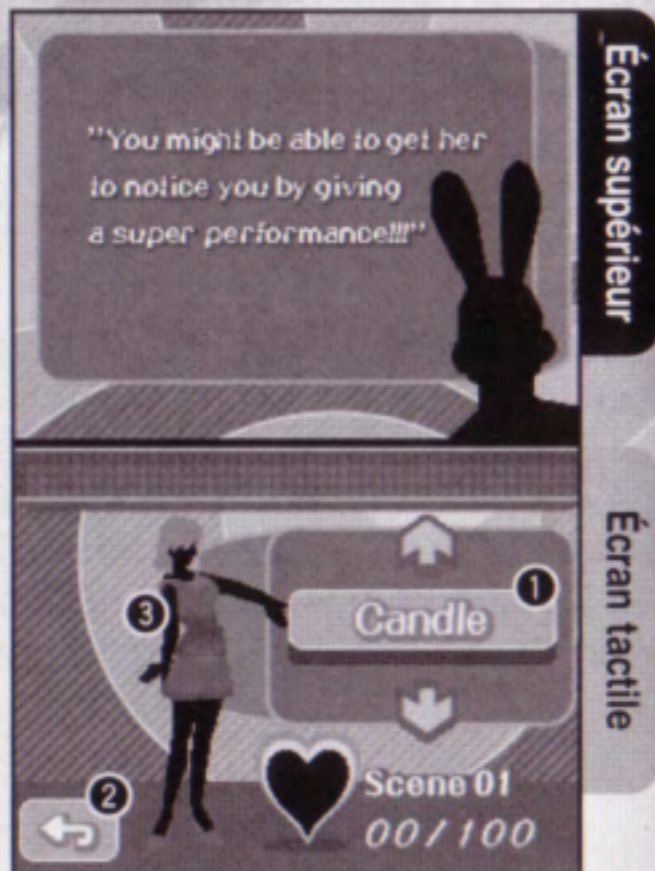
Dans ce jeu, les opérations de base s'effectuent en déplaçant le stylet sur l'écran tactile.

## Commandes des menus

Il suffit de toucher l'article du menu que vous voulez sélectionner. Par exemple, en touchant le ❶ sur l'écran tactile, vous lancez le jeu Bougie. Vous pouvez revenir à l'écran précédent en touchant le ❷.

Ne touchez jamais la fille (❸).

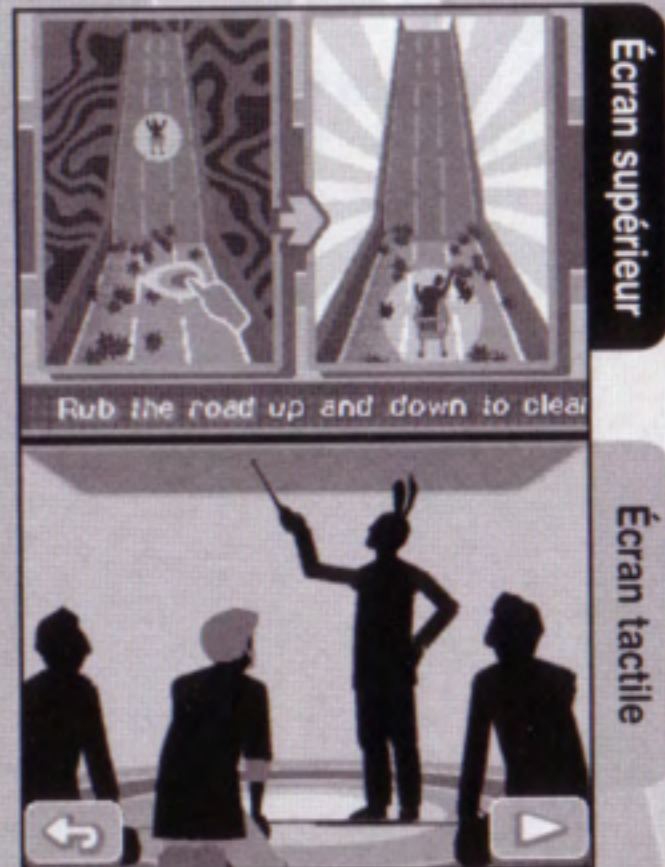
Ainsi, des opérations telles que la sélection d'un article du menu ou le retour à l'écran précédent se font simplement en touchant les articles de menu ou les icônes affichés sur l'écran tactile. Les boutons tels que la manette + et le bouton A ne sont pas utilisés dans ce jeu.



## Commandes des mini-jeux

Le personnage principal rejoint une troupe sensationnelle, les Rub Rabbits, afin d'attirer l'attention de la fille qu'il aime. Il devra prouver son amour en accomplissant une série de performances difficiles commandées par le chef. Pour y parvenir, il faut déplacer le stylet sur l'écran tactile (et parfois souffler sur l'écran tactile ou dans le microphone).

Les commandes changent en fonction des différentes scènes du jeu. Le chef des Rub Rabbits vous expliquera les commandes spécifiques au début de chaque mini-jeu.



### Frottez !

Frottez-vous à son cœur ! Pour être plus clair, faites glisser le stylet sur l'écran tactile. Mais n'utilisez rien d'autre que le stylet ou vous pourriez endommager l'écran !



### Touchez !

Il suffit de toucher l'écran tactile. Dans certains cas, vous devez appuyer sur un bouton, sélectionner quelque chose ou être très habile pour aider notre héros à réussir sa super performance !



## Soufflez !

Un nouveau genre de commande !  
Enfin, si on veut... vous devrez  
faire jaillir un souffle d'air. Où ça ?  
Directement sur l'écran tactile !



Écran supérieur

Écran tactile

## ... et hurlez !

C'est aussi un nouveau genre de  
commande ! Comme avec le souffle,  
criez en direction de l'écran tactile.  
Le microphone captera votre voix.  
Vous pouvez crier "Hé !", "Je t'aime  
!" ou tout simplement "Sega !",  
mais faites attention à ne pas  
réveiller les gens ou les effrayer  
dans les endroits publics.



Écran supérieur

Écran tactile



# MENU PRINCIPAL

Pendant la démo, touchez l'écran tactile pour afficher le menu principal. Touchez l'article de menu sur l'écran tactile pour sélectionner le mode de votre choix.

## Histoire (P.43)

C'est le mode principal de ce jeu. Sélectionnez-le pour commencer vos performances de Rub Rabbit et conquérir la fille de vos rêves.

## Mémoire (P.52)

Pour faire les mini-jeux débloqués en mode Histoire. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez y obtenir certains costumes supplémentaires du mode Folie.

## Option

Pour changer la langue du jeu. Touchez la langue de votre choix.

## Folie (P.54)

Modifiez l'apparence de la fille ! Changez sa coiffure, ses vêtements et ses chaussures selon vos préférences. Les éléments peuvent s'obtenir en jouant au mode Mémoire ou en trouvant les lapins cachés (p.47) du mode Histoire.



# HISTOIRE

Pour conquérir la fille, rejoignez les Rub Rabbits et réussissez les super performances que l'on vous propose.

## ● Déroulement du jeu

Le mode Histoire se divise en 3 types de scénarios. Chaque scénario est constitué d'un ou de plusieurs mini-jeux. En terminant un scénario, vous déclenchez une démo d'histoire.



Super performances



Combat de boss



Scène d'amour

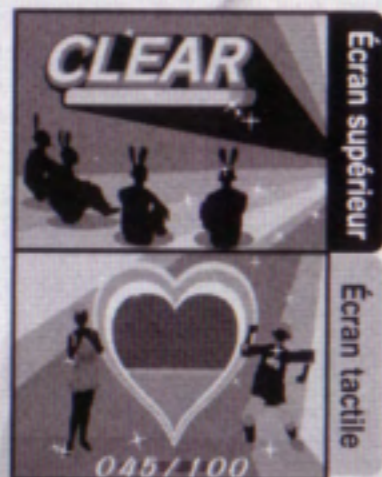




Pour attirer l'attention de la fille, vous devrez accomplir différentes performances avec l'aide des Rub Rabbits. Parmi les options de performances disponibles, sélectionnez-en-une et jouez. Si vous y arrivez, vous gagnerez un certain nombre de "Points d'amour". Si le total de "Points d'amour" atteint 100, vous progresserez dans le jeu. En cas d'échec, vous perdez des points.



Performances



Parfait !  
Vous gagnez  
des Points  
d'amour !



Manqué !  
Vous perdez  
des Points  
d'amour !

À peine les choses commencent-elles à s'arranger avec la fille qu'une crise survient. C'est le combat de boss ! Il va falloir vous battre pour la protéger ! Après s'être tiré de cette affaire, vous vous retrouvez dans une scène d'amour. Sur l'écran tactile, vous allez pouvoir apprendre à vous découvrir.



Écran supérieur

Écran tactile

## ● Démo des mini-jeux & explications

Chaque mini-jeu commence par une démonstration.



Après l'écran de démonstration, une explication du mini-jeu vous sera fournie. Les règles et commandes seront affichées sur l'écran supérieur. Touchez la flèche de droite dans le coin inférieur droit de l'écran tactile pour commencer le mini-jeu.

## ● Trouvez les lapins cachés !

Dans chaque démo de mini-jeu se trouve un lapin caché. Vous pouvez toucher l'écran tactile n'importe où pour passer la démo, mais en touchant au bon endroit, un lapin apparaît. L'endroit où se cache le lapin change à chaque mini-jeu. Trouvez le lapin caché et terminez le mini-jeu pour obtenir un nouvel objet pour le mode Folie.

Certaines scènes de démonstration peuvent même contenir plus d'un lapin caché, mais il n'est pas possible d'en découvrir plus d'un à la fois.

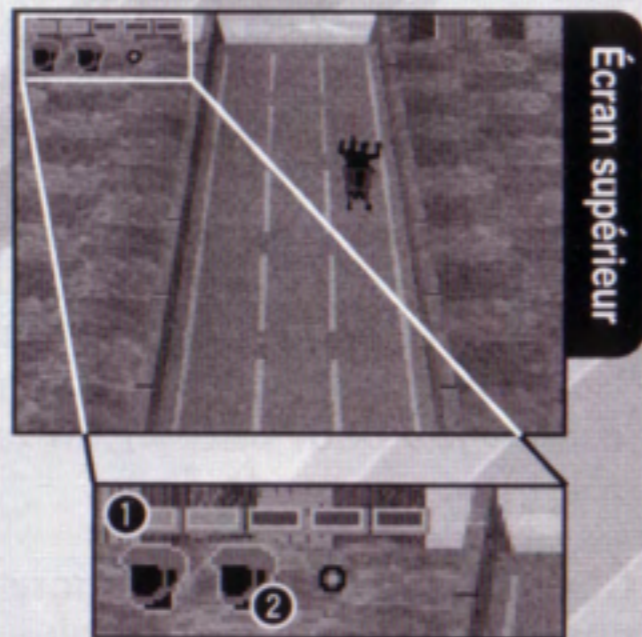
## ● Mettre le jeu en pause

Pendant le mini-jeu, appuyez sur **START** pour mettre le jeu en pause. Appuyez à nouveau sur **START** ou touchez **Continuer** sur l'écran tactile pour reprendre la partie. Vous pouvez quitter une partie en cours et revenir à l'écran de sélection de jeu en touchant **Quitter**, mais faites attention : quand la fille est déçue, vous perdez des Points d'amour !



## ● Niveaux & nombre de défis

Dans l'angle supérieur gauche de l'écran supérieur, le niveau du mini-jeu en cours ainsi que le nombre de défis qui restent à faire (les échecs sont permis) sont affichés. ❶ indique le niveau du mini-jeu. Le niveau augmente à chaque défi réussi, et la difficulté augmente au fil du jeu. L'exemple fourni indique que vous êtes en train de jouer au niveau 2, et que le mini-jeu sera terminé si vous atteignez le niveau 5.



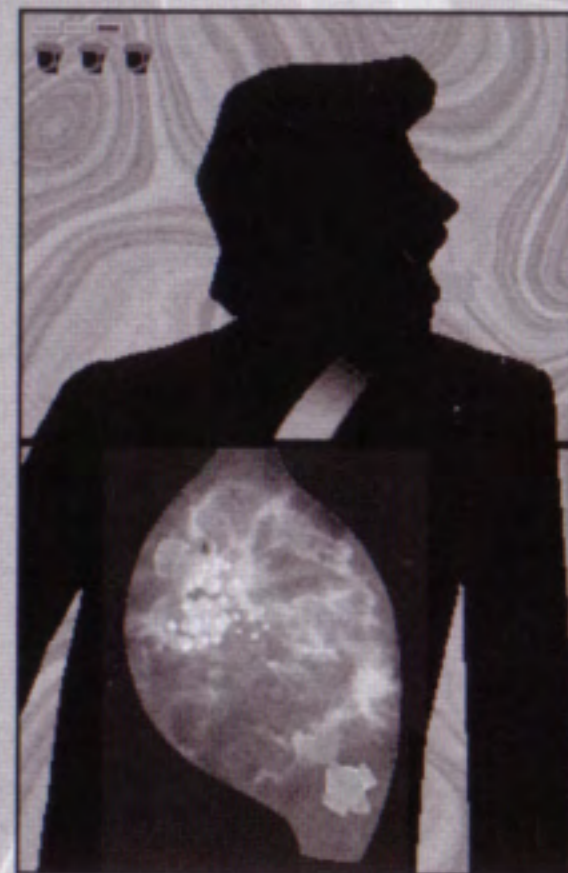
Écran supérieur

❷ indique le nombre de vies restantes. L'exemple fourni indique qu'il y a trois vies dans ce mini-jeu, dont deux défis à réaliser. Certains mini-jeux peuvent inclure une limite de temps, ou d'autres informations (les lieux varient).

## ● Exemples de mini-jeux

### Frottez ! — Poissons rouges

Un membre des Rub Rabbits a avalé des poissons rouges par accident ! Si vous n'intervenez pas, le poisson rouge est en danger. Touchez son estomac et frottez vers le haut en longs mouvements ! Si vous parvenez à faire monter les poissons jusqu'à la gorge et à les faire sortir par la bouche, vous terminerez le jeu ! Parfois, l'eau qui se trouve dans l'estomac se mettra à couler vers le bas. Frottez l'estomac rapidement pour que les poissons continuent de monter !



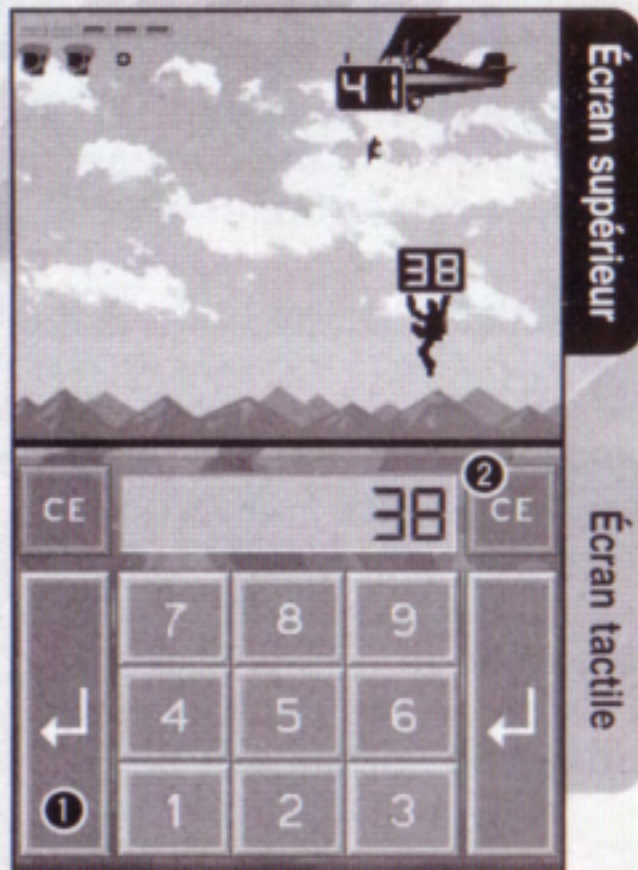
Écran supérieur

Écran tactile

## Touchez ! — Parachute

Les Rub Rabbits sautent d'un avion pour faire du parachute ! C'est une cascade complètement folle ! Tapez rapidement le chiffre affiché pour ouvrir le parachute et éviter qu'ils ne s'écrasent !

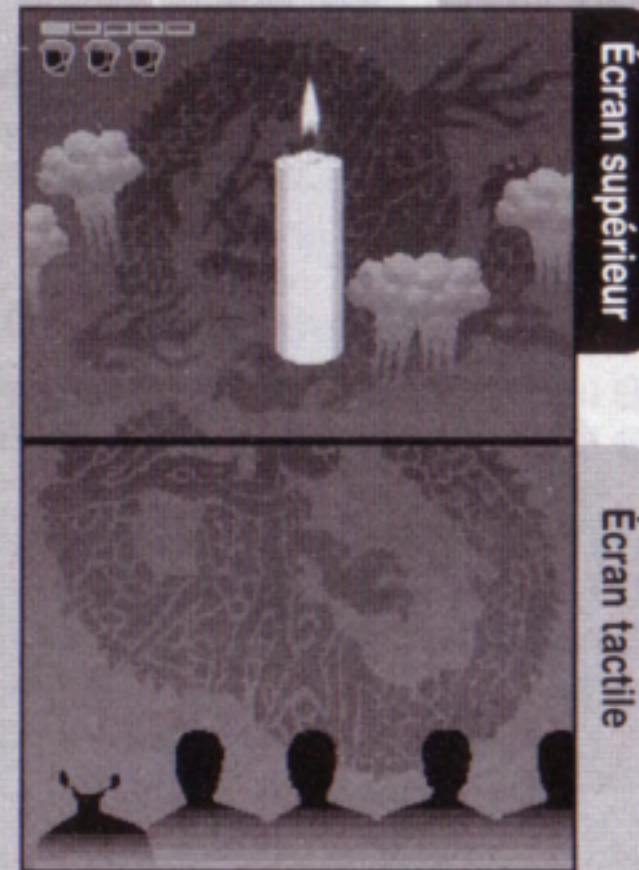
Touchez les chiffres pour les entrer et touchez ❶ pour valider. Si vous entrez un mauvais chiffre, touchez ❷ pour l'effacer.



## Soufflez ! — Bougie

Voici que les bougies géantes venues d'une autre dimension passent à l'attaque ! Aidez les Rub Rabbits à souffler toutes les bougies !

Vous pouvez frotter le dos des Rub Rabbits vers le haut pour qu'ils émettent un souffle vers la bougie. Essayez de contrôler la direction du souffle pour éviter les chauves-souris !



# MÉMOIRE

Sélectionnez les mini-jeux que vous avez débloqués en mode Histoire pour y jouer. À cet endroit, ils sont plus relevés, car le niveau de difficulté augmente. Remarquez que vous n'avez qu'une vie par partie.

## Écran de menu du mode Mémoire (voir la page ci-contre)

- 1 Instructions sur le mini-jeu.
- 2 Liste des mini-jeux disponibles. Pointez sur le mini-jeu auquel vous voulez jouer.
- 3 Pointez sur l'un de ces onglets pour changer de page.
- 4 Retour à l'écran du menu principal.
- 5 Nombre de niveaux débloqués dans le mini-jeu sélectionné.
- 6 Touchez cet endroit avec le stylet pour commencer le mini-jeu sélectionné.

Ramassez les étoiles en terminant tous les niveaux des mini-jeux (elles sont affichées en bas de l'écran tactile). Ainsi, vous gagnerez des objets pour le mode Folie (voir p. 54).



# FOLIE

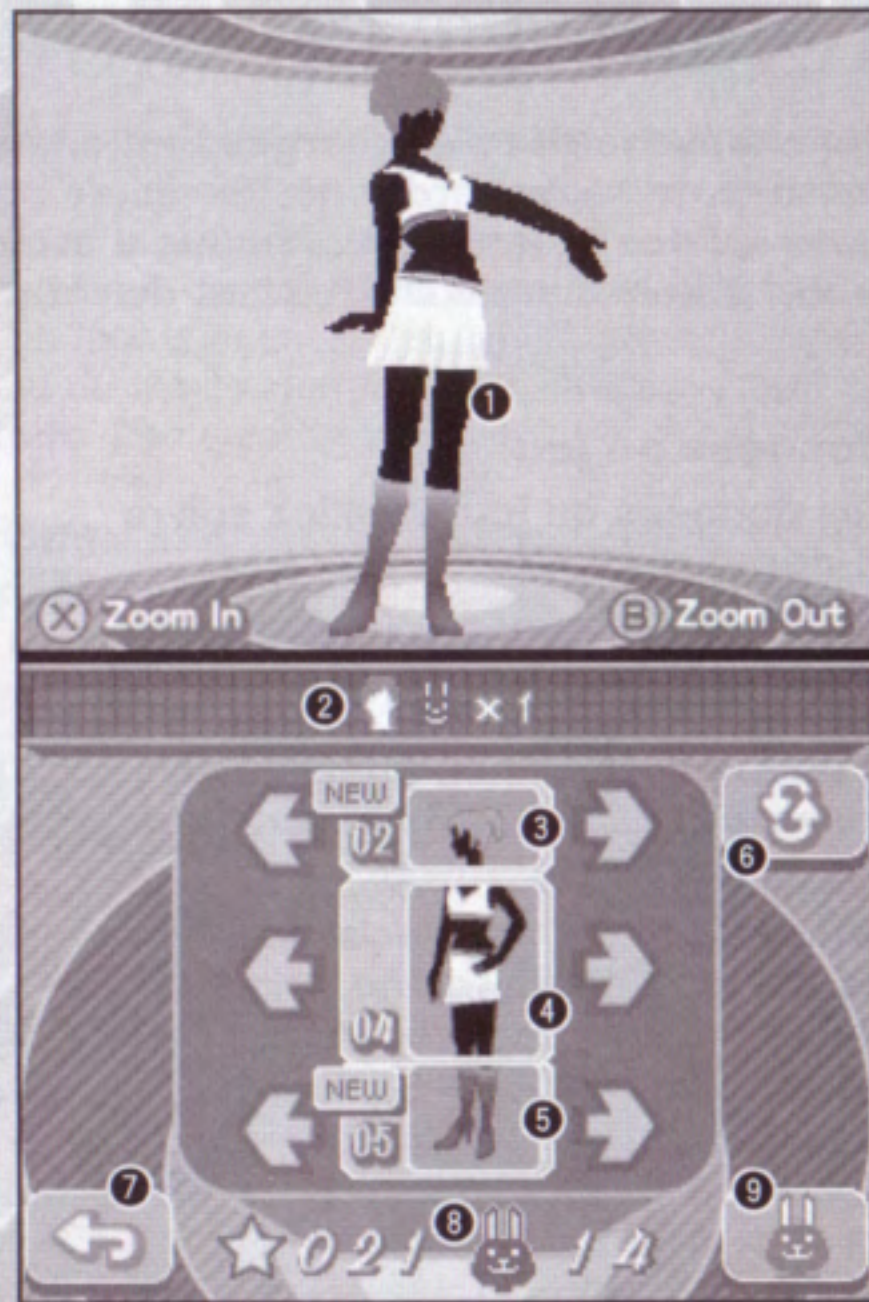
Modifiez l'apparence de la fille. Les objets que vous pouvez changer augmentent en fonction du nombre de lapins cachés que vous découvrez en mode Histoire et en fonction du nombre total de niveaux que vous terminez dans les mini-jeux du mode Mémoire. Vous pouvez également ramasser de nouveaux objets pour changer votre personnage en insérant certains jeux Game Boy Advance™ dans le port cartouche.

Vous pouvez modifier la coiffure, les vêtements et les chaussures.

## Écran de menu du mode Folie (voir page ci-contre)

- 1 La fille.
- 2 Affiche le nombre de lapins cachés/étoiles nécessaires pour gagner les éléments en sélection.
- 3 Coiffure : touchez l'une des flèches pour la modifier.
- 4 Vêtements : touchez l'une des flèches pour les modifier.
- 5 Chaussures : touchez l'une des flèches pour les modifier.
- 6 Passe de l'affichage du bas à celui du haut.
- 7 Retour à l'écran du menu principal.
- 8 Nombre total d'étoiles et de lapins cachés trouvés.
- 9 Affiche la liste des lapins cachés trouvés.

**Remarque :** les jeux Game Boy Advance™ permettant de débloquent des objets sont Sonic Advance™, Sonic Advance™ 2, Sonic Advance™ 3, Sonic Pinball Party™, Sonic Battle™, Space Channel 5™: Ulala's Cosmic Attack, ChuChu Rocket™.



Écran supérieur

Écran tactile

Lorsque la fille est affichée sur l'écran tactile, vous pouvez faire un zoom avant ou arrière à l'aide du bouton X ou du bouton B.



# SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Les données sont sauvegardées et chargées automatiquement, mais il n'est possible de sauvegarder qu'une seule partie à la fois. Lorsque vous quittez le jeu, assurez-vous d'avoir préalablement éteint la Nintendo DS™ avant de retirer la cartouche de jeu.

## Effacer des données de jeu

Pour effacer des données de jeu, veuillez suivre la procédure ci-dessous.

**Attention** : une fois les données effacées, il n'est plus possible de les récupérer !

- 1) Dans l'écran du menu principal, appuyez en même temps sur SELECT, START et haut sur la manette +.
- 2) À l'apparition du message « **Effacer toutes les données ?** » sur l'écran tactile, choisissez **Oui** pour effacer ou **Non** pour revenir à l'écran du menu principal.



# EXTRA

## ● Comment obtenir les éléments supplémentaires pour la fille ?

Il y a trois manières de les obtenir. Trouvez les lapins cachés, jouez au mode Mémoire ou insérez les jeux Game Boy Advance™ mentionnés plus haut dans le port cartouche. Si vous ne parvenez pas à trouver de lapins cachés, visualisez la séquence de démo avant chaque mini-jeu du mode Histoire. Les lapins ne sont pas cachés de manière aléatoire. Essayez de toucher un endroit "significatif."

## ● Je ne parviens pas exécuter les actions correctement !

Pour ceux parmi vous qui rencontreraient des difficultés à bien exécuter des actions telles que frotter des points précis, assurez-vous que vous utilisez le stylet fourni avec la Nintendo DS™. Avec cet accessoire, exécuter des actions correctement sera plus facile. Pour ceux qui viennent d'acheter leur Nintendo DS™ et qui ne savent pas où il se trouve, regardez à l'arrière de l'appareil ! Pensez aussi à bien lire le mode d'emploi fourni avec. Et surtout, n'utilisez que le stylet car vous risqueriez d'abîmer l'écran tactile en utilisant d'autres objets.

## ● Enregistrer sa voix

Avec ce jeu, vous pouvez enregistrer votre voix (jusqu'à 1,5 secondes). Appuyez en même temps sur bas sur la manette + et sur le bouton Y lorsque vous êtes dans le menu principal. À l'apparition de l'icône du microphone sur l'écran tactile, parlez en direction du microphone pour vous enregistrer. Vous pouvez lire votre enregistrement en appuyant en même temps sur bas sur la manette + et sur le bouton X. Pendant la lecture, appuyez sur gauche sur la manette + pour ralentir et sur droite pour accélérer.



### **Informations légales importantes**

La copie de tout jeu vidéo destiné à l'une des consoles Nintendo est illégale et formellement interdite par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de type "sauvegarde" ou "archive" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger votre logiciel.

Les contrevenants s'exposent à des poursuites. Ce jeu vidéo n'est pas destiné à fonctionner avec quelque système de copie que ce soit ou tout autre accessoire qui ne serait pas sous licence officielle. Toute utilisation abusive entraînerait l'annulation de la garantie que Nintendo offre sur ses produits. Nintendo (et/ou tout fabricant sous licence Nintendo ou distributeur) ne peut être tenu pour responsable de tout dégât ou perte causé par l'utilisation d'un tel accessoire. Si l'utilisation d'un tel accessoire entraîne un arrêt de votre jeu, débranchez l'accessoire avec précaution pour éviter tout dégât et reprenez une partie normale. Si votre jeu s'arrête alors qu'aucun accessoire n'est branché, veuillez contacter le 'Service technique' de l'éditeur du jeu ou son 'Service clientèle'.

Les mentions portées dans cette note n'entravent en rien vos droits légaux. Ce mode d'emploi et tout autre matériel imprimé accompagnant ce jeu sont protégés par des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

