

NINTENDO DS™

BURNOUT™

LEGENDS



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions

Eye or muscle twitching

Loss of awareness

Altered vision

Involuntary movements

Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

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



THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



**Wireless DS
Single-Card
Download Play**

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.



**Wireless DS
Multi-Card
Play**

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.



LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2004 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

| | |
|------------------------------|----|
| STARTING THE GAME | 4 |
| HIT THE ROAD—HARD..... | 4 |
| COMPLETE GAME CONTROLS | 5 |
| BURN TO EARN..... | 7 |
| RACE EVENTS | 8 |
| CRASH EVENTS | 9 |
| WORLD TOUR..... | 11 |
| OTHER GAME MODES | 14 |
| HINTS AND TIPS | 15 |
| SAVING AND LOADING..... | 15 |
| LIMITED 90-DAY WARRANTY..... | 16 |

CHECK OUT EA® ONLINE AT WWW.EA.COM.

La version française commence à la page 20.

STARTING THE GAME

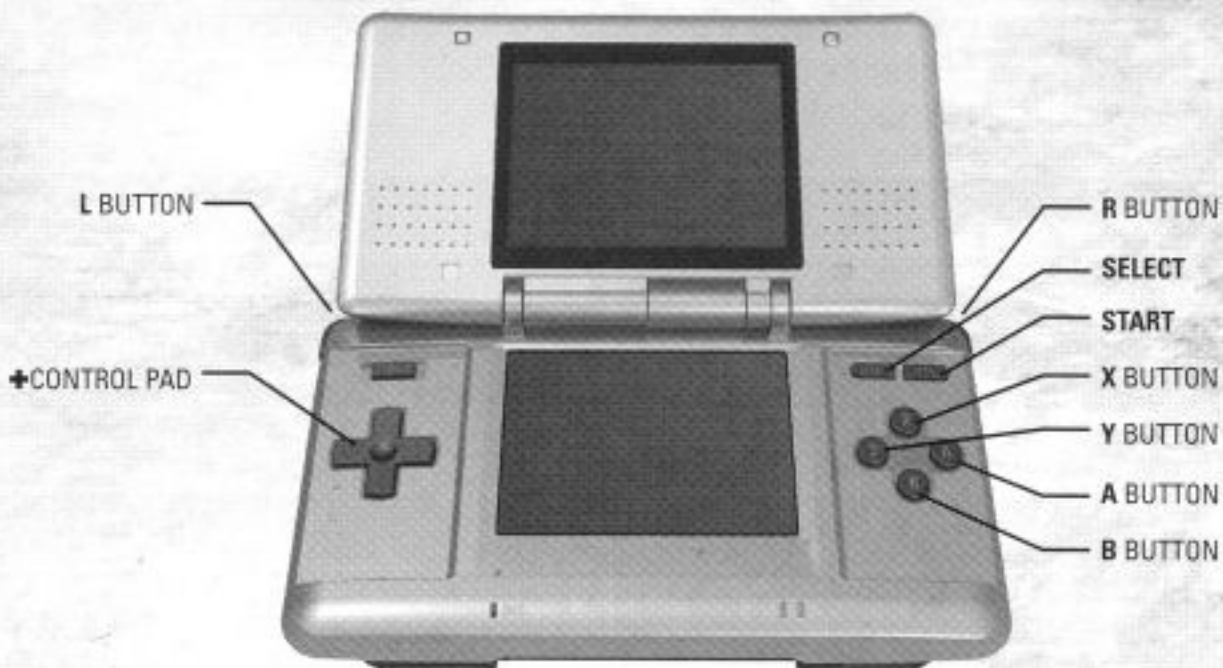
NINTENDO® DS

1. Turn your Nintendo® DS system OFF by pressing the Power Button. Never insert or remove a Game Card when the power is ON.
2. Insert the *Burnout™ Legends* Game Card into the Game Card slot on the Nintendo DS. To lock the Game Card in place, press firmly.
3. Turn ON your Nintendo® DS by pressing the Power Button. The Legal screen appears.
4. When the Title screen appears, press **START** or touch the Touch Screen to advance to the Main menu.

HIT THE ROAD—HARD

The streets weren't made for walking. They were made for burning. Challenge all-comers to the ultimate takedown over the best tracks and hottest crash junctions from the *Burnout* series so far. Speed. Devastation. Mayhem—nothing else matters.

COMPLETE GAME CONTROLS



CONTROLS

NOTE: Some options in the game are self-explanatory and are not covered in this manual.

MENU NAVIGATION

| | |
|-------------------------------------|------------------------|
| Highlight menu items | +Control Pad ↑↓ |
| Cycle choices | +Control Pad ←→ |
| Select/Go to next screen | A Button |
| Return to previous screen | B Button |
| Pause game/Access Pause menu | START |

GAMEPLAY CONTROLS

NOTE: Two methods of control are available from the Controls menu option (see *Driver Details* on p. 13 for more information).

TYPE A (DEFAULT)

| | |
|---|---------------------------------------|
| Accelerate | A Button |
| Brake/Reverse | B Button |
| Steer | + Control Pad ↔ |
| Boost | R Button |
| Look back | X Button |
| Crashbreaker (Crash Events only) | X Button |
| Impact Time/Aftertouch | R Button/ + Control Pad |
| Change camera | SELECT |

In addition to using the **+**Control Pad, you can use the Touch Screen and the Nintendo DS Stylus to navigate your way around the menu screens.

The Touch Screen displays general Event info such as best lap times (in Time Attack mode).

In Race Events, the Touch Screen displays your position and your rival's on an overhead map, along with your vehicle damage status. (Please note that the Vehicle damage Status only shows up in Crash Events.) It's also best to use the Touch Screen when Aftertouching your wreck into opponents (see *Impact Time and Aftertouch* on p. 7).

BURN TO EARN

BURNOUT POINTS

Take to the streets, take your chances, and take down your rivals. Driving—and crashing—with total disrespect earns you valuable Burnout Points and the rewards that come with it. Tailgating, shunting, drifting, and weaving are a measure of a burner's driving skills, so floor it to get your hands on some hardware and to get a range of new motors delivered to your garage.

BOOST BAR

Weave through oncoming traffic, drift around bends, or risk a boost-stealing shunt on your opponents to fuel your boost bar. Keep up the extreme driving for long enough and a glowing star appears next to your bar. Carry on driving like a maniac and the star fills in. Keep your nerve long enough to fill three stars and you earn maximum Burnout Points.

TAKEDOWNS

Takedowns are where you get the real speed boosts and bonus points. Smash a rival off the road to extend and fill the boost bar: one section is added per takedown, to a maximum of four. Suffer a takedown or crash, and one of those hard-won sections is smashed to nothing.

Takedowns come in two takedown target difficulties—Easy and Advanced. Meet these takedown targets to unlock new rides. Check out which ones you've completed from the Trophies screen (see *Rewards* on p. 12).

IMPACT TIME AND AFTERTOUCH

Whether you're taken down by a rampaging rival or you stack your own ride, you can still turn it to your advantage. After you crash, you go into slo-mo Impact Time. Touch the Touch Screen to guide (Aftertouch) your wreck into traffic or into the path of another burner.

RACE EVENTS

Take on the clock or take on the world. In either case, it's a marriage of street speed and crash mayhem with just one aim—make it to the finish line first. Earn medals for placing, plus Burnout Points for skillful—or just downright extreme—driving.

- Race** Make it across the finish line in first place, whatever it takes. The slicker and more aggressive your driving, the better.
- Time Attack** Attack a track and beat the best lap time.
- Road Rage** Take down as many rivals as you can to beat the course record before your damage reaches critical.
- Pursuit** You are the law. Take down the lawless vehicle target before it gets away.
- Face Off** Rate yourself as some kind of trick burner? You and a challenger go head-to-head in two Legend vehicles. Whoever comes out on top adds the same type of car that the loser drove to his Garage.
- Eliminator** Stay one step ahead of the pack: the burner in last place at the end of each lap is toast.
- Preview Lap (World Tour)** Beat the clock over an unlocked location: burn the bronze, silver, or gold time in one lap to earn bragging medals.
- Grand Prix (World Tour)** Grab as many GP points and pull as many moves as you can across these sprint races to boost your Burnout Points collection.

CRASH EVENTS

What could match the satisfaction of slamming your way into first place? How about smashing top-dollar vehicles into a multi-car pile-up? Rake in Crash Money and a medal placing to unlock exclusive vehicles in the process.

- Hit as many vehicles as possible in the limited time available. Crash Money is awarded for the number totaled and the value of the damage you inflict. Earn enough Crash Money and you might win a new set of wheels and a medal placing.

Crashbreaker

Each Crash Event has a Crashbreaker target, which counts down with every wreck you rack up. Cause enough mayhem and you can press the **X** Button to detonate your ride with a Crashbreaker, write off a few more vehicles—and cause even more Crash Money-earning damage.

- Press the **A** Button to skip the intro fly-by, but you'll miss a quick overview of the set-up at the junction and the chance to plan your attack route.

NOTE: To abort a run, access the Pause menu and select RESTART.

Bonus Pick-Ups

For extra Crash Money, pile through Cash Bonus pick-ups.



Drive through the Instant Boost for instant speed and high velocity impact.



Hit a Crashbreaker pick-up to explode instant wreckage around your car! It earns you some more Crash Money too.

NOTE: There are two Crash Events per vehicle class during the World Tour (see *World Tour* on p. 11). Win gold in both events to unlock a special Crash vehicle and add further heavyweight rides to your Garage by accumulating serious Crash Money.

WORLD TOUR

Hit the world's best burner locations and amass Global Burnout Points. Most locations feature one or more Race and Crash Events to compete in, but not all are available at once. Progress through Events and unlock more as you go.

NOTE: Successfully completed Events are marked by the kind of medal you won.

Your tour begins in the USA, but as you burn and win you can access more locations and go on to dominate Europe and the Far East.

1. Select your vehicle class. Your choice is limited to the Compact class at first—you can play with the big toys once you've had success in the Compact Grand Prix.
2. Choose a location (you are restricted to one location at first), then choose an unlocked Race or Crash Event (see *Race Events* on p. 8 and *Crash Events* on p. 9). Again, you can only choose one Race Event at first.
3. Finally select the vehicle type in your chosen Event—and get burning.

NOTE: In most Events, you unlock the next one by winning at least a bronze medal. A gold medal placing might get you a new set of wheels. Unlock enough Compact class Events to qualify for the Compact Grand Prix. Victory in this Event means you unlock the next class—the Muscle cars.

Legend Grand Prix

You have to put in some serious time behind the wheel to qualify for this final Race Event.

AFTER BURN

After each Event on the World Tour your skill is rated over a series of results screens, which differ with each type of Race and Crash Event. Your Race Event performance is measured in Burnout Points, accumulated through aggressive driving—like takedowns and tailgating, along with other driving skills—such as drift and oncoming. If you've completed a Takedown Trophy challenge, your updated progression towards earning a Trophy is also displayed (see *Trophies* on p. 13).

In Crash Events, your Crash Money and Vehicles Totalled for that Event are shown, followed by your Global Crash Total (all World Tour and Single Event Crash Money earnings). (Your Total Crash Money is the amount that you've just earned from the newly completed Crash Event.)

Drive aggressively enough or earn as much Crash Money as possible and your freshly unlocked rewards will be revealed...

REWARDS

Medals and motors—all sorts of gleaming metal awaits the successful burner.

- Choose REWARDS from the Driver Details screen at the Main menu to admire the results of your reckless driving.
- If a vehicle is grayed out, you haven't earned it yet. Highlight it to find out how to make it yours.

Garage

Success in Events unlocks new wheels: swift rides that help you win races and heavy monsters that promise easier takedowns and awesome crash damage. Feast your eyes on the beauties you've won in your Garage.

Special Events

An unlocked Special Event is worth writing home about—a postcard should do it.

Signature Takedowns

Take down a rival in the right spot and capture the moment in your photo album—and take home some big Burnout Points in the process.

Trophies

There are two categories of takedowns: easy and advanced, with four takedown targets to achieve in each. Complete a target to get your hands on a trophy. Grab all eight and a new ride is unlocked and delivered to your Garage.

SINGLE EVENT

Take part in a solo event of your choice at a Race or Crash junction Event, where all the Crash Money you earn from the ensuing carnage boosts your Global Crash Total.

NOTE: Progress through the World Tour to unlock Events and vehicles in Single Event mode. Unlock new vehicles to add to your Garage in Single Event Mode so that you can drive them on the World tour.

DRIVER DETAILS

Select DRIVER DETAILS from the Main menu to check out your general Progress and unlocked Rewards (see *Rewards* on p. 12), view your Records, and reset your World Tour stats. You can also adjust various game Settings.

GAME OPTIONS

Adjust volume and game controls:

- Select TYPE A or TYPE B controller configurations (see *Gameplay Controls* on p. 6).

DELETE DATA

Delete your World Tour Progress, Rewards, and Records.

OTHER GAME MODES

MULTIPLAYER

Whether you want to cooperate or compete, Multiplayer modes have enough extra speed and destruction for all.

NOTE: Progress through the World Tour to unlock Events and vehicles in Multiplayer mode.

MULTIPLAYER MODE

NOTE: When using DS wireless communications it is possible that communication errors may be caused by other wireless devices being used within range.

CREATE NEW GAME

Mix it up in Race and Pursuit modes with up to four other players with their own Nintendo DS systems.

1. Select one player to be the host. From the host's *Burnout Legends* Main menu, select MULTIPLAYER, then select HOST MULTI-CARD PLAY GAME to create a Single Event game.
2. Select from RACE and PURSUIT modes.
 - To join the host's game, select MULTIPLAYER from a guest Nintendo DS system and then select the name of the host.
3. The host selects START GAME when all players have joined.

SINGLE-CARD PLAY

So a buddy thinks that he can take you down? Let him try and prove it in a Single Race Event Downtown—even if he doesn't own the game. As long as he has his Nintendo DS system and some guts, you can begin the battle for bragging rights via Nintendo DS Single-Card Play:

1. From the *Burnout Legends* Main menu on the host Nintendo DS system, select SINGLE-CARD PLAY.

2. From the DS Menu Screen on the guest Nintendo DS system, touch DS DOWNLOAD PLAY to search for the host player.
3. Select the host's game from the guest Nintendo DS system and confirm at the prompt from the Download Confirmation screen. The Event is then downloaded from the host.
4. Select MULTIPLAYER from the guest Nintendo DS system to go head-to-head or SINGLE PLAYER for solo play.
 - When your friend has joined your game, follow the onscreen instructions to begin.

NOTE: Please allow for longer loading times when connecting to other Nintendo DS systems via Single-Card Play.

HINTS AND TIPS

- Use Aftertouch in Race Events to steer your wreck into your opponents and score an Aftertouch Takedown—and keep that precious boost bar segment.
- In Crash Events, each junction has a sweet spot. Find it to maximize your Crash Money. Timing your run is important. Don't forget you can also slam on the brakes or reverse if needed.
- Maximize your score by timing your Crashbreaker detonation.

SAVING AND LOADING

Burnout Legends automatically remembers your World Tour Progress, Rewards, and Records and saves them to your Game Card so you're ready to go the next time you play.

- Select DRIVER DETAILS from the Main menu and then DELETE DATA to delete your current World Tour Progress, Rewards, and Records and start over.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

ELECTRONIC ARTS LIMITED WARRANTY

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect. This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA WARRANTY INFORMATION

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: <http://warrantyinfo.ea.com>

Automated Warranty Information: You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions: US 1 (650) 628-1900

EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

TECHNICAL SUPPORT CONTACT INFO

E-mail and Website: For instant access to all of our technical support knowledge, please visit <http://techsupport.ea.com>.

Telephone Support Technical Support is also available from 8am to 6pm PST by calling us at (650) 628-4322. **No hints or codes are available from (650) 628-4322.**

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM-8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, and Burnout are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Criterion Software logo and RenderWare are trademarks or registered trademarks of Criterion Software Limited in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.



AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

| | | |
|---------------------------------|--------------------------------------|---------------------------|
| convulsions | tics oculaires ou musculaires | troubles de la vue |
| mouvements involontaires | perte de conscience | désorientation |
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 22 cm d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Mise en garde - Utilisation du stylet

Pour éviter la fatigue et l'inconfort lors de l'utilisation du stylet, ne le tenez pas trop fort et ne l'appuyez pas fortement contre l'écran. Gardez vos doigts, votre main et votre bras détendus. Les mouvements continus sans trop de pression fonctionnent aussi bien que les nombreux mouvements courts à grande pression.

Le sceau officiel et la preuve que ce produit a est fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.



Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo.

CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS^{MC}.



Jeu DS sans fil
unicartouche à
téléchargement

CE JEU VOUS PERMET DE JOUER DES MATCHS MULTIJOUEUR SANS FIL TÉLÉCHARGÉES À PARTIR D'UNE SEULE CARTOUCHE.



Jeu DS sans fil
multicartouche

CE JEU VOUS PERMET DE JOUER DES MATCHS MULTIJOUEUR SANS FIL LORSQUE CHAQUE APPAREIL DS CONTIENT UNE CARTOUCHE DE JEU.

POUR TOUS

TM

E

Violence

Cote du contenu selon l'ESRB www.esrb.org

SOUS LICENCE DE

Nintendo®

NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SŒAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2004 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--------------------------------------|----|
| POUR COMMENCER..... | 24 |
| ATTAQUER LA RUE-DE PLEIN FOJET | 24 |
| LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES | 25 |
| BRÛLER POUR GAGNER..... | 27 |
| ÉPREUVES DE COURSE..... | 28 |
| ÉPREUVES DE CRASH..... | 29 |
| TOUR DU MONDE | 31 |
| AUTRES MODES DE JEU | 34 |
| TRUCS ET ASTUCES | 35 |
| ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT | 35 |
| GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS | 36 |

VISITEZ EA^{MD} EN LIGNE À L'ADRESSE WWW.EA.COM.

POUR COMMENCER

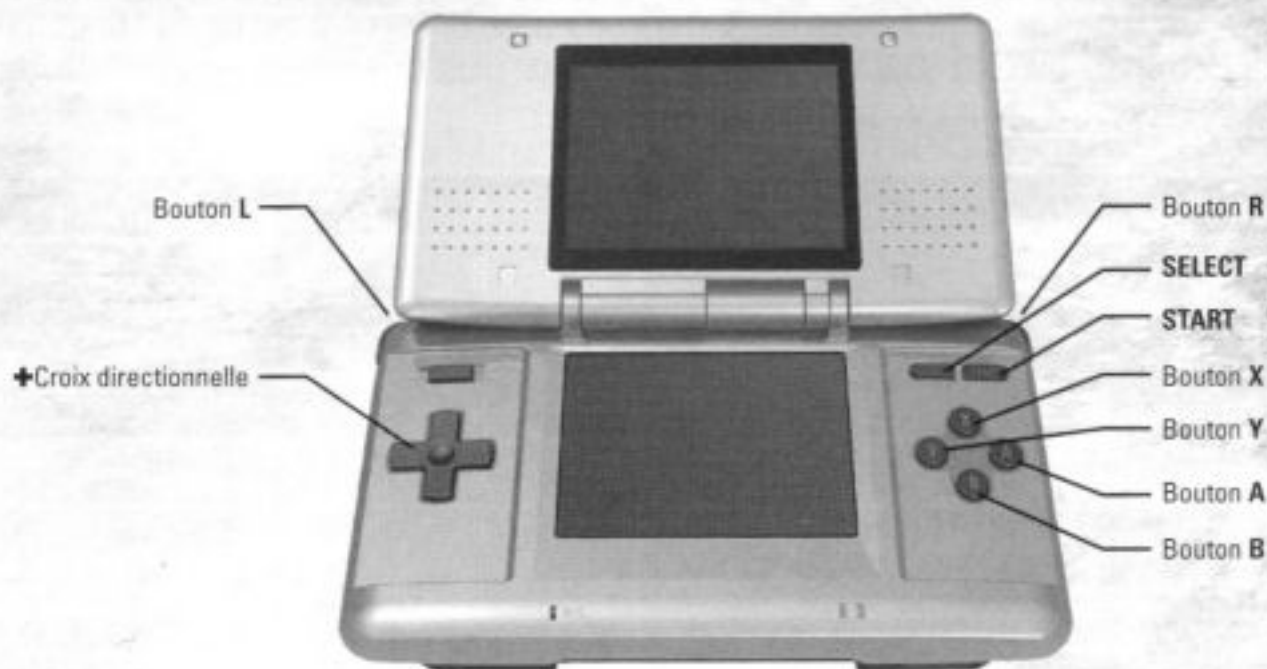
NINTENDO® DS

1. Éteignez votre appareil Nintendo® DS en appuyant sur le bouton d'alimentation. Ne jamais insérer ni retirer une cartouche de jeu lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel de *Burnout^{MC} Legends* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez votre appareil Nintendo® DS en appuyant sur le bouton d'alimentation. L'écran des mentions légales s'affiche.
4. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur **START** ou touchez l'écran tactile pour passer au menu principal.

ATTAQUER LA RUE-DE PLEIN FOUET

Les rues ne sont pas conçues pour la marche. Elles sont conçues pour être brûlées. Défiez tout adversaire dans l'ultime dispute sur les meilleures pistes et les pires zones de crash de la série *Burnout*. Vitesse. Dévastation. Chaos—C'est tout ce qui compte.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES



COMMANDES

REMARQUE : Certaines options du jeu n'ont pas besoin d'explications et ne sont pas expliquées dans ce manuel.

NAVIGUER LE MENU

| | |
|--|--------------------------------|
| Placer un élément de menu en surbrillance | +Croix directionnelle ↑ |
| Parcourir les choix | +Croix directionnelle ↔ |
| Sélectionner/Passer à l'écran suivant | Bouton A |
| Retourner à l'écran précédent | Bouton B |
| Interrompre le jeu/Accéder au menu de pause | START |

COMMANDES DE JEU

REMARQUE : Deux méthodes de commande sont offertes à partir de l'option de menu Commandes (voir *Détails pilote*, p. 33 pour plus de détails).

TYPE A (PAR DÉFAUT)

| | |
|---|---|
| Accélérer | Bouton A |
| Freiner/Reculer | Bouton B |
| Diriger | + Croix directionnelle ↔ |
| Boost | Bouton R |
| Regarder derrière | Bouton X |
| Crashbreaker (épreuves de crash seulement) | Bouton X |
| Ralenti Crash/Aftertouch | Bouton R / + croix directionnelle |
| Changer de caméra | SELECT |

En plus d'utiliser la **+**croix directionnelle, vous pouvez utiliser l'écran tactile et le stylet Nintendo DS pour naviguer parmi les écrans de menu.

L'écran tactile affiche des information générales sur les épreuves dont les meilleurs tours (en mode Contre-la-montre).

Dans le cas des épreuves de course, l'écran tactile affiche votre position ainsi que celles de vos adversaires sur une carte dans la partie supérieure, ainsi que l'état de votre véhicule. Veuillez noter que l'état de votre voiture n'apparaît que lors des épreuves de crash. Il est également mieux de vous servir de l'écran tactile lorsque vous effectuez un Aftertouch (voir *Ralenti Crash et Aftertouch*, p. 27).

BRÛLER POUR GAGNER

POINTS BURNOUT

Attaquez les rues, prenez des risques et déjouez vos adversaires. Pilotez et foncez sur tout comme un maniaque pour mériter de précieux Points Burnout ainsi que les récompenses qui les accompagnent. Suivez les autres comme une sangsue, shuntez, dérapez et zigzaguez pour démontrer vos habiletés de pilotage. Appuyez à fond sur l'accélérateur, saisissez bien le bras de vitesse et essayez les nouveaux moteurs qui vous sont livrés au garage.

INDICATEUR DE BOOST

Zigzaguez dans le trafic, dérapez dans les virages ou risquez un shunt voleur de boost contre vos adversaires pour remplir votre barre de boost. Maintenez votre conduite dangereuse assez longtemps pour voir une étoile lumineuse apparaître près de votre barre de boost. Continuez à conduire comme un maniaque pour remplir toutes les étoiles. Gardez votre sang froid assez longtemps pour remplir trois étoiles afin d'obtenir le maximum de Points Burnout.

TAKEDOWNS

Les takedowns vous permettent d'obtenir de vrais boosts de vitesse et des points bonis. Faites crasher un adversaire hors route pour agrandir et remplir votre barre de boost: une section est ajoutée par takedown, jusqu'à un maximum de quatre. Subissez un takedown ou un crash et une de ces sections durement gagnées sera supprimée.

Il existe deux niveaux de takedowns—Faciles et Avancés. Réussissez les pour déverrouiller de nouvelles voitures. Voyez lesquels vous avez réussis à l'écran Trophées (voir *Récompenses* à la p. 32).

RALENTI CRASH ET AFTERTOUCH

Qu'un adversaire vous expulse de la route ou que vous démolissiez votre propre voiture, il existe une façon d'utiliser la situation à votre avantage. Après un crash, vous passez en mode Ralenti Crash. Touchez l'écran tactile pour guider (Aftertouch) votre voiture dans le trafic ou la placer devant un adversaire.

ÉPREUVES DE COURSE

Jouez contre la montre ou contre le monde entier. Dans les deux cas, vous devez combiner la vitesse et le chaos pour atteindre l'objectif ultime : terminer premier. Gagnez des médailles selon votre classement et des Points Burnout selon vos habiletés de conduite extrême.

- Course** Faites ce qu'il faut pour terminer premier. Plus vous conduisez de façon rusée et agressive, mieux ça ira.
- Contre-la-montre** Prenez une piste d'assaut et battez le meilleur temps.
- Road Rage** Expulsez du chemin le plus grand nombre d'adversaires possible pour battre le record avant que votre voiture ne soit trop endommagée.
- Poursuite** Vous êtes la loi. Empêchez le voyou de s'enfuir en vous attaquant à sa voiture.
- Duel** Vous vous considérez un démolisseur expert? Vous participez à un duel contre un autre joueur au volant de véhicules Légende. Le vainqueur ajoute le type de voiture que conduisait le perdant à son garage.
- Éliminateur** Restez en tête du peloton: le pilote qui termine dernier à la fin de chaque tour est éliminé.
- Aperçu Tour (Tour du monde)** Battez la montre à un site déverrouillé : Battez les meilleurs temps (bronze, argent, or) en un tour et obtenez des médailles qui impressionneront vos amis.
- Grand Prix (Tour du monde)** Saisissez le plus grand nombre de points GP et réussissez le plus grand nombre de manœuvres possible au cours de ces sprints pour augmenter votre collection de Points Burnout.

ÉPREUVES DE CRASH

Que pourrait vous satisfaire plus que de détruire tout ce qui vous sépare de la ligne d'arrivée? Peut-être le fait de causer un carambolage impliquant un tas de voitures? Obtenez de l'argent crash et une médaille pour déverrouiller des véhicules exclusifs.

- Frappez le plus grand nombre de véhicules possible avant que le temps ne soit écoulé. Vous obtenez de l'argent crash selon le nombre de voitures que vous démolissez et le coût des dommages infligés. Obtenez suffisamment d'argent crash et vous gagnerez peut-être une nouvelle voiture et une médaille.

Crashbreaker

Chaque épreuve de crash compte une cible Crashbreaker qui descend chaque fois que vous démolissez une voiture adverse. Faites assez de ravages pour pouvoir appuyer sur le bouton **X** pour sacrifier votre voiture et éliminer encore plus de véhicules, causant ainsi encore plus de dommages payants.

- Appuyez sur le bouton **A** pour sauter l'intro, mais vous manquerez une vue d'ensemble rapide de la jonction et l'occasion de planifier votre attaque.

REMARQUE : Pour annuler une épreuve, accédez au menu de pause et sélectionnez RECOMMENCER.

Objets à récolter supplémentaires

Pour obtenir de l'argent crash supplémentaire, ramassez les primes.



Foncez droit vers le Boost instantané pour une accélération soudaine et un crash à haute intensité.



Récoltez un Crashbreaker pour faire exploser tout ce qui entoure votre voiture! Ceci vous donne aussi davantage d'argent crash.

REMARQUE : Il existe deux épreuves de crash par classe de véhicule durant le Tour du monde (voir *Tour du monde*, p. 31). Remportez l'or à tout coup pour déverrouiller un véhicule crash spécial et ajoutez des super bolides à votre garage en accumulant beaucoup d'argent crash.

TOUR DU MONDE

Courez sur les meilleurs sites de démolition au monde et récoltez des Points Burnout. La plupart des sites présentent plus d'une course ou épreuve de crash, mais elles ne vous sont pas toutes disponibles dès le départ. Faites des progrès au cours des épreuves qui vous sont offertes et déverrouillez le reste en cours de route.

REMARQUE : Les épreuves que vous avez réussies sont indiquées par la médaille gagnée.

Votre tour commence aux États-Unis mais au fur que vous progressez, vous accédez à d'autres sites et courez la chance de dominer l'Europe et L'Asie.

1. Sélectionnez votre classe de véhicule. Votre choix se limite d'abord à la classe Compact. Remportez le Grand Prix Compact pour jouer avec les jouets des grands.
2. Choisissez un site (au début, un seul site vous est offert), ensuite choisissez un épreuve de course ou de crash déverrouillée (voir *Épreuves de course*, p. 28 et *Épreuves de crash*, p. 29). Encore une fois, vous pouvez seulement choisir une épreuve de course au début.
3. Finalement, sélectionnez le type de véhicule pour votre épreuve et préparez-vous à filer droit devant.

REMARQUE : Dans la plupart de épreuves, vous déverrouillez l'épreuve suivante en gagnant au moins une médaille de bronze. Une médaille d'or peut vous permettre d'obtenir une nouvelle voiture. Déverrouillez un nombre suffisant d'épreuves de classe Compact pour vous qualifier à participer au Grand Prix Compact. Si vous gagnez cette épreuve, vous déverrouillez la classe suivante : les voitures modifiées (Muscle).

Grand Prix Légende

Vous devez prendre beaucoup d'expérience et faire vos preuves en conduite dangereuse pour vous qualifier pour cette épreuve.

APRÈS L'ÉPREUVE

Après chaque épreuve du Tour du monde, vos habiletés sont évaluées et vous êtes classé sur une série d'écrans de résultats, lesquels varient selon le type d'épreuve de course ou de crash. Votre performance dans une épreuve de course est mesurée en points Burnout, accumulés en effectuant des takedowns agressifs et en collant aux voitures comme une sangsue, ainsi qu'en démontrant d'autres habiletés de conduite comme le dérapage et la conduite en sens inverse au trafic. Si vous avez relevé un défi Takedown, vos progrès effectués en vue d'obtenir un trophée sont également affichés (voir *Trophées*, p.33).

Dans le cas des épreuves de crash, l'argent crash obtenu et le nombre de véhicules détruits dans cette épreuve sont affichés, suivis de votre Total Dégâts Crash (tout l'argent obtenu au Tour du monde et aux courses simples). (Votre Argent Total en Crash est le montant que vous venez d'obtenir à l'épreuve crash que vous venez de terminer.)

Conduisez assez agressivement ou obtenez le plus d'argent crash possible pour qu'on vous révèle les prix fraîchement déverrouillés...

RÉCOMPENSES

Des médailles et des moteurs, pleins de types de métaux qui attendent les grands gagnants.

- Choisissez RÉCOMPENSES à partir de l'écran Détails Pilote au menu principal pour admirer les résultats de votre conduite dangereuse.
- Si une voiture est grisée, elle ne vous appartient pas encore. Placez-la en surbrillance pour savoir comment l'obtenir.

Garage

Réussissez des épreuves pour déverrouiller de nouvelles voitures : des bolides qui vous aideront à gagner des courses et des monstres qui facilitent la démolition et assurent des dommages grandioses. Admirez les beautés que vous avez gagnées dans votre garage.

Épreuves spéciales

Une épreuve spéciale déverrouillée vous donne de quoi vous vanter.

RACE EVENTS

Take on the clock or take on the world. In either case, it's a marriage of street speed and crash mayhem with just one aim—make it to the finish line first. Earn medals for placing, plus Burnout Points for skillful—or just downright extreme—driving.

- Race** Make it across the finish line in first place, whatever it takes. The slicker and more aggressive your driving, the better.
- Time Attack** Attack a track and beat the best lap time.
- Road Rage** Take down as many rivals as you can to beat the course record before your damage reaches critical.
- Pursuit** You are the law. Take down the lawless vehicle target before it gets away.
- Face Off** Rate yourself as some kind of trick burner? You and a challenger go head-to-head in two Legend vehicles. Whoever comes out on top adds the same type of car that the loser drove to his Garage.
- Eliminator** Stay one step ahead of the pack: the burner in last place at the end of each lap is toast.
- Preview Lap
(World Tour)** Beat the clock over an unlocked location: burn the bronze, silver, or gold time in one lap to earn bragging medals.
- Grand Prix
(World Tour)** Grab as many GP points and pull as many moves as you can across these sprint races to boost your Burnout Points collection.

AUTRES MODES DE JEU

MULTIJOUEUR

Que vous vouliez faire équipe ou non, les modes multijoueur fournissent assez de vitesse et de destruction pour tout.

REMARQUE : Faites des progrès en mode Tour du monde pour déverrouiller des épreuves et des voitures en mode Multijoueur.

MODE MULTIJOUEUR

REMARQUE : Lorsque vous utilisez la fonction de communication DS sans fil, des erreurs de communication peuvent se produire si d'autres appareils sans fil sont utilisés à proximité.

CRÉATION D'UNE NOUVELLE PARTIE

Jouez en modes Course et Poursuite contre 1, 2 ou trois amis possédant des appareils Nintendo DS.

1. Sélectionnez le joueur qui sera l'hôte. À partir du menu principal *Burnout Legends* de l'hôte, sélectionnez MULTIJOUEUR, puis sélectionnez HEBERGER PARTIE EN JEU MULTI-CARTES pour créer un match de course simple.
2. Sélectionnez le mode COURSE ou POURSUITE.
 - Pour vous joindre au match de l'hôte, sélectionnez MULTIJOUEUR à partir de votre appareil Nintendo DS puis sélectionnez le nom de l'hôte.
3. L'hôte sélectionne ensuite COMMENCER PARTIE une fois que tous les joueurs sont présents.

JEU À UNE CARTOUCHE

Un de vos amis croit qu'il peut vous battre? Laissez-le tenter de le prouver dans le cadre d'une épreuve de course Downtown, même s'il ne possède pas le jeu. Tant qu'il possède un appareil Nintendo DS et beaucoup de courage, vous pouvez jouer un contre l'autre grâce au jeu unicartouche de la Nintendo DS.

1. À partir du menu principal de *Burnout Legends* du l'appareil Nintendo DS de l'hôte du match, sélectionnez JEU UNE CARTE.

2. À partir de l'écran du menu DS de l'appareil Nintendo DS de l'invité, touchez DS DOWNLOAD PLAY pour trouver l'hôte.
 3. Sélectionnez le match de l'hôte à partir de l'appareil Nintendo DS du joueur invité et confirmez à l'écran de confirmation de téléchargement. L'épreuve est ensuite téléchargée à partir de l'appareil de l'hôte.
 4. Sélectionnez MULTIJOUEUR à partir de l'appareil Nintendo DS de l'invité pour jouer un contre l'autre ou sélectionnez SOLO pour jouer seul.
- Une fois que votre ami s'est joint à la partie, suivez les instructions à l'écran pour commencer.

REMARQUE : Permettez une plus longue durée de chargement lorsque la connexion aux autres appareil Nintendo DS se fait dans le cadre d'un jeu à une cartouche.

TRUCS ET ASTUCES

- Utilisez l'Aftertouch durant les épreuves de course pour diriger votre tas de ferraille droit sur vos adversaires et réussir un takedown Aftertouch—et conserver la section supplémentaire sur votre barre de boost.
- Dans les épreuves de crash, chaque jonction compte une zone idéale. Trouvez-la pour obtenir le maximum d'argent crash. La synchronisation est importante. N'oubliez pas que vous pouvez freiner ou reculer si nécessaire.
- Maximisez votre pointage en planifiant bien votre explosion Crashbreaker.

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Burnout Legends se souvient automatiquement de vos progrès, récompenses et records au Tour du monde et les sauvegarde sur votre cartouche de jeu pour que tout soit prêt la prochaine fois que vous jouez.

- Sélectionnez DÉTAILS PILOTE à partir du menu principal puis SUPPRIMER DONNÉES pour supprimer vos progrès, vos récompenses et records au Tour du monde et repartir à zéro.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresse ou implicite, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis, et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE DE EA

Si le support d'enregistrement ou le manuel a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement ou le manuel présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

En ligne : <http://warrantyinfo.ea.com>

Message enregistré portant sur la garantie – Notre système de message automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

É.-U. 1 (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, Californie 94063-9025.

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Pour obtenir de l'assistance technique, vous pouvez également nous téléphoner au (650) 628-4322, entre 8h00 et 17h00 (heure du Pacifique). Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En **Australie :**

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au **Royaume-Uni :**

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Téléphone : (0870) 243-2435.

En **Australie :** Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, le logo de EA et Burnout sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Le logo de Criterion Software et RenderWare sont des marques de commerce ou des marques déposées de Criterion Software Limited aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA^{MD} est une marque de Electronic Arts^{MD}.

RENSEIGNEMENTS LÉGAUX IMPORTANTS

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice. Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels appareils annulera la garantie de votre produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si vous n'utilisez pas ce type de mécanisme et que votre appareil cesse de fonctionner, veuillez contacter le Service à la clientèle ou de soutien technique de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Proof of Purchase/Preuve d'achat
Burnout Legends
1513905



0 14633 15139 8

Electronic Arts Inc.
209 Redwood Shores Parkway
Redwood City, CA 94065
PRINTED IN USA 1513905