

**GAME BOY ADVANCE**

AGB-BMHE-USA

**MEDAL OF HONOR**  
**INFILTRATOR**

**INSTRUCTION BOOKLET**  
**LIVRET D'INSTRUCTIONS**





**WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT 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, 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 - Repetitive Motion Injuries**

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

**⚠ WARNING - Battery Leakage**

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to your Game Boy. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

To avoid battery leakage:

- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix alkaline and carbon zinc batteries.
- Do not mix different brands of batteries.
- Do not use nickel cadmium batteries.
- Do not leave used batteries in the Game Boy. When the batteries are losing their charge, the power light may become dim, the game sounds may become weak, or the display screen may be blank. When this happens, promptly replace all used batteries with new batteries.
- Do not leave batteries in the Game Boy or accessory for long periods of non-use.
- Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy, always slide the power switch OFF.
- Do not recharge the batteries.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct directions. Insert the negative end first. When removing batteries, remove the positive end first.
- Do not dispose of batteries in a fire.





THIS PRODUCT HAS BEEN RATED BY THE ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. FOR INFORMATION ABOUT THE ESRB RATING, OR TO COMMENT ABOUT THE APPROPRIATENESS OF THE RATING, PLEASE CONTACT THE ESRB AT 1-800-771-3772, OR VISIT WWW.ESRB.ORG.



THIS OFFICIAL SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY. LICENSED BY SALE FOR USE ONLY WITH OTHER AUTHORIZED PRODUCTS BEARING THE OFFICIAL NINTENDO SEAL OF QUALITY.



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



THIS GAME IS COMPATIBLE WITH THE NINTENDO GAMECUBE VIDEO GAME SYSTEM.

**THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE VIDEO GAME SYSTEM.**

LICENSED BY



NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.  
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

# CONTENTS

**STARTING THE GAME** ..... 4

**COMPLETE GAME CONTROLS** ..... 5

**INTRODUCTION** ..... 7

**GETTING STARTED** ..... 8

**ON THE BATTLEFIELD** ..... 10

**MULTI-PLAYER**..... 16

**NINTENDO GAMECUBE™ CONNECTIVITY** ..... 18

**SAVING AND LOADING**..... 19

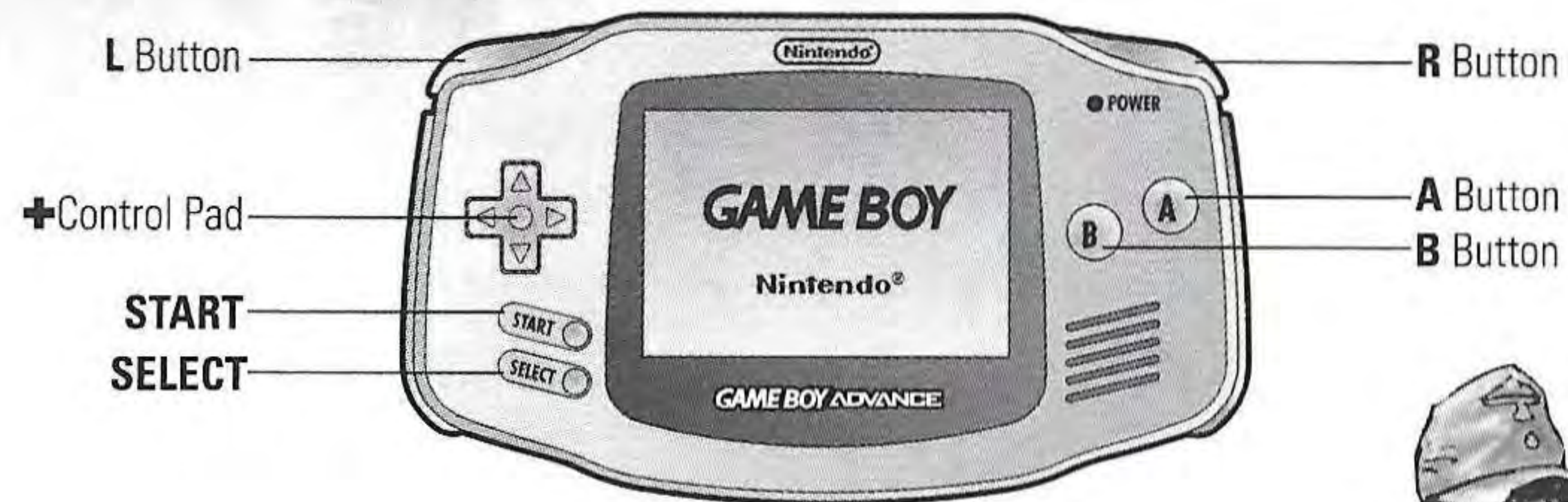
**CREDITS** ..... 21

**LIMITED 90-DAY WARRANTY** ..... 22

La version française commence à la page 25.



# STARTING THE GAME



1. Turn OFF the power switch on your Nintendo® Game Boy® Advance. Never insert or remove a Game Pak when the power is ON.
2. Insert the *Medal of Honor Infiltrator™* Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Language select screen appears.
4. Select a language and press the **A** Button to advance to the Title screen.
5. When the Title screen appears, press **START** to advance to the Main menu (➤ p. 8).



# COMPLETE GAME CONTROLS

## MENU OPTIONS

ACTION	CONTROL
Highlight Option	+Control Pad
Select Option	A Button
Previous Screen	B Button

## CONTROLS

ON FOOT	CONTROL
Movement	+Control Pad
Fire Weapon	A Button
Change Weapon	B Button
Reload/Use Stationary Weapon	L Button
Strafe	R Button (hold)
View Objectives	SELECT
Pause	START



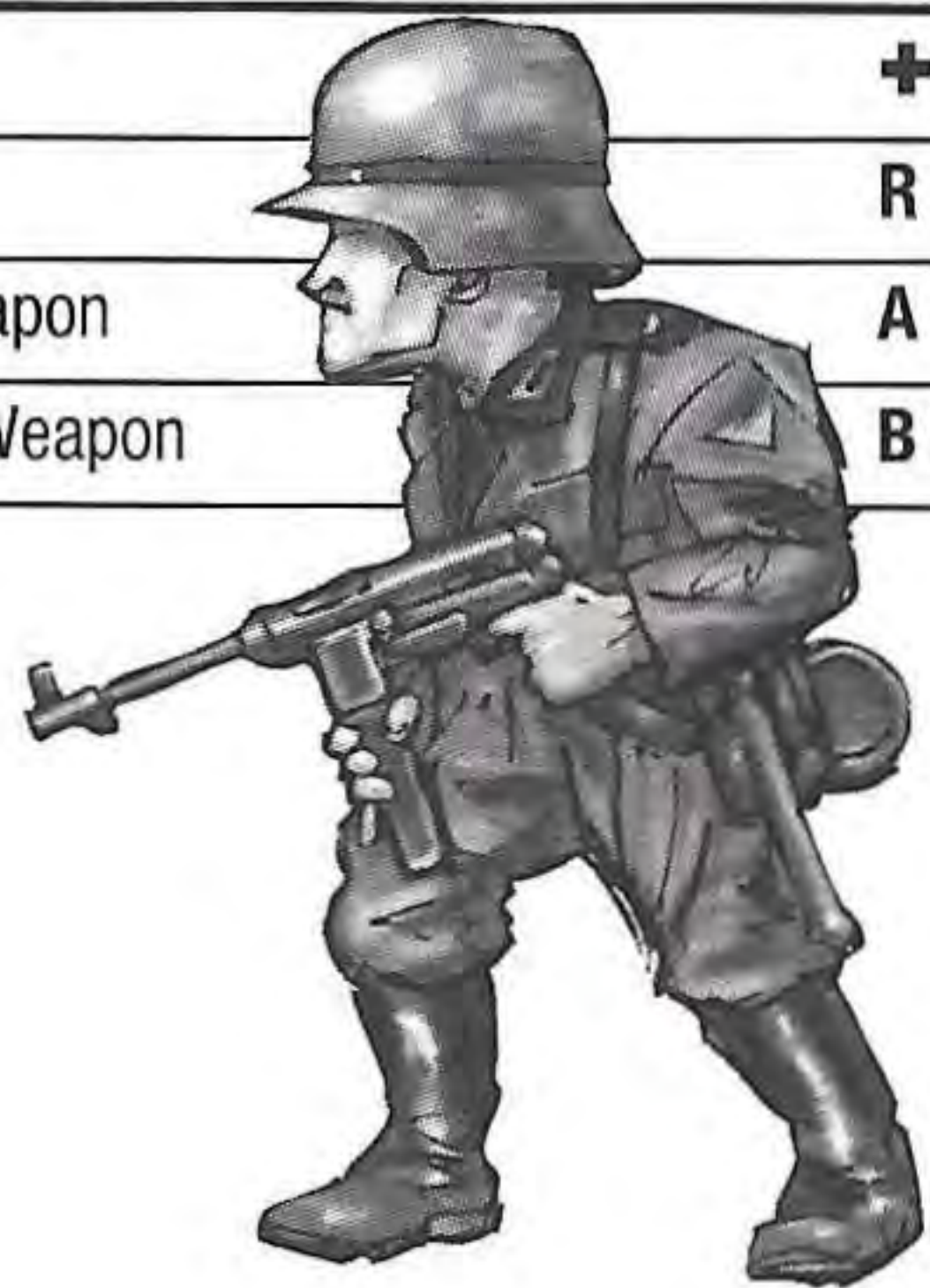
## DRIVING

Movement	+Control Pad
Fire Weapon	A Button
Change Weapon	B Button
Mount/Dismount	L Button
Fix Turret	R Button (hold)

## CONTROL

## SHOOTING LEVELS

Aim Sight	+Control Pad
Precision Aim	R Button (hold) + +Control Pad
Fire Primary Weapon	A Button
Use Secondary Weapon	B Button



## INTRODUCTION

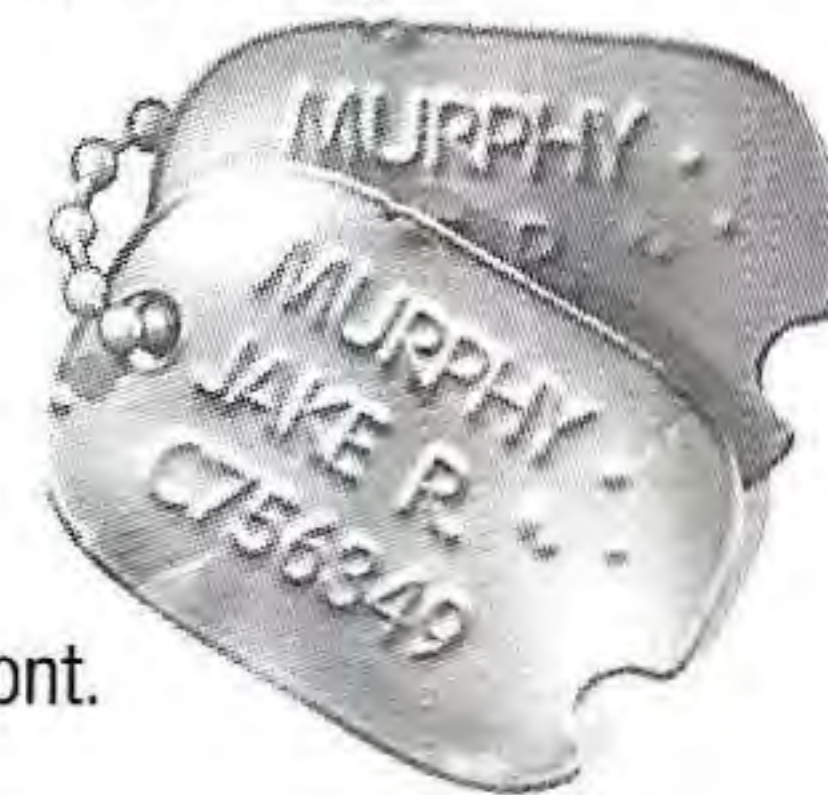
It's a long, rough road from the deserts of Africa to the heart of Nazi Germany, but in WWII the Allies managed to push Axis forces all the way back one dusty, deadly block at a time. *Medal of Honor Infiltrator* is your opportunity to experience this historic military push as you play soldier in some of World War II's most famous battles.

You are Corporal Jake Murphy, one gritty soldier in a colossal mess of a war. You are called upon to spearhead the Allied effort and you must fight in all kinds of conditions, manning a wide variety of weapons and using clever tactics to overcome Axis strongholds. Keep your wits about you and don't despair if the going gets tough, because the world is behind you as you clear the road to victory!

### FEATURES:

- ◇ Three different level types: Action, Tactical, and Shooting.
- ◇ Drivable tanks for taking out tough-to-kill enemies.
- ◇ Intelligent enemy soldiers react appropriately to threats.
- ◇ Choose from four different weapons kits.
- ◇ 15 action-packed levels set across Africa, the Western Front and the Eastern Front.
- ◇ Six multiplayer maps that can be played cooperatively or as enemies.
- ◇ Nintendo GameCube™ Connectivity: Display Nintendo GameCube™ level maps.
- ◇ Unlock the brutal Survival mode.

**For more info** about this and other titles, visit EA GAMES™ on the web at [www.eagames.com](http://www.eagames.com).





## GETTING STARTED

Pay attention to these basic pre-game preparations, Murphy, because you'll be in battle before you know it.

### MAIN MENU

The Main menu offers access to everything in the game.



### CAMPAIGN

Take on the enemy one level at a time in a continuing series of missions. Completing a level unlocks it for Quick Start mode (➤ below).

### MULTI-PLAYER

Link up to another Game Boy® Advance and play with or against a friend.

### OPTIONS

Change the game's audio settings.

### EXTRAS

Connect to *Medal of Honor™ Rising Sun* on the Nintendo GameCube™, play the unlockable game modes, or view the game credits.

### QUICK START

Play your favorite levels one at a time. You can access any level you have unlocked in Campaign mode.

**NOTE:** Default settings in this manual appear in **bold** type.

## STARTING A GAME

### To start your first Campaign game:

1. Select **CAMPAIGN** from the Main menu. The Campaign menu appears.
2. Select **CONTINUE**. Gameplay begins.

### To start a Quick Start game:

1. Select **Quick Start** from the Main menu.

**NOTE:** Only levels that have been unlocked in Campaign mode are available to play.

2. Press the **+**Control Pad to select the mission you would like to load. The mission begins.

❖ To start a Multi-Player game, ➤ *Multi-Player* on p. 16.



## ON THE BATTLEFIELD

One determined little guy can make all the difference, even on a chaotic battlefield. The Allies are relying on you to be that little guy, Murphy. Stay low and keep your eyes open, and you just might have a chance.

## TOPDOWN BATTLES

View the battlefield from overhead as you roam on foot or drive a tank.



- ⇒ Shoot enemy soldiers to make your life easier—and longer. Tap the **A** Button to fire a single accurate shot, or hold the **A** Button for less accurate rapid-fire shooting.
- ⇒ Should you find yourself up close and personal with an enemy soldier, press the **A** Button to deliver a knockout blow.
- ⇒ Grenades require a delicate touch. The longer you hold down the **A** Button, the further your grenade flies.

⇒ Enemy soldiers often drop ammunition or health packs which you can use. Pick them up quickly by running over them, or they will vanish.

⇒ A wildly wagging gun is a sure giveaway of a green soldier. To Strafe, press and hold the **R** Button. This holds your gun (or tank barrel) in one position while you continue to move.

## ACTION LEVELS

These levels don't require much strategy but they do require plenty of fast-paced fighting. Keep your weapon loaded and dispatch all enemies to clear each area. Flashing arrows appear when a new area opens.

## TACTICAL LEVELS

You'll need to think to complete these levels, Murphy, that's why you're wearing a helmet. If the fighting gets too intense, it's usually because you could have done it an easier way.

Stealth may be your best weapon when traveling behind enemy lines on a tactical level. Take your time and study the behavior of guards. They can often be avoided or tricked, preventing alarms and the swarms of enemy soldiers that come with them. You'll steer clear of searchlights too if you know what's good for you.

## BUNKERS

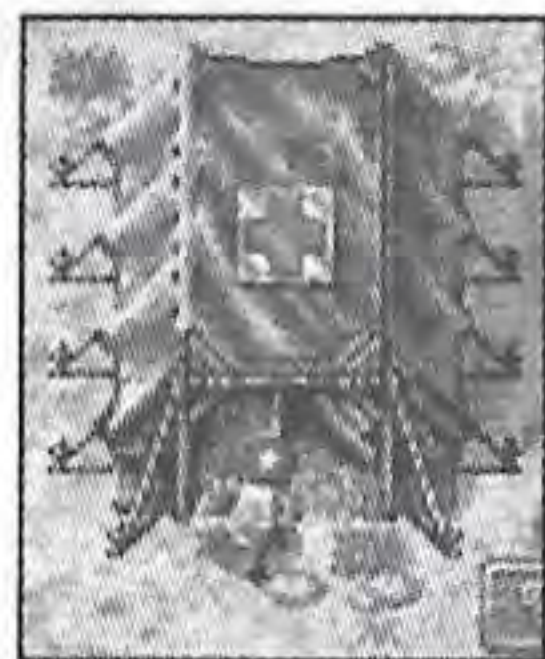
Reinforced concrete bunkers don't have much ambiance, but they're a great place to find weapons. Each weapons bunker offers you a choice of weapon sets, although not necessarily all four sets. Some houses also contain weapons and ammo, so try exploring your environment (➤ *Weapons* on p. 15).

Once you enter a bunker the available weapon sets are displayed. Press the **+**Control Pad ⇄ to highlight a weapon set, then press the **A** Button to leave the bunker with the chosen weapons. Your ammunition is always fully stocked when you leave a bunker.



## FIELD HOSPITALS

These tent structures feature a prominent first aid cross on the roof. Walk in and you're instantly healed.



## SPECIAL WEAPONS

Don't miss your chance to take command of the special weapons that await you on the battlefield, such as tanks or the MG42 mounted gun. These weapons display a flashing arrow.

- ⇒ Stand by the weapon or tank and press the **L** Button to man these weapons.
- ✧ Special weapons feature a limitless supply of ammunition, denoted by an infinity symbol: ∞
- ⇒ While firing the MG42, hold the **R** Button to scatter your fire over a larger area.
- ⇒ When in a tank, press the **B** Button to switch between your primary and secondary weapons,

## EXTRA LIVES

Gain an extra life for each mission you complete.

## DEATH

Death is to be strictly avoided, Murphy. Should you fail to do so, you restart at the last save point within the level (usually an ammo bunker), but run out of lives and it's Game Over for you.

## SHOOTING BATTLES

Man a mounted weapon—either stationary or on a moving vehicle—and use your shooting skills to stop the enemy onslaught from a first-person perspective.



- ⇒ Accurate aiming separates the men from the boys on shooting levels. Move your crosshairs to a target quickly, then hold the **R** Button to aim precisely.
- ⇒ Your primary weapon does not run out of bullets, but continuous fire decreases accuracy. Try to limit your itchy trigger finger to intermittent short bursts.
- ⇒ Fire your secondary weapon by pressing the **B** Button, but remember to conserve ammunition for times of need.
- ⇒ In addition to small arms fire you can expect to be attacked by tanks, artillery, and enemy grenades. Shoot the incoming rounds as they fly towards you to avoid getting blown up.
- ✧ For a complete list of game controls, ➤ *Complete Game Controls* on p. 5.



## OBJECTIVES

Your objectives are laid out for you on the mission briefing screens that precede each level, so get out there and do what needs to be done, Murphy. And don't miss the tips that accompany each briefing, they could save your tail.

### MAIN OBJECTIVES

These tasks are do-or-die. You must complete every main objective to finish each level.

### SUB OBJECTIVES

You don't need to complete any sub objectives to progress in the game, but you should do them if you like medals and rewards—and what self-respecting soldier doesn't?

**NOTE:** If you complete all the objectives (main and sub) in the game, you are rewarded with an alternate ending.

⇒ To view your current objectives once you're in battle, press **SELECT**.

◇ Completed objectives show a checkmark in the corresponding box.



## WEAPONS

There are four different sets of weapons available to you. Try not to blow yourself up with the grenades.

<b>KIT</b>	<b>PRIMARY WEAPON</b>	<b>SECONDARY WEAPON</b>
General issue Kit	 Thompson SMG	 10 Grenades
Assault Kit	 Browning Automatic Rifle	 5 Grenades
Demolition Kit	 M1 Garand	 Demo Charges
Anti Armour Kit	 Colt 45 Pistol	 Bazooka

## OPTIONS MENU

Adjust the volume of sound effects and music using the Control Pad.

**SOUND FX VOLUME** Set to **HIGH**, LOW, MEDIUM, or OFF.

**MUSIC VOLUME** Set to **HIGH**, LOW, MEDIUM, or OFF.

## PAUSE MENU

Battle got you rattled, Murphy? Take a break by pausing the game.

⇒ To pause the game, press **START**. To un-pause the game, press **START** or the **B** Button.

**RESUME** Return to the heat of battle.

**QUIT TO TITLE** Quit the current game.

**RESTART LEVEL** Try this level again.

**OBJECTIVES** Remind yourself why you're in this battle (➤ *Objectives* on p. 14).



## MULTI-PLAYER

Two Game Boy® Advances can link together to play *Medal of Honor Infiltrator*.

### To begin a Multi-Player mode match:

1. Select MULTI-PLAYER from the Main menu. The multiplayer game screen appears.
  - ✧ If no other player is detected, a message appears reading "Searching for Game Boy® Advance." Please make sure that a Game Boy® Advance Game Link® cable is attached to both systems.
  - ⇒ To return to the Main menu, press the **B** Button.
2. Select a multiplayer game mode and adjust game settings (> *Death Match Mode* below and *Allied Assault* on p. 17).
3. Press the **A** Button to begin. A message reading "Waiting for opponent to join game" appears.
4. The second player selects MULTI-PLAYER from his or her Main menu. Gameplay begins.

## DEATH MATCH MODE

It's kill or be killed in this one-on-one shootout mode.

<b>MAP</b>	<b>BRITTANY</b> , TUNISIA, or BERGEN
<b>TIME</b>	3, 5, 10, 15, or 20 minutes or Infinite time limit
<b>MAX KILLS</b>	1, 3, 5, 10, 15, 25, or Infinite kills to win



## ALLIED ASSAULT

You'll have to work together to complete these treacherous shooting levels. They're too intense for one shooter to survive.

### To create a custom mission:

1. From the Select Map screen, highlight one of the three available maps: Boat, Airfield, or Town. Press the **A** Button to add the map to your custom mission.
2. Select five maps to fill the five slots in your custom mission.
3. Press **START** to begin gameplay.

## SURVIVAL MODE

**NOTE:** Survival mode remains locked until you complete the game.

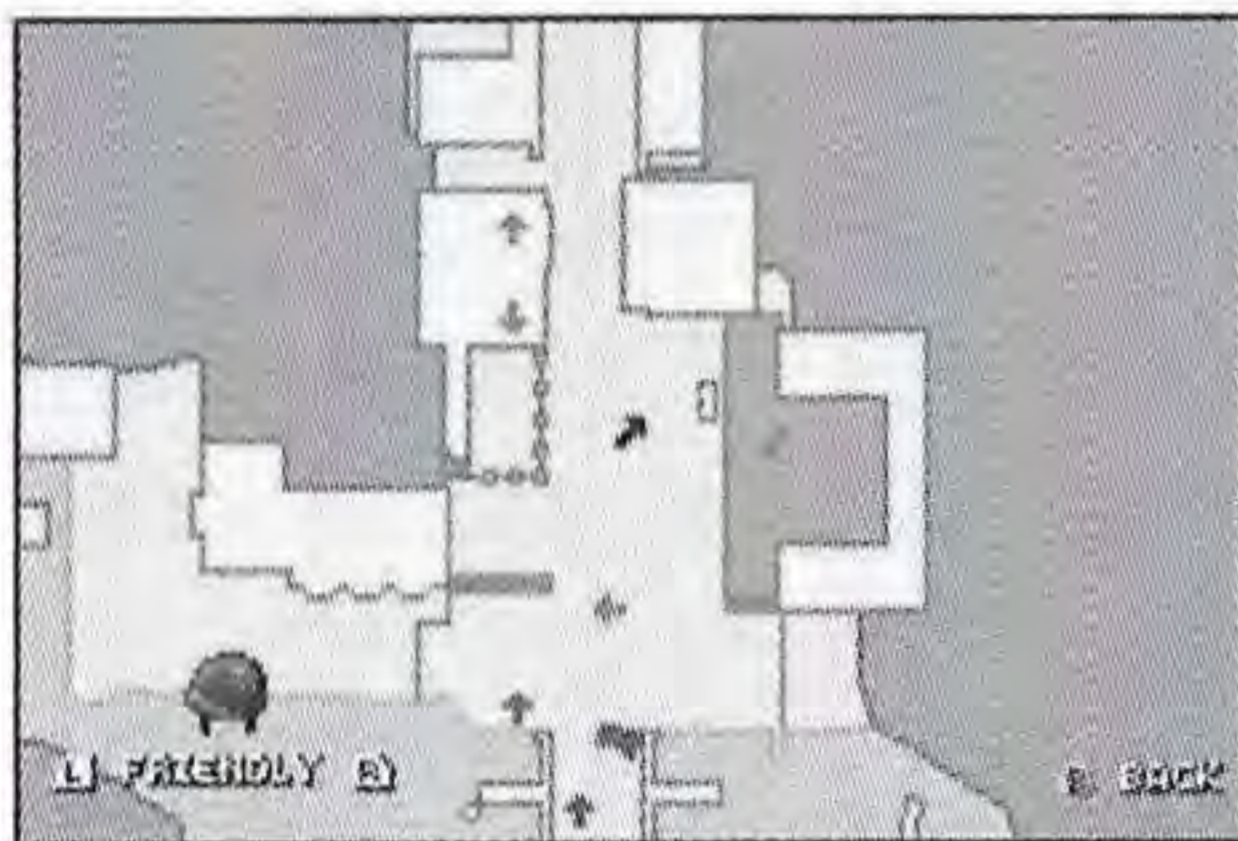
Protect yourself from a never-ending German assault. You have access to plenty of weapons, and a kill counter appears onscreen to keep track of the number of kills you have made. Beat your personal best by taking out more enemy soldiers than your previous high score.





## NINTENDO GAMECUBE™ CONNECTIVITY

Connect your *Medal of Honor Infiltrator* for the Game Boy® Advance to *Medal of Honor™ Rising Sun* for the Nintendo GameCube™ with a Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable and use your Game Boy® Advance as a map of the current mission in *Medal of Honor Rising Sun*.



✧ Connecting to *Medal of Honor Rising Sun* allows you to see mini maps of the Nintendo GameCube™ levels.

### To connect your Game Boy® Advance to your Nintendo GameCube™:

1. Turn OFF the Nintendo GameCube™ by pressing the POWER Button, and turn OFF the power switch on your Game Boy® Advance.
2. Insert a *Medal of Honor Infiltrator* Game Boy® Advance Game Pak in your Game Boy® Advance.
3. Connect the Nintendo GameCube™ and Game Boy® Advance with a Nintendo GameCube™-Game Boy® Advance cable and then turn them both ON.
4. At the *Medal of Honor Infiltrator* Main menu, select EXTRAS, then select NINTENDO GAMECUBE LINK.

**NOTE:** You must insert the Nintendo GameCube™ - Game Boy® Advance cable into Controller Port 1 or Controller Port 2 on your Nintendo GameCube™.

5. As you play *Medal of Honor Rising Sun* on your Nintendo GameCube™, you can see the map of the current level on the screen of your Game Boy® Advance.

⇒ Press the L Button/R Button on your Game Boy® Advance to switch between the active items you wish to see displayed on your mini map for your current level in *Medal of Honor Rising Sun*.

✧ For more information on the map, please refer to the Game Boy® Advance Connectivity section of your *Medal of Honor Rising Sun* manual.

**NOTE:** Nintendo GameCube™ connectivity only works with Single Player Campaign mode in *Medal of Honor Rising Sun*.

## SAVING AND LOADING

You can save and manage three separate campaign games. Quick Games and Multi-Player games cannot be saved.

### To save a campaign game:

1. Select CAMPAIGN from the Main menu. The Campaign Data menu appears.
2. Select the slot you would like to save your game in. Your campaign games are automatically saved at the end of each level.

### To load a saved campaign game:

1. Select CAMPAIGN from the Main menu. The Campaign Data menu appears.
2. Select the game you would like to load.
3. Select CONTINUE. Gameplay begins.



### To copy a campaign game:

1. Select CAMPAIGN from the Main menu. The Campaign Data menu appears.
2. Select the game you would like to copy and press the **A** Button.
3. Select COPY. The Select Destination screen appears.
4. Select the destination for your copied game. An overwrite warning appears.
5. Select YES. The game is copied.

### To erase a campaign game:

1. Select CAMPAIGN from the Main menu. The Campaign Data menu appears.
2. Select the Campaign you would like to erase and press the **A** Button.
3. Select ERASE. An erase game warning appears.
4. Select YES. The game is erased.



## CREDITS

**Developed by:** Netherock Ltd.

**Producer:** James Stewart

**Programming:** David Leitch, Kriss Daniels, Andy Jones, Neil Wilson, Carl Muller, Chris Walsh

**Art:** Robin Levy, Nicholas Thomas, Gary Kemp, Bliz, Adam Tween, Kevin McMahon, Jon Trafford

**Design:** Will Doyle, Robin Levy, David Barley, Stuart Ryall

#### Audio:

Music conversion by Allister Brimble

Sound effects conversion by Will Davis

**Special Thanks:** Fish, Marco, Fergus

### ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES (EALA)

**Producer:** Jon Galvan

**Creative Director:** Brady Bell

**Technical Director:** Mark Dochtermann

**Senior Producer:** Matt Powers

**Executive Producer:** Rick Giolito

**Director of Localization:** Thilo W. Huebner

**Localization Producer:** Lea Milic

**Test Lead:** Caleb Sweazy

**Test Team:** Alan Blanco, John Cross, David Dimov, Jake Nannery, Michael Wale

**Movies:** Jon Galvan, Anthony Miller

### MOH Rising Sun

**Design:** Chris Cross

**Connectivity:** Brian Berry

**Connectivity Art:** Jeff Bigman

### ELECTRONIC ARTS UNITED KINGDOM (EAUK)

**Vice President:** Richard Leinfellner

**Project Manager:** Andy Miller

**Senior Team Leader:** Paul Watson

**Team Leader:** David Grove

**Testers:** Simon Watson, Chris Mayhew

**Special Thanks:** John Batter, Ted Schouten, Fred Garvin, Joan M. Mathys, MOH Rising Sun Teams

### ELECTRONIC ARTS REDWOOD SHORES (EARS)

**Product Marketing Manager:** Lincoln Hershberger

**Project Manager:** John Burns

**Package Design:** Hamagami/Carroll, Inc.

**Documentation:** Noah Davis

**Quebecois Translation:** Julie-Anne LaRoche

**Documentation Layout:** Chris Held

**NA Customer Quality Control:** Travis Alger, Anthony Barbagallo, Jason Collins, Benjamin Crick, Eron Garcia, Darryl Jenkins, Dave Knudson, Joseph Lee, Russell Medeiros, Adam Rivera, Simon Steel, Rob Stiasny



# 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 product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

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, please return the product along with (1) a check or money order for \$15.00 made payable to Electronic Arts, (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. We strongly recommend that you send your product using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

## EA WARRANTY CONTACT INFO

**E-mail and Website:** <http://techsupport.ea.com>

**Phone:** (650) 628-1900

## EA WARRANTY MAILING ADDRESS

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

**TECHNICAL SUPPORT**—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322 Monday through Friday between 8:30–11:45 AM or 1:00–4:30 PM, Pacific Standard Time.

## HOW TO REACH US ONLINE

**E-mail and Website:** <http://techsupport.ea.com>



Software and Documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor Infiltrator, EA, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.





**AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE LIVRET DE PRÉCAUTIONS QUI ACCOMPAGNE CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL, LOGICIEL OU ACCESSOIRE NINTENDO®. CE LIVRET CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES DE SÉCURITÉ.**

**INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO**

### **⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque**

Certains individus (environ 1 sur 4000) peuvent avoir des crises d'épilepsie ou s'évanouir lorsque exposés à au clignotement de lumières d'une télévision ou d'un jeu vidéo, même s'ils n'ont jamais eu de crises auparavant.

Toute personne ayant déjà eu une crise d'épilepsie, perdu connaissance ou été victime d'autres symptômes liés à l'épilepsie devraient consulter un médecin avant de jouer à un jeu vidéo.

Les parents devraient surveiller leurs enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo. Si vous ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants, cessez le jeu et consultez un médecin :

**Convulsions**  
**Troubles de la vue**

**Tics oculaires/musculaires**  
**Mouvements involontaires**

**Perte de conscience**  
**Désorientation**

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie pendant le jeu :

1. Assoyez-vous où tenez-vous le plus loin possible de l'écran
2. Jouez sur le plus petit écran de télévision possible
3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. À toutes les heures, prenez une pause de 10 à 15 minutes.

### **⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues au mouvement répétitif**

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

- Prenez une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu, même si vous ne croyez pas en avoir besoin.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets ou des bras, cessez le jeu et reposez-vous quelques heures avant de reprendre le jeu.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, cessez le jeu et consultez un médecin.

### **⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide des piles**

L'écoulement de l'acide des piles peut causer des blessures et endommager le Game Boy. S'il y a fuite, lavez minutieusement la peau et les vêtements contaminés. Évitez tout contact de l'acide des piles avec votre bouche ou vos yeux. Un écoulement de l'acide des piles peut provoquer l'apparition de petits bruits secs.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'utilisez pas de vieilles piles avec des neuves. (Changez toutes les piles en même temps)
- N'utilisez pas de piles alcalines avec d'autres types de piles.
- Ne mélangez pas différentes marques de piles.
- N'utilisez pas de piles au nickel-cadmium.
- Ne laissez pas de piles usées dans votre Game Boy. Quand les piles perdent leur énergie, le témoin lumineux peut diminuer d'intensité, le son, faiblir et l'écran d'affichage, s'assombrir. Dans ce cas, remplacez promptement toutes les piles par des piles neuves.
- Ne laissez pas les piles dans un Game Boy ou dans un accessoire pendant de longues périodes de non utilisation.
- Quand les piles ont perdu toute leur énergie et quand vous avez terminé de jouer, éteignez l'appareil.
- Ne rechargez pas les piles.
- Insérez les piles du bon côté. Assurez-vous que les signes positifs (+) et négatifs (-) se trouvent en bonne position. Insérez l'extrémité portant un signe négatif (-) en premier. Quand vous retirez les piles, retirez-en l'extrémité portant le signe positif (+) en premier.
- Ne jetez jamais les piles dans les flammes.





LE PRÉSENT PRODUIT A ÉTÉ COTÉ PAR L'ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD. POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LE SYSTÈME DE COTATION DE L'ESRB, OU POUR DONNER VOTRE OPINION SUR L'À-PROPOS DE LA COTATION, VEUILLEZ CONTACTER L'ESRB AU 1-800-771-3772 OU VISITER WWW.ESRB.ORG.

LE SCEAU OFFICIEL EST LA PREUVE QUE NINTENDO A APPROUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT. LORSQUE VOUS ACHETEZ DES PRODUITS ET ACCESSOIRES, RECHERCHEZ TOUJOURS CE SCEAU POUR VOUS ASSURER QUE LES PRODUITS SONT COMPATIBLES. TOUS LES PRODUITS NINTENDO NE DOIVENT ÊTRE UTILISÉS QUE CONJOINTEMENT À D'AUTRES PRODUITS AUTORISÉS PORTANT LE SCEAU OFFICIEL DE QUALITÉ NINTENDO.



CE LOGICIEL COMPREND UN MODE MULTIJOUEUR QUI NÉCESSITE UN CÂBLE GAME LINK® POUR GAME BOY® ADVANCE.



CE JEU EST COMPATIBLE AVEC LA CONSOLE DE JEU NINTENDO GAMECUBE.

**CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO PORTATIF GAME BOY® ADVANCE.**

## TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER .....	30
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES.....	31
INTRODUCTION .....	33
COMMENT JOUER.....	34
SUR LE CHAMP DE BATAILLE .....	36
MULTIJOUEUR.....	42
CONNEXION AU NINTENDO GAMECUBE <sup>MC</sup> .....	44
ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT.....	45
MENTIONS AU GÉNÉRIQUE.....	47
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS .....	48

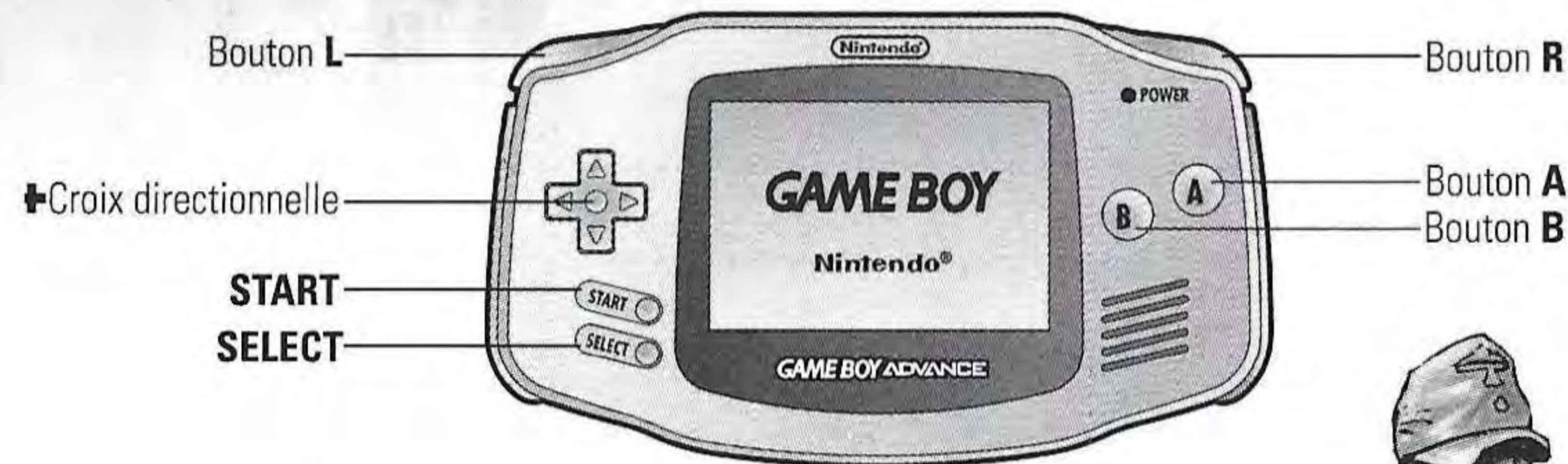
SOUS LICENCE DE



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



# POUR COMMENCER



1. Éteignez votre appareil Nintendo® Game Boy® Advance. Ne jamais insérer ni retirer un logiciel lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez le logiciel *Medal of Honor Infiltrator<sup>MD</sup>* dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien le verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran de choix de la langue apparaît.
4. Sélectionnez une langue et appuyez sur le bouton **A** pour passer à l'écran titre.
5. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur **START** pour passer au menu principal. (➤ p. 34.)



# LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES

## OPTIONS DE MENU

ACTION	COMMANDE
Mettre l'option en surbrillance	+Croix directionnelle
Sélectionner l'option	Bouton <b>A</b>
Écran précédent	Bouton <b>B</b>

## COMMANDES

À PIED	COMMANDE
Mouvement	+Croix directionnelle
Faire feu à l'aide de l'arme principale	Bouton <b>A</b>
Changer d'arme	Bouton <b>B</b>
Recharger/Utiliser arme fixe	Bouton <b>L</b>
Zigzaguer	Bouton <b>R</b> (maintenir enfoncé)
Afficher les objectifs	<b>SELECT</b>
Pause	<b>START</b>



## CONDUITE

Mouvement

Feu

Changer d'arme

Monter/Démonter

Fixer tourelle

## NIVEAUX DE TIR

Viser

Tir de précision

Faire feu

Utiliser arme secondaire

## COMMANDE

+Croix directionnelle

Bouton **A**

Bouton **B**

Bouton **L**

Bouton **R** (maintenir enfoncé)

## COMMANDE

+Croix directionnelle

Bouton **R** (maintenir enfoncé) + +croix directionnelle

Bouton **A**

Bouton **B**



## INTRODUCTION

Une longue et difficile route sépare les déserts d'Afrique et le centre de l'Allemagne nazie. Lors de la Deuxième Guerre mondiale, les Alliés ont réussi à repousser complètement et de façon meurtrière les forces de l'Axe, un bloc à la fois. Le logiciel *Medal of Honor Infiltrator* vous donne l'occasion de faire l'expérience de cette poussée militaire historique en incarnant un soldat dans l'une des batailles les plus célèbres de la Deuxième Guerre mondiale.

Vous êtes le caporal Jake Murphy, un valeureux soldat au milieu d'une guerre désastreuse. Vous devez diriger l'effort de guerre allié et vous battre dans diverses conditions, manier une grande variété d'armes et appliquer des tactiques habiles pour vaincre la forteresse de l'Axe. Restez attentif et ne vous désespérez pas si la situation se complique, car vous avez l'appui du monde entier dans votre quête de victoire!

### FONCTIONS :

- ◇ Trois niveaux différents : action, tactique et tir.
- ◇ Des chars maniables pour vaincre des ennemis coriaces.
- ◇ Des soldats ennemis intelligents qui réagissent de façon appropriée aux menaces.
- ◇ Le choix de quatre troussees différentes d'armes.
- ◇ Quinze niveaux remplis d'action ayant pour cadre l'Afrique, le front Ouest et le front Est.
- ◇ Six cartes multijoueurs dont on peut se servir pour jouer ensemble ou contre un autre joueur.
- ◇ Connexion au Nintendo GameCube<sup>MC</sup> : Afficher les cartes de niveaux Nintendo GameCube<sup>MC</sup>.
- ◇ Le mode Survie débloquable.

**Pour obtenir plus d'informations** sur le présent jeu et d'autres produits, visitez EA GAMES<sup>MD</sup> sur le Web à l'adresse [www.eagames.com](http://www.eagames.com).



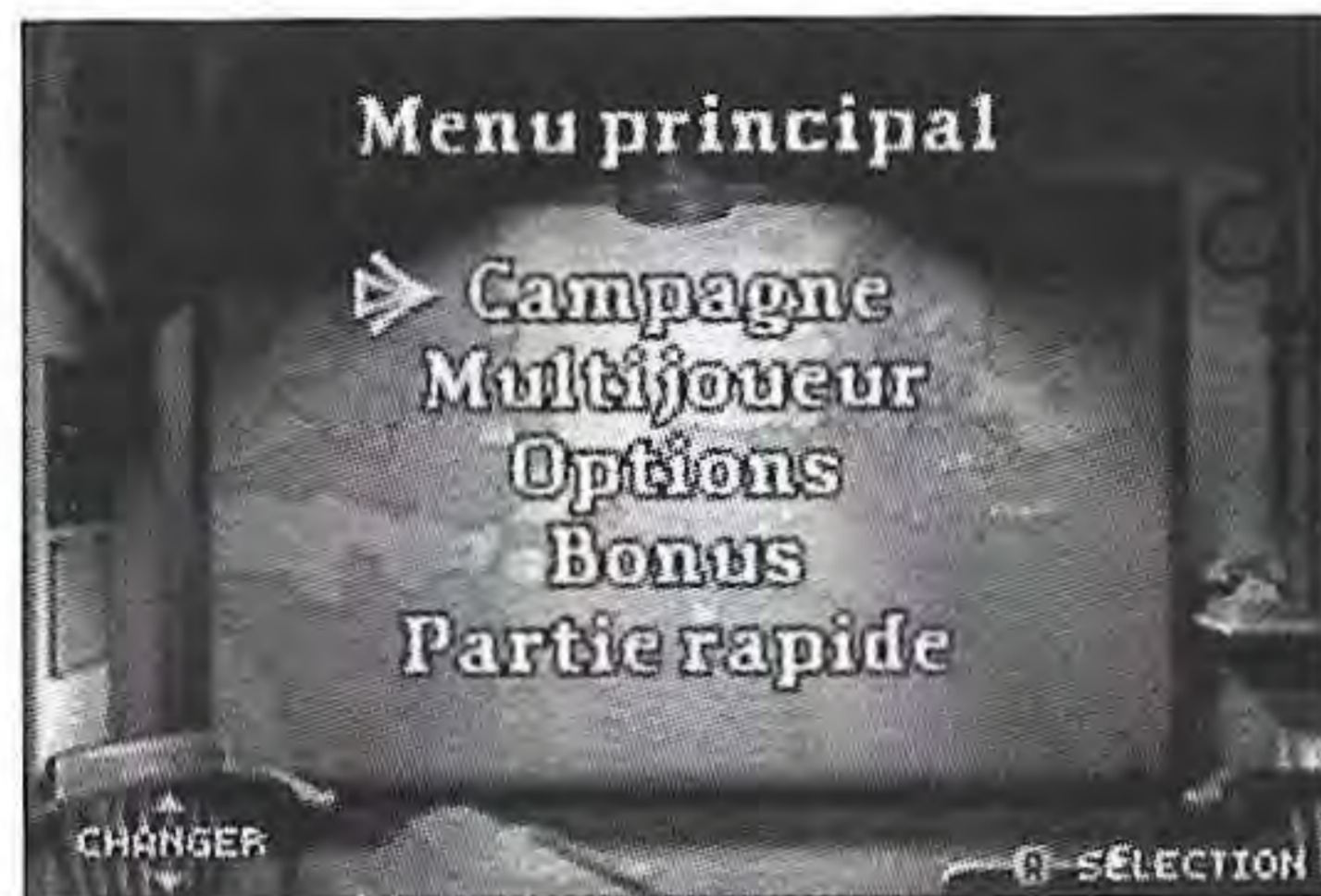


## COMMENT JOUER

Prêtez attention aux options préparatoires de base, Murphy, car la bataille s'engagera avant même que vous ne vous en aperceviez.

## ÉCRAN DU MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous donne accès à toutes les options du jeu.



### CAMPAGNE

Attaquer l'ennemi un niveau à la fois dans une série de missions continues. Lorsque vous terminez un niveau, vous le déverrouillez pour le mode Partie rapide (► ci-dessous).

### MULTIJOUEUR

Connecter votre Game Boy® Advance à celui d'un ami pour jouer avec lui ou contre lui.

### OPTIONS

Changer les paramètres audio du jeu.

### BONUS

Se connecter à *Medal of Honor Rising Sun* sur la console Nintendo GameCube<sup>MC</sup>, jouer les modes de jeux déverrouillables ou examiner les crédits de jeu.

### PARTIE RAPIDE

Jouer vos niveaux favoris un à la fois. Vous pouvez accéder à n'importe quel niveau déverrouillé en mode Campagne.

**REMARQUE :** Les paramètres par défaut sont indiqués en **gras** dans ce manuel.

## COMMENCER UNE PARTIE

**Pour commencer votre première campagne :**

1. Sélectionnez **CAMPAGNE** dans le menu principal. Le menu Campagne s'affiche.
2. Sélectionner **CONTINUER**. Le jeu commence.

**Pour commencer une partie rapide :**

1. Sélectionnez **PARTIE RAPIDE** dans le menu principal.

**REMARQUE :** Seuls les niveaux qui ont été déverrouillés en mode Campagne sont disponibles.

2. Sélectionnez la mission que vous voulez charger. Le menu Partie rapide s'affiche.

✧ Pour commencer une partie multijoueur, ► *Multijoueur* à la p. 42.



## SUR LE CHAMP DE BATAILLE

Un modeste soldat peut faire toute la différence, même sur un champ de bataille où règne le chaos. Les Alliés comptent sur vous pour occuper ce rôle, Murphy. Restez penché et gardez les yeux ouverts, et vous pourriez connaître du succès.

## BATAILLES VUES DU CIEL

Visualisez le champ de bataille d'en haut en vous déplaçant à pied ou en pilotant un char.



- ⇒ Abattez les soldats ennemis pour vous faciliter la tâche—et vivre plus longtemps. Frappez continuellement sur le bouton **A** pour tirer un coup précis ou maintenez enfoncé le bouton **A** pour tirer des coups rapides moins précis.
- ⇒ Si vous vous retrouvez nez à nez avec un soldat ennemi, appuyez sur le bouton **A** pour le mettre KO.
- ⇒ Les grenades doivent être manipulées délicatement. Plus vous maintenez longtemps enfoncé le bouton **A**, plus la grenade volera loin.

- ⇒ Les soldats ennemis échappent souvent des munitions ou des troussees médicales que vous pouvez utiliser. Ramassez-les rapidement en passant dessus sinon elles disparaissent.
- ⇒ Une arme qui bouge sans arrêt est un indice certain qu'il s'agit d'un soldat novice. Pour zigzaguer, appuyez sur le bouton **R** et maintenez-le enfoncé. Cela assure que votre arme (ou le canon de votre arme) reste pointée dans la même direction pendant que vous continuez de vous déplacer.

## NIVEAUX D'ACTION

Ces niveaux exigent peu de stratégie, mais exigent des combats rapides. Gardez votre arme chargée et liquidez tous vos ennemis pour dégager chaque secteur. Des flèches clignotantes apparaissent quand un nouveau secteur est disponible.

## NIVEAUX TACTIQUES

Vous devrez réfléchir avant d'atteindre ces niveaux, Murphy, c'est la raison pour laquelle vous portez un casque. Si le combat s'intensifie, c'est généralement parce que vous auriez pu faire les choses plus simplement.

La discrétion pourrait être votre meilleure arme quand vous vous déplacez derrière des lignes ennemies dans un niveau tactique. Prenez votre temps et étudiez le comportement des gardes. Souvent, vous pouvez les esquiver ou les piéger, ainsi vous empêchez les alarmes de retentir et les hordes d'ennemis d'accourir. Vous éviterez de vous tenir dans le rayon des phares de recherche si vous savez ce qui est bon pour vous.

## BUNKERS

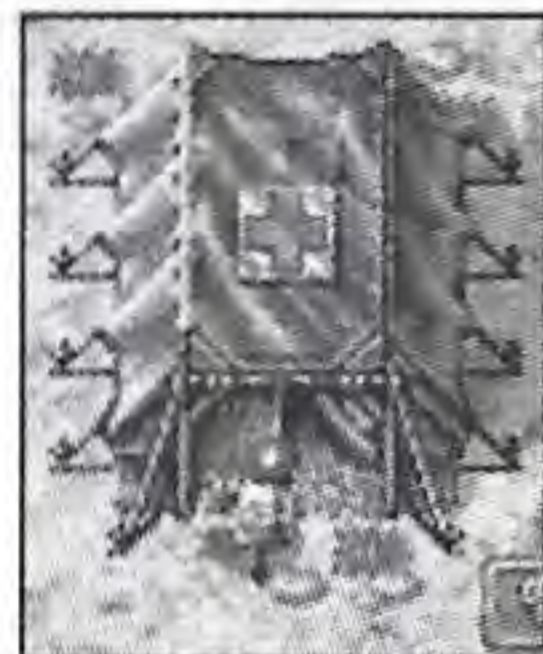
Les bunkers de béton ne sont pas très chaleureux, mais ils sont l'endroit par excellence pour obtenir des armes. Chaque bunker vous offre un choix d'ensemble d'armes, mais pas nécessairement les quatre ensembles. Des maisons contiennent également des armes et des munitions, essayez donc d'explorer votre environnement. (➤ *la section Armes* à la p. 41).

Quand vous entrez dans un bunker, les ensembles d'armes disponibles s'affichent. Utilisez la **+** croix directionnelle ⇄ pour placer un ensemble d'armes en surbrillance, puis appuyez sur le bouton **A** pour quitter le bunker en emportant les armes choisies. Vous avez toujours une réserve de munitions quand vous quittez un bunker.



## HÔPITAUX SUR LE TERRAIN

Ces tentes se distinguent par une grande croix rouge installée sur leur toit. Pénétrez dans l'une de ces tentes et vous êtes instantanément guéri.



## ARMES SPÉCIALES

Ne ratez pas l'occasion de prendre le contrôle des armes spéciales qui vous attendent sur le champ de bataille, comme les chars et l'arme montée MG42. Une flèche clignotante indique leur présence.

- ⇒ Tenez-vous près de l'arme ou du char et appuyez sur le bouton **L** pour manier ces armes.
- ✧ Les armes spéciales ont des réserves de munitions illimitées, indiquées par le signe infini. ∞
- ⇒ Lorsque vous tirez à l'aide du MG42, maintenez le bouton **R** enfoncé pour répartir le feu sur une plus grande étendue.
- ⇒ Lorsque vous êtes dans un char, appuyez sur le bouton **B** pour balancer entre votre arme primaire et secondaire.

## VIES SUPPLÉMENTAIRES

Gagnez une vie supplémentaire pour chaque mission achevée.

## DÉCÈS

Vous devez à tout prix rester en vie, Murphy. Si vous décédez, vous revenez au dernier point où vous vous trouviez dans le niveau (généralement le bunker de munitions), mais vous êtes à court de vies et la

## BATAILLES DE TIRS

Servez-vous d'une arme montée—en position immobile ou à bord d'un véhicule en route—et utilisez vos talents de tireur pour stopper l'assaut ennemi d'un point de vue FPS.



- ⇒ C'est à la précision du tir qu'on reconnaît un homme d'un garçon. Déplacez rapidement votre viseur vers une cible, puis maintenez enfoncé le bouton **R** pour viser avec précision.
- ⇒ Votre arme principale n'est jamais à court de munitions, mais faire feu continuellement réduit sa précision. Préférez de brèves rafales intermittentes à des tirs continus.
- ⇒ Utilisez votre arme secondaire en appuyant sur le bouton **B**, mais n'oubliez pas de garder des munitions en cas de besoin.
- ⇒ En plus des tirs d'armes de petit calibre, attendez-vous à être attaqué par des chars, des l'artillerie et des grenades. Tirez sur les cartouches qui viennent vers vous pour éviter de vous trouvez sous une pluie de tirs.
- ✧ Pour la liste complète des commandes de jeu, ➤ *Liste complète des commandes* à la p. 31.



## OBJECTIFS

Vos objectifs sont indiqués dans les écrans briefing qui précèdent chaque niveau. Alors, allez-y, lancez-vous dans le combat et faites ce qu'il faut, Murphy. Ne ratez pas les conseils qui accompagnent chaque briefing, ils pourraient vous sauver la vie.

**OBJECTIFS PRINCIPAUX** Ces tâches sont une question de vie ou de mort. Vous devez atteindre chaque objectif principal pour terminer chaque niveau.

**OBJECTIFS SECONDAIRES** Il n'est pas nécessaire d'atteindre les objectifs secondaires pour réaliser des progrès, mais vous devriez les atteindre si vous aimez les médailles et les prix – et quel soldat qui se respecte n'aime pas les décorations?

**REMARQUE :** Si vous atteignez tous les objectifs (principaux et secondaires) du jeu, une autre fin s'offre à vous.

⇒ Pour consulter vos objectifs en cours pendant que vous menez un combat, appuyez sur **SELECT**.

◇ Les objectifs atteints sont indiqués par un crochet.



## ARMES

Quatre séries différentes d'armes sont à votre disposition. Essayez de ne pas vous faire exploser avec les grenades.

KIT	PRIMARY WEAPON	SECONDARY WEAPON
Trousse générale	 Thompson SMG	 10 Grenades
Trousse d'assaut	 Fusil-mitrailleur Bar	 5 Grenades
Trousse de démolition	 M1 Garand	 Charges explosives
Trousse antiblindée	 Pistolet Colt	 Bazooka

## MENU OPTIONS

Réglez le volume des effets sonores et de la musique à l'aide de la croix directionnelle.

**VOLUME SON** Réglez à **ÉLEVÉ**, **MOYEN**, **SANS**, ou **BAS**

**VOLUME MUSIQUE** Réglez à **ÉLEVÉ**, **BAS**, **MOYEN** ou **SANS**.

## MENU DE PAUSE

Le combat vous a affaibli, Murphy? Prenez une pause en interrompant la partie.

⇒ Appuyez sur **START** pour interrompre la partie. Pour reprendre le jeu, appuyez sur **START** ou sur le bouton **B**.

**REPRENDRE** Retourner au coeur de l'action

**RETOUR AU TITRE** Quitter la partie en cours.

**RECOMMENCER NIVEAU** Retenter ce niveau.

**OBJECTIFS** Rappelez-vous les raisons pour lesquelles vous combattez. (➤ *Objectifs*, p. 40.) 41



## MULTIJOUEUR

Deux appareils Game Boy® Advance peuvent être connectés ensemble pour jouer à *Medal of Honor Infiltrator*.

### Pour commencer une partie en mode Multijoueur :

1. Sélectionnez MULTIJOUEUR dans le menu principal. L'écran de jeu multijoueur apparaît.  
❖ Si aucun autre joueur n'est détecté, le message « Recherche de Game Boy® Advance » s'affiche. Veuillez vous assurer qu'un câble Game Boy® Advance Game Link® relie les deux appareils.  
⇒ Pour revenir au menu principal, appuyez sur le bouton **B**.
2. Sélectionnez le mode de jeu Multijoueur et réglez les paramètres de jeu (*Mode Match à mort* ci-dessous et *Assaut allié* à la p. 43).
3. Appuyez sur le bouton **A** pour commencer. Le message « Attendez que l'adversaire rejoigne la partie » s'affiche.
4. Le deuxième joueur sélectionne MULTIJOUEUR dans son menu principal. Le jeu commence.

## MODE MATCH À MORT

Dans ce mode duel, vous avez le choix entre tuer ou être tué.

<b>CARTE</b>	<b>BRETAGNE, TUNISIE</b> ou <b>BERGEN</b>
<b>DURÉE</b>	<b>1, 2, 3, 5, 10</b> minutes ou <b>infini</b>
<b>MORTS MAXI</b>	<b>1, 3, 5, 10, 15, 25</b> morts ou <b>infini</b> pour gagner



## ASSAUT ALLIÉ

Vous devrez travailler en équipe pour atteindre ces niveaux de tir sournois. Ils sont trop intenses pour qu'un seul tueur puisse survivre.

### Pour créer une mission personnalisée :

1. Dans le menu Choix de carte, placez une des trois cartes disponibles en surbrillance : bateau, aérodrome ou ville. Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour ajouter la carte à votre mission personnalisée.
2. Sélectionnez cinq cartes pour remplir les cinq blocs de votre mission personnalisée.
3. Appuyez sur **START** pour commencer à jouer.

## MODE SURVIE

**REMARQUE :** Le mode Survie reste verrouillé jusqu'à ce que vous ayez terminé le jeu.

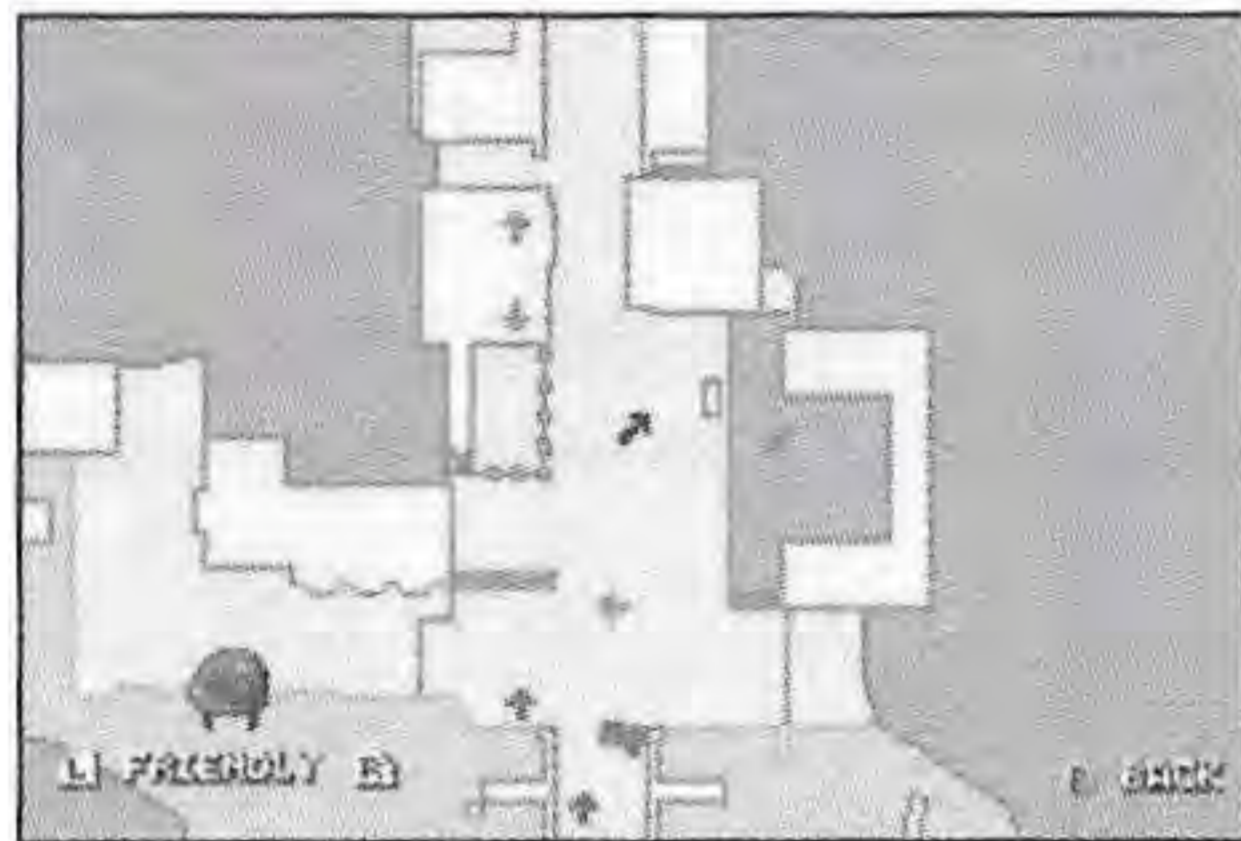
Protégez-vous de l'inlassable assaut allemand. Vous avez accès à une foule d'armes et un compteur de morts apparaît à l'écran pour vous indiquer le nombre de personnes que vous avez tué. Battez votre record personnel en éliminant davantage de soldats que la fois précédente.





## CONNEXION AU NINTENDO GAMECUBE<sup>MC</sup>

Connectez votre logiciel *Medal of Honor Infiltrator* pour Game Boy<sup>®</sup> Advance au jeu *Medal of Honor<sup>MC</sup> Rising Sun* pour Nintendo GameCube<sup>MC</sup> à l'aide d'un câble Nintendo GameCube<sup>MC</sup>-Game Boy<sup>®</sup> Advance et utilisez votre appareil Game Boy<sup>®</sup> Advance pour voir la carte de la mission en cours de *Medal of Honor Rising Sun*.



✧ Vous connecter à *Medal of Honor Rising Sun* vous permet de voir des minicartes des niveaux de Nintendo GameCube.

### Pour connecter votre appareil Game Boy<sup>®</sup> Advance à votre appareil Nintendo GameCube<sup>MC</sup> :

1. Éteignez votre appareil Nintendo GameCube<sup>MC</sup> en appuyant sur le bouton POWER et éteignez votre appareil Game Boy<sup>®</sup> Advance en appuyant sur l'interrupteur d'alimentation.
2. Insérez le logiciel *Medal of Honor Infiltrator* pour Game Boy<sup>®</sup> Advance dans votre appareil Nintendo Game Boy<sup>®</sup> Advance.
3. Connectez votre appareil Nintendo GameCube<sup>MC</sup> et votre appareil Game Boy<sup>®</sup> Advance à l'aide d'un câble Nintendo GameCube<sup>MC</sup>-Game Boy<sup>®</sup> Advance et allumez les deux appareils.

**REMARQUE :** Vous devez insérer le câble Nintendo GameCube<sup>MC</sup> - Game Boy<sup>®</sup> Advance dans le port de manette 1 ou le port de manette 2 de votre Nintendo GameCube<sup>MC</sup>.

4. En jouant à *Medal of Honor Rising Sun* sur votre appareil Nintendo GameCube<sup>MC</sup>, vous pouvez voir la carte du niveau actuel sur l'écran de votre appareil Game Boy<sup>®</sup> Advance.  
⇒ Appuyez sur le bouton L ou le bouton R de votre Game Boy<sup>®</sup> Advance pour changer les éléments actifs que vous voulez voir affichés sur votre minicarte du niveau actuel dans *Medal of Honor Rising Sun*.  
✧ Pour obtenir de plus amples informations sur la carte, veuillez consulter la section portant sur la connectivité de Game Boy<sup>®</sup> Advance dans votre manuel *Medal of Honor Rising Sun*.

**REMARQUE :** La connexion à un appareil Nintendo GameCube<sup>MC</sup> ne fonctionne qu'avec le mode Single Player Campaign de *Medal of Honor Rising Sun*.

## ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT

Vous pouvez enregistrer et gérer trois campagnes séparées. Les parties rapides et multijoueur ne peuvent être enregistrées.

### Pour enregistrer une campagne :

1. Sélectionnez CAMPAGNE dans le menu principal. Le menu Données campagne s'affiche.
2. Sélectionnez l'espace où vous voulez sauvegarder votre partie. Vos campagnes sont automatiquement enregistrées à la fin de chaque niveau.

### Pour charger une campagne enregistrée :

1. Sélectionnez CAMPAGNE dans le menu principal. Le menu Données campagne s'affiche.
2. Sélectionnez la partie que vous voulez charger.
3. Sélectionnez CONTINUER. Le jeu commence.



### Pour copier une campagne :

1. Sélectionnez CAMPAGNE dans le menu principal. Le menu Données campagne s'affiche.
2. Sélectionnez la partie que vous voulez copier et appuyez sur le bouton **A**.
3. Sélectionnez COPIER. L'écran Choix destination s'affiche.
4. Sélectionnez la destination où vous voulez copier votre partie. Un message vous indiquant que la partie sera écrasée s'affiche.
5. Sélectionnez OUI. La partie est copiée.

### Pour effacer une campagne :

1. Sélectionnez CAMPAGNE dans le menu principal. Le menu Données campagne s'affiche.
2. Sélectionnez la campagne que vous voulez effacer et appuyez sur le bouton **A**.
3. Sélectionnez EFFACER. Un message vous indiquant que la partie sera effacée s'affiche.
4. Sélectionnez OUI. La partie est effacée.



## MENTIONS AU GÉNÉRIQUE

**Développé par :** Netherock Ltd.

**Producteur :** James Stewart

**Programmation :** David Leitch, Kriss Daniels, Andy Jones, Neil Wilson, Carl Muller, Chris Walsh

**Art :** Robin Levy, Nicholas Thomas, Gary Kemp, Bliz, Adam Tween, Kevin McMahon, Jon Trafford

**Conception :** Will Doyle, Robin Levy, David Barley, Stuart Ryall

**Audio :**

Conversion musicale par Allister Brimble

Conversion des effets sonores par Will Davis

**Remerciements particuliers :** Fish, Marco, Fergus

### ELECTRONIC ARTS LOS ANGELES (EALA)

**Producteur :** Jon Galvan

**Directeur créatif :** Brady Bell

**Directeur technique :** Mark Dochtermann

**Réalisateur sénior :** Matt Powers

**Chef de production :** Rick Giolito

**Directeur de la localisation :** Thilo W. Huebner

**Producteur de la localisation :** Lea Milic

**Chef des tests :** Caleb Sweazy

**Équipe de testeurs :** Alan Blanco, John Cross, David Dimov, Jake Nannery, Michael Wale

**Films :** Jon Galvan, Anthony Miller

### MOH Rising Sun

**Conception :** Chris Cross

**Connexion :** Brian Berry

**Art de connexion :** Jeff Bigman

### ELECTRONIC ARTS ROYAUME UNI (EAUK)

**Vice-président :** Richard Leinfellner

**Directeur de projet :** Andy Miller

**Chef d'équipe senior :** Paul Watson

**Chef d'équipe :** David Grove

**Testeurs :** Simon Watson, Chris Mayhew

**Remerciements particuliers :** John Batter, Ted Schouten, Fred Garvin, Joan M. Mathys, MOH Rising Sun Teams

### ELECTRONIC ARTS REDWOOD SHORES (EARS)

**Directeur de la commercialisation :** Lincoln Hershberger

**Directeur de projet :** John Burns

**Conception de l'emballage :** Hamagami/Carroll, Inc.

**Documentation :** Noah Davis

**Traduction de la documentation :** Isabella Peressini

**Coordination de la traduction :** Julie-Anne LaRoche

**Mise en page de la documentation :** Chris Held

**Contrôle de la qualité – Amérique du Nord :** Travis Alger, Anthony Barbagallo, Jason Collins, Benjamin Crick, Eron Garcia, Darryl Jenkins, Dave Knudson, Joseph Lee, Russell Medeiros, Adam Rivera, Simon Steel, Rob Stiasny



# 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. 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

Veillez 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, un abus ou une négligence quelconque, 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 retraceable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

## RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, veuillez retourner le produit accompagné d'un chèque ou d'un mandat-poste de 15,00 \$ US à l'ordre d'Electronic Arts, 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. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraceable.

## SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

**Courriel et Internet :** <http://techsupport.ea.com>

**Téléphone :** (650) 628-1900

## ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

**ASSISTANCE TECHNIQUE** - Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322 du lundi au vendredi, de 8 h 30 à 11 h 45 ou de 13 h à 16 h 30, heure du Pacifique. **Prenez note que ce service n'est offert qu'en anglais.**

## COMMENT NOUS JOINDRE EN LIGNE

**Courriel et Internet :** [fr-support@ea.com](mailto:fr-support@ea.com) (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)



Logiciel et documentation © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor Infiltrator, EA, EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques de commerce ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Medal of Honor est une marque de commerce ou une marque déposée d'Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays pour les jeux vidéos et les jeux d'ordinateurs. Tous droits réservés. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs. EA GAMES<sup>MD</sup> est une marque de Electronic Arts<sup>MD</sup>.





**Proof of Purchase/Preuve d'achat**  
*Medal of Honor Infiltrator*  
1471905





ELECTRONIC ARTS INC.  
209 REDWOOD SHORES PARKWAY  
REDWOOD CITY, CA 94065

1471905  
PRINTED IN THE USA