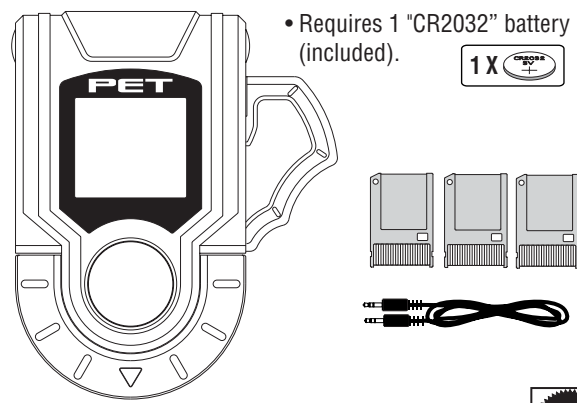


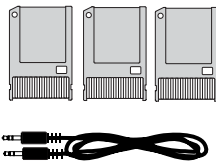
ADVANCED PET

- Keep these instructions for future reference as they contain important information.



- Requires 1 "CR2032" battery (included).

1X



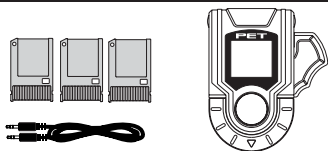
English Version

2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.
™ and © are trademarks of CAPCOM Co., Ltd.
© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 2004. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

6+
G4141-0820

Includes

- Advanced PET (main console)
- BattleChip™ Disks (3)
- VS. 2-Player Cable (1)
- Instruction Sheet



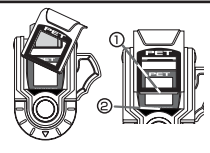
Names of Parts

- BattleChip™ slot
- Liquid Crystal Screen
- VS. 2-Player Cable Jack
- Cancel button
- Directional Pad
- Confirm button
- LED Light

*Do not insert objects into this area.
Doing so may cause a malfunction.

- *Opening and closing the cover**
- Open:**
- Slide end down.
 - Cover will open automatically.
- Close:**
- Close the cover
 - Slide end up to keep cover closed.

*If the cover of the main console comes off, follow the diagram to the right, fitting 1 onto 2 and pushing from the top.

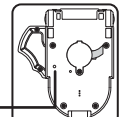


Reset (Erasing Data)

Push the reset button with a pointed object to erase all saved data and start play from the beginning. Make the choice to reset carefully, since erased data cannot be restored.

<Back of Main Console>

- Reset Button

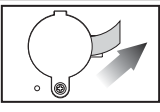


There Is No "Off" Switch

When Advanced PET is left unplayed and no button is pushed for a certain amount of time (approximately three minutes), the screen will automatically shut down (energy-save mode). When you wish to resume your game, push the Confirm button, Cancel button, or Directional Pad.

Battery Installation/Replacement

- Before playing, remove the insulating sheet in the battery box on the rear of the main console.
- This product is specified to run on a CR2032 battery. Do not use other battery types.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.



1 Battery Replacement

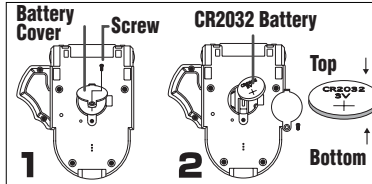
If the liquid crystal screen dims or the game volume becomes weak, replace the battery. Replace it with one new CR2032 battery (not included). Be sure to replace the battery after holding the Cancel button for approximately three seconds with the Standby screen showing (or while the console is in energy-save mode, as indicated by a darkened screen). The screen will go dark while replacing the battery.

* When replacing the battery, be sure to do so within 30 seconds after removing the previous battery. If excessive time is taken to replace the battery, or if a button is pressed during the battery change, data will be erased.

* After the battery is properly replaced, hold down the Cancel button for more than one second. The game will switch to the Standby screen, and you will be able to continue play.

2 Battery Installation

- Remove battery cover on the back of the console with screwdriver (not included).
- Remove battery and replace with a new CR2032 battery (not included) in the orientation shown. Replace cover and tighten screw.



*Be sure that the + and - sides of the battery face the correct direction.
*Use a screwdriver that matches the screw size.

A parent or guardian should assist in all battery-changing operations.

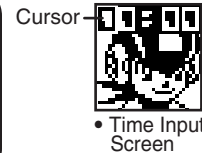
Starting a Game

Be sure to push the reset button before starting your first game. After the opening title, MegaMan™ (your NetNavi) will appear and say hello.

Set the Time

- MegaMan™ will ask, "SET TIME"
- Advanced PET will display a Time Input Screen.

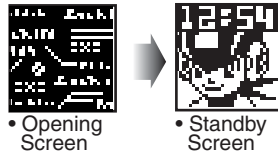
The time is displayed in 24-hour time. 12 midnight is shown as 00:00, and 12 noon is shown as 12:00. (Example) 7:35 PM is shown as 19:35.



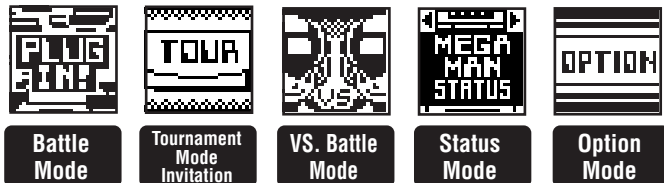
- Enter the value for the minutes (2 digits). Input values for minutes in the same manner as you did for the hours. Select between 1 to 5 for the first value, and 0 to 9 for the second. Enter the values for the minutes and push the Confirm button to finish setting the time.

- *Push the Cancel button to erase inputted values.
- *Time can be corrected later in the Option Mode.

- The Standby Screen will be displayed after the opening animation has finished.



Game Modes

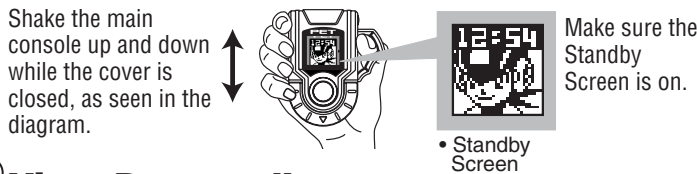


Playing in Battle Mode

In this mode, clear stages by defeating the onslaught of viruses. After each cleared stage, you will receive a tournament invitation! Challenging opponents await you at each tournament!

Battle Mode is not selected normally like other modes. Shake Advanced PET up and down while the Standby Screen is shown, and MegaMan™ will detect a virus, automatically entering Battle Mode.

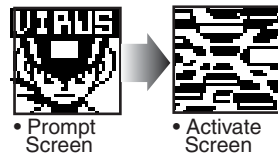
Note: Advanced PET is installed with a motion sensor. When Advanced PET is shaken up and down, the motion sensor is activated and a virus appears. The motion sensor only operates while the Standby Screen is being displayed.



1 Virus Detected!

When MegaMan™ detects a virus, you will receive a prompt that says "A VIRUS!!" Open up the main console cover and push the confirm button to activate MegaMan™.

- *The virus will escape unless MegaMan™ is activated within one minute after receiving the Virus Detected prompt.

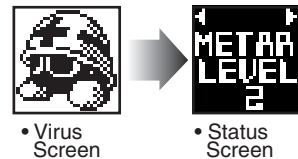


HINT: Sometimes you will receive prompts from MegaMan's friends! Push the Confirm button to read the prompts, which can include items!

- If the button is not pressed within one minute of receiving a prompt, then the console LED light will continue to flash. The LED light turns off once you have activated MegaMan™ after a virus detection.

2 Virus Status

You can view the status of viruses. Use left and right on the Directional Pad to change screens and check status. Begin the battle with the Confirm button.



HINT: Elements

There are four elements, which have power relationships as shown in the diagram on the right!

During battle, stronger elements deal double damage, and weaker elements deal half! Neutral attacks are unaffected!

Example of Effects of Elements

Element of your BattleChip™: Fire

Element of Virus: Wood



Virus Battle Mode

1 Preparing for Battle

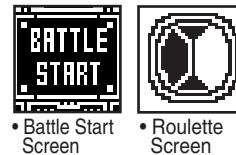
Switch to the Roulette screen by pushing the Confirm button on the Battle Start screen.

The Roulette screen determines who attacks first.

Push the Confirm button to stop the roulette. If the mark lands on the left side, you will get to attack first. If it lands on the right side, you will attack second.

2 First Attack / Second Attack

"First Attack" allows you to attack the virus on the first turn. With "Second Attack," you will receive an attack from the virus on the first turn.



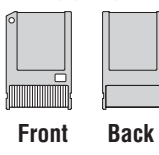
3 Slot-In

At the start of your attack turn, the Slot-In screen will prompt you to plug-in BattleChip™ disks.

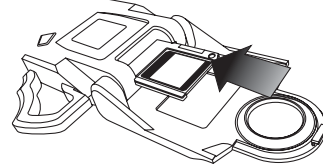
*There is a time limit for plugging in BattleChip™ disks. Be sure to plug-in your chips within the time limit.

If the plug-in time limit is exceeded, the game will automatically proceed to the Selection Screen for using the MegaBuster™.

Plugging In



Place the BattleChip™ face up, and insert it fully as shown in the diagram.



BattleChip™ Disks

There are two types of BattleChip™ disks.

Attack Chips: These BattleChip™ disks deal damage to enemies.

Ability Chips: These BattleChip™ disks have various non-attack support effects.

Using BattleChip™ Disks

At the start of your attack, you can plug-in one Ability Chip and one Attack Chip.

When using an Ability Chip, be sure to insert it before the Attack Chip.

*If the Attack Chip is inserted first, the Ability Chip cannot be plugged in.

1 When using an Ability Chip:

First Chip



Second Chip



Plug-In Complete

2 When NOT using an Ability Chip:

First Chip



Second Chip

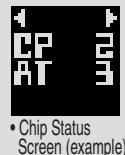


Plug-In Complete

• Timing the removal of BattleChip™ Disks •

Remove all plugged in BattleChip™ disks when the Chip Status Screen is displayed after plug-in.

If the Error Screen is displayed because one or more BattleChip™ disks have been left in, remove all BattleChip™ disks and push the Confirm button.



*In a single battle, each Attack Chip can only be used once.

If they are used twice, the Error Screen will appear. Ability Chips can be used as many times as you like as long as you have sufficient CP (see below).

In addition to the BattleChip™ disks included with the Advanced PET, you can use other BattleChip™ disks included with other MegaMan™ products from Mattel, Inc.



Chip Status

Use left and right on the Directional Pad to view the status of plugged-in BattleChip™ disks. At the same time, you can also view MegaMan's status.

• View Chip Status •

CP: Chip capacity.

The more powerful the chip, the higher the CP. You cannot use chips that exceed MegaMan's CP.

AT: BattleChip™ attack power.

Damage will be inflicted upon the enemy according to the amount of attack power.

Element: The element of the BattleChip™.

There are five elements: Fire, Elec, Aqua, Wood, and Neutral.

Attack range: The attack range of the BattleChip™.

The wider the attack range, the easier it is to make a hit.

Be careful! Some attack ranges cannot be moved!

• Effects of Ability Chips •

Ability Chips have no Attack Power.

But when used, you can take advantage of their special effects.

<Examples of Ability Chips>

Recovery 10: MegaMan™ will recover a small amount of HP.

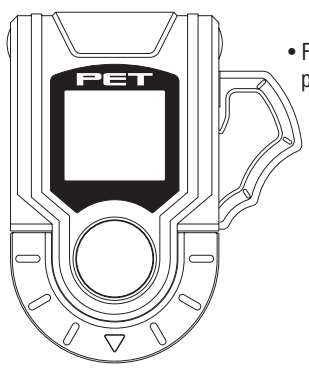
There are many more BattleChip™ Disks with different effects! Check them out for yourself!

INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS

Toy: MM Advanced PET
Toy No.: G4141
Part No.: 0820
Trim Size: 20.25"W x11.75" H
Folded Size: Double-fold
Type of Fold: Double-fold
colors: One
Colors: Black
Paper Stock: White Offset
Paper Weight: 70 lb.
EDM No.: 005

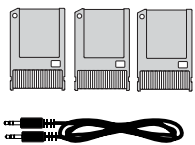
PET PERFECTIONNÉ

• Ce mode d'emploi contient des informations importantes. Conservez-le pour pouvoir vous y référer en cas de besoin.



• Fonctionne avec 1 "CR2032" piles, incluses.

1 X



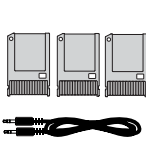
English Version

2004 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Tous droits réservés.
TM and © are trademarks of CAPCOM Co., Ltd.
© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 2004. All Rights Reserved. Tous droits réservés.

6+
G4141-0820

Contenu

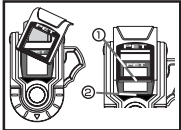
- PET perfectionné (unité principale)
- Disques de puces de combat (3)
- Câble de connexion (partie à deux joueurs) (1)
- Feuille d'instructions



Nom des parties

- Fente pour puce de combat
- Prise pour câble de connexion (partie à deux joueurs)
- Bouton d'annulation
- Commande de direction
- Voyant DEL
- Écran à cristaux liquides
- Bouton de confirmation

*N'insérez pas d'objet à cet endroit, cela pourrait endommager l'unité.



* Si le couvercle de l'unité principale se détache, suivez les indications du diagramme à droite. Faites correspondre le point 1 et le point 2, et poussez à partir du haut.

Réenclenchement (effacement des données)

Appuyez sur le bouton de réenclenchement avec un objet pointu pour effacer toutes les données sauvegardées et pour recommencer du début. Attention, si vous réenclenchez l'unité, toutes les données seront effacées et elles ne pourront pas être récupérées.

<Arrière de l'unité principale>

• Bouton de réenclenchement



Il n'y a pas d'interrupteur pour éteindre l'unité.

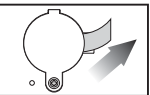
Si le PET perfectionné n'est pas utilisé et que vous n'appuyez sur aucun bouton pendant une certaine période (environ trois minutes), l'écran s'éteint automatiquement (mode économiseur d'énergie). Si vous désirez recommencer à jouer, appuyez sur le bouton de confirmation, le bouton d'annulation ou la commande de direction.

Installation et remplacement des piles

* Avant de jouer, enlevez la pellicule isolante dans le compartiment des piles situé à l'arrière de l'unité principale.

* Ce produit fonctionne avec une pile CR2032. N'utilisez pas d'autres types de piles.

* Les piles doivent être insérées en respectant le sens des polarités.



1 Remplacement des piles

Si l'écran à cristaux liquides perd de sa clarté ou si le volume baisse, remplacez la pile. Remplacez-la par une pile CR2032 neuve (non fournie).

Avant de remplacer la pile, appuyez pendant trois secondes sur le bouton d'annulation lorsque l'écran de veille apparaît (ou quand la console est en mode économiseur d'énergie (écran noir)). L'écran est noir pendant le remplacement de la pile.

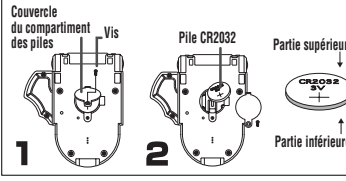
* La pile doit être remplacée dans les 30 secondes suivant le retrait de la pile usée. Si le remplacement de la pile prend trop de temps, ou si vous appuyez sur un bouton pendant le remplacement, les données seront effacées.

* Une fois la pile remplacée, appuyez sans relâcher sur le bouton d'annulation pendant plus d'une seconde. L'écran de veille apparaîtra et vous pourrez recommencer à jouer.

2 Installation de la pile

1 Enlevez le couvercle du compartiment de la pile situé à l'arrière de l'unité avec un tournevis (non fourni).

2 Enlevez la pile de démonstration et remplacez-la par une pile CR2032 neuve (non fournie), en respectant le sens indiqué. Remplacez le couvercle et serrez la vis.



*Veillez à respecter le sens des polarités (+ et -) indiqué.

*Utilisez un tournevis qui correspond à la grosseur de la vis.

Pour le remplacement des piles, l'enfant devrait être aidé par un adulte.

Début du jeu

Veillez à appuyer sur le bouton de réenclenchement avant de commencer votre première partie.

Après le titre d'ouverture, MegaMan (votre NetNavi) apparaîtra à l'écran et dira «hello».

Réglage de l'heure

- 1 MegaMan demandera: «SET TIME».
- 2 L'heure apparaîtra à l'écran du PET perfectionné.

L'heure est affichée selon une période de 24 heures.
Minuit est représenté par 00:00 et midi, par 12:00.
(Exemple) 19:35 indique 19 h 35.



• Écran de bienvenue



• Fenêtre pour régler l'heure



• Fenêtre de bienvenue



• Fenêtre pour régler l'heure



• Fenêtre de bienvenue

4 Entrez la valeur représentant les minutes (2 chiffres).

Entrez les chiffres représentant les minutes de la même manière que pour l'heure. Sélectionnez un chiffre de «1» à «5» pour la dizaine et un chiffre de «0» à «9» pour les unités.

* Entrez les valeurs représentant les minutes et appuyez sur le bouton de confirmation pour enregistrer l'heure.

* Appuyez sur le bouton d'annulation pour effacer les valeurs enregistrées.

* L'heure pourra être modifiée plus tard dans le mode d'option.

Valeur des minutes

19 : 00

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

• Écran d'ouverture

• Écran de veille

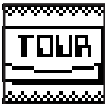
• Écran d'ouverture

• Écran de veille

Modes de jeu



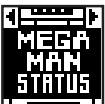
Mode de combat



Mode d'invitation à un tournoi



Mode de combat à deux joueurs



Mode de statistiques



Mode d'option

Jouer en mode de combat

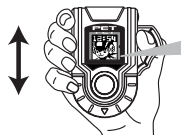
Dans ce mode, franchissez des étapes en combattant l'attaque de virus.

Chaque fois que vous franchissez une étape, vous recevez une invitation à un tournoi!

Des adversaires coriaces vous attendent pour chaque tournoi!

Le mode de combat ne peut être sélectionné comme les autres modes. Agitez de haut en bas le Pet perfectionné quand il affiche l'écran de veille. MegaMan détectera un virus et vous entrerez automatiquement en mode de combat.

Remarque: Le PET perfectionné comporte un capteur de mouvement. Quand vous l'agitez de haut en bas, le capteur de mouvement est activé et un virus apparaît. Le capteur de mouvement fonctionne seulement quand l'unité de jeu affiche l'écran de veille.



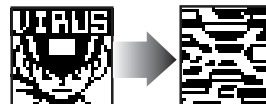
Veillez à ce que l'unité de jeu affiche l'écran de veille.

• Écran de veille

1 Virus détecté!

Quand MegaMan détecte un virus, vous recevez un message dans lequel il sera écrit «A VIRUS!!» (Un VIRUS). Ouvrez le couvercle de l'unité de jeu et appuyez sur le bouton de confirmation pour activer MegaMan.

* Le virus disparaîtra à moins que MegaMan soit activé dans la minute qui suit la réception message annonçant qu'un virus a été détecté.



• Fenêtre de message

• Fenêtre d'activation

REMARQUE:

De temps en temps, vous recevrez des messages provenant de camarades de MegaMan! Appuyez alors sur le bouton de confirmation pour les lire. Ces messages peuvent comprendre des pièces jointes!

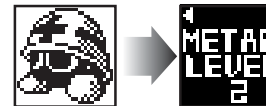
• Si vous n'appuyez pas sur le bouton dans la minute qui suit la réception du message, le voyant DEL continuera à clignoter. Ce voyant s'éteint dès que vous activez MegaMan après qu'un virus a été détecté.

2 Statistiques sur les virus

Vous pouvez afficher les statistiques sur les virus.

Utilisez les touches gauche et droite de la commande de direction pour passer d'une fenêtre à l'autre et pour vérifier les statistiques.

Engagez le combat en appuyant sur le bouton de confirmation.



• Fenêtre de virus

• Fenêtre de statistiques

1 REMARQUES: Les éléments

Il existe quatre éléments qui, quand ils sont réunis, confèrent des pouvoirs, comme il est illustré sur le diagramme de droite!

Au cours d'un combat, les éléments forts causent des dommages doubles et les éléments faibles, des demi-dommages. Les attaques neutres ne sont pas touchées.

Exemples des actions des éléments

Élément de votre puce de combat: le feu

Élément du virus: le bois

• Dommage X 2

Neutre

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

• Dommage double

<

• Checking MegaMan's status •

CP: MegaMan's BattleChip™ capacity.
If a BattleChip™ CP exceeds MegaMan's capacity, then MegaMan™ cannot use that BattleChip™. When a chip is used during battle, MegaMan's CP is drained by the amount of the chip CP. When CP reaches 0, MegaMan™ can only use the MegaBuster™.
HP: MegaMan's physical endurance.
MegaMan™ loses HP with each hit he takes. When his HP falls to zero, the game is over.
AT: Attack power of the MegaBuster™.
This number increases with level-ups and item effects.



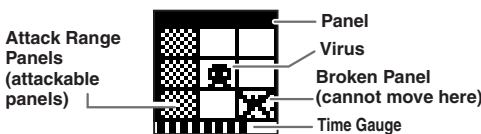
4 BattleChip™ Disks Ready!

Push the Confirm button, and you will be asked to confirm your BattleChip™ choice.
Use left and right on the Directional Pad to select between YES and NO, and push the Confirm button to proceed.
If the first chip is an ability chip, then the game proceeds to the second BattleChip™ plug-in.



HINT: If you do not use a BattleChip™, then your attacks will automatically be carried out with the MegaBuster™.

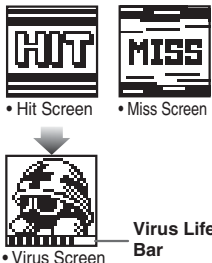
Control During Battle



*The Battle Screen updates each turn (attack + defense phases).

1 Control During Battle

Move the attack range with the Directional Pad, and push the Confirm button with the virus inside the attack range to attack.
If the attack hits, the enemy's HP lowers by the amount of the AT (attack power). Some attacks miss, such as when you exceed the time limit.



* The attack range cannot be moved for some BattleChip™ disks.

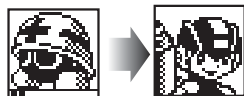
2 End Battle

The battle ends when one of the following occurs:

- ★ If one of the player's HP reaches zero, then the player that has HP remaining wins.
- ★ If five rounds pass, then the player with the largest remaining percentage of HP wins.



After 5 turns, MegaMan™ has 40% HP remaining.
Virus has 20% HP remaining.
MegaMan™ wins!



• Victory Screen

Victory:

After the MegaMan™ Victory Screen is displayed, push the Confirm button to show the Results Screen. It shows MegaMan's level, EXP (experience points) earned in the battle, number of turns, AT/T (number of Attack Chips used in the battle), DF/T (number of Ability Chips used in the battle).
Sometimes you will receive an item after a battle.



• Results Screen



• Item Screen

Defeat:

When MegaMan™ is defeated, he is unable to fight battles for a period of time. Carry out one of the following in order to recover from the battle-impaired status:

- Shake the Advanced PET repeatedly while in Standby mode to activate motion sensor for MegaMan™ to recover.
- Use the item "Full-E" if you have it. (Refer to [E] Items).

* Check the degree of MegaMan's recovery status with Status Mode (see below).



• Damage Received Standby Screen

Notes on Level Ups

- MegaMan's level goes up each time he earns a predetermined amount of EXP (experience points). MegaMan™ does not rise to Level 2 just from reaching Stage 2.
- Gain experience points by defeating viruses and rival NetNavis. No matter how many rivals you defeat, HP, AT, and CP values will not rise until MegaMan's level goes up.
- However, obtaining certain items can raise HP, AT, and CP values.

Tournament Mode

After defeating a number of viruses, you will receive a Tournament Invitation prompt! Defeat the rival NetNavis in the tournament to clear the stage, and proceed to the next!

1 Invitation Prompt

After defeating a certain number of viruses in Battle Mode, you will receive a Tournament Invitation prompt, and you will automatically enter Tournament Mode. Powerful rival NetNavis await you in the tournaments at each stage. Use the techniques you learned in battle mode to pave your way to victory.

* You can check the percentage of eliminated viruses for each stage with Status Mode (see below).



• Invitation Screen

2 Fighting Battles

Fight battles in the same manner as in Battle Mode. Control MegaMan™ and attack the rival NetNavi.

Victory: Like in Battle Mode, push the Confirm button on the MegaMan™ victory display to display the Results and Items screens. Press the Confirm button [again] to show Stage Clear.

Defeat: When MegaMan™ is defeated, he cannot fight again until his hit points recover. When they do, viruses will appear once again. After defeating 10 viruses, you will receive a Tournament Invitation prompt. You will enter Tournament Mode once again. Continue fighting until you defeat the rival NetNavi.

* Defeat the rival NetNavi to finish Tournament Mode and proceed to the next stage.

* After clearing all Tournament Modes, you will begin again in the 2nd World. However, MegaMan's level will be reset to 1.

VS (2-Player) Mode

Attention!!

Two Advanced PETs are needed to play in this mode.

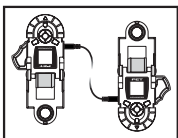
*You cannot play in VS (2-Player) Mode with only one console.

Setting Up VS (2-Player) Mode

Connecting with the Cable

First, use the VS (2-Player) Cable included with the product to connect the 2 Advanced PET consoles via the cable connection jacks.

*If the cable is not inserted properly, an error message will appear, and it will not be possible to enter VS (2-Player) Battle Mode.



• Error Screen

• Notes on Connection:

If connection of the 2 consoles is not carried out correctly, the Error Screen appears. This may also happen if the connection is disrupted when the cable is pulled on during battle, or if the cable is accidentally disconnected. In these cases, do the following:

1. Disconnect the cable from both consoles.

* In some cases, if the cables are quickly reinserted, the game continues, but it is highly recommended that you go through the proper procedure and disconnect the cable from both consoles.

2. The Error Screen will appear. Push the Confirm button to proceed to the Standby Screen.

3. Insert the cable into the cable connection jacks of each of the consoles. 4. Begin from the initial mode selection.

* A connection error will not cause you to lose MegaMan™ data.

* Because data is communicated between machines simultaneously in VS (2-Player) Battle Mode, in some cases a slight time lag may occur during connection. Be aware of this possibility.

Control During Battle

1 Preparing for VS Battle

1. Mode selection

Push the Confirm button on the Standby Screen and select the mode with left and right buttons on the Directional Pad.

Push the Confirm button in VS (2-Player) Battle Mode to begin.



• VS Battle Screen

2 First/Second Attack and Plug-Ins

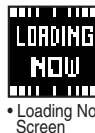
Just as in Battle Mode, first and second attack order is determined with Roulette.

Once first and second attack is determined, the player attacking carries out plug-ins with BattleChip™ disks first in the same manner as in Battle Mode.

* During this time, the Loading Now Screen appears on the second attack player's screen.

After the first attack player finishes plug-ins, the Loading Now Screen appears on both sides. When both players push their respective Confirm buttons, the battle begins.

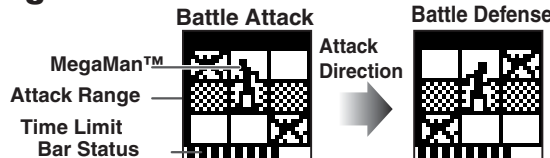
Note: In VS (2-Player) Battle Mode, the game only proceeds once both players have pushed their respective Confirm buttons. Be sure to check each other's progress while proceeding through the game.



• Loading Now Screen

Fighting in VS Battle

1 Begin Battle!



- The player attacking first (attacking side) uses the Directional Pad to move the attack range. The player attacking second (defending player) controls MegaMan™ with the Directional Pad.
- The attacking player pushes the Confirm button within the time limit to attack. Play continues in turn until one of the player's HP reaches zero, or 5 turns have elapsed.

2 End Battle

When the battle ends, each player's scores for the VS Battle appear. "W" indicates number of wins, and "L" indicates number of losses.



• VS Score Screen

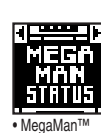
HINT: There may be a surprise waiting if you gain enough VS Battle wins!

Viewing Status Mode

1 Select Mode

Push the Confirm button on the Standby Screen, and use left and right on the Directional Pad to select a mode. Push the Confirm button on MegaMan™ Status Mode to begin.

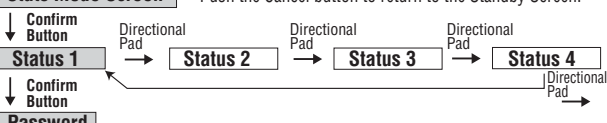
Use left and right on the Directional Pad and the Confirm button to switch between screens.



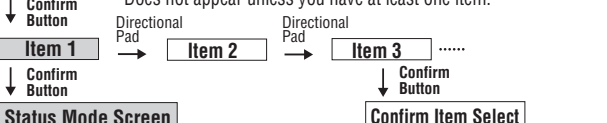
• MegaMan™ Status Mode Screen

<Viewing Stats>

Stats Mode Screen *Push the Cancel button to return to the Standby Screen.



Password *Does not appear unless you have at least one item.



2 Status Details

Switch screens to view the following information.

Level: This is MegaMan's level. It increases with EXP (experience points).

EXP: MegaMan's experience points. Experience points are gained by winning battles in Battle Mode or Tournament Mode. When your level rises, the EXP number resets, and begins counting again.

CP: MegaMan's capacity.

S-Clear: Shows your progress towards clearing the stage.

This gauge rises with each defeated virus. When the gauge maxes out, you will receive a Tournament Invitation.

* The number of viruses you must defeat is different for each stage.

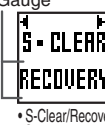
VS: Shows the total results in VS Battle Mode.

HP / AT: Shows MegaMan's endurance and the attack power of the MegaBuster™.

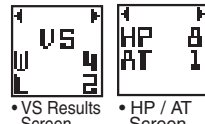
These numbers rise with Level Ups and the effect of certain items.



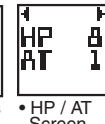
• Level Screen



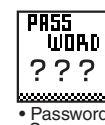
• S-Clear/Recovery Screen



• VS Results Screen



• HP / AT Screen



• Password Screen

3 Password

When certain conditions are met in the game, a password appears. This password is not used in the Advanced PET but can be used as a "Lot Number" to input in the Nintendo® Game Boy® MegaMan Battle Network 4 games available from CAPCOM Co., Ltd. Sold separately. For details, please refer to the MegaMan Battle Network 4 instruction manual.

* You can check the password in Status Mode.

However, only the latest password is saved in Status Mode, so it is recommended that you make note of all passwords when obtained.

4 Items

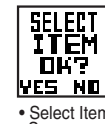
Check and use items obtained in battles.

Some items are used automatically after they are obtained. Others are selected and used in Status Mode.

Use items to fight battles more effectively.

Using items: Select and display the item you wish to use, and then push the Confirm button. Next you will be asked to confirm your choice. Select YES and push the Confirm button to confirm your selection. The item will come into effect during your next battle.

* Items that boost HP, AT, or CP values automatically raise MegaMan's status when obtained.



• Select Item Screen



• Item Screen

Main Types of Items

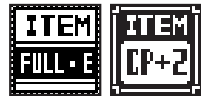
Full-E: Instantly makes it possible to fight battles again after a battle defeat.

HP+1: Raises MegaMan's max HP by 1.

AT+1: Raises MegaBuster™ attack power by 1.

CP+1: Raises MegaMan's CP by 1.

Fire, Aqua, Wood, Elec: In the next battle, the attack power of BattleChip™ disks belonging to that element is doubled.



• Full-E Screen • CP+ Screen



• Item Screen

Option Mode

1 Select Mode

Push the Confirm button on the Standby Screen, and select Option Mode using left and right on the Directional Pad. Push the Confirm button to enter the mode. Push the Confirm button again to scroll through Time Display, Sound Display, and Standby Screen.



• Option Mode Screen

2 Correct / Toggle

The time can be corrected on the Time Display Screen. Push the Cancel button to change inputted values. Toggle the game sound on the Sound Display Screen with left and right on the Directional Pad, and push the Confirm button to make a selection.



• Time Correct Screen • Sound Screen

Battery Safety Information

In exceptional circumstances batteries may leak fluids that can cause a chemical burn injury or ruin your toy (product). To avoid battery leakage:

- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged (if designed to be removable).
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision (if designed to be removable).
- Do not mix alkaline, standard (carbon-zinc), or rechargeable (nickel-cadmium) batteries.
- Do not mix old and new batteries.
- Only batteries of the same or equivalent type as recommended are to be used.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Exhausted batteries are to be removed from the product.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- Dispose of battery(ies) safely.
- Do not dispose of this product in a fire. The batteries inside may explode or leak.

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

Reorient or relocate the receiving antenna.
Increase the separation between the equipment and receiver.
Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.

Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Mattel, Inc.
333 Continental Blvd.
El Segundo, CA
(310) 252-2400

NOTE: Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

• THIS CLASS B DIGITAL APPARATUS COMPLIES WITH CANADIAN ICES-003.

• Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference, including interference that may cause undesired operation of the device.

Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS. • Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288. • Mattel U.K. Ltd., Vinehall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline: 01628550303. • Mattel France, 2733 rue d'Antony, S145, 94523 Runge Cedex 14. Indigo 0 825 00 00 25 (0.15 + TTC/m) ou www.atlommattel.com. • Mattel Australia Pty. Ltd., Richmond, Victoria. 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312. • Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China. • Dimport & Diedarkan Oiekt: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropiana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.

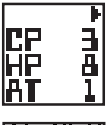
INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS

Toy: _____ MM Advanced PET
Toy No.: _____ G4141
Part No.: _____ 0820
Trim Size: _____ 20.25"W x11.75" H
Folded Size: _____
Type of Fold: _____ Double-fold
colors: _____ One
Colors: _____ Black
Paper Stock: _____ White Offset
Paper Weight: _____ 70 lb.
EDM No.: _____ 005

• **Vérification des statistiques sur MegaMan** •

CP: Capacité de la puce de combat de MegaMan
Si la capacité d'une puce de combat dépasse la capacité de MegaMan, alors MegaMan ne peut utiliser cette puce. Quand une puce est utilisée pendant un combat, la capacité de puce de MegaMan diminue d'une puissance équivalente à la capacité de la puce de combat.
Quand sa capacité de puce tombe à zéro, MegaMan peut seulement utiliser le MegaBuster.

HP: Endurance physique de MegaMan
MegaMan perd de son HP à chaque défaite qu'il subit. Quand son HP tombe à zéro, la partie est terminée.
AT: Puissance d'attaque du MegaBuster
Ce nombre augmente à chaque étape franchie et selon les effets des accessoires.



• Fenêtre de pénurie de CP

4 **Disques de puces prêts au combat**

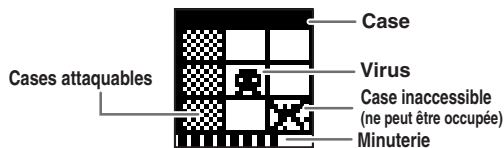
Appuyez sur le bouton de confirmation. Vous devrez alors confirmer votre choix de puce de combat. Utilisez les touches gauche et droite de la commande de direction pour sélectionner «Yes» (oui) ou «No» (non) et appuyez sur le bouton de confirmation.
Si la première puce est une puce d'habileté, le jeu passe au branchement de la deuxième puce.



• Fenêtre de confirmation puce

REMARQUE: Si vous n'utilisez pas de puce de combat, toutes vos attaques se feront avec le MegaBuster.

Contrôle pendant le combat



* La fenêtre de combat est mise à jour à chaque tour de jeu (phases d'attaque et de défense).

1 **Contrôle pendant le combat**

Déplacez la portée d'attaque à l'aide des touches de la commande de direction, puis quand le virus se trouve à portée d'attaque, appuyez sur le bouton de confirmation pour attaquer. Si l'attaque est réussie, le HP de l'ennemi diminue en fonction de la AT (puissance d'attaque). Certaines attaques échouent. Par exemple, quand vous dépassez la limite de temps alloué.

* La portée d'attaque de certains disques de puces de combat ne peut être dirigée vers certaines cases.



• Fenêtre d'attaque réussie

• Fenêtre d'attaque manquée



• Fenêtre de virus

Ligne de vie du virus

2 **Fin du combat**

Le combat prend fin quand une des situations suivantes survient:

- ★ Le HP d'un des joueurs tombe à zéro; le joueur à qui il reste du HP gagne.
- ★ Cinq manches ont été disputées; le joueur qui a le plus haut pourcentage de HP gagne.



Après 5 tours, MegaMan a encore 40 % de son HP. Le virus n'en a que 20 %. C'est MegaMan qui gagne!



• Fenêtre de victoire

Victoire:

Quand la fenêtre de la victoire de MegaMan apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton de confirmation pour afficher la fenêtre des résultats. On y trouve le niveau de MegaMan, les EXP (les points d'expérience) gagnés pendant le combat, le nombre de tours de jeu, le AT/T (le nombre de puces d'attaque utilisées pendant le combat) et le DF/T (le nombre de puces d'habileté utilisées pendant le combat).

REMARQUE: Acquérez plus d'expérience et obtenez plus d'accessoires en remportant des combats en moins de tours de jeu!



• Fenêtre des résultats



• Fenêtre d'accessoires



• Fenêtre de défaite



• Fenêtre de défaite en mode de veille

Défaite:

Quand MegaMan est défait, il est incapable de prendre part à des combats pendant un certain temps. Pour lui permettre de combattre à nouveau, faites ce qui suit:
• Agitez le PET quand l'écran de veille est affichée pour déclencher le capteur de mouvement. Ceci permettra à MegaMan de récupérer.
• Utilisez l'accessoire «FULL-E» si vous l'avez. (Fait référence à 4 accessoires.)
* Vérifiez les statistiques concernant la récupération de MegaMan grâce au mode de statistiques (voir ci-dessous).

Remarque sur les étapes subséquentes

- Le niveau de MegaMan augmente chaque fois qu'il obtient un nombre prédéterminé de EXP (points d'expérience). MegaMan n'atteint pas le niveau 2 simplement parce qu'il est passé à l'étape 2.
- Obtenez des points d'expérience en combattant des virus et des NetNavi ennemis. Quel que soit le nombre d'ennemis que vous anéantissez, les valeurs de HP, de AT et de CP n'augmenteront pas avant que MegaMan atteigne une étape supérieure.
- * Cependant, l'obtention de certains accessoires peut faire augmenter les valeurs de HP, AT et CP.

Mode de tournoi

Après avoir anéanti un certain nombre de virus, vous recevrez un message vous invitant à participer à un tournoi. Gagnez le tournoi contre les NetNavi ennemis pour franchir l'étape et passer à la prochaine.

1 **Message d'invitation**

Après avoir anéanti un certain nombre de virus en mode de combat, vous recevrez un message vous invitant à participer à un tournoi. Vous passerez donc automatiquement en mode de tournoi. Vous devrez affronter des NetNavi ennemis lors des tournois de chaque étape. Utilisez les techniques que vous avez apprises dans le mode de combat pour vous assurer la victoire.
*Vous pouvez vérifier le pourcentage de virus anéantis à chaque étape grâce au mode de statistiques (voir ci-dessous).



• Fenêtre d'invitation

2 **Combats**

Les combats se déroulent de la même manière que dans le mode de combat. Commandez MegaMan et attaquez les NetNavi ennemis.
Comme dans le mode de combat, appuyez sur le bouton de confirmation apparaissant dans la fenêtre de victoire de MegaMan pour afficher les fenêtres de résultats et d'accessoires. Appuyez sur le bouton de confirmation (encore une fois) pour connaître le nombre d'étapes que vous avez franchies.
Quand MegaMan est défait, il doit attendre d'avoir récupéré ses points d'attaque avant de pouvoir combattre de nouveau. Quand il les aura récupérés, les virus réapparaîtront à l'écran. Après avoir anéanti 10 virus, vous recevrez un message vous invitant à participer à un tournoi.
Vous entrerez encore une fois dans le mode de tournoi. Continuez à combattre jusqu'à ce que vous anéantissiez le NetNavi ennemi.
* Anéantissez le NetNavi ennemi pour sortir du mode de tournoi et pour passer à l'étape suivante.
* Après avoir passé à travers tous les modes de tournoi, vous recommencerez dans le 2e monde. Prenez note que le niveau de MegaMan sera remis à 1.

Mode de combat à deux joueurs

Attention!!

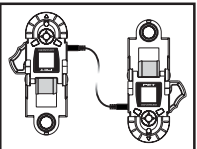
Pour ce mode, deux PET perfectionnés sont nécessaires.

Installation du mode de combat à deux joueurs

Connexion du câble

Tout d'abord, branchez le câble de connexion fourni avec le produit pour brancher les deux unités PET perfectionnées dans les prises de connexion.

* Si le câble n'est pas inséré correctement, un message d'erreur apparaîtra à l'écran et il sera impossible d'entrer dans le mode de combat à deux joueurs.



• Error Screen

• **Remarques sur la connexion:**

- Si la connexion des deux unités n'est pas faite correctement, une fenêtre d'erreur apparaîtra à l'écran. Ceci peut survenir si la connexion est rompue (si les joueurs tirent sur le câble pendant un combat ou si le câble se débranche accidentellement). Si c'est le cas, suivez ces instructions:
1. Débranchez le câble des deux unités.
* Dans certains cas, si le câble est rapidement rebranché, le jeu continuera, mais il est fortement recommandé de suivre la procédure appropriée et de débrancher le câble des deux unités.
- 2. La fenêtre d'erreur apparaîtra à l'écran. Appuyez sur le bouton de confirmation pour passer à l'écran de veille.
- 3. Insérez le câble dans les prises de connexion de chaque console.
- 4. Recommencez à partir de la sélection de mode initiale.
- * Un message d'erreur de connexion n'effacera pas les données de MegaMan.
- * Étant donné que dans le mode de combat à deux joueurs les données sont communiquées aux deux unités de jeu en même temps, dans certains cas un décalage peut survenir pendant la connexion.

Contrôle pendant le combat

1 **Préparation pour un combat à deux joueurs**

1. Sélection du mode.
Appuyez sur le bouton de confirmation apparaissant à l'écran de veille et choisissez un mode avec les touches gauche et droite de la commande de direction.
Appuyez sur le bouton de confirmation du mode de combat à deux joueurs pour commencer.



• Fenêtre de combat à deux joueurs

2 **Première et deuxième attaque et branchement**

Comme dans le mode de combat, l'ordre de la première et de la deuxième attaque est déterminé à la roulette, le joueur attaquant effectue ses branchements de disques de puces de combat de la même manière que dans le mode de combat.
* Pendant ce temps, une fenêtre de téléchargement apparaît à l'écran de l'autre joueur.
Quand le premier joueur a terminé ses branchements, la fenêtre de téléchargement apparaît aux deux écrans. Quand les deux joueurs appuieront sur le bouton de confirmation de leur unité, le combat commencera.
Remarque: En mode de combat à deux joueurs, le jeu ne débute que lorsque les joueurs ont appuyé sur le bouton de confirmation de leur unité. N'oubliez pas de vérifier les progrès de votre adversaire en cours de jeu.



• Fenêtre de téléchargement

Combat à deux joueurs

1 **Engagez le combat!**

Attaque! Défense
MegaMan
Portée de l'attaque
Statistique de limite de temps
Direction de l'attaque

- Le joueur qui attaque en premier (l'attaquant) doit utiliser la commande de direction pour déplacer la portée d'attaque. Le joueur qui attaque en deuxième (le défenseur) contrôle MegaMan avec la commande de direction.
- Le joueur attaquant appuie sur le bouton de confirmation dans la période de temps allouée pour attaquer. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le HP d'un des joueurs tombe à zéro ou que 5 manches de jeu aient été disputées.



• Fenêtre des points de combat à deux joueurs

2 **Fin du combat**

Quand le combat prend fin, les points de chaque joueur pour le combat à deux joueurs apparaissent à l'écran. Le «W» indique le nombre de victoires et le «L», le nombre de défaites.

REMARQUE: Vous aurez peut-être droit à une agréable surprise si vous gagnez suffisamment de combats à deux joueurs!

Affichage du mode de statistiques

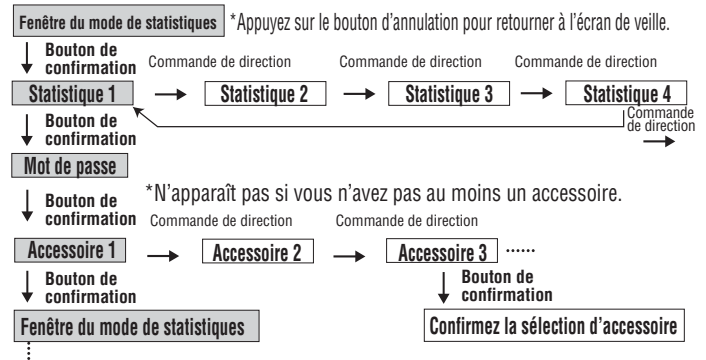
1 **Sélectionnez un mode**

Appuyez sur le bouton de confirmation de l'écran de veille, et utilisez les touches gauche et droite de la commande de direction pour sélectionner un mode.
Appuyez sur le bouton de confirmation du mode de statistiques de MegaMan pour commencer.
Utilisez les touches gauche et droite de la commande de direction et le bouton de confirmation pour passer d'une fenêtre à l'autre.



• Fenêtre de statistiques sur MegaMan

<Affichage des statistiques>

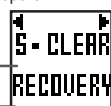


2 **Détails des statistiques**

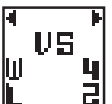
Passer d'une fenêtre à l'autre pour voir l'information suivante.
Niveau : Il s'agit du niveau de MegaMan. Le niveau s'élève avec le gain de EXP (points d'expérience)
EXP: Les points d'expérience de MegaMan. Ces points s'acquièrent en gagnant des combats en mode de combat ou de tournoi. Quand votre niveau augmente, vos points d'expérience sont effacés et le compte recommence.
CP: Capacité de MegaMan
S-Clear: Illustre votre progression dans les étapes à franchir.
Ce repère grossit chaque fois qu'un virus est anéanti. Quand il atteint sa marque maximale, vous recevez une invitation à un tournoi.
* Chaque étape comporte un nombre différent de virus à anéantir.
VS: Donne les résultats finaux dans le mode de combat à deux joueurs.
HP / AT: Donne l'endurance de MegaMan et la puissance d'attaque de MegaBuster. Ces valeurs augmentent avec les étapes franchies et sous l'effet de certains accessoires.



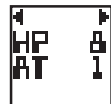
• Fenêtre de niveau



• Fenêtre S-Clear / Récupération



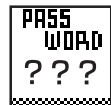
• Fenêtre des résultats VS



• Fenêtre de HP / AT

3 **Mot de passe**

Quand certaines conditions sont réunies pendant le jeu, un mot de passe apparaît à l'écran.
* Cependant, seul le plus récent mot de passe est enregistré dans le mode de statistiques. Il est donc recommandé de garder une liste de tous les mots de passe obtenus.



• Fenêtre du mot de passe

4 **Accessoires**

Vérifiez et utilisez les accessoires obtenus pendant les combats. Certains accessoires sont automatiquement utilisés dès ils sont obtenus par un joueur. D'autres doivent être sélectionnés et utilisés dans le mode de statistiques.
Utilisez les accessoires pour livrer de meilleurs combats.
L'utilisation des accessoires: Sélectionnez et affichez un accessoire que vous désirez utiliser et appuyez sur le bouton de confirmation. Puis vous devrez confirmer votre sélection. Sélectionnez YES (oui) et appuyez sur le bouton de confirmation pour confirmer votre sélection. L'accessoire agira pendant votre prochain combat.
* Les accessoires qui font augmenter les valeurs de HP, AT et CP augmentent automatiquement les statistiques de MegaMan, dès l'instant où ils sont acquis.



• Fenêtre de sélection d'accessoire



• Fenêtre d'accessoire

Principaux types d'accessoires

Full-E: Donne instantanément le pouvoir d'engager un combat après une défaite.
HP + 1: Augmente la valeur de HP de MegaMan d'un maximum de 1.
AT + 1: Augmente la valeur de puissance d'attaque de MegaBuster de 1.
CP + 1: Augmente la valeur de CP de MegaMan de 1.
Feu, eau, bois, électricité: Au cours du prochain combat, la puissance d'attaque des puces de combat appartenant à cet élément est doublée.



• Fenêtre «Full-E»



• Fenêtre «CP +»



• Fenêtre d'accessoire

Mode d'option

1 **Sélectionnez un mode**

Appuyez sur le bouton de confirmation de l'écran de veille et sélectionnez le mode d'option en utilisant les touches gauche et droite de la commande de direction. Appuyez sur le bouton de confirmation pour entrer dans ce mode. Appuyez de nouveau sur le bouton de confirmation pour faire apparaître l'affichage de l'heure, du son ou l'écran de veille.



• Fenêtre du mode d'option

2 **Modification**

L'heure peut être modifiée à partir de la fenêtre d'affichage de l'heure. Appuyez sur le bouton d'annulation pour changer les données. Dans la fenêtre d'affichage du son, éteignez ou allumez le volume en utilisant les touches gauche et droite de la commande de direction. Puis appuyez sur le bouton de confirmation pour faire une sélection.



• Fenêtre de l'heure



• Fenêtre du son

Mises en garde au sujet des piles

Lors de circonstances exceptionnelles, des substances liquides peuvent s'écouler des piles et provoquer des brûlures chimiques ou endommager le jouet. Pour éviter tout écoulement des piles :

- Ne pas recharger des piles non rechargeables.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du produit avant d'être rechargées (en cas de piles amovibles).
- En cas d'utilisation de piles rechargeables, celles-ci ne doivent être chargées que par un adulte (en cas de piles amovibles).
- Ne pas mélanger des piles alcalines, standard (carbone-zinc) ou rechargeables (nickel-cadmium).
- Ne jamais mélanger des piles usées avec des piles neuves.
- N'utiliser que des piles du même type que celles recommandées, ou des piles équivalentes.
- Veiller à bien respecter le sens des polarités (+) et (-), et toujours suivre les indications des fabricants du jouet et des piles.
- Toujours retirer les piles usées du produit.
- Ne pas court-circuiter les bornes des piles.
- Jeter les piles usées dans un conteneur réservé à cet usage.
- Ne pas jeter le produit au feu. Les piles incluses pourraient exploser ou couler.

REMARQUE: Tout changement ou modification n'ayant pas été expressément approuvé par le fabricant responsable de la conformité du produit pourrait annuler le droit de l'utilisateur de se servir du matériel.

- CET APPAREIL NUMERIQUE DE LA CLASSE B EST CONFORME A LA NORME NMB-003 DU CANADA.
- L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux conditions suivantes :
(1) il ne doit pas produire de brouillage et (2) il doit pouvoir tolérer tout brouillage radioélectrique reçu, même si ce brouillage est susceptible de compromettre son fonctionnement.

Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS.
Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.
Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline. 01628500303.
Mattel France, 27/33 rue d'Antony, Siliic 145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 = TTC/mn) ou www.allomattel.com.
Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312.
Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.
Dimport & Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd./993532-P) Lot 13.5, 13th Floor, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 P.J. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.

INSTRUCTION SHEET SPECIFICATIONS	
Toy:	MM Advanced PET
Toy No.:	G4141
Part No.:	0820
Trim Size:	20.25"W x11.75" H
Folded Size:	
Type of Fold:	Double-fold
# colors:	One
Colors:	Black
Paper Stock:	White Offset
Paper Weight:	70 lb.
EDM No.:	005