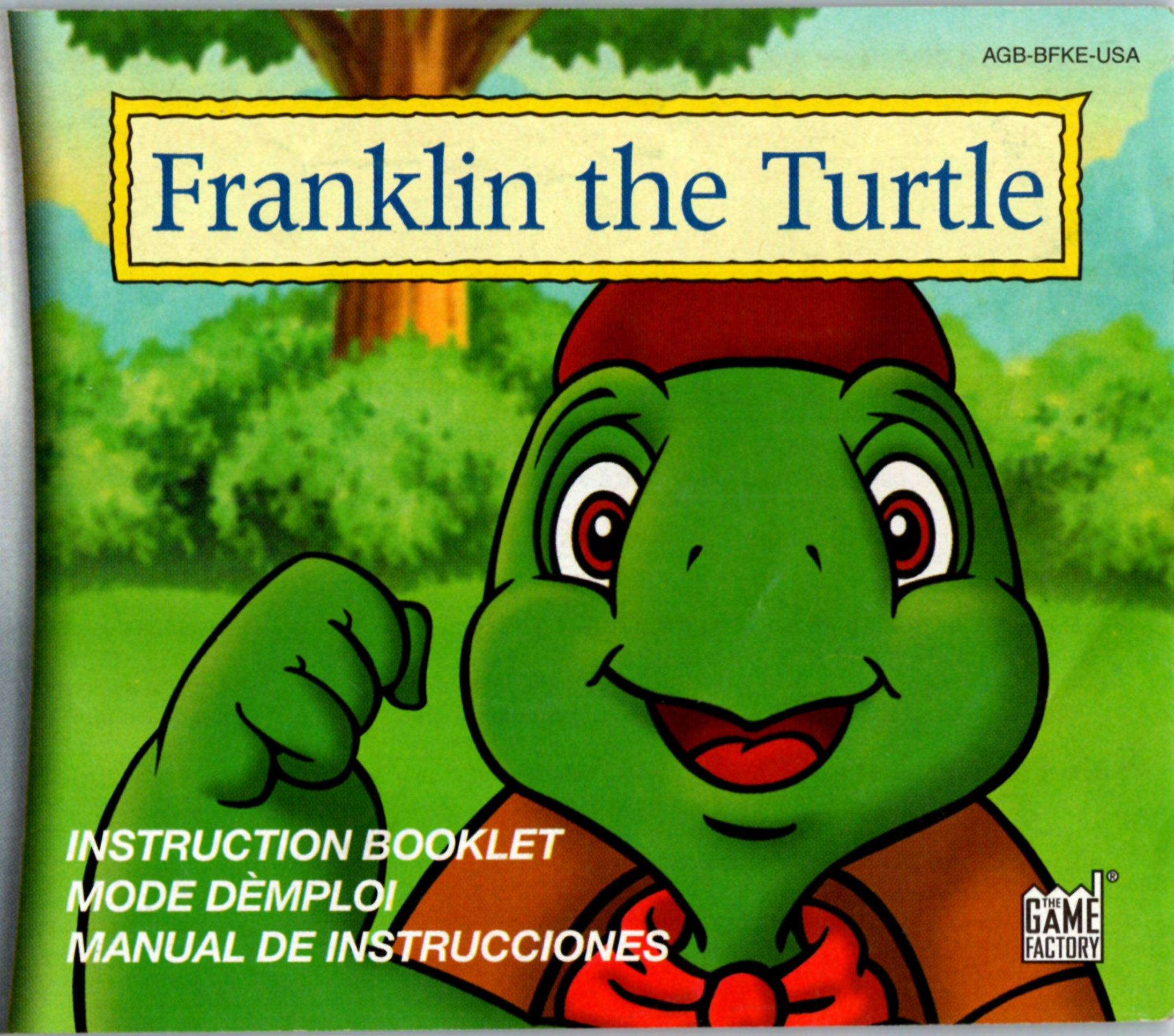
GAME BOY® ADVANCE

AGB-BFKE-USA

Franklin the Turtle



INSTRUCTION BOOKLET
MODE DÈMPLOI
MANUAL DE INSTRUCCIONES

THE GAME FACTORY®

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

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

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.

- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.

- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

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

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

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

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms or eyes 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.

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

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

LICENSED BY

THIS GAME PAK WILL WORK ONLY WITH THE GAME BOY® ADVANCE OR NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEMS

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department.

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

Rev-D (L)

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

Table of Contents

Introduction 3
Getting Started 4
Game Menu 4
Profiles 5
Franklin in the Garden 6
The Bike Race 6
Diving for Stars 6
Mom's Homemade Cookies 6
Franklin's Memory Game 7
Paint with Franklin 7
Franklin Plays Football 7
Butterfly Catching 7
Help the Squirrels 8
Skateboarding 8
Apple Harvest 8
Franklin's Puzzles 8
Franklin's Day at School 9
The Fish Card Game 9
Treasure Hunt 9
Marbles with Fox 10
Beaver Repairs the Dam 10
Ice Hockey 10
Slide the Tiles 10
Franklin's Blocks 11

Introduction

Like any day in Franklin's life he has to go to school, help his parents at home and play with his friends. Join Franklin and his friends on this adventurous, educating and exciting journey and see if you can help Franklin get home at the end of the day. Enjoy!

Getting started

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 Franklin Game Pak into the slot on the Game Boy Advance. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn the POWER switch ON and the Game Boy Advance Screen will appear followed by license screens and then the Language Selection Screen (if you don't see them, begin again at step 1).
4. Select your language and press the A Button to get to the Main Title Screen.
5. Press any key to enter the Main Menu.

Game menu

In the Main Menu press the A Button "GAME SELECT'" to enter the game menu where you can move the cursor with the Control Pad and press the A Button to start the selected game or the B Button to return to the main menu. By default the game is set to difficulty level EASY.

If you wish to have your progress saved for later, you need to create a new profile at your choice of difficulty. The three games with the image of a lock are bonus games. To unlock a bonus game you must complete all the previous games with success. When you win a game you will see a little blue arrow pointing to the next game. Franklin will move along with these arrows and when all games are completed he'll return to his house.

During any game you can press START to pause the game. Press the A Button to CONTINUE or make a different selection with the Control Pad if you wish to RESTART or QUIT the game.

Profiles

Press Control Pad Right and then the A Button to select a "NEW PROFILE". Then use the Control Pad to move the pointer up or down and press the A Button to select the slot you are pointing at. If the slot is already taken you must confirm to overwrite the old profile. When you have selected a slot you need to select the level of difficulty (EASY/HARD) and press the A Button to go to the ENTER YOUR NAME screen. Move the cursor to the letter you want to type and press the A Button. Press the B Button to delete a letter. Press START to save your new profile or press SELECT to cancel.

To load a profile select "LOAD PROFILE" in the Main Menu and press the A Button. Then select the profile with the Control Pad and press the A Button to load it.

Franklin in the Garden

Help Franklin water the plants and grow vegetables for dinner. Make sure they don't shrivel. Use the Control Pad to move Franklin left and right. Move Franklin to the watering can and press the A Button to fill the can. Move him to each plant and press the A Button to water the plant. If you leave a plant without water it will shrivel, but if you water all the plants and they bear vegetables, you win the game.

The Bike Race

Help Franklin race Bear to the finish line but avoid the obstacles. Steer the bike with the Control Pad and press the A Button to go faster and pick up water bottles. Water bottles give you energy to go even faster.

Diving for Stars

Help Franklin to collect stars in the water. Move Franklin with the Control Pad to collect as many stars as possible before the time runs out and avoid the fish. They will only slow you down. If you collect enough stars you will win the game.

Mom's Homemade Cookies

Make cookies with Mom. Add ingredients according to Mom's instructions. Move the cursor with the Control Pad and press the A Button to select an ingredient and then move on to the next ingredient you want. Make sure to add them in the same order as instructed by Mom.

Franklin's Memory Game

Match the pairs to reveal the image behind the squares. Move the cursor with the Control Pad and press the A Button to flip the selected square. If you manage to find two that match they are removed. Remove all squares to reveal the scene behind the square, but hurry before the time runs out.

Paint with Franklin

This is a *locked bonus* game. To unlock it you must complete all previous games. First, you must pick a picture to paint. Use the L and R Buttons to switch pictures and press the A Button to start. Move the cursor with the Control Pad first to the pallette at the bottom and then press the A Button to pick a color. Then move to the area of the picture where you want to paint and press the A Button to paint. Pressing the B Button will clear the picture.

Franklin Plays Football

Practice your football skills with Bear. Move Franklin with the Control Pad to block the ball and protect your goal. Try to bounce the ball into Bear's goal. Best out of 10 wins the game.

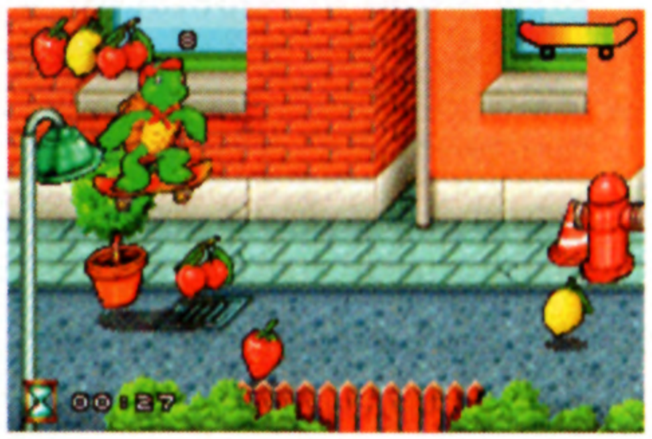
Butterfly Catching

Franklin wants to collect butterflies for Harriet. Help him catch as many as he can, but watch out for the bees. Steer with the Control Pad to lure the butterflies into your net.

Help the squirrels

Work with Bear to help the baby squirrels get back home to their trees. Move the trampoline left and right with the Control Pad and press the A Button or the B Button to tilt the trampoline left or right. Help as many squirrels as you can before time runs out.

Skateboarding



Franklin is on his skateboard collecting fruit to take home. Steer with the Control Pad, press the A Button to jump over obstacles and the B Button to slow down. Collect as much fruit as possible before time runs out, but watch out for the obstacles. Hitting too many obstacles will wear out the skateboard and slow Franklin down.

Apple harvest

Mom is making apple pie. Help Franklin catch fruit falling from the trees. Move Franklin left and right with the Control Pad and catch as many as you can before time runs out.

Franklin's puzzles

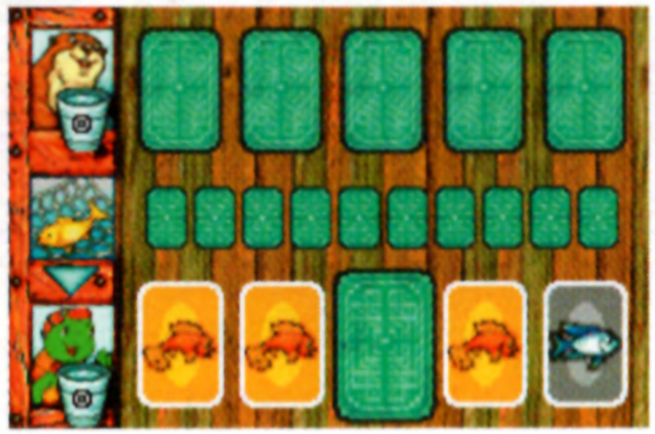
This is a locked bonus game. To unlock it you must complete all previous games. First you must pick a puzzle to piece together. Use the L and R Buttons to switch puzzles and press the A Button to start. At first all the pieces are piled on the left side. Scroll up and down the pile with the Control Pad and press the A Button to pick up a piece. Then move it to the correct location on the right with the Control Pad and press the A Button to place it. Press the A Button to pick up an already placed piece again

or the B Button to switch back to the pile on the left.

Franklin's day at school

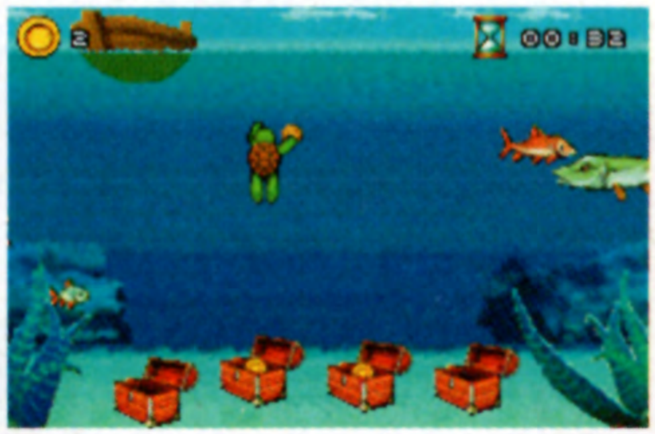
Collect all the stars in school to show Mr. Owl you have worked hard in school and deserve to go and play with Sam. Steer with the Control Pad and press the A Button to jump. Watch out for the bumble bee, his buzzing is only a distraction.

The fish card game



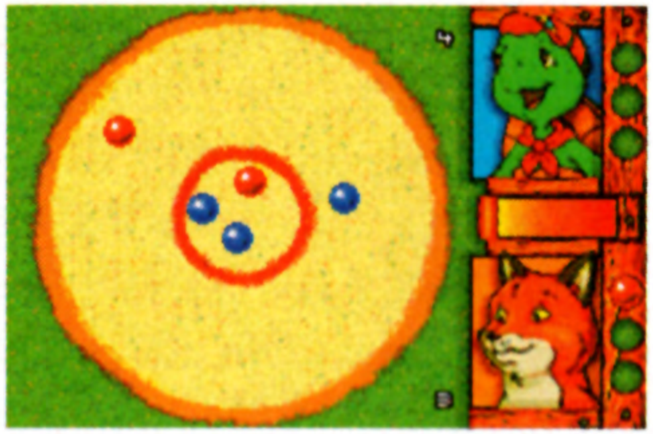
Play 'Go Fish' with Beaver. Move the cursor with the Control Pad and press the A Button to select a card. First, select a card to discard, then select the card you will ask for (in the example here, select a yellow card, as you want to get the last one to complete your set, and the card in the middle is discarded). If Beaver has this card she will trade it for your discarded card. Otherwise, you'll 'go fish' a random card from the pile to replace your discarded card. If you are lucky you'll get the card you need to make a match (4 of a kind), giving you a point and 4 new cards from the pile. Take turns as Beaver will also try to take the cards she needs from you or the pile.

Treasure hunt



You found the treasure. Help Franklin dive and collect as much gold as possible before time runs out. Steer with the Control Pad to pick up a piece of gold and bring it safely back to the boat. Look out for the fish! They will slow you down.

Marbles with Fox



Franklin and Fox are playing marbles together. Help Franklin shoot as many marbles as possible inside the red circle. Aim with the Control Pad and press the A Button to shoot. You have three balls each and will take turns, so place each ball wisely to block your good marbles or push Fox's marbles away. You get one point for a marble between the red and the brown circle and two points if it's inside the red circle. Whoever gets the most points wins.

Beaver repairs the dam.

Help Beaver fix the dam in time. Steer with the Control Pad to collect branches from the shore and place them on the dam. Watch out for the logs, they will only slow you down.

Ice hockey

Practice your hockey game with Bear. Press the A Button to swing the stick and aim with the Control Pad while finishing the shot towards the goal. Score as many goals as you can. Bear will get points for blocking your shot. Best of 9 wins.

Slide the Tiles

This is a locked bonus game. To unlock it you must complete all previous games. First you must pick a picture with the L and R Buttons and select it with the A Button. Use the Control Pad to move and unscramble the pieces to fix the picture. Press the B Button to get some help on how the picture should look.

Franklin's Blocks

Move the cursor with the Control Pad to select a block. Press A to erase this and all blocks with the same letter touching that block. Eliminate as many blocks as possible. If you can remove them all you win the game with a master score.

Credits:

INTERACTIVE VISION A/S

Executive Producer: Jacob Buck
Production Assistant: Christian Lillbäck
Legal: Martin Tørring
Concept: Mikkel Fredborg, Lasse Cleveland
QA Manager: Tomasz 'Boro' Borowiec
Testing: Grzegorz 'Shield' Tarczynski
Thanks to: Sven Christensen, Allan Kirkeby, Kirsten Frausing, Henrik Kjeldsen, Kriszta Héger, Anna Lisa McBride

ARTEXT STUDIOS LTD

Producer: Jozsef 'Mash' Trencsenyi
Programming: Laszlo 'Nemtom' Czigledszky
Graphics: Janos Der, Ferenc 'Frankie' Kiss, Zoltan 'Zedas' Szilagyi
Music & Sounds: Andreas 'Sly Spy' Kover

NELVANA: Robin Tameshtit, Marjanne Lyn

KID'S CAN PRESS: Jennifer Scott, Eva Svec

Thanks to: Andrew J. Vajna, Alex Rabb, Attila 'Indy' Malarik, Tamas Trencsenyi

Customer Service is available at 877 404 GAME (4263)

Table des matières

Introduction 12
Pour commencer 13
Menu du jeu 13
Profils 14
Franklin au jardin 15
La course à bicyclette 15
La pêche aux étoiles 15
Les gâteaux maison de Mme Tortue 15
Le jeu de la mémoire 16
Dessine avec Franklin 16
Franklin joue au foot 16
La chasse aux papillons 16
Aide les écureuils 17
Course à skateboard 17
La récolte des pommes 17
Le puzzle de Franklin 17
Franklin à l'école 18
Le jeu des familles 18
La chasse au trésor 18
Jeu de billes avec Raffin 18
Lili répare la digue 19
Hockey sur glace 19
Le casse-tête 19
Les cubes de Franklin 20

Introduction

Comme tous les jours, Franklin doit aller à l'école, aider ses parents à la maison et dans le jardin, et ensuite il peut aller jouer avec ses amis. Rejoins Franklin et ses amis dans leurs formidables aventures, un voyage éducatif et passionnant, et essaye d'aider Franklin dans toutes ses activités. Amuse-toi bien!

Pour commencer

1. Eteins ta Nintendo Game Boy® Advance. N'insère jamais et n'enlève jamais une cartouche lorsque ta console est allumée.
2. Insère la cartouche Franklin dans la Game Boy Advance. Appuie bien fort pour mettre la cartouche en place.
3. Allume ta Game Boy Advance. L'écran Game Boy Advance apparaît, suivi par les logos puis par l'écran de sélection de la langue (si ça ne marche pas, recommence à l'étape numéro 1).
4. Choisis ta langue et appuie sur la touche A pour te rendre à l'écran titre.
5. Appuie sur n'importe quelle touche pour accéder au menu principal.

Menu du jeu

Dans le menu principal, appuie sur le Bouton A «SELECTION DU JEU» pour accéder au Menu du jeu, où tu peux déplacer le curseur à l'aide de la Manette +. Appuie ensuite sur le Bouton A pour commencer le jeu sélectionné ou sur le Bouton B pour retourner au menu principal. Le niveau de difficulté du jeu est automatiquement FACILE.

Si tu souhaites enregistrer ta partie, tu dois créer un nouveau profil au niveau de difficulté de ton choix. Les trois jeux avec le cadenas sont des jeux bonus. Afin d'ouvrir le cadenas, tu dois réussir tous les jeux précédents. Lorsque tu réussis un jeu, une petite flèche bleue t'indique le jeu suivant. Franklin doit suivre les flèches, et lorsque tous les jeux seront terminés, il rentre chez lui.

A n'importe quel moment, tu peux appuyer sur START pour mettre la partie en pause. Appuie sur le Bouton A pour continuer. Tu peux aussi QUITTER le jeu ou REJOUER en sélectionnant la bonne option avec la Manette +.

Profils

Appuie à droite sur la Manette +, puis sur le Bouton A pour sélectionner «NOUVEAU PROFIL». Utilise la Manette + pour déplacer le curseur vers le haut ou vers le bas et appuie sur le Bouton A pour sélectionner l'emplacement de ton choix. Si l'emplacement est déjà pris, tu dois confirmer si tu souhaites remplacer l'ancien profil. Lorsque tu as choisi un emplacement, tu dois choisir le niveau de difficulté (FACILE/ DIFFICILE), et appuyer sur le Bouton A pour accéder à l'écran «TAPE TON NOM». Déplace le marqueur sur les lettres et appuie sur le bouton A pour les sélectionner. Appuie sur le Bouton B pour effacer une lettre. Appuie sur le bouton START pour enregistrer ton nouveau profil ou sur le bouton SELECT pour annuler.

Pour enregistrer un profil, sélectionne «CHARGER LE PROFIL» dans le menu principal, et appuie sur le Bouton A. Sélectionne ensuite le profil avec la Manette + et appuie sur le Bouton A pour l'enregistrer

Franklin au jardin

Aide Franklin à arroser les plantes et à faire pousser les légumes pour le dîner. Attention à ce qu'ils ne fanent pas. Utilise la Manette + pour déplacer Franklin de droite à gauche. Déplace Franklin vers le robinet et appuie sur le Bouton A pour remplir l'arrosoir. Déplace-le vers les plantes et appuie sur le Bouton A pour les arroser. Si tu n'arroses pas une plante, elle dépérit. Mais si tu arroses bien toutes les plantes, elles donnent des fruits et tu remportes la partie.

La course à bicyclette

Aide Franklin à faire la course avec Martin, mais attention aux obstacles. Oriente la bicyclette avec la Manette + et appuie sur le Bouton A pour aller plus vite. Ramasse les bouteilles pour accélérer.

La pêche aux étoiles

Aide Franklin à ramasser des étoiles dans l'eau. Déplace-le avec la Manette + afin d'en ramasser le plus possible avant que le temps s'écoule. Attention, évite les poissons, ils te ralentiront. Si tu ramasses assez d'étoiles, tu gagnes la partie.

Les gâteaux maison de Mme Tortue

Prépare des gâteaux avec Mme Tortue. Ajoute les ingrédients selon les instructions de Mme Tortue. Déplace le curseur avec la Manette + et appuie sur le Bouton A pour sélectionner un ingrédient, puis l'ingrédient suivant, et ainsi de suite. Fais en sorte d'ajouter les ingrédients dans l'ordre indiqué par Mme Tortue.

Le jeu de la mémoire

Identifie les paires pour découvrir l'image cachée. Déplace le marqueur avec la Manette + et appuie sur le Bouton A pour retourner une carte. Si tu trouves une paire, elle est automatiquement effacée. Efface toutes les cartes pour remporter la partie. Dépêche-toi, le temps est compté.

Dessine avec Franklin

Ce jeu est un des jeux bloqués par un cadenas. Pour le déverrouiller, tu dois terminer tous les jeux précédents. Tu dois d'abord choisir une image à colorier. Utilise les Boutons L et R pour changer d'image et appuie sur le Bouton A pour commencer. Déplace le curseur avec la Manette + vers la palette en bas de l'écran. Appuie sur le Bouton A pour sélectionner une couleur. Déplace-le ensuite vers la zone que tu veux colorier, et appuie sur le Bouton A. En appuyant sur le Bouton B, tu peux effacer les couleurs de l'image.

Franklin joue au Foot

Entraîne-toi au football avec Martin. Déplace Franklin avec la Manette + pour arrêter le ballon et pour protéger ton but. Essaie d'envoyer le ballon dans le but de Martin. Celui qui a le meilleur score au bout de 10 ballons remporte la partie.

La chasse aux papillons

Franklin veut attraper des papillons pour Harriet. Aide-le à en attraper autant que possible. Fais attention aux abeilles. Utilise la Manette + pour attraper les papillons dans ton filet.

Aide les écureuils

Aide Martin à ramener les petits écureuils dans leurs maisons dans les arbres. Déplace le trampoline de droite à gauche avec la Manette + et appuie sur le Bouton A ou le Bouton B pour faire pencher le trampoline vers la gauche ou la droite. Renvoie autant de petits écureuils chez eux que possible avant la fin du temps imparti.

Course à skate-board

Franklin est en ville avec son skateboard, il ramasse des fruits pour en ramener à la maison. Utilise la Manette + pour te déplacer, appuie sur le bouton A pour sauter par-dessus les obstacles et sur le Bouton B pour ralentir. Ramasse autant de fruits que possible avant que le temps s'écoule, mais attention aux obstacles. Si tu en heurtes trop, ton skateboard devient inutilisable.

La récolte des pommes

Mme Tortue fait une tarte aux pommes. Aide Franklin à attraper les fruits qui tombent des arbres. Déplace-le de droite à gauche à l'aide de la Manette + et attrape autant de pommes que possible avant que le temps soit écoulé.

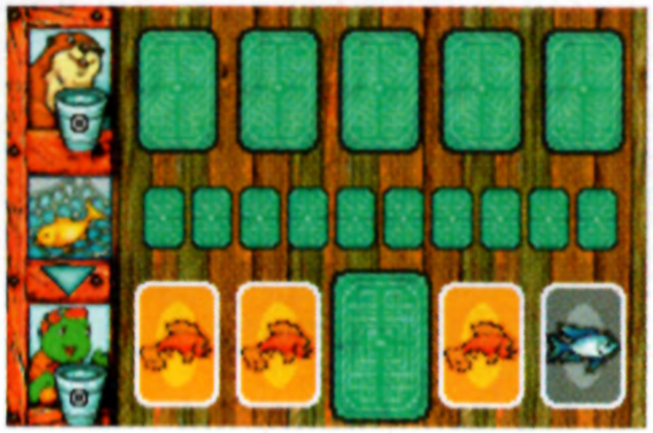
Le puzzle de Franklin

C'est l'un des jeux verrouillés. Pour y accéder, tu dois terminer tous les jeux précédents. Tu dois d'abord choisir un puzzle. Utilise les Boutons L et R pour changer de puzzle et appuie sur le Bouton A pour commencer. Les pièces sont d'abord empilées à gauche. Parcours la pile de haut en bas avec la Manette + et appuie sur le Bouton A pour sélectionner une pièce. Place-la ensuite au bon endroit avec la Manette + et appuie sur le

Bouton A pour la poser. Appuie sur le Bouton A pour retirer une pièce placée ou sur le Bouton B pour revenir à la pile à gauche.

Franklin à l'école

Trouve toutes les étoiles dans l'école pour montrer à M. Hibou que tu as bien travaillé et que tu mérites d'aller jouer avec Sam. Utilise la Manette + pour te déplacer et appuie sur le Bouton A pour sauter. Attention à ne pas te laisser distraire par le bourdon.



Le jeu des familles

Joue au jeu des familles avec Lili. Déplace le curseur avec la Manette + et appuie sur le Bouton A pour sélectionner une carte. Sélectionne d'abord une carte à jeter, et ensuite une carte que tu demandes. (Ici, sélectionne une carte jaune puisqu'il t'en manque une pour compléter ta famille ; la carte du milieu est jetée). Si Lili a cette carte, elle l'échange contre celle que tu as jetée. Sinon tu pioches une carte au hasard dans la pile pour remplacer ta carte jetée. Si tu as de la chance, tu pioches une carte qui te permet de compléter une famille (4 cartes identiques). Tu marques un point et tu tires 4 nouvelles cartes de la pile. Jouez chacun votre tour, Lili essayera aussi de prendre tes cartes ou des cartes de ta pile.

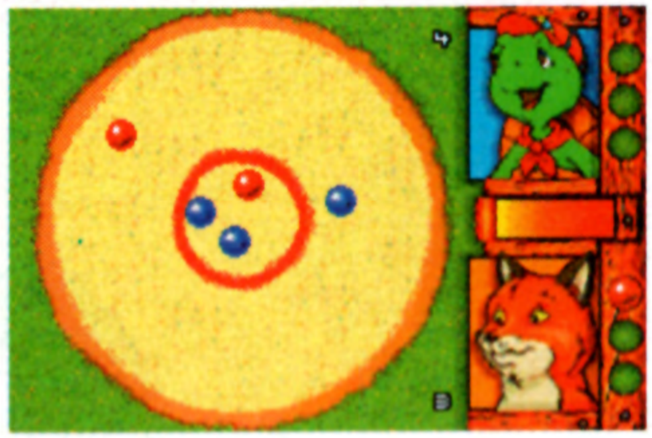
La chasse au Trésor

Tu as trouvé un trésor. Aide Franklin à plonger et à ramasser autant d'or que possible avant que le temps s'écoule. Déplace-toi avec la Manette + pour ramasser les tas d'or et les rapporter au bateau. Attention aux poissons !

Le jeu de Billes avec Raffin

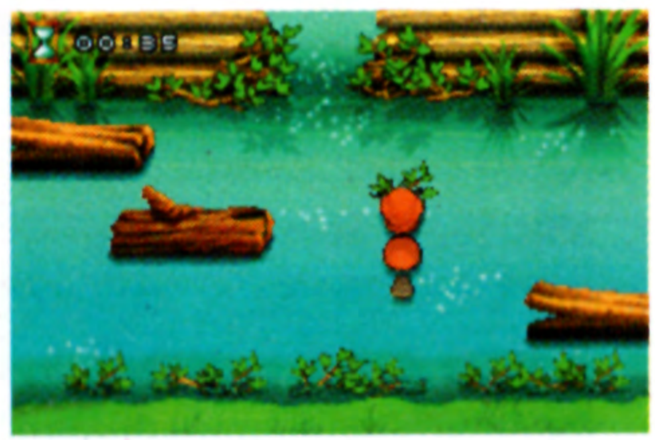
Franklin et Raffin jouent aux billes. Aide Franklin à placer

autant de billes que possible dans le cercle rouge. Vise à l'aide de la Manette + et appuie sur le Bouton A pour tirer. Vous avez chacun trois billes et devez jouer chacun votre tour, alors attention à bien envoyer tes billes dans le cercle ou à frapper les billes de Raffin pour les faire sortir. Une bille entre le cercle marron et le cercle rouge vaut un point, une bille dans le cercle rouge vaut deux points. Celui qui marque le plus de points gagne la partie.



Lili répare la digue

Aide Lili à réparer la digue. Déplace-toi avec la Manette + pour ramasser les branches sur la berge et les placer sur la digue. Attention aux troncs, ils te ralentiront.



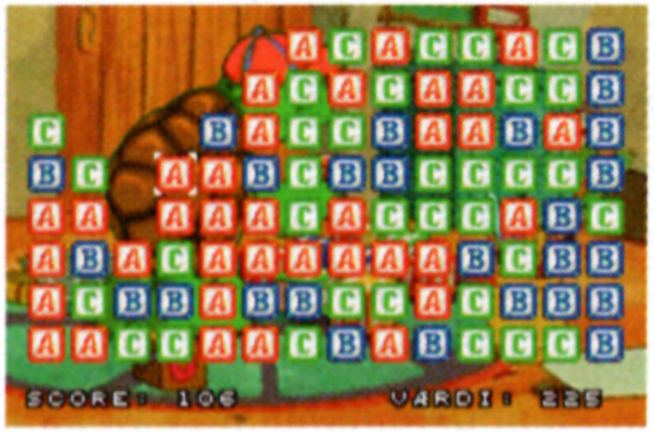
Hockey sur glace

Entraîne-toi au hockey sur glace avec Martin. Appuie sur le Bouton A pour bouger la crosse et vise avec la Manette + pour tirer vers le but. Marque autant de buts que possible. Martin gagnera des points en bloquant tes tirs. Le meilleur sur 9 tirs gagne.

Casse-tête

C'est l'un des jeux verrouillés. Pour y accéder, tu dois terminer tous les jeux précédents. Tu dois d'abord choisir une image avec les Boutons L et R et la sélectionner avec le Bouton A. Utilise la Manette + pour faire glisser les carreaux et recomposer l'image. Appuie sur le Bouton B pour voir à quoi ressemble l'image complétée.

Les cubes de Franklin



Déplace le curseur avec la Manette + pour sélectionner un cube. Appuie sur le Bouton A pour l'effacer ainsi que tous les cubes adjacents de la même couleur. Elimine autant de cubes que possible. Si tu réussis à tous les effacer, tu termines la partie avec le score maximum.

Credits:

INTERACTIVE VISION A/S

Producteur Exécutif: Jacob Buck
Assistant de Production: Christian Lillbäck
Affaires Juridiques: Martin Tørring
Conception: Mikkel Fredborg, Lasse Cleveland
Responsable QA: Tomasz 'Boro' Borowiec
Test: Grzegorz 'Shield' Tarczynski
Remerciements: Sven Christensen, Allan Kirkeby, Kirsten Frausing, Henrik Kjeldsen, Kriszta Héger, Anna Lisa McBride

ARTEXT STUDIOS LTD

Producteur: Jozsef 'Mash' Trencsenyi
Programmation: Laszlo 'Nemtom' Czigledszky
Graphismes: Janos Der, Ferenc 'Frankie' Kiss, Zoltan 'Zedas' Szilagyi
Musique & Sons: Andreas 'Sly Spy' Kover

NELVANA: Robin Tameshtit, Marjanne Lyn

KID'S CAN PRESS: Jennifer Scott, Eva Svec

Remerciements: Andrew J. Vajna, Alex Rabb, Attila 'Indy' Malarik, Tamas Trencsenyi

Customer Service is available at 877 404 GAME (4263)

Tabla de Contenidos

Introducción 21
Comenzando una partida 22
Menú del juego 22
Perfiles 23
Franklin en el jardín 24
Carreras de bicicletas 24
Pesca de estrellas 24
El pastel de mama 24
Juego de memoria de Franklin 25
Pinta con Franklin 25
Franklin juega al Fútbol 25
Captura la mariposa 25
Ayuda a las ardillas 26
Skateboarding 26
Cosecha de manzanas 26
El puzle de Franklin 26
Día de escuela para Franklin 27
El juego de cartas de la pesca 27
La búsqueda del Tesoro 27
Juega a canicas con el zorro 28
El castor repara la presa 28
Jockey en el hielo 29
Desliza las piezas 29
Los bloques de Franklin 30

Introducción

Como cualquier día en la vida de Franklin, él tiene que ir a la escuela, ayudar a sus padres en casa y jugar con sus amigos. Únete a Franklin y sus amigos en sus aventuras. Un viaje educativo y apasionante. Intenta ayudar a Franklin a llegar a casa al final del día. ¡Diviértete!

Comenzando una partida

1. La Nintendo Game Boy® Advance debe estar apagada. Nunca debe insertar o quitar el cartucho de juego cuando la consola está encendida.
2. Inserte el cartucho de juego "Franklin" en la ranura de la Game Boy Advance prevista al efecto. Pulse fuertemente hasta bloquearlo.
3. Ponga el Interruptor de encendido en la posición ON y la pantalla de la Game Boy Advance mostrará las pantallas de licencias y después la pantalla de Selección de Idioma (si no ve está pantalla, vuelva a empezar desde el paso 1).
4. Seleccione el idioma deseado con el Panel de Control y pulse Botón A para confirmarlo.
5. Presione cualquier Botón para acceder al Menú Principal.

Menú del juego

En la Pantalla Principal presiona el Botón A en "SELECCIONAR PARTIDA" para entrar en el Menú del juego, donde puedes mover el cursor con el Panel de Control y presionar el Botón A para empezar el juego seleccionado, o el Botón B para volver al Menú Principal. Por defecto el juego está configurado en dificultad FÁCIL. Si deseas guardar tus progresos más tarde, necesitas crear un perfil nuevo en la opción de dificultad. Los tres juegos con la imagen de una cerradura son juegos extras. Para desbloquear estos juegos extras, debes completar todos los juegos anteriores con éxito. Cuando ganas en un juego, verás una pequeña flecha azul indicar el siguiente juego. Franklin se moverá con estas flechas y cuando todos los

juegos sean completados, él volverá a su casa. Durante cualquier juego usted puedes presionar la tecla "START" para hacer una pausa en el juego. Presione el Botón A para CONTINUAR o haz una selección diferente con el Panel de Control si deseas REINICIAR o QUITAR la partida.

Perfiles

Presiona el Botón derecho del Panel de Control y selecciona "NUEVO PERFIL". Entonces utiliza el Panel de Control para mover el puntero arriba y abajo y presiona el Botón A para seleccionar la partida que estas marcando. Si la partida ya ha sido empezada, deberás confirmar que deseas sobrescribir el antiguo perfil. Cuando seleccionas una partida debes seleccionar también el nivel de dificultad (FACIL/DIFICIL) y presionar el Botón A para ir la pantalla y selecciona "INTRODUCE TU NOMBRE". Mueve el cursor hasta la letra que quieres y presiona el Botón A. Presiona el Botón B para borrar una letra. Presiona el Botón "START" para guardar tu nuevo perfil o presiona "SELECT" para cancelar.
Para cargar un perfil selecciona "CARGAR PERFIL" en el Menú Principal y presiona el Botón A. Entonces selecciona el perfil con el Panel de Control y presiona el Botón A para cargarlo.

Franklin en el jardín

Ayuda a Franklin a regar las plantas y cultivar vegetales para la cena. Asegúrate que ellos no se marchitan. Utiliza el Panel de Control para mover a Franklin a la izquierda y a la derecha. Mueve a Franklin al grifo del agua y presiona el Botón A para rellenar la regadera. Muévalo a cada planta y presione el Botón A para regar la planta. Si dejas una planta sin agua esta se marchitará, pero si riegas todas las plantas y ellas dan como fruto los vegetales, ganas la partida.

Carreras de bicicletas

Ayuda a Franklin a correr contra el Oso hasta la meta, pero debes evitar los obstáculos. Dirige la bici con el Panel de Control y presiona el Botón A para ir más rápido y recoge los refrescos. Las botellas de agua te dan energía para ir aún más rápido.

Pesca de estrellas

Ayude a Franklin a recoger estrellas en el agua. Mueve a Franklin con el Panel de Control para recoger tantas estrellas como puedas antes de que se agote el tiempo y evita a los peces. Ellos intentarán retrasarte. Si recoges bastantes estrellas ganarás la partida.

El pastel de mama

Haz galletitas con Mamá. Añade los ingredientes siguiendo las instrucciones de Mamá. Mueve el cursor con el Panel de Control y presione el Botón A para seleccionar un ingrediente y después muévelo hasta el siguiente ingrediente que quieres. Asegúrate de añadirlos en el mismo orden en que Mamá te lo indica.

Juego de memoria de Franklin

Une las parejas para descubrir la imagen que hay detrás de los cuadrados. Mueve el cursor con el Panel de Control y presiona el Botón A para girar el cuadrado seleccionado. Si logras encontrar dos que sean iguales serán eliminados. Elimina todos los cuadrados para descubrir la imagen que hay detrás de los cuadrados, pero date prisa antes de que el tiempo se agote.

Pinta con Franklin

Este es un *juego* extra bloqueado. Para desbloquearlo debes completar los juegos anteriores con éxito. Primero, debes escoger una imagen para pintar. Utiliza los botones L y R para cambiar de una imagen a otra y presiona el Botón A para comenzar. Mueve el cursor con el Panel de Control, primero en la paleta inferior y después presiona el Botón A para escoger un color. Entonces muévete al área de la imagen donde quieras pintar y presiona el Botón A para pintar. Presionar el Botón B limpiará la imagen.

Franklin juega al Fútbol

Practique sus habilidades de fútbol con el Oso. Mueve a Franklin con el Panel de Control para parar la pelota y proteger la portería. Intenta introducir la pelota en la portería del Oso. El mejor de 10 gana el partido.

Captura la mariposa

Franklin quiere recoger mariposas para Harriet. Ayúdale a recoger tantas como puedas, pero debes tener cuidado con las abejas. Dirígele con el Panel de Control para capturar las mariposas en su red.

Ayuda a las ardillas

Colabora con el Oso para devolver a la pequeña ardilla a su casa en los árboles. Mueve el trampolín a la derecha o a la izquierda con el Panel de Control y presiona el Botón A o el Botón B para inclinar el trampolín a la izquierda o a la derecha. Ayuda a tantas ardillas como puedas antes de que el tiempo se agote.

Skateboarding

Franklin está sobre su monopatín recogiendo fruta para llevar a casa. Dirígelo con el Panel de Control, presiona el Botón A para saltar sobre los obstáculos y el Botón B para frenar. Recoge tanta fruta como te sea posible antes de que se agote el tiempo, pero debes tener cuidado con los obstáculos. Golpear demasiados obstáculos desgastará el monopatín y hará ir más lento a Franklin.

Cosecha de manzanas

La mamá hace el pastel de manzanas. Ayuda a Franklin a recoger las manzanas que caen de los árboles. Mueve a Franklin de izquierda a derecha con el Panel de Control y recoge tantas como puedas antes de que el tiempo se agote.

El puzle de Franklin

Este es un juego extra bloqueado. Para desbloquearlo debes completar los juegos anteriores con éxito. Primero debes escoger un rompecabezas para recomponer todas sus piezas. Usa los botones L y R para cambiar de rompecabezas y presiona el Botón A para empezar. Al principio todas las piezas aparecen en el lado izquierdo. Mueve arriba y abajo la pieza con el Panel de Control y presiona el Botón A para

coger una pieza. Entonces muévela a la posición correcta en la derecha con el Panel de Control y presiona el Botón A para colocarla. Presiona el Botón A para coger una pieza ya colocada y presiona el Botón B para mandarla de vuelta al montón de la izquierda.

Día de escuela para Franklin

Recoge todas las estrellas para demostrar que has trabajado duro en la escuela al Sr. Búho y mereces ir a jugar con Sam. Dirige a Franklin con el Panel de Control y presiona el Botón A para saltar. Ten cuidado con el abejorro, su zumbido es sólo una distracción.

El juego de cartas de la pesca

Juega al juego de cartas de "la pesca" contra el Castor. Mueve el cursor con el Panel de Control y presiona el Botón A para seleccionar una carta. Primero selecciona la carta que quieres desechar, luego debes seleccionar la carta que necesitas (en el ejemplo de aquí, selecciona una carta amarilla, ya que quieres conseguir la última carta que te queda para completar el juego, y la otra carta la del medio es la que desechas). Si el Castor tiene esta carta, te la cambiará por su carta desechada. Si no la tiene irás a "la pesca", una carta arbitraria del montón para sustituir por tu carta desechada. Si tienes suerte conseguirás la que necesitas (tienes que conseguir las 4 iguales, del mismo color) obteniendo así un punto y 4 cartas nuevas del montón. Juega contra el Castor, él también intentará conseguir las cartas que necesita de ti o del montón.

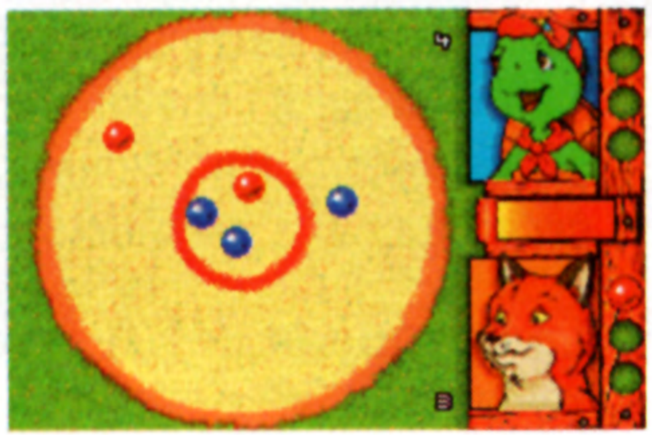
La búsqueda del Tesoro

Has encontrado el Tesoro. Ayuda a Franklin a zambullirse y recoger tanto oro como sea posible antes de que el tiempo se agote. Dirige a Franklin con el Panel de Control hasta recoger una moneda de oro y llévale

de vuelta a salvo al bote. ¡Vigila al pez! Ellos te harán ir más lento.

Juega a canicas con el zorro

Franklin y el Zorro juegan a canicas juntos. Ayuda a Franklin a tirar tantas canicas como le sea posible dentro del círculo rojo. Apunta con el Panel de Control y presiona el Botón A para tirar. Tenéis tres canicas cada uno y jugáis por turnos, coloca cada canica de forma inteligente para bloquear a tus canicas mejor colocadas y apartar las canicas del Zorro. Consigues un punto por cada canica que dejes entre el circulo rojo y el circulo marrón, y dos puntos si acaba dentro del circulo rojo. El que consiga más puntos gana.



El castor repara la presa

Ayuda al Castor a reparar la presa a tiempo. Dirige a Franklin con el Panel de Control para recoger ramas de la orilla y colocarlas en la presa. Vigila los troncos, sólo harán que te retrases

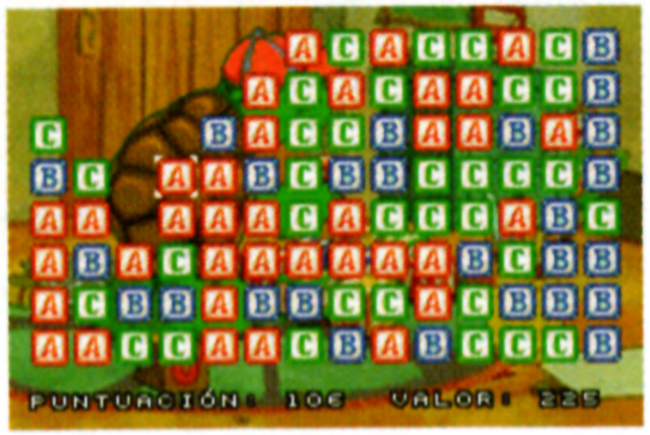
Jockey en el hielo

Juega al hockey contra el Oso. Presiona el Botón A para mover el stick y apunta con el Panel de Control e intenta terminar el tiro disparando hacia la portería. Marca tantos goles como puedas. El oso conseguirá puntos por parar tus tiros. El mejor de 9 gana.

Desliza las piezas

Este es *un juego extra bloqueado*. Para desbloquearlo debes completar los juegos anteriores con éxito. Primero usted debe escoger una imagen con los botones L y R y selecciónalo con el Botón A. Utiliza el Panel de Control para mover y ordenar las piezas para arreglar la imagen. Presione el Botón B para conseguir ayuda sobre como debe quedar la imagen.

Los bloques de Franklin



Mueve el cursor con el Panel de Control para seleccionar un bloque. Presiona el Botón A para borrar este bloque y todos los bloques con la misma letra que esten tocándose. Elimina tantos bloques como sea posible. Si consigues borrarlos todos ganarás el juego con una puntuación de maestro.

Credits:

INTERACTIVE VISION A/S

Executive Producer: Jacob Buck
Production Assistant: Christian Lillbäck
Legal: Martin Tørring
Concept: Mikkel Fredborg, Lasse Cleveland
QA Manager: Tomasz 'Boro' Borowiec
Testing: Grzegorz 'Shield' Tarczynski
Thanks to: Sven Christensen, Allan Kirkeby, Kirsten Frausing, Henrik Kjeldsen, Kriszta Héger, Anna Lisa McBride

ARTEXT STUDIOS LTD

Producer: Jozsef 'Mash' Trencsenyi
Programming: Laszlo 'Nemtom' Czigledszky
Graphics: Janos Der, Ferenc 'Frankie' Kiss, Zoltan 'Zedas' Szilagyi
Music & Sounds: Andreas 'Sly Spy' Kover

NEIVANA: Robin Tameshtit, Marjanne Lyn

KID'S CAN PRESS: Jennifer Scott, Eva Svec

Thanks to: Andrew J. Vajna, Alex Rabb, Attila 'Indy' Malarik, Tamas Trencsenyi

Customer Service is available at 877 404 GAME (4263)

WARRANTY

The American Game Factory Inc warrants to the original purchaser of this The American Game Factory Inc software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This The American Game Factory Inc software program is sold "as is," without express or implied warranty damages of any kind, and The American Game Factory Inc is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. The American Game Factory Inc agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any The American Game Factory Inc software product, postage paid, with proof of purchase, at its Factory Service Center.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the The American Game Factory Inc software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE The American Game Factory Inc ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WAR RANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL The American Game Factory Inc BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESION, USE OR MALFUNCTION OF THIS The American Game Factory Inc SOFTWARE PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

The American Game Factory Inc
1337 3rd St. Promenade, Suite 301
Santa Monica, CA 90401

Customer Service is available at 1 877 404 GAME (4263).
Mon - Fri 9.00 - 5.00pm (PST)

www.gamefactorygames.com

051018

INTERACTIVE VISION
www.iavgames.com

The American Game Factory Inc. 1337 3rd St. Promenade, Suite 301 Santa Monica CA 90401 www.gamefactorygames.com

PRINTED IN JAPAN