ADVANCE

GAME BOY®

AGB-BFLE-USA

Franklin the Turtle™

Franklin's Great Adventures

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D´EMPLOI
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.

Official Nintendo Seal

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

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)

EVERYONE

CONTENT RATED BY ESRB

LICENSED BY

Nintendo®

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

Franklin's Great Adventures



THE STORY

School's out! Franklin and his friends can now enjoy the summer vacation and they have a lot of things to do.

Come and play in Woodland with Franklin and his friends. You can take part in many minigames and walk through several magical levels with Bear or Beaver.

CHARACTERS

Franklin lives with his parents and younger sister Harriet. He likes to ride his bike and skateboard with his friends.

Bear is Franklin's best friend. He's a little bigger and stronger than Franklin.

Beaver is a great friend of Franklin's. Sometimes she's bossy, but she is very kind and loves her friends very much. She really loves to organize things…



MAIN MENU

Navigate through the menu using the +Control Pad. Select an option by pressing the **A** Button, and go back to the previous screen by pressing the **B** Button.

Story mode: Choose this mode to follow Franklin's Great Adventures with him.

Mini-games: Choose this mode to play all the mini-games you won in Story mode again, and try to beat your own record!



WOODLAND

Control Franklin and explore Woodland to talk and interact with its inhabitants.

Objectives: The place or the character you need to reach is shown by a directional arrow on the screen. You can walk anywhere you want to in Woodland, but to move ahead in the story you have to follow the arrow.



Friendship gauge: When Franklin helps the Woodland inhabitants or gives them presents, their Friendship gauge goes up. To find a great surprise waiting for you at the end of the game, try to fill up the Friendship gauge of all the inhabitants. To do that you can go back to previously solved levels to find and pick up all of the apples and objects that are left!

The mini-games



Franklin can play lots of mini-games during his adventure.

Each game has different objectives and is played in a different way, so follow the on-screen instructions carefully before starting!

When you win a mini-game in Story mode, it becomes available in Mini-games mode.

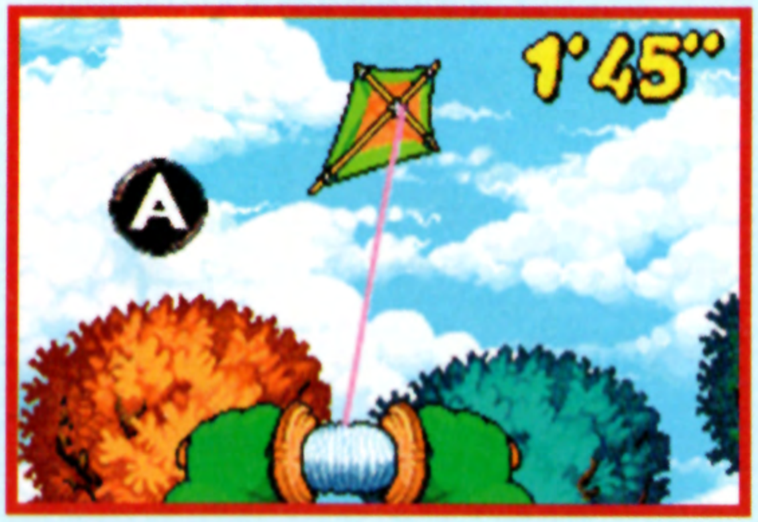


How to play:

"Clean up your room!"

Put all of Franklin's things in the right place: the clothes in the dresser and the toys in the toy box. Put all of the kite's pieces in its bag!

Controls: Move the desired object with the +Control Pad, then put it away with the **A** Button.



How to play:
"Fly, kite, fly!"

Keep Franklin's kite in the air for as long as possible. Don't let it hit the trees!

Controls: Press the **A** Button very quickly to keep Franklin's kite in the air.





How to play:
"The bike race"

Race with Rabbit on your bike and get to the finish line before he does!

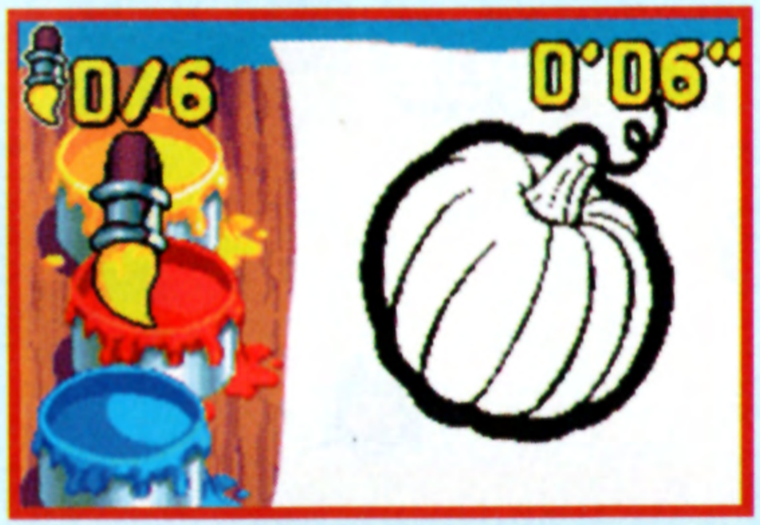
Controls: To pedal, press the **A** Button quickly.



How to play:
"The sailboat"

Control the speed of the sailboat to avoid obstacles!

Controls: Press the **A** Button to fill the sails with wind and make the boat go.



How to play:

"The coloring book!"

Color in the objects by looking at the model. Make sure you use the right color!

Controls: Move your brush with the +Control Pad, dip it into the paint pots by pressing the **A** Button to pick the right color, and then press the **A** Button in the area that you want to paint!



How to play:

"Pick up the branches!"

Use Franklin's cart to pick up the branches that fall from the tree!

Controls: Move the cart under the branches with the +Control Pad.



How to play:

"Mr. Marmot's vegetable garden"

Pick the ripe vegetables from Mr. Marmot's garden!

Controls: Select a vegetable with the +Control Pad, then pick it with the **A** Button. Make sure you don't pick any green ones!



How to play:

"Downhill on skateboard"

Go down the hill without hitting the obstacles. If you drop the flowers, you'll have to start again.

Controls: Press the **A** Button to jump and +Control Pad Down to duck.



How to play:

"The paper airplane"

Control the altitude of the paper airplane until you get to the end. You will lose time if you go outside the red zone.

Controls: Press the **A** Button very quickly to straighten the plane.



How to play:

"The sand castle"

Careful! The crabs want to take the shells decorating the castle. Stop the crabs by blocking them with Franklin's rake.

Controls: Move the rake right and left with the +Control Pad.



How to play:
"The butterfly hunt"

Catch butterflies for Mr. Mole, but be careful not to catch any bumblebees!

Controls: Use the +Control Pad to move Franklin's net and catch the butterflies. Press the **A** Button quickly to get rid of the bumblebees caught in the net!



How to play:
"Building a tree house"

Put the boards in the box to help Bear build the tree house.

Controls: To put a board into the box, press the **A** Button as soon as the box is in front of you.



How to play:
"Playing hide-and-seek"

Find all your friends who are hiding in Woodland.

Controls: Move Franklin with the +Control Pad so he can find his friends.





How to play:

"Find Bear!"

Find Bear, who is lost in the cave. Don't waste any time - it's getting darker and darker!

Controls: Move Franklin with the +Control Pad.



How to play:

"Franklin the knight"

Hit all the targets that appear in front of you!

Controls: Choose a target with the +Control Pad and hit it with the **A** Button.



How to play:

"The canoe race"

Go down the river in the canoe and make sure you avoid the obstacles.

Controls: Press the **L** and **R** Buttons to paddle and move right and left. To go straight ahead, switch between the **R** and **L** Buttons quickly.

Platform phases



"Franklin's garden"

A gust of wind has blown away all the pieces of Franklin's kite! Go and find them all.



"The countryside"

Mr. Badger lost the letters. Go with Bear to look for the lost letters.



"The pond"

Go to the dead tree to help Beaver pick up wood.

Basic commands

- Use the +Control Pad to move, crouch or climb
- Use the **A** Button to jump
- Use the **B** Button to activate a switch
- Use the **R** Button to switch from one character to another
- Press START to pause the game





“The hill”

Go up the hill with Bear to find some nice flowers for Badger.



“The beach”

Go with Beaver to find some shells for Goose.



“The forest”

Go to the woods with Bear to build a tree house.









"The cave"

Bear is lost in the cave! Quick, go look for him with Beaver.



"The autumn forest"

A canoe race is taking place near Woodland. Go through the forest with Bear to get to the race.



Switching partners

During platform phases Franklin is joined by one of his friends, either Bear or Beaver. You can switch from one character to the other with the **R** Button whenever you want. Choose the right character for each situation!

Characters' specific skills





Franklin can crawl through narrow spaces and jump very high by bouncing on balloons.





Bear can grab onto posts, trees or ropes. To make him hold on, press the +Control Pad Up. To make him climb up or down press the +Control Pad Up or Down. Bear can also push heavy tree trunks!





Beaver can swim underwater and pull a floating raft. To do this, put Beaver under the raft, press the **B** Button and go left and right using the +Control Pad. To let go of the raft press the **B** Button again.

Credits

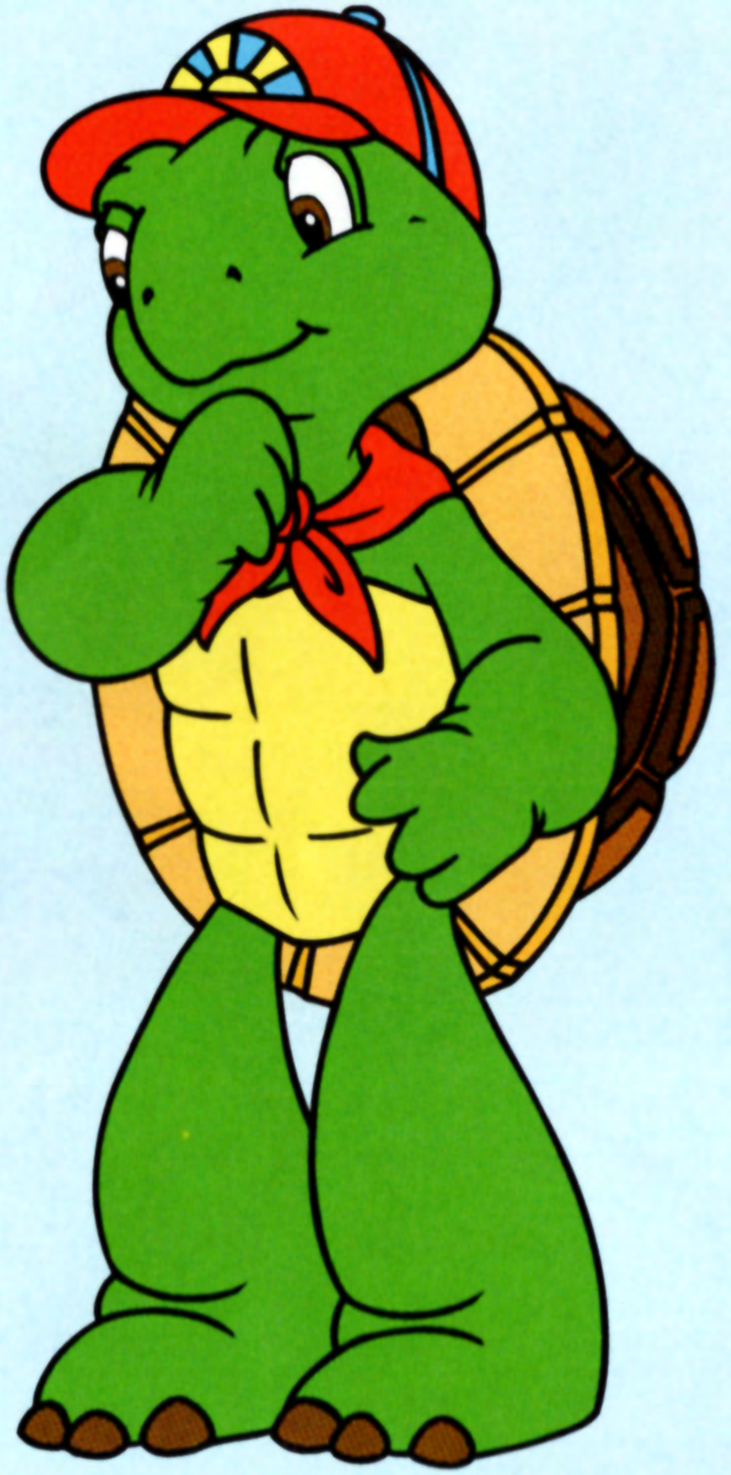
NEKO ENTERTAINMENT
Project leader: Laurent LICHNEWSKY
Consultant game designer: Alexis LEVEQUE

OTABOO TEAM
Game designer / Level designer: Mickaël PRATALI 'MICKEY'
Art / Art director: Philippe DESSOLY 'GOLGOTH71'
Programmers: Christophe GAYRAUD, Eric GACHONS
Music and sound effects: Raphaël GESQUA
Technical support: Paolo BAERLOCHER, Sébastien LAGARDE
Quality Assurance: Marla SAAVEDRA, Barthélémy SOLAS

NELVANA
Director of Product Development / Quality Control: Marjanne LYN
VP Marketing and Licensing, Europe: Marie Laure MARCHAND
Brand Manager: Alison MYLES
Senior Designer: Mark PICARD
Merchandise Approvals Coordinator: Mary SHAPARDANOV
Producer: Cynthia TAYLOR

KIDZ ENTERTAINMENT
Anna Lisa McBRIDE

THE GAME FACTORY
Henrik MATHIASEN, Michael ELLERMANN,
Anja KNUDSEN, Tina JENSEN



Customer Service is available at 877 404 GAME (4263)

La grande aventure de Benjamin



L'HISTOIRE

L'école est finie! Benjamin et ses amis peuvent maintenant profiter des grandes vacances et ils ne vont pas s'ennuyer.

Viens jouer à Boisville avec Benjamin et ses amis.Tu pourras participer à leurs mini-jeux et traverser plusieurs niveaux magiques avec Martin et Lili.

LES PERSONNAGES

Benjamin vit avec ses parents et sa petite sœur. Il aime beaucoup faire du vélo ou de la planche à roulettes avec ses amis.

Martin est le meilleur ami de Benjamin. Il est un peu plus gros et fort que lui.

Lili est une très bonne amie de Benjamin. Elle veut parfois commander, mais elle est très gentille et apprécie beaucoup ses amis. Et ce qu'elle aime par-dessus tout, c'est organiser des choses…



MENU PRINCIPAL

Parcours le menu à l'aide de la manette +. Pour sélectionner une option, appuie sur le bouton A et utilise le bouton B pour revenir à l'écran précédent.

Le Mode histoire: Choisis ce mode pour suivre La grande aventure de Benjamin à ses côtés.

Mini-jeux: Choisis ce mode pour rejouer à tous les mini-jeux débloqués en Mode histoire et essaie de battre tes propres records!



BOISVILLE

Contrôle Benjamin et explore Boisville pour discuter et interagir avec les habitants.

Les objectifs: L'endroit, ou le personnage à retrouver, est indiqué par une flèche directionnelle sur l'écran. Tu peux aller où bon te semble dans Boisville, mais pour progresser dans l'histoire, il te faut suivre cette flèche



La jauge d'amitié: Lorsque Benjamin aide ou offre des cadeaux aux habitants de Boisville, leur amitié augmente. Pour avoir une belle surprise à la fin du jeu, essaie de remplir la jauge d'amitié de tous les habitants. Pour cela, tu peux revenir sur des niveaux réussis pour trouver et ramasser tous les objets et les pommes qui restent!

LES MINI-JEUX



Benjamin a l'occasion de participer à plusieurs mini-jeux tout au long de son aventure.

Chaque jeu propose des objectifs et des principes différents, alors suis attentivement les instructions à l'écran avant de commencer!

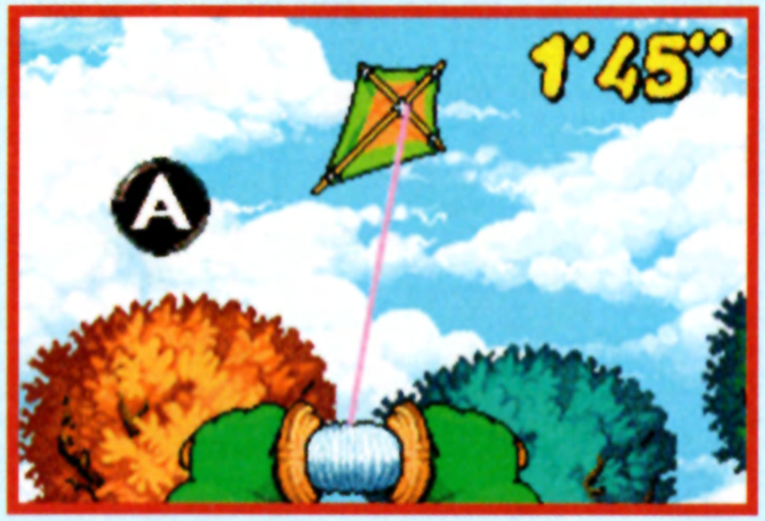
Lorsque tu gagnes un mini-jeu en Mode histoire, il devient alors disponible en Mode mini-jeux.



Comment jouer à : « Range ta chambre!! »

Range toutes les affaires de Benjamin à leur place : les vêtements vont dans la commode et les jouets dans le coffre. Et range toutes les pièces du cerf-volant dans son sac! Retrouve-les toutes.

Commandes: déplace les objets souhaités à l'aide de la manette +, puis relâche-les avec le Bouton **A**.



Comment jouer à:

« Vole, cerf-volant, vole! »

Fais décoller le cerf-volant de Benjamin et maintiens-le dans les airs le plus longtemps possible en évitant de percuter les arbres!

Commandes: déplace les objets souhaités à l'aide de la manette +, puis relâche-les avec le Bouton **A**.



Comment jouer à:

« La course de vélo »

Fais la course sur ton vélo avec Basile pour atteindre la ligne d'arrivée avant lui!

Commandes: pour pédaler, appuie rapidement sur le Bouton **A**.



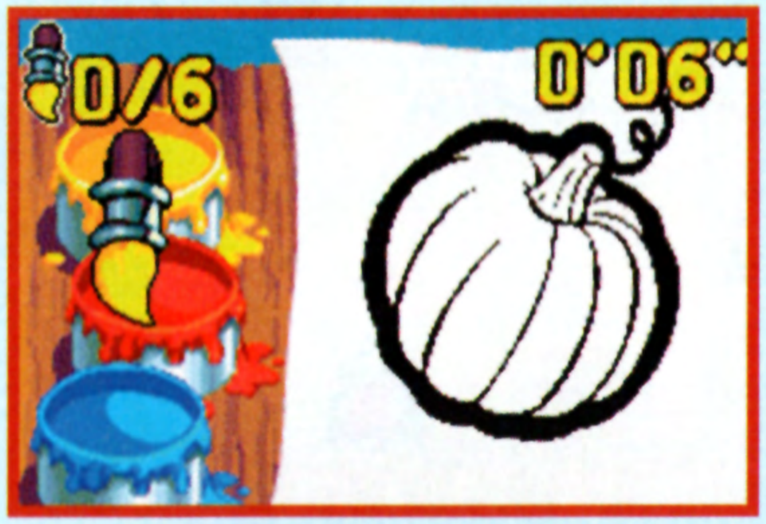
Comment jouer à:

« Le bateau à voiles »

Contrôle la vitesse du bateau à voiles pour lui faire éviter les obstacles!

Commandes: appuie sur le Bouton **A** pour gonfler les voiles du bateau de Benjamin et le faire avancer.





Comment jouer à:

« Le livre d'images »

Colorie le livre en recopiant le modèle. Attention à ne pas te tromper de couleur!

Commandes: déplace ton pinceau à l'aide de la manette +, trempe-le dans un pot de peinture en appuyant sur le Bouton **A** pour choisir la couleur, puis choisis la zone à colorier avec le Bouton **A**.



Comment jouer à:

« Ramasse les branches! »

Utilise le chariot de Benjamin pour ramasser les branches qui tombent de l'arbre!

Commandes: déplace le chariot sous les branches à l'aide de la manette +.



Comment jouer à:

« Le potager de monsieur Marmotte »

Ramasse les légumes mûrs dans le potager de monsieur Marmotte!

Commandes: sélectionne un légume avec la manette + puis cueille-le à l'aide du Bouton **A**. Attention à ne pas ramasser les légumes verts!



Comment jouer à:

« Descente en planche à roulettes »

Descends la colline en planche à roulettes en évitant les obstacles. Ne fais pas tomber trop de fleurs ou tu devras tout recommencer!

Commandes: appuie sur le Bouton **A** pour sauter et sur Bas de la manette + pour te baisser rapidement.

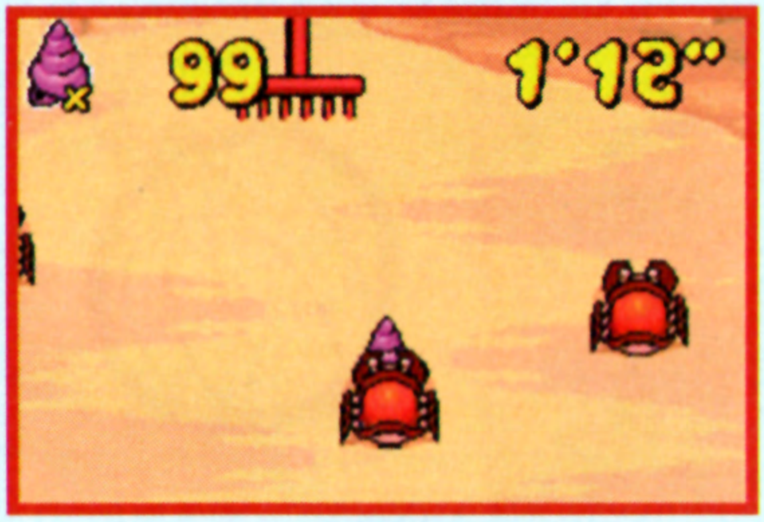


Comment jouer à:

« L'avion en papier »

Contrôle l'altitude de l'avion en papier jusqu'à ce qu'il arrive. Attention, s'il sort de la zone rouge, c'est du temps de perdu!

Commandes: appuie très rapidement sur le Bouton **A** pour le faire avancer tout droit.

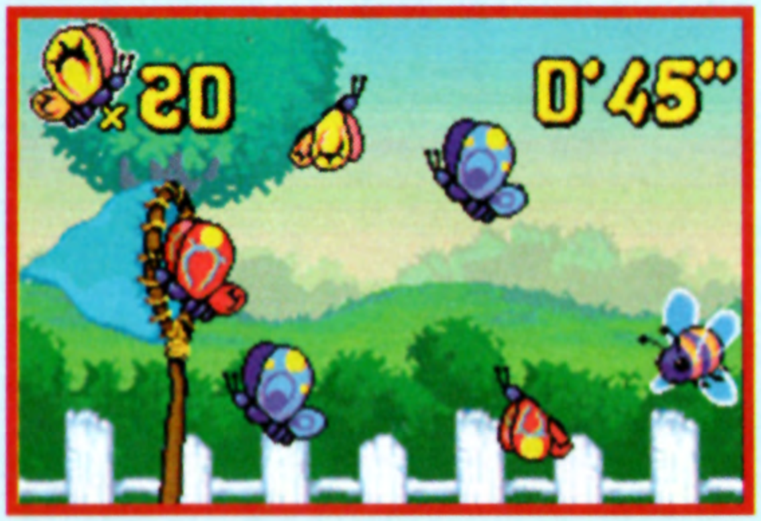


Comment jouer à:

« Le château de sable »

Attention! Les crabes veulent récupérer les coquillages qui décorent le château! Empêche-les d'avancer en les bloquant avec le râteau de Benjamin.

Commandes: utilise la manette + pour déplacer le râteau de gauche à droite.



Comment jouer à:

« La chasse aux papillons »

Attrape des papillons pour monsieur Taupe, mais attention à ne pas capturer de bourdons!

Commandes: utilise la manette + pour déplacer le filet de Benjamin et attraper les papillons. Appuie rapidement sur le Bouton **A** pour te débarrasser des bourdons qui se sont pris dans le filet!



Comment jouer à:

« La cabane »

Dépose les planches dans la caisse pour aider Martin à construire une cabane dans l'arbre.

Commandes: pour déposer une planche dans la caisse, appuie sur le Bouton **A** dès que la caisse se trouve en face de toi.



Comment jouer à:

« La partie de cache-cache »

Trouve tous tes amis qui se cachent dans Boisville.

Commandes: déplace Benjamin avec la manette + pour qu'il s'approche de ses amis et les fasse sortir de leur cachette.





Comment jouer à:

« Retrouve Martin! »

Tu dois retrouver Martin qui s'est perdu dans la grotte. Ne perds pas de temps, il fait de plus en plus noir!

Commandes: déplace Benjamin à l'aide de la manette +.



Comment jouer à:

« Benjamin chevalier »

Touche toutes les cibles qui se dressent devant toi!

Commandes: sélectionne une cible avec la manette + puis frappe-la à l'aide du Bouton **A**.



Comment jouer à:

« La course de canot »

Descends la rivière en canot en faisant bien attention à éviter les obstacles.

Commandes: appuie sur les Boutons **L** et **R** pour ramer à gauche et à droite. Pour avancer tout droit, utilise alternativement les Boutons **L** et **R**.

LES PHASES DE PLATEFORME



« Le jardin de Benjamin »

Toutes les pièces du cerf-volant de Benjamin se sont envolées dans une rafale de vent! Tu dois les chercher pour toutes les réunir.



« La campagne »

Monsieur Blaireau a perdu les lettres des habitants. Pars avec Martin pour les retrouver.



« L'étang »

Rends-toi à l'arbre mort pour aider Lili à ramasser du bois.

Commandes élémentaires

- Utilise la manette + pour te déplacer, te baisser ou grimper
- Utilise le Bouton **A** pour sauter
- Utilise le Bouton **B** pour activer quelque chose
- Utilise le Bouton **R** pour passer d'un personnage à l'autre
- Appuie sur START pour mettre la partie en pause





« La colline »

Va à la colline avec Martin et ramasse de jolies fleurs pour Odile.



« La plage »

Pars à la recherche de coquillages pour Béatrice, avec Lili.



« La forêt »

Rends-toi dans la forêt avec Martin pour construire une cabane.









« La grotte »

Martin s'est perdu dans la grotte! Pars vite le retrouver avec Lili.



« La forêt automnale »

Une course de canot est organisée non loin de Boisville. Traverse la forêt avec Martin pour y participer.



Changement de partenaire

Dans les phases de plateforme, Benjamin est rejoint par un ami, Martin ou Lili. Tu peux passer à tout moment d'un personnage à l'autre à l'aide du Bouton **R**. Choisis le personnage le mieux adapté à la situation!

Les personnages et leurs qualités









Benjamin peut se faufiler dans de petits espaces et sauter très haut en rebondissant sur les ballons.



Martin sait monter aux poteaux, aux arbres et à la corde. Pour cela, appuie sur Haut de la manette +. Pour monter ou descendre, utilise Haut et Bas de la manette +. Martin est aussi capable de pousser des troncs d'arbre très lourds!



Lili peut nager sous l'eau et tirer un radeau. Pour cela, positionne Lili en dessous du radeau, appuie sur le Bouton **B** puis déplace-toi à gauche ou à droite à l'aide de la manette +. Pour lâcher le radeau, appuie une nouvelle fois sur le Bouton **B**.

Credits

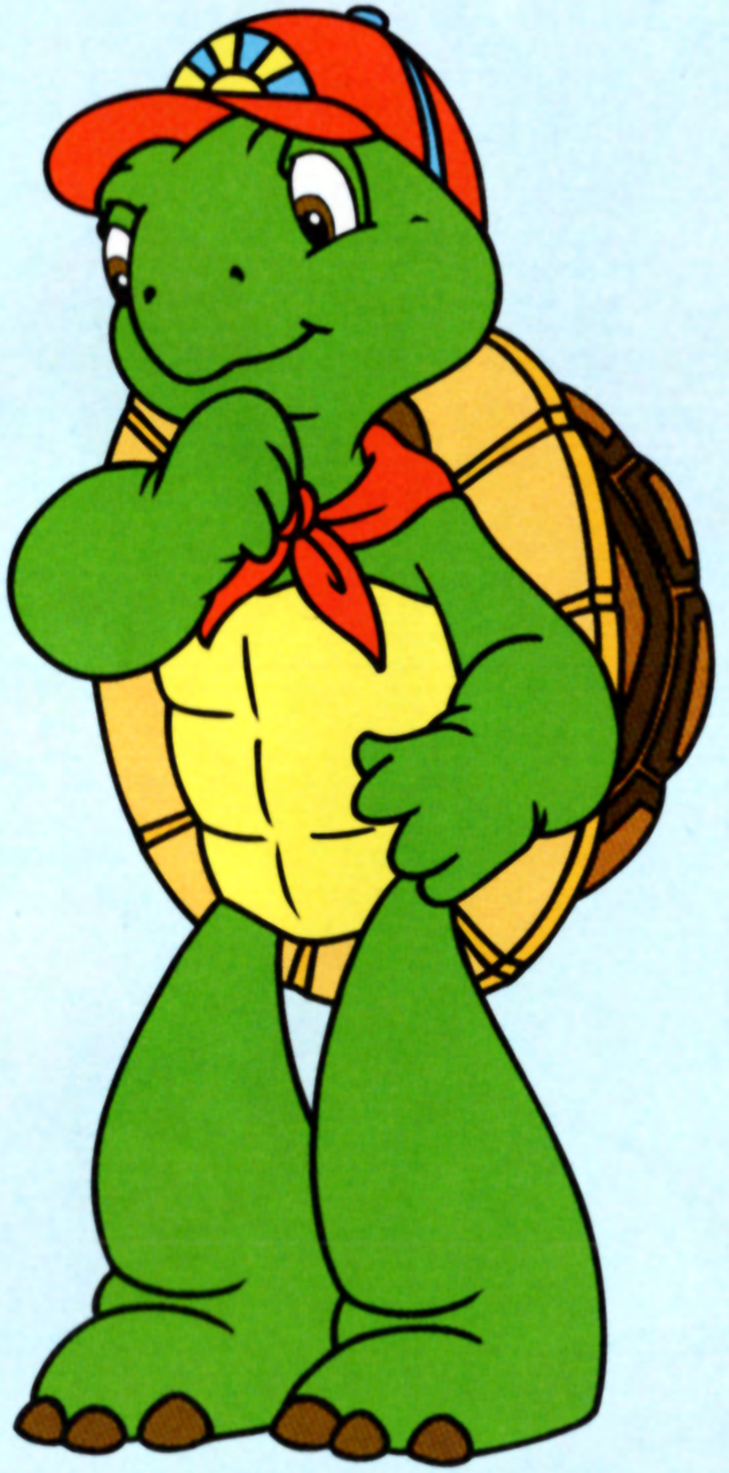
NEKO ENTERTAINMENT
Project leader: Laurent LICHNEWSKY
Consultant game designer: Alexis LEVEQUE

OTABOO TEAM
Game designer / Level designer: Mickaël PRATALI 'MICKEY'
Art / Art director: Philippe DESSOLY 'GOLGOTH71'
Programmers: Christophe GAYRAUD, Eric GACHONS
Music and sound effects: Raphaël GESQUA
Technical support: Paolo BAERLOCHER, Sébastien LAGARDE
Quality Assurance: Marla SAAVEDRA, Barthélémy SOLAS

NELVANA
Director of Product Development / Quality Control: Marjanne LYN
VP Marketing and Licensing, Europe: Marie Laure MARCHAND
Brand Manager: Alison MYLES
Senior Designer: Mark PICARD
Merchandise Approvals Coordinator: Mary SHAPARDANOV
Producer: Cynthia TAYLOR

KIDZ ENTERTAINMENT
Anna Lisa McBRIDE

THE GAME FACTORY
Henrik MATHIASEN, Michael ELLERMANN,
Anja KNUDSEN, Tina JENSEN



Customer Service is available at 877 404 GAME (4263)

Las Grandes Aventuras de Franklin



LA HISTORIA

¡Se acabó la escuela! Franklin y sus amigos pueden ya disfrutar de sus vacaciones de verano y tienen un montón de cosas que hacer.

Ven a jugar a Woodland con Franklin y sus amigos. Podrás participar en muchos minijuegos y recorrer varios mágicos niveles con Oso o con Castor.

PERSONAJES

Franklin vive con sus papás y su hermanita pequeña. Le encanta andar en bicicleta y en monopatín con sus amigos.

Oso es el mejor amigo de Franklin. Es un poco más grandote y fuerte que Franklin.

Castor es muy buen amigo de Franklin. A veces es un poco mandón, pero es muy amable y quiere mucho a sus amiguitos. Le encanta organizar cosas…







MENÚ PRINCIPAL

Desplázate por el menú usando el + Panel de Control. Selecciona una opción pulsando el Botón **A**, y vuelve a la pantalla anterior pulsando el Botón **B**.

Modo historia: Elige este modo para acompañar a Franklin en sus grandes aventuras.

Minijuegos: Elige este modo para jugar de nuevo a todos los minijuegos que has conseguido en el modo historia, ¡y trata de superar tu récord!

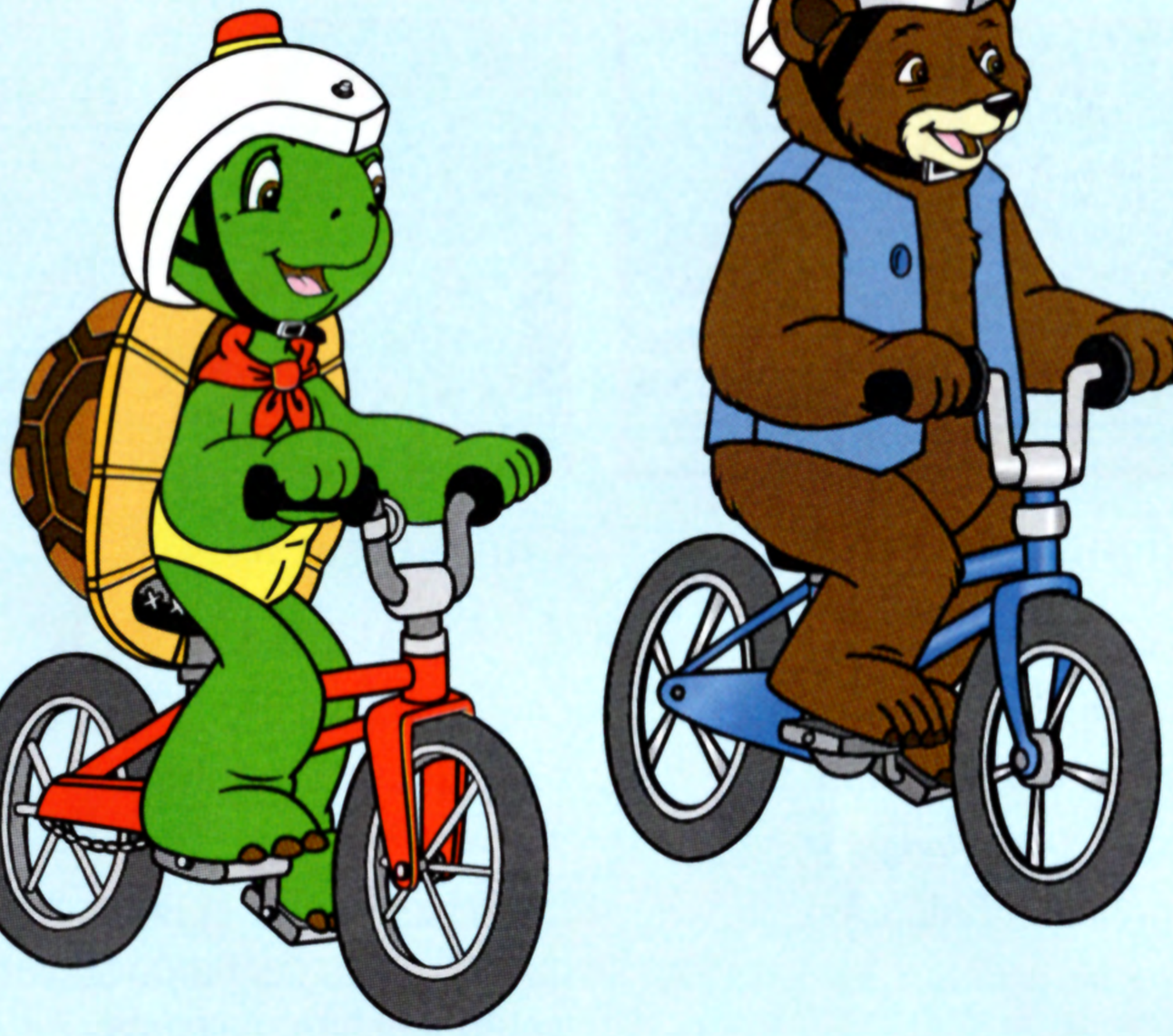
WOODLAND

Controla a Franklin y explora Woodland para hablar e interaccionar con sus habitantes.

Objetivos: El lugar o el personaje hacia el que te tienes que dirigir estarán señalados por una flecha de dirección en la pantalla. Puedes ir donde quieras en Woodland, pero para progresar en la historia tienes que seguir la flecha.

Medidor de amistad: Cuando Franklin ayuda o da regalos a los habitantes de Woodland, su medidor de amistad sube. Para conseguir una bonita sorpresa al final de la partida, trata de llenar el medidor de amistad de todos los habitantes. Para conseguirlo, puedes volver a los niveles anteriores que ya has superado y agarrar todas las manzanas y los objetos que queden.

LOS MINIJUEGOS



Franklin puede jugar a muchos minijuegos a lo largo de su aventura.

Cada juego tiene diferentes objetivos y se juega de diferente manera, así que ¡lee atentamente las instrucciones de la pantalla antes de empezar!

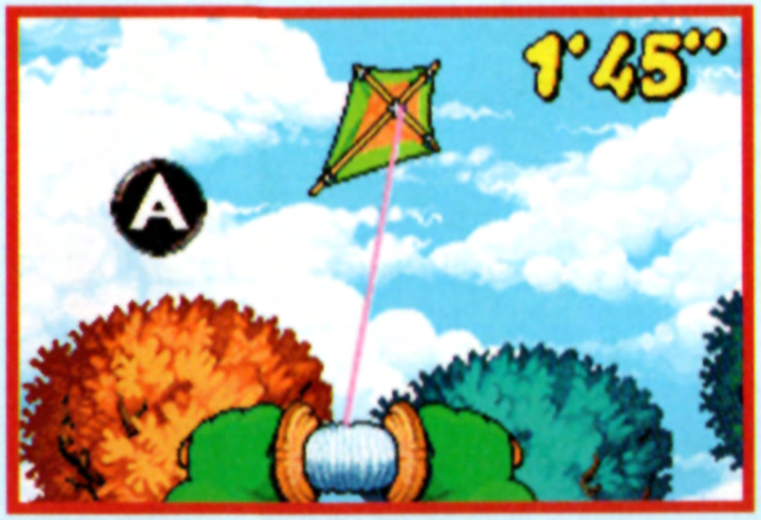
Cuando ganas un minijuego en el modo historia, ese minijuego aparecerá como disponible en el modo minijuegos.



Cómo jugar a "¡Ordena tu cuarto!"

Coloca todas las cosas de Franklin en su sitio: la ropa en el armario y los juguetes en el cofre, y pon todas las piezas de la cometa en su bolsa.

Controles: Mueve el objeto que quieras con el + Panel de Control, y luego suéltalo con el Botón **A**.



Cómo jugar a
"¡Vuela, cometa, vuela!"

Mantén la cometa de Franklin en el aire el máximo tiempo posible. ¡No dejes que golpee los árboles!

Controles: Pulsa muy rápidamente el Botón **A** para mantener la cometa de Franklin en el aire.





Cómo jugar a
"Carrera ciclista"

¡Corre en bici contra Conejo y llega a la meta antes que él!

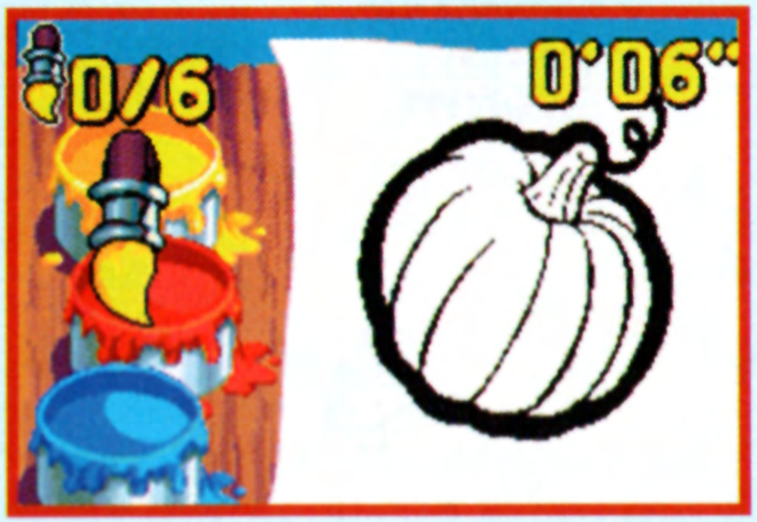
Controles: Para pedalear, pulsa rápidamente el Botón **A**.



Cómo jugar a
"El barco de vela"

Controla la velocidad del barco de vela para que esquive los obstáculos.

Controles: Pulsa el Botón **A** para que las velas del barco se llenen de viento y el barco avance.



Cómo jugar a "Libro para colorear"

Colorea los objetos copiando el modelo. Asegúrate de usar el color correcto.

Controles: Mueve el pincel con el + Panel de Control, mójalo en los cubos de pintura con el Botón **A** para seleccionar el color correcto, y a continuación pulsa el Botón **A** en el área que quieras colorear.



Cómo jugar a "¡Reúne ramas!"

¡Usa el carro de Franklin para reunir las ramas que caigan del árbol!

Controles: Pon el carro debajo de las ramas con el + Panel de Control.



Cómo jugar a "El huerto del Sr. Marmota"

¡Agarra las verduras maduras del huerto del Sr. Marmota!

Controles: Selecciona la verdura con el + Panel de Control, y luego agárrala con el Botón **A**: ¡pero no agarres las verdes!



Cómo jugar a
"Bajada en monopatín"

Baja toda la colina en tu monopatín esquivando los obstáculos. ¡No dejes caer demasiadas flores, o tendrás que volver a empezar!

Controles: Pulsa el Botón **A** para saltar y el + Panel de Control abajo para agacharte.



Cómo jugar a
"El avión de papel"

Controla la altura del avión de papel hasta que llegue al final. Si te sales de la zona roja, perderás tiempo.

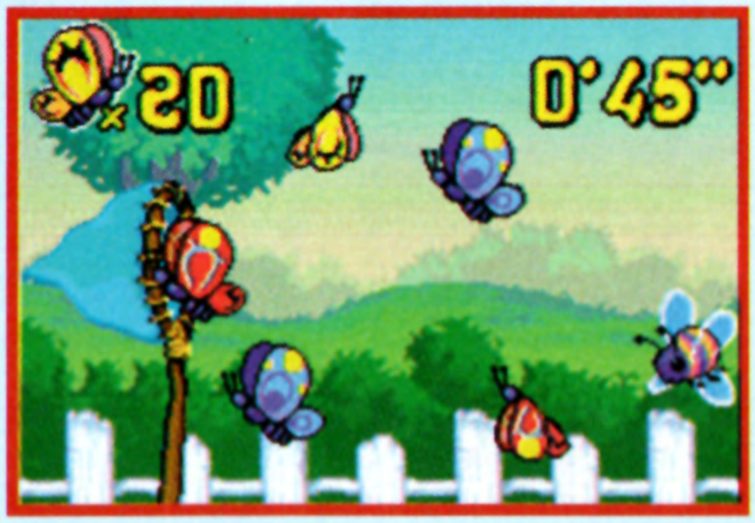
Controles: Pulsa el Botón **A** muy rápidamente para que el avión vaya recto.



Cómo jugar a
"El castillo de arena"

¡Atención! ¡Los cangrejos quieren agarrar los caparazones que decoran el castillo! Impide que avancen bloqueándoles el camino con el rastrillo de Franklin.

Controles: Mueve el rastrillo a izquierda y derecha con el + Panel de Control.



Cómo jugar a
"La caza de mariposas"

¡Caza mariposas para el Sr. Topo, pero ten cuidado y no atrapes ningún abejorro!

Controles: Usa el + Panel de Control para desplazar el cazamariposas de Franklin y atrapar las mariposas. ¡Pulsa rápidamente el Botón **A** para deshacerte de los abejorros atrapados en el cazamariposas!



Cómo jugar a
"La casa del árbol"

Pon las tablas en la caja para ayudar a Oso a construir la cabaña.

Controles: Para introducir una tabla en la caja, pulsa el Botón **A** en cuanto la caja esté delante de ti.



Cómo jugar a
"El escondite"

Encuentra a todos tus amigos escondidos por Woodland

Controles: Mueve a Franklin con el + Panel de Control para que pueda encontrar a sus amigos.





Cómo jugar a
"¡Encuentra a Oso!"

Encuentra a Oso, que está perdido en la cueva. No pierdas tiempo, ¡está oscureciendo cada vez más!

Controles: Mueve a Franklin con el + Panel de Control.



Cómo jugar a
"Franklin el caballero"

¡Golpea todos los objetivos que aparezcan delante de ti!

Controles: Elige un objetivo con el + Panel de Control y golpéalo con el Botón **A**.



Cómo jugar a
"Carrera de canoas"

Baja en canoa por el río evitando los obstáculos.

Controles: Usa los Botones **L** y **R** para remar y desplazarte a izquierda y derecha. Para ir recto, alterna rápidamente los botones **L** y **R**.

FASES DE PLATAFORMAS



"El jardín de Franklin"

¡Un soplo de aire se ha llevado todas las piezas de la cometa de Franklin! Ve a buscarlas y reúnelas todas.



"El campo"

El Sr. Tejón ha perdido las cartas de los habitantes, ve a buscarlas con Oso.



"El estanque"

Ve al árbol muerto a ayudar a Castor a reunir leña.

Órdenes básicas

- Usa el + Panel de Control para moverte, agacharte o trepar
- Usa el Botón **A** para saltar
- Usa el Botón **B** para activar un interruptor
- Usa el Botón **R** para cambiar de un personaje a otro
- Pulsa START para entrar en pausa





“La colina”

Ve a la colina con Oso y reúne flores bonitas para Tejón.



“La playa”

Ve con Castor a buscar caparazones para dárselos a Ganso.



“El bosque”

Ve al bosque con Oso para construir una cabaña.









“La cueva”

¡Oso se ha perdido en la cueva! Rápido, ve a buscarlo con Castor.



“El bosque otoñal”

Se ha organizado una carrera en canoa cerca de Woodland; cruza el bosque con Oso para participar en ella.



Cambiar de compañero

Durante las fases de plataformas a Franklin le acompaña uno de sus amiguitos, Oso o Castor. Puedes cambiar de un personaje a otro usando el Botón **R** en cualquier momento. ¡Elige al personaje adecuado para cada situación!

Habilidades específicas de cada personaje





Franklin puede deslizarse por espacios muy estrechos y puede saltar muy alto botando sobre globos.





Oso puede agarrase a postes, árboles o cuerdas. Para sujetarse pulsa el + Panel de Control arriba. Para trepar hacia arriba o hacia abajo pulsa el + Panel de Control arriba o abajo. ¡Oso puede también empujar troncos muy pesados!





Castor puede bucear y tirar de una balsa. Para hacer esto, coloca a Castor bajo la balsa, pulsa el Botón **B** y muévete a derecha e izquierda usando el + Panel de Control. Para soltar la balsa pulsa el Botón **B** de nuevo.

Credits

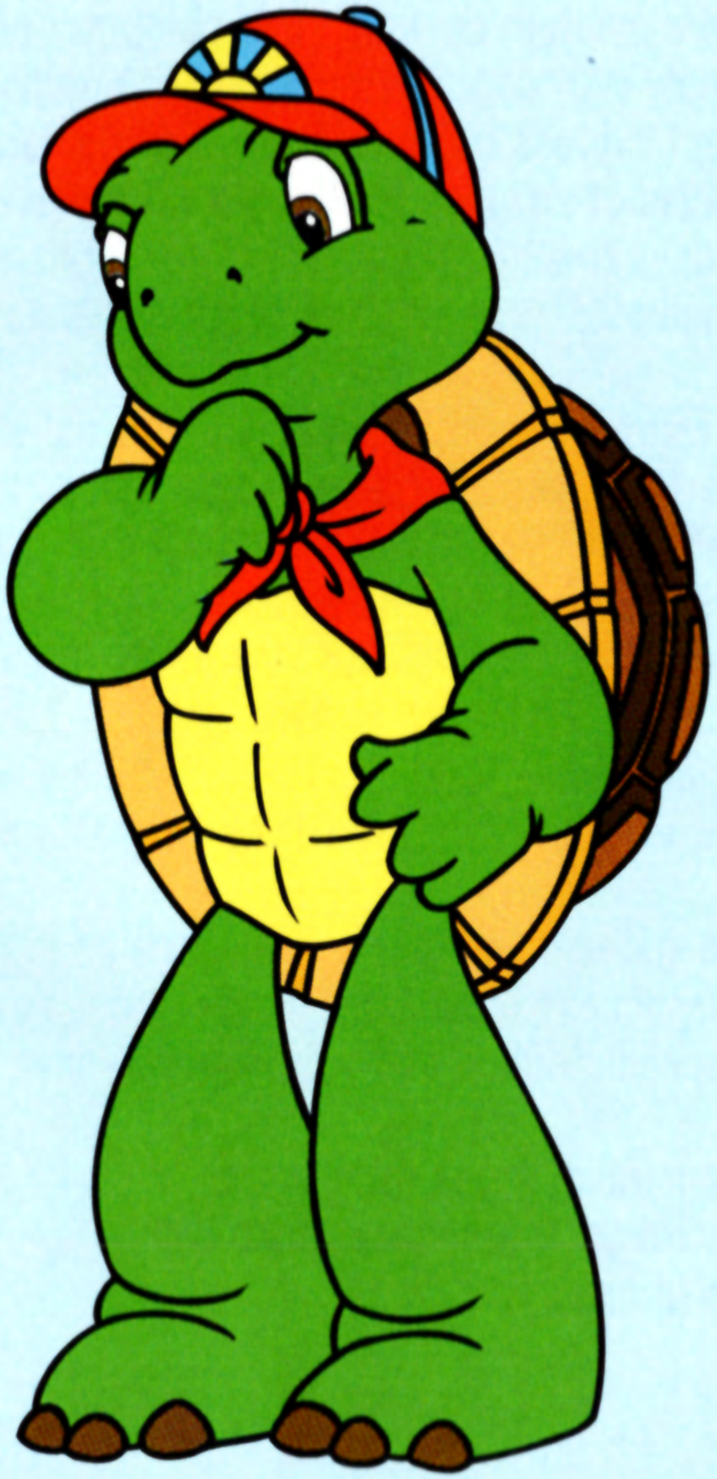
NEKO ENTERTAINMENT
Project leader: Laurent LICHNEWSKY
Consultant game designer: Alexis LEVEQUE

OTABOO TEAM
Game designer / Level designer: Mickaël PRATALI 'MICKEY'
Art / Art director: Philippe DESSOLY 'GOLGOTH71'
Programmers: Christophe GAYRAUD, Eric GACHONS
Music and sound effects: Raphaël GESQUA
Technical support: Paolo BAERLOCHER, Sébastien LAGARDE
Quality Assurance: Marla SAAVEDRA, Barthélémy SOLAS

NELVANA
Director of Product Development / Quality Control: Marjanne LYN
VP Marketing and Licensing, Europe: Marie Laure MARCHAND
Brand Manager: Alison MYLES
Senior Designer: Mark PICARD
Merchandise Approvals Coordinator: Mary SHAPARDANOV
Producer: Cynthia TAYLOR

KIDZ ENTERTAINMENT
Anna Lisa McBRIDE

THE GAME FACTORY
Henrik MATHIASEN, Michael ELLERMANN,
Anja KNUDSEN, Tina JENSEN



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





THE GAME FACTORY®

NEKO entertainment

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

PRINTED IN JAPAN