



Asst. M0729
L7288/ M0728/ M0861
P/N 823A8520 Rev.A

Table des matières

| | |
|----------------------------------|------|
| Installation | 1 |
| Mise en route | 2 |
| Exploration des mondes | 3 |
| Portails et Salles de jeux | 4 |
| La Cabane | 5 |
| Grand Funkey Station | 6 |
| Crédits | 6/ 7 |
| Attention | 7 |



Installation

Configuration requise :

| | |
|--|--|
| Systèmes d'exploitation pris en charge | Windows Vista™/XP/2000 |
| Processeur | 800 MHz (1,3 GHz recommandé) |
| RAM | 256 Mo (512 Mo recommandé) |
| Espace disque disponible | 1 Go |
| Carte vidéo | 32 Mo (64 Mo recommandé) |
| Lecteur CD ou DVD | Obligatoire |
| Ports | USB (connexion USB via le câble Mega-Funkey) |
| Logiciel | Adobe Flash 9 (inclus) |
| Autre | Carte son, clavier, souris |

Remarque : Une connexion Internet est nécessaire pour les mises à jour logicielles et l'accès aux fonctions complètes de la Cabane.

Installation d'U.B. Funkeys™

REMARQUE : NE BRANCHE PAS TON MEGA-FUNKEY SUR LE PORT USB AVANT D'Y ÊTRE INVITÉ !

Pour installer le Mega-Funkey, insère le disque du jeu dans ton lecteur de CD/DVD. Double-clique sur le fichier de configuration pour démarrer l'installation. Suis les instructions de l'assistant pour que l'installation du jeu sur ton ordinateur aboutisse. Lorsque tu y es invité(e), branche ton Mega-Funkey sur le port USB de l'ordinateur.

REMARQUE : Lorsque tu branches le Mega-Funkey sur ton ordinateur, l'Assistant « Ajout de nouveau matériel » apparaît. Ferme cet assistant. Une fenêtre apparaît alors, indiquant que « le matériel n'a peut-être pas été installé correctement ». Ceci est normal et n'aura aucune incidence au niveau du Mega-Funkey.

Cette opération charge les pilotes du Mega-Funkey sur ton ordinateur et le rend fonctionnel. Si, pour une raison quelconque, le Mega-Funkey s'arrête de fonctionner, débranche-le du port USB puis rebranche-le. Cette opération va réinitialiser l'appareil qui sera à nouveau fonctionnel.

Désinstallation d'U.B. Funkeys™

Pour désinstaller U.B. Funkeys, ouvre le Panneau de configuration et double-clique sur l'icône Ajout/Suppression de programmes. Sélectionne U.B. Funkeys dans la liste qui s'affiche et clique sur le bouton Modifier/Supprimer. Suis les instructions de l'assistant pour désinstaller U.B. Funkeys de ton ordinateur.

Bienvenue dans U.B. Funkeys™

U.B. Funkeys est un jeu sur ordinateur fascinant qui te transporte dans l'univers Funkey et délirant de Terrapinia, où s'ébattent les Funkeys. Chaque nouveau Funkey que tu collectionnes te permet d'accéder à une nouvelle zone, ainsi qu'aux nouveaux jeux qui s'y trouvent. Joue à chaque jeu U.B. Funkeys et gagne des pièces pour t'acheter de nouveaux objets géniaux et personnaliser ta Cabane. Une fois celle-ci décorée, télécharge-la pour la faire voir à tes amis et ta famille. Mais fais attention ! Maître Lox et ses Soldats damnés rôdent, prêts à voler tes pièces et à te bloquer. Déverrouille les Zones... Participe aux Jeux... Et terrasse Maître Lox pour ramener la paix dans U.B. Funkeys !

Rends-toi sur www.ubfunkeys.fr pour te procurer les dernières informations sur U.B. Funkeys.

Mise en route

Quand tu démarres le jeu U.B. Funkeys, tu accèdes au Menu principal, lequel te permet de créer un joueur ou de modifier tes paramètres.

Créer un joueur - C'est là que tu dois aller pour changer de nom d'utilisateur et de mot de passe.

Connexion – C'est là que tu ouvres une session de jeu, une fois que tu as défini tes nom d'utilisateur et mot de passe.

Histoire – C'est là que tu vas apprendre l'histoire des Funkeys et tout ce qui les concerne. Consulte cette section pour comprendre les choses que tu verras dans le jeu et pour arriver à trouver ton chemin dans ce monde.

Site Web – Clique sur ce lien pour accéder au site Web U.B. Funkeys.

Options – C'est là que tu peux modifier les paramètres d'affichage, entrer des codes, ou encore rechercher les toutes dernières mises à jour du logiciel.

***Ces paramètres sont définis en usine, pour une expérience optimale du jeu.**

Exploration des mondes

Lorsque tu te connectes, tu te retrouves à Funkeystown. C'est là que débute ton aventure. Utilise la souris pour cliquer sur l'écran à l'endroit où tu veux que ton Funkey se rende.

Mon Funkey – Tu peux voir quel est ton Funkey sur le Mega-Funkey en ce moment.

Menu principal – Te permet de revenir au Menu principal.

Mes trucs – C'est là que tu peux afficher les objets qui se trouvent dans ton stock.



Mes pièces – Te montre le nombre de pièces que tu possèdes actuellement.

Options de son – C'est là que tu peux régler le volume de la musique et des effets sonores.

Aller à la Cabane – T'amène directement dans ta cabane.

Carte – Affiche une vue aérienne des endroits où tu es allé(e). Fais bien attention aux personnages Funkey que tu vois à l'écran. Sur ta route, tu rencontreras des personnes sympas et d'autres mauvaises... Et je te conseille de rester à bonne distance de ces dernières. Tu verras également différentes « attractions » amusantes avec lesquelles tu pourras interagir. Celles-ci changeront de temps en temps, alors repère-les bien pour ne pas les manquer au cours de ton périple.

Portails

Ton principal moyen de transport vers les Zones sera les Portails. Chaque portail t'amène dans une zone spécifique, alors garde une trace des endroits où ils se situent pour pouvoir y retourner. Mais n'oublie pas : pour utiliser ces Portails, tu devras prendre la forme du Funkey qui a accès à cette Zone (Indice : fais attention à qui l'utilise !) Certains Portails fonctionnent parfaitement, mais d'autres sont en cours de réparation. Jette un œil à ces derniers de temps en temps, pour voir s'ils sont à nouveau opérationnels.



Salles de jeux

Chaque Funkey dispose d'une Salle de jeux différente. Tandis que tu explores les différentes Zones, tu vas rencontrer certaines de ces Salles de jeux dont l'accès te sera interdit. Pour

entrer et jouer à ce jeu U.B. Funkeys, tu devras prendre l'apparence du Funkey qui y a accès (Indice : fais attention à qui rentre et sort !) Une fois à l'intérieur, deux choix s'offrent à toi : jouer ou bien acheter de nouveaux articles au magasin. Pour jouer, marche sur la plateforme de jeu : tu seras transporté jusqu'au jeu. Tu seras récompensé par des pièces en fonction de tes prouesses. Plus tu joueras, plus tu pourras remporter de pièces. Pour acheter des articles au magasin, passe le comptoir. Le marchand t'accueillera et te laissera parcourir les différents articles que tu peux acheter avec les pièces gagnées en jouant. S'il s'agit d'un Pouf méduse marron ou d'une Boule de poils violette, tu les trouveras dans ces magasins. Une fois tes objets achetés, tu peux les utiliser pour personnaliser ta Cabane !



Cabane

Ta « Cabane » est l'endroit où tu habites à Funkeystown. Personnalise-la et réalise la Cabane de tes rêves. Choisis la forme de la pièce, le papier peint et la place des différents articles achetés dans les magasins ! Les objets dont tu disposes pour personnaliser ta Cabane dépendent de ta progression dans le jeu.

Comme les différentes Zones comportent des articles à acheter différents, et coûtent des sommes différentes, ta Cabane permettra aux autres de connaître ta progression dans le jeu. À l'intérieur de ta Cabane, tu trouveras également « La Salle des trophées ». C'est là que tu verras le nombre de trophées qui t'ont été décernés au cours des différentes parties jouées dans les Salles de jeux.



Tu pourras également accéder à « Ta Salle de jeux ». Lorsque tu atteins un score élevé en faisant une partie dans la Salle de jeux d'une Zone, tu peux alors accéder directement à ce jeu depuis La Salle des trophées de ta Cabane.

Une fois que ta Cabane est telle que tu le souhaites, fais-la voir à tes amis! Il te suffit pour cela de choisir « Enregistrer » quand tu quittes ta Cabane. Tu seras alors invité à lui donner un nom unique. Tu peux partager jusqu'à trois versions de ta Cabane. Une fois un nom donné à ta Cabane, celle-ci est envoyée dans la Galaxie Funkey, où tes amis pourront l'admirer. Veille à leur dire précisément comment tu l'as appelée, pour qu'ils puissent la localiser depuis Grand Funkey Station !

Grand Funkey Station

C'est à partir de Grand Funkey Station que tu peux rechercher et afficher les différentes Cabanes. Une fois à Grand Funkey Station, tu disposes des choix suivants :

Maison : Te ramène à ta Cabane. Quand tu quittes ta Cabane, tu retournes à Grand Funkey Station.

La Cabane de mon ami(e) : Admire la Cabane de ton ami(e). C'est là que tu entres le nom de la Cabane de ton ami(e) et que tu peux voir comment il ou elle l'a personnalisée !

N'OUBLIE PAS – Tu dois saisir les noms de Cabanes tels qu'ils ont été enregistrés.

Surprends-moi : Si tu choisis cette option, tu accèdes au hasard à une Cabane de la Galaxie Funkey. C'est l'occasion pour toi de t'inspirer de ce que tu vois et de découvrir des objets dont tu ignorais peut-être l'existence !



U.B. Funkeys™ - Crédits

RADICA

Ethan Keoni Wood – Visionnaire Funkey
Jeff Bruneau – Pape du Funk
Ron Bagley – Metteur en scène du Funk
Chris Wilson – Biographe des Funkeys
Kevin Brase – Chef mercenaire
Robert Brock – Araignée Funkey
Andrew Jones – Renifleur de Funkey
Joe Donney – Historien es Funkey

RADICA CHINE

Larry Cheng – Responsable de l'ingénierie
Donny So – Directeur de projet
Kenneth Yu – Directeur technique
Tony Ngai – Chef de produit
Derek Man – Responsable du développement du logiciel
Ivan Yeung – Responsable projet
Derek Mok – Responsable ingénierie électronique
Mingo Wong – Responsable ingénierie mécanique
Andrew Lo – Ingénieur électronicien senior
Chris Park – Ingénieur en logiciel senior
Shek Chan Kei – Responsable technique
Keith Yiu – Responsable du service de l'ingénierie

Zhang King – Ingénieur mécanicien
Pi Tao – Ingénieur mécanicien adjoint
Tony Chan – Graphiste

ARKADIUM

Jessica Stasi Rovello – Producteur exécutif
Kenny Rosenblatt - Producteur
Tammy Manganello – Producteur
Simon Kono – Responsable conception
William Bredbeck – Responsable conception
Terrance Peng – Infographiste 3D
Silas Law – Responsable Assurance-Qualité
Julia Detar – Développeur Flash
Thomas Rassweiler – Développeur Flash

ARKADIUM UKRAINE

Igor Fedorov – Responsable technique, Développeur Flash senior
Maksim Korablyov – Chef de produit
Vladimir Morozov – Développeur Flash
Sergey Shmuylo – Développeur Flash junior
Constantin Kondratyuk – Responsable technique côté serveur
Lenura Abdurashitova – Testeur assurance-qualité
Enver Keshfetdinov – Testeur assurance-qualité
Larisa Bolgova – Testeur assurance-qualité

Attention

- **Il peut arriver que le produit cesse de fonctionner suite à une accumulation d'électricité statique (provenant de tapis, par exemple). Il suffit alors de débrancher le Mega-Funkey du port USB, puis de le rebrancher. Cette opération va réinitialiser l'appareil qui sera à nouveau fonctionnel.**
- **Il est possible que le jeu fonctionne mal dans un environnement comportant des fréquences radio générant des interférences, et qu'il doive être redémarré.**
- **Ce produit contient un aimant. Ne pas utiliser à proximité d'objets sensibles aux champs magnétiques.**

Mattel déclare ce jouet conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions applicables des directives 1999/5/ec, 89/336/EEC,88/378/EEC. Peut être utilisé dans tous les pays membres de l'Union européenne. La déclaration de conformité peut être consultée à : Mattel UK Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.

Cet appareil est conforme à l'article 15 de la réglementation de la FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes : (1) ce jeu ne doit pas causer d'interférences nuisibles et (2) il doit tolérer toutes les interférences reçues, y compris celles pouvant entraîner un fonctionnement indésirable.

AVERTISSEMENT : Tout changement ou modification de cet appareil n'ayant pas été expressément approuvé par les parties responsables de sa conformité peut entraîner l'annulation du droit d'exploitation de l'équipement par l'utilisateur.

REMARQUE : Cet équipement a été testé et jugé conforme aux limites de Classe B pour un appareil numérique en vertu de l'article 15 de la réglementation de la FCC. Ces limites ont été instaurées pour fournir une protection raisonnable contre toute interférence nuisible dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence radio. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, il peut provoquer des interférences sur les communications radio. Cependant, il n'est pas garanti que des interférences ne se produiront pas dans certaines installations. Si cet équipement cause des interférences à la réception radio ou télévisée (ce qui peut être vérifié en éteignant le jeu puis en le remettant sous tension), l'utilisateur peut tenter de les résoudre en suivant une ou plusieurs des mesures ci-après :

- Réorienter ou repositionner l'antenne réceptrice.
- Augmenter l'espace entre le jeu et le récepteur.
- Connecter le jeu à une prise de courant différente de celle sur laquelle le récepteur est branché.

- Pour obtenir de l'aide, contacter le vendeur ou un technicien radio/télévision expérimenté.

Conserver ce mode d'emploi pour s'y référer en cas de besoin car il contient des informations importantes.



Protéger l'environnement en ne jetant pas ce produit avec les ordures ménagères (2002/96/EC). Consulter la municipalité pour obtenir des conseils sur le recyclage et connaître les centres de dépôt de la région.



© 2007 Mattel, Inc. Tous droits réservés.

Mattel France, 27/33 rue d'Antony, BP60145, 94523 Rungis Cedex N° Indigo 0 825 00 00 25 (0,15 € TTC/mn) ou www.allomattel.com.

Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 – B 275, 1020 Brussels. Belgique: 0800 – 16 936

Suisse: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. Composez sans frais le 1-800-524-8697.

[Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB.](http://Mattel.U.K.Ltd..Vanwall.Business.Park.Maidenhead.SL6.4UB)

