

NTR-AYAP-FHG

NINTENDO DS™

BIG Brain Academy™



9
8 7 6 5 4 3 2 1



Touch/
Generations

**SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Thank you for selecting the BIG BRAIN ACADEMY™ Game Card for the Nintendo DS™ system.

Merci d'avoir choisi le jeu CEREBRALE ACADEMIETM pour la console de jeu Nintendo DS™.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor du den Nintendo DS, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwendest. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lies die Spielanleitung sorgfältig durch, damit du viel Freude an deinem neuen Spiel hast. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Hebe diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

IMPORTANT : Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Nintendo DS, d'une carte DS, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour référence ultérieure.

BELANGRIJK: lees, voordat je de Nintendo DS, de Game Card, spelcassette of de accessoire gebruikt, aandachtig de bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie. Lees de handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven. De handleiding bevat tevens belangrijke informatie over de garantie en de Nintendo Helpdesk. Bewaar de handleiding om er later nog iets in op te kunnen zoeken.

Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit dem Nintendo DS-System.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

Deze Game Card werkt alleen met de Nintendo DS.

© 2005 – 2006 NINTENDO.

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO. TM, ® ET LE LOGO NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2006 NINTENDO.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation, except some characters. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation, à l'exception de certains caractères. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de Sharp Corporation.

CONTENTS / SOMMAIRE

Deutsch	6
Français	30
Nederlands	56

Sommaire

Commencer à jouer	31
Commandes	32
Accueil	33
Les cours	34
Catégories et exercices	39
Options	45
Communication sans fil DS (jeu une carte)	46
Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)	47
Crédits	49

Dans ce mode d'emploi, une photo avec un cadre **bleu** désigne l'écran supérieur, alors qu'un cadre **rouge** désigne l'écran tactile.



Commencer à jouer

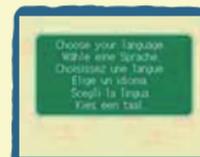
Vérifiez que votre console Nintendo DS™ est bien éteinte. Insérez correctement la carte DS de CEBREALE ACADEMIE™ dans le port carte DS à l'arrière de la console (vous devez entendre un clic).

Allumez la console. L'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** apparaît (ici à droite). Touchez l'écran tactile après l'avoir lu.

Dans le **menu principal Nintendo DS**, touchez le panneau CEBREALE ACADEMIE pour démarrer le jeu.

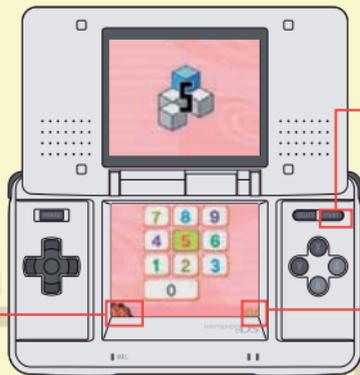
Si votre console Nintendo DS est en MODE AUTOMATIQUE, vous pouvez ignorer cette étape. Consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo DS pour plus d'informations.

Dans ce logiciel, vous pouvez choisir entre six langues différentes : allemand, anglais, français, espagnol, italien et hollandais (p. 45). La langue utilisée ne dépend pas de celle paramétrée dans la console mais de celle choisie lors de la première utilisation du logiciel. Note : Le titre du logiciel affiché sur le **menu principal Nintendo DS** apparaît dans la langue paramétrée dans la console et peut donc ne pas correspondre au langage choisi pour le logiciel.



Commandes

Les commandes s'effectuent au moyen de l'écran tactile et du stylet.
(Voir la section "Catégories et exercices" en pages 39 – 44 pour plus d'informations.)



Touchez le chrono pour le déplacer de gauche à droite de l'écran.

Appuyez sur START pour quitter l'exercice.

L'icône ☆ de l'écran tactile indique le niveau de difficulté d'une question. Plus il y a de ☆, plus la question est difficile.

Fermez votre console Nintendo DS pour activer le **mode veille** et économiser ainsi votre batterie. Si vous activez le **mode veille** quand vous répondez à une question, l'**EXERCICE** se terminera et vous pourrez le recommencer après avoir touché OK (pour TEST et ENTRAÎNEMENT). En **VERSUS**, le jeu redémarre dès que la console Nintendo DS est rouverte.



Accueil

Touchez l'**écran titre** pour aller à l'**ACCUEIL**, où vous pouvez créer des fichiers de sauvegarde. Touchez une case **S'INSCRIRE!** pour créer une sauvegarde, ou touchez un nom de fichier pour continuer une partie déjà créée.

Retour à l'écran précédent.



Continuer une partie
Pour aller à l'**écran de choix du cours** (p. 34), touchez un nom de fichier.

Voir page 45 pour les **OPTIONS**.

Créer un nouveau fichier
Si vous touchez le bouton **S'INSCRIRE!**, vous pourrez entrer votre nom et créer un nouveau fichier. Une fois le fichier enregistré, vous retournerez à l'**écran d'accueil**.



Touchez cette icône pour faire défiler le texte. Elle n'apparaît que lorsqu'il y a encore du texte à lire.



Envoyer et jouer à la démo

- La DEMO vous permet de passer un TEST de démo.
- Vous n'avez pas besoin de vous inscrire pour la démo.
- Chaque CATEGORIE (p. 39) du test dure 30 secondes.
- Les résultats du test ne seront pas sauvegardés.
- Avec ENVOYER LA DEMO, envoyez la démo à un ami grâce à la communication sans fil.



Les cours

La CEREBRALE ACADEMIE a trois COURS. Chaque cours est conçu pour vous aider à améliorer vos résultats, représentés par le poids de votre puissant cerveau*, mais aussi pour vous amuser ! Touchez un cours sur l'écran de choix du cours pour y accéder.

Voir page suivante pour plus d'informations sur le TEST.

Voir page 36 pour plus d'informations sur le cours ENTRAINEMENT.



Voir page 37 pour plus d'informations sur le cours VERSUS.

* Note : Bien sûr, cela n'indique pas le poids réel de votre cerveau, mais uniquement le poids donné à votre cerveau d'après vos résultats et dans le seul cadre de ce jeu.

TEST (Quelle masse a votre cerveau ?)

Quand vous passez le test, vous obtenez un résultat, représenté par la masse de votre cerveau. Le test consiste à effectuer un EXERCICE de chaque CATEGORIE, et chaque exercice dure 60 secondes. Touchez COMMENCER pour débuter un test.

Résultat moyen (ligne blanche)

Meilleur résultat (ligne jaune)



Quand vous avez TERMINE le test, vous obtenez votre masse cérébrale ainsi que le type et le niveau de votre cerveau.

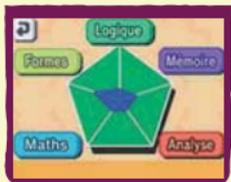


ENTRAINEMENT (Faire des exercices)

Un joueur

Le cours ENTRAINEMENT vous permet de faire les exercices à votre propre rythme. Utilisez-le pour vous améliorer aux exercices que vous trouvez difficiles, ou pour devenir encore meilleur à ceux où vous excellez. Chaque exercice a trois niveaux de difficulté : 1 (facile), 2 (moyen) et 3 (difficile).

Choisir une catégorie



Choisir un exercice



Choisir un niveau de difficulté



Médaille

Une fois l'exercice terminé, le pourcentage de bonnes réponses apparaît, ainsi que votre masse cérébrale et votre score. Vous pourrez recevoir une médaille d'or, d'argent ou de bronze selon vos résultats.

CONTINUER Retour à l'écran de choix de la catégorie.

REESSAYER Refaire le même exercice.



Corriger vos erreurs.



VERSUS (Défiez vos amis avec une carte DS)

2 à 8 joueurs

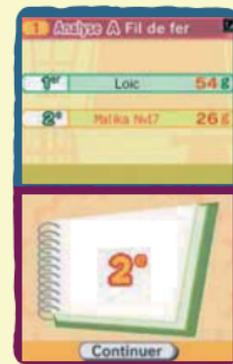
Défiez vos amis pour savoir qui a le plus gros cerveau !

Règles du cours Versus

- Le premier joueur qui répond juste gagne dix grammes. Si un autre joueur donne une réponse exacte avant que le chrono n'atteigne zéro, il ou elle obtiendra un résultat un peu moins élevé (cela dépend du nombre de joueurs participant). Si vous répondez faux, le jeu enlèvera quelques grammes à votre résultat.
- La première personne qui atteint 300 g gagne.
- Pour un jeu durant moins longtemps, vous pouvez définir une MASSE CIBLE différente.
- Choisissez avec OUI ou NON si vous voulez jouer avec une limite de TEMPS. Si vous choisissez OUI, tous les joueurs ont une chance de répondre à une question, alors que si vous choisissez NON, la question se termine dès que la bonne réponse est donnée.

Un **écran de résultats**, affichant le score total de chaque joueur, apparaît à la fin de chaque exercice. Le joueur avec le résultat le plus bas choisit le prochain exercice à l'écran suivant.

Veillez noter que vous ne pouvez quitter un cours VERSUS.

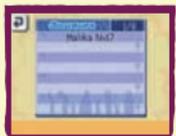


Démarrer un cours Versus

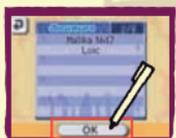
J1 (Console hôte)



Touchez **CREER UN GROUPE**.



Ecran des Joueurs



Quand les noms de tous les joueurs sont affichés, touchez **OK**.

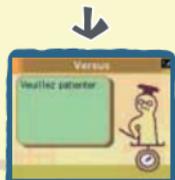
J2 - J8 (Consoles clientes)

Vous pouvez participer au cours **VERSUS** avec une ou plusieurs cartes DS.

Jeu multi-cartes
(avec plusieurs cartes DS)



Touchez le nom du joueur qui a créé le groupe.

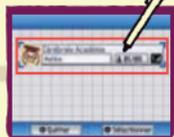


Attendez jusqu'à ce que J1 touche **OK**.

Jeu une carte
(avec une carte DS)



Touchez **TELECHARGEMENT DS** sur le **menu principal Nintendo DS**.



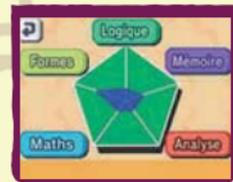
Touchez **CEREBRALE ACADEMIE**.
(Le téléchargement peut durer jusqu'à une minute.)

Quand le téléchargement est terminé, choisissez un exercice et commencez !



Catégories et exercices

La **CEREBRALE ACADEMIE** fait travailler votre cerveau dans cinq **CATEGORIES**. Cette section explique les **EXERCICES** de chaque catégorie.

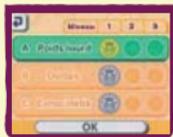


Préparez-vous !!

- Les cinq catégories sont : **LOGIQUE**, **MEMOIRE**, **ANALYSE**, **MATHS**, et **FORMES**. Chaque catégorie propose trois exercices différents.
- Le **TEST** sélectionne automatiquement un exercice dans chaque catégorie.
- Pour les cours **ENTRAINEMENT** et **VERSUS**, c'est vous qui choisissez la catégorie et l'exercice.

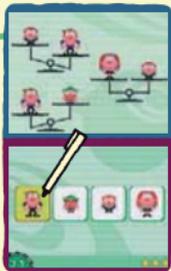


LOGIQUE (Exercices de logique)



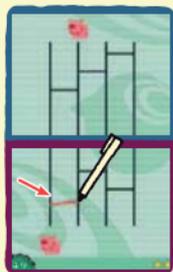
A. POIDS LOURD

Examinez les objets de l'écran supérieur, puis touchez l'objet le plus lourd sur l'écran tactile.



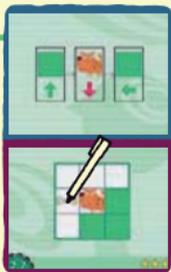
B. DEDALE

Les animaux se déplacent de haut en bas et tournent chaque fois qu'ils atteignent une ligne. Dessinez une ligne sur l'écran tactile pour les aider à se rejoindre.



C. CYNOCINETIK

Les flèches de l'écran supérieur montrent comment les objets de l'écran tactile vont se déplacer. Examinez ces flèches pour poser un os dans la case où le chien doit arriver. Parfois, les blocs se déplacent et poussent le chien, alors soyez attentif !



MEMOIRE (Exercices de mémorisation)



A. MEMOMELODIE

Ecoutez le son que font les objets, puis touchez leur image dans le bon ordre pour reproduire ce son.



B. EIDETIQUE

Mémorisez les chiffres et symboles apparaissant rapidement sur l'écran supérieur, puis tapez-les sur le clavier numérique de l'écran tactile.



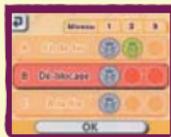
C. CARTOMATIQUE

Examinez les cartes de l'écran supérieur, puis touchez MEMORISE! quand vous êtes sûr de vous en rappeler. Touchez l'écran tactile pour identifier les cartes qui ont été retournées.



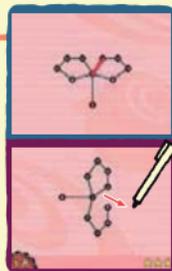
ANALYSE

(Exercices d'analyse)



A. FIL DE FER

Regardez l'image sur l'écran supérieur, puis tracez des lignes pour connecter les points aux endroits indiqués.



B. DE-BLOCAGE

Trouvez le nombre de blocs à l'écran supérieur, puis tapez votre réponse sur l'écran tactile.



C. A LA FILE

Regardez les ensembles de l'écran supérieur, puis tracez une ligne sur les images de l'écran tactile pour les reproduire.



MATHS

(Exercices de calcul)



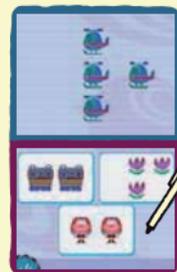
A. BUDGET

Les deux panneaux de l'écran tactile affichent différentes pièces de monnaie. Touchez le panneau avec le plus d'argent. Vous pouvez appuyer sur le bouton A pour changer de devise.



B. BON COMPTE

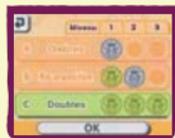
Comptez le nombre d'objets de l'écran supérieur, puis touchez les deux cartes qui égalent cette somme.



C. ARITHMETIQUE

Résolvez l'équation et entrez le résultat sur l'écran tactile.

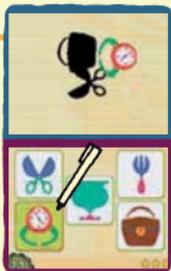




FORMES (Exercices visuels)

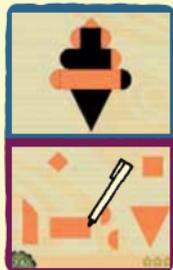
A. OMBRES

Examinez les ombres sur l'écran supérieur, puis touchez les silhouettes correspondantes sur l'écran tactile. Si c'est correct, l'ombre est remplacée par son image.



B. RECOMPOSITION

Regardez l'image sur l'écran supérieur, puis trouvez sur l'écran tactile les pièces pour la former. Si vous touchez la bonne pièce, elle apparaîtra dans l'image. Vous devez trouver toutes les pièces pour passer à l'image suivante.



C. DOUBLES

Regardez bien l'écran tactile et touchez les cartes identiques. Certains puzzles comportent plus d'une paire.



Options



SON

Touchez ◀ ou ▶ pour choisir entre SURROUND, STEREO, et ECOUTEURS.

LANGUE

Touchez ◀ ou ▶ pour choisir la langue.

EFFACER

Si vous voulez effacer un fichier, touchez EFFACER, puis un nom de fichier sur l'écran tactile. Une fois les données effacées, elles sont définitivement perdues.



Ce jeu utilise une fonction de sauvegarde automatique. Chaque fois que vous vous améliorez, le jeu fait une sauvegarde dans le fichier que vous utilisez. (Voir la section "Accueil" de la page 33 pour plus de détails.)

Vous pouvez effacer toutes vos données sauvegardées en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y, L et R après avoir touché le panneau CEREBRALE ACADEMIE et juste avant que le panneau ici à gauche ne soit affiché. Attention ! Une fois effacées, vos données seront définitivement perdues !



Communication sans fil DS (jeu une carte)

Instructions sur le jeu une carte.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS CEREBRALE ACADEMIE	1

Connexion

Console hôte :

1. Assurez-vous que toutes les consoles sont éteintes avant d'insérer la carte DS.
2. Mettez la console sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau CEREBRALE ACADEMIE.
4. Suivez les instructions de la page 38.

Console cliente :

1. Allumez la console. Le **menu principal Nintendo DS** s'affiche.
NOTE : Vérifiez que le **mode de démarrage** de votre console est en MODE MANUEL. Pour savoir comment régler le **mode de démarrage**, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre console Nintendo DS.
2. Touchez le panneau TELECHARGEMENT DS. L'**écran de sélection du jeu** s'affiche.
3. Touchez le panneau CEREBRALE ACADEMIE.
4. Un message de confirmation apparaît. Touchez OUI pour télécharger les données du jeu depuis la console hôte.
5. Suivez les instructions de la page 38.

Communication sans fil DS (jeu multi-cartes)

Instructions sur le jeu multi-cartes.

Équipement nécessaire

Nintendo DS	1 par joueur
Cartes DS CEREBRALE ACADEMIE	1 par joueur

Connexion

1. Assurez-vous que les consoles sont éteintes avant d'insérer les cartes DS.
2. Mettez les consoles sous tension. Si le **mode de démarrage** de votre console est réglé sur MODE MANUEL, le **menu principal Nintendo DS** s'affiche. Si le MODE AUTOMATIQUE est activé, ignorez l'étape suivante et passez à l'étape 4.
3. Touchez le panneau CEREBRALE ACADEMIE.
4. Suivez les instructions de la page 38.

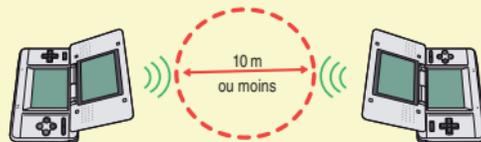
Précautions à suivre

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de la communication sans fil, veuillez suivre les recommandations suivantes :

L'icône  à l'écran indique la fonction de communication sans fil. Elle apparaît sur le **menu principal Nintendo DS** ou sur l'**écran de jeu**.

Lorsque l'icône de communication sans fil est affichée, cela signifie que l'option qui lui est associée démarre une communication sans fil.

N'UTILISEZ PAS la fonction de communication sans fil dans les endroits où celle-ci est interdite (comme les hôpitaux, les avions, etc.). Pour de plus amples informations concernant la fonction de communication sans fil, veuillez vous référer au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne votre console Nintendo DS.



Pendant un jeu utilisant la communication sans fil, l'icône  apparaît pour indiquer la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents, tels qu'indiqués ci-dessous, en fonction de la puissance du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu en communication sans fil est fluide.



Le témoin d'alimentation clignote rapidement pour indiquer qu'une communication sans fil est en cours.

Pour obtenir de meilleurs résultats, reportez-vous aux conseils suivants :

- Commencez avec une distance entre les consoles d'environ 10 mètres au plus et rapprochez-vous ou éloignez-vous en fonction de vos désirs, tout en gardant la puissance du signal à deux barres ou plus pour obtenir les meilleurs résultats.
- Gardez une distance inférieure à 20 mètres entre les consoles.
- Les consoles doivent être orientées les unes vers les autres de la manière la plus directe possible.
- Évitez que des personnes ou des obstacles se trouvent entre les consoles Nintendo DS.
- Évitez les interférences créées par d'autres appareils. Si les communications semblent affectées par d'autres appareils (réseau sans fil, four à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.



Crédits

General Producer

Takashi Tezuka

Producer

Hiroyuki Kimura

Director

Yoshinobu Tomoaki

Assistant Director

Yoshikazu Yamashita

Question Development

System Programming

Toshikazu Kiuchi

Sequence Programming

Hiroki Sotoike

Link Programming

Takeshi Miyamoto

Design Director

Hideki Fujii

UI Design Director

Takahiro Hamaguchi

UI Design

Hiroko Tsuji

Satoshi Furukawa

Tomoaki Kuroume

Music

Kenta Nagata

Sound Programming

Toru Asakawa

Level Design Director

Yusuke Akifusa

Question Data Creation

Kiyoshi Ishibiki

Tetsuya Ohishi

Ryuichiro Sakima

Shoichiro Takeyoshi

Kenta Motokura

Takeshi Hosono

Kazumi Yamaguchi

Yasuhiko Matsuzaki

Atsushi Mishima

Technical Support

Hironobu Kakui

Masahiro Takeguchi

Progress Management

Keizo Kato

Artwork

Fumiyoshi Suetake

Yumiyoshi Mibu

European Localisation

Translation

Andrea Jähn

Michaël Hugot

Guillermo López-

Anglada Fernández

Chiara Botta

Nick Ziegler

Jeffrey Weller

Niels 't Hooft

SDL Sheffield Ltd.

Manual Localisation

and Layout

Silke Sczyrba

Britta Henrich

Adrian Michalski

Martina Lienhard

Petra Becker

Nadine Straub

Sabine Möschl

Sascha Nickel

Special Thanks

Tomoko Ichikawa

Nahoko Ishida

Nintendo EAD

Executive Producer

Satoru Iwata

Nintendo®