

INSTRUCTION
MANUAL

The Ottifants™

SEGA

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE
USING YOUR SEGA
VIDEO GAME SYSTEM OR
ALLOWING YOUR
CHILDREN TO USE THE
SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE
HINWEISE, BEVOR SIE
IHR SEGA VIDEOSPIEL-
SYSTEM BENUTZEN
ODER IHRE KINDER
DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES
RECOMMANDATIONS
SUIVANTES AVANT TOUTE
UTILISATION D'UN JEU
VIDÉO SEGA PAR VOUS-
MÊME OU VOTRE
ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA
ANTES DE UTILIZAR SU
SISTEMA DE JUEGO DE
VIDEO SEGA O PERMITIR
QUE SUS HIJOS LO
UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de video. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE
QUANTO SEGUE PRIMA DI
UTILIZZARE O DI
PERMETTERE AI VOSTRI
FIGLI DI UTILIZZARE IL
SISTEMA PER VIDEO GIOCHI
SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU
BÖRJAR SPELA SEGAS
TV-SPEL ELLER INNAN DU
LÄTER DINA BARN BÖRJA
SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetande-förändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U
UW SEGA VIDEO GAME
SYSTEEM IN GEBRUIK
NEEMT OF HET DOOR UW
KINDEREN LAAT
GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT
SEGA-
VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ
ITSE TAI ENNEN KUIN
ANNAT LASTESI KÄYTTÄÄ
JÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksen tai tajunnantilan muutoksia joutuessaan alttiiksi tietyille valokuvioille tai vilkkuville valoille, kuten esimerkiksi televisiota katseltaessa tai videopelejä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä.

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

Vor der Benutzung

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
- Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SÖFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Avant toute utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- **Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.**

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposare almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlopad sinnesnärvara, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller kramptryckningar.

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.

Ennen käyttöä

- Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumatautikohtauksen tai kokenut tajunnantilan muutoksia altistuessaan välkkyvälle valolle, kysy lääkärin neuvoa ennen kuin pelaat pelejä.
- Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisioruudusta.
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka peliä vasta leväyttäsi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisioruutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää).

Käytön aikana

- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VALITTOMASTI laitteen käyttö ja kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

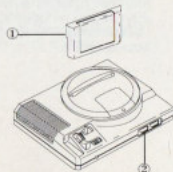
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive/Genesis System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueurs uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive/Genesis system como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación de la consola esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Mega Drive/Genesis come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'interruttore di alimentazione sia disattivato (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'interruttore di alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'interruttore di alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Koppla ihop Sega Mega Drive/Genesis-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i läget OFF. Sätt sedan Sega-Kassetten i Mega Drive-Konsollen.
3. Slå på strömmen (ON). Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen (OFF). Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen (ON).

Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen (OFF) innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive/Genesis aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Mega Drive/Genesis UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Mega Drive/Genesis AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive/Genesis weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive/Genesis altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

Aloituis

1. Kytke Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuva ruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuva ruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1

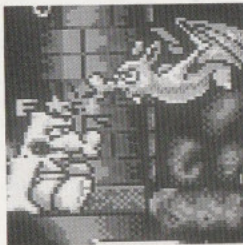
Find Bruno's Father

Bruno is a baby Ottifant. And the world looks very different through baby Otti-eyes. It's a normal evening. Dad's working late at office, but Bruno imagines that he has been captured by aliens. Jelly babies fell from dad's pocket on the way to work. To find his father, Bruno must follow this trail of sweets, and brave whatever dangers that he might meet on the way.



Finden Sie Brunos Vater!

In den Augen von Bruno, unserem Baby-Ottifanten, sieht die Welt heute abend wesentlich anders — und auf keinen Fall freundlicher — aus. Papa macht wieder einmal Überstunden im Büro, doch Brunos Phantasie läuft schon auf Hochtouren: er bildet sich ein, daß sein Vater von Eindringlingen aus dem Weltraum entführt wurde. Gummibärchen, die aus Papas Aktentasche fielen, sprechen eine deutliche Sprache. Um seinen Vater zu finden, muß Bruno dieser Süßigkeiten-Spur folgen — ungeachtet der drohenden Gefahren, die ihn zweifellos erwarten.



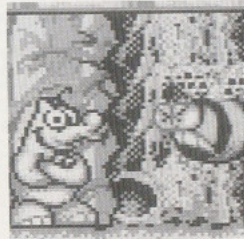
Trouvez le père de Bruno

Bruno est un bébé Ottifant. Et le monde vu par les yeux d'un bébé Ottifant est bien différent de celui des autres. C'est un soir normal, son père travaille tard au bureau mais Bruno s' imagine qu'il a été kidnappé par des étrangers. En réalité, aujourd'hui, il travaille plus tard que d'habitude. Des Bébés en Gélatine sont tombés de la poche de son père sur le chemin du travail. Pour trouver son père, Bruno doit remonter cette piste de bonbons et braver des périls de toutes sortes, placés sur son chemin.



Busque al padre de Bruno

Bruno es un pequeño Ottifant. Y el mundo se ve muy diferente a través de sus ojos. Es una tarde normal. Su padre está trabajando hasta tarde en la oficina, pero Bruno se imagina que ha sido capturado por seres extraños. Muñecos de caramelo han caído del bolsillo del padre en su camino hacia el trabajo. Para encontrar a su padre, Bruno tendrá que seguir esta pista de dulces, y hacer frente a los peligros que pueda encontrar en su camino.



Trovate il padre di Bruno!

Bruno è un piccolo ottifante che ama sognare ad occhi aperti. Niente di strano quindi che, una sera in cui suo padre tarda a tornare dall'ufficio, si immagini che sia stato rapito da creature dallo spazio. Per trovare il padre, Bruno deve seguire la scia di bamboline perdute dal papà mentre andava al lavoro, ed affrontare i vari pericoli che sono in agguato sulla strada.



Hitta Brunos pappa!

Bruno är en ottifantbaby. Och världen ser väldigt annorlunda ut genom Ottifantbaby-ögon. Det är en helt vanlig kväll. Farsan jobbar över på kontoret, men Bruno har fått för sig att han har blivit tillfångatagen av rymdvarelser. Gelégodis har ramlat ur pappas ficka på hans väg till jobbet. För att hitta sin far måste Bruno följa denna sträng av godis, och överlista varje farlighet som kommer i hans väg.



Zoek Bruno's vader

Bruno is een baby Ottifant. De wereld ziet er door zijn ogen heel anders uit. Op een avond is zijn vader nog laat aan het werk op kantoor, maar Bruno beeldt zich in dat zijn vader door vreemde wezens is ontvoerd. Onderweg naar zijn werk is er een spoor van Jelly Babies uit zijn zak gevallen. Om zijn vader te vinden, moet Bruno dit spoor van snoepjes volgen — hierbij loopt hij tegen veel gevaar aan.



Etsi Brunon isä

Bruno on vauva Ottifantti. Ja maailma näyttää hyvin erilaiselta Otti-vauvan silmin. On aivan tavallinen ilta. Isä on vielä töissä toimistossa, mutta Bruno kuvittelee, että muukalaiset ovat kaapanneet hänet. Isän taskusta on työmatkalla pudonnut karkkeja. Löytääkseen isänsä Brunon on seurattava karkkeja ja voitettava kaikki vaarat, joita hän matkallaan tapaa.

House, basement, garden, building site, office and jungle... Bruno's fertile imagination transforms these settings into worlds of excitement and danger. Toys terrorize his perilous passage through the bedroom. The basement is a gloomy cavern of doom. The garden a fantastic forest with man-eating — or even Ottifant-eating — plants. The building site takes Bruno from the giddy peaks of the scaffolding to the dark depths of the sewers. And then to a towering office where technology has gone haywire and the plants have reestablished the law of the jungle.

Give a baby Ottifant a hand! Help Bruno in his imagined mission of mercy to rescue his father. Guide him through weird and wonderful worlds, dodging dangers and firing sweets at enemies through his nose, while picking up all the jelly babies he can grab on the way.

Haus, Keller, Garten, Baustelle, Büro und Grünpflanzen... in Brunos lebhafter Phantasie wird diese alltägliche Umgebung zu einer furchterregenden Welt voller Drohungen und Gefahren. Spielzeuge terrorisieren ihn auf seiner gefährvollen Reise durch das Schlafzimmer. Der Keller wird zu einer dunklen, geheimnisvollen Höhle des Verderbens und der Garten zu einem dichten Wald, in dem es von fleischfressenden — oder sogar ottifant-fressenden — Pflanzen nur so wimmelt. Auf der Baustelle finden wir Bruno einmal in schwindelerregender Höhe auf dem Gerüst, dann im finsternen Labyrinth der Abwasserkanäle. Und zum Schluß gelangt er in einen riesigen Wolkenkratzer, in dem die Technik verrückt spielt und die Topfpflanzen wieder das Gesetz des Dschungels eingeführt haben.

Helfen Sie unserem Baby-Ottifanten, seinen Vater zu retten! Unterstützen Sie Bruno bei seiner imaginären Rettungsmission. Geleiten Sie ihn durch die mysteriöse und geheimnisvolle Welt; schützen Sie ihn vor allen Gefahren und einer Vielzahl von Gegner — durch ein Sperrfeuer von Süßigkeiten aus seinem Rüssel. Und vergessen Sie dabei nicht, unterwegs so viele Gummibärchen wie nur irgend möglich einzusammeln.

La maison, le sous-sol, le jardin, le chantier de construction, le bureau et la jungle... que l'imagination fertile de Bruno transforme en un monde de dangers et d'émotions. Les jouets le terrorisent lors de son périlleux passage dans la chambre. Le sous-sol devient une mystérieuse caverne funeste, le jardin une forêt fantastique avec des plantes mangeuses d'hommes ou même d'Ottifants. Le chantier entraîne Bruno des hauteurs vertigineuses des échafaudages aux profondeurs glauques des égouts. Puis son périple continue vers la tour du bureau où la technologie s'est détraquée et les plantes ont rétabli la Loi de la Jungle.

Aidez le bébé Ottifant! Aidez Bruno dans sa mission imaginaire de sauvetage de son père. Guidez-le dans des Mondes mystérieux ou fantastiques, afin qu'il évite les dangers et tire sur ses ennemis des bonbons grâce à sa trompe, tout en ramassant le maximum de Bébés en Gélatine qu'il peut trouver.

La casa, el sótano, el edificio en construcción, la oficina, y la jungla... la fértil imaginación de Bruno transforma estas cosas en mundos de emoción y peligro. Los juguetes aterrizan su peligroso paso a través de la habitación. El sótano es una tenebrosa caverna de perdición. El jardín un fantástico bosque con plantas carnívoras — que comen también Ottifants. El edificio en construcción lleva a Bruno desde vertiginosos picos del andamio hasta las oscuras profundidades de las cloacas. Y después a un rascacielos de oficinas donde la tecnología se ha desorganizado y las plantas han establecido las ley de la jungla.

¡Ayude al pequeño Ottifant! Ayude a Bruno en su misión imaginada de rescate. Condúzcale a través de mundos misteriosos y maravillosos, eludiendo peligros y lanzando dulces a los enemigos a través de su nariz, y tomando al mismo tiempo todos los muñecos de caramelo que pueda por el camino.

Casa, cantina, cantiere ed ufficio si trasformano agli occhi di Bruno in mondi terrificanti di pericolo ed avventura. I giocattoli che infestano la camera da letto sono pericolosissimi! Lo scantinato è un abisso tenebroso dove ad ogni angolo si annidano dei demoni, il giardino è una fantastica foresta di piante carnivore ed il cantiere vicino a casa trascina Bruno dalle cime vertiginose delle scaffalature agli antri minacciosi delle fognature. E, come se non bastasse, nel grattacielo dove lavora il padre le macchine sono impazzite e le piante hanno ristabilito la legge della giungla.

Date una mano a Bruno! Aiutatelo a trovare il padre rapito guidandolo negli strani mondi della sua immaginazione, evitando i pericoli che incontra e sparando dolci ai nemici con la sua proboscide, senza mai dimenticare di raccogliere tutte le bambole dolci che trovate.

Ett hus, en källare, en trädgård, en byggarbetsplats, ett kontor och en djungel... Brunos välutvecklade inbillningsförmåga förvandlar dessa vardagliga scener till världar fyllda av spänning och fara. Hans egna leksaker försöker få honom på fall innan han ens kommit ur sovrummet. Källaren är en mörk och mystisk spökgrotta. Trädgården är en fantastisk skog med köttätande — jajamen, även Ottifantätande — växter. På byggarbetsplatsen måste Bruno kila från byggställningarnas svindlande höjder till avloppsrörens mörka djup. Och sen bär det av till en reslig kontorsbyggnad där teknologin har gått bonkers och där kontorsväxterna låter djungelns lag råda.

Ge en stackars Ottifantbaby en hjälpande hand! Hjälp Bruno på hans inbillade uppdrag att rädda sin pappa. Led honom genom underliga och underbara platser, se till att han undviker faror och pepprar sina fiender med godis, och att han samtidigt plockar upp så mycket gelégodis han kan hitta.

Een huis, een kelder, een bouwterrein, een kantoor en een jungle... In Bruno's levendige fantasie zijn deze alledaagse plaatsen veranderd in angstaanjagende werelden vol uitdaging en gevaar. Het speelgoed maakt zijn tocht door de slaapkamer erg gevaarlijk. De kelder is een duistere en mysterieuze onheilsgrot geworden. De tuin verandert in een geweldig groot bos met mens- en ottifant-etende planten. Op het bouwterrein wordt Bruno van de duizelingwekkende hoge stellages naar de donkere diepe riolen gesleurd. Hierna gaat hij naar een heel hoog kantoor, waar de technologie op hol geslagen is en waar de planten opnieuw de wet van de jungle hebben ingevoerd.

Nu moet jij proberen Bruno te helpen met zijn denkbeeldige speurtocht om zijn vader te redden! Zorg dat hij standhoudt tijdens zijn tocht door deze werelden en laat hem snoepjes, die hij onderweg kan verzamelen, naar zijn vijand schieten.

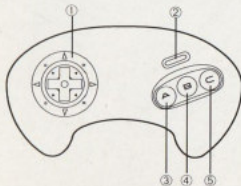
Talo, kellari, puutarha, rakennustyömaa ja viidakko... Brunon vilkas mielikuvitus muuttaa kaikki nämä paikat jännittäviksi ja vaarallisiksi maailmoiksi. Lelut terrorisoivat hänen vaarallisen tiensä makuuhuoneen läpi. Kellari on synkkä tuhon luola. Puutarha ihmeellinen metsä, jossa on ihmisiä — tai jopa Ottifantteja — syöviä kasveja. Rakennustyömaa vie Brunon rakennustelineiden huimaavista korkeuksista viemärien pimeisiin syvyyksiin. Ja sitten pilviä hipovaan toimistoon, jossa tekniikka on mennyt epäkuuntoon ja kasvit ovat palauttaneet viidakon lait.

Auta Ottifantti-vauvaa! Auta Brunoa kuvitellulla isän pelastusmatkalla. Opasta häntä outojen ja ihmeellisten maailmojen läpi. Vältä vaarat, ammu vihollisia nenästä makeisilla ja kerää matkalta niin paljon karkkeja kuin vain pystyt.

Take Control

① Directional Button (D-Button)

- Moves up and down menu screens; left and right change selections in the Options screen.
- Scans up and down through the alphabet in the Password and High Score screens; left and right change letter selection.
- Moves Bruno left and right during play; down makes him squat; up and Jump shifts Bruno into Superfant mode (see Otti Features, page 16).



Übernehmen Sie das Steuer!

① Richtungstaste

- Diese Taste drücken, um den Cursor auf den Menü-Bildschirmen nach oben oder unten zu bewegen; zum Ändern von Einstellungen im Optionsmenü die Taste nach rechts oder links drücken.
- Diese Taste nach oben oder unten drücken, um in den Password- und High Score-Bildschirmen (Kennwort- und Höchstpunktzahl-Bildschirmen) das Alphabet nach oben bzw. unten abrollen zu lassen; die Taste nach rechts oder links drücken, um die Buchstaben nacheinander einzugeben.
- Diese Taste drücken, um Bruno während des Spiels nach rechts oder links bewegen zu können. Durch Drücken der Taste nach unten kann sich Bruno hinsetzen; wenn Sie die Taste nach oben gedrückt halten und gleichzeitig die JUMP-Taste drücken, wird aus Bruno ein Superfant (siehe im Abschnitt "Otti-Features" auf Seite 16).

Prenez les commandes en main

① Bouton directionnel (Bouton D)

- Pour faire défiler les écrans de menus vers le haut ou le bas; appuyer vers la gauche ou la droite permet de changer les sélections dans l'écran Options.
- Pour vous permettre de descendre ou de remonter dans l'alphabet lorsque vous êtes dans les écrans Password (mot de passe) et High Score (meilleur score); appuyer vers la gauche ou la droite permet de changer la sélection des lettres.
- Pour déplacer Bruno vers la droite ou la gauche pendant la partie. Si vous appuyez sur le bouton vers le bas, Bruno s'assoit, sur le bouton vers le haut et sur le bouton de saut, il passe au mode Superfant (voir les caractéristiques Otti, page 16).

Toma de control

① Botón direccional (botón D)

- Para desplazar las pantallas del menú hacia arriba y hacia abajo. Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para elegir lo que desee en la pantalla Options (opciones).
- Para pasar a través de los caracteres en las pantallas Password (contraseña) y High Score (puntuación máxima). Presiónelo hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar el carácter seleccionado.
- Para hacer que Bruno se mueva hacia la izquierda o hacia la derecha durante el juego. Si lo presiona hacia abajo, se agachará, y si lo presiona hacia arriba Bruno entrará en el modo de superinfante (consulte Características de los Otti, página 16).

Ai comandi!

① Pulsante di direzione (pulsante D)

- Sposta il cursore in alto ed in basso negli schermi dei menù. Premendolo a destra e sinistra si possono effettuare scelte nei menù delle opzioni (Option).
- Percorre l'alfabeto nelle due direzioni nei modi della parola d'ordine (Password) e dei punteggi massimi (High Score). Premendolo a destra e sinistra si cambia la lettera scelta.
- Premendolo a destra o sinistra Bruno si muove verso destra o sinistra. Premendolo in basso Bruno si accoscia. Mantenendolo premuto in alto e premendo il pulsante di salto Bruno si trasforma in un Superfante. Vedi in proposito la sezione sulle otticaratteristiche a pag. 17.

Ta kontroll!

① Styr tangenten D (D-knappen)

- Flyttar markören uppåt och neråt på menyerna; vicka åt höger eller vänster för att ändra inställningarna på Options- (kontrollvals-) skärmen.
- Vicka uppåt eller neråt på Password- (lösenords-) och High Score- (poängrekords-) skärmarna; vicka åt höger eller vänster för att ändra den valda bokstaven.
- Vicka åt höger eller vänster för att flytta Bruno i respektive riktning under spelets gång; vicka neråt för att få honom att sätta sig ner; vicka uppåt samtidigt som du trycker på hoppknappen, så byter Bruno snabbt som tanken om till Stålfanten (se Ottifantegenskaper på sid. 17).

De Besturing!

① Richting-Toets (R-toets)

- Beweegt omhoog en omlaag op de menu schermen. Links en rechts verandert de instellingen op het Optie scherm.
- Hiermee ga je door het alfabet op het Paswoord en High Score schermen; links en rechts verandert de letterinstelling.
- Hiermee beweeg je Bruno naar links en naar rechts; met omlaag bukt hij; met omhoog en Jump verandert Bruno in een Superfant mode (zie Otti Bewegingen, pagina 17)

Ota ohjaket käsiisi

① Suuntapainike (D-painike)

- Liikuttaa valikkoruutuja ylös ja alas; vasen ja oikea muuttavat valintoja vaihtoehtoruudussa (Options).
- Selaa aakkosia ylös ja alas tunnussanan (Password) ja korkeiden pisteiden (High Score) ruuduissa, vasen ja oikea muuttavat kirjainvalintoja.
- Siirtää Bruno vasemmalle ja oikealle pelin aikana; alas-näppäin saa hänet kyykistymään; ylös-näppäin ja hyppynäppäin muuttavat Brunon Superfantiksi (katso Otti-ominaisuudet, sivu 17).

② Start Button

- Starts the *Ottifants* game.
- Enters choices on menu screens.
- Exits the Password or Options screens.
- Pauses and restarts games.

③④⑤ Buttons A, B and C

- Make Bruno jump or fire sweets (assigned as Jump and Fire in the Options screen).
- Enter choices on menu screens.
- Shift Bruno into Superfant or Suck/Fire modes (see Otti Features, page 16).

② Starttaste

- Diese Taste drücken, um *The Ottifants* zu starten.
- Diese Taste drücken, um Einstellungen oder angewählte Menüpunkte zu bestätigen.
- Diese Taste drücken, um die Password- und Options-Bildschirme zu verlassen.
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen bzw. fortzusetzen.

③④⑤ Tasten A, B und C

- Diese Tasten drücken, um Bruno hochspringen oder Süßigkeiten abfeuern zu lassen (im Options-Bildschirm als FIRE- oder JUMP-Taste festgelegt).
- Diese Tasten drücken, um Einstellungen in Menüs zu bestätigen.
- Diese Tasten drücken, um Bruno in einen Superfant zu verwandeln oder ihn Gegenstände ansaugen/abschießen zu lassen (siehe im Abschnitt "Otti-Features" auf Seite 16).

② Bouton Start

- Pour commencer le jeu des *Ottifants*.
- Pour entrer les choix des écrans de menus.
- Pour sortir des écrans Password ou Options.
- Pour faire une pause et reprendre la partie.

③④⑤ Boutons A, B et C

- Pour que Bruno saute ou tire des bonbons (les boutons sont alors nommés Jump (saut) et Fire (tir) sur l'écran Options).
- Pour entrer les choix sur les écrans de menus.
- Pour que Bruno passe aux modes Superfant ou Suck/Fire (aspiration/tir) (voir les caractéristiques Otti, page 16).

② Botón de inicio

- Para iniciar el juego *Ottifants*.
- Para seleccionar opciones en las pantallas de los menús.
- Para salir de las pantallas Password u Options.
- Para realizar una pausa y reanudar el juego.

③④⑤ Botones A, B, y C

- Para hacer que Bruno salte o dispare dulces (la asignación se realiza con Jump (salto) o Fire (disparo) en la pantalla Options).
- Para seleccionar opciones en las pantallas de los menús.
- Para hacer que Bruno se desplace a los modos de superinfante o succión/disparo (consulte Características de los Otti, página 16).

② Pulsante di avvio

- Inizia il gioco *Ottifants*.
- Finalizza scelte negli schermi dei menù.
- Vi fa abbandonare gli schermi Password ed Option.
- Porta il gioco in pausa o al contrario lo fa ripartire.

③④⑤ Pulsanti A, B, C

- Fanno saltare (funzione Jump) o sparare dolci (Fire) a Bruno. Le funzioni di salto (Jump) e sparo (Fire) vengono assegnate nello schermo Options.
- Finalizza le scelte fatte negli schermi dei menù.
- Trasforma Bruno in un Superfante o lo fa passare ai modi di risucchio o sparo. Vedi in proposito la sezione sulle otticaratteristiche a pag. 17.

② Startknappen

- Tryck för att sätta igång *The Ottifants*.
- Tryck för att mata in dina val på menyerna.
- Tryck för att lämna Passwords- och Options-skärmarna.
- Tryck för att ta en paus i spelet, och för att sätta igång spelet igen.

③④⑤ A-, B-, och C-knapparna

- Tryck för att få Bruno att hoppa eller fyra av karameller (du ställer in dessa funktioner som Jump [hoppknapp] och Fire [avfyrningsknapp] på Options-skärmen).
- Tryck för att mata in dina val på menyerna.
- Få Bruno att byta om till Stålfanten eller suga föremål/skjuta godis (se Ottifantegenskaper på sid. 17).

② Start Toets

- Hiermee start je het *Ottifant* spel.
- Voert keuzes in op de Menu schermen.
- Verlaat het Paswoord of de Optie schermen.
- Pauzeert en laat het spel verder spelen.

③④⑤ Toets A, B, en C

- Hiermee kan Bruno springen of snoepjes schieten (op het Optie scherm aangegeven als Jump en Fire).
- Voert keuzes in op de Menu schermen.
- Verandert Bruno in een Superfant of Zuig/Schiet mode (zie Otti Bewegingen, pagina 17).

② Aloituspainike

- Aloittaa *Ottifants*-pelin.
- Näppäilee valinnat valikkoruuduissa.
- Lopettaa Password tai Options ruudut.
- Keskeyttää pelin tauolle ja aloittaa sen uudelleen.

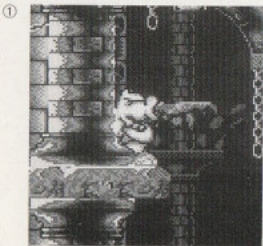
③④⑤ Painikkeet A, B ja C

- Saavat Brunon hyppäämään tai ampumaan makeisia (merkitty sanoin Jump (hyppy) ja Fire (ammunta) Options-ruudussa).
- Näppäilevät valinnat valikkoruuduissa.
- Muuttavat Brunon Superfantiksi tai imu/ammuntamuodolle (katso Otti-ominaisuudet, sivu 17).

Otti Features

Bruno has some special tricks up his trunk that help him stay one step ahead of enemies and build up points. Some of these are only available after collecting certain combinations of Lollies; you can use others right from the word go. Here are some examples:

- ① **Suck/Fire:** Although pressing Fire will shoot out a sweet from Bruno's trunk, if you hold this button down he sucks things with his trunk. This has two functions. Some out-of-reach platforms can be sucked and then used to stand on; other sucked objects can be projected at enemies by pushing Fire again.



Otti-Features

Bruno hat einige Spezialmanöver und Tricks in der Hinterhand, die ihm dabei helfen, seinen Gegnern stets um einen Schritt voraus zu sein und Punkte zu sammeln. Einige dieser Sonderfunktionen werden nur dann aktiviert, nachdem gewisse Lolly-Kombinationen eingesammelt wurden — andere lassen sich sofort einsetzen. Hier sind einige Beispiele:

- ① **Ansaugen/Abschießen:** Durch Drücken der FIRE-Taste wird aus Brunos Rüssel eine Süßigkeiten-Granate abgefeuert; wenn Sie die gleiche Taste gedrückt halten, dient der Rüssel zum Ansaugen von Gegenständen. Diese Funktion läßt sich auf zwei verschiedene Arten einsetzen: Plattformen, die normalerweise nicht erreichbar sind, kann Bruno heranziehen und sich dann daraufstellen. Außerdem lassen sich angesaugte Gegenstände durch nochmaliges Drücken der FIRE-Taste einem Gegner entgegenschleudern.

Les caractéristiques Otti

Bruno a plus d'un tour dans sa trompe pour l'aider à rester devant ses ennemis et à accumuler des points. Certains n'entrent en action que lorsqu'il ramasse une certaine combinaison de sucettes. Vous pourrez utiliser les autres immédiatement après le feu vert du mot "GO". Voici quelques exemples.

- ① **Aspiration/tir:** En appuyant dessus, Fire déclenchera le tir d'un bonbon de la trompe de Bruno. Si vous le maintenez enfoncé, Bruno aspire des objets avec sa trompe. Ce bouton a deux fonctions: attirer à soi les plates-formes éloignées qui seront ensuite utilisées pour monter dessus; et projeter sur les ennemis les autres objets aspirés en appuyant à nouveau sur Fire.

Características de los Otti

Bruno tiene algunos trucos especiales en su maletín que podrán ayudarlo a adelantarse a sus enemigos y conseguir algunos puntos. Algunos de estos trucos solamente podrá utilizarlos después de haber recolectado ciertas combinaciones de polos; otros podrá utilizarlos sin más. A continuación se ofrecen algunos ejemplos:

- ① **Succión/disparo:** Aunque al presionar un botón de disparo saldrá disparado un dulce del maletín de Bruno, si mantiene presionado este botón, succionará cosas con dicho maletín. Esta función trabaja de dos formas. Algunas plataformas inalcanzables podrán succionarse y después utilizarse para subirse a ellas, y otros objetos succionados podrán lanzarse a los enemigos volviendo a presionar un botón de disparo.

Otticaratteristiche

Bruno con la sua proboscide sa fare veri e propri miracoli. Meno male, perché ne avrà bisogno nel corso del gioco per tenere a bada i nemici e fare punti. Alcuni trucchi sono possibili solo dopo aver raccolto una certa combinazione di lecca lecca di vari colori. Altri sono disponibili dall'inizio del gioco. Ecco alcuni esempi:

- ① **Risucchio/sparo:** Premendo brevemente il pulsante di sparo sparerete un dolce con la proboscide di Bruno, ma se lo tenete premuto più a lungo la proboscide al contrario risucchia. Ciò serve in due modi: primo, con essa potete risucchiare e raggiungere piatteforme fuori portata e quindi salarvi; secondo, potete succhiare oggetti e quindi spararli con violenza premendo di nuovo il pulsante di sparo.

Ottifantegenskaper

Bruno har en del specialtricks undangömda i snabelkröken som hjälper honom att ta poäng och ligga ett steg före sina fiender. En del av dessa tricks finns bara tillgängliga efter att Bruno samlat på sig vissa slockepinnskombinationer; med andra är det bara att tuta och köra. Här följer några exempel:

- ① **Att suga upp och skjuta iväg föremål:** Med ett lätt tryck på en knapp kan du få Bruno att skjuta iväg föremål med sin snabel, men han kan också suga åt sig saker och ting om du håller samma knapp nedtryckt lite längre. Att suga åt sig föremål fyller två uppgifter — en del plattformar utom räckhåll kan nås på detta sätt och sedan användas för att stå på; andra föremål kan senare skjutas iväg mot fiender med ett lätt tryck på avfyrningsknappen.

Speciale Geheime Trucs

Bruno kan met zijn slurf speciale trucsjes doen, waardoor hij zijn vijanden altijd voorblijft en punten kan verzamelen. Sommige trucsjes kun je alleen doen als je een bepaalde combinatie Lollies hebt verzameld. Andere kun je gelijk vanaf het begin doen. Hier zijn een aantal voorbeelden;

- ① **Zuigen/Schieten:** Als je de Fire Toets indrukt, schiet Bruno een snoepje met zijn slurf. Als je deze toets ingedrukt houdt, dan zuigt Bruno dingen naar zich toe met zijn slurf. Dit heeft twee functies: platforms waar je niet bij kunt zuig je naar je toe, zodat je er bovenop kunt gaan staan; andere opgezogen voorwerpen kun je, door op Fire te drukken, naar de vijanden schieten.

Otti-ominaisuudet

Brunolla on joitakin erikoistemppeja kärsässään, joiden avulla hän pysyy askeleen edellä vihollisiaan ja voi lisätä pisteitä. Joitakin tempuista voidaan käyttää vain sen jälkeen, kun hän on kerännyt tietyn yhdistelmän tikkareita; toisia taas voidaan käyttää heti. Tässä muutamia esimerkejä:

- ① **Imu/ammunta:** Vaikka ammuntanäppäimen painallus lennättää makeisen Brunon kärsästä, mutta jos painiketta pidetään painettuna alas, Bruno alkaakin imeä tavaroita kärsällään. Tätä voidaan käyttää hyväksi kahdella tavalla. Jotkut kaukana olevat tasanteet voidaan imeä ja sitten seisoa niiden päällä; muut imetyt esineet taas voidaan singota vihollista kohti painamalla ammuntanäppäintä uudelleen.

② **Speedy Shoes:** With three green Lollies, Bruno can boost his speed and become a megafast Ottifant.

③ **Superfant:** Become a Superfant after gathering three yellow Lollies. Press the D-Button up and Jump to change into Superfant for a limited time. This allows Bruno to fly! Control his movement with the D-Button. He switches back to a common or garden Ottifant when he lands.

Experiment with Lolly combinations to find Bruno's other special skills. He's a surprisingly agile little fellow — even for an Ottifant.



② **Flitzer-Schuhe:** Durch drei grüne Lollis wird bei Bruno der Nachbrenner eingeschaltet, worauf er zu einem superschnellen Ottifanten wird.

③ **Superfant:** Nachdem Bruno drei gelbe Lollis gesammelt hat, mutiert er zu einem Superfanten. Halten Sie die Richtungstaste nach oben gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die JUMP-Taste, um die Superfant-Funktion für eine begrenzte Zeit zu aktivieren. Bruno hebt ab! Seine Flugbahn kann mit der Richtungstaste gesteuert werden. Um Bruno wieder in einen Normalfant zurückzuverwandeln, lassen Sie ihn einfach landen.

Um herauszufinden, über welche weiteren speziellen Fähigkeiten Bruno verfügt, experimentieren Sie mit Lollis in anderen Farbkombinationen. Es ist ein überraschend flinker Geselle-sogar für einen Ottifanten.

② **Les chaussures turbo:** Avec trois sucettes vertes, Bruno peut accélérer sa vitesse et devenir un Ottifant mégarapide.

③ **Superfant:** Devenez un superfant avec trois sucettes jaunes. Appuyez sur le Bouton D vers le haut et sur JUMP (saut) pour devenir provisoirement un Superfant. Cela permettra à Bruno de voler! Contrôlez ses mouvements avec le Bouton D. Il redevient un Ottifant ordinaire dès qu'il atterrit.

Faites des essais de combinaisons de sucettes pour trouver les autres aptitudes de Bruno. Il est incroyablement agile — surtout pour un Ottifant.

② **Zapatillas veloces:** Con tres polos verdes, Bruno podrá aumentar su velocidad y convertirse en un Ottifant superveloz.

③ **Superinfante:** Conviértase en un superinfante después de haber recolectado tres polos amarillos. Presione el botón D hacia arriba y uno de salto para convertirse en un superinfante durante un tiempo limitado. ¡Esto hará que Bruno pueda volar! Controle su movimiento con el botón D. Cuando aterrice volverá a convertirse en un Ottifant normal.

Experimente con la combinación de polos para buscar otras habilidades especiales de Bruno. ¡Es un amigo pequeño pero sorprendentemente ágil — incluso tratándose de un Ottifant!

② **Scarpe superveloci:** Raccogliendo tre lecca lecca verdi, Bruno può aumentare di molto la propria velocità.

③ **Superfante:** Raccogliendo tre lecca lecca gialli potete far diventare Bruno un Superfante. Premete il pulsante D e quello di salto per farlo diventare un Superfante per un breve periodo. Bruno potrà allora volare! I suoi movimenti possono venir controllati con il pulsante D. Bruno torna ad essere un normale Ottifante quando atterra.

Provate nuove combinazioni di lecca lecca e forse troverete nuove doti segrete di Bruno. Le sue capacità vi sorprenderanno!



② **Sprinterpjuck:** Genom att roffa åt sig tre gröna slickepinnar kan Bruno öka farten och bli jättesnabb.

③ **Stålfanten:** Om du samlar ihop tre gula slick epinnar byter Bruno om till Stålfanten. Vicka D-knappen uppåt och tryck på hoppknappen, så blir Bruno Stålfanten för ett kort ögonblick. Plötsligt kan Bruno flyga! Styr hans rörelser med D-knappen. Han förvandlas tillbaka till en vanlig Ottifant så fort han tar mark.

Experimentera med olika slickepinnskombinationer för att lista ut Brunos andra specialtalanger. Han är en förvånansvärt smidig liten krabat — även för att vara Ottifant.

② **Snelle Schoenen:** Met drie groene Lollies kan Bruno zijn snelheid verhogen en wordt hij een supersnelle Ottifant.

③ **Superfant:** Als Bruno drie gele Lollies verzameld heeft verandert hij in een Superfant. Druk dan op omhoog op de R-toets en spring om voor een tijdje te veranderen in een Superfant. Nu kan Bruno vliegen! Bestuur hem met de R-toets. Hij wordt weer een normale Ottifant als hij landt.

Door verschillende Lollie combinaties te proberen kun je andere speciale trucs van Bruno vinden. Zelfs voor een Ottifant is hij een vlug en lenig baasje!

② **Pikakengät:** Kolmella vihreällä tikkarilla Bruno saa lisää nopeutta ja hänestä tulee meganopea Ottifantti.

③ **Superfantti:** Superfantiksi päästään keräämällä kolme keltaista tikkaria. Paina D-painiketta ylös ja hyppynäppäintä, jolloin muutut Superfantiksi rajoitetuksi ajaksi. Nyt Bruno voi lentää! Ohjaa hänen liikkeitään D-painikkeella. Hän muuttuu takaisin tavalliseksi Ottifantiksi laskeutuessaan maahan.

Ota selville Brunon muut erikoistaidot kokeilemalla erilaisilla tikkariyhdistelmillä. Hän on hämmästyttävän ketterä pikko veikko — Ottifantiksikin.

Getting Started

First the Sega logo appears. After a few seconds this is replaced by a legal notice, and this in turn by the Language Select screen. If you wait, you will see the Title screen, the Initial Menu, a game demonstration and the High Score screen before returning to the Sega logo. At any point, the Start Button or Buttons A, B or C will return you to the Language Select screen.

The Language Select screen gives you a choice from German, English, French, Italian and Spanish. German is the default. Press the D-Button up or down to the language of your choice, then press Button A, B or C or the Start Button.

Spielbeginn

Als erstes erscheint das Sega-Logo; danach sehen Sie den Vorspann mit rechtlichen Hinweisen, und kurz darauf das Sprachen. Wenn Sie keine Taste drücken, erscheinen nacheinander der Titel-Bildschirm, das Anfangsmenü, eine Spielvorführung und der High Score-Bildschirm, bevor wieder auf das Sega-Logo zurückgeschaltet wird. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt können Sie durch Drücken von Taste A, B oder C wieder das Sprachen aufrufen.

Das Sprachen ermöglicht eine Wahl zwischen German (Deutsch), English (Englisch), French (Französisch), Italian (Italienisch) oder Spanish (Spanisch). Hierbei ist German die voreingestellte Sprache. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die gewünschte Sprache anzuwählen; danach drücken Sie Taste A, B oder C oder die Starttaste.

Pour commencer

Tout d'abord le logo Sega apparaît. Au bout de quelques secondes, il est remplacé par un avertissement légal avant que l'écran de Sélection de Langue n'apparaisse. Si vous attendez, vous verrez l'écran Titre, le Menu Initial, une démonstration de jeu et l'écran High Score avant de revenir au logo Sega. Le fait d'appuyer à n'importe quel moment sur le Bouton Start ou les Boutons A, B ou C vous renverra à l'écran de Sélection de Langue.

L'écran de Sélection de Langue vous offre le choix entre l'Allemand, l'Anglais, le Français, l'Italien et l'Espagnol. L'Allemand est la langue par défaut. Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou le bas pour la langue de votre choix, puis appuyez sur les Boutons A, B ou C ou le Bouton Start.

Preparativos

En primer lugar aparecerá el logotipo de Sega. Después de algunos segundos el logotipo será reemplazado por un aviso legal, y después por la pantalla de selección del idioma. Si espera, verá la pantalla del título, el menú inicial, un juego de demostración y la pantalla High Score antes de volver al logotipo de Sega. En cualquier punto, si presiona el botón de inicio o el botón A, B, o C volverá a la pantalla de selección del idioma.

La pantalla de selección del idioma le permitirá elegir entre German (alemán), English (inglés), French (francés), Italian (italiano), y Spanish (español). German es el idioma inicial. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo hasta el idioma deseado, y después presione el botón A, B, o C, o el de inicio.

Inizio del gioco

Accesa l'unità, prima di tutto appare il logo Sega, poi, dopo qualche secondo, appaiono avvertenze di natura legale ed infine lo schermo di scelta della lingua. Attendete un poco e vedrete apparire in sequenza lo schermo del titolo, il menù iniziale, una dimostrazione del gioco e lo schermo dei punteggi massimi High Score. Il logo Sega fa poi ritorno. Premendo in qualsiasi momento il pulsante di avvio o quello A, B o C tornerete allo schermo di selezione della lingua.

Lo schermo della lingua vi permette di scegliere una lingua fra quelle German, English, French, Italian e Spanish (tedesco, inglese, francese, italiano e spagnolo). Se non scegliete una lingua, la macchina sceglie per voi il tedesco (German). Premete il pulsante D in alto o in basso per raggiungere la lingua che vi interessa e quindi premete il pulsante A, B o C o quello di avvio.

Spelstart

Först dyker SEGAs varumärke upp på skärmen. Efter ett par sekunder byts detta ut mot ett meddelande från tillverkaren, vilket i sin tur byts ut mot språkvalsmenyn. Om du väntar ett tag får du i tur och ordning se rubrikskrämen, startmenyn, en demonstration av spelet, och High Score-skärmen, innan du automatiskt går tillbaka till SEGAs logo. När som helst kan du trycka på antingen A-, B-, eller C-knappen för att gå tillbaka till språkvalsmenyn.

På språkvalsmenyn kan du välja mellan German (tyska), English (engelska), French (franska), Italian (italienska), och Spanish (spanska). Förinställningen är German. Vicka D-knappen uppåt eller neråt för att välja det språk du vill ha på menyerna, och tryck därefter på antingen A-, B-, eller C-, eller Startknappen.

Het Spel Starten.

Eerst zie je het Sega logo. Na een paar seconden verandert dit in de credits, gevolgd door het Taal Keuze scherm. Wacht even en je ziet, voordat je weer teruggaat naar het Sega logo, het Titelscherm, het Eerste Menu, een speldemonstratie en het High Score scherm. Door op elk moment op de Start Toets of Toets A, B of C te drukken, ga je terug naar het Taal Keuze scherm.

Op het Taal Keuze scherm kun je kiezen uit Duits, Engels, Frans, Italiaans of Spaans. Standaard is Duits. Druk op omhoog of omlaag op de R-toes om een taal te kiezen en druk dan op Toets A, B of C of de Start Toets.

Aloittaminen

Ensin tulee näkyviin Sega-logomerkki. Muutaman sekunnin kuluttua sen tilalle tulee huomautus lakimääräyksistä ja sen jälkeen kielen valintaruutu. Jos odotat, näet nimiruudun, alkuvalikon, pelin esittelyn ja High Score -ruudun ennen Sega-logomerkkin paluuta. Voit palauttaa kielen valintaruudun milloin tahansa painamalla aloituspainiketta tai painiketta A, B tai C.

Kielen valintaruudussa vaihtoehtoina ovat saksa (German), englanti (English), ranska (French), italia (Italian) ja espanja (Spanish). Alkusäätonä on German. Paina D-näppäintä ylös tai alas haluamasi kielen kohdalle ja paina sitten painiketta A, B tai C tai aloituspainiketta.



Next you see the *Ottifants* Title screen. Press any button to advance.

This brings up the Initial Menu, offering Start Game, Password and Options. Use the D-Button to move the arrow beside your choice and press the Start Button to enter your selection.

Als nächstes erscheint der Titel-Bildschirm von *The Ottifants*. Zur Fortsetzung drücken Sie nun eine beliebige Taste.

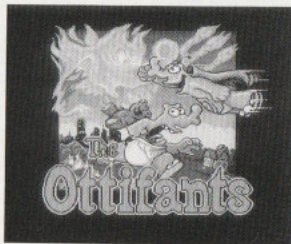
Dies ruft das Anfangsmenü mit den Wahlmöglichkeiten START GAME (Spielbeginn), PASSWORD und OPTIONS auf. Bewegen Sie die Pfeilmarkierung mit Hilfe der Richtungstaste auf die gewünschte Option, und drücken Sie dann die Starttaste, um Ihre Wahl einzugeben.

Ensuite, l'écran Titre "*Les Ottifants*" apparaît. Appuyez sur n'importe quel bouton pour continuer.

Le Menu Initial apparaît alors, vous proposant Start Game (démarrage de la partie), Password (mot de passe) et Options. Utilisez le Bouton D pour déplacer la flèche à côté de votre choix et appuyez sur le Bouton Start pour valider votre sélection.

A continuación verá la pantalla del título *Ottifants*. Presione cualquier botón para avanzar.

Esto hará que aparezca el menú inicial, ofreciéndole Start Game (inicio del juego), Password, y Options. Utilice el botón D para mover la flecha hasta la opción que desee, y presione el botón de inicio para introducirla.



Vedrete quindi apparire lo schermo titolo *Ottifants*. Premete un pulsante qualsiasi per proseguire.

Ciò vi porta al menù iniziale, che comprende le scelte Start Game (inizio gioco), Password ed Options. Servitevi del pulsante D per portare la freccia accanto alla vostra scelta e premete poi il pulsante di avvio per finalizzare la scelta.

Därnäst kommer du till rubrikskärmen för *The Ottifants*. Tryck på vilken knapp som helst för att gå vidare.

Detta leder till startmenyn, där du kan välja mellan Start Game (spelstart), Password, och Options. Använd D-knappen för att flytta pilen intill ditt val, och tryck därefter på Startknappen för att mata in detsamma.

Hierna zie je het *Ottifant* Titelscherm. Druk op een willekeurige toets om verder te gaan.

Nu zie je het Eerste Menu met Start Game, Paswoord en de Opties. Zet de pijl met de R-toets naast jouw keuze en op de Start Toets om je keuze in te voeren.

Seuraavaksi näet *Ottifants*-nimiruudun. Jatka painamalla mitä tahansa painiketta.

Saat esiin alkuvalikon, josta voidaan valita pelin aloitus (Start Game), Password ja Options. Siirrä D-painikkeella nuoli haluamasi kohdan viereen ja tee sitten valinta painamalla aloituspainiketta.



Options

The *Ottifants* has five game-play options. Use the D-Button to move up and down between them, and left and right to change settings.

Level offers four standards of play: Training, Easy, Normal and Hard. The Level determines how many Jelly Babies you need to collect to exit each Stage. You need to collect 25% of the maximum for Easy, 50% for Normal and 75% for Hard. Training mode has no Jelly Baby requirements and allows you to practice in the first Stage of any of the first three *Otti-Worlds*.

Lives lets you start with one, three or five lives.



Das Optionsmenü

Bei den *Ottifants* haben Sie die Wahl zwischen fünf verschiedenen Spiel-Optionen. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um den Cursor zur gewünschten Option zu bewegen; durch Drücken der Taste nach rechts oder links können die Einstellungen geändert werden.

Level (Schwierigkeitsgrad) bietet vier Abstufungen: TRAINING (Training), EASY (einfach), NORMAL (normal) und HARD (schwierig). Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Gummibärchen müssen Sie sammeln, bevor Sie die einzelnen Stufen verlassen können. In der EASY-Stufe müssen Sie 25%, bei NORMAL 50% und bei HARD 75% aller Gummibärchen einsammeln. Im TRAINING-Modus können Sie sich die Anfangsstufen der ersten drei *Otti-Worlden* zu Übungszwecken in Ruhe anschauen; hierbei wird keine Mindestanzahl von einzusammelnden Gummibärchen gefordert.

Lives (Leben): Sie können ein Spiel wählen, in dem Sie ein, drei oder fünf Leben zur Verfügung haben.

Les Options

The *Ottifants* dispose de cinq options de jeu. Utilisez le Bouton D vers le haut ou le bas pour vous déplacer d'une option à l'autre et vers la droite ou la gauche pour changer les réglages.

Level (niveau) vous propose quatre normes de jeu: Training (Entraînement), Easy (Facile), Normal (Normale) et Hard (Difficile). Le niveau détermine le nombre de Bébés en Gélatine que vous devez ramasser pour sortir de chaque Niveau. Vous devrez avoir 25 % du total pour une partie Facile, 50 % pour la Normale, 75 % pour la Difficile. Il n'y a pas de Bébés en Gélatine dans le mode Apprentissage ce qui vous permet de vous entraîner dans le premier Niveau de n'importe lequel des trois premiers Mondes *Otti*.

Lives (vies) vous permet de commencer avec une, trois ou cinq vies.

Opciones

Ottifants posee cinco opciones de juego. Utilice el botón D moverse hacia arriba y hacia abajo entre ellas, y hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar los ajustes.

Level (nivel) ofrece cuatro niveles de juego: Training (entrenamiento), Easy (fácil), Normal (normal), y Hard (difícil). El nivel determinará cuántos muñecos de caramelo tendrá que recolectar para pasar cada etapa. Usted tendrá que recolectar el 25% del máximo para el nivel fácil, el 50% para el normal, y el 75% para el difícil. El modo de entrenamiento no posee requisitos de muñecos de caramelo, y le permitirá practicar en la primera etapa de cualquiera de los mundos de *Ottifants*.

Lives (vidas) le permitirá comenzar con una, tres, o cinco vidas.

Opzioni

Il gioco *Ottifants* ha cinque possibili opzioni. Servitevi del pulsante D per muovervi verticalmente dall'una all'altra o orizzontalmente per cambiare regolazione.

Level (livello) offre quattro standard di gioco: Training, Easy, Normal, Hard (per principianti, facile, normale, difficile). Più alto il livello e più bamboline dolci dovete raccogliere prima di poter superare ciascuna delle fasi. Nel modo Easy dovete raccogliere il 25% delle bamboline, in quello Normal il 50% ed in quello Hard il 75%. Il modo Training non richiede la raccolta di alcuna bambolina e permette di provare la prima fase dei primi tre ottimondi.

Lives (vite) vi permette di giocare con una, tre o cinque vite.

Kontrollval

Du kan ändra inställningarna för *The Ottifants* på fem olika sätt. Använd D-knappen för att flytta markören uppåt eller neråt, och åt antingen höger och vänster för att ändra inställningarna.

Level (svårighetsgrad) låter dig välja mellan fyra olika svårighetsgrader: Training (träning), Easy, (lätt), Normal (halvlurigt), och Hard (svårt). Svårighetsgraden avgör hur mycket gelégodis du måste samla ihop för att kunna ta dig ur varje zon. Du måste få ihop 25% av alla godisbitarna om du väljer den lättaste svårighetsgraden, 50% om du väljer normalsvårt, och 75% med den svåraste inställningen. Om du väljer att träna behöver du inte tänka på gelégodis, utan kan öva på att ta dig igenom de första zonerna i något av de tre första Otti-områdena.

Lives (liv) låter dig spela med antingen ett, tre, eller fem liv.

Opties

Het spel heeft vijf spelinstellingen. Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om van de ene naar de andere optie te gaan en op links of rechts om de instelling te veranderen.

Level: Kies een Spellevel: Training, Easy (Makkelijk), Normal of Hard (Moeilijk). Op ieder Level moet je een bepaalde hoeveelheid Jelly Babies verzamelen om een gebied uit te komen. Voor Easy moet je 25% van het totaal verzamelen, voor Normal 50% en voor Hard 75%. Bij de Training kun je het eerste gebied van de eerste drie Otti-Werelden onderzoeken, zonder dat je Jelly Babies hoeft te verzamelen.

Lives: Speel het spel met 1, 3 of 5 Levens.

Vaihtoehdot

The Ottifants -pelissä on viisi pelivaihtoehtoa. Vaihtoehdot valitaan D-painikkeen ylös- ja alasnäppäimellä ja säätöjä muutetaan vasemmalla ja oikealla näppäimellä.

Valittavana on neljä **tasoa** (Level): harjoitus (Training), helppo (Easy), normaali (Normal) ja vaikea (Hard). Tasolla määrätään se, montako karkkia sinun on kerättävä kunkin vaiheen lopettamiseksi. Helpolla tasolla sinun on kerättävä 25 % maksimimäärästä, normaalitasolla 50 % ja vaikealla tasolla 75 %. Harjoitustasolla karkkivaatimuksia ei ole, ja voit harjoitella minkä tahansa kolmen ensimmäisen Ottimailman ensimmäisellä vaiheella.

Elämäsäädöllä (Lives) voit valita aloitatko pelin yhdellä, kolmella vai viidellä elämällä.

Music gives you to a chance to listen to the seven background tunes from the game.

SFX previews the game's sound effects.

Joypad selects which buttons will function as Jump and Fire. Chose the combination of Buttons A, B or C that feels most natural to you.

Press the D-Button up or down to move between the Options; left and right changes settings. Pressing Button A, B or C plays music tracks or sound effects. When you are satisfied with your Options selection, press the Start Button to return to the Initial Menu.

Music (Musikuntermalung): In diesem Modus können Sie sich die sieben Hintergrundmelodien anhören, die zur Untermalung des Spiels dienen.

SFX (Soundeffekte): Hiermit können Sie die im Spiel verwendeten Toneffekte wiedergeben.

Joypad (Tastenbelegung): Mit dieser Funktion läßt sich bestimmen, welche Tasten Sie als JUMP- und FIRE-Tasten verwenden wollen. Wählen Sie die Tastenkombination aus A, B oder C, die Ihnen am besten liegt.

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die verschiedenen Optionen anzuwählen; durch Drücken der Taste nach rechts oder links können die Einstellungen geändert werden. Musikuntermalung und Toneffekte lassen sich durch Drücken von Taste A, B oder C wiedergeben. Nachdem Sie alle Optionen eingegeben haben, drücken Sie die Starttaste, um zum Anfangsmenü zurückzukehren.

Music (musique) vous donne une chance d'écouter l'un des sept morceaux de musique de fond du jeu.

SFX passe en revue tous les effets sonores utilisés dans le jeu.

Joypad sélectionne le bouton que vous voulez utiliser pour le saut ou le tir. Choisissez la combinaison des Boutons A, B ou C qui vous semble la plus confortable.

Appuyez sur le Bouton D vers le bas ou le haut pour vous déplacer d'une option à l'autre. Vers la gauche ou la droite, vous changerez vos réglages. Appuyez sur les Boutons A, B ou C pour écouter la musique ou les effets sonores. Lorsque vous êtes satisfait de votre sélection d'Options, appuyez sur le Bouton Start pour revenir au Menu Initial.

Music (música) le ofrece la posibilidad de escuchar las siete melodías de fondo del juego.

SFX (efectos especiales) le permite escuchar los efectos acústicos del juego.

Joypad (mando) le permite seleccionar qué botón utilizar para saltar y disparar. Elija la combinación de los botones A, B, o C que le parezca más natural.

Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para moverse entre las opciones, y hacia la izquierda o hacia la derecha para cambiar los ajustes. Si presiona el botón A, B, o C, se reproducirán la música o los efectos acústicos. Cuando esté satisfecho con la selección de sus opciones, presione el botón de inicio a fin de volver al menú inicial.

Music (musica) vi dà la possibilità di ascoltare i sette brani di sottofondo del brano.

SFX (effetti sonori) permette di esaminare gli effetti sonori del gioco.

Joypad (pulsantiera) vi permette di scegliere a quale pulsante attribuire le funzioni di salto (Jump) e di sparo (Fire). Scegliete la combinazione che vi sembra più naturale.

Premete il pulsante D in alto o in basso per passare da un'opzione all'altra ed a sinistra o a destra per cambiare la regolazione. Premete il pulsante A, B o C per riprodurre la musica o gli effetti sonori. Quando siete soddisfatti delle scelte fatte nello schermo Option, premete il pulsante di avvio per tornare al menù iniziale.

Music (musik) ger dig chansen att lyssna på de sju olika bakgrundsteman som används i spelet.

SFX (ljudeffekter) spelar upp spelets ljudeffekter.

Joypad låter dig välja vilka knappar som ska fungera som hoppknapp respektive avfyringsknapp. Välj den kombination av A-, B-, och C-knapparna som passar dig bäst.

Vicka D-knappen uppåt eller neråt för att flytta markören mellan de olika alternativen; vicka antingen åt höger eller vänster för att ändra inställningarna. Tryck på antingen A-, B-, eller C-knappen för att lyssna på bakgrundsmusiken eller ljudeffekterna. När du är nöjd med dina inställningar, tryck på Startknappen för att gå tillbaka till startmenyn.

Music: Je kunt hiermee naar één van de zeven achtergrondmuziekjes luisteren.

SFX: Luister naar de geluidseffecten die in het spel gebruikt worden.

Joypad: Bepaal welke Toets je voor Jump en Fire wilt gebruiken. Kies een combinatie van de Toetsen A, B of C die jou het beste lijkt.

Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om van de ene naar de andere optie te gaan; op links of rechts om de instelling te veranderen. Als je op Toets A, B of C drukt hoor je muziek of geluidseffecten. Als je klaar bent met je Optie keuze, druk je op de Start Toets om terug te gaan naar het Eerste Menu.

Musiikkisäädöllä (Music) voit kuunnella 7 taustamusiikkia pelistä.

Äänitehostesäädöllä (SFX) voit kuunnella pelin äänitehosteet.

Näppäinsäädöllä (Joypad) voit valita mitkä painikkeet toimivat hyppy- ja ammuntanäppäiminä. Valitse sellainen painikkeiden A, B tai C yhdistelmä, joka tuntuu sinusta luonnollisimmalta.

Voit valita vaihtoehdon painamalla D-näppäintä ylös tai alas; vasemmalla ja oikealla näppäimellä voit muuttaa säätöjä. Painikkeen A, B tai C painaminen soittaa musiikkiraidat tai äänitehosteet. Kun kaikki vaihtoehdot ovat haluamallasi tavalla, palaa alkuvalikkoon painamalla aloituspainiketta.

Password

You can resume a game at the start of a Stage by selecting Password on the Initial Menu. Press the D-Button up or down to scan through the alphabet and left and right to move between letters. Press the Start Button to enter your choice.

Kennwort

Um ein vorher unterbrochenes Spiel am Anfang einer Stufe wiederaufnehmen zu können, wählen Sie PASSWORD im Anfangsmenü. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um das Alphabet nach oben bzw. unten abrollen zu lassen; danach die Taste nach rechts oder links drücken, um die Buchstaben nacheinander einzugeben. Zur Bestätigung Ihres Kennworts drücken Sie dann die Starttaste.

Le mot de passe

Vous pouvez reprendre une partie au début d'un Niveau en sélectionnant Password (mot de passe) sur le Menu Initial. Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou le bas pour voir tout l'alphabet et vers la gauche ou la droite pour vous déplacer d'un caractère à l'autre. Appuyez sur le Bouton Start pour entrer votre choix.

Contraseña

Usted podrá reanudar un juego desde el comienzo de una etapa seleccionando en el menú inicial. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para explorar a través del alfabeto, y hacia la derecha o hacia la izquierda para moverse entre los caracteres. Para introducir su selección, presione el botón de inicio.



Parola d'ordine

Scegliendo Password nel menù iniziale potete riprendere il gioco dall'inizio di una fase particolare. Premete il pulsante D in alto o in basso per scorrere l'alfabeto e a sinistra o destra per spostarvi da una lettera all'altra. Premete infine il pulsante di avvio per finalizzare la scelta fatta.

Lösenord

Du kan fortsätta en tidigare avbruten spelomgång genom att välja Password från spelmenyn. Vicka D-knappen uppåt eller neråt för att gå igenom alfabetet, och åt antingen höger eller vänster för att flytta mellan bokstäverna. Tryck på Startknappen för att mata in ditt val.

Paswoord

Je kunt een eerder gespeeld spel verder spelen door op het Eerste Menu voor "Password" te kiezen. Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om naar het alfabet te kijken en op links of rechts om van letter te veranderen. Druk op de Start Toets om je keuze in te voeren.

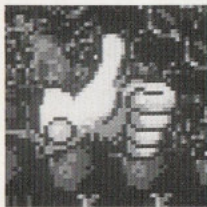
Tunnussana

Voit jatkaa peliä vaiheen alusta valitsemalla alkuvalikosta kohdan Password. Selaa aakkoset painamalla D-painiketta ylös tai alas ja siirry kirjainten välillä painamalla vasenta ja oikeaa näppäintä. Näppäile valintasi painamalla aloituspainiketta.

The Fantastic Journey Begins

To begin, select Start Game from the Initial Menu and press Button A, B, or C or the Start Button. Bruno's search for his father takes him through six wondrous Otty-Worlds inhabited by strange and mystical creatures. Each world is made up of several Stages. Amass points by collecting Jelly Babies and other items and destroying enemies by stomping on them or blasting them with sweets.

When you have the required percentage for your level of difficulty, a flashing hand gives you the thumbs up and you can proceed to an Exit. There is a special bonus for collecting 100% of the Jelly Babies for a Stage.



Der phantastische Feldzug beginnt

Um das Spiel zu starten, wählen Sie START GAME im Anfangsmenü; drücken Sie dann die Taste A, B, C oder die Starttaste. Brunos Suchexpedition führt ihn durch sechs wundersame Otty-Welten, die von seltsamen und geheimnisvollen Wesen bevölkert sind. Jede dieser Welten besteht wiederum aus mehreren Spielstufen. Im Verlauf des Spiels können Sie Ihr Punktekonto aufbessern, indem Sie Gummibärchen und andere Gegenstände einsammeln, sowie Ihre Gegner durch Zertrampeln oder Beschießen mit Süßigkeiten neutralisieren.

Nachdem Sie den für Ihren Schwierigkeitsgrad erforderlichen Prozentsatz erreicht haben, gibt Ihnen eine blinkende Hand mit einem nach oben weisenden Daumen das "Alles klar"-Zeichen, worauf Sie diese Stufe über den Ausgang verlassen können. Wenn Sie in einer Stufe 100% der möglichen Gummibärchen eingesammelt haben, erhalten Sie einen Bonus.

L'incroyable voyage commence

Pour commencer, sélectionnez Start Game sur le Menu Initial et appuyez sur les Boutons A, B ou C ou sur le Bouton Start. La recherche du père de Bruno vous entraîne dans six Mondes Otty terrifiants, peuplés de créatures étranges et mystiques. Chaque Monde se compose de six Niveaux. Amassez des points avec les Bébés en Gélatine et autres articles et éliminez vos ennemis en les piétinant ou en les bombardant de bonbons.

Lorsque vous avez le pourcentage requis pour chacun des quatre niveaux de difficulté, une main clignotante lève le pouce vous indiquant ainsi que vous pouvez sortir. Si vous ramassez 100 % des Bébés en Gélatine, vous recevez un bonus spécial.

Comienza el fantástico viaje

Para comenzar, seleccione Start Game en el menú inicial y presione el botón A, B, o C, o el botón de inicio. Para buscar a su padre, Bruno tendrá que atravesar seis maravillosos mundos Otty habitados por criaturas extrañas y místicas. Cada mundo se compone de varias etapas. Consiga puntos recolectando muñecos de caramelo y otros objetos, y destrozando enemigos aplastándolos con dulces.

Cuando haya adquirido el porcentaje requerido para su nivel de dificultad, aparecerá una mano parpadeante con el pulgar hacia arriba, y usted podrá pasar a una salida. Existe una gratificación especial por recolectar el 100% de los muñecos de caramelo de una etapa.

L'incredibile viaggio di Bruno

Per cominciare, scegliete Start Game dal menù iniziale e premete il pulsante A, B o C o il pulsante START. Bruno attraversa sei magnifici Ottimondi abitati da creature strane ed affascinanti, ciascuno costituito da varie fasi. Per la strada, Bruno può conquistare punti sia raccogliendo bamboline dolci e altri oggetti che sconfiggendo nemici colpendoli con dolci oppure saltando loro addosso.

Raccolta la percentuale di bamboline dolci richiesta dal livello di difficoltà in cui vi trovate, una mano col pollice rivolto in alto vi dà la via libera: potete uscire. Raccogliendo il 100% delle bamboline di una fase del gioco riceverete un premio speciale.

Den fantastiska resan tar sin början

För att sätta igång spelet, välj Start Game från spelmenyn, och tryck därefter på antingen A-, B-, C-, eller Startknappen. Brunos jakt på sin farsa tar honom genom sex vidunderliga Otti-områden som är bebodda av märkliga och mystiska varelser. Varje område består av ett antal zoner. Du samlar poäng genom att roffa åt dig gelégodis och andra föremål. Ett annat sätt att få poäng är att meja ner motståndare — stampa ner dem i marken, eller peppra dem med karameller.

När du tagit tillräckligt många procent för att ha klarat av ett visst område, så visas en blinkande hand, och då kan du rusa på mot utgången. Om du lyckats snatta ihop varenda liten gelégodisbit som fanns i zonen får du en specialbonus.

Bruno's Ongelooflijke Trip Begint

Kies "Start Game" op het Eerste Menu om het spel te beginnen en druk op Toets A, B, C of de Start Toets. Bruno's zoektocht naar zijn vader trekt door zes wonderlijke Otti-Werelden die door vreemde, mysterieuze schepsels bewoond worden. Iedere wereld bestaat uit verschillende gebieden. Verdien punten door Jelly Babies en andere voorwerpen te verzamelen en door vijanden uit te schakelen door ze in elkaar te slaan of ze met snoepjes overhoop te knallen.

Als het plaatje met de duim omhoog knippert, dan heeft Bruno genoeg Jelly Babies verzameld om het gebied te verlaten. Als hij in een gebied alle Jelly Babies verzameld heeft, dan krijgt hij een speciale bonus.

Fantastinen matka alkaa

Kun haluat aloittaa, valitse Start Game alkuvalikosta ja paina painiketta A, B tai C tai aloituspainiketta. Brunon isän etsintämatka vie hänet kuuteen ihmeelliseen Ottimaailmaan, joissa asuu outoja ja mystisiä olentoja. Kukin maailma koostuu useasta vaiheesta. Kokoa pisteitä keräämällä karkkeja ja muita esineitä ja tuhoamalla vihollisia hyppimällä heidän päälle tai pommiittamalla heitä makeisilla.

Kun saat vaikeustasosi mukaisen prosenttimäärän, vilkkuvalla kädellä on peukalo pystyssä ja pääset pois. Saat erikoisbonuksen, jos keräät 100 % vaiheen karkeista.

If you select Training Mode, selecting Start Game will be followed by the Select Level screen. Here you can choose between House, Basement and Garden, and practice on the first Stage of that World. Move the D-Button up or down to the World of your choice, then press Button A, B or C or the Start Button.

Im Training-Modus erscheint nach der Wahl von START GAME der SELECT LEVEL-Bildschirm. Um Ihre Geschicklichkeit in der ersten Stufe einer Otti-Welt zu üben, können Sie zwischen HOUSE (Haus), BASEMENT (Keller) und GARDEN (Garten) wählen. Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Richtungstaste nach oben oder unten, und drücken Sie dann Taste A, B, C oder die Starttaste, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Si vous choisissez le mode d'entraînement, la sélection de Start Game sera suivie par l'écran de Sélection de Niveau. Ici vous devrez opter pour House (maison), Basement (sous-sol) ou Garden (jardin) et vous entraîner au premier Niveau du monde sélectionné. En appuyant sur le Bouton D vers le haut ou le bas, allez sur le Monde de votre choix, puis appuyez sur les Boutons A, B ou C ou sur le Bouton Start.

Si ha seleccionado el modo de entrenamiento, después de la pantalla de inicio aparecerá la de selección de nivel. Aquí usted podrá elegir entre House (casa), Basement (sótano), y Garden (jardin), y practicar en la primera etapa de tal mundo. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo hasta el mundo que desee elegir, y después presione el botón A, B, o C, o el botón de inicio.



Se scegliete il modo di Training, scegliendo Start Game otterrete la visualizzazione dello schermo di scelta del livello (Select Level). Potete scegliere fra la casa (House), lo scantinato (Basement) e il giardino (Garden) e far pratica nella prima fase di quel mondo. Premete il pulsante D in alto ed in basso per scegliere un mondo e quindi il pulsante A, B e C o quello di avvio.

Om du väljer att träna först följs startmenyn av en skärm där du väljer träningsområde. Här kan du välja mellan House (huset), Basement (källaren), och Garden (trädgården), och sen kan du börja träna på en av de första zonerna i något av dessa områden. Vicka D-knappen uppåt eller neråt för att välja område, och tryck därefter på antingen A-, B-, C-, eller Startknappen.

Als je voor Training Mode kiest, zie je na Start Game het Level Keuze scherm. Kies voor het huis, de kelder of de tuin en onderzoek het eerste gebied van die wereld. Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om een wereld te kiezen, druk dan op Toets A, B, C of de Start Toets.

Jos valitsit harjoitusmuodon, Start Game -kohdan valinnan jälkeen näkyviin tulee valintatasoruutu (Select Level). Tässä voit valita talon (House), kellarin (Basement) ja puutarhan (Garden) ja harjoitella kyseisen maailman ensimmäisellä vaiheella. Sirry D-painikkeen ylös- tai alasnäppäimellä valitsemallesi maailmalle ja paina sitten painiketta A, B tai C tai aloituspainiketta.

Ottifants to Look Out For

You find friends in the least likely of places. Bruno has two types of ally.

Stop for a chat with the Ottifant-in-a-box, and he serves as a check point. If Bruno loses a Life, he restarts from the last time they met and does not have to go back to the beginning of a Stage.

When you reach the end of a Stage, it's Jelly Babies galore from this Ottifant. If he appears to be asleep when you reach him, it means that you haven't got enough Jelly Babies to exit the Stage yet. Back you go...

Hilfreiche Otti-Freunde

Bruno hat es zum Glück nicht nur mit übelwollenden Gegnern zu tun, sondern kann sich auch auf zwei Verbündete verlassen, die oft unerwartet auftauchen.

Dieser Stehauf-Ottifant freut sich, wenn man ihm einen guten Tag wünscht; danach dient er sozusagen als Kontrollpunkt. Sollte Bruno eines seiner Leben verlieren, kann er vom Ort des letzten Treffens wieder beginnen; er muß nicht zum Anfang der jeweiligen Stufe zurückgehen.

Wenn Sie das Ende einer Stufe erreicht haben, belohnt Sie dieser Ottifant mit Unmengen von Gummibärchen. Finden Sie Ihren Freund bei Ihrer Ankunft aber schlafend vor, so bedeutet dies, daß Sie die erforderliche Anzahl von Gummibärchen noch nicht erreicht haben, um die Stufe verlassen zu können. Das Ganze also noch einmal...

Les Ottifants à rechercher

Vous trouverez des amis dans les endroits les plus inattendus. Bruno a deux sortes d'alliés.

Arrêtez-vous pour bavarder rapidement avec l'Ottifant-dans-sa-boîte, il sert de point de contrôle. Si vous perdez une vie, vous recommencerez à partir du dernier point de contrôle sans devoir aller au début du Niveau.

Lorsque vous atteignez la fin d'un Niveau, c'est l'abondance de Bébés en Gélatine avec cet Ottifant. S'il semble dormir lorsque vous l'approchez, cela signifie que vous n'avez pas assez de Bébés en Gélatine pour sortir de ce Niveau. Il ne vous reste plus qu'à repartir dans l'autre sens...

Ottifants con los que habrá que tener cuidado

Usted encontrará amigos en los lugares más inesperados. Bruno tiene dos tipos de aliados.

Párese a charlar con el Ottifant de un recuadro, y él servirá como punto de control. Si Bruno pierde una vida, comenzará a partir del último encuentro y no tendrá que retroceder hasta el comienzo de la etapa.

Cuando llegue al final de una etapa, este Ottifant le ofrecerá muñecos de caramelo en abundancia. Si parece que el Ottifant está dormido cuando llegue hasta él, significará que usted no posee suficientes muñecos de caramelo para salir todavía de la etapa. Retroceda...



Gli ottifanti vostri alleati

Troverete amici nei luoghi più impensati. Bruno ha due tipi di alleati.

Fermatevi a chiaccherare con l'ottifante a molla (che serve anche da punto di controllo). Se Bruno dovesse perdere la vita, riprende poi il gioco dall'ultimo ottifante a molla che ha trovato, senza dover far ritorno all'inizio di una fase.

Se raggiungete la fine di una fase, riceverete da questo ottifante una gran quantità di bamboline dolci. Se quando raggiungete l'ottifante questo sta dormendo, ciò vuol dire che non avete ancora bamboline dolci a sufficienza per uscire. Tornate indietro...

Ottifanter att hålla utkik efter

Du hittar vänner på de minst troliga av ställen. Bruno har två typer av bundsförvanter.

Stanna till och ta ett snack med Ottifanten-i-lådan, för han tjänar också som kontrollstation. Om Bruno blir av med ett liv, så får han börja om där de möttes sist, och behöver inte gå tillbaka till början av zonen.

När du närmar dig en zons utgång duschar den här Ottifanten dig i karameller. Om han ligger och snusar när du kommer dit betyder det att du inte samlat ihop tillräckligt med gelégodis för att kunna lämna zonen ännu. Hej hå, hej hå, tillbaka nu vi gå...

Ottifant Vriendjes

Vrienden zitten op de meest vreemde plaatsen. Bruno heeft twee soorten vriendjes.

Stop om een praatje te maken met de Ottifant in een doosje, dit is een belangrijk punt. Als Bruno een leven verliest, gaat hij verder met het spel op de plaats van de laatste Ottifant in een doosje. Hij hoeft niet terug naar het gebied van het gebied.

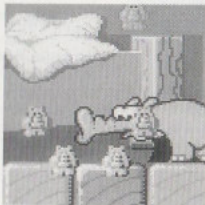
Als je aan het einde van een gebied bent, telt deze Ottifant jouw Jelly Babies. Als hij slaapt wanneer je bij hem komt, heb je te weinig Jelly Babies verzameld om het gebied te kunnen verlaten. Je moet weer terug...

Etsi näitä Ottifantteja

Löydät ystäviä mitä epätodennäköisimmistä pakoista. Brunolla on kahdentyyppisiä liittolaisia.

Pysähdy juttelemaan laatikossa olevan Ottifantin kanssa, ja hän toimii tarkastuspisteenä. Jos Bruno menettää elämän, hän aloittaa uudelleen edelliseltä tapaamiselta eikä hänen tarvitse mennä takaisin vaiheen alkuun.

Kun pääset vaiheen loppuun, tämä Ottifantti antaa karkkeja vaikka kuinka paljon. Jos hän näyttää nukkuvan saapuessasi hänen luokseen, se merkitsee sitä, että sinulla ei ole vielä vaiheen lopettamiseen tarvittavaa määrää karkkeja. Joudut palaamaan takaisin...



Otti-Worlds

The House

Bruno's toys rule the land. He has to be light on his toes to cross the floor without touching the carpet.

The Basement

A dark and dingy place full of axemen and bats. Bruno's progress is hindered by an infuriating switching system.

The Garden

Bruno picks up his father's trail out of the cellar door and into the garden — a tangled mess of plants and strange creatures. No more Jelly Babies, it's fruit you're after.

The Building Site

Follow the shortcut across the construction site, clambering up on the scaffolding and sinking down into the dank depths of the sewerage pipes.

Die Otti-Welten

Das Haus

Brunos Spielzeuge sind hier die unumschränkten Herrscher, und unser Held muß sich sehr vorsehen, um den Raum ohne Teppichberührung zu durchqueren.

Der Keller

An diesem dunklen und feuchten Ort wimmelt es von streitaxtbewehrten Kriegern und widerlichen Fledermäusen. Dazu hat Bruno mit einem verrückt spielenden Schaltersystem zu kämpfen, das sein Vorwärtkommen bremsst.

Der Garten

Bruno folgt der Spur seines Vaters von der Kellertür in den Garten — ein undurchdringliches Pflanzengewirr, das von seltsamen Lebewesen bevölkert ist. Hier ist eine Obstkur angesagt — Gummibärchen sind nicht mehr gefragt.

Die Baustelle

Der kürzeste Weg über die Baustelle führt Sie zunächst am Gerüst hoch, dann in die feuchtkalten Abgründe der Abwasserkanäle.

Les Mondes Otti

La maison (House)

Les jouets de Bruno règnent sur ce territoire. Vous devez vous faire léger pour traverser cette pièce sans toucher la moquette.

Le sous-sol (Basement)

Cet endroit sombre, défraîchi, est plein de parasites et de chauves-souris. Votre avance sera entravée par un système d'allumage complètement fou.

Le Jardin (Garden)

Commencez à suivre la trace du père de Bruno depuis la porte de la cave puis passez dans le jardin — un enchevêtrement de plantes et d'étranges créatures. Ici, pas de Bébés en Gélatine. Ce sont des fruits que vous recherchez.

Le chantier de construction (Building site)

Prenez un raccourci dans le chantier de construction en montant sur les échafaudages et en plongeant dans les profondeurs des canalisations.

Mundos de Ottifants

Casa

Los juguetes de Bruno rigen la tierra. Tendrá que tener mucho cuidado para cruzar el piso sin tocar la alfombra.

Sótano

Un lugar oscuro y sórdido lleno de hacheros y murciélagos. El paso de Bruno se verá entorpecido por un exasperante sistema de conmutación.

Jardín

Bruno seguirá la pista de su padre a través de la puerta del sótano que conduce al jardín, una maraña de plantas y criaturas extrañas. No más muñecos de caramelo, lo que usted tiene por delante es fruta.

El edificio en construcción

Siga el atajo a través del edificio en construcción, subiendo a gatas por los andamios y bajando a las húmedas profundidades de los tubos de desagüe.

Gli ottimondi

La casa

I giocattoli di Bruno si sono impadroniti della sua casa. Per muoversi, Bruno deve fare attenzione e non toccare mai il tappeto.

Lo scantinato

Una caverna oscura e minacciosa piena di pipistrelli e uomini armati. Un sistema complicatissimo di interruttori rende difficile l'avanzata di Bruno.

Il giardino

Bruno segue le tracce lasciate del padre ed arriva in giardino, una giungla abitata da belve e piante strane. Ora non cercate più bamboline dolci, ma frutti.

Il cantiere

Prendete la scorciatoia che attraversa il cantiere, salendo sulle impalcature e inabissandosi nelle fognature.

Otti-områden

Huset

Brunos leksaker har tagit över och styr sovrummet med järnhand. Han måste trippa väldigt lätt på tå för att ta sig ut utan att vidröra mattan.

Källaren

Ett mörkt och sjabbigt ställe fullt av galna yxmördare och fladdermöss. Ett superlurigt kopplingssystem gör det inte lättare för Bruno att ta sig fram.

Trädgården

Bruno följer i pappas fotspår ut genom källardörren och ut i trädgården — en trasslig öreda av växter och skumma livsformer. Inget mer gelégodis nu — frukt är nyttigare, vet du väl.

Byggarbetsplatsen

Ta genvägen över byggarbetsplatsen — kläng dig fast vid byggnadställningarna och dyk ner i avloppsrörens fuktiga dunkel.

Otti- Werelden

Het Huis

Bruno's speelgoed is dolgedraaid! Hij moet wel heel handig zijn om over het vloerkleed te kunnen lopen.

De Kelder

Dit is een donkere en vuile plaats vol met ongedierte en vleermuizen. Bruno gaat langzaam vanwege de vreemde stoppenkast.

De Tuin

Bruno volgt zijn vaders spoor vanaf de kelder naar de tuin, die veranderd is in een wir-war van planten en vreemde wezens. Je bent nu niet meer op zoek naar Jelly Babies, maar naar fruit.

Het Bouwterrein

Volg de snelle paadjes over het verbouwingsterrein, klim op de stellage en laat je in de diepe donkere rioolbuizen glijden.

Ottimaailmat

Talo

Brunon lelut hallitsevat maata. Hänen on käveltävä kevyesti lattian halki koskettamatta mattoa.

Kellari

Pimeä ja sekainen paikka täynnä kirveitä ja lepakkoja. Raivostuttava kytkentäjärjestelmä estää Brunon etenemistä.

Puutarha

Bruno seuraa isänsä jälkiä kellarin ovelta puutarhaan — kasvien ja outojen olentojen sekamelskaan. Ei enää karkkeja — ajat takaa hedelmiä.

Rakennustyömaa

Mene oikotietä rakennustyömaan läpi, kiipeä rakennustelineelle ja laskeudu viemäriputkien syvyyyksiin.

The Office

Bruno is terrorized by technology run amok. Not even the cleaning lady is quite what she seems.

The Jungle

The Office plants have taken over. Bruno faces a perilous jungle of fungi and bamboo.

Das Büro

Hier wird Bruno mit High-Tech-Terror konfrontiert. Selbst die Putzfrau scheint nicht ganz geheuer.

Der Dschungel

Die Büropflanzen haben einen undurchdringlichen und gefährvollen Dschungel aus Pilzen und Bambus gebildet, den Bruno nun durchqueren muß.

Le bureau (Office)

La technologie déchaînée vous terrorise. Même la femme de ménage n'est pas exactement ce qu'elle semble être.

La jungle

Les plantes du bureau sont maîtresses du terrain. Vous vous trouvez devant une jungle de champignons et de bambous.

Oficina

Bruno se verá aterrorizado por la tecnología que todo lo destruye. Y la señora de la limpieza es bastante lo que parece.

Jungla

Las plantas de la oficina se han apoderado del lugar. Bruno tendrá que enfrentarse a una peligrosa jungla de hongos y bambú.

Hidden Bonuses and Barriers

There are entrances to Secret Rooms full of Jelly Babies hidden in the Otti-Worlds. Bruno has a limited time with no interruptions to grab all he can get. There is a special 1,000-point bonus for collecting all the Jelly Babies in a Secret Room. When time is up, he finds himself back in the game at the entrance to the room.

Even when he has got through all six Otti-worlds, Bruno still has to face the worst enemy of them all: Dad's boss, Mr. Kaluppke.

Spezielle Boni und Hindernisse

In den einzelnen Otti-Welten befinden sich verborgene Eingänge zu Geheimkammern voller Gummibärchen. Bruno kann innerhalb einer begrenzten Zeitspanne ohne Unterbrechung so viele Gummibärchen wie nur möglich einsammeln. Sollte es ihm gelingen, alle in einer Kammer vorhandenen Gummibärchen zu schnappen, erhält er einen Sonderbonus von 1 000 Punkten. Nachdem die Zeit abgelaufen ist, wird er automatisch wieder zum Eingang der Geheimkammer transportiert.

Doch selbst wenn es Bruno gelingt, alle sechs Otti-Welten unbeschadet zu überstehen, muß er sich noch seinem letzten, gefährlichsten Gegner stellen — Herrn Kaluppke, dem Chef seines Vaters!

Les barrières et les bonus cachés

Il y a des entrées de chambres secrètes pleines de Bébés en Gélatine, cachées dans les Mondes Otti. Vous disposerez d'un temps limité pour en ramasser autant que vous pouvez. En prenant tous les Bébés en Gélatine d'une chambre secrète, vous recevrez un bonus spécial de 1 000 points. Une fois le temps imparti écoulé, vous vous retrouverez dans le jeu, à l'entrée de la chambre secrète.

Bien qu'il vous faille passer dans les six Mondes Otti, vous devrez quand même affronter votre pire ennemi: le chef du père de Bruno, M. Kaluppke.

Puntos de gratificación y barreras ocultos

En el mundo de Ottifants hay entradas a salas secretas llenas de muñecos de caramelo. Bruno posee un tiempo limitado sin interrupciones para tomar tantos cuantos pueda. Existe una gratificación especial de 1.000 puntos si se recolectan todos los muñecos de caramelo de una sala secreta. Cuando finalice el tiempo, Bruno se encontrará de vuelta a la entrada de la sala.

Aunque haya logrado atravesar los seis mundos de Ottifants, Bruno tendrá que enfrentarse todavía al peor enemigo de todos: el jefe de su padre, Mr. Kaluppke.

Premi ed ostacoli nascosti

Gli ottimondi contengono ingressi che portano a stanze segrete piene di bamboline dolci. Bruno ha a disposizione poco tempo senza interruzioni per prendere più bamboline che può. C'è un premio speciale di 1.000 punti per chi riesce a raccogliere tutte le bamboline dolci di una stanza segreta. Quando il tempo è scaduto, Bruno si trova di nuovo all'ingresso della stanza.

Attraversati i sei ottimondi, Bruno deve affrontare il suo peggior nemico: Mr. Kalupke, il capufficio del padre.

Dolda bonusar och hinder

I de olika Otti-områdena finns ett antal ingångar till hemliga rum fulla av gelégodis. Bruno har en viss tid på sig att knycka så mycket som möjligt. Om du lyckas plocka på dig varenda litet uns gelé i ett sådant här rum, så får du en bonus på 1 000 poäng. När tiden är slut står Bruno återigen utanför ingången till det hemliga rummet.

Även om han tagit sig igenom alla sex Otti-områdena, så har Bruno fortfarande kvar att möta den värste fienden av dem alla: farsans chef, herr Kalupke!

Verborgen Bonussen en Obstakels

In de Otti-Werelden zijn ingangen naar geheime kamers die vol liggen met Jelly Babies. Bruno heeft bepekte tijd zonder pauzes, om zo veel mogelijk Jelly Babies te pakken. Als het hem lukt alle Jelly Babies in een geheime kamer te pakken te krijgen, krijgt hij een bonus van 1 000 punten. Als de tijd om is, gaat hij vanzelf terug naar de ingang van de kamer.

Zelfs wanneer Bruno alle zes de werelden doorgekomen is, moet hij de grootste vijand nog verslaan: De baas van zijn vader, Meneer Kalupke.

Piilossa olevat bonukset ja esteet

Ottimaailmassa on piilossa olevia sisäänkäyntejä salaisiin huoneisiin, jotka ovat täynnä karkkeja. Brunolla on aikaa rajoitetusti, jolloin hän voi keskeytyksettä kerätä niin paljon kuin vain pystyy. Kaikkien salaisen huoneen karkkien keräämisestä saa 1.000 pisteen bonuksen. Kun aika loppuu, Bruno löytää itsensä pelistä huoneen sisäänkäynnin kohdalta.

Vaikka Bruno on kulkenut kaikkien kuuden Ottimaailman läpi, hänellä on vielä pahin vihollinen edessä: isän pomo herra Kalupke.



The Ottifant's Progress

Bruno gains points by picking up Jelly Babies, Lollies and other goodies. Each time he is hurt, he loses energy. The amount of energy remaining is shown as an orange juice bottle. When the bottle is empty, Bruno loses a Life. He also loses a Life when he sustains serious damage, such as by falling or impaling himself on a spike. You start the game with one, three, or five Lives, determined in the Options screen.

- ① **Score** shows how many points Bruno has amassed.
- ② **Jelly Babies** is the number taken as a percentage of the total available in a Stage. This number will flash when you have enough to exit a Stage.

Ottifanten-Anzeigen

Bruno kann sein Punktekonto durch Einsammeln von Gummibärchen, Lollis und anderen Leckereien aufbessern. Wird er aber verletzt, reduziert sich sein Energiepegel. Seine verbleibende Energie wird in Form einer Orangensaft-Flasche auf dem Bildschirm angezeigt. Ist die Flasche leer, verliert Bruno eines seiner Leben. Dies geschieht ebenfalls, sollte er ein größeres Mißgeschick erleiden — wenn er zum Beispiel abstürzt oder von einem Stachel durchbohrt wird. Sie können das Spiel mit einem, drei oder fünf Leben beginnen, entsprechend der Einstellungen.

- ① Diese Anzeige informiert darüber, wieviele **Punkte** Bruno erreicht hat.
- ② Die **Gummibärchen**-Anzeige informiert über den Prozentsatz der in dieser Stufe bisher gesammelten Süßigkeiten. Die Anzeige beginnt zu blinken, nachdem der erforderliche Satz erreicht wurde, um diese Spielstufe zu verlassen.

L'avance des Ottifants

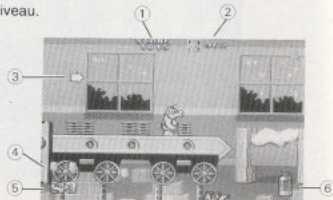
Vous gagnerez des points en ramassant des Bébés en Gélatine, des sucettes et autres bonnes choses. Chaque fois que vous serez touché, vous perdrez de l'énergie. La force d'énergie restante est visible dans la bouteille de jus d'orange. Lorsque la bouteille est vide, vous perdez une vie. Vous perdrez aussi une vie s'il vous arrive un accident grave comme tomber ou vous empaler sur une lance. Vous recommencerez à jouer avec une, trois ou cinq vies à déterminer sur l'écran Option.

- ① Le **Score** indique combien de points vous avez amassés.
- ② Les **Bébés en Gélatine** cet indicateur affiche le pourcentage de Bébés en Gélatine que vous avez accumulés jusqu'à présent sur le total disponible dans un Niveau. Ce nombre clignotera lorsque vous en aurez suffisamment pour sortir d'un Niveau.

El progreso del Ottifant

Bruno obtendrá puntos tomando muñecos de caramelo, polos, y otras golosinas. Cada vez que sufra una herida, perderá energía. La cantidad de energía restante se indicará con una botella de zumo de naranja. Cuando se vacíe la botella, Bruno perderá una vida. También perderá una vida cuando sufra una herida seria, como al caer o al quedar empalado en una estaca. Usted iniciará el juego con una, tres, o cinco vidas, que tendrá que determinar en la pantalla Options.

- ① **Score** (puntuación) mostrará cuántos puntos ha adquirido Bruno.
- ② **Muñecos** de caramelo es el número conseguido como porcentaje del total disponible en una etapa. Este número parpadeará cuando sea suficiente para salir de la etapa.



I progressi del nostro ottifante

Bruno conquista punti raccogliendo bamboline di gomma, lecca lecca e altri oggetti. Ogni volta che viene ferito, perde energia. L'energia che gli resta viene indicata dal livello di aranciata contenuta nella bottiglia. Quando la bottiglia è vuota, Bruno perde una vita. Perde una vita anche se viene ferito gravemente, ad esempio se cade o viene trafitto da punte acuminate. Nello schermo Options potete scegliere se iniziare il gioco con una, tre o cinque vite.

- ① **Score** (punteggio) mostra i punti conquistati da Bruno.
- ② **Jelly Babies** è la percentuale di bamboline dolci di una fase del gioco che avete conquistato. Se ne avete conquistate a sufficienza, questo numero lampeggia sul display.

Ottifant-framgångar

Bruno tar poäng genom att plocka upp gelégodis, slickepinnar, och annat smått och gott. Varje gång han tar stryk förlorar han energi. Mängden återstående energi visas i form av en flaska apelsinjuice. När flaskan är tom blir Bruno av med ett liv. Han kilar också runt hörnet om han blir offer för en rejäl olycka, som t. ex. om han råkar ramla ner och spetsas på en vass påle. Du påbörjar varje spelomgång med antingen ett, tre, eller fem liv, vilket du ställer in på Options-skärmen.

- ① **Score** (poängantal) visar hur många poäng Bruno tagit.
- ② **Gelégodis-indikatorn** visar hur många procent han tagit av det totala antalet godisbitar i en zon. Indikatorn blinkar när du fått ihop en tillräckligt hög procentsats för att lämna zonen.

De Vooruitgang van de Ottifant

Door Jelly Babies, Lollies en ander lekkernijen op te pakken krijgt Bruno punten. Elke keer als Bruno geraakt wordt verliest hij energie. De hoeveelheid energie die hij nog heeft kun je zien aan een fles sinaasappelsap. Als de fles leeg is, verliest Bruno een Leven. Hij verliest ook een Leven als hij zwaar geraakt wordt, door te vallen of door zich te verwonden aan scherpe punten. Op het Optie scherm kies je of je het spel met 1, 3 of 5 Levens speelt.

- ① **Score:** Laat zien hoeveel punten Bruno heeft verzameld.
- ② **Jelly Babies:** Geeft het aantal verzamelde Jelly Babies aan, als percentage van het totaal. Het aantal gaat knipperen als je genoeg hebt verzameld om het gebied te verlaten.

Ottifanttien menestys

Bruno kerää pisteitä poimimalla karkkeja, tikkareita ja muita makeisia. Joka kerta, kun hän haavoittuu, hän menettää energiaa. Jäljellä oleva energiamäärä näkyy appelsiinihupullossa. Kun pullo on tyhjä, Bruno menettää elämän. Hän menettää elämän myös kärsiessään vakavan vahingon kuten esim. pudotessaan tai nastan päälle. Pelin alussa sinulla on yksi, kolme tai viisi elämää Options-ruudussa valitulla tavalla.

- ① **Pisteet** (Score) näyttävät montako pistettä Bruno on saanut kokoon.
- ② **Karkit** näkyvät prosentteina vaiheella saatavasta kokonaismäärästä. Tämä luku vilkkuu, kun pisteitä on tarpeeksi vaiheen lopettamiseen.

- ③ **Arrow** appears periodically to show you which way you should be heading.
- ④ **Lollies** indicates Lollies collected during the current Stage.
- ⑤ **Lives** tells you how many lives you have remaining.
- ⑥ **Orange Juice** indicates how much punishment Bruno has taken so far in this Life.
- ⑦ Look out for 1-UPs. They give you an extra Life.
- ⑧ There is a Map in each Otti-World. Make sure that you collect it.
- ③ Der **Pfeil** erscheint in periodischen Abständen, um Sie auf die einzuschlagende Richtung hinzuweisen.
- ④ Hier werden die während der gegenwärtigen Stufe gesammelten **Lollis** angezeigt.
- ⑤ Die **Leben**-Anzeige gibt die Anzahl der restlichen Leben an.
- ⑥ Die **Orangensaft**-Flasche zeigt an, wieviel Energie Bruno in diesem Leben noch zur Verfügung steht.
- ⑦ Versuchen Sie, diesen Bonusgegenstand zu finden, da er Ihnen ein zusätzliches Leben gibt.
- ⑧ In jeder Otti-Welt finden Sie eines dieser Papiere. Sammeln Sie sie unbedingt ein.
- ③ La **Flèche** apparaît périodiquement pour vous montrer dans quelle direction vous devez aller.
- ④ Les **Sucettes** indiquent les sucettes ramassées pendant le Niveau actuel.
- ⑤ Les **Vies** vous indiquent combien de vies il vous reste.
- ⑥ Le **Jus d'Orange** vous permet de savoir dans quelle mesure votre vie actuelle est endommagée.
- ⑦ Recherchez les PLUS-1. Ils vous donnent une vie supplémentaire.
- ⑧ Il existe une carte de chaque Monde Otti. N'oubliez pas de la prendre.
- ③ **Flecha** aparecerá periódicamente para mostrar el camino que deberá seguir.
- ④ **Polos** indicará los polos recolectados durante la etapa actual.
- ⑤ **Vidas** indicará cuántas vidas le quedan.
- ⑥ **Jugo de naranja** indicará el nivel de daños sufridos durante la vida actual de Bruno.
- ⑦ Busque artículos de 1 adicional. Le ofrecerán una vida extra.
- ⑧ En cada mundo de Ottifants existe un mapa. Cerciórese de tomarlo.

⑦



⑧



- ③ **Arrow** appare periodicamente ad indicare la via da seguire.
- ④ **Lollies** indica il numero di lecca lecca che avete raccolto nella fase attuale del gioco.
- ⑤ **Lives** indica il numero di vite che vi rimangono.
- ⑥ **Orange Juice** indica quanta energia ha perso Bruno in questa vita.
- ⑦ Fate attenzione agli 1-UP. Vi danno una vita extra.
- ⑧ C'è una cartina per ciascuno degli ottimondi. Non dimenticate di raccoglierla.
- ③ **Pilen** visas då och då för att indikera i vilken riktning du bör gå.
- ④ **Slickepinns-indikatorn** visar de slickepinnar Bruno samlat på sig i den nuvarande zonen.
- ⑤ **Livsmätaren** visar hur många liv du har kvar.
- ⑥ **Apelsinjuice-flaskan** visar hur mycket stryk Bruno tagit hittills i detta liv.
- ⑦ Håll utkik efter **1-UP-föremål**. De ger dig ett extra liv.
- ⑧ Du kan hitta en **karta** i varje Otti-område. Se till att du samlar på dig varenda en.
- ③ **Pijl**: laat je af en toe zien wat voor kant je op moet gaan.
- ④ **Lollies**: Laat zien hoeveel Lollies je hebt verzameld in het huidige gebied.
- ⑤ **Levens**: Laat zien hoeveel Levens je nog over hebt.
- ⑥ **Sinaasappelsap**: Laat zien hoe zwaar Bruno tot nu toe geraakt is.
- ⑦ Zoek naar 1-UPS. Deze geven Bruno een extra Leven.
- ⑧ Er is een kaart in elke Otti-wereld. Zorg dat je die te pakken krijgt.
- ③ **Nuoli** tulee näkyviin aika ajoin näyttämään mihin suuntaan sinun on paras mennä.
- ④ **Tikkarit** näyttävät nykyiseltä vaiheelta kerätyt tikkarit.
- ⑤ **Elämät** näyttävät jäljellä olevien elämien lukumäärän.
- ⑥ **Appelsiinimehu** näyttää miten paljon Bruno on saanut rangaistuksia tähän mennessä tässä elämässä.
- ⑦ Etsi 1-YLÖS esineitä. Ne antavat ylimääräisen elämän.
- ⑧ Kussakin Ottimaailmassa on kartta. Muista ottaa se.

Game Over/Continue

Game Over is when Bruno loses all his Lives. However, you start out with three Continues. Additional Continues can be picked up by collecting certain combinations of Lollies. At Game Over, if you have Continues remaining, press the Start Button before the timer reaches zero to begin with a full quotient of Lives at the start of the Stage in which you were terminated.

When you have no Continues and no Lives and you run out of juice or sustain damage, the Game Over screen appears and it's back to the beginning for another try.

If your prestidigitation earned you a record score, the High Score screen will appear. Press the D-Button up and down to scan through the alphabet and left and right to move between letters. When you have finished, press Button A, B or C or the Start Button to enter your initials.



Spielende/Fortsetzung

Das Spiel ist zu Ende, wenn Bruno alle seine Leben verliert. Sie beginnen das Spiel mit drei Continues (Fortsetzungsmöglichkeiten). Zusätzliche Continues können Sie sich durch Sammeln von gewissen Lolly-Kombinationen verdienen. Wenn Sie dann am Spielende noch Continues zur Verfügung haben, drücken Sie die Starttaste, bevor der Timer abgelaufen ist. Sie beginnen dann wieder mit der gleichen Anzahl von Leben, und zwar am Anfang der letzten gespielten Stufe.

Sollte Ihnen der Orangensaft ausgehen oder Bruno getroffen werden, während Sie weder Continues noch Leben in Reserve haben, erscheint der GAME OVER-Bildschirm. In diesem Fall müssen Sie es von Anfang an noch einmal versuchen.

Wenn Ihnen Ihre nimmermüden Anstrengungen eine rekordverdächtige Punktzahl beschert haben, erscheint der High Score-Bildschirm. Stellen Sie Ihre Initialen zusammen, indem Sie zuerst die Richtungstaste nach oben oder unten drücken, um das Alphabet nach oben bzw. unten abrollen zu lassen; danach drücken Sie die Taste nach rechts oder links, um die Buchstaben nacheinander einzugeben. Zur Eingabe Ihrer Initialen drücken Sie als letztes die Starttaste.

Continuation/Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque vous avez perdu toutes vos vies. Cependant, vous avez commencé avec trois Continues (Possibilités de continuer). Vous pourrez obtenir des Continues supplémentaires en ramassant certaines combinaisons de sucettes. Lorsque Game Over apparaît, s'il vous reste des Continues, appuyez sur le Bouton Start avant que le compteur n'arrive à zéro. Vous reprendrez la partie au début du niveau où vous avez perdu, avec votre compte total de vies.

Lorsque vous n'avez plus de Continues, ni de vies, ni de jus d'orange ou que vous êtes accidenté, l'écran affiche Game Over et revient au début du jeu pour vous permettre de faire une nouvelle tentative.

Mais si vos efforts vous valent un score record, l'écran High Score apparaîtra. Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou le bas pour voir tout l'alphabet et vers la gauche ou la droite pour vous déplacer d'une lettre à l'autre. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur les Boutons A, B ou C ou sur le Bouton Start pour entrer le caractère choisi.

Fin/continuación del juego

El juego terminará cuando Bruno pierda todas las vidas. Sin embargo, usted comenzará con tres Continues (posibilidades de continuación). También podrá adquirir Continues adicionales recolectando ciertas combinaciones de polos. En la pantalla Game Over (fin del juego), si le quedan Continues, presione el botón de inicio antes de que el temporizador llegue a cero para comenzar con todas las vidas al principio de la etapa en la que haya terminado.

Cuando no posea Continues ni vidas, se haya quedado sin jugo, o sufra daños, aparecerá la pantalla Game Over, y el juego finalizará para que usted pueda volver a intentarlo.

Si en el juego ha obtenido una puntuación récord, aparecerá la pantalla High Score. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para explorar a través del alfabeto, y hacia la derecha o hacia la izquierda para moverse entre los caracteres. Cuando haya finalizado, presione el botón A, B, o C, o el botón de inicio a fin de introducir sus iniciales.

Game Over/Continue

L'indicazione Game Over significa la perdita di tutte le vite. Tuttavia, iniziate il gioco con tre Continue (continuazione del gioco). Potete conquistare altri Continue raccogliendo certe combinazioni di lecca lecca. Quando appare l'indicazione Game Over, se possedete alcuni Continue, premete il pulsante di avvio prima che il timer raggiunga lo zero così da reiniziare la fase dove avete perso con il numero massimo di vite.

Se non avete alcun Continue e nessuna vita e terminate l'aranciata o venite feriti, lo schermo Game Over appare e riprenderete il gioco dall'inizio.

Se il punteggio raggiunto è buono, sullo schermo appaiono i punteggi High Score. Premete il pulsante D in alto o in basso per scorrere le lettere dell'alfabeto e a sinistra o a destra per muovervi da una lettera all'altra. Quando avete finito, premete il pulsante A, B e C o quello di avvio, impostando così le vostre iniziali.

Spelets slut/fortsättning

Spelet är slut när Bruno förlorat alla sina liv. Du har dock tre Continues (möjligheter att fortsätta). Du kan samla på dig fler Continues genom att pussla ihop rätt slickepinnskombinationer. När spelet är slut men du fortfarande har Continues kvar, så tryck på Startknappen innan timern når noll. Om du väljer att göra detta börjar du om med en full uppsättning liv från början av den zon där du förlorade den sista livsgnistan.

När du har varken Continues eller liv kvar och din juice tar slut eller du råkar ut för en rejäl olycka, så visas Game Over-skärmen. Då är det bara att börja om från början och försöka igen.

Om all den energi du uppbringat resulterar i ett poängrekord, så dyker High Score-skärmen upp. Vicka D-knappen antingen uppåt eller neråt för att gå igenom alfabetet, och vicka åt antingen höger eller vänster för att flytta mellan bokstäverna. När du har "signerat ditt mästerverk", så tryck på antingen A-, B-, C-, eller Startknappen för att mata in dina initialer i datorns minne.

Einde van het Spel/Doorgaan

Het spel eindigt als Bruno als Bruno al zijn levens heeft verloren. Hij begint echter met drie Continues. Als Bruno bepaalde combinaties Lollies verzamelt, krijgt hij extra Continues. Als het spel afgelopen is en je hebt nog Continues over, druk dan voordat de Timer op nul staat, op de Start Toets om zo met de totale hoeveelheid Levens aan de start van het gebied waar je het laatste was te beginnen.

Als Bruno geen Continues en Levens meer heeft en als hij dan geen sinasappelsap meer heeft of als hij geraakt wordt, zie je het Game Over scherm en moet hij terug naar het begin om het nog eens te proberen.

Als je een record score hebt gehaald, zie je het High Score scherm. Druk op omhoog of omlaag op de R-toets om door het alfabet heen te gaan en op links of rechts om van de ene naar de andere letter te gaan. Als je klaar bent druk je op Toets A, B of C of op de Start toets om je initialen in te voeren.

Peli loppu/jatko

* Peli loppuu, kun Bruno menettää kaikki elämänsä. Sinulla on kuitenkin pelin alussa kolme jatkoa (Continue). Lisäjatkoja saat keraamalla tiettyjä tikkariyhdistelmiä. Jos sinulla on yhtään jatkoa jäljellä pelin lopussa, paina aloituspainiketta ennen kuin ajastin nollautuu, jolloin voit aloittaa täysin elämävarastoin sen vaiheen alusta, jossa jouduit lopettamaan.

Jos sinulla ei ole yhtään jatkoa eikä elämää jäljellä ja sinulta loppuu mehu tai kärsit vaurioita, näkyviin tulee Game Over -ruutu ja joudut palaamaan alkuun ja yrittämään uudelleen.

Jos saat ennätyspisteet, näkyviin tulee High Score -ruutu. Voit selata aakkosia painamalla D-painiketta ylös ja alas ja siirtyä kirjainten välillä painamalla vasenta ja oikeaa näppäintä. Kun lopetat, näppäile nimikirjaimesi painamalla painiketta A, B tai C tai aloituspainiketta.

Bruno's Hints

- Most levels can be played without stopping to think about jumps.
- Some later Stages have switches that can be flicked to change the course of events.
- If you can't reach a platform, remember that you can always bring the platform to you.
- Watch enemies to see how they move. Once you know what they do, you'll have a better chance of fighting or avoiding them.
- Be careful near the water — Bruno cannot swim!

Brunos Tips

- Die meisten Stufen können gespielt werden, ohne daß Sie überlegen müssen, bevor Sie Bruno springen lassen.
- Einige der fortgeschrittenen Stufen weisen Schalter auf, durch deren Aktivierung sich die Reihenfolge der Vorgänge verändert.
- Denken Sie daran, daß sich eine Plattform stets heranziehen läßt, wenn Sie diese auf normalem Wege nicht erreichen können.
- Beobachten Sie zuerst Ihre Gegner, um herauszufinden, wie sie sich bewegen. Nachdem Sie ihre Kampftechnik erkannt haben, ist es leichter, Ihre Gegner zu neutralisieren oder ihnen auszuweichen.
- Seien Sie besonders vorsichtig in der Nähe von Wasser — Bruno ist Nichtschwimmer!

Les conseils de Bruno

- Vous pourrez jouer dans la plupart des niveaux sans cesser de penser aux sauts.
- Certains des Niveaux sont dotés de commutateurs qui peuvent être inversés pour changer le cours des choses.
- Si vous ne pouvez pas atteindre la plate-forme, n'oubliez pas que vous pouvez toujours l'attirer vers vous.
- Observez vos ennemis pour voir comment ils se déplacent. Une fois que vous saurez ce qu'ils font, vous aurez plus de chance de les battre ou de les éviter.
- Attention à l'eau — Bruno ne sait pas nager!

Consejos para Bruno

- La mayoría de los niveles podrán jugarse sin pararse a pensar en saltos.
- Algunas de las últimas etapas poseen conmutadores que podrán accionarse para cambiar el curso de los acontecimientos.
- Si no puede alcanzar una plataforma, recuerde que siempre podrá hacer que la plataforma llegue hacia usted.
- Observe a los enemigos para ver cómo se mueven. Cuando sepa cómo lo hacen, tendrá mejores oportunidades para vencer o eludirlos.
- ¡Tenga cuidado cerca del agua, porque Bruno no sabe nadar!

I suggerimenti di Bruno

- La maggior parte dei livelli può venire giocata senza preoccuparsi dei salti.
- Alcune delle ultime fasi del gioco possiedono interruttori che permettono di cambiare il corso degli eventi.
- Se non potete raggiungere una piattaforma, ricordate che la potete aspirare verso di voi.
- Osservate i vostri nemici per imparare come si muovono. Una volta che li conoscerete, potrete evitarli o sconfiggerli più facilmente.
- Fate attenzione all'acqua: Bruno non sa nuotare!

Brunos tips

- Du kan spela dig igenom de flesta zoner utan att nånsin behöva tänka på att hoppa.
- En del av de mer avancerade zonerna har omkopplare som du kan koppla om för att ändra händelseförloppet.
- Om du inte når en viss plattform, så glöm inte att du alltid kan låta plattformen komma till dig istället.
- Iaktta fienderna för att lista ut hur de rör sig. Så fort du fattar vad de håller på med, så har du en bättre chans att knocka eller undvika dem.
- Gå på tå i närheten av vattendrag — Bruno kan nämligen inte simma!

Bruno's Tips

- De meeste Levels kun je spelen zonder te hoeven stoppen om over sprongen na te denken.
- Latere gebieden hebben schakelaars die gebruikt kunnen worden om de gebeurtenissen te veranderen.
- Als je niet bij een platform kunt komen, kun je altijd een platform naar je toe halen.
- Kijk goed hoe de vijanden zich bewegen. Je hebt meer kans ze te verslaan of te ontwijken als je weet wat ze doen.
- Kijk uit voor water, want Bruno kan niet zwemmen!

Brunon vihjeet

- Useimmat tasot voidaan pelata pysähtymättä ajattelemaan hyppyjä.
- Joillakin myöhäisemmillä vaiheilla on kytkimiä, joita sipaisemalla voidaan muuttaa tapahtumien kulkua.
- Jos et pääse tasanteelle, muista, että voit aina tuoda sen luoksesi.
- Tarkkaile miten viholliset liikkuvat. Kun tiedät mitä he tekevät, sinulla on paremmat lähtökohdat heidän nujertamiseen tai välttämiseen.
- Ole varovainen veden lähettyvillä — Bruno ei osaa uida!

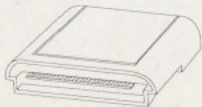
Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - * Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNING: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

①



Manipulation de la Cartouche

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive/Genesis System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
 - ② Ne pas plier.
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - ④ Ne pas exposer au soleil.
 - ⑤ Ne pas abîmer.
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

②



③



Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive/Genesis System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
 - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è esclusivamente per il sistema progettata Mega Drive/Genesis Sega.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o deformarla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc!
- * Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - * Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - * Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - * Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

④



⑤



⑥



⑦



Hantering av spelkassetten

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive/Genesis.

Hantera kassetten försiktigt

- ① Undvik att spilla vatten på den!
 - ② Försök inte böja eller bryta den!
 - ③ Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
 - ④ Lägg den inte direkt i solen!
 - ⑤ Försök inte öppna den eller ta sönder den!
 - ⑥ Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
 - ⑦ Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.
- * Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
 - * Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel.
 - * Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.
 - * Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

WARNING! Gäller dig som har en projektor-TV. Stilbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive/Genesis System

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
 - ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
 - ⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.
- * Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - * Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - * Bewaar hem in zijn doos.
 - * Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectieteleviesies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de Katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectieteleviesies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive/Genesis System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.
- * Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
 - * Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
 - * Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - * Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaunion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suunkuvaruutuisissa projektiotelevioissa.



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

672-1376-50

©OTTIFANT PRODUCTIONS INC.

©1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan