

RIBSY™

In: CLAWS
ENCOUNTERS
of the
FURRED
KIND™



ACCOLADE™
INSTRUCTION MANUAL

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE
SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

- La cartouche Mega Drive est conçue exclusivement pour le Sega Mega Drive System.
- Ne pas mouiller, ne pas plier.
- 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 de l'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.

A VOS MARQUES, PRET?

Je suis impatient de me lancer dans l'aventure... D'accumuler les pelotes de fil... De vivre au fil du danger... Et surtout, de casser du Woolie. Ah, oui, la vie est belle...

Que dois-je faire?

- 1 Je commence par vérifier si le bouton de mise en marche de ma console Sega Mega Drive est sur OFF.
- 2 Ensuite, j'insère ma cartouche Bubsy (celle où je fais briller mon grand sourire narquois...) dans la fente de la cartouche et je la pousse bien au fond.
- 3 Je branche un pavé de commande dans la prise 1. Pour deux joueurs, j'en branche un deuxième dans la prise 2.
- 4 Je mets le bouton de mise en marche sur ON. Et j'allume aussi la télé, bien sûr.

Et voilà ! Nous y sommes !!! Vous pouvez m'admirer tant que vous voulez (probablement pendant un bon moment) avant d'appuyer sur **Bouton C** et de passer sous la fenêtre d'options pour faire vos sélections.

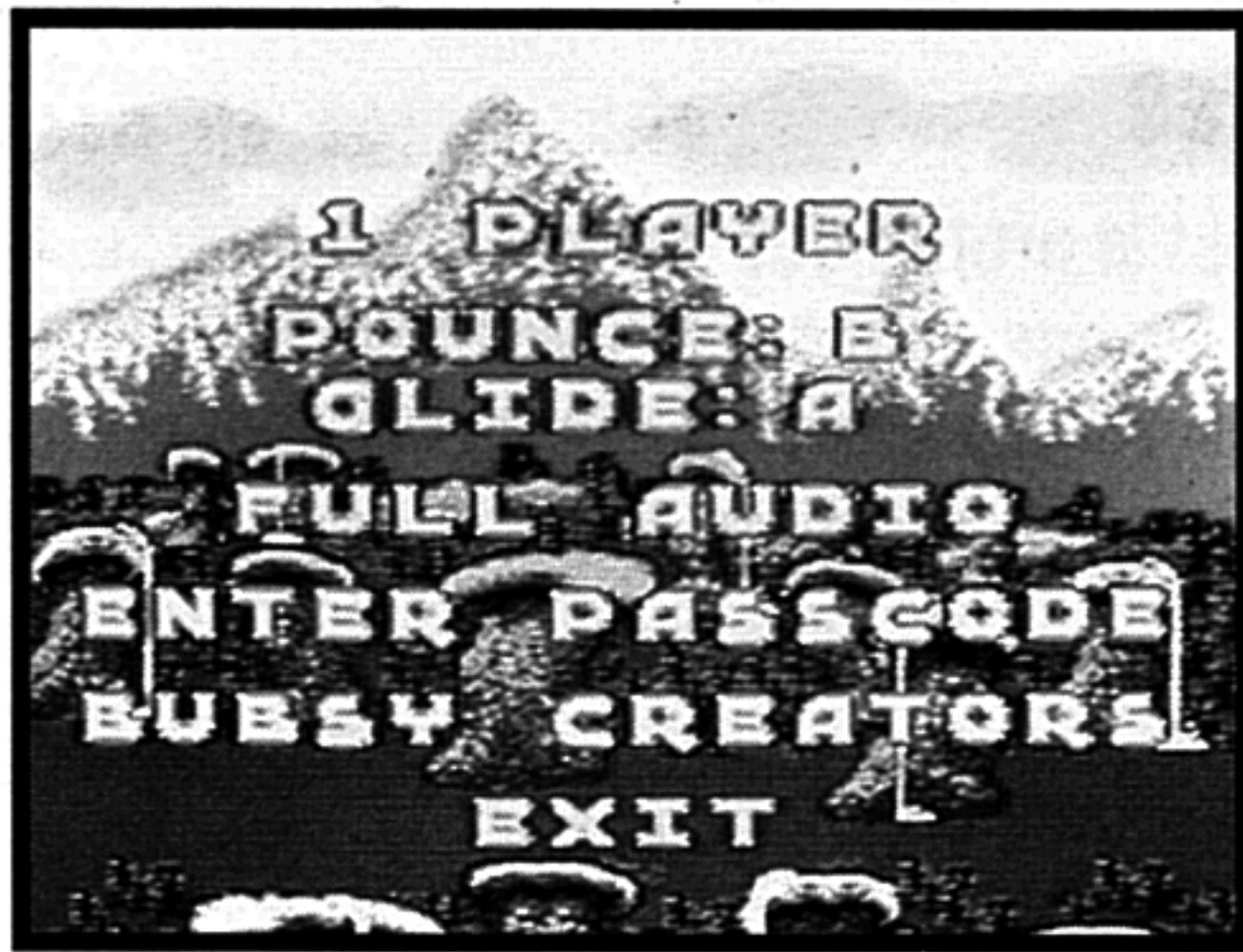
Pour jouer à deux joueurs...

Si vous envisagez de détruire les Woolies en compagnie d'un ami, pas de problème. Pour permettre à un deuxième joueur de rejoindre la partie, appuyez sur le bouton Démarrer (**START**) sur le boîtier de commande du deuxième joueur. Ou bien, choisissez l'option 2 joueurs (**2 Players**) sous la fenêtre des options. (Le joueur N° 2 aura deux points d'exclamation à côté de son score.)

La fenêtre des options

C'est sur cet écran qu'on va enregistrer des tas de changements. En particulier les effets sonores, la musique, les actions contrôlées avec la commande, et bien plus encore. J'expliquerai toutes ces possibilités en détail par la suite. Mais tout d'abord, j'aimerais vous expliquer comment on modifie une option.

Avant de modifier une option, mettez-la en évidence en activant les touches ▲ ou ▼ sur le croisillon de commande. Puis, appuyez sur **Bouton C** pour alterner entre les différentes options. Quand vous avez fait tous les changements, appuyez sur **START** pour commencer le jeu.



Les différentes options possibles sont décrites ci-dessous :

Sauter/Glisser

Cette option permet de modifier mes déplacements que vous contrôlez avec les boutons de commande. (A titre de référence, sachez que les **boutons B** servent à sauter, et les **boutons A** permettent de glisser.)

Pleines fonctions audio

Cette option permet de régler le son selon les goûts et les possibilités acoustiques, en choisissant Pleines fonctions **audio** (**Full Audio**), **Silence (Mute)**, **son FX uniquement (Sound FX Only)** ou **Musique uniquement (Music Only)**.

Entrer le mot de passe

Un truc très utile. Les mots de passe vous permettent de reprendre la partie en recommençant au niveau où vous étiez parvenu la dernière fois. Admettons que vous parveniez à franchir le désert par exemple, et bien la prochaine fois, le mot de passe vous évitera de recommencer à partir du village.

Chaque fois que vous aurez terminé trois chapitres, vous recevrez un mot de passe. Un conseil. **PRENEZ-EN NOTE!!!** C'est important!

Pour introduire le mot de passe à six chiffres, choisissez l'option "Entrer le mot de passe (Enter passcode) sous la fenêtre des options et appuyez sur ►. Puis, activez les boutons ▲ et ▼ pour faire défiler les caractères. Quand la lettre qui convient apparaît, il faut appuyer sur ► pour passer au caractère suivant. (En cas d'erreur, appuyez sur ◀ pour revenir en arrière.) Introduisez les six lettres et appuyez sur **Bouton C**. Lorsque le numéro du chapitre apparaît, appuyez sur **Départ (START)**.

Les créateurs de Bubsy

Cette option rend les Césars qui reviennent à César. Appuyez sur ▲ ou sur ▼ pour découvrir les créateurs qui ont fait de moi ce que je suis... un chat sauvage extraordinaire! Assez parlé des autres, et poursuivons notre démonstration.

Quitter

Renvoie à l'écran de présentation

LE CONTROLE DES COMMANDES

Je suis un mordu de la domination. C'est le propre des grands mammifères. Rien d'étonnant là-dedans. Sinon, les Woolies nous auraient tous embobinés depuis longtemps. Aidez-moi à donner du fil à retordre à ces méchants Woolies, le temps que je vous explique le fonctionnement de ces quelques commandes:



Croisillon de commande

Haut

- Je regarderai vers le haut.
- J'entrerai dans des cavernes, des puits de mines, etc., si je me trouve devant eux.

Bas

- Je m'accroupirai
- Je regarderai sous moi

Droite/Gauche

- Je cours, ou je me mets à glisser, vers la droite ou la gauche sur la terre, dans l'air ou sur des conduites d'eau.
- Je freine quand on appuie dans la direction opposée à ma course. Ou j'accélère si on appuie dans le sens de ma course.

Bouton B

- Je bondis et je frappe un Woolie, ou les sbires à leur service, l'affaire est terminée.
- Plus on maintient la pression sur le bouton, plus je saute en haut, en rebondissant notamment sur les méchants.

Bouton A

- M'envolant dans les airs, j'atterris comme un plume.
- Je peux bondir sur mes ennemis pendant mon vol plané. Maintenez le **bouton B** enfoncé en même temps que je m'envole, je jaillis et m'élève à travers les airs de façon impressionnante.

Bouton C + ◀

- Je regarde vers ma droite (votre gauche)

Bouton C + ▶

- Je regarder vers ma gauche (votre droite)

ON S'AMUSE

Votre score



Vies restantes

Total des pelottes de fils récupérées

Temps restant

Sur l'écran

Examinons rapidement à présent les éléments qui s'affichent à l'écran. Notamment les nombres impressionnants, les chiffres clignotants et tous ces voyants de tableau de bord qui m'empêchent d'être admiré à ma juste valeur, il faut bien l'avouer.

J'ai dans l'idée que vous avez déjà deviné l'énigme, mais comme cela fait partie de mon contrat (c'est vrai au fait, mon contrat?), je vais les passer en revue un à un. Tenez-vous bien.

Score total

Je vous donne des bons points pour tous les Woolies que vous éliminez. (Je reçois des points supplémentaires quand je défais mes ennemis dans la foulée, l'un après l'autre). Et je reçois encore d'autres points chaque fois que je récupère des pelottes de fil de couleur spéciale.

Récupération des pelottes de fil

Vous n'allez quand même pas me demander de vous expliquer le topo?

Temps restant

La minuterie égraine ses secondes même quand vous ne touchez pas au contrôleur, à moins que vous n'ayez appuyé sur pause.

Vies restantes

Devinez le nombre de vies que j'ai à vivre ? Quelle surprise, NEUF!



Repères de mi-course

Félicitations! Un point d'exclamation annonce que je suis arrivé à la moitié du chapitre. N'oubliez pas de le toucher. Il se

transforme alors en pelotte rouge qui part en toupie en faisant apparaître mon profil distingué. Quand je perds une vie, je reviens au dernier repère de mi-course que j'ai frappé.

Un mot sur l'eau



C'est bien connu, les chats ont peur de l'eau, bien qu'ils sachent nager. Et bien c'est faux, en dépit de ce qu'on raconte, les chats ne savent pas nager. Ils coulent. Alors je vous en prie, ne me faites pas boire la tasse. Je vous en supplie! Les chats détestent l'eau, je déteste l'eau. Comment auriez-vous le coeur à immerger le gentil félin filoux que je suis? (Non, ne répondez pas.)

Les bonus

Question d'ardoise. Pour chaque seconde qui reste inutilisée au chrono à la fin du chapitre, vous recevrez dix points. Vous partez avec un capital de 10 minutes. Si vous menez l'affaire en neuf minutes et qu'il vous reste une minute, 600 points vous seront attribués.

C'est simple, non?



Pièces de collection

Vous n'êtes pas sans l'ignorer, je collectionne les pelottes de fil, toutes les pelottes de fil, quelle que soit la taille ou la couleur. Je vais vous les décrire.



Pelotes maîtresses

Maintient la laine dans un état fibreux fortement plasmentaire à des pressions extrêmement élevées. Elles ont une valeur aléatoire entre 1000 points et le nombre porte-chance de 777.

Pelotes colorées

Je vous offre des points en échange de toute pelote de fil!!! Toutefois, certaines pelotes ont à mes yeux une valeur particulière.

Pelotes surprises

Ces pelotes changent de couleur de façon aléatoire. Dans ce cas, les points rapportés dépendent de la couleur que prend la pelote surprise au moment où je la touche.

Caisse de pelotes

Une cache de pelotes gigantesque. Chaque caisse contient 25 pelottes d'un montant total de 500 points. Une très bonne affaire à ne pas laisser passer.



La folie des T-shirts

Vous avez déjà joué avec des jeux électroniques, vous connaissez donc certainement le principe des pouvoirs magiques (sinon demandez à un grand frère). Chaque pouvoir magique donne d'ailleurs droit à un T-shirt gratuit ! A moins que ce ne soit le contraire. Bref, les pouvoirs magiques (ou le superbe T-shirt) apportent de sacrés avantages :



T-shirts numérotés: faites le plein de Bussy

Regardez le gros numéro inscrit sur le T-shirt. Il indique le nombre de vies supplémentaires que va recevoir Bussy, si vous arrivez à gagner ce T-shirt.

T-shirts noirs: touchez pas au Bussy

Le noir me va très bien. Je suis invisible aux Woolies quand je porte un T-shirt de cette couleur.



T-shirts clignotants: Super Bussy

Ce T-shirt clignotant me rend totalement invincible aux Woolies et à leurs sbires, tant qu'il clignote (mais il reste sans effet contre les dangers mortels que présentent l'eau, les piques et les autres catastrophes naturelles)

Les "continuer"

Passque si je chope un "Continuer" et que je perds toutes mes vies, je vais recommencer au même niveau où j'ai perdu ma dernière vie!



Tours gratuits

A quoi bon le cacher, j'ai toujours eu un faible pour les tours gratuits. Si ce n'est pas moi qui en profite, ce sera quelqu'un d'autre. Surtout qu'il y en a de très intéressants.



Branches flexibles

A votre place, je bondirais **bouton B (Button B)** sur cette opération de photosynthèse, de quoi faire véritablement planer.

Toboggans aquatiques

Je contrôle la direction de glissade en appuyant sur les flèches ◀ ou ▶. Pour ralentir ma chute, appuyez sur le croisillon de commande dans le sens opposé de ma course. Appuyez sur le **bouton B (Button B)** pour bondir.



Les voitures

Saute dans l'habitacle pour un merveilleux voyage. Un conseil, évitez les décapotables rouges. Et refusez de voyager avec les inconnus.



La montagne russe

Je décolle de la montagne russe quand vous appuyez sur les boutons **Sauter (Pounce)** et **Glisser (Glide.)**. Pressez la flèche ▲ pour me faire glâner les bonus en levant les pattes en l'air. Pressez ▼ pour me cacher les yeux.



Voitures-fusée

Un excellent moyen de récolter facilement des pelottes de fil. Pressez la flèche ▲ pour me faire lever les pattes et glâner les bonus.

Pressez ▼ pour me permettre d'esquiver en me cachant les yeux.

Radeaux

Sautez sur les rondins. On descend la rivière. Et attention aux tortues Snorkel.



Les secrets des cavernes warp



Je vous vois soupirer: "Tes secrets des cavernes, on connaît. Les cavernes warp sont des tours gratuits." C'est vrai, sauf que certaines cavernes conduisent à des passages secrets vous permettant de passer à

d'autres points de l'univers, ou d'accéder aux caches secrètes contenant les trésors de fils des Woolies.



Plaques d'égout

Normalement, les plaques d'égout se dévissent vers le bas, mais celles-ci me permettent de décoller, si je suis positionné dessus correctement...



Caisson de TNT

De la vraie dynamite! Grâce au caisson de TNT, je m'éjecte verticalement ou latéralement de ma plaque de lancement improvisée. Quelle que soit la direction choisie, appuyez sur le bouton **Sauter (Pounce)** pour vous élever encore plus haut.

Les hercules de foire

Je sauterais ici si j'étais vous. Pour jaillir plus haut, maintenez le bouton **Bondir (sauter)** enfoncé au moment de frapper.





Envahisseurs, extraterrestes, et autres méchants

Woolies - 500 points

Sautez sur les sinistres voleurs de fils de la planète Rayon. Et pas question d'hésiter quand vous êtes tout près.



Pianos - 800 points

Fraper sur ces touches d'ivoire!



Buissons ronchons - 600 points

Rien de plus énervant qu'une plante qui se déplace



Train de girafes

Sautez sur leur tête et observez le résultat



Castors - 500 points

Sabrez-moi ces sagouins



Vers luisants - 300 points

Eteignez leurs ampoules!



Grenouilles d'arbre - 200 points

Ne faites qu'un bond sur eux.



Tortues Snorkel - 200 points

Ils donneraient du fil à retordre aux tortues Ninja



Snapagators - 300 points

Transforme les radeaux en cure-dents



Requins des sables - 800 points

Enterrez-les vivant!



Ce qu'il faut éviter

Les distributeurs de bonbons, les pétards, les crapauds couverts d'épines, les cactus, les caisses cloutées, les clous qui traînent et tout ce qui est pointu.

Ne pas attaquer. Attention aux chambres à air.

CONTRAT INTERNATIONAL DE GARANTI ET DE SERVICE-APRES

SERVICE APRES-VENTE

Accolade Europe Ltd. garantit à l'acheteur initial de cette cartouche contre tout défaut de fabrication et de matériaux affectant le support d'enregistrement du jeu pendant les 90 jours qui suivent la date d'achat. Accolade prendra en charge gratuitement toute cartouche de jeu défectueuse qui sera renvoyée dans les 90 jours de la période de garantie, si le dommage ne résulte pas d'une utilisation abusive, d'une usure excessive ou d'un mauvais traitement due à la négligence.

POUR BÉNÉFICIER DES PRESTATIONS PRÉVUES PAR LA GARANTIE:

1. Signalez le problème en contactant le Service Après-vente en Angleterre au (0) 81 877 0880 entre 10:00 h et 17:00 h (heure GMT). Vous pouvez également nous contacter par écrit à l'adresse suivante: Accolade Europe Ltd. Bowling House, Point Pleasant, Wandsworth, Londres SW18 1PE.
2. Si le représentant du service après-vente est dans l'impossibilité de régler la difficulté à distance, il vous informera de retourner la cartouche défectueuse auprès du magasin d'achat.

ACCORD DE LICENCE ET BARATIN JURIDIQUE

Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Bubsy In: Claws Encounters of the Furred Kind ©1993 Accolade, Inc. Tous droits réservés. Bubsy est une marque d'Accolade, Inc. Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Ni la cartouche ni manuel de l'utilisateur ne peuvent être dupliqués ou copiés pour quelque raison que ce soit. Tout transfert ou revente de la cartouche ou le manuel utilisateur par le client est prohibé.

Les recours stipulés ci-dessus sont les recours limités et exclusifs du client. Accolade n'assumera, en aucun cas, de responsabilité pour des dommages directs, indirects, spéciaux, accidentels ou consécutifs liés à la cartouche ou au manuel de l'utilisateur. Outre les termes de la présente garantie, Accolade Inc. ne confère aucune autre garantie, expresse ou impliquée, relative à la cartouche ou au manuel de l'utilisateur et rejette toute autre garantie impliquée y compris, sans limite, la garantie d'aptitude à la vente ou à une utilisation particulière.

ACCOLADE™

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)

Bubsy is a trademark of Accolade, Inc.

Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

© 1993 Accolade, Inc. All rights reserved.

Accolade Europe, Ltd. Bowling House, Point Pleasant, Wandsworth, London SW18 1PE.

Licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

PRINTED IN ENGLAND.