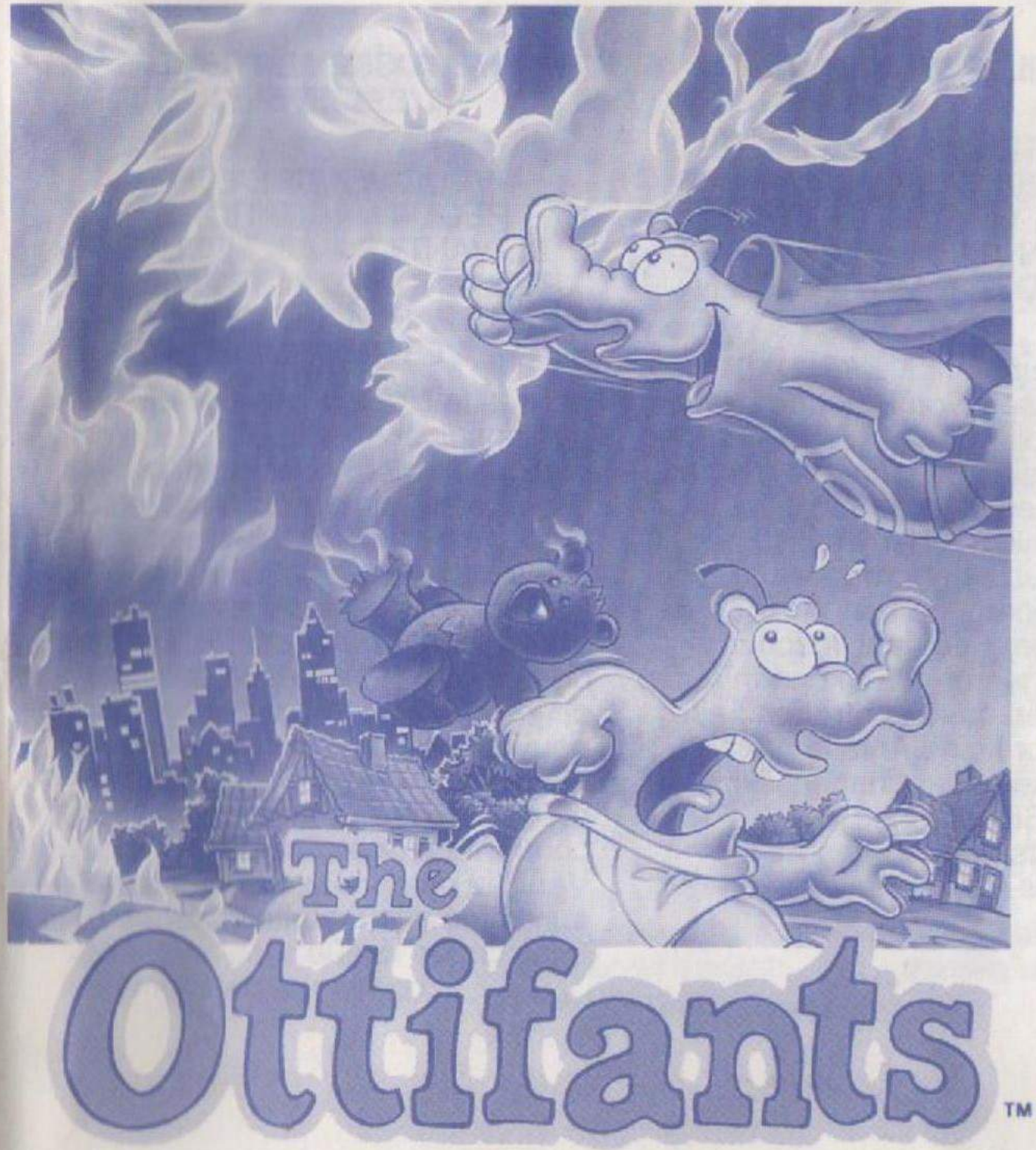


SEGA

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 EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO 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 vídeo. Es posile 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 LÅTER 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:

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 SOFORT 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 vídeo.
- **Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de vídeo 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 in cui 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 riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- **I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso in cui 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.**

nnan 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, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller kramprykningar.**

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 ONMIDDELLIJK 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.**

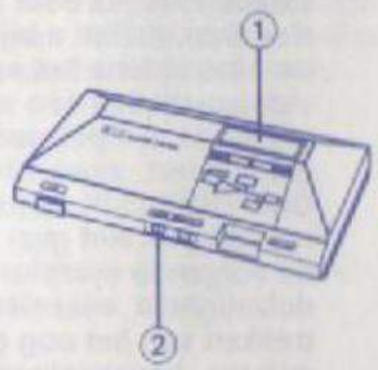
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II 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 Power Base.
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 power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System oder Master System II wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf "ON"). Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf "OFF"). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

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

① Sega-Spielkassette
② Control Pad 1

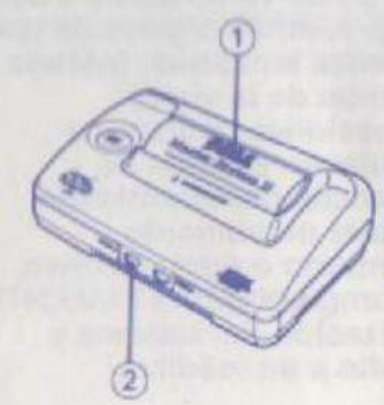
Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II 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 joueur.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II 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 el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

① Cartucho Sega
② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegate la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete la console (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che la console sia spenta (OFF) prima di inserire o estrarre la cartuccia.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

① Cartuccia Sega
② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge OFF. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Datta spel är bara för en spelare.

① Segas spelkassett
② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Master System, Mega Drive of Game Gear aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit de controllers 1 en 2 aan (Mega Drive en Master System). Als je het lichtpistool gebruikt, moet je die aansluiten op controller ingang 1.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk of alles goed aangesloten is en of de cassette er goed in zit. Zet het daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat het Sega System UIT staat als je een cassette erin stopt of eriut haalt.

Let op: Dit is een spel voor één speler.

① Sega Cassette
② Controller 1

Find Bruno's Father

Bruno, the baby Ottifant, imagines that his father has been captured by aliens. In reality, he is working late at the office. But a trail of Jelly Babies fell from his pocket on his way to work. To find his father, Bruno must follow this trail of sweets — through whatever perils they may lead him.

House, basement, construction site, office and jungle. . . But seen through Bruno's eyes, these mundane settings are transformed into terrifying worlds of excitement and danger. The basement becomes a dark and mysterious cavern of doom; the office turns into a hell-tech skyscraper.

It's up to you to help Bruno to rescue his father. Guide our overgrown infant in his imagined mission of mercy. There are plenty of Ottiphantoms out there to keep him busy. Keep him on his tottering toes, defend him from a host of foes — with a barrage of sweets from his trunk-like nose!!!

Finden Sie Brunos Vater!

Für Bruno, unseren Baby-Ottifanten, bahnt sich eine Katastrophe an: Es ist schon spät am Abend, aber Papa ist immer noch nicht von der Arbeit zurück. Das kann nur eines bedeuten: Papa wurde von außerirdischen Wesen entführt, die ihn nun gefangenhalten — und Bruno muß ihn befreien! (In Wirklichkeit macht Brunos Vater wieder einmal Überstunden im Büro, aber wenn Bruno sich einmal etwas einbildet...)

Eine verdächtige Spur aus Papieren und Gummibärchen, die aus Papas Aktentasche herausgefallen sind, führt Bruno durch eine furchterregende Welt voller Gefahren — zumindest in seinen Augen! Der Keller wird zu einer dunklen, geheimnisvollen Höhle, Topfpflanzen bilden einen schier endlosen Dschungel, und das Büro wird zu einem feindseligen High-Tech-Wolkenkratzer. Und hinter jeder Ecke lauern gefährliche Roboter und Monster...

Doch Bruno muß seine Furcht überwinden! Schließlich kann nur er allein der Spur folgen und seinen Papa befreien...

Trouvez le père de Bruno

Bruno, le bébé Ottifant, s'imagine que son père a été kidnappé par des étrangers. En réalité, il travaille tard au bureau, aujourd'hui. Mais une trace de Bonbons-Bébés en Gelée est tombée de sa poche alors qu'il partait travailler. Pour trouver son père, Bruno doit remonter la piste des sucreries — quels que soient les périls qu'il doive affronter.

La maison, le sous-sol, le chantier de construction, le bureau et la jungle... Mais aux yeux de Bruno, ces éléments purement terrestres se transforment en des mondes terrifiants d'émotions et de dangers. Le sous-sol devient une mystérieuse caverne funeste; le bureau devient le gratte ciel de l'HorroTech.

C'est à vous d'aider Bruno à sauver son père. Guidez notre envahissant chérubin dans sa mission salvatrice imaginaire. Il y a suffisamment d'Ottifantômes dans les parages pour occuper le cher petit. Aidez-le à rester sur ses pieds chancelants, défendez-le, contre toute une armée d'ennemis — avec un barrage de sucreries transportées dans sa trompe de nez !!!

Encuentre al padre de Bruno

Bruno, el pequeño Ottifant, se imagina que su padre ha sido capturado por seres extraños. En realidad, está trabajando hasta tarde en la oficina. Pero un rastro de muñecos de caramelo se le cayó del bolsillo cuando iba a trabajar. Para encontrar a su padre, Bruno deberá seguir este rastro de dulces, enfrentándose a los posibles peligros con que pudiera encontrarse.

Una casa, un sótano, un edificio en construcción, una oficina, y la jungla ... Pero a través de los ojos de Bruno estos decorados tan mundanos se transforman en mundos espantosos de emoción y de peligro. El sótano se convertirá en una cueva de perdición oscura y misteriosa, y la oficina se transformará en un rascacielos de alta tecnología.

De usted depende que Bruno rescate a su padre. Guíe a nuestro pequeño, demasiado crecido para su edad, en su misión imaginaria de misericordia. Hay numerosos Ottifantasmas por ahí que le van a tener ocupado. Esté ojo avizor y defiéndale de los variopintos enemigos -con un bombardeo de dulces que salen de su hocico parecido al de un elefante.

Trovate il papà di Bruno!

Bruno, il piccolo ottifante, crede che suo padre sia stato rapito da un'astronave di alieni. In realtà, suo padre lavora tranquillo nel suo ufficio. Dalla sua tasca è però caduta una scia di bamboline dolci che Bruno vuole seguire, nonostante lo conduca fra pericoli grandissimi.

Casa, cantina, cantiere ed ufficio si trasformano agli occhi di Bruno in mondi terrificanti di pericolo ed avventura. La cantina, poi, scura com'è, gli sembra un abisso tenebroso. L'ufficio del padre, in un moderno grattacielo, cambia in un inferno fantascientifico.

Aiutiamo Bruno a trovare suo padre, guidandolo nella sua missione di salvataggio immaginaria. Gli ottifantasmi gli daranno pane per i suoi denti. Dovrete fare attenzione e difenderlo sparando dolci con la sua proboscide!

Hitta Brunos pappa!

Ottifantbabyn Bruno har fått för sig att ett gäng elaka rymdvarelser håller hans pappa gisslan nånstans, när farsan i själva verket sitter och jobbar över på kontoret. Ett hål i pappas ficka har dock lämnat ett spår av gelégodis på vägen till jobbet. För att hitta pappsen måste Bruno följa godisspåret — oavsett vilka faror som väntar på vägen.

Ett hus, en källare, en byggarbetsplats, ett kontor och en djungel... sett med Brunos ögon förvandlas dessa vardagliga platser till skrämmande världar av kalla kårar och livsfara. Källaren blir en mörk och mystisk spökgrotta; kontoret förvrängs till en superteknisk domedagsskapelse.

Det är upp till dig om Bruno ska lyckas hitta och rädda sin pappa. Visa denna förvuxna baby vägen på hans inbillade räddningsuppdrag. Utanför dörren kryllar det av otti-vålnader som verkar vilja ta ett allvarligt snack med honom. Se till att Bruno är lätt på foten, och skydda honom från en hel rad olika fiender — genom att använda hans grovkalibriga snabel som karamellkulspruta!!

Zoek Bruno's vader

Bruno, de baby Ottifant, beeldt zich in dat zijn vader door vreemde wezens is ontvoerd. Maar in werkelijkheid werkt hij over op kantoor. 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.

Een huis, een kelder, een bouwterrein, een kantoor en een jungle... In Bruno's ogen zijn deze alledaagse plaatsen veranderd in angstaanjagende werelden vol uitdaging en gevaar. Zo wordt de kelder een duistere en mysterieuze onheilsgrot; het kantoor verandert in een hi-tech wolkenkrabber.

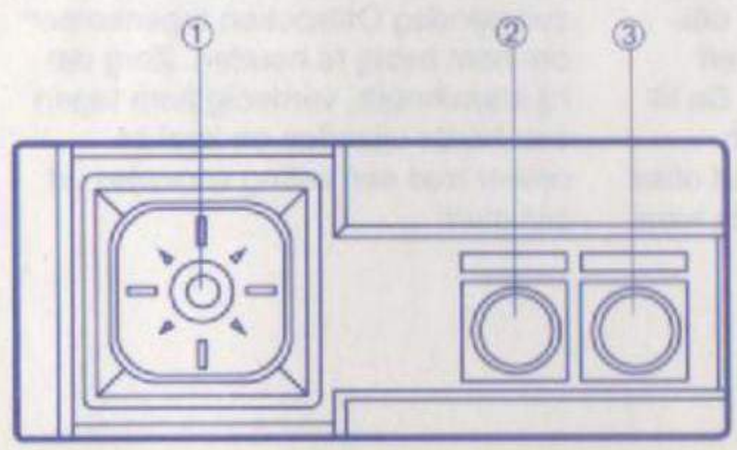
Nu moet jij proberen Bruno te helpen om zijn vader te redden. Steun onze uit de kluiten gewassen baby bij zijn zelfbedachte missie. Je zult genoeg Ottispoken tegenkomen om hem bezig te houden. Zorg dat hij standhoudt, verdedig hem tegen een horde vijanden en knal ze omver met een lading snoepjes uit zijn slurf!

Take Control

① **Directional Button (D-Button)**
- Moves the cursor up and down in menu screens.
- Pressing left and right moves Bruno in those directions.
- Pressing down makes Bruno sit.
- Holding up or down pans the screen to help around.

② **Button 1**
- Starts a game.
- Enters choices in menu screens.
- Exits Options screen.
- Makes Bruno jump (Jump) or fire sweets (Fire).

③ **Button 2**
- Enters choices in menu screens.
- Make Bruno jump or fire sweets.
- Jump and Fire are assigned in the Options screen (see page 18).



Übernehmen Sie das Steuer!

① **Richtungstaste**
- Diese Taste drücken, um den Cursor in den Menüs nach oben oder unten zu bewegen.
- Diese Taste drücken, um Bruno über den Bildschirm zu bewegen.
- Diese Taste nach unten drücken, damit Bruno sich hinsetzt.
- Wenn Sie diese Taste nach oben oder unten gedrückt halten, sehen Sie, was sich über oder unter Ihnen befindet.

② **Taste 1**
- Diese Taste drücken, um die Einstellungen in den Menüs zu bestätigen.
- Diese Taste drücken, damit Bruno springt. Für höhere Sprünge diese Taste gedrückt halten.

③ **Taste 2**
- Diese Taste drücken, um die Einstellungen in den Menüs zu bestätigen.
- Diese Taste drücken, damit Bruno Gummibärchen abschießt oder Gegenstände ablegt.
- Diese Taste gedrückt halten,damit Bruno mit seinem Rüssel Gegenstände ansaugt.
- Die Funktionen der Tasten 1 und 2 (Sprungtaste bzw. Feuertaste) können im Optionsmenü umbelegt werden (siehe Seite 18).

Prenez les commandes en main

① **Bouton directionnel (Bouton D)**
- Déplacez le curseur vers le haut ou le bas dans les écrans de menus.
- Appuyez à droite ou à gauche pour déplacer Bruno dans cette direction.
- Appuyez sur le bouton du bas pour faire assoir Bruno.
- Appuyez sur le bouton du haut ou du bas pour que Bruno regarde en haut ou en bas.

② **Bouton 1**
- Lance le jeu.
- Entre les choix des écrans de menus.
- Fait sortir de l'écran des options.
- Fait sauter Bruno (Jump) ou tire des sucreries (Fire).

③ **Bouton 2**
- Entre les choix des écrans de menus.
- Fait sauter Bruno (Jump) ou tire des sucreries (Fire).
- Les fonctions de saut (Jump) et de tir (Fire) sont affectées à l'écran des Options (voir page 18).

Toma de control

① **Botón direccional (Botón D)**
- Hace que se mueva el cursor hacia arriba y hacia abajo en las pantallas del menú.
- Si lo presiona a derecha e izquierda, Bruno se moverá en esas direcciones.
- Si lo presiona hacia abajo, Bruno se sentará.
- Si lo mantiene presionado hacia arriba o hacia abajo, hará que Bruno mire en esas direcciones.

② **Botón 1**
- Inicia un juego.
- Introduce selecciones en las pantallas del menú.
- Abandona la pantalla de Opciones.
- Hace que Bruno salte (Salto) o que lance dulces (Disparo).

③ **Botón 2**
- Introduce selecciones en las pantallas del menú.
- Hace que Bruno salte o lance dulces.
- El salto y el disparo se asignan en la pantalla de Opciones (consulte la página 19).

Ai comandi!

① **Pulsante di direzione (pulsante D)**
- Sposta il cursore in alto ed in basso negli schermi dei menù.
- Premendolo a destra o sinistra Bruno si muove verso destra o sinistra.
- Premendolo in basso Bruno si siede.
- Mantenendolo premuto il alto o in basso Bruno guarda in alto o in basso.

② **Pulsante 1**
- Inizia il gioco.
- Finalizza scelte negli schermi dei menù.
- Permette di abbandonare gli schermi dei menù.
- Fa saltare (funzione Jump) o sparare dolci (Fire) a Bruno.

③ **Tasto 2**
- Finalizza scelte negli schermi dei menù.
- Fa saltare (funzione Jump) o sparare dolci (Fire) a Bruno.
- Le funzioni di salto (Jump) e sparo (Fire) vengono assegnate nello schermo delle opzioni. Vedi in proposito pag. 19.

Ta kontroll!

① **Styrtangenten D (rikttangenten)**
- Flyttar markören uppåt och neråt på menyerna.
- Vicka åt höger eller vänster för att flytta Bruno i respektive riktning.
- Vicka neråt för att få Bruno att sätta sig.
- Vicka och håll nedtryckt antingen uppåt eller neråt så att Bruno kan se på längre avstånd i respektive riktning.

② **Knapp 1**
- Tryck för att sätta igång spelet.
- Tryck för att mata in dina val på menyerna.
- Tryck för att lämna kontrollmenyn.
- Tryck för att få Bruno att hoppa (hoppknapp) eller fyra av de karameller han laddat snabeln med (avfyrningsknapp).

③ **Knapp 2**
- Tryck för att mata in dina val på menyerna.
- Tryck för att få Bruno att hoppa eller fyra av de karameller han laddat snabeln med.
- Du kan bestämma vilken knapp som är hopp- respektive avfyrningsknapp på kontrollmenyn (se sid. 19).

De Besturing!

① **Richting Toets (R-Toets)**
- Beweegt de cursor omhoog en omlaag op de Menu schermen.
- Druk op links of op rechts om Bruno in deze richtingen te laten bewegen.
- Druk op omlaag om Bruno te laten zitten.
- Blijf op omhoog of omlaag drukken om Bruno hoger of lager te laten kijken.

② **Toets 1**
- Start een spel.
- Voert keuzes in op de Menu schermen.
- Druk op deze Toets om het Optie scherm te verlaten.
- Laat Bruno springen (Jump) of snoepjes afschieten (Fire).

③ **Toets 2**
- Voert keuzes in op de Menu schermen.
- Laat Bruno springen of snoepjes afschieten.
- Op het Optie scherm kun je de Jump en Fire Toetsen instellen (zie pagina 19).

Otti-Features

Attacking Enemies

Enemies can be destroyed by hitting them with sweets or blocks fired from Bruno's trunk, or by jumping on them. Be careful, some enemies cannot be jumped on.

Sucking and Firing

If you hold down Fire, Bruno will suck things with his trunk. This has two functions: out-of-reach platforms can be sucked and then used to stand on; Bruno holds onto a block until you press Fire to project it.

Rope Slides

Jump high so Bruno can reach the hook above the Rope Slide. He will grab and hold on. Press Fire to jump off.

Otti-Features

Angreifen von Gegnern

Gegner können auf zwei Arten ausgeschaltet werden: Indem Bruno sie mit Gummibärchen aus seinem Rüssel beschießt, oder indem er auf sie springt. Bei der zweiten Methode ist allerdings Vorsicht geboten — bei einigen Gegnern ist sie völlig ungeeignet!

Ausaugen und Abschießen von Gegenständen

Wenn Sie die Feuertaste gedrückt halten, kann Bruno mit seinem Rüssel Gegenstände ansaugen. Diese Technik eignet sich erstens zum Heranholen ansonsten unerreichbarer Plattformen und zweitens zum Festhalten von Blöcken mit dem Rüssel. Dann können Sie die Feuertaste drücken und das Geschoß Ihren Gegnern entgegenschleudern.

Die Seilrutschen

Lassen Sie Bruno kräftig springen, damit er den Haken über der Seilrutsche erreichen kann. Er hält sich dann daran fest. Zum Loslassen drücken Sie die Feuertaste noch einmal.

Les caractéristiques Otti

Attaquer les ennemis

Bruno peut faire disparaître ses ennemis en les frappant avec des friandises ou des blocs tirés de sa trompe ou en leur sautant dessus. Attention, il n'est pas possible de sauter sur certains ennemis.

Aspirer et tirer

Appuyez et maintenez Fire (tir) enfoncé pour que Bruno puisse aspirer des objets avec sa trompe. Ce bouton a deux objets: Les plateformes éloignées peuvent être aspirées et sont alors utilisées pour que Bruno monte dessus; Bruno se tient sur un bloc jusqu'à ce que vous poussiez sur Fire (tir) pour le projeter.

Projections de cordes

Faites sauter Bruno haut dans l'air pour qu'il puisse saisir le crochet au-dessus de la projection de corde. Il l'attrapera et s'y tiendra. Appuyez sur FIRE pour le faire sauter.

Características de los Ottifants

Ataque contra enemigos

Bruno podrá hacer desaparecer a sus enemigos lanzándoles dulces o bloques disparados desde su hocico, o bien saltando sobre ellos. Tenga cuidado, sobre determinados enemigos no podrá saltar.

Aspiración y disparo

Si mantiene presionado el botón de Disparo, Bruno aspirará objetos con su hocico. Esto tiene dos funciones: las plataformas que quedan lejos de su alcance podrán ser aspiradas y luego las podrá usar para ponerse encima. Bruno se mantendrá en un bloque hasta que presione Disparo para proyectarlo.

Toboganes de cuerdas

Salte bien alto para que Bruno llegue al gancho que hay sobre el tobogán de cuerda. El lo apresará y esperará. Presione Disparo para saltar.

Caratteristiche degli Ottifanti

Attacco dei nemici

I nemici possono essere distrutti in due modi diversi, colpendoli con dolci o con blocchi scagliati con la proboscide da Bruno o saltando su di essi. Fate attenzione perché non potete saltare su tutti i nemici, ma solo su quelli di alcuni tipi.

Succhiare o scagliare oggetti

Tenendo premuto il pulsante di sparo farete succhiare a Bruno oggetti con la proboscide. Ciò può servire sia per raggiungere piattaforme su cui saltare che per trattenere un blocco da sparare poi col pulsante di sparo.

Scivolo

Saltate in alto così che Bruno possa raggiungere il gancio sopra lo scivolo, appendendosi ad esso. Premete poi il pulsante di sparo per farlo saltare.

Ottifantegenskaper

Att attackera fiender

Du kan knocka motståndare genom att antingen peppra dem med karameller eller klossar från Brunos snabel, eller genom att hoppa upp och stampa på dem. Var försiktig, en del styggingar mår du bäst av att inte hoppa på!

Att suga upp och skjuta iväg föremål

Håll den knapp du valt som avfymingsknapp nedtryckt för att få Bruno att suga åt sig föremål med snabeln. Du kan använda denna egenskap på två sätt: antingen suga åt dig plattformar som befinner sig utom räckhåll för att använda som fotfäste, eller låta Bruno snörvla in en kloss i snabeln för att senare skjuta iväg den.

Ruschbanor

Hoppa högt så att Bruno når kroken ovanför ruschbanan, så kommer han att ta tag och hålla sig fast. Tryck på avfyrningsknappen för att få honom att släppa taget.

Otti-Mogelijkheden

Vijanden Aanvallen

Bruno laat vijanden verdwijnen door ze met snoepjes of blokken te raken, die hij met zijn slurf afschiet, of door bovenop ze te springen. Kijk uit, want op sommige vijanden kun je niet springen.

Zuigen en Schieten

Als je de Fire Toets ingedrukt houdt, zuigt Bruno dingen naar zich toe met zijn slurf. Dit heeft twee functies: platformen waar je niet bij kunt, zuig je naar je toe, zodat je er bovenop kunt gaan staan; Bruno houdt een blok vast totdat je op Fire drukt om het af te schieten.

Rope Slides

Spring hoog zodat Bruno bij de haak boven de Rope Slide kan komen. Hij grijpt deze haak en houdt hem vast. Druk op Fire om er vanaf te springen.

Superfant

After Bruno has collected three yellow Lollies, hold the D-Button up and press Jump, and he becomes an airborne Superfant. Use the D-Button to steer him to otherwise inaccessible places. He becomes a normal Ottifant again once his feet touch something solid.

Superfant

Wenn Bruno drei gelbe Lollis gesammelt hat, halten Sie die Richtungstaste nach oben gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Sprungtaste. Bruno mutiert nun zu einem fliegenden Superfanten. Mit der Richtungstaste können Sie ihn nun an Orte steuern, die normalerweise unerreichbar sind. Sobald Bruno wieder den Boden berührt, verwandelt er sich zurück in einen normalen Ottifanten.

Superfant

Une fois que Bruno a ramassé trois sucettes jaunes, appuyez sur le Bouton D du haut et sur JUMP (saut) pour que Bruno devienne un Superfant en vol. Le Bouton D vous permet de le diriger dans des endroits inaccessibles autrement. Bruno redevient un Ottifant normal dès que ses pieds touchent quelque chose de solide.

Superfant

Después de que Bruno haya agarrado tres polos amarillos, mantenga presionado el Botón D hacia arriba y presione Salto. De esa forma se convertirá en un Superfant aerotransportado. Utilice el Botón D para conducirle a lugares que de otro modo resultarían inaccesibles. Se convertirá otra vez en un Ottifant normal una vez que sus pies toquen algo sólido.

Superfant

Se Bruno raccoglie 3 lecca lecca gialli, premete il pulsante di salto e contemporaneamente il pulsante D in alto e Bruno si trasforma in un Superfante. Il pulsante D controlla il suo volo sino a luoghi altrimenti inaccessibili. Cancellerete il modo del Superfante facendo toccare a Bruno il terreno.

Stålfanten

Om Bruno plockat upp tre gula slickepinnar, vicka styrtangenten D uppåt och håll nedtryckt samtidigt som du trycker på hoppknappen, så byter Bruno om till Stålfanten och kan plötsligt flyga. Vicka styrtangenten D för att navigera honom till annars ouppnåeliga höjder. Han förvandlas till en vanlig ottifant igen så fort hans fötter rör vid marken.

Superfant

Als Bruno drie gele Lollies verzameld heeft, houd je omhoog op de R-Toets ingedrukt en druk je op de Jump Toets om Bruno te laten opstijgen als Superfant. Gebruik de R-toets om hem te sturen naar plaatsen die anders onbereikbaar zouden zijn geweest. Hij wordt weer een normale Ottifant als hij met zijn voeten vaste bodem raakt.

Getting Started

After the legal credits the screen shows a cycle of *The Ottifants* Menu screen, the Language Menu and a game demonstration. Press the D-Button up and down in the Language Menu to highlight the language of your choice and Button 1 or 2 to enter your selection (German is the default).

At *The Ottifants* Menu screen, press the D-Button up or down to Start the game, go to the Password screen or take a look at the Option screen.

Note: If you wait too long at *The Ottifants* Menu or Language Menu screens, the game demonstration begins.

Spielbeginn

Nach dem Vorspann erscheinen nacheinander der Titelbildschirm von *The Ottifants* mit dem Hauptmenü, das Sprachenmenü und eine Spieldemonstration. Drücken Sie im Sprachenmenü die Richtungstaste nach oben oder unten, um die gewünschte Sprache anzuwählen, und bestätigen Sie die Einstellung mit Taste 1 oder 2 (die voreingestellte Sprache ist Deutsch).

Nun erscheint das Hauptmenü. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um das Spiel sofort zu starten (START), den Kennwort-Bildschirm aufzurufen (PASSWORD) oder einen Blick auf das Optionsmenü zu werfen (OPTIONS). Drücken Sie zur Bestätigung Taste 1 oder 2.

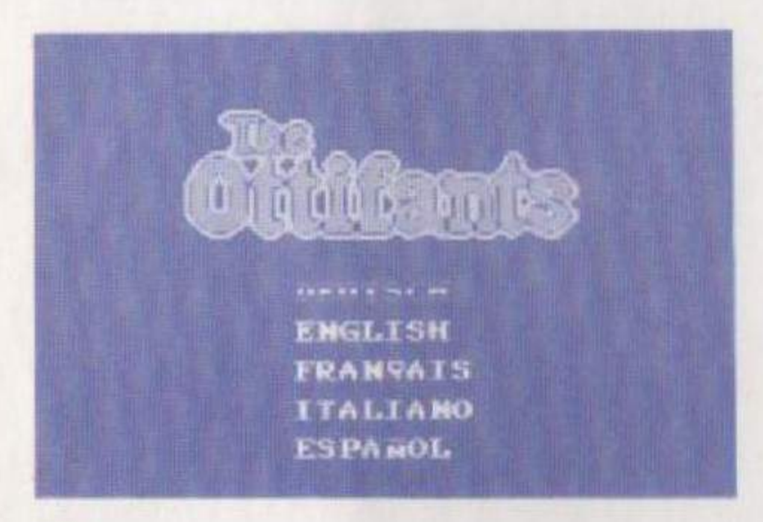
Hinweis: Wenn Sie zu lange warten, bevor Sie im Sprachen- oder Hauptmenü einen Menüpunkt anwählen, beginnt automatisch eine kurze Spieldemonstration.

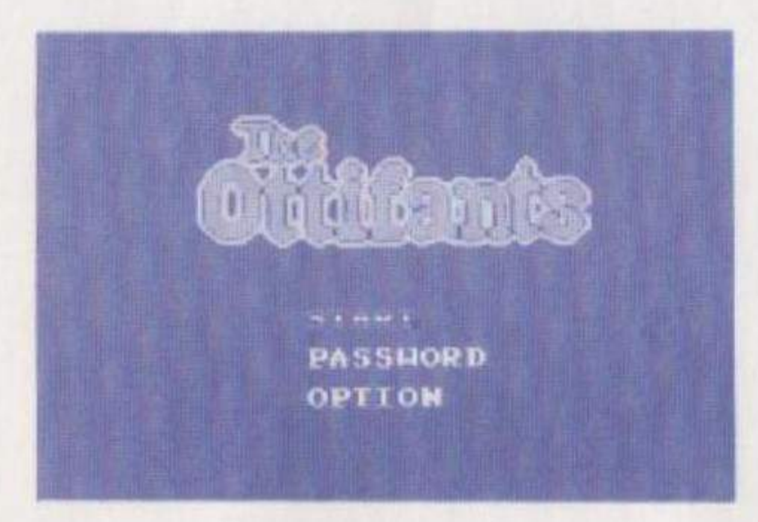
Pour commencer

Après les crédits légaux, l'écran affiche un cycle d'écran titre, *The Ottifants*, de menu de langues et de démonstration de jeu. Appuyez sur le Bouton D du haut ou du bas dans le menu de langue pour éclairer la langue de votre choix et sur les boutons 1 ou 2 pour entrer votre sélection (la langue par défaut est l'Allemand "DEUTSCH").

L'écran titre apparaît. Appuyez sur le Bouton D du haut ou du bas pour commencer la partie (START), passer à l'écran de mot de passe (PASSWORD) ou visualiser l'écran des options (OPTION).

Remarque: Si vous attendez trop longtemps à l'apparition du titre *The Ottifants*, ou devant les écrans de menus, une démonstration du jeu commencera.





Preparativos

Después de que aparezcan los créditos legales, saldrá la pantalla del Título, *The Ottifants*, el menú del idioma y una demostración del juego. Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo en el menú del idioma para realzar el idioma que haya elegido, y los botones 1 o 2 para introducir su selección [el idioma original es Deutsch (Alemán)].

En la pantalla del Título, presione el Botón D arriba o abajo para iniciar el juego (Start). Pase a la pantalla de Contraseña (Password) o eche un vistazo a la pantalla de Opciones (Option).

Nota: Si espera demasiado tiempo en las pantallas del Título, *The Ottifants*, o del menú del idioma, empezará la demostración del juego.

Inizio del gioco

Dopo le avvertenze legali, appaiono ciclicamente lo schermo del titolo, *The Ottifants*, il menù della lingua ed una dimostrazione del gioco.
Nello schermo del titolo, premete il pulsante D in alto o in basso per scegliere la lingua che desiderate per il gioco (altrimenti essa è sempre il tedesco "DEUTSCH"), quindi premete il pulsante 1 o 2 per impostarla.

Nello schermo del titolo, premete il pulsante D in alto o in basso per iniziare direttamente il gioco (START), passate allo schermo della parola d'ordine (PASSWORD) o ancora entrate nello schermo delle opzioni (OPTION)

Nota: Se si attende troppo prima di scegliere qualcosa negli schermi del titolo o della lingua, la dimostrazione del gioco ha inizio.

Spelstart

Efter Segas varumärke visas i tur och ordning rubrikskärmen för *The Ottifants*, språkvalsmenyn, och en demonstration av spelet. Vicka styrtangenten D uppåt eller neråt på språkvalsmenyn för att välja det språk du vill ha på menyerna, och tryck därefter på antingen knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val. Förinställningen är DEUTSCH (tyska).

På menyskärmen kan du vicka styrtangenten D uppåt eller neråt för att antingen sätta igång spelet direkt (START), gå till lösenordsskärmen (PASSWORD), eller ta en titt på kontrollmenyn (OPTION).

Obs: Om du väntar för länge med att välja på rubrikskärmen eller språkvalsmenyn, sätts demonstrationen av spelet igång igen.

Het Spel Starten

Na de credits verschijnen na elkaar het *The Ottifants* Menu scherm, het Talen scherm en een speldemonstratie. Druk op omhoog of omlaag op de R-Toets in het Talen Menu om een taal uit te kiezen en druk op Toets 1 of 2 om je keuze in te voeren (Standaard is Duits).

Op het *The Ottifants* Menu scherm, druk je op omhoog of omlaag op de R-Toets om het spel te starten, naar het Paswoord scherm te gaan of het Optie scherm te bekijken.

Let op: Wanneer je te lang wacht op het *The Ottifants* Menu of Taal Menu schermen, begint er een speldemonstratie.

Options

The Options screen allows you to change game play conditions. Press the D-Button up or down to move between options.

Lives: Play the game with 3, 5, 7 or 9 Lives. Make your choice by pressing the D-Button left or right.

Tune: Listen to the music tracks used in the game. Press the D-Button left or right to select the track, and press Button 1 or 2 to play the music.

SFX: Similarly, review the sound effects used in the game.

Optionsmenü

Das Optionsmenü erlaubt es Ihnen, einige Spieleinstellungen zu ändern. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um die einzelnen Optionen anzuwählen.

Lives (Leben): Beginnen Sie das Spiel mit 3, 5, 7 oder 9 Leben. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um Ihre Einstellung zu wählen.

Tune (Musik): Hören Sie sich die im Spiel verwendete Hintergrundmusik an. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um einen Titel anzuwählen, und danach Taste 1 oder 2, um den Titel wiederzugeben.

SFX (Soundeffekte): Hiermit können Sie sich auf die gleiche Weise die im Spiel verwendeten Soundeffekte anhören.

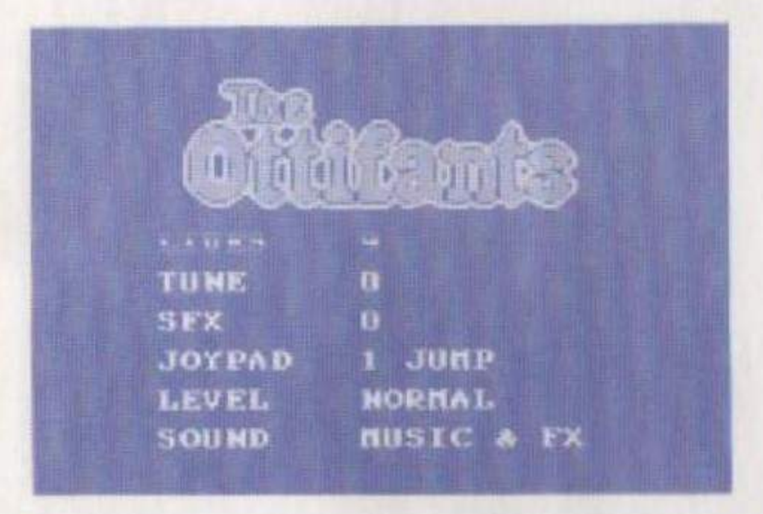
Ecran d'options

Cet écran vous permet de changer certaines conditions du jeu. Appuyez sur le Bouton D du haut ou du bas pour vous déplacer d'une option à une autre.

Lives (vies): Jouez votre partie avec 3, 5, 7 ou 9 vies. Faites votre choix en appuyant sur le Bouton D de gauche ou de droite.

Tune (morceaux de musique): Pour écouter les pistes musicales utilisées dans le jeu. Appuyez sur le Bouton D de gauche ou de droite pour sélectionner la piste et appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour reproduire la musique.

SFX: Passe en revue tous les effets sonores utilisés dans le jeu selon la procédure mentionnée ci-dessus.



Opciones

La pantalla de Opciones le permitirá cambiar las condiciones del juego. Presione el Botón D arriba o abajo para mover las distintas opciones.

Lives (Vidas): Juegue con 3, 5, 7 o 9 vidas. Realice su elección presionando el Botón D a derecha o izquierda.

Tune (Sintonía): Escuche las canciones que salen en el juego. Presione el Botón D a derecha o izquierda para seleccionar la canción y presione los botones 1 o 2 para reproducir la música.

SFX (Efectos de sonido): Revise los efectos de sonido usados en el juego mediante el procedimiento descrito anteriormente.

Opzioni

Questo schermo vi permette di cambiare certi particolari del gioco. Premete il pulsante D in alto o in basso per scegliere la caratteristica che volete cambiare.

Lives (vite): Il gioco si può fare con 3, 5, 7 o 9 vite.
La scelta viene fatta premendo il pulsante D a sinistra o destra.

Tune (musica): Ascoltate le musiche che si possono usare nel corso del gioco. Premete il pulsante D a destra o sinistra per scegliere la musica desiderata e premete il pulsante 1 o 2 per farla suonare.

SFX (effetti sonori): Ascoltate e scegliete gli effetti speciali usati nel corso del gioco con la procedura esposta per la musica.

Kontrollmenyn

På den här menyn kan du ändra en del av spelets egenskaper. Vicka styrtangenten D uppåt eller neråt för att välja den egenskap du vill ändra.

Lives (liv): Du kan spela med antingen 3, 5, 7, eller 9 liv. Välj genom att vicka styrtangenten D åt antingen höger eller vänster.

Tune (bakgrundsmusik): Du kan välja den bakgrundsmusik du vill höra under spelets gång. Vicka styrtangenten D åt höger eller vänster för att välja låt, och tryck därefter på antingen knapp 1 eller 2 för att spela upp stycket.

SFX (ljudeffekter): Du kan välja de ljudeffekter du vill höra under spelets gång genom att följa den ovanstående beskrivningen.

Opties

Op het Optie scherm kun je de spelinstellingen veranderen. Druk op omhoog of omlaag op de R-Toets om van de ene naar de andere optie te gaan.

Lives: Speel het spel met 3, 5, 7 of 9 Levens. Maak je keuze door op links of rechts op de R-Toets te drukken.

Tune: Luister naar de muziekjes die in het spel gebruikt worden. Druk op links of rechts op de R-toets om een muziekje uit te kiezen, en druk op Toets 1 of 2 om het af te luisteren.

SFX: Kies de geluidseffecten die in het spel gebruikt te worden, op dezelfde manier als hierboven beschreven is.

Joypad: Choose which button to use for Fire and Jump. Press the D-Button left or right to toggle between Button 1 and Button 2.

Level: Opt for Training, Easy, Normal or Hard. The more difficult the level, the higher the percentage of Jelly Babies you need to exit each stage of an Otti-World. Training allows you to sample parts of the first three Otti-Worlds without having to collect Jelly Babies.

Sound: You can play the game with the music and sound effects off or on. Press the D-Button left or right until the desired combination appears.

When you have finished with the Option screen, press Button 2 to return to *The Ottifants* menu.

Joypad (Steuerung): Hiermit können Sie einstellen, welche Taste Sie als Feuer- und welche als Sprungtaste verwenden wollen. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, bis die gewünschte Einstellung erscheint.

Level (Schwierigkeitsgrad): Wählen Sie zwischen TRAINING, EASY (einfach), NORMAL und HARD (schwierig). Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Gummibärchen müssen Sie sammeln, bevor Sie eine Spielstufe verlassen können. Im Training-Modus können Sie sich Teile der ersten drei Otti-Welten in Ruhe anschauen, ohne daß Sie eine bestimmte Menge von Gummibärchen sammeln müssen.

Sound (Ton): Diese Funktion dient zum Ein- bzw. Ausschalten der Hintergrundmusik und/oder der Soundeffekte. Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, bis die gewünschte Kombination erscheint.

Zum Verlassen des Optionsmenüs können Sie kehren jederzeit die Taste 2 drücken. Sie kehren dann zurück zum Hauptmenü.

Joypad: Sélectionnez le bouton que vous voulez utiliser pour Fire (tir) ou pour JUMP (saut). Appuyez sur le Bouton D de gauche ou de droite pour passer du Bouton 1 ou Bouton 2 ou vice-versa.

Level (niveau): Choisissez entre TRAINING (apprentissage), EASY (facile), NORMAL et HARD (dur). Plus le niveau est difficile, plus vous devrez ramasser de Bonbons-Bébés en Gelée avant de pouvoir quitter chaque phase du monde Otti-World. Dans le mode TRAINING (apprentissage), vous pouvez essayer les parties sélectionnées des trois premiers mondes Otti-Worlds sans avoir à ramasser de Bonbons-Bébés en Gelée.

Son: Cette caractéristique vous permet de jouer avec ou sans la musique de fond et/ou les effets sonores. Appuyez sur le Bouton D de gauche ou de droite jusqu'à ce que la combinaison désirée apparaisse.

Lorsque vous avez terminé vos choix sur l'écran des Options, appuyez sur le Bouton 2 pour revenir à l'écran titre.

Joypad (Mando): Elija el botón que va a utilizar para Fire (Disparar) y Jump (Saltar). Presione el Botón D a derecha o izquierda para aguantar entre el botón 1 y el 2.

Level (Nivel): Podrá seleccionar entre Training (Entrenamiento), Easy (Fácil), Normal o Hard (Difícil). Cuanto más difícil sea el nivel, mayor será el porcentaje de muñecos de caramelo que necesitará para abandonar cada etapa de un Otti-Murido. El entrenamiento le permitirá realizar simulacros de partes de los tres primeros Otti-Mundos sin tener que agarrar muñecos de caramelo.

Sound (Sonido): Podrá jugar con la música y los efectos de sonido activados o no. Presione el Botón D a derecha o izquierda hasta que aparezca la combinación deseada.

Cuando haya terminado con la pantalla de Opciones, presione el Botón 2 para volver a la pantalla del Título.

Joypad (pulsantiera): Vi permette di scegliere a quale pulsante attribuire le funzioni di salto (Jump) e di sparo (Fire). Premete il pulsante D a destra o sinistra per passare dal pulsante 1 a quello 2 o viceversa.

Level (livello): Scegliete uno dei tre livelli possibili 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 di un Ottimondo. Nel modo Training per principianti potete guardare delle parti dei primi tre Ottimondi e non dovete raccogliere alcuna bambolina dolce.

Sound (suono): Questa caratteristica permette di scegliere se giocare il gioco con o senza musica di sfondo ed effetti sonori. Premete il pulsante D a destra o sinistra sino a far apparire la combinazione desiderata.

Per abbandonare lo schermo delle opzioni e tornare allo schermo del titolo, premete in qualsiasi momento il pulsante 2.

Joypad (hopp- och avfyrningsknapp): Du kan välja vilken knapp du vill använda som hopp- respektive avfyrningsknapp. Vicka styrtangenten D åt höger eller vänster tills den önskade knappens nummer kommer upp på skärmen.

Level (svårighetsgrad): Välj mellan TRAINING (träning), EASY (lätt), NORMAL (halvlurigt), och HARD (svårt). Ju högre svårighetsgrad du väljer, desto mer gelégodis måste du samla på dig innan du kan lämna varje zon i ett Otti-område. Om du väljer att träna kan du öva upp dig på valda delar av de tre första Otti-områdena, och du behöver inte samla på dig ett bestämt antal godisbitar.

Sound (ljud): Om du vill kan du välja att spela utan att lyssna till bakgrundsmusik och/eller ljudeffekter. Vicka styrtangenten D åt höger eller vänster tills den önskade kombinationen visas på skärmen.

När du valt färdigt på kontrollmenyn, tryck på knapp 2 för att gå tillbaka till rubrikskärmen.

Joypad: Bepaal welke Toets je voor Jump en Fire wilt gebruiken. Druk op links of rechts op de R-Toets om tussen Toets 1 en 2 te wisselen.

Level: Kies voor Training, Easy (makkelijk), Normal (normaal) of Hard (moeilijk). Op de moeilijke levels moet je een hoger percentage Jelly Babies verzamelen om elk gebied van een Otti-Wereld te verlaten. Bij de Training kun je verschillende delen van de eerste drie Otti-werelden onderzoeken, zonder dat je Jelly Babies hoeft te verzamelen.

Sound: Je kunt het spel met of zonder muziek en geluidseffecten spelen. Druk op links of rechts op de R-Toets tot je de gewenste combinatie hebt.

Als je klaar bent op het Optie scherm, druk je op Toets 2 om terug te keren naar *The Ottifants* Menu.

What Your Screen Shows

In order to rescue his father, Bruno must travel through five Otti-Worlds. Each World consists of three stages and a battle between Bruno and the Boss of that World. Finally, Bruno faces the deadliest foe of all: Mr. Kaluppke, his father's boss!

① **Score:** Bruno gets 5 points for every enemy he conquers, 30 points for every Boss enemy he defeats and 1 point for every sweet he picks up.

Brunos unglaubliche Reise

Um seinen Papa zu befreien, muß Bruno fünf wundersame Otti-Welten voller eigenartiger Fabelwesen durchqueren. Jede Otti-Welt besteht aus drei Stufen und einem Zweikampf zwischen Bruno und dem Boss dieser Welt. Am Ende steht Bruno dann dem gefährlichsten seiner Widersacher gegenüber: Herrn Kaluppke, dem Chef seines Vaters!

① **Punktzahl:** Im Laufe seiner Reise kann sich Bruno Punkte verdienen, Indem er Gummibärchen und Lollis einsammelt, oder indem er Gegner ausschaltet. Für jedes Gummibärchen gibt es einen Punkt; Lollis und besiegte Gegner sind fünf Punkte wert. Für jeden bezwungenen Boss erhält Bruno 30 Punkte.

Que voyez-vous sur l'écran?

Afin de délivrer son père, Bruno doit voyager dans cinq mondes Otti. Chaque monde se compose de trois niveaux et d'une bataille contre le Boss (le chef) de ce monde. A la fin, Bruno doit faire face à l'ennemi le plus mortel de tous: M. Kaluppke, le chef de son père.

① **Score:** Bruno obtient 5 points pour chaque ennemi vaincu, 30 points pour chaque Boss qu'il bat et 1 point pour chaque friandise qu'il ramasse.

Lo que muestra la pantalla

Para rescatar a su padre, Bruno deberá viajar a través de los Mundos de Otti. Cada Mundo consta de tres etapas y de una batalla entre Bruno y el Jefe de ese mundo. Finalmente, Bruno se enfrentará al peor de sus enemigos: el Señor Kaluppke, el jefe de su padre.

① **Score (Puntuación):** Bruno conseguirá 5 puntos por cada enemigo que conquiste, 30 por cada Jefe enemigo que derrote, y 1 por cada dulce que agarre.

Cosa appare sullo schermo

Per salvare il padre, Bruno deve attraversare cinque Ottimondi. Ciascuno di questi mondi consiste di tre fasi e di una battaglia fra Bruno ed il Boss di quel mondo. Alla fine, Bruno deve affrontare il più pericoloso dei suoi nemici: Mr. Kaluppke, il capufficio di suo padre!

① **Punteggio:** Bruno prende 5 punti per ciascun nemico sconfitto, 30 per ciascun boss sconfitto e ed 1 per ciascun dolce raccolto.

Skärmen under spelets gång

För att rädda sin farsa måste Bruno ta sig igenom fem Otti-områden. Varje område består av tre zoner och slutligen en uppgörelse mellan Bruno och hövdingen i det området. På slutet möter Bruno den mest skrämmande av alla fiender: herr Kaluppke, hans pappas chef!

① **Poängantal:** Bruno får 5 poäng för varje motståndare han besegrar, 30 poäng för varje hövding han däckar, och 1 poäng för varje karamell han plockar upp.

Wat staat er op het Scherm

Om zijn vader te redden, moet Bruno door vijf Otti-Werelden reizen. Elke Wereld bestaat uit drie Gebieden en een gevecht tussen Bruno en de Baas van die wereld. Uiteindelijk komt Bruno oog in oog te staan met zijn grootste vijand: Mr. Kaluppke, de chef van zijn vader!

① **Score:** Bruno krijgt 5 punten voor elke vijand die hij verslaat, 30 punten voor elke Baas Vijand die hij verslaat en 1 punt voor elk snoepje dat hij opraapt.

② **Vitality Points:** Each time Bruno suffers damage from an enemy or dangerous terrain, points vanish from this gauge. When all of the points disappear and Bruno suffers damage, he loses a Life.

③ **Lives:** When Bruno's Lives run out, the game ends. Pick up an extra Life with every 1,000 points Bruno scores.

④ **Sweets:** This indicator shows the percentage of sweets Bruno has picked up so far (there is a special bonus for collecting 100%). When Bruno has picked up enough sweets to exit the stage, the indicator will flash.

② **Lebenskraft-Punkte:** Wenn Bruno von einem Gegner getroffen wird oder in gefährliches Gelände gerät, reduzieren sich die Punkte dieser Anzeige. Wird Bruno getroffen, wenn keine Lebenskraft-Punkte mehr vorhanden sind, verliert er ein Leben.

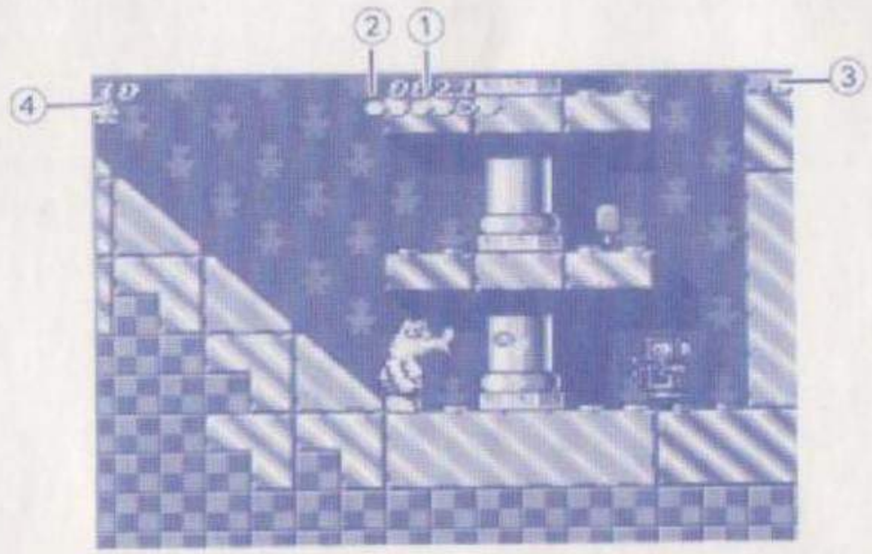
③ **Leben:** Wenn Bruno alle seine Leben verloren hat, ist das Spiel zu Ende. Für jeweils 1000 gesammelte Punkte erhält Bruno ein zusätzliches Leben.

④ **Süßigkeiten:** Diese Anzeige informiert Sie über den Prozentsatz der Gummibärchen, die Bruno eingesammelt hat — für 100% gibt es einen besonderen Bonus. Sobald Bruno genug Naschwerk gesammelt hat, um die Stufe zu verlassen, beginnt diese Anzeige zu blinken.

② **Points de vitalité:** Chaque fois que Bruno souffre de l'action d'un de ses ennemis contre lui ou se trouve en terrain dangereux, des points disparaissent du compteur. Lorsque ce dernier est à zéro et que Bruno endure un coup, il pert une vie.

③ **Vies:** Lorsque Bruno n'a plus de vies, le jeu est terminé. Vous avez une vie supplémentaire chaque fois que Bruno marque 1 000 points.

④ **Friandises:** Cet indicateur affiche le pourcentage de friandises que Bruno a accumulé jusqu'à maintenant (il y a un bonus spécial s'il en collecte 100 %). Lorsque Bruno a suffisamment de friandises pour passer à la phase suivante, l'indicateur clignote.



② **Vitality Points (Puntos de vitalidad):** Cada vez que Bruno sufra daños por parte de un enemigo o por el terreno peligroso, perderá puntos en su indicador. Cuando hayan desaparecido todos los puntos y Bruno sufra daños, perderá una vida.

③ **Lives (Vidas):** Cuando desaparezcan las vidas de Bruno, terminará el juego. Hágase con una vida adicional por cada 1.000 puntos que consiga Bruno.

④ **Sweets (Dulces):** Este indicador le mostrará el porcentaje de dulces que ha agarrado Bruno hasta ese momento (hay una bonificación especial por agarrar el 100%). Cuando Bruno haya agarrado dulces suficientes para salir de una etapa, destellará el indicador.

② **Punti di vitalità:** Ogni volta che Bruno viene danneggiato da un nemico o dall'ambiente in cui si muove, perde punti. Se li perde tutti e poi subisce altri danni, perde una vita.

③ **Vite:** Quando Bruno finisce le sue vite, il gioco termina. Ogni 1.000 punti conquistati sono un'altra vita per Bruno.

④ **Dolci:** Questo indicatore indica la percentuale di dolci che Bruno ha raccolto sinora. Raccogliendoli tutti si riceve un premio speciale. Se Bruno ha ricevuto abbastanza premi da potersene andare, l'indicatore lampeggia.

② **Energimätare:** Varje gång Bruno tar emot en smäll från en motståndare eller förolyckas i farlig terräng, försvinner ett steg från mätaren. När mätaren når botten förlorar du ett liv.

③ **Liv:** Spelet är över när Brunos inte har några liv kvar. För vart tusende poäng får du ett extra liv.

④ **Karameller:** Den här indikatorn visar hur många procent av karamellerna Bruno plockat upp hittills (om du plockar upp alla karamellerna — 100% — så får du en specialbonus). Indikatorn börjar blinka när Bruno plockat upp tillräckligt många karameller för att lämna zonen.

② **Energiemeter:** Elke keer als Bruno gewond raakt door een vijand of op gevaarlijk terrein, verliest hij energiepunten. Wanneer Bruno gewond raakt als alle punten op zijn, verliest hij een leven.

③ **Levens:** Het spel is afgelopen als Bruno geen levens meer heeft. Door 1 000 punten te scoren, krijgt Bruno er een extra leven bij.

④ **Snoepjes:** Deze meter geeft aan hoeveel procent van de snoepjes Bruno tot nu toe heeft opgeraapt (bij 100% krijg je een speciale bonus). Als Bruno genoeg snoepjes heeft opgeraapt om het gebied te kunnen verlaten, begint deze meter te knipperen.

Otti-Items

① **Jelly Babies** boost Bruno's score.

② **Milk** restores Vitality Points.

③ **Springs** are there to be bounced on.

④ **Blocks** can be sucked and held with Bruno's trunk and then used to fire at enemies or to climb on.

⑤ **Switches** activate special functions, such as opening doors.

⑥ **Jack in the Box** is a check point. When Bruno loses a life he will go back to the last one he touched. If he has not touched any, he return to the beginning of the stage.

Otti-Gegenstände

① Sammeln Sie **Gummibärchen**, um Brunos Punktekonto zu erhöhen.

② **Milch** erhöht die Punktzahl von Brunos Lebenskraft-Anzeige.

③ Die **Federn** können als Trampolin benutzt werden.

④ Bruno kann mit seinem Rüssel **Blöcke** aufheben, tragen oder seinen Gegnern entgegenschleudern; außerdem kann er auf die Blöcke klettern.

⑤ Die **Schalter** aktivieren verschiedene Spezialfunktionen, zum Beispiel lassen sich damit Türen öffnen.

⑥ Das **Stehaufmännchen** dient sozusagen als Kilometerstein. Wenn Bruno ein Leben verliert, wird er zum letzten berührten Stehaufmännchen zurückgeschickt. Hat er kein Stehaufmännchen berührt, muß Bruno wieder am Anfang der Stufe beginnen.

Items Otti

① Les **Bonbons-Bébés** en Gelée augmentent le score de Bruno.

② Le **Lait** restitue les Points de Vitalité.

③ Les **ressorts** sont ici pour faire rebondir.

④ Les **Blocs** sont aspirés et maintenus avec la trompe de Bruno qui les utilisent pour monter dessus ou pour les lancer sur ses ennemis.

⑤ Les **commutateurs** activent certaines fonctions comme l'ouverture des portes.

⑥ Le **diable dans sa boîte** est une borne de contrôle. Lorsque Bruno perd une vie, il retourne au dernier diable qu'il a touché. S'il n'a pas touché de diable, il est renvoyé au commencement de la phase.

①

②

③

Otti-Objetos

① Los **muñecos de caramelo** aumentarán el marcador de Bruno.

② La **leche** hará que recupere los puntos de vitalidad.

③ Los **muelles** están para que salte sobre ellos.

④ Los **bloques** pueden ser aspirados y Bruno los podrá mantener en su hocico para dispararlos contra los enemigos o para escalar.

⑤ Los **interruptores** activarán funciones especiales, como la apertura de puertas.

⑥ La **caja de sorpresas** es un control. Si Bruno pierde una vida, retrocederá hasta el último que haya tocado. Si no ha tocado ninguno, volverá al principio de la etapa.

Ottioggetti

① Le **bamboline dolci** aumentano il punteggio conquistato da Bruno.

② Il **latte** aumenta i punti di vitalità.

③ Le **molle** servono per saltare.

④ I **blocchi** possono venire succhiati e trattenuti dalla proboscide di Bruno e quindi usati per colpire nemici o per salirvi sopra.

⑤ Gli **interruttori** attivano speciali funzioni, ad esempio l'apertura di porte.

⑥ Il **pupazzo a molla** è il punto cui Bruno fa ritorno se perde una vita. Ogni volta, Bruno torna all'ultimo pupazzo a molla che ha toccato, Se non ne ha toccano nessuno, torna all'inizio della fase del gioco.

Otti-föremål

① Plocka på **dig gelégodis** för att öka ditt poängantal.

② Svep en flarra **mjölk** för att återfå energi.

③ Hoppa på **stålfjädrar** för att studsa iväg högt upp i luften.

④ Bruno kan plocka upp och bära **klossar** med sin snabel, för att senare skjuta iväg dem och krossa fiender.

⑤ Hoppa på **omkopplare** för att aktivera specialfunktioner, som t. ex. att öppna lönndörrar.

⑥ **Gubben-i-lådan** är en kontrollstation. När Bruno förlorar ett liv, fortsätter spelet från den senaste gubben-i-lådan han vidrört. Om Bruno kolar innan han hunnit vidröra en av dessa leksaker, så måste du börja om från början av den zonen.

Otti-Voorwerpen

① **Jelly babies** laten Bruno's score flink stijgen.

② **Melk** zorgt voor extra Energie Punten.

③ Veren gebruik je om op te **springen**.

④ **Blokken** kan Bruno naar zich toe zuigen en vasthouden met zijn slurf om daarna op vijanden af te schieten of om er bovenop te klimmen.

⑤ Met **schakelaars** kun je bepaalde functies activeren, zoals het openen van deuren.

⑥ De **Clown in't Doosje** is een belangrijk punt. Als Bruno een Leven verliest gaat hij terug naar de laatste Clown die hij heeft aangeraakt. Wanneer hij er geen één heeft aangeraakt, keert hij terug naar het begin van het gebied.

④ 

⑤ 

⑥ 

⑦ **Paper** is worth 100 points. One sheet falls during each stage of the game. Make sure you collect them all.

⑧ **Exit** marks the end a stage. Touch it to move to the next stage in your quest. If you have collected the necessary percentage of Jelly Babies, Bruno disappears in a shower of sweets. If the Jelly Baby above the Exit is flashing, you have to go back and search for more Jelly Babies.

⑦ Die **Papiere** von Brunos Vater sind jeweils 100 Punkte wert. In jeder Stufe finden Sie einen Bogen. Sammeln Sie alle Papiere ein, um das Spiel beenden zu können.

⑧ Der **Ausgang** markiert das Ende jeder Stufe. Berühren Sie das Symbol, um zur nächsten Stufe zu gelangen. Wenn Sie den erforderlichen Prozentsatz von Gummibärchen gesammelt haben, verschwindet Bruno unter einer Lawine von Süßigkeiten; waren Sie beim Einsammeln nicht fleißig genug, erscheint ein Gummibärchen über dem Ausgang. Dies bedeutet, daß Sie zurückgehen und weiteres Naschwerk sammeln müssen.

⑦ Le **papier** vaut 100 points. Un papier tombe durant chaque phase du jeu. Ramassez-les bien tous pour aller jusqu'au bout du jeu !

⑧ La **sortie** marque la fin d'une phase. Touchez ce signe pour passer à la phase suivante de votre recherche. Si vous avez ramassé un pourcentage suffisant de Bonbons-Bébés en Gelée, Bruno disparaîtra sous une avalanche de sucreries; si un Bébé en Gelée apparaît au-dessus de Exit qui clignote, vous devrez revenir en arrière et chercher des Bonbons-Bébés en Gelée supplémentaires !

⑦ 

⑧ 

⑦ El **papel** vale 100 puntos. Durante cada etapa del juego caerá una hoja de papel. Asegúrese de agarrarlas todas para completar el juego.

⑧ La **salida** señala el final de una etapa. Tóquela para desplazarse hasta la siguiente etapa de su búsqueda. Si ha agarrado el porcentaje necesario de muñecos de caramelo, Bruno desaparecerá entre una ducha de dulces. Si parpadea el muñeco de caramelo que está sobre la salida, tendrá que volver a buscar más muñecos.

⑦ Un foglio di **carta** vale 100 punti. Ne cade uno in ciascuna fase del gioco. Raccoglieteli tutti prima della fine del gioco.

⑧ **L'uscita** indica la fine di una fase del gioco. Toccatela e potrete passare alla fase successiva. Se avete raccolto abbastanza bamboline dolci, Bruno scompare in una pioggia di dolci, altrimenti appare sopra l'uscita una bambilina dolce. Dovete tornare indietro e cercare altre bamboline dolci.

⑦ Varje **papper** är värt 100 poäng. Ett enda pappersark singlar ner i varje zon. Samla på dig allihop, man ska hålla rent omkring sig!

⑧ En **utgång** markerar slutet på varje zon. Rör vid den här symbolen för att fortsätta till nästa zon. Om du har roffat åt dig tillräckligt med gelégodis försvinner Bruno i en karamellfontän. En blinkande godisbit ovanför utgången betyder att du inte samlat på dig tillräckligt mycket, och då är det bara att vända om och få ihop mer godis!

⑦ **Papier** is 100 punten waard. In elk gebied van het spel valt er een vel papier. Zorg dat je ze allemaal te pakken krijgt om het spel af te kunnen maken.

⑧ **Exit** geeft het einde van een gebied aan. Raak dit Voorwerp aan om naar een volgend gebied te gaan tijdens jouw speurtocht. Als je het vereiste percentage Jelly Babies al verzameld hebt, verdwijnt Bruno in een regen van snoepjes. Maar als de Jelly Baby boven Exit begint te knipperen, moet je teruggaan en meer Jelly Babies zoeken.

Lollies

In addition to boosting your score, each time you collect three Lollies, you receive a bonus. It depends on the color combination you have picked up.

3 Red ..... **Freeze:** Stops the motion of all enemies in the stage.

3 Green ..... **Shoes:** Speeds up Bruno's movement for a short time.

3 Yellow ..... **Superfant:** Press the JUMP Button while pressing the D-Button up and Bruno becomes able to fly for a short time.

2 Red,
1 Yellow ..... **Shield:** Bruno becomes invincible for a short time.

1 Green, 1 Red,
1 Yellow ..... **Bomb:** Destroys all enemies on screen.

These special bonus skills last for a limited time, shown at the top left of the screen. Try other combinations of Lollies for more effects.

Lollis

Die eingesammelten Lollis erhöhen Ihren Punktestand, und für jeweils drei Lollis erhalten Sie einen Bonus, der von der Farbkombination Ihrer Lollis abhängt. Einige Beispiele:

3 rote
Lollis ..... **Erstarrung**: Alle Gegner werden bewegungsunfähig.

3 grüne
Lollis ..... **Laufschuhe:** Bruno wird für kurze Zeit etwas flinker.

3 gelbe
Lollis ..... **Superfant:** Halten Sie die Richtungstaste nach oben gedrückt und drücken Sie die Sprungtaste — Bruno kann nun für kurze Zeit fliegen.

2 rote, ein gelber
Lolli ..... **Schild**: Bruno wird für kurze Zeit unverwundbar.

1 grüner, 1 roter, 1 gelber
Lolli ..... **Bombe:** Beseitigt alle Gegner auf dem Bildschirm.

Diese speziellen Hilfsmittel sind nur für eine begrenzte Zeit wirksam. Versuchen Sie, auch Lollis in anderen Farbkombinationen zu sammein, um weitere Sondereffekte zu erreichen.

Sucettes

En plus d'augmenter votre score, chaque fois que vous ramassez trois Sucettes, vous recevez un bonus. Celui-ci dépend de la combinaison des sucettes que vous avez ramassées.

3 rouges ..... **Immobilisation:** arrête les mouvements de tous les ennemis à l'écran.

3 verts ..... **Chaussures:** accélèrent les mouvements de Bruno pendant un court moment.

3 jaunes ..... **Superfant:** pour que Bruno vole pendant un court moment, appuyez en méme temps sur le Bouton 1 et sur le Bouton D vers le haut.

2 rouges,
1 jaune ..... **Bouclier:** Bruno devient invincible pendant un petit moment.

1 vert, 1 rouge,
1 jaune ..... **Bombe:** détruit tous les ennemis à l'écran.

Les avantages de ces bonus spéciaux durent un temps limité, indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran. Essayez d'autres combinaisons de Sucettes pour obtenir des effets supplémentaires.

Polos

Además de aumentar su marcador, cada vez que consiga tres polos, recibirá una bonificación. Dependerá de la combinación de colores que haya agarrado.

3 rojos ..... **Freeze (Congelación):** Detiene el movimiento de todos los enemigos en esa etapa.

3 verdes ..... **Shoes (Zapatos):** Acelera el movimiento de Bruno durante un breve período de tiempo.

3 amarillos ... **Superfant:** Presione el botón JUMP (Salto) mientras presiona el botón D hacia arriba y Bruno podrá volar durante un breve período de tiempo.

2 rojos y 1 amarillo ..... **Shield (Refugio):** Durante un tiempo Bruno será invencible.

1 verde, 1 rojo y 1 amarillo ..... **Bomb (Bomba):** Destruirá a todos los enemigos de la pantalla.

Estas habilidades especiales de bonificación duran un tiempo limitado, que se muestra en la parte superior izquierda de la pantalla. Intente conseguir otras combinaciones de polos para obtener más efectos.

I lecca lecca

I lecca lecca aumentano il vostro punteggio ed in più, se ne raccogliete tre, ricevete un premio speciale. Il tipo di premio speciale dipende dal colore dei lecca lecca. Ad esempio:

3 lecca lecca rossi ..... **Congelamento:** Immobilizza tutti i nemici sullo schermo.

3 lecca lecca verdi ..... **Scarpe:** Accelerano per breve tempo i movimenti di Bruno.

3 lecca lecca gialli ..... **Superfante:** Premete il pulsante 1 e contemporanea-mente premete quello D in alto e Bruno può volare per qualche tempo.

2 lecca lecca rossi, 1 giallo ..... **Scudo:** Bruno diviene per breve tempo invincibile.

1 lecca lecca verde, 1 rosso ed uno giallo ..... **Bomba:** Distrugge tutti i nemici sullo schermo.

L'effetto dura solo per il tempo indicato nell'angolo sinistro in alto sullo schermo. Provate a raccogliere i lecca lecca in altre combinazioni per ottenere altri effetti.

Slickepinnar

Slickepinnar ökar inte bara på ditt poängantal—varje gång du samlat ihop tre slickepinnar får du även en bonus. Vad för slags bonus du får beror på den kombination av slickepinnar du plockat ihop.

3 röda ..... **Frysning** får alla motståndare i zonen att stanna upp och stå stilla.

3 gröna ..... **Skor** ökar Brunos hastighet ett kort tag.

3 gula ..... **Stålfanten**: vicka styrtangenten D uppåt samtidigt som du trycker på hoppknappen och plötsligt kan Bruno flyga, om än bara för ett kort tag.

2 röda, 1 gul ..... En **sköld** gör Bruno osårbar för ett kort tag.

1 grön, 1 röd, 1 gul ..... En **bomb** mejar ner alla fiender på skärmen.

Dessa specialbonusar är tidsbegränsade, och den återstående tiden visas uppe i vänstra hörnet på skärmen. Försök med olika slickepinnskombinationer för att utlösa andra spännande effekter.

Lollies

Als je drie Lollies verzamelt, krijg je niet alleen punten, maar ook een bonus. Deze wordt bepaald door de combinatie van kleuren die je opgeraapt hebt.

3 rode ..... **Bevriezen:** Alle vijanden in een gebied staan onbeweeglijk stil.

3 groene ..... **Schoenen:** Bruno kan zich een tijdje sneller bewegen.

3 gele ..... **Superfant:** Druk op de JUMP-toets terwijl je de R-toets omhoog indrukt om Bruno een tijdje te laten vliegen.

2 rode, 1 gele ..... **Schild:** Bruno wordt een tijdje onkwetsbaar.

1 groene, 1 rode, 1 gele ..... **Bom:** Vernietigt alle vijanden op het scherm.

Deze speciale bonus eigenschappen werken gedurende een beperkte tijd, die links bovenaan het scherm wordt aangegeven. Probeer ook andere combinaties van Lollies te maken om andere effecten te krijgen.

Otti-Worlds

The House

Bruno's toys have gone berserk! Leap between the building blocks with an eye out for robots, spinning tops, bouncing balls and model planes.

The Basement

Creep carefully through dark and dingy caverns filled with crawling centipedes, jumping spiders and dripping acid. Watch out for the Otti Devil in the boiler room.

The Construction Site

Balance on scaffolding and crawl through sewer pipes, with moles, bees and oil drums adding danger to your journey.

Die Otti-Welten

Das Haus

Brunos Spielzeuge laufen Amok! Klettern und springen Sie zwischen den Bauklötzen umher, wobei Sie den Spielzeugrobotern, rotierenden Kreiseln, hüpfenden Bällen und tieffliegenden Modellflugzeugen möglichst aus dem Weg gehen sollten.

Der Keller

Bewegen Sie sich äußerst vorsichtig an diesem dunklen und feuchten Ort, an dem es von widerlichen Tausendfüßlern und springenden Spinnen nur so wimmelt; dazu tropft von der Decke gefährliche Säure. Hüten Sie sich besonders vor dem Otti-Teufel im Heizkesselraum.

Die Baustelle

Balancieren Sie auf schwankenden Gerüsten und kriechen Sie durch dunkle Abflußrohre. Geschäftige Maulwürfe, Bienen und plötzlich losrollende Ölfässer sind nur einige der Gefahren, die auf Sie warten.

Les mondes Otti

La maison

Les jouets de Bruno sont devenus fous ! Sautez et grimpez sur les blocs de construction en gardant un oeil sur les robots, les toupies, les balles qui rebondissent et les maquettes d'avions.

Le sous-sol

Avancez avec précautions dans ces cavernes sombres, pleines de déchets, grouillantes de mille-pattes, d'araignées bondissantes et d'acide qui goutte. Attention au diable dans la chaufferie !

Le chantier de construction

Faites de l'équilibre sur les échaffaudages et rampez dans les canalisations des égouts au milieu des taupes travailleuses, des abeilles bourdonnantes et des barils de pétrole qui roulent sur vous rendant votre voyage encore plus périlleux.

Les mondes Otti-Worlds

La casa

Los juguetes de Bruno se han vuelto locos. Salte por entre los bloques del edificio, teniendo cuidado con los robots, las peonzas, las pelotas que botan y las maquetas de aviones.

El sótano

Deslícese con cuidado a través de cuevas oscuras y sórdidas llenas de perezosos ciempiés, arañas saltarinas y ácido goteante. Tenga cuidado con el Otti demonio en la sala de calderas.

El edificio en construcción

Aguante el equilibrio sobre andamios y arrástrase por alcantarillas. Los topos, las abejas y los barriles de petróleo añadirán peligro a su viaje.

Gli ottimondi

La casa

I giocattoli di Bruno sono impazziti. Saltate fra i blocchi sempre facendo attenzione ai robot giocattolo, alle trottole, alle palle e agli aeroplani modello.

Lo scantinato

Questo luogo tenebroso è pieno di millepiedi, ragni ed acido che cola dalle pareti. Fate attenzione all'Ottidemonio che si nasconde nella stanza del bruciatore del riscaldamento!

Il cantiere

Camminate in equilibrio su impalcature e strisciate attraverso i tubi, facendo attenzione alle api, alle talpe ed ai barili di benzina.

Otti-områden

Huset

Brunos leksaker går bärsärkagång! Hoppa från byggkloss till byggkloss i Brunos sovrum, och håll dig borta från robotar, snurror, studsbollar och dykande modellflygplan.

Källaren

Kryp försiktigt genom detta mörka, sjabbiga ställe som är fullt av tassande tusenfotingar, hoppande spindlar och drypande syra. Se upp för Otti-djäveln i pannrummet!

Byggarbetsplatsen

Balansera längs med byggnadsställningarna och kravla genom avloppsrören; mullvadar, bin och oljefat står för överraskingarna på din väg.

Otti-Werelden

Het Huis

Bruno's speelgoed is dolgedraaid! Glip tussen de bouwblokken door terwijl je uitkijkt voor robots, draaiende tollen, stuiterende ballen en modelvliegtuigjes.

De Kelder

Kruip voorzichtig door donkere en enge grotten die vol zitten met kruipende duizendpoten, springende spinnen en druipend zuur. Kijk uit voor de Otti Duivel in de Ketelkamer.

De Bouwplaats

Houd je in evenwicht op steigers en kruip door rioolbuizen, met mollen, bijen en olievaten die je reis extra gevaarlijk maken.

The Office

Technology has run amok, with menacing vacuum cleaners and giant office machines. Not even Mrs. Hoppman, the cleaning lady, is quite what she seems.

The Jungle

Dad's workplace is transformed into a jungle of office plants, plagued by buzzing wasps and prowling natives.

If Bruno finds his way through all these battlegrounds, he has to fight one more enemy — Mr. Kaluppke, his father's real boss.

Das Büro

Dieses Büro ist ein technologischer Alptraum voller unheimlicher High-Tech-Geräte, drohender Staubsauger und riesiger Büromaschinen. Selbst Frau Hoppmann, die Putzfrau, ist nicht das, was sie zu sein scheint!

Der Dschungel

Im undurchdringlichen Dschungel der Büropflanzen stoßen Sie unversehens auf riesige Baumhäuser aus Bambus. Angriffslustige Wespen umschwirren Sie, und im Unterholz lauern feindselige Ureinwohner!

Sollte es Bruno gelingen, auch dieses Schlachtfeld unbeschadet zu durchqueren, muß er sich noch in einem letzten Kampf bewähren — gegen Herrn Kaluppke, den Chef seines Vaters!

Le bureau

La technologie est devenue folle furieuse avec des aspirateurs et des machines de bureautique géantes menaçants. Même Mme Hoppman, la femme de ménage n'est pas exactement ce qu'elle a l'air d'être.

La jungle

Le lieu de travail de papa s'est transformé en une jungle de plantes de bureaux envahies par les guêpes bourdonnantes et les indigènes qui rodent aux alentours.

Si Bruno réussit à s'y retrouver dans ce terrain hostile, il devra se battre contre un ennemi supplémentaire — M. Kaluppke, le chef de son père !

La oficina

La tecnología lo ha destruido todo con aspiradoras amenazadoras y máquinas de oficinas gigantes. Ni siquiera la Sra. Hoppman, la mujer de la limpieza, es lo que parece.

La jungla

El lugar de trabajo de papá se ha transformado en una jungla de plantas de oficinas, plagadas de abispas zumbadoras y de nativos que andan merodeando.

Si Bruno sale airoso en todos estos campos de batalla, tendrá que luchar contra otro enemigo más: el Sr. Kaluppke, el jefe de su padre.

L'ufficio

In ufficio la tecnologia sembra essere impazzita: le aspirapolveri e le copiatrici sono mostri pericolosissimi. Perfino la donna delle pulizie, la Sig. ra Hoppman, non è innocua come sembra.

La giungla

Le attrezzature dell'ufficio si trasformano in una giungla tropicale dove le api ronzano e dei selvaggi si nascondono nei cespugli.

Se Bruno riesce a superare questi ostacoli, deve affrontare il Sig. Kaluppke, il capufficio di suo padre.

Kontoret

Kontorstekniken löper tydligen amok, och du måste ta dig förbi dundrande dammsugare och kolossala kontorsmaskiner. Inte ens Fru Hoppman, städerskan, verkar vara sig riktigt lik!

Djungeln

Pappas arbetsplats har förvandlats till en djungel av kontorsväxter som kryllar av ilskna getingar och illvilliga infödingar!

Om Bruno lyckas ta sig igenom alla dessa slagfält helskinnad måste han ändå ta sig an en sista motståndare — herr Kaluppke, farsans boss!

Het Kantoor

De technologie is helemaal gek geworden, met dreigende stofzuigers en reusachtige kantoormachines. Zelfs mevrouw Hoppman, de schoonmaakster, is niet zo aardig als ze er uit ziet.

De Jungle

Vader's kantoor is veranderd in een jungle van kantoorplanten, onveilig gemaakt door zoemende wespen en enge inboorlingen.

Als Bruno al deze gevaarlijke gebieden overleeft, moet hij nog één vijand verslaan — Mr. Kaluppke, de baas van zijn vader.

Game Over/Continue

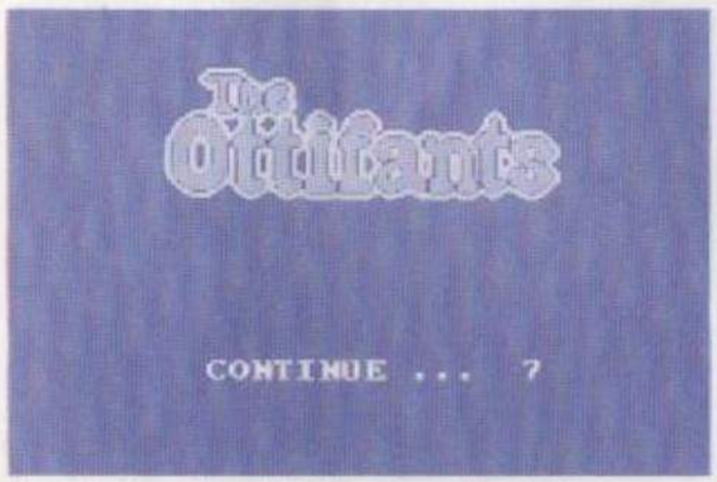
Bruno can start with three, five, seven or nine Lives. The game ends when he loses them all and the Continue screen appears. To continue a game, press Button 1 before the timer runs out. You will resume the game from the beginning of the Otti-World where you lost your last life. An extra Continue is awarded if you rescue Bruno's girlfriend.

Spielende/Fortsetzung

Das Spiel endet, wenn Sie alle Ihre Leben verloren haben; daraufhin erscheint der Continue-Bildschirm. Um das Spiel fortzusetzen, drücken Sie die Taste 1, bevor der Timer abgelaufen ist. Ihr Spiel beginnt dann von der ersten Stufe der Otti-Welt, in der Sie Ihr letztes Leben verloren haben. Wenn Sie Brunos Freundin retten, erhalten Sie eine zusätzliche Fortsetzungsmöglichkeit.

CONTINUATION/FIN DE LA PARTIE

Bruno peut commencer avec trois, cinq, sept ou neuf vies. Le jeu se termine lorsqu'il a perdu toutes ses vies et que l'écran Continue (continuation) apparaît. Pour continuer une partie, appuyez sur le Bouton 1 avant que le timer n'arrive à sa fin. Vous reprendrez le jeu au début du monde Otti où vous aurez perdu votre dernière petite vie. Un "Continue" supplémentaire vous sera attribué si vous sauvez la petite amie de Bruno.



Fin de juego/Continuación

Bruno podrá empezar con tres, cinco, siete o nueve vidas. El juego terminará cuando las pierda todas y aparezca la pantalla Continue (Continuación). Para continuar un juego, presione el botón 1 antes de que se pare el cronómetro. Podrá retomar el juego desde el principio del Otti-Mundo en que haya perdido su última vida. Tendrá una Continuación adicional si logra rescatar a la amiga de Bruno.

Fine/prosecuzione del gioco

Bruno può iniziare il gioco con tre, cinque sette o nove vite. Il gioco termina quando perde tutte le vite ed appare lo schermo di continuazione "Continue...". Per proseguire il gioco, premete il pulsante 2 prima che il timer arrivi a zero. Riprenderete il gioco dall'inizio dell'Ottimondo nel quale avete perso la vostra ultima vita. Un "Continue" extra vi viene dato se salverete l'amichetta di Bruno.

Spelets slut/fortsättning

Bruno kan börja med antingen 3, 5, 7, eller 9 liv. Spelet är över när han förlorat dem alla, och då visas CONTINUE-skärmen, där du kan välja om du vill fortsätta eller ta en paus i spelandet. För att fortsätta spelet, tryck på knapp 1 innan timern når noll. Du fortsätter spelet från början av det Otti-område du befann dig i när spelet tog slut. Du belönas med en extra chans att fortsätta om du lyckas befria Brunos flickvän.

Einde van het Spel/ Doorgaan

Bruno kan met drie, vijf, zeven of negen Levens starten. Het spel eindigt als hij ze allemaal verliest, waarna het Continue (Doorgaan) scherm verschijnt. Om door te gaan met het spel, druk je op Toets 1 voordat de timer op nul komt te staan. Dan ga je verder met het spel vanaf het begin van de Otti-Wereld waarin je je laatste Leven verloren hebt. Je kunt een extra Continue verdienen als je Bruno's vriendinnetje redt.

Passwords

You get a password each time you get through an Otti-World. This enables you to jump back into a game where you left off. Select Password from *The Ottifants* Menu screen, and use the D-Button to cycle through the characters. Press Button 1 or 2 to enter that character. If you make a mistake and want to go back, press the D-Button left until you reach the character you want to correct. When you have entered your password, press Button 1 or 2 to move to *The Ottifants* Menu screen. Select Start and you'll return to the Otti-World where you left off. Otherwise it's back to the start of the first Otti-World.

Kennwörter

Nachdem Sie eine Otti-Welt hinter sich gebracht haben, erhalten Sie ein Kennwort für die nächste Spielstufe. Wenn Sie ein Spiel von dieser Stufe beginnen möchten, wählen Sie "Password" (Kennwort) im Hauptmenü, um den Kennwort-Bildschirm aufzurufen. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um einen Buchstaben anzuwählen, und drücken Sie Taste 1 oder 2, um den angewählten Buchstaben einzugeben. Sollte Ihnen ein Fehler unterlaufen, drücken Sie die Richtungstaste nach links, bis das zu korrigierende Zeichen angewählt ist; geben Sie dann den neuen Buchstaben ein wie oben beschrieben. Wenn Sie das Kennwort korrekt eingegeben haben, drücken Sie Taste 1 oder 2 zur Bestätigung. Nun erscheint wieder das Hauptmenü. Wählen Sie "Start", um das Spiel von der gewünschten Spielstufe aus zu starten. Falls Sie ein ungültiges Kennwort eingegeben haben, beginnt das Spiel am Anfang der ersten Otti-Welt.

Mots de passe

Pour accéder à un monde Otti, vous recevez un mot de passe. Il vous permet de revenir dans une partie à l'endroit où vous vous étiez arrêté. Sélectionnez Password (mot de passe) sur l'écran titre et utilisez le Bouton D pour passer d'un caractère à l'autre. Appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour entrer ce caractère. Si vous vous trompez et voulez revenir en arrière, appuyez sur le Bouton D de gauche jusqu'à ce que vous arriviez sur le caractère que vous voulez corriger.
Lorsque vous avez entré votre mot de passe, appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour passer à l'écran titre. Sélectionnez Start (lancement du jeu) et vous reviendrez au monde Otti à l'endroit où vous l'aviez quitté. Autrement, le jeu revient au début du premier monde Otti.

Contraseñas

Obtendrá una contraseña cada vez que pase por un Otti-Mundo. Esto le permitirá saltar hacia atrás en un juego que haya abandonado. Seleccione Contraseña de la pantalla del Título, y use el botón D para pasar los caracteres. Presione los botones 1 o 2 para introducir el carácter. Si comete un error y quiere volver hacia atrás, presione el Botón D a la izquierda hasta que llegue al carácter que quiere corregir. Cuando haya introducido su contraseña, presione los botones 1 o 2 para pasar a la pantalla del Título. Seleccione Inicio y volverá al Otti-Mundo que dejó atrás. De lo contrario, volverá al principio del primer Otti-Mundo.

Parole d'ordine

Ogni volta che superate un Ottimondo ricevete una parola d'ordine. Per introdurla e continuare il gioco da dove lo avevate interrotto, scegliete "Password" sullo schermo del titolo e premete il pulsante D per passare in rassegna le lettere. Premete il pulsante 1 o 2 per introdurre il carattere che vi interessa. Se fate un errore e volete tornare indietro, premete il pulsante D a sinistra sino a raggiungere il carattere da correggere. Per impostare la parola d'ordine, premete il pulsante 1 o 2 e tornerete allo schermo del titolo. Iniziando il gioco, vi troverete nell'ultimo Ottimondo che avete visitato. Altrimenti, riprendete il gioco dall'inizio.

Lösenord

Varje gång du tar dig igenom ett Otti-område får du ett lösenord som tar dig vidare till nästa område. För att mata in ditt lösenord och fortsätta där du slutade, välj PASSWORD från rubrikskärmen. Vicka styrtangenten D uppåt eller neråt för att gå igenom bokstäverna, och tryck därefter på antingen knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val. Om du matar in fel bokstav och vill gå tillbaka, vicka styrtangenten D åt vänster tills du kommer till den bokstav du vill rätta till. Tryck på antingen knapp 1 eller 2 för att mata in ditt lösenord och gå tillbaka till rubrikskärmen. Välj START och tryck därefter på knapp 1 eller 2. Efter detta bör det Otti-område för vilket du matat in lösenordet dyka upp. Om du råkat mata in fel lösenord kommer du till introduktionsscenen för det första Otti-området.

Paswoorden

Iedere keer als je een Otti-Wereld doorgaat, krijg je een paswoord. Met dit woord kun je altijd terugkeren naar het punt in het spel waar je een vorige keer gestopt bent. Kies voor "Password" op het The Ottifants Menu scherm en gebruik de R-Toets om de letters langs te gaan. Druk op Toets 1 of 2 om een letter in te voeren. Als je een fout maakt en je wilt deze verbeteren, druk dan op links op de R-Toets totdat je bij de letter komt die je wilt veranderen. Als je het paswoord hebt ingevoerd, druk je op Toets 1 of 2 om terug te gaan naar het The Ottifants Menu scherm. Kies voor Start en speel verder in de Otti-Wereld waar je gebleven was. Anders moet je weer helemaal aan het begin van de eerste Otti-Wereld beginnen.

High Score Screen

If you made one of the top five high scores, you will be asked to enter your initials. Press the D-Button to cycle through the characters, then press Button 1 or 2 to enter that character. If you make a mistake and want to go back, press the D-Button left until you reach the character you want to correct. When you have entered your initials, press Button 1 or 2.

High-Score-Liste

Wenn Sie eine Punktzahl unter den besten fünf erreicht haben, können Sie Ihre Initialen in die High-Score-Liste eintragen. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um einen Buchstaben anzuwählen, und drücken Sie Taste 1 oder 2, um den angewählten Buchstaben einzugeben. Sollte Ihnen ein Fehler unterlaufen, drücken Sie die Richtungstaste nach links, bis das zu korrigierende Zeichen angewählt ist; geben Sie dann den neuen Buchstaben ein wie oben beschrieben. Wenn Sie die Eingabe beendet haben, drücken Sie Taste 1 oder 2 zur Bestätigung.

Ecran des scores élevés

Si votre score se situe dans l'un des cinq meilleurs, on vous demandera d'entrer vos initiales. Appuyez sur le Bouton D du haut ou du bas pour passer d'un caractère à l'autre et appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour entrer ce caractère. Si vous vous trompez et voulez revenir en arrière, appuyez sur le Bouton D de gauche jusqu'à ce que vous arriviez sur le caractère que vous voulez corriger. Lorsque vous avez terminé d'entrer vos initiales, appuyez sur le Bouton 1 ou 2.

Pantalla de alta puntuación

Si usted ha conseguido uno de las cinco mejores puntuaciones, le pedirán que introduzca sus iniciales. Presione el Botón D para pasar los caracteres, y luego presione los botones 1 o 2 para introducir ese carácter. Si comete un error y quiere volver atrás, presione el Botón D a la izquierda hasta que llegue al carácter que desea corregir. Cuando haya introducido sus iniciales, presione los botones 1 o 2.

Schermo del punteggio massimo

Se avete fatto un punteggio fra i cinque più alti, il gioco vi chiederà le vostre iniziali. Premete il pulsante D in alto o in basso per passare in rassegna i caratteri e quindi il pulsante 1 o 2 per impostarli. Se fate un errore e volete tornare indietro, premete il pulsante D a sinistra sino a raggiungere il carattere da correggere. Per impostare le vostre iniziali, premete il pulsante 1 o 2.

Poängrekord

Om du lyckas ta tillräckligt många poäng för att hamna bland de fem bästa, kommer du att bli ombedd att mata in dina initialer. Använd styrtangenten D för att gå igenom bokstäverna, och tryck därefter på knapp 1 eller 2 för att mata in ditt val. Om du matar in fel bokstav och vill gå tillbaka, vicka styrtangenten D åt vänster tills du kommer till den bokstav du vill rätta till. För att mata in dina initialer, tryck på antingen knapp 1 eller 2.

Het High Score Scherm

Als jouw score tot de vijf hoogste behoort, wordt je gevraagd om je initialen in te voeren. Druk op de R-Toets om de letters langs te gaan, druk daarna op Toets 1 of 2 om die letter in te voeren. Als je een fout maakt en terug wilt gaan, druk je op de R-toets op links totdat je de letter ziet die je wilt verbeteren. Als je je initialen ingevoerd hebt, druk je op Toets 1 of 2.

Otti-Hints

- Check out Training mode first to get a feel for the lay of the land without having to worry about how many Jelly Babies you collect.
- There are some hidden Bonus Areas full of Jelly Babies and free from enemies. If you are transported to one, the rule of thumb is grab, grab, grab.
- Remember the locations of switches, some stages have complicated switching systems.
- Take your time, there are no bonuses to be gained from rushing a stage.
- If you can't reach a platform by jumping, try sucking it with Bruno's trunk.

Otti-Tips

- Verwenden Sie zu Anfang den TRAINING-Modus, damit Sie sich mit den Gegebenheiten vertraut machen können, ohne daß Sie eine Mindestmenge von Gummibärchen sammeln müssen.
- Es gibt im ganzen Spiel einige verborgene Bonusräume voller Gummibärchen und ohne Gegner. Wenn Sie einen solchen Raum finden, gibt es nur noch eines: einsammeln, was das Zeug hält!.
- Es ist empfehlenswert, sich die Lage der Schalter einzuprägen — einige Spielstufen verfügen über ziemlich komplizierte Schalteranordnungen.
- Überstürzen Sie nichts — Sie erhalten keinen Bonus, wenn Sie eine Stufe in Rekordzeit absolvieren.
- Wenn Sie eine Plattform durch Spingen nicht erreichen können, versuchen Sie sie mit Brunos Rüssel anzusaugen.

Conseils Otti

- Commencez à jouer dans le mode TRAINING pour reconnaître le terrain sans devoir vous inquiéter sur le nombre de Bonbons-Bébés en Gelée que vous devez accumuler.
- Il y a certaines zones de bonus cachées pleines de Bonbons-Bébés en Gelée et sans ennemis. Si vous êtes transporté dans l'une d'elles, la règle qui s'impose est "ramassez, ramassez, ramassez".
- Rappelez-vous des endroits de commutateurs — Certaines phases sont dotées de systèmes de commutateurs compliqués.
- Prenez votre temps, vous ne gagnerez aucun bonus finissant une phase plus rapidement.
- Si vous ne pouvez pas atteindre la plate-forme en sautant, essayez de l'aspirer avec la trompe de Bruno.

Otti-Pistas

- En primer lugar juegue en el modo de Entrenamiento para familiarizarse con el terreno sin tener que preocuparse por la cantidad de muñecos de caramelo a conseguir.
- Hay algunas zonas de bonificación llenas de muñecos de caramelo y sin enemigos. Si da con una de éstas, la regla a seguir es agarrar, agarrar y agarrar.
- Recuerde la ubicación de los interruptores, ya que algunas etapas tienen complicados sistemas de interruptores.
- Tómeselo con calma, no conseguirá bonificaciones por correr en una etapa.
- Si no puede alcanzar una plataforma saltando, intente aspirarla con el baúl de Bruno.

Suggerimenti

- All'inizio giocate nel TRAINING (per principianti) dove potete concentrare la vostra attenzione sul gioco senza dovervi preoccupare di quante bamboline dolci avete raccolto.
- Ci sono aree premio nascoste piene di bamboline dolci e libere da nemici. Se ne trovate una prendete tutto quello che potete.
- Cercate di ricordare la posizione dei vari interruttori. Alcune fasi hanno un sistema di interruttori molto complicato.
- Fate con calma. Correndo non guadagnate alcun punto.
- Se non riuscite a raggiungere una certa piattaforma saltando, provate a risucchiarla con la proboscide di Bruno.

Otti-tips

- Låt din första spelomgång bli en träning, så du fattar hur landet ligger. På så vis kan du koncentrera dig mer på hindren än bry dig om att samla massor av gelégodis.
- Gömda här och var är bonusområden som är fulla av godis och fria från fiender. Om Bruno transporteras till ett av dessa områden så gäller bara en sak: fyll fickorna med så mycket gelégodis du kan!
- Kom ihåg var omkopplarna ligger — en del zoner har riktigt kluriga kopplingssystem.
- Ta god tid på dig; du får inga extra guldstjärnor i kanten om du rusar igenom zonerna på kortast möjliga tid.
- Om du inte kan nå en plattform genom att hoppa, försök att suga den åt dig genom att dra in luft med snabeln.

Otti-Tips

- Kies eerst voor de Training stand, om het land een beetje te onderzoeken zonder dat je Jelly Babies hoeft te verzamelen.
- Er zijn een paar verborgen Bonus Gebieden die vol met Jelly Babies liggen en waar geen vijanden zijn. Als je in zo'n gebied terechtkomt, zorg dan dat je pakt wat je pakken kunt.
- Onthoud waar je de schakelaars kunt vinden, sommige gebieden hebben hele ingewikkelde schakelsystemen.
- Overhaast je niet, want daar win je geen bonussen mee.
- Wanneer je niet op een platform kunt komen door te springen, probeer het dan naar je toe te zuigen met Bruno's slurf.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega 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 ausschlieBlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, 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!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

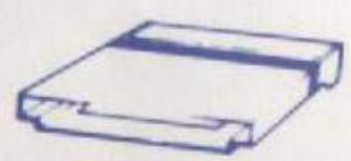
Pour une utilisation appropriée

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 système de vidéoprojection. 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 vidéoprojection à grand écran. ATTENTION! Cet avertissement ne concerne en aucun cas les téléviseurs classiques.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega 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 el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

① Non bagnatela!
② Non piegatela!
③ Evitate i colpi violenti!
④ Non esponetela alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiatela o colpitela!
⑥ Non lasciatela vicino a fonti di calore!
⑦ Non bagnatela con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugatela bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulitela con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimettetela nella sua custodia.

- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitate l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi sui televisori a proiezione a grande schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

① Aktas för fukt och vatten!
② Får ej vikas!
③ Får ej utsättas för stötar!
④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten: torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.

- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stoot er niet hard tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte 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 projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.

④ 

⑤ 

⑥ 

⑦ 

SEGA

Printed in Japan

672-1489-50

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.