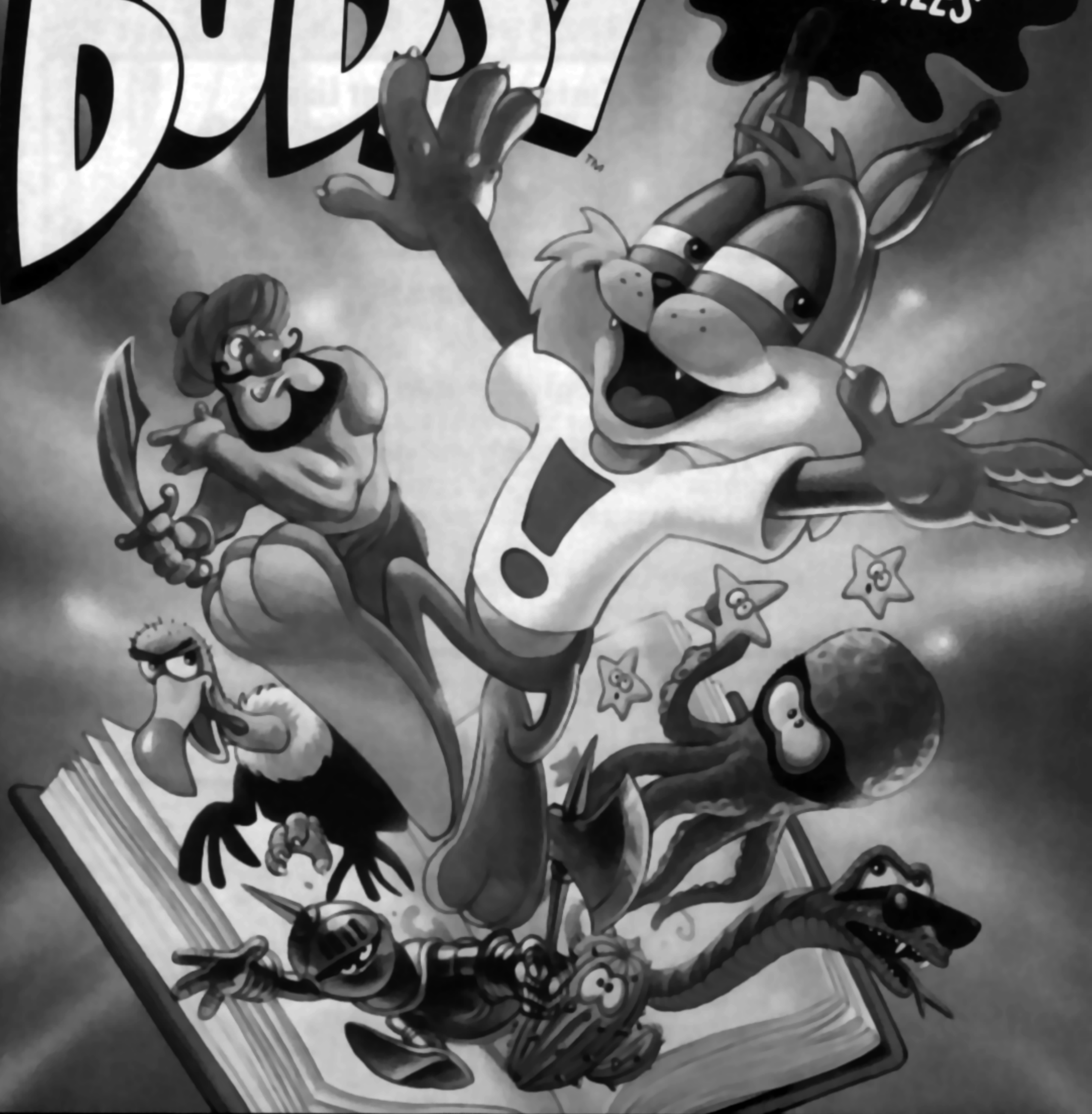


BUBSY™

In:
FRACTURED
FURRY TALES



JAGUAR™

6 4 - B I T

MANUEL DE JEU

BUBSY™

In:
**FRACTURED
FURRY TALES**

JAGUAR™ Système Interactif Multimédia **Manuel de Jeu**

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue pour n'être utilisée qu'avec la console Atari Jaguar.

- Ne la pliez pas, ne l'écrasez pas et ne l'immergez pas dans un liquide
- Ne la laissez pas au soleil, ni près d'une source de chaleur
- Reposez-vous fréquemment pendant le jeu

Atari Corporation ne peut garantir l'exactitude de la documentation au-delà de sa date de parution et décline toute responsabilité en cas de changements, erreurs ou omissions. La reproduction totale ou partielle de ce manuel est interdite sans autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

Bubsy, Bubsy II and the Bubsy Character are Trademarks of Accolade Inc. © 1991, 1994 Accolade Inc. All Rights Reserved. Licensed to Atari Corporation. © 1994 Atari Corporation. Atari, the Atari logo and Jaguar are trademarks or registered trademarks of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System.

TABLE DES MATIERES

Perrault Sens Dessus Dessous

Commencer A Jouer

Options De Jeu

Controles De Jeu

La Grande Adventure De Bussy

Bienvenue Au Pays Des Merveilles

Bussy Et Le Haricot Géant

Bussy Et Les Mille Et Une Nuits

WaterBussy

Bussy Et Grétel

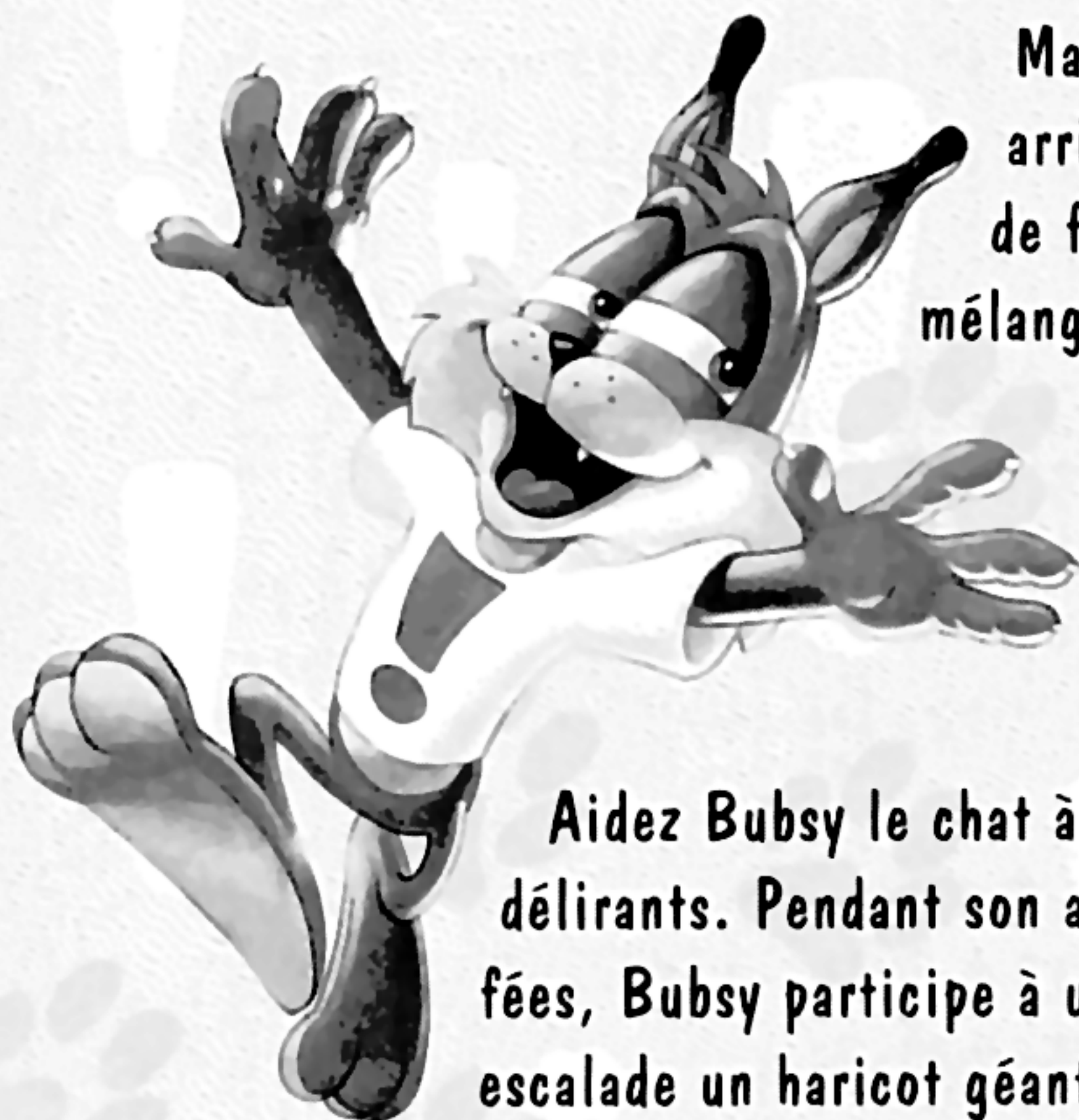
Quelques Mechantes Bebetes

Element A Ramasser

Trucs Et Astuces

Mots De Passe

PERRAULT SENS DESSUS DESSOUS



Mais qu'est-ce qui est arrivé à tous les contes de fées? Ils sont tout mélangés! Seul le courageux Bussy peut protéger les enfants du monde contre ces histoires idiotes et mélangées.

Aidez Bussy le chat à travers quinze chapitres délirants. Pendant son aventure au pays des fées, Bussy participe à un thé des plus étranges, escalade un haricot géant, plonge à 20,000 lieues sous les mers, visite la maison d'Ali Baba dans le désert et rencontre même Hansel et Gréteil. Et vous aurez à démêler des puzzles et découvrir des portes secrètes en cours de route.

Attention aux cactus insidieux, au géant à pattes d'eph, aux voutours qui portent des poids de 5 tonnes et autres machines à lancer des tartes à la crème.

Est-ce que ce sera un marchand de farine qui endormira dorénavant les enfants, ou Bussy peut-il remettre les contes de fées en ordre?

COMMENCER A JOUER

1. Insérez votre cartouche **Bubsy** dans l'emplacement cartouche de votre console interactive 64 bits Jaguar.
2. Allumez la console.
3. Appuyez sur le bouton **B** pour passer directement à l'écran de jeu.
4. Ou vous pouvez appuyer sur le bouton **Option** pour passer à l'écran d'options.

Si, pour une raison ou une autre, votre cartouche ne marche pas, ou si l'écran devient rouge, référez-vous à la garantie de la cartouche.

OPTIONS DE JEU

L'écran des options de jeu vous permet de changer les options de jeu selon vos préférences. Appuyez sur la manette vers le haut et vers le bas pour sélectionner les options, puis sur un bouton de tir pour passer d'un réglage à l'autre.



PLAYERS (JOUEURS)

Choisissez le nombre de joueurs: 1, 2 avec deux manettes ou 2 avec une seule manette.

Vous pouvez changer la configuration des boutons:

Par défaut:

Bouton C: Regarder

Bouton B: Sauter

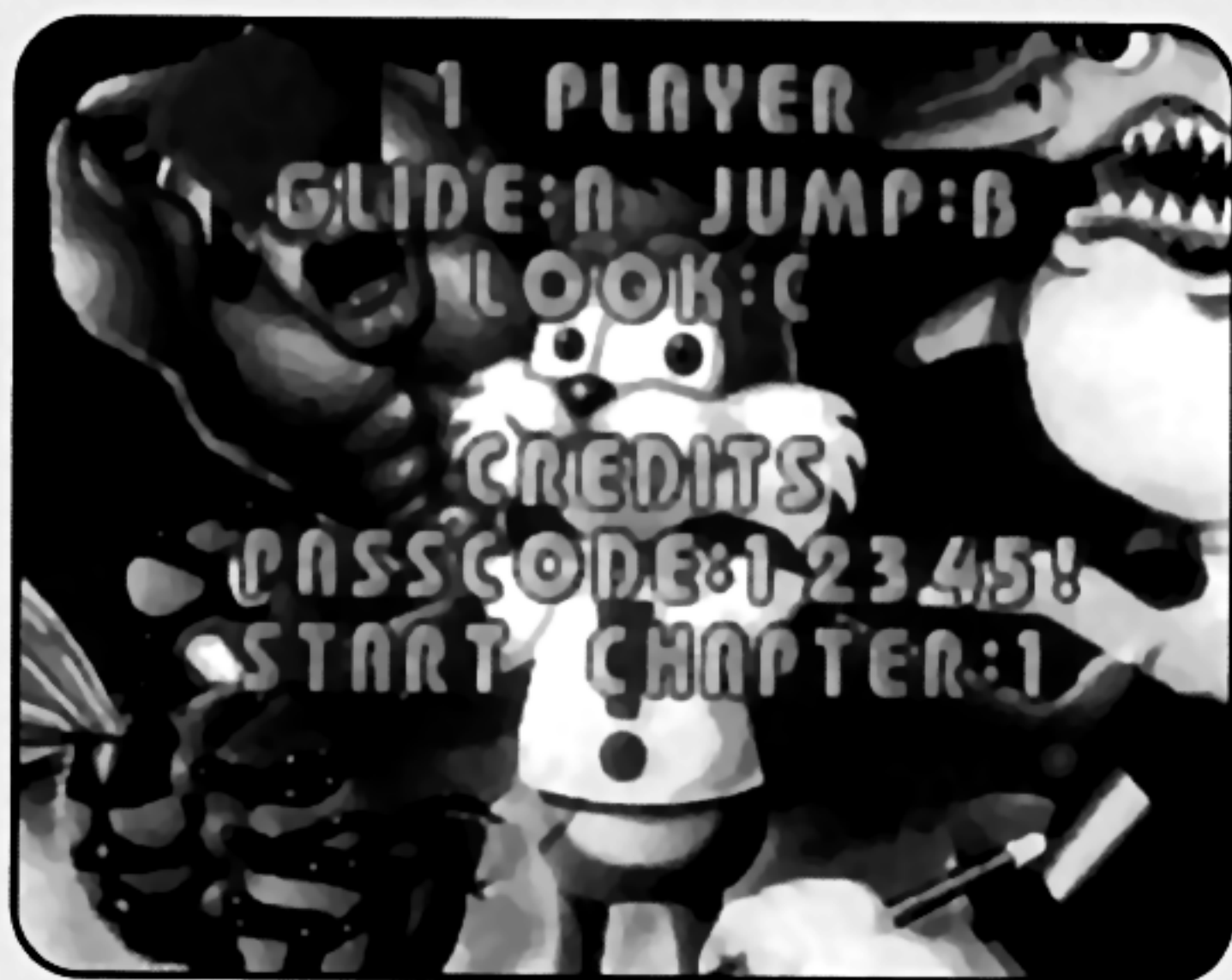
Bouton A: Planer

VIEW CREDITS

Vous pouvez assister au générique de tous ceux qui vous ont offert ce jeu.

ENTER PASSCODES

Vous pouvez entrer le code pour un niveau de votre choix. Ce code vous est indiqué quand vous avez terminé un niveau. Pour entrer le code, utilisez le pavé numérique pour entrer chaque numéro, puis appuyez sur le bouton A, B ou C pour confirmer le code.



START CHAPTER

Pour commencer le chapitre que vous avez sélectionné (le chapitre 1 par défaut); sélectionnez cette option, puis appuyez sur le bouton A, B ou C.

CONTROLES DU JEU



PAUSE:

Fait une pause dans le jeu

NOTE:

Quand vous faites une pause, vous pouvez changer le volume de la musique et des effets sonores. Appuyez sur le bouton B pour changer le volume sonore. Appuyez sur le bouton A pour ajuster le volume de la musique.

MANETTE

HAUT Regarder vers le haut

BAS Se baisser

DROIT Commencer à marcher vers la droite.

Si vous continuez à appuyer sur la manette vers la droite, Bubsy se met à courir.

GAUCHE Commencer à marcher vers la gauche.

If you hold the pad to the left, Bubsy will run to the left.

* + # Réinitialise le jeu.

"0" Active ou désactive la musique.

BUTTONS

Bouton C + GAUCHE/DROIT/HAUT/BAS Bubsy reste immobile et regarde autour de lui, ce qui est très utile pour repérer les ennemis. Il arrive même que Bubsy puisse voir un ennemi qui ne l'a pas encore remarqué.

Bouton B Saut en hauteur.

Pour effectuer un saut aussi haut que possible, vous devez maintenir le bouton. La hauteur du saut dépend de la vitesse de Bubsy au moment où il saute.

Bouton A Saut/Planer.

Appuyez sur le bouton A pour effectuer un saut beaucoup plus petit. Enfoncez le bouton A pour faire planer Bubsy.

NOTE: Bubsy peut sauter très haut et planer sur de longues distances, mais il faut qu'il prenne beaucoup d'élan pour les meilleurs résultats. Il faut d'abord le faire courir très vite, puis le faire sauter et le faire planer lorsqu'il atteint le sommet de son saut. at the very peak of Bubsy's height.

LA GRANDE AVENTURE DE BUBSY



Le conte de fée un peu bizarre de Bubsy se déroule dans 5 mondes à 3 niveaux chacun. Mais Bubsy a intérêt à faire gaffe — il y a des tas d'ennemis qui l'attendent au tournant.

BIENVENUE AU PAYS DES MERVEILLES

Le pays des merveilles d'Alice est dans le désordre le plus complet. C'est pas du gâteau pour Bubsy, puisqu'il doit éviter des flamands roses néo-punk, des lièvres fous, des Bonnet Blanc et Blanc Bonnet et des cartes à jouer armées de lances.

Mais Bubsy est-il suffisamment fêlé pour affronter le Chapelier Fou?



BUBSY ET LE HARICOT GÉANT

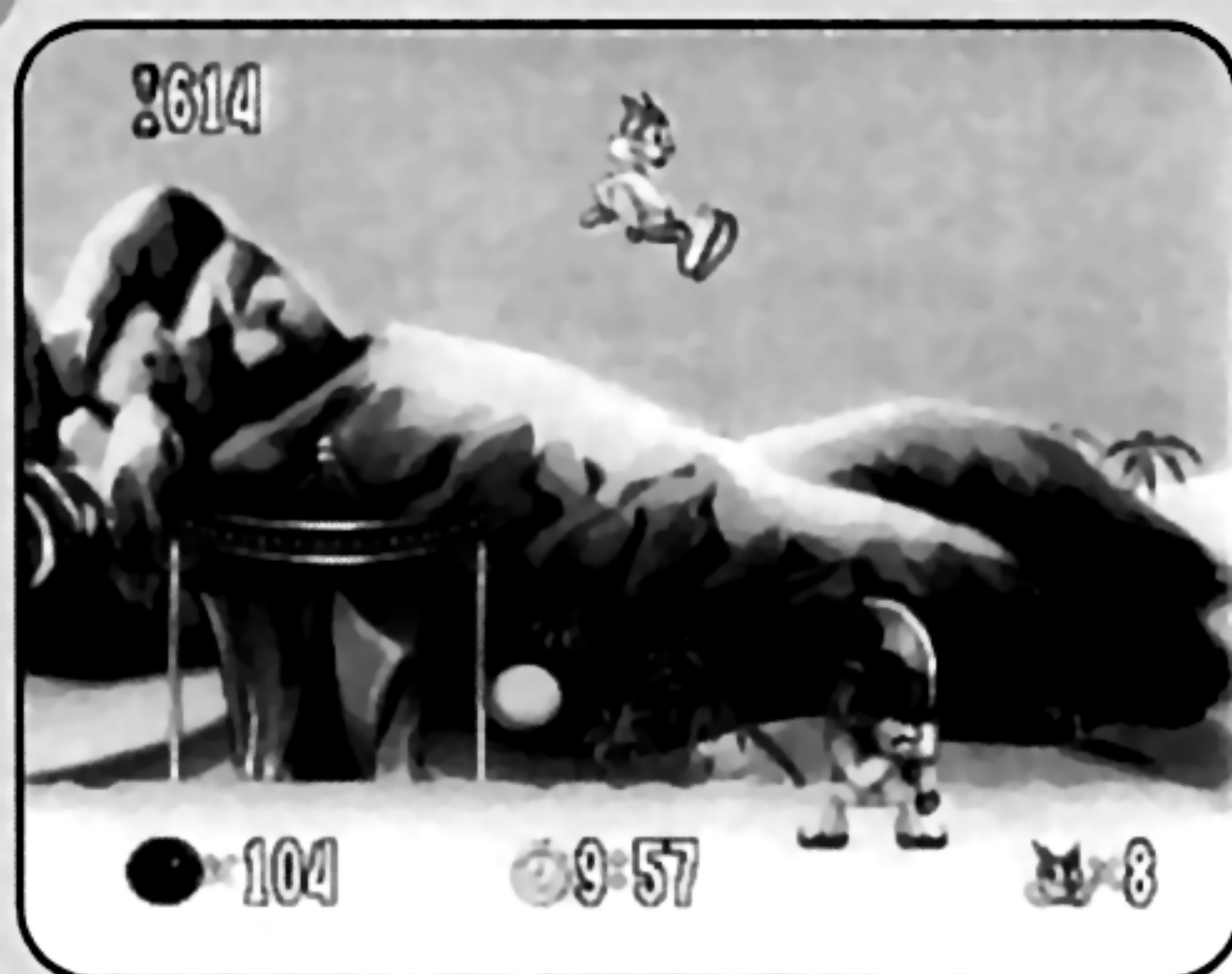
Le fleuriste avait pourtant dit qu'elles feraient pousser des jolies fleurs! Le monde du haricot est le résultat de quelques graines que Bubsy a acheté sur un coup de tête. Il doit maintenant grimper tout en haut de cette plante monstrueuse pour trouver un château mystérieux.

Mais une fois arrivé en haut, Bubsy découvre que le châtelain est loin d'être commode, et en plus, c'est le genre qui roule des mécaniques!



BUBSY ET LES MILLE ET UNE NUITS

Est-ce la réalité ou bien un mirage? Bubsy arrive au pays des pyramides et des chameaux, au coeur de l'Orient ancien. Il y trouvera bien des richesses, mais en attendant, il doit affronter des cactus contrariés, des serpents insidieux et une génie gargantuesque qui n'a aucune intention de retourner dans sa bouteille!



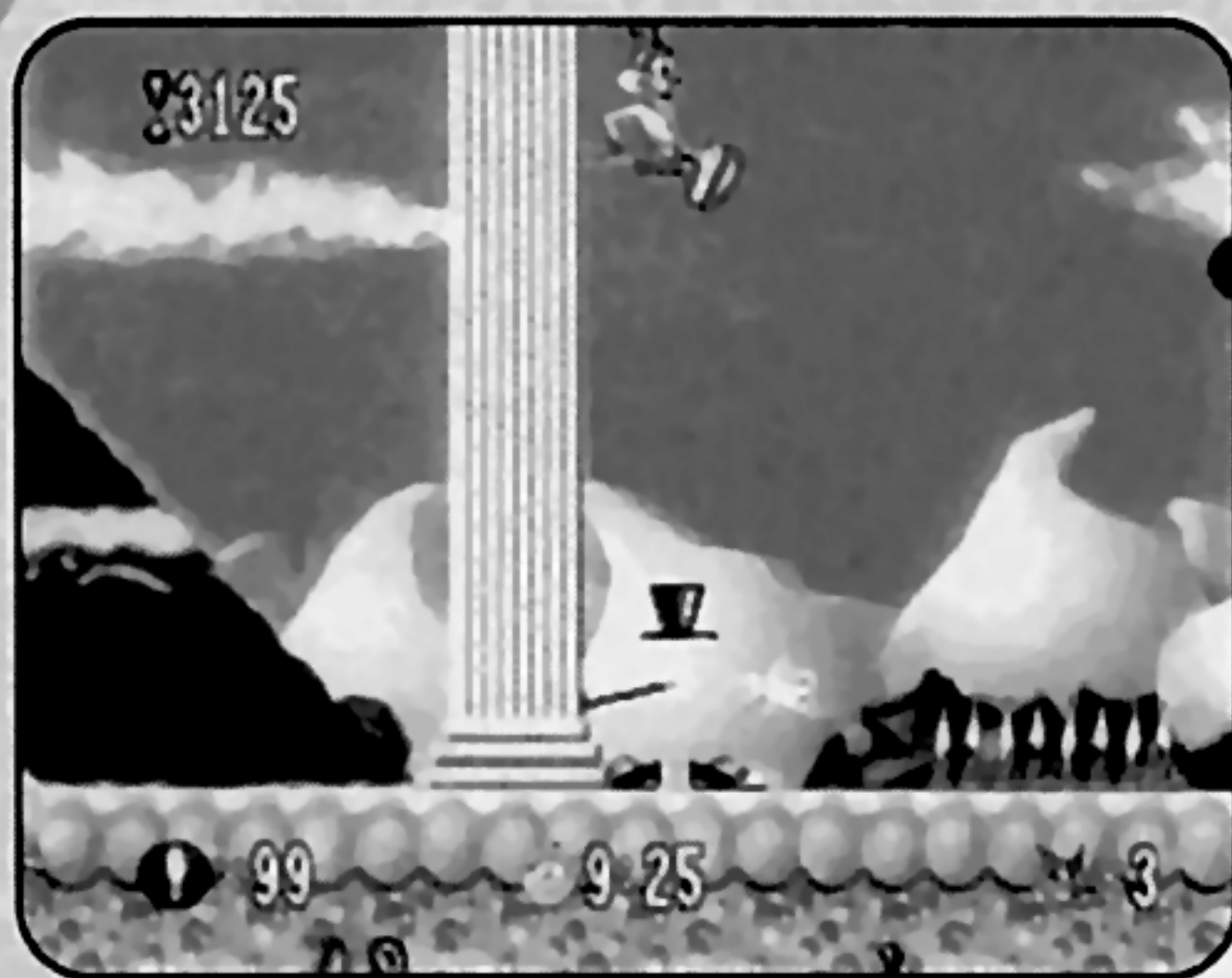
WATERBUBSY

Bubsy déteste l'eau plus que toute autre chose, mais il faut bien passer par là pour réussir la mission. Plongé au fond de la mer, Bubsy doit se défendre contre des sirènes surnoises, des requins affamés, des hippocampes hypocrites et... des hamsters aquatiques!?!



BUBSY ET GRÉTEL

Ces deux garnements ont transformé la forêt entière en un gigantesque gâteau! Bubsy doit éviter l'indigestion tout autant que les couverts criminels, les beignets fous et les biscuits broyeurs? Hansel et Grézel ont capturé la Mère l'Oie et c'est à Bubsy de la libérer afin de remettre tout en ordre au pays des fées.



QUELQUES MECHANTES BEBETES



Voici quelques méchants à écrabouiller, pulvériser et réduire en bouillie. Si vous ne le faites pas, Bubsy risque de faire "game over", ce qui ne serait pas très sympa, n'est-ce pas? Les ennemis disparaissent dans un nuage de fumée quand ils sont vaincus.

Mais attention: il y a des ennemis indestructibles, et à ce moment-là, il vaut mieux les éviter...

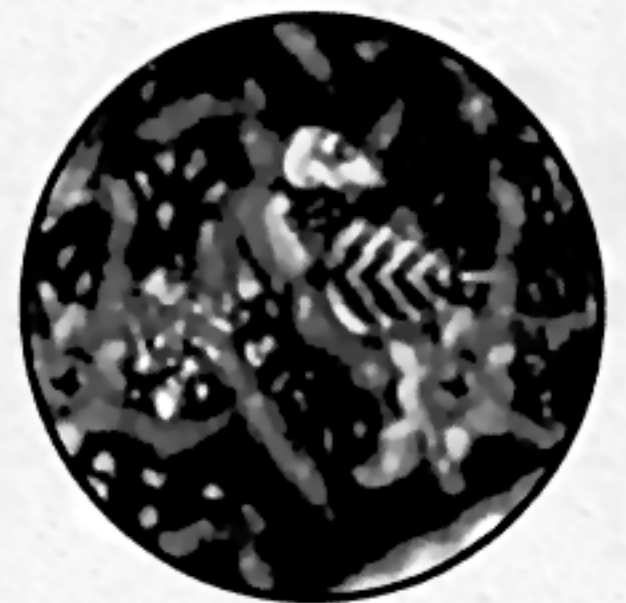


Flamands roses

Apparemment, le mouvement punk n'est pas encore mort. Attention à ces détraqués coiffés en mohawk: ils ont un caractère aussi tordu que leur esprit.

Guêpes

Déséquilibrées et suicidaires, ces bestioles sadiques attaquent Bubsy avec leurs dards mortels dès qu'elles le voient.



Cartes à jouer

Ces sinistres soldats sont bien plus qu'un simple jeu de cartes. Attention à leurs baïonnettes! Elles sont capables de réduire Bubsy à l'état de steak haché.



Escargots

Le sillage des escargots est drôlement glissant, mais si vous arrivez à sauter sur leur coquille, vous aurez une surprise édifiante.

Armures

Attention aux haches que brandissent ces armures, ou vous allez vous retrouver avec deux demi-Bubsy au lieu d'un seul!



Fourmis

Les apparences sont trompeuses. Les fourmis ont l'air d'être lentes et stupides, mais elles sont tout à fait capables de se ruer toutes ensemble sur Bubsy.



Cactus

Qui s'y frotte s'y pique! Attention à leur direct du droit particulièrement piquant.



Bouteilles d'eau

C'est pas du lait, Bubsy! Si ces kamikazes de la gourde vous ratent, elles se brisent en mille morceaux par terre.

Vautours

Attention à ces volatiles violents, sous peine de voir Bubsy transformé en Quand ils passent au dessus, ces sales oiseaux lâchent des poids de 5 tonnes sur la tête de Bubsy dans l'espoir de l'aplatir.

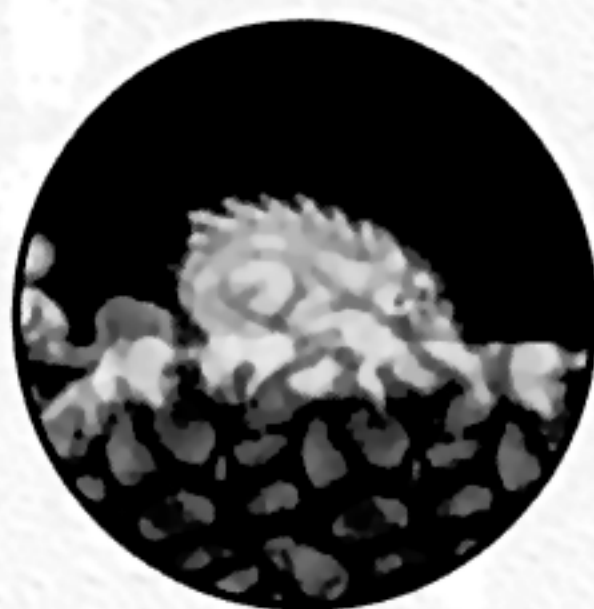


Serpents

Cachés dans les moindres zones d'ombre du désert, les serpents attendent que Bubsy s'approche, puis lui lancent des oeufs à l'aide de sa queue.

Lézards

Il vaut mieux laisser les lézards tranquilles, ou s'en est fini de Bubsy!



Requins

Ils ont les dents longues, très mauvais caractère et un appétit prononcé pour les petits chats. Bubsy a intérêt à éviter leurs mâchoires.



Anguilles électriques

Leur arrivée est annoncée par une lumière. Quand des anguilles sont dans les parages, elles font clignoter leurs squelettes pour signaler leur présence.

Sous-marin de hamster

Le sous-marin est piloté par un hamster fou. Si Bubsy s'approche de trop près, il lui tirera dessus.



Machine à tartes à la crème

Attention à ces perfides lance-tartes! Bubsy doit faire attention où il met les pieds s'il veut éviter de recevoir une tarte à la crème en pleine poire.

L'homme couvert

Ce gros tas de couteaux et de fourchettes s'agite en attendant de dévorer Bubsy.



ELEMENTS A RAMASSER

Ces objets permettront à Bubsy de sauver la Mère l'Oie des mains collantes de Hansel et Gréteil.



Ballons colorés

Ils vous rapportent des points supplémentaires.

Marqueurs de mi-parcours

Ils vous permettent de reprendre le jeu à cet endroit.



T-shirts

Ils donnent des vies supplémentaires à Bubsy.

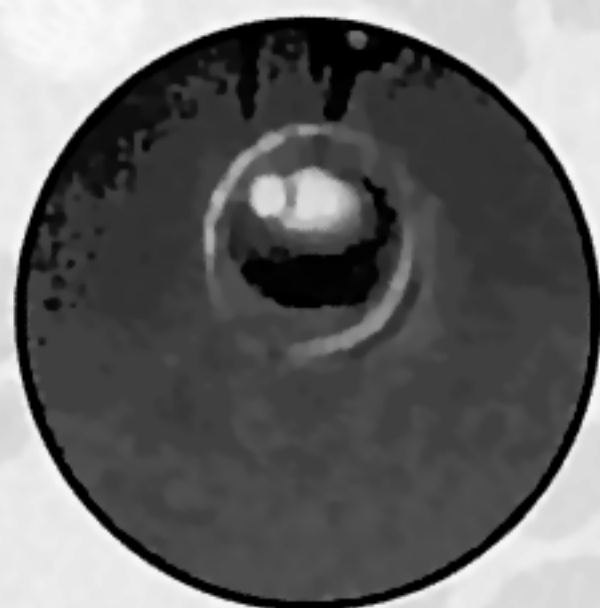


T-shirt clignotant

Ils rendent Bubsy invincible (mais ça ne dure pas).

Continuer

Ceci vous permet de reprendre le jeu depuis le début du dernier niveau commencé.



Grosse balle





Elle donne à Bubsy un nombre aléatoire de points.

Caisses

Elles contiennent des éléments qui peuvent être soit bons, soit mauvais.



TRUCS ET ASTUCES

-  Quand vous voyez un ennemi, faites-lui ce qu'il vous ferait, avant qu'il ne vous le fasse (pigé ?).
-  Bubsy déteste les douches, alors sortez vite de celle du Chapelier!
-  Évitez les objets rouges. Le vert, par contre, signifie "passez" au niveau des portes à pointes.
-  Il y a des filles qui tirent mieux que les garçons — attention aux shoots de Grétel!

MOTS DE PASSE



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GARANTIE

Atari garantiert dem Originalkäufer daß dieses Produkt frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist und gewährt bei normalem sachgemäßem Gebrauch eine Garantie von 90 Tagen vom Zeitpunkt des Erwerbs, angegeben auf Ihrem Kaufbeleg. Nach Ablauf der Garantiezeit gehen sämtliche Reparaturkosten zu Lasten des Käufers.

Diese Garantie verfällt, wenn das Modul geöffnet und/oder Teile davon entfernt worden sind oder wenn es im Zusammenhang mit anderen als den von Atari autorisierten Programmen oder Zubehörteilen benutzt wurde. Sollte das Produkt während der Garantiezeit einen Fehler anzeigen, bringen Sie es zu dem Händler bei dem es gekauft wurde, dieser wird die nötigen Schritte für Ersatz einleiten.

Atari übernimmt unter keinen Umständen die Gewähr für zufällig entstehende Schäden oder Folgeschäden aufgrund einer Nichteinhaltung der ausdrücklichen oder implizierten Garantiebedingungen. In einigen Staaten ist die zitierte Begrenzung von implizierten Garantien oder der Ausschluß von zufällig entstehenden oder Folgeschäden nicht zulässig. Aus diesem Grund ist es möglich, daß Teile der o.g. Garantiebedingungen nicht auf Sie zutreffen.

Lesen Sie dies bitte bevor Sie Ihr Atari System benutzen.

Bei sehr wenigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern ausgesetzt sind. Sie können einen Anfall erleiden, wenn sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt.

WARNUNG an Besitzer von Großbild-Leinwand-Fernsehern:

Durch stillstehende Bilder können dauerhafte Schäden in der Bildröhre, sowie Veränderungen des CRT Phosphors entstehen. Vermeiden Sie wiederholten und längeren Gebrauch der Videospiele auf Großschirm Projektfernsehgeräten.



Copyright 1994, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All rights reserved

J9020E
500720-002
Printed in USA