



**INSTRUCTION
MANUAL**

**The
Ottifants™**

SEGA

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:

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.**

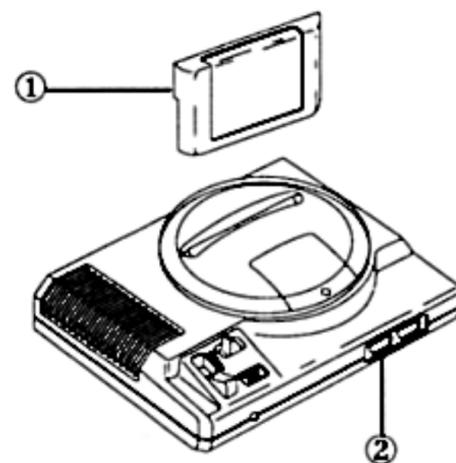
Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueurs uniquement.

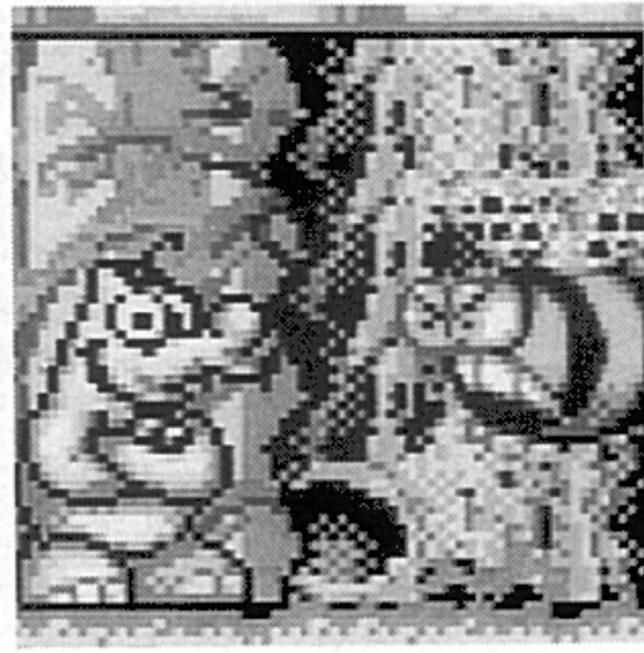
- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



Trouvez le père de Bruno

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

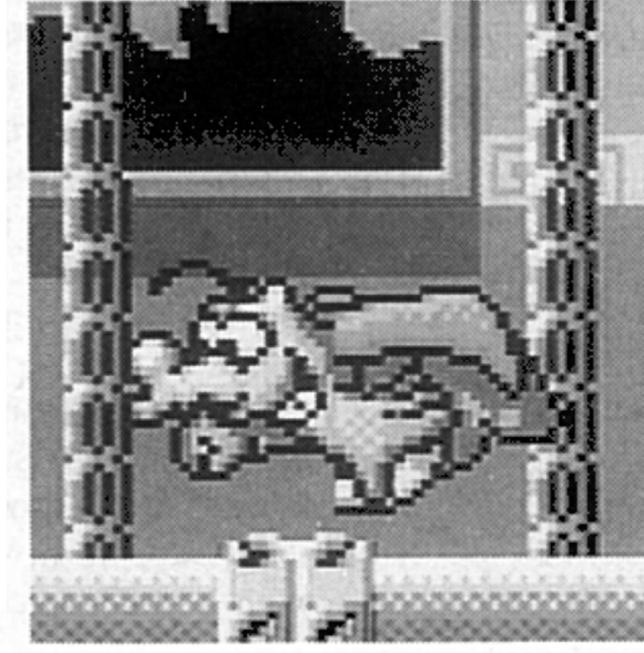
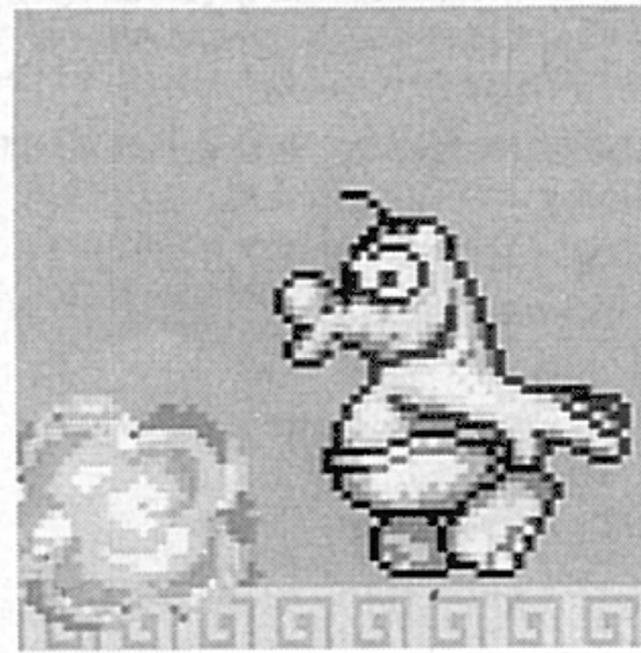




La maison, le sous-sol, le jardin, le chantier de construction, le bureau et la jungle... que l'imagination fertile de Bruno transforme en un monde de dangers et d'émotions. Les jouets le terrorisent lors de son périlleux passage dans la chambre. Le sous-sol devient une mystérieuse caverne funeste, le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

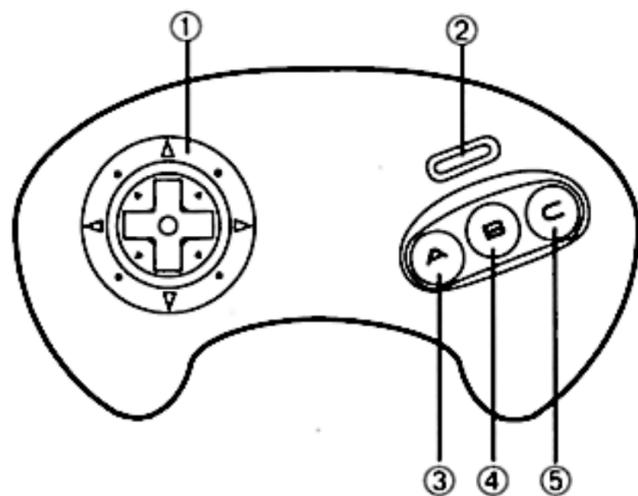


Aidez le bébé Ottifant! Aidez Bruno dans sa mission imaginaire de sauvetage de son père. Guidez-le dans des Mondes mystérieux ou fantastiques, afin qu'il évite les dangers et tire sur ses ennemis des bonbons grâce à sa trompe, tout en ramassant le maximum de Bébés en Gélatine qu'il peut trouver.



Prenez les commandes en main

- ① **Bouton directionnel** (Bouton D)
- Pour faire défiler les écrans de menus vers le haut ou le bas; appuyer vers la gauche ou la droite permet de changer les sélections dans l'écran Options.
 - Pour vous permettre de descendre ou de remonter dans l'alphabet lorsque vous êtes dans les écrans Password (mot de passe) et High Score (meilleur score); appuyer vers la gauche ou la droite permet de changer la sélection des lettres.
 - Pour déplacer Bruno vers la droite ou la gauche pendant la partie. Si vous appuyez sur le bouton vers le bas, Bruno s'assoit, sur le bouton vers le haut et sur le bouton de saut, il passe au mode Superfant.



- ② **Bouton Start**
- Pour commencer le jeu des *Ottifants*
 - Pour entrer les choix des écrans de menus.
 - Pour sortir des écrans Password ou Options.
 - Pour faire une pause et reprendre la partie.

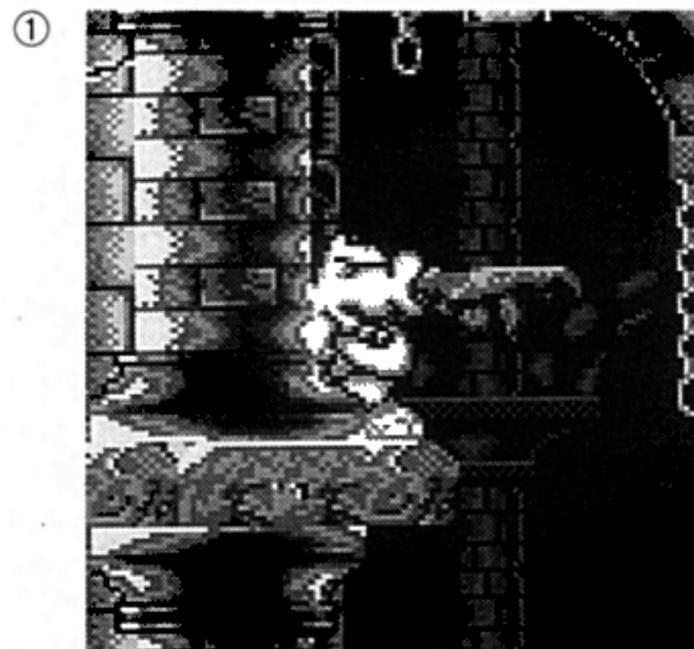
- ③④⑤ **Boutons A, B et C**
- Pour que Bruno saute ou tire des bonbons (les boutons sont alors nommés Jump (saut) et Fire (tir) sur l'écran Options).
 - Pour entrer les choix sur les écrans de menus.
 - Pour que Bruno passe aux modes Superfant ou Suck/Fire (aspiration/tir).

Les caractéristiques Otti

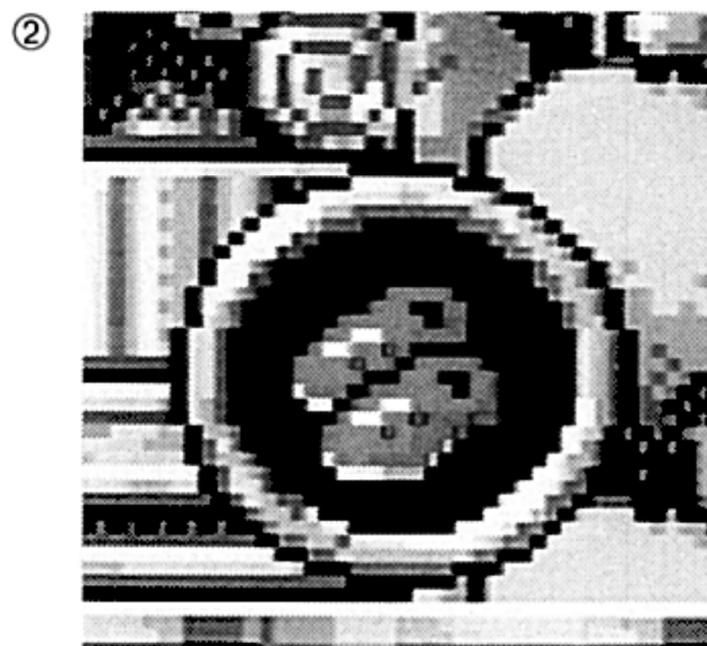
Bruno a plus d'un tour dans sa trompe pour l'aider à rester devant ses ennemis et à accumuler des points. Certains n'entrent en action que lorsqu'il ramasse une certaine combinaison de sucettes. Vous pourrez utiliser les autres immédiatement après le feu vert du mot "GO". Voici quelques exemples.

- ① **Aspiration/tir:** En appuyant dessus, Fire déclenchera le tir d'un bonbon de la trompe de Bruno. Si vous le maintenez enfoncé, Bruno aspire des objets avec sa trompe. Ce bouton a deux fonctions: attirer à soi les plates-

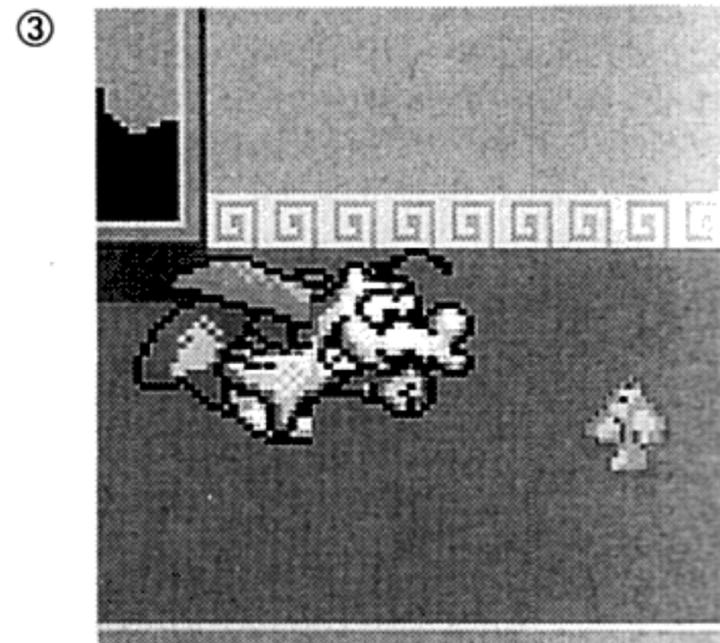
formes éloignées qui seront ensuite utilisées pour monter dessus; et projeter sur les ennemis les autres objets aspirés en appuyant à nouveau sur Fire.



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



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



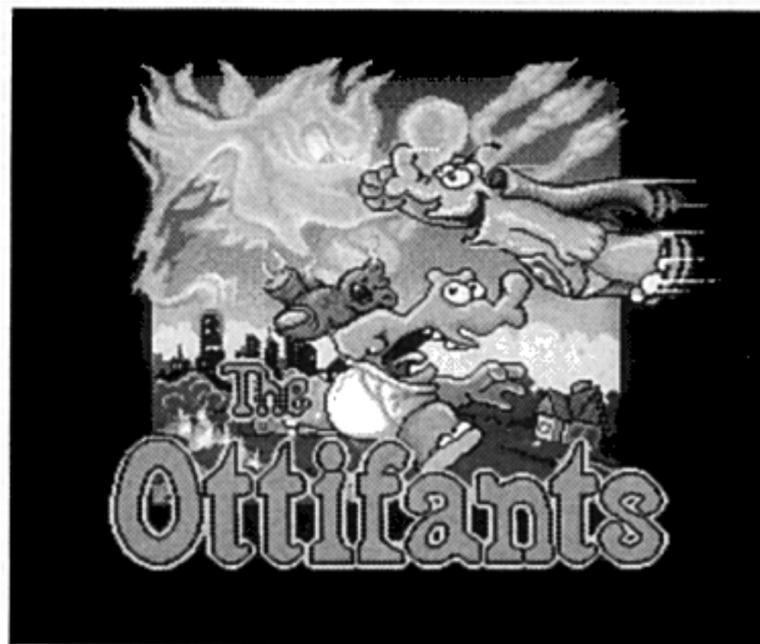
Faites des essais de combinaisons de sucettes pour trouver les autres aptitudes de Bruno. Il est incroyablement agile — surtout pour un Ottifant.

Pour commencer

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

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

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



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

Les Options

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

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

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

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

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

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

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



Le mot de passe

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

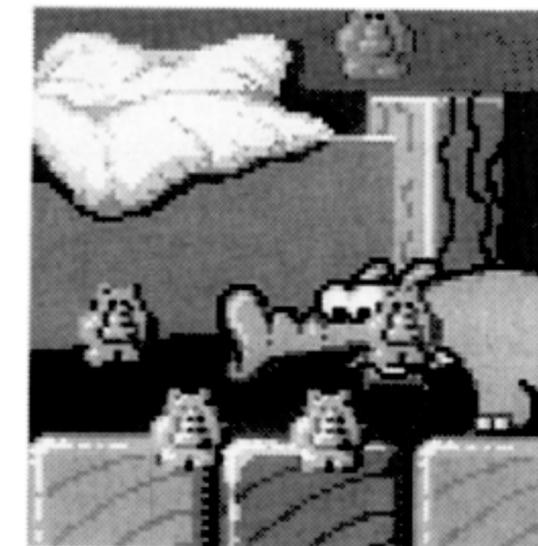
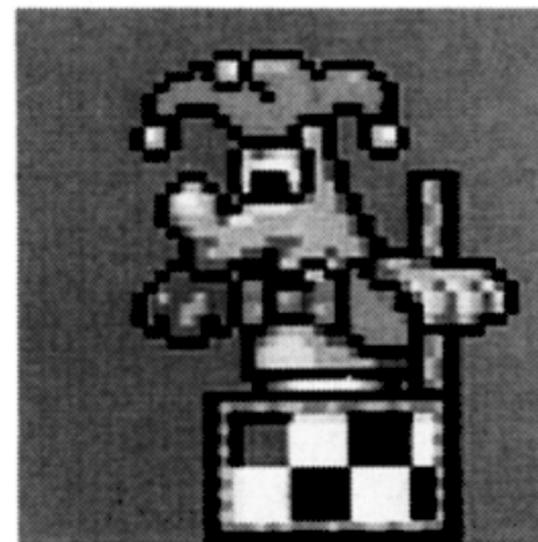
L'incroyable voyage commence

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

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

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

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



Les Ottifants à rechercher

Vous trouverez des amis dans les endroits les plus inattendus. Bruno a deux sortes d'alliés. Arrêtez-vous pour bavarder rapidement avec l'Ottifant-dans-sa-boîte, il sert de point de contrôle. Si vous perdez une vie, vous recommencerez à partir du dernier point de contrôle sans devoir aller au début du Niveau.



Les Mondes Otti

La maison (House)

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

Le sous-sol (Basement)

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

Le Jardin (Garden)

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

Le chantier de construction (Building site)

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

Le bureau (Office)

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

La jungle

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

Les barrières et les bonus cachés

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

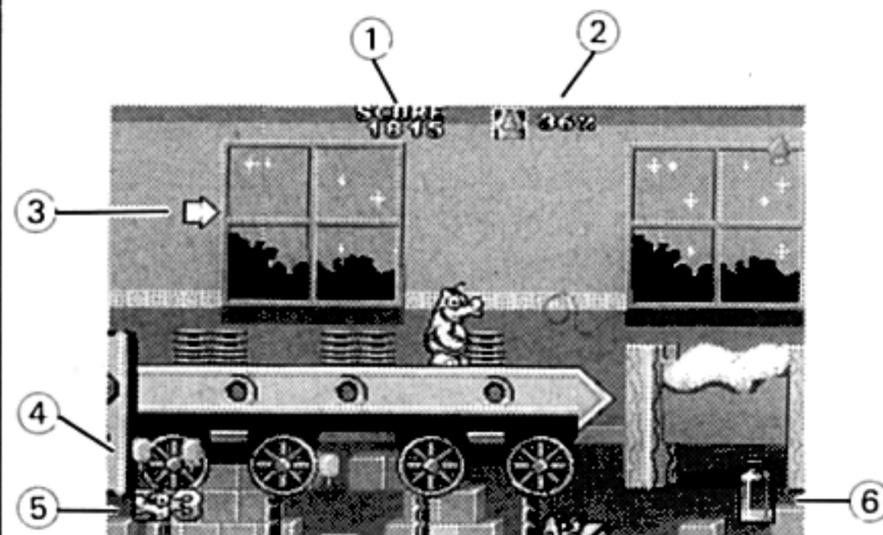
Bien qu'il vous faille passer dans les six Mondes Otti, vous devrez quand même affronter votre pire ennemi: le chef du père de Bruno, M. Kaluppke.



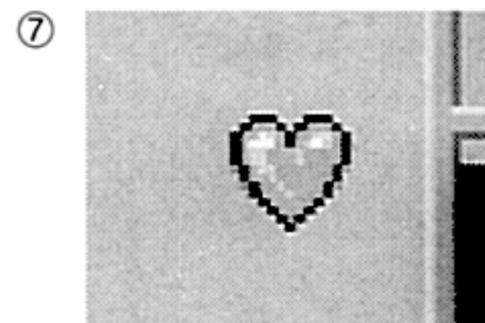
L'avance des Ottifants

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

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



- ③ La **Flèche** apparaît périodiquement pour vous montrer dans quelle direction vous devez aller.
- ④ Les **Sucettes** indiquent les sucettes ramassées pendant le Niveau actuel.
- ⑤ Les **Vies** vous indiquent combien de vies il vous reste.
- ⑥ Le **Jus d'Orange** vous permet de savoir dans quelle mesure votre vie actuelle est endommagée.
- ⑦ Recherchez les PLUS-1. Ils vous donnent une vie supplémentaire.



- ⑧ Il existe une carte de chaque Monde Otti. N'oubliez pas de la prendre.



Continuation/Fin de la partie

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

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

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



Les conseils de Bruno

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



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

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

672-1376-50

© OTTIFANT PRODUCTIONS INC.
©1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan