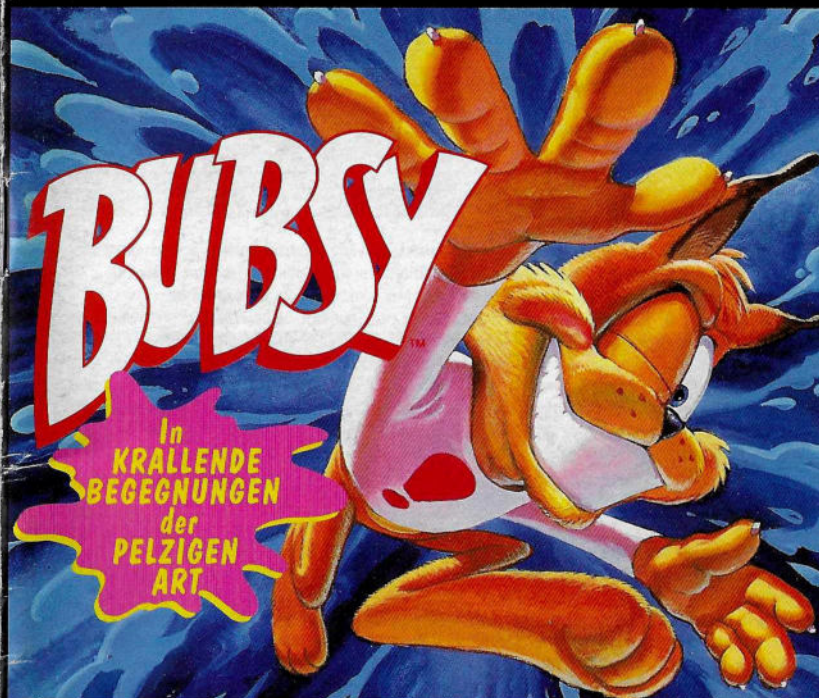


ACCOLADE™



ABC Import & Export AG, Baggastiel 48,
CH-9475 Sevelen
ABC Marketing und Vertrieb GmbH,
Letzstrasse 32a, A-6807 Feldkirch.

Printed in Japan



SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

ACCOLADE™

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

DANKSAGUNGEN

Produziert von: **John A.S. Skeel** und **Cynthia Kirkpatrick**; Entwurf: **Michael Berlyn**; Zusätzl. Entwurf: **Cynthia Kirkpatrick**, **John A.S. Skeel** und **D. Scott Williamson**; Künstlerische Gestaltung: **Beckett Gladney**; Bubsy-Entwurf und Animation: **Ken Macklin**; Musikkomposition: **Matt Berardo**; Programmierung: **D. Scott Williamson** und **Joel Seider** von Solid Software; Super Nintendo Musik und Ton: **Mike Cihak** und **Matt Scott** von Byte-Size Sound; Zusätzl. Programmierung: **Robert Calfee** und **Mike Schwartz**; Animation und Hintergründe: **Adrian Bourne**, **Beckett Gladney**, **Ken Macklin** und **Michael McLaughlin**; Zusätzl. Animation und Hintergründe: **Frank Cirocco**, **Scott Heckenlively**, **Kathy Rudis**, **Gail Redmond**, **Taunya Shiffer** und **Jeff Sturgeon**; Koordination der Qualitätssicherung: **James Kucera**; Qualitätssicherung: **Steve Graziano**, **Scott Barnes**, **Robert Nagashima**; Musiktreiber: Urheberrecht 1992 Chip Level Designs

GENERIQUE

Production : **John A.S. Skeel** et **Cynthia Kirkpatrick**; Conception : **Michael Berlyn**; Conception supplémentaire : **Cynthia Kirkpatrick**, **John A.S. Skeel** et **D. Scott Williamson** ; Conception artistique : **Beckett Gladney** ; Conception et animation de Bubsy : **Ken Macklin**; Musique : **Matt Berardo**; Programmation : **D. Scott Williamson** et **Joel Seider** de Solid Software; Musique et son : **Mike Cihak** et **Matt Scott** de Byte-Size Sound; Programmation supplémentaire : **Robert Calfee** et **Mike Schwartz**; Animation et décors : **Adrian Bourne**, **Beckett Gladney**, **Ken Macklin** et **Michael McLaughlin**; Animation et décors supplémentaires : **Frank Cirocco**, **Scott Heckenlively**, **Kathy Rudis**, **Gail Redmond**, **Taunya Shiffer** et **Jeff Sturgeon** ; Coordination du contrôle qualité : **James Kucera**; Contrôle de la qualité : **Steve Graziano**, **Scott Barnes**, **Robert Nagashima**; Module musical. Copyright 1992 Chip Level Designs

ACCOLADE

Bubsy™ © 1993 Accolade Inc.
All rights reserved. Bubsy is a
copyright of Accolade, Inc.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT
SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR,
DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN.
ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL.
WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE
SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAST.
CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A
APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX
NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION,
DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ
CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES
ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE
COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM.

IN DEN SAMTSCHWARZEN WEITEN DES
UNIVERSUMS LAuern UNBEKANNTE SCHRECKEN...



HIER GIBT ES WESEN, DIE DIE GRENZEN DER
VORSTELLUNGSKRAFT HERAUSFORDERN.



WESEN WIE DIE
WOLLIES, DEREN
UNGEZÜGELTE
GIER NACH
WOLLE IN ALLEN
GALAXIEN DEN
STOFF VON
LEGENDEN
BILDET.



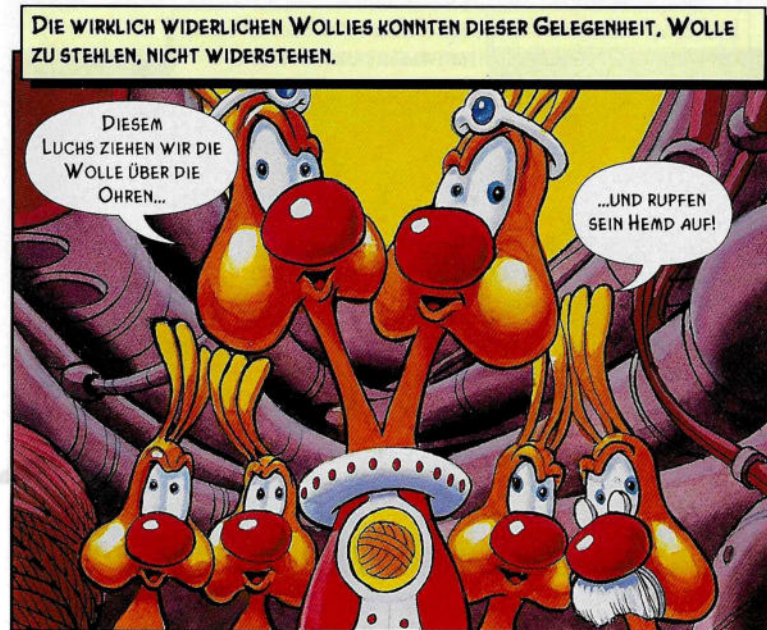
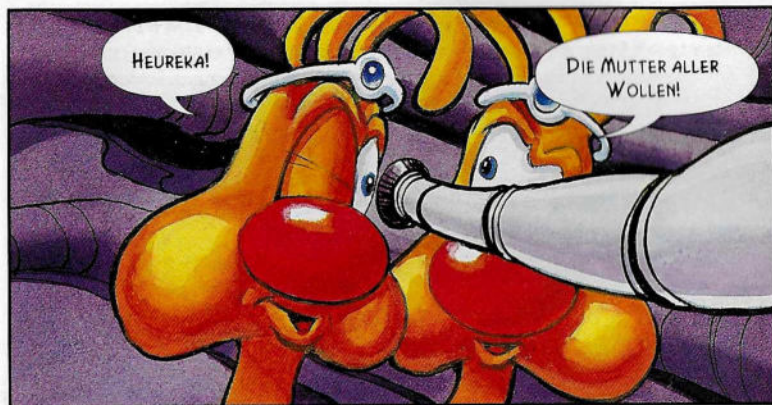
UND VON ALLEN WOLLIES SIND DIE ZWILLINGSKÖNIGINNEN VON RAYON,
POLY UND ESTER, AM GIERIGSTEN AUF DIE FLAUSCHIGE FASER.

NUN PROFESSOR
NYLON...

...HABEN SIE EINEN
NEUEN PLANETEN
GEFUNDEN,
DESSEN
WUNDERVOLLE WOLLE
WIR PLÜNDERN KÖNNEN?

JA, EURE BESTICK-
TEN HOHEITEN.
SEHT NUR DURCH
MEIN FASEROPTIS-
CHES WOLLOSKOP.





UND BALD WURDE DAS GEWEBE DES UNIVERSUMS VON IHREN GEFÜRCHTETEN SEIDENEN UNTERTASSEN DURCHSTOßEN.



EIN LUCHS - BEREIT, WOLLENS UND FÄHIG, DIE RECHTE DER UNTERDRÜCKTEN ZU VERTEIDIGEN



ABER DIE WOLLIES HATTEN SICH FÜR EINE INVASION AUSGERECHNET DAS TERRITORIUM EINES BÖSARTIG FAUCHENDEN LUCHS-KATERS AUSGEWÄHLT.



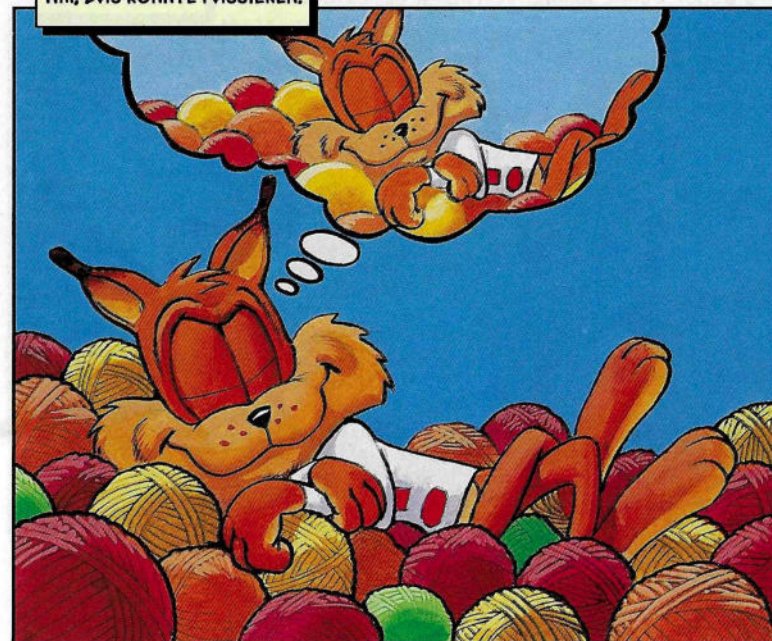
...UND DIE BÖSEN ZU BESEITIGEN...



...UND GANZ ALLGEMEIN HELDENHAFT UND POLITISCH KORREKT ZU HANDELN.



HM, DAS KÖNNTE PASSIEREN.



UND SO MACHTEN SICH DIE SCHÄNDLICHEN, ÜBLN WOLLIES DARAN, BUBSY'S WOLLE EINZUSACKEN.



BUBSY WURDE SCHNELL VON DEN WOLLIES ANGSAUGT.

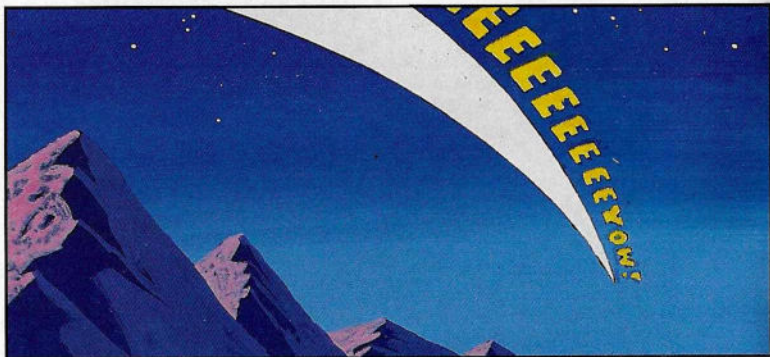


UND IN ATEMBERAUBENDER GESCHWINDIGKEIT
WURDE ER ZUERST ABGESTOSSEN...

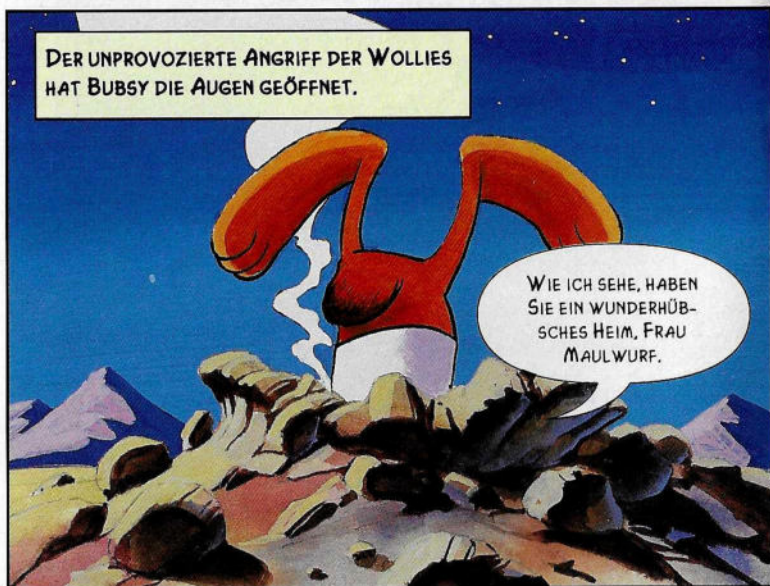


UND DANN HINAUSGESTOSSEN.

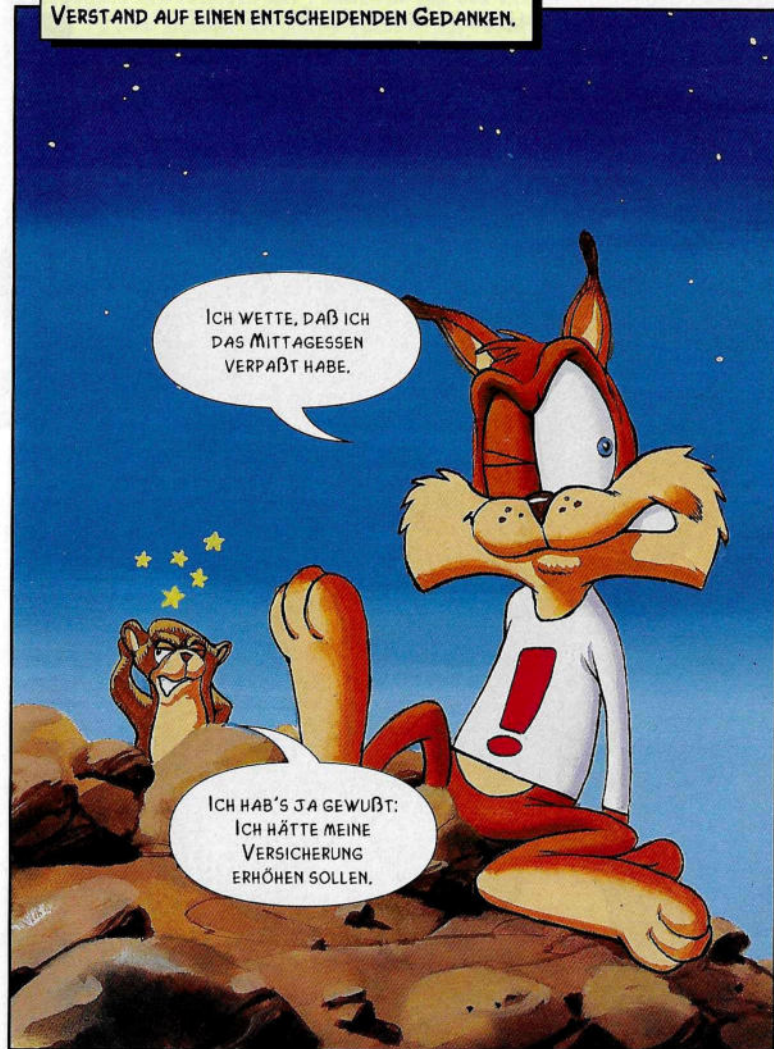




DER UNPROVOZIERTE ANGRIFF DER WOLLIES
HAT BUBSY DIE AUGEN GEÖFFNET.



UND KONZENTRIERT SEINEN MESSERSCHARFEN
VERSTAND AUF EINEN ENTSCHEIDENDEN GEDANKEN.



UND SO BEGINNT EIN FESSELNDES, RASEND SCHNELLES, NERVENAUFREIßENDES SUPERABENTEUER, BEI DEM ES SCHLAG AUF SCHLAG GEHT...



KRALLENDE BEGEGNUNGEN DER FELINEN ART.

GEBRAUCHSANWEISUNG FÜR EINFÜHRUNG UND IMPLEMENTATION VON "KRALLENDE BEGEGNUNGEN DER PELZIGEN ART", GAME PAK FÜR DEN SNES.

Schritt 1: Faßt den ergonomisch gestylten Behälter aus Plastik des Game Pak mit beiden Händen, wobei ihr darauf achten müsst, dass Beschreibungsaufkleber nach Norden zeigt.

Schritt 2: Versichert euch, dass Schnittstellenverbindungen der Game Pak-Maschine zum Mittelpunkt des Planeten zeigen.

Schritt 3: Stellt euch gelockert vor das Super Nintendo System, mit beiden Füßen leicht auseinander und saugt die ganze Energie zu dem System auf, indem ...



Hey, Moment mal! Das Zeug hab' ich vorher noch nie gesehen. Welcher Gipskopt schreibt das hier denn? Stephen King sollte diese Anweisungen schreiben. So steht's in meinem Vertrag, verstanden? Holt mir sofort Stephen King ans Telefon. Ich werde....

Oh, ich verstehe. Zeigs dem alten Bubsy, soda er ausflippt und es selbstmacht. Ein paar Märker sparen, er ist ja auch nur ein Luchs. Das ist es, gell?

Aber nicht dieses Mal, meine Freunde. Ich stell' mich nicht hierhin und halte eine dumme Rede, wie die Wollies das ganze Garn der Welt für ihre üblen Ziele geklaut haben und wie Ihr jeden Wollie, der Euch vor die Augen kommt, zerschmettern sollt und jedes Wollknäuel, das Euch unterkommt, schnappen sollt. Nicht mit mir; nicht in diesem Leben. Findet jemand anderes, der darüber erzählen kann, wie man durch das Dorf kommt, am Karneval vorbei, eine Fahrt mit dem Zug durch die Schlucht nimmt und den Fluß runter zum Wald fährt.

Und außerdem, das große Mutterschiff der Wollies am Ende ist ein Geheimnis. Das ist nichts, worüber Du sowieso reden willst. So kannst Du nämlich gewinnen.

Jawohl, man muß schon ziemlich helle sein, um so jemanden wie diesen Luchs reinzulegen. Ich werd' grad noch über geheime Warphöhlen der Wollies reden, die voll mit Garn und so Zeug sind. Vergiß es, nicht mit mir. Ihr Typen wollt wohl, daß ich hier alles mache. Vielleicht wollt Ihr ja auch, daß ich jetzt den Abfall rausbringe?

Inhaltsverzeichnis

Los geht's.....	19
Es ist wirklich eine Frage der Kontrolle.....	21
Rumspielen.....	23
Sammlerstücke.....	25
Die T-Shirt-Manie.....	26
Kostenlose Fahrten.....	27
Außerirdische Eindringlinge und andere Bösewichte.....	30
Was zu vermeiden ist.....	31

LOS GEHT'S!

Ich kann's kaum erwarten, loszulegen. Wollknäuel zu sammeln..., Abenteuer.... Und am besten vor allem: Die Wollies zu vernichten. Ah, das Leben ist schön...

Das ist, was ich mache....

- 1 Zuerst vergewissere ich mich, dass das Gerät ausgeschaltet ist.
- 2 Dann schiebe ich das Game Pak Bubsy (mit meinem herrlichen Grinsen darauf...) in mein Super Nintendo® Entertainment System™, so wie es im Handbuch des Nintendo-Systems beschrieben ist.
- 3 Dann schalte ich das Gerät an. Den Fernseher natürlich auch.

Das war's! Hier bin ich nun! Ihr könnt mich solange anschauen, wie Ihr wollt (was vermutlich für eine Weile ist). Dann drückt Ihr auf **AUSWAHL**, um den Optionsbildschirm zu bekommen. Dort trifft Ihr Eure Auswahl.

Der Zweispieler Modus...

Wenn Du und Dein Freund zusammen die Wollies vermöbeln wollt, dann umso besser. Um einen zweiten Spieler in das Spiel zu bringen, muß der **START-Knopf** auf der Steuerkonsole des zweiten Spielers gedrückt werden. Es kann auch **"2 Spieler"** auf dem Auswahlbildschirm gewählt werden (Spieler 2 wird ein grünes Ausrufezeichen auf meinem T-Shirt haben).

Der Auswahlbildschirm

Hier kannst Du eine Menge Sachen ändern: Die Geräusche, die Musik, was mit den Knöpfen gemacht werden kann und vieles mehr. Ich werde weiter unten die einzelnen Optionen erklären. Zuerst aber will ich Dir zeigen, wie man eine Option ändern kann.

Um eine Option zu ändern, muß erst die Option hervorgehoben werden, indem auf der Steuerschaltfläche [Control Pad] **▲** oder **▼** gedrückt wird. Mit **SELECT** wird dann zwischen den Auswahlen umgeschaltet.



Hier ist eine kurze Beschreibung der einzelnen Optionen:

Springen/Gleiten

Diese Option ändert das, was die Knöpfe mich machen lassen. (Wenn Du nicht alles durcheinandergebracht hast, läßt **Knopf B und A** mich auf- und abspringen und **Knopf Y und X** läßt mich gleiten.)

Volles Audio

Damit läßt sich mit dem Ton, den Geräuschen usw. herumspielen - Die Wahl ist zwischen **Volles Audio**, **Kein Ton**, **Nur FX-Ton** oder **Nur Musik**.

Kennwort eingeben

Das ist was ganz tolles. Mit Kennwörtern können wir da weitermachen, wo wir aufgehört haben. Das bedeutet, wenn Du, sagen wir mal, bis zur Wüste gekommen bist, dann mußt Du beim nächsten Mal nicht wieder im Dorf anfangen.

Jedesmal, wenn Du drei Kapitel abgeschlossen hast, kriegst Du ein Kennwort. SCHREIB' ES AUF!!!! Ich meine es ernst!!

Zum Eingeben des sechsstelligen Kennworts wird "Kennwort eingeben" auf dem Auswahlbildschirm hervorgehoben und mit **AUSWAHL [SELECT]** ausgewählt. Drücke dann **▲** oder **▼**, um durch die Buchstaben zu gehen. Wenn der richtige Buchstabe angezeigt wird, muß **►**, gedrückt werden, um zur nächsten Stelle zu gehen. (Drücke **◀**, wenn Du einen Fehler gemacht hast und wieder zurück mußt.) Nachdem alle sechs Buchstaben richtig eingegeben wurden, muß **AUSWAHL [SELECT]** gedrückt werden. Nachdem die Kapitelnummer erscheint, mußt Du **START** drücken.

Bubsy-Erschaffer

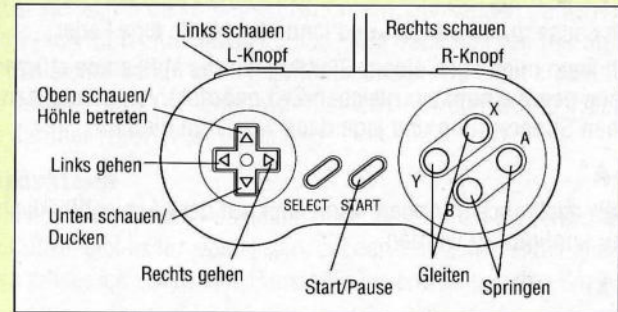
Diese Option gibt Respekt, wo Respekt verdient ist. Drücke **▲** o **▼**, um alle Leute zu sehen, die mich zu dem gemacht haben, was ich heute bin... ein ganz phantastischer Luchs! Aber, genug gesagt über andere Leute; laßt uns weiter machen.

Abschließen

Läßt Dich zum Hauptbildschirm zurückkehren.

ES IST WIRKLICH EINE FRAGE DER KONTROLLE

Ich muß wirklich die Kontrolle haben. Na und? Eine Menge wirklich machtvoller Säugetiere sind so. Wenn das nicht so wäre, hätte der ganze Verein hier schon längst die Wollies über die Ohren gezogen bekommen. Hilf' mir also, diese Wollie-Bullies zu schlagen. Dazu mußt Du aber ein paar einfache Dinge wissen, wie man die Sache im Griff behält. Und hier sind sie:



Steuerkonsole

Auf

- Ich schaue nach oben
- Ich betrete Minenstollen, Höhlen etc., wenn ich direkt davor stehe.

Ab

- Ich ducke mich
- Ich schaue nach unten

Rechts/Links

- Ich renne oder gleite nach links oder rechts auf dem Boden, in der Luft oder auf Wasserrutschbahnen
- Mach mich langsamer, wenn Du die Taste gegensätzlich der Richtung, in die ich renne, drückst. Mach mich schneller, wenn Du die Taste in der gleichen Richtung, in die ich renne, drückst.

Start + Auswahl (Start + Select)

- Zurück zum Anfangsbildschirm.

Knopf B

- Ich springe auf und ab, und wenn ich dabei einen Wollie oder einen ihrer Handlanger plattdrücke, sind sie im Eimer.
- Je länger Du den Knopf drückst, umso höher springe ich oder umso härter springe ich, wenn ich mich auf die üblen Kerle stürze.

Knopf Y

- Ich sause durch die Luft und lande leicht wie eine Feder.
- Ich kann mich auch einem Gleitflug heraus auf Feinde stürzen. Halte den **B-Knopf** zur gleichen Zeit gedrückt. Ich mache dann einen Supersprung und jage dann wieder in die Luft.

Knopf A

- Läßt mich auch springen, kann aber auf dem Auswahlbildschirm neu konfiguriert werden.

Knopf X

- Läßt mich auch gleiten, kann aber auf dem Auswahlbildschirm neu konfiguriert werden.

Knopf L

- Ich schaue nach rechts (Deine linke Seite)

Knopf R

- Ich schaue nach links (Deine rechte Seite)

Tip: Versuch' mal, **Knopf L** oder **R** zu drücken, wenn ich wirklich schnell bin.

RUMSPIELEN



Auf dem Bildschirm

Hier eine schnelle Zusammenfassung von allem, was Du auf dem Bildschirm siehst. All diese kleinen Nummern, blinkenden Zahlen und so'n Kram - ich muß ehrlich sagen, das lenkt doch nur von mir ab. Du hast das sicher schon selbst herausgefunden. So steht's aber in meinem Vertrag (hast Du schon von meinem Vertrag gehört?). Deshalb muß ich darüber reden. Hier ist es also:

Gesamtpunktzahl

Von mir kriegst Du mächtig Punkte für all die Wollies, die Du vernichtest. (Weitere Punkte gibt es für jeden Feind, auf den ich nacheinander anspringe.) Außerdem erhalte ich zusätzliche Punkte für besonders gefärbte Wollknäuel.

Gesammelte Wollknäuel

Das muß ich nun wirklich nicht erklären, oder?

Übrige Zeit

Der Countdown läuft. Selbst, wenn Du nicht (controller) spielst, es sei denn, Du hast Pause gedrückt.

Übrige Leben

Rate mal, mit wieviel Leben ich anfangen? Überraschung: NEUN!!

Markierungen zur Halbzeit

Glückwunsch! Wenn Du ein Ausrufezeichen bekommst, bin ich zur Hälfte durch das Kapitel. Vergiß nicht, es zu treffen. Wenn ich es treffe, wird ein kreiselnder roter Wollknäuel daraus mit meinen edlen Gesichtszügen darauf. Wenn ich mein Leben verliere, komme ich zur letzten Halbzeitmarkierung, die ich getroffen habe, zurück.



Ein Wort über Wasser



Du kennst sicher den alten Spruch: Du kannst eine Katze zum Wasser führen, Du kannst sie aber nicht ertränken.... Okay, ich weiß. Das ist nicht korrekt. Du kannst mich ertränken. Laß' es aber bleiben. Laß' es nicht über mein Kopf wachsen. Bitte, bitte! Katzen hassen Wasser. Ich hasse Wasser. Du wirst doch wohl nicht ein so liebenswertes, süßes Katzlein wie mich unter Wasser tauchen wollen, oder? (Keine Antwort bitte.)

Bonuspunkte

So kannst Du sie einsammeln: Du bekommst 10 Bonuspunkte für jede Sekunde, die am Ende eines Kapitels übrig ist. Du beginnst mit 10 Minuten. Wenn Du nun eine Minute übrig hast, bekommst Du 600 Bonuspunkte. Kapiert? Wunderbar.



Sammlerstücke

Wie Du inzwischen weißt, sammle ich leidenschaftlich gern Wollknäuel. Jede Art. Jede Größe. Jede Farbe. Und hier sind die Unterschiede:

Woll/Gasmatrone

Hält die Wolle unter extremen Druck in einem hohen Zustand von Faserplasma. Punkte werden willkürlich zwischen 1000 und der Glücksnummer 777 vergeben.



Gefärbte Wollknäuel

Ich vergebe Punkte für alle Wollknäuel!!! Einige sind mir aber mehr wert als andere. Hier nun, was sie im einzelnen wert sind:



10 punkte



20 punkte



30 punkte



40 punkte

Überraschungswollknäuel

Diese ändern willkürlich ihre Farbe. Punkte werden bestimmt durch die Farbe, die sie haben, wenn ich sie berühre (siehe obige Punktwerte).

Wollkörbe

Ein riesiger Vorrat an Wollknäuel. Jeder Korb enthält 25 Knäuel und ist 500 Punkte wert. Wirklich nichts, was Du links liegen lassen solltest.



Die T-shirt-Mania (und andere Power-Ups)

Ich weiß, Du hast diese Art von Spielen schon vorher gespielt (Frag Deinen kleinen Bruder, wenn nicht). Diese Power-Ups arbeiten mit kostenlosen T-shirts. Oder ist das umgekehrt?

Hier nun, wie ich was bekomme:



Nummerierte T-shirts: Mehr Bussy

Siehst Du die große Nummer auf diesen Hemden? Soviel weitere Leben bekomme ich... wenn ich an das T-shirt rankomme.

Schwarze T-shirts: Schatten-Bussy

Ich sehe prima aus in schwarz. Und wenn ich eines dieser schwarzen T-shirts trage, können mich die Wollies noch nicht mal sehen.



Blinkendes T-shirt: Super-Bussy

Dieses Hemd blinkt. Solange es das tut, können mir die Wollies und deren Handlanger überhaupt nichts anhaben. Natürlich kann immer noch Wasser, Spitzen und andere Naturkatastrophen ein tödlichen Effekt auf mich haben.



Wiederholen

Die brauche ich! Soviele wie ich nur kriegen kann. Wenn ich mir nämlich ein "Wiederholen" schnappe und ich verliere mein Leben, dann mache ich an demselben Punkt weiter, an dem ich mein Leben vorher verloren habe.



Kostenlose Fahrten

Ja, sicher. Ich bin schon oft in meinem Leben umsonst mitgefahren. Warum nicht? Wenn ich es nicht mache, wird es jemand anders machen. Hier sind ein paar meiner Lieblinge:

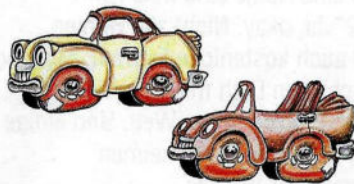


Springäste

Wenn ich auf eine dieser photosynthetischen Fabriken springe (**Knopf B**), hebe ich richtig ab.

Wasserrutschbahnen

Ich kann die Richtung bestimmen, in die ich gehe, wenn auf ◀ oder ▶ der Steuerungskonsole [Control Pad], gedrückt wird. Mach mich langsamer, indem Du die Taste gegensätzlich der Richtung, in der ich mich befinde, drückst. Drücke **Knopf B**, um mich springen zu lassen.



Autos

Springe auf eins von diesen Dingen für ein Super Erlebnis. Vermeide aber die roten Kabriolets. Und gehe nicht mit Fremden.

Achterbahnen

Zum Abspringen von der Achterbahn wird der Spring- oder Gleitknopf gedrückt. Drück ▲, um meine Hände in die Luft zu heben und um feine Sachen zu sammeln. Drück ▼, um meine Augen zu verdecken.



Raketenautos

Eine prima Methode, um ein paar leicht gewonnene Wollknäuel einzusammeln. Drück ▲, um meine Hände in die Luft zu heben und um feine Sachen zu sammeln. Drück ▼ zum Ducken und um meine Augen zu verdecken.

Holzflöße

Spring drauf, um flußabwärts zu fahren. Paß auf die Schnorchelschildkröten auf.



Warphöhlen

Ich weiß. Du fragst Dich wohl: "Wie? Als ob eine Höhle eine freie Fahrt bietet?" Ja, okay. Nicht alle Höhlen bieten auch kostenlose Fahrten. Manche aber schicken Dich mit Hyperwarp zu anderen Plätzen in der Welt. Und einige führen sogar zu den geheimen Wollagern der Wollies.

Kanaldeckel

Die meisten Kanaldeckel führen nach unten. Diese aber bringen mich auch nach oben. Solange ich nur richtig darauf stehe.



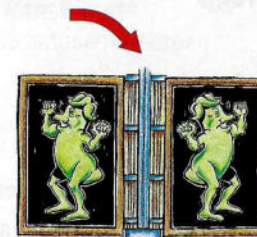
TNT-Korb

Das hier ist pures Dynamit. Ich kann vom Deckel abspringen oder von der Seite einen Powersprung machen. In beiden Fällen jedenfalls bringt der Springknopf [Pounce] extra Höhe.



Muskelpakete

Wenn ich Du wäre, würde ich hier draufspringen. Für mehr Höhe muß der Springknopf [Pounce] gedrückt werden.



Außerirdische Eindringlinge und andere Bösewichte



Wollies - 500 Punkte

Spring auf diese störenden Wollklauer vom Planeten Rayon. Zögere aber nicht, wenn Du nahe kommst.



Klaviere - 800 Punkte

Hau rein in die Tasten!



Muffelkraut - 600 Punkte

Es gibt nichts, was nervtötender ist, als eine Pflanze, die sich fortbewegt.



Giraffen im Zug

Spring auf ihre Köpfe, um zu sehen, was passiert.



Bisamratten - 500 Punkte

Zerklopfe diese Klopfer



Glühbirnenwürmchen - 300 Punkte

Schalte diese Typen aus!



Baumfrösche - 200 Punkte

Hip-hop auf sie drauf!



Schnorchelschildkröten - 200 Punkte

Lehren den Teenage Ninjas das Fürchten



Schnapodile - 300 Punkte

Werden mein Floß langsam abkauen



Sandhaifische - 800 Punkte

Vergrab' sie lebend!

Was zu vermeiden ist



Kaugummimaschinen, Knallkörper, geile Kröten, Kakteen, Reissnagelbehälter, rumliegende Reissnägel und andere spitze Gegenstände.

Versuch bloß nicht, sie anzugreifen. Ansonsten bringst Du alles durcheinander.

GARANTIE

90 Tage-Garantie

Die Firma ABC garantiert dem Erstbenutzer, dass die Spielkassette keine Material- oder Verarbeitungsmängel während einer Zeit von 90 Tagen vom Verkaufsdatum an aufweist. Falls ein durch diese Garantie gedeckter Mangel während dieser Zeit auftritt, ersetzt die ABC die fehlerhafte Spielkassette kostenlos.

Im Falle einer Beanstandung ist der Artikel zusammen mit diesem Garantieschein dem Detaillisten zu übergeben oder eingeschrieben und frankiert an folgende Adresse zu senden:

Schweiz:

ABC IMPORT & EXPORT AG

Baggastiel 48

CH-9475 Sevelen

Tel: 081/785 29 60

Osterreich:

ABC Marketing und Vertrieb GmbH

Letzestrasse 32a

A-6807 Feldkirch

Tel: 05522/7 16 75

Die Garantie schliesst Schäden aus, die durch Unwissenheit, Ungeschick oder missbräuchliche Benützung der Spielkassette, sowie durch Reparaturversuche von dritter Seite entstanden sind.

LV2: MKBELN

LV3: STG RTN

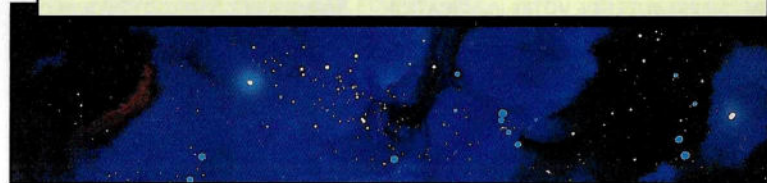
LV4: MSF CTS

LV5: TGR TVN

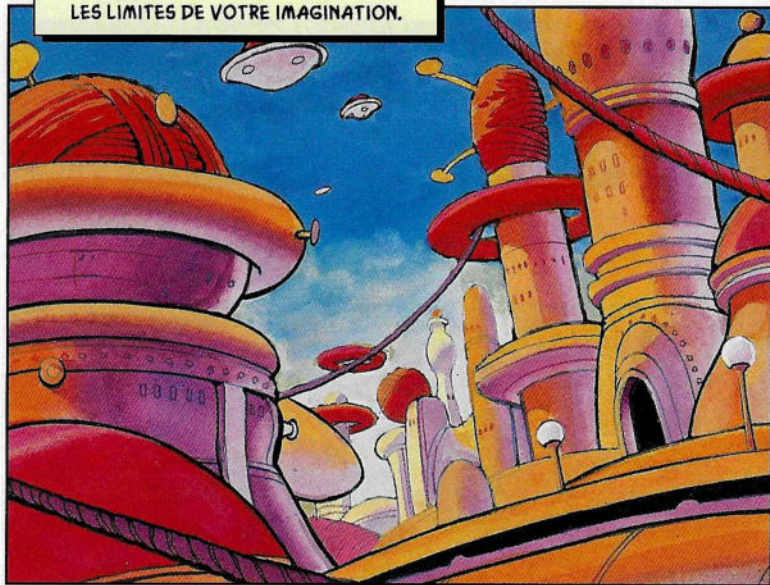
Endgegneraktionen V99193

Spd auch S. 64

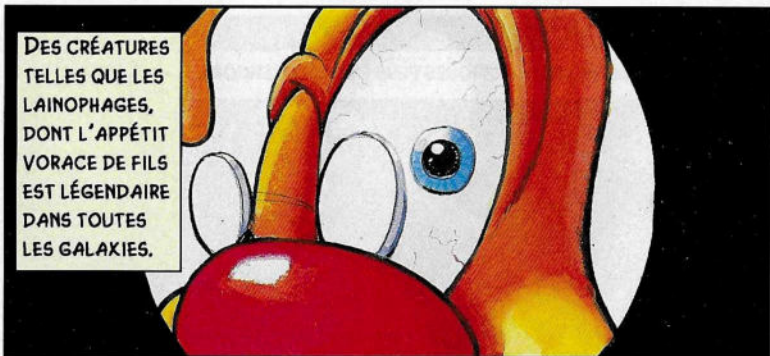
DE TERRIBLES SECRETS SE CACHENT DERRIÈRE LE NOIR VELOURS DE L'ESPACE...



CERTAINS DE CES ÊTRES VOUS MONTRENT
LES LIMITES DE VOTRE IMAGINATION.



DES CRÉATURES
TELLES QUE LES
LAINOPHAGES,
DONT L'APPÉTIT
VORACE DE FILS
EST LÉGENDAIRE
DANS TOUTES
LES GALAXIES.



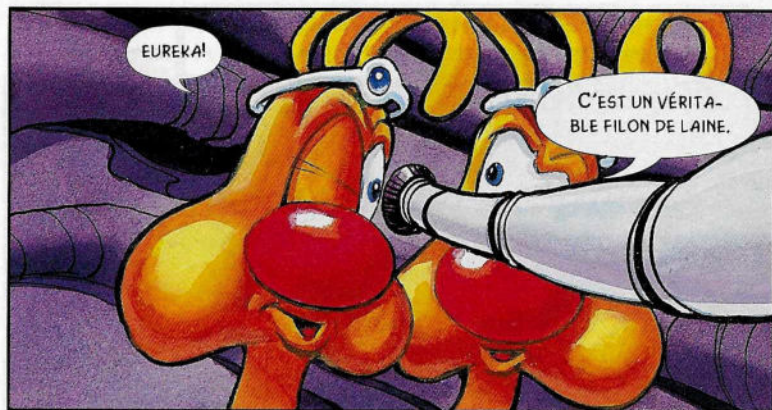
NUL LAINOPHAGE N'EST PLUS AFFAMÉ DE CES FIBRES MOELLEUSES
QUE LES REINES JUMELLES DE RAYON, POLY ET ESTER.



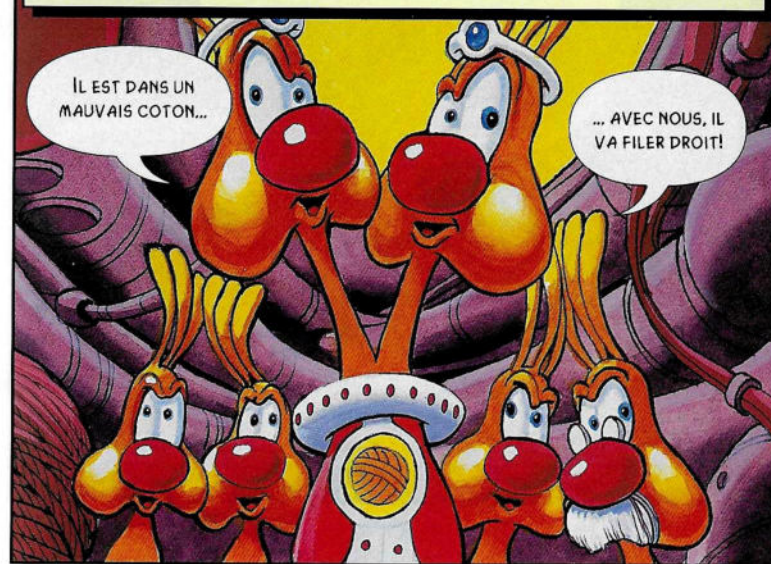
EH BIEN,
PROFESSEUR
NYLON...

...AVEZ-VOUS
DÉCOUVERT UNE
NOUVELLE PLANÈTE
DE LAINE À EMBOBIN-
ER?

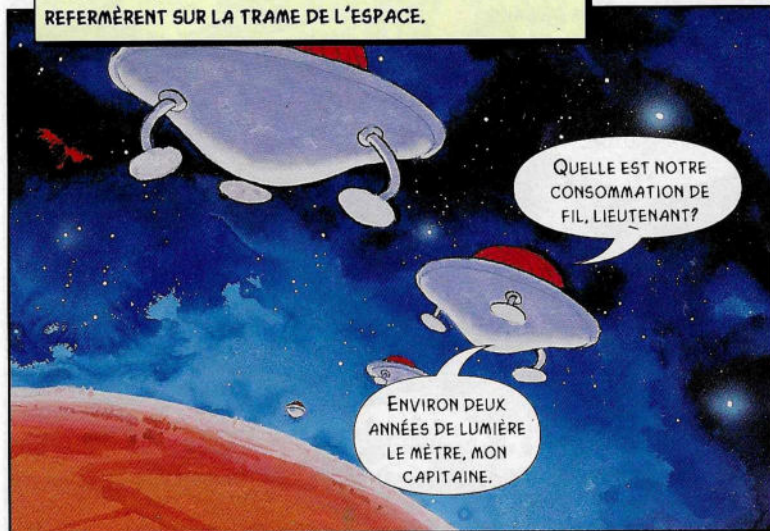
OUI, VOTRE
HAUTE SOIERIE,
JETEZ UN COUP
D'OEIL DANS MA
LORNETTE À
FIBRES OPTIQUES.



LES MALFAISANTS LAINOPHAGES SAUTÈRENT SUR L'OCCASION. IL DÉCIDÈRENT DE DÉROBER CE BAS DE LAINE.



ET BIENTÔT, LEURS NAVETTES SPACIALES TERRIFIANTES SE REFERMÈRENT SUR LA TRAME DE L'ESPACE.



QUELLE EST NOTRE
CONSUMMATION DE
FIL, LIEUTENANT?

ENVIRON DEUX
ANNÉES DE LUMIÈRE
LE MÈTRE, MON
CAPITAINE.

UN CHAT SAUVAGE QUI DÉFEND LA VEUVE ET L'ORPHE-LAINE.



TU VAS PASSER UN
MAUVAIS CARDEUR...

MAIS LES
LAINOPHAGES
AVAIENT UN
DUR MÉTIER (À
TISSER) : CES
VILAINS
VOULAIENT
LES FILINS DU
FÉROCE LYNX.



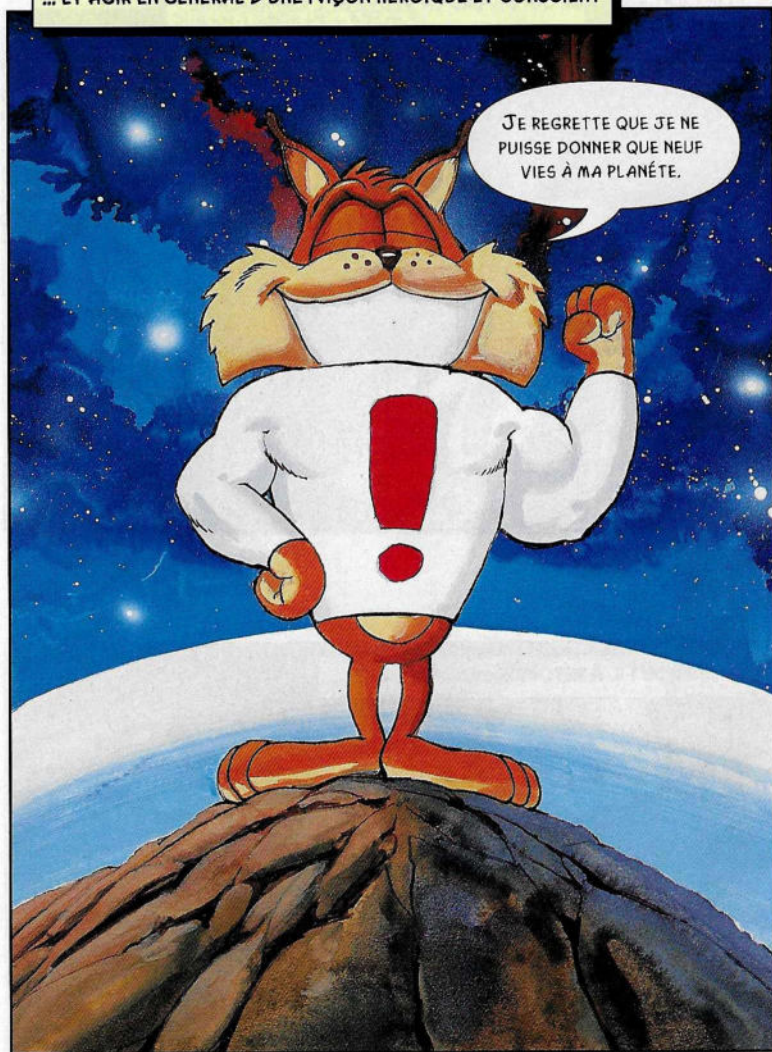
SUR MA HARLEY-
DAVIDSON-POM-
POM-JE N'AI PEUR
DE PERSONNE...

DONNE DU FIL À RETORDRE AUX MÉCHANTS...

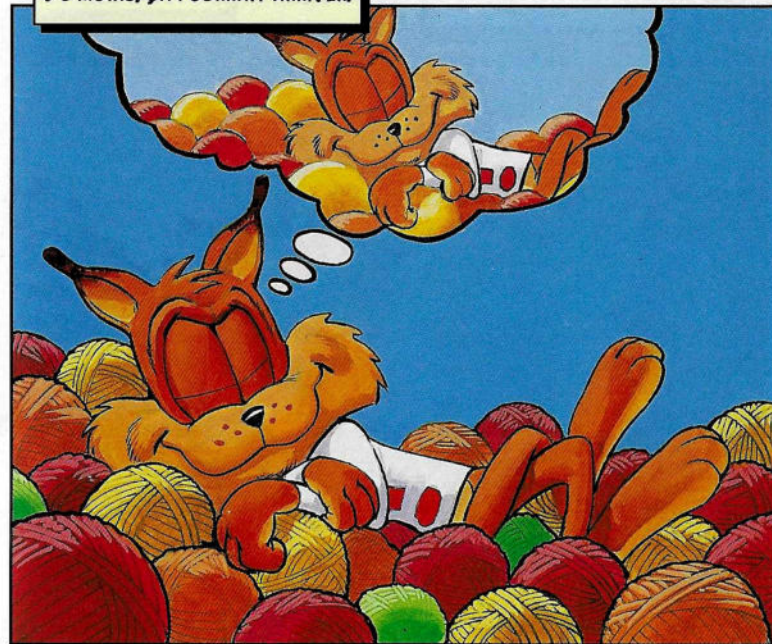


J'EN MORDS CERTAINS,
J'EN GRIFFE D'AUTRES, ÇA
DÉPEND DE MON HUMEUR.

... ET AGIR EN GÉNÉRAL D'UNE FAÇON HÉROÏQUE ET CONSCIENT



DU MOINS, ÇA POURRAIT ARRIVER.



LES INOBLES LAINOPHAGES, SANS SOIE NI LOI,
NETTOYÉRENT LES POCHEs DU CHAT DOTÉ.



LES LAINOPHAGES AVAIENT DE HAUTES ASPIRATIONS.



MAIS AVEC LA RAPIDITÉ DE L'ÉCLAIR IL FUT REJETÉ...



PUIS ÉJECTÉ....





ET LUI PERMIT DE MÉDITER SUR UNE PENSÉE CENTRALE.



ET C'EST AINSI QUE DÉBUTE L'ÉVÉNEMENT-CHOC DE L'ANNÉE, AVEC DE L'ACTION ET DU SUSPENSE À REVENDRE, ET LA GRIFFE D'UN FAMEUX ACTEUR.



LES GRANDES TONTES DU TROISIÈME TYPE

MODE D'EMPLOI POUR L'INSERTION ET LE LANCEMENT DE LA CARTOUCHE GRANDES TONTES DU TROISIÈME TYPE DANS LE SYSTÈME LUDICIEL SNES

Phase 1: Prenez en main la cartouche plastique de conception ergonomique du ludiciel Nintendo, en veillant à ce que l'étiquette descriptive soit orientée vers le nord.

Phase 2: Vérifiez que les connecteurs d'interface reliant le lecteur à la machine soient bien dirigés vers le centre de la terre.

Phase 3: Positionnez-vous devant le système de divertissement Super Nintendo et décontractez-vous. Les pieds doivent être bien plantés sur le sol, leur écartement ne devant pas excéder...



Hé, une minute s'il vous plaît ! Qu'est-ce que c'est encore que ce baragouin ? Qui est-ce qui m'a encore pondu ça ? J'avais demandé Stephen King pour la rédaction du manuel. C'était dans mon contrat. Passez-moi immédiatement Stephen King. Allô, je...

Bon, je vois. Si j'ai bien compris, on s'est dit : on met le Bubster en face des faits. Il s'excite un bon coup mais il fait tout lui-même. Au prix tarifié par la convention des chats sauvages, c'est bon marché... Tu parles.

Et bien, j'ai une nouvelle à vous apprendre. Vous n'allez pas vous en tirer à si bon compte. Si vous croyez que je vais monter sur l'estrade et crier par-dessus les toits que la terre est en train d'être pillée par des Woolies lainophages et voraces, et qu'il faut éliminer le premier Woolie venu et surtout piquer la moindre pelotte en vue, on voit que vous connaissez mal ce chat sauvage. Et ne comptez pas sur moi non plus pour vous révéler qu'il faut traverser le village, passer devant le carnaval, ou prendre le train à travers le canyon ou descendre la rivière vers la forêt.

D'ailleurs, personne ne connaît l'existence de la grande navette Woolie qu'on trouve tout à la fin. Je ne vais quand même pas vous vendre la mèche ! C'est ce qui vous permet de gagner.

Il faut se lever de bonne heure pour berner Bubsy. Et je resterai coi également sur les cavernes warp des Woolies qui regorgent de leur trésor de fil. Rien à faire. Pour qui me prenez-vous ? Bubsy par-ci, Bibsy par-là... Et pourquoi pas sortir les poubelles pendant que vous y êtes, enfin ?

Table des matières

A vos marques, prêt ?	51
Contrôle des commandes	53
On s'amuse	55
Pièces de collection	57
La folie des T-shirts	58
Tours gratuits	59
Invasion d'aliens et d'autres créatures	62
Ce qu'il faut éviter	63

A VOS MARQUES, PRET ?

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

Que dois-je faire ?

- 1 Tout d'abord, m'assurer que l'interrupteur marche-arrêt est fermé (OFF).
 - 2 Ensuite, j'introduis la cartouche Bubsy (reproduisant mon beau visage souriant...) dans mon lecteur Entertainment System™ de Super Nintendo®, selon les directives d'utilisation de mon manuel Nintendo.
 - 3 Je mets le lecteur en marche, et j'allume aussi ma télé bien entendu.
- Et voilà ! Nous y sommes !!! Vous pouvez m'admirer tant que vous voulez (probablement pendant un bon moment) avant d'appuyer sur **Sélectionner** (SELECT) et de passer sous la fenêtre d'options pour faire vos sélections.

Pour jouer à deux joueurs...

Si vous envisagez de détruire les Woolies en compagnie d'un ami, pas de problème. Pour permettre à un deuxième joueur de joindre la partie, appuyez sur le bouton Démarrer (**START**) sur le boîtier de commande du deuxième joueur. Ou bien, choisissez l'option 2 joueurs (**2 Players**) sous la fenêtre des options. (Le joueur 2 est reconnaissable au point d'exclamation vert sur ma chemise).

La fenêtre des options

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

Avant de modifier une option, mettez-la en évidence en activant les touches ▲ ou ▼ sur le croisillon de commande. Puis, appuyez sur **Sélectionner** (SELECT) pour alterner entre les différentes options.



Les différentes options possibles sont décrites ci-dessous :

Sauter/Glisser

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

Pleines fonctions audio

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

Entrer le mot de passe

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

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

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

Les créateurs de Bubsy

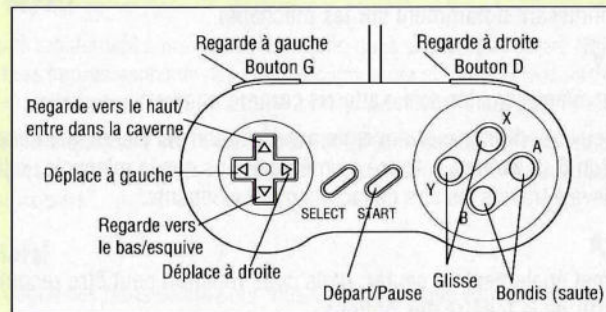
Cette option rend les Césars qui reviennent à César. Appuyez sur **▲** ou sur **▼** pour découvrir les créateurs qui ont fait de moi ce que je suis... un chat sauvage extraordinaire ! Assez parlé des autres, et poursuivons notre démonstration.

Quitter

Renvoie à l'écran de présentation

LE CONTROLE DES COMMANDES

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



Croisillon de commande

Flèche vers le haut

- Je regarde vers le haut
- Je pénètre dans les cavernes, dans les puits de mine, etc. quand on me positionne devant l'entrée.

Flèche vers le bas

- J'esquive
- Je regarde vers le bas

Droite/Gauche

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

Démarrer et Sélectionner (Start + Select)

- Retour à l'écran de démarrage.

Bouton B

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

Bouton Y

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

Bouton A

- Permet également de sauter, mais cette fonction peut être reconfigurée à partir de la fenêtre des options.

Bouton X

- Permet également de planer, mais cette fonction peut être reconfigurée à partir de la fenêtre des options.

Bouton L

- Je regarde vers ma droite (votre gauche)

Bouton R

- Je regarder vers ma gauche (votre droite)

Conseil: Maintenez enfoncés le **bouton G (Button L)** ou **D (Button R)** quand vous allez très vite, et jugez le résultat

ON S'AMUSE



Sur l'écran

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

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

Score total

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

Récupération des pelottes de fil

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

Temps restant

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

Vies restantes

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

Repères de mi-course

Félicitations ! Un point d'exclamation annonce que je suis arrivé à la moitié du chapitre. N'oubliez pas de le toucher. Il se transforme alors en pelotte rouge qui part en toupie en faisant apparaître mon profil distingué. Quand je perds une vie, je reviens au dernier repère de mi-course que j'ai frappé.



Un mot sur l'eau



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

Les bonus

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

C'est simple, non ?

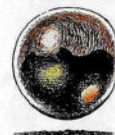


Pièces de collection

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

Pelotes maîtresses

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



Pelotes colorées

Je vous offre des points en échange de toute pelote de fil !!! Toutefois, certaines pelotes ont à mes yeux une valeur particulière. Voici les points que je leur attribue respectivement.



10 points



20 points



30 points



40 points

Pelotes surprises

Ces pelotes changent de couleur de façon aléatoire. Dans ce cas, les points rapportés dépendent de la couleur que prend la pelote surprise au moment où je la touche. (Voir plus haut, l'attribution des points).

Caisse de pelotes

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



La folie des T-shirts

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



T-shirts numérotés : faites le plein de Bussy

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

T-shirts noirs : touchez pas au Bussy

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



T-shirts clignotants : Super Bussy

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

Continuation

Il me les faut ; je dois en cueillir le plus possible. Grâce au pouvoir spécial que me donnent les Continues, je peut recommencer au niveau atteint quand je perds la vie !



Tours gratuits

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

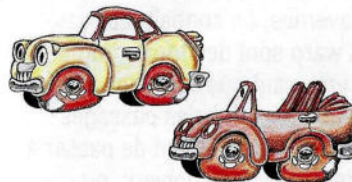


Branches flexibles

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

Toboggans aquatiques

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



Les voitures

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

La montagne russe

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



Radeaux

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



Les secrets des cavernes warp

Je vous vois soupirer : "Tes secrets des cavernes, on connaît. Les cavernes warp sont des tours gratuits." C'est vrai, sauf que certaines cavernes conduisent à des passages secrets vous permettant de passer à d'autres points de l'univers, ou d'accéder aux caches secrètes contenant les trésors de fils des Woolies.

Plaques d'égout

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

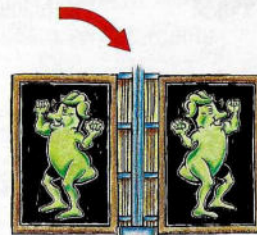


Caisson de TNT

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

Les hercules de foire

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



Envahisseurs, extraterrestres, et autres méchants



Woolies - 500 points

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



Pianos - 800 points

Fraper sur ces touches d'ivoire!



Buissons rouchons - 600 points

Rien de plus énervant qu'une plante qui se déplace



Train de girafes

Sautez sur leur tête et observez le résultat



Castors - 500 points

Sabrez-moi ces sagouins



Vers lumineux - 300 points

Eteignez leurs ampoules!



Grenouilles d'arbre - 200 points

Ne faites qu'un bond sur eux.



Tortues Snorkel - 200 points

Ils donneraient du fil à retordre aux tortues Ninja



Snapagators - 300 points

Transforme les radeaux en cure-dents



Requins des sables - 800 points

Enterrez-les vivant !

Ce qu'il faut éviter



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

Ne pas attaquer. Attention aux chambres à air

GARANTIE

La maison ABC garantit à l'acheteur premier utilisateur, que la cartouche ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut survient par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ABC remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur, ou expédiez-la en recommandé et port payé à:

ABC IMPORT & EXPORT AG
Baggastiel 48
CH-9475 Sevelen
Tel: 081/785 29 60

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

LV1 JSSCTIS	4a) KMG RBS
2a) STBGMN CCBGMM	4b) SLJ NBS
1b) SCTWMN	5) TGR TVN
2 MKBRLN	5a) CCL DDL
2a) LBL NBD	5b) BTC LND
2b) JMD KRX	END STC JDA
3 STGDTN	
3a) SBBS HC	
3b) DBL RRB	
4) MGF CIS	

LIZENZVEREINBARUNG und RECHTLICHES BLA-BLA

Das Game Pak und das Benutzerhandbuch werden an den Benutzer von Accolade lizenziert und unterliegen den folgenden Bedingungen und Vorschriften, die der Käufer durch das Öffnen des Game Pak sowie des Benutzerhandbuchs und/oder dem Benutzen von Game Pak zustimmt. Die Genehmigung der Lizenz stellt keine Übertragung von irgendwelchen Rechten, Ansprüchen oder Anrechten an das Game Pak oder das Benutzerhandbuch des Käufers dar, bis auf die im Lizenzvertrag ausdrücklich erwähnten.

Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind © 1993 Accolade, Inc., alle Rechte vorbehalten. Bubsy und Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind sind Warenzeichen von Accolade, Inc. Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sind das Eigentum der jeweiligen Eigentümer. Weder das Game Pak noch das Benutzerhandbuch dürfen aus irgendwelchen Gründen vervielfältigt oder kopiert werden. Der Kunde darf das Game Pak und das Benutzerhandbuch weder übertragen noch weiterverkaufen.

Die oben genannten Ansprüche sind die einzigen und exklusiven Ansprüche des Kunden. In keinem Fall ist Accolade Inc. verantwortlich für direkten oder indirekten, besonderen, zufälligen oder konsequenten Schaden in Bezug auf das Game Pak oder des Benutzerhandbuchs, außer für die unter dem Garantieabschnitt festgelegten Bedingungen. Accolade Inc. gibt in Bezug auf das Game Pak und das Benutzerhandbuch weder ausdrückliche oder implizierte Garantien und lehnt alle implizierten Garantien ab, inklusive und ohne Eingrenzungen, die Garantie zur Marktfähigkeit und die Angemessenheit für einen bestimmten Nutzen.

ACCORD DE LICENCE ET AUTRES BARATIN JURIDIQUE

Cette cartouche de jeu et le manuel d'utilisation qui l'accompagne sont livrés au client sous licence d'Accolade, Inc. dans les termes et conditions d'octroi que le client s'engage à honorer, en ouvrant l'emballage de ladite cartouche et des instructions de jeu et/ou en utilisant la cartouche. L'octroi de cette licence n'autorise aucunement le transfert des droits, titre ou intérêts de la cartouche et des instructions de jeu au client qui l'achète, en dehors des conditions expresses de cet accord de licence.

Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind © 1993 Accolade Inc.. Tous droits réservés. Bubsy et Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind sont des marques déposées d'Accolade, Inc. Les autres marques citées sont la propriété de leurs fabricants respectifs. Toute duplication ou reproduction de la cartouche ou des instructions de jeu est strictement interdite. Le client ne dispose d'aucun droit de transfert ou de revente sur la cartouche et les instructions de jeu.

Les recours stipulés dans cette garantie se rapportent exclusivement au produit acheté par le client. Accolade ne sera tenu responsable d'aucun dommage direct, indirect, accidentel ou induit qui résulterait d'une utilisation du produit. A l'exception des clauses prévues par la garantie, Accolade, Inc. n'admet aucune représentation juridique ou garantie, expresse ou implicite concernant le produit. Les présentes garanties tiennent lieu de toute autre garantie expresse, y compris, mais sans s'y limiter, aux garanties implicites ayant trait à la commercialité et à l'adaptation à un usage particulier du produit.