

# OSCAR AMIGA 1200

## Joystick/Keyboard.

**Loading Instructions.** Insert Disk I into the drive and switch on your computer, then follow on screen prompts.

## PLAYING THE GAME.

When Oscar arrives at the cinema, he walks into the foyer and sees the entrance doors to the various movies, now showing.

### The World Selection Screen.

These doors are where you are able to select which film World you wish to play. The Worlds can be completed in any order.

### World Doors.

Beside each of these doors you can see a poster depicting the film of the World you will enter through that entrance.

### Bonus Doors.

These doors have Question marks on them. You can only enter a bonus door **after** you have completed a World, and you will be given a prompt as to when this is achieved. Note each World's Bonus door is situated close to the World door itself.

To enter a door select **DOWN** on the joystick/Keyboard.

Once you have selected and entered a World you will be told the NUMBER OF STATUES OF OSCAR you need to find to exit this land. PRESS FIRE TO CONTINUE.

## Controls. (Without Fire Button Depressed)

Use the keyboard cursor keys to control direction and either shift key to Fire/start game. Alternatively use a standard Amiga Joystick.

	Jump/Fly/Swim	
	Jump	Jump
Walk Left		Walk Right
	Enter Doors	

(With Fire Button Depressed)

If you have collected the Yo-Yo, you can throw it Up/Down/Left/Right and Diagonals.

## THE YO-YO.

The Yo Yo can be used once you have collected it from one of the film canisters. It can be used to break down walls, bricks, kill monsters and also to swing from platforms. To throw the Yo-Yo press Fire and select direction. If you release the fire button, it will return back to you. To throw in the direction you are facing, simply press Fire.

### Swinging on the Yo-Yo

As detailed above you can throw the Yo-Yo at various angles. Once you have collected the Yo-Yo, jump in the air and at the same time press FIRE with the selected throwing angle. If it attaches onto something eg. a platform.

Hold in the Fire button and Oscar will swing on the string until:

1. You let go of Fire.
2. You hit something you cannot go through (a brick wall).

## Collectables found in and around the levels.

There are four types of objects found on the levels.

### 1. Statues of Oscar

At the start of the level you are told how many statues of Oscar you need to collect before you can proceed to the next level. Run up to them to collect them.

### 2. The Contents of Film Canisters

As you run past a film canister, the can will open and an object will explode into the air. To collect or make use of the contents **you must catch the objects before they disappear.**

### 3. Special Powers

The following collectables will give special powers for a limited time.

- SPEED UP BOOT - The Speed Up Boot gives Oscar more speed and will also give enhanced jumping capabilities.
- SHIELD - The Shield gives total protection from Monsters.
- BALL & CHAIN - The Ball and Chain slows you down.
- WINGS - The Wings allow you to Fly around the level.
- A POTION - The Medicine potion from the glass makes you invisible, apart from the dust as you skids to a stop
- SPRINGY SHOES - The Springy Shoes allows you to jump twice as far as normal.
- ALARM CLOCK - The alarm clock freezes monsters.

### 4. Bonus items which are scattered around the platforms.

These are purely points bonuses, to raise your score, unless you are in a BOGUS level, when you will need to find a pair of specified objects to exit.

### The Information Panel

LEFT TO RIGHT.

A Coloured statue of Oscar displays a number showing the statues left to collect on this level.

LIVES COUNTER. Indicates the number of lives remaining.

SCORE. The number of points you have gained so far.

HEARTS. Below the score are 4 hearts. Every time you are hit by a monster you will lose a heart. Lose all 4 and you will lose a life.

BONUS/BOGUS. When you first start the level this area will be clear, until you collect the letters to spell BONUS or BOGUS which determine the special level to be completed at the end of the World.

### To EXIT a LEVEL and CLAPPER BOARD.

When you have collected the required number of statues from the level you will receive a message telling you to go to the exit.

## **BIG RED ELEPHANTS.**

Around the level you will come across a BIG RED ELEPHANT. HE IS NOT a monster, but a friend who will never forget where he last saw you.

To make him remember you, walk up to him. When he jumps away he has your position noted. If you lose a life, you will be returned back to where the Elephant last saw you.

## **SUPER COOL WHITE RABBITS WITH SHADES.**

If you've always wanted to find a LUCKY RABBIT here is your chance. These Rabbits can only be found in the Bonus levels. You will be awarded a continue for every one you find in the game.

On the continue screen use left and right to select YES OR NO and fire to CHOOSE.

## **LIFTS, FALLING PLATFORMS and SPRINGS**

Some lifts are moving when you get onto them, others only start to move when you step onto them. Falling platforms are always well hidden and will surprise you so BEWARE.

Springs. Bouncy springy platforms which sink when you are standing on them, then lift you up into the air. To make maximum use of springs jump up and down until the desired height is achieved.

## **BONUS AND BOGUS LEVELS.**

If you are lucky enough to collect the letters that spell the word BONUS or unlucky enough to collect BOGUS you will be sent to the BONUS or BOGUS level after you have completed the level you are in.

### **BONUS LEVEL.**

Collect all you can, but keep an eye on the time as you must find the exit before the time runs out. (Otherwise you will lose everything you collected in that level, including points, bonuses and even LUCKY RABBITS).

### **BOGUS LEVEL.**

At the beginning of the level you are given the task of finding a pair of a specified objects. If you find the pair of objects and get to an exit before the time runs out you are given DOUBLE BONUS points for that level. If you FAIL you will lose a life. It's risky but rewards can be high!

## **SCORING.**

Points are awarded for:

- Killing monsters
- Finding Oscar statues
- Collecting all the bonus items

Extra lives are awarded at 5000 points.

## **WHEN YOU GET GAME OVER.**

On the continue screen a countdown clock gives you ten seconds to press fire to continue from where you left off.

If you don't press fire within that time, you will have to start again.

# OSCAR AMIGA 1200

## Joystick/Tastatur.

**Ladeanweisungen.** Diskette I in das Laufwerk einlegen und Computer einschalten. Folgen Sie dann den Bildschirmhinweisen.

## GESPIELT WIRD SO.

Oscar kommt am Kino an und betritt das Foyer, wo er verschiedene Eingangstüren für die derzeit laufenden Filme sieht.

### Schirm zur Auswahl verschiedener Filmwelten.

An dieser Stelle können Sie sich für eine Filmwelt entscheiden. Die verschiedenen Welten können in beliebiger Reihenfolge absolviert werden.

### Filmwelttüren.

Neben jeder Tür sehen Sie ein Poster für den Film, der in der Welt, die Sie durch diese Tür betreten, läuft.

### Bonustüren.

Diese Türen sind mit Fragezeichen versehen. Sie können nur dann durch eine Bonustür gehen, **nachdem** Sie eine Welt abgeschlossen haben, was Ihnen durch ein Bedienungsanforderungszeichen angezeigt wird. Beachten Sie bitte, daß sich die Bonustür für jede Welt ganz in der Nähe der Tür zu der jeweiligen Welt befindet.

ZIEHEN SIE DEN Joystick NACH UNTEN, um durch eine Tür zu gehen.

Nachdem Sie eine Welt ausgewählt und betreten haben, erfahren Sie, WIEVIELE GOLDENE OSCAR-FIGUREN Sie in diesem Land finden müssen, um es wieder verlassen zu können.

DRÜCKEN SIE FEUER, UM WEITERZUSPIELEN.

Steuerung. (Feuerknopf nicht gedrückt)



Wenn Sie das Jo-Jo gefunden haben, dann können Sie es nach oben, unten, links, rechts oder diagonal werfen.

## DAS JO-JO

Das Jo-Jo ist einsatzbereit, sobald Sie es in einer der Filmdosen gefunden haben. Mit dem Jo-Jo können Wände eingerissen, Ziegel zerstört und Monster getötet werden, und man kann sich mit ihm von einer Plattform schwingen. Um das Jo-Jo zu werfen, müssen Sie den Feuerknopf drücken und die Richtung wählen. Wenn Sie den Feuerknopf loslassen, kehrt es zu Ihnen zurück. Wollen Sie es in die Richtung werfen, in die Sie gerade schauen, brauchen Sie nur den Feuerknopf zu drücken.

## Mit dem Jo-Jo schwingen

Wie weiter oben erläutert, kann das Jo-Jo in verschiedene Richtungen geworfen werden. Haben Sie das Jo-Jo gefunden, springen Sie in die Luft und drücken Sie gleichzeitig bei gewählter Wurfrichtung den FEUERKNOPF. Bleibt es an einem Gegenstand, beispielsweise einer Plattform, hängen, halten Sie den Feuerknopf gedrückt, und Oscar schwingt solange mit dem Jo-Jo, bis

1. Sie den Feuerknopf loslassen,
2. Sie etwas berühren, das Sie nicht durchdringen können (eine Ziegelmauer).

## Gegenstände, die Sie auf den einzelnen Ebenen einsammeln können.

Auf den Ebenen können vier Arten von Gegenständen gefunden werden.

### 1. Oscar Figuren

Zu Beginn einer Ebene erfahren Sie, wieviele Figuren Sie einsammeln müssen, um sich auf die nächste Ebene begeben zu können. Laufen Sie zu ihnen hin, um sie aufzuheben.

### 2. Der Inhalt der Film Dosen

Wenn Sie an einer Filmdose vorbeilaufen, öffnet sie sich, und ein Gegenstand explodiert in der Luft. Um den Inhalt einzusammeln oder zu verwenden, **müssen Sie die Gegenstände auffangen, bevor sie verschwinden.**

### 3. Besondere Kräfte

Die folgenden Gegenstände verleihen Ihnen für eine begrenzte Zeit besondere Kräfte.

- BESCHLEUNIGUNGSTIEFEL - Der Beschleunigungstiefel verleiht Oscar eine größere Geschwindigkeit und verbessert außerdem seine Sprungfähigkeiten.
- SCHILD - Der Schild verleiht vollständigen Schutz vor Monstern.
- KUGEL & KETTE - Kugel und Kette machen Sie langsamer.
- FLÜGEL - Mit den Flügeln können Sie auf der Ebene umherfliegen.
- EIN TRANK - Der Medizintrank aus dem Glas macht Sie mit Ausnahme der Staubwolke beim Abbremsen unsichtbar.
- GEFEDERTE SCHUHE - Mit den gefederten Schuhen können Sie zweimal so weit springen wie ohne.
- WECKER - Der Wecker läßt Monster erstarren.

### 4. Auf den Plattformen verstreute Bonusgegenstände.

Es handelt sich dabei um reine Bonuspunkte, mit denen Sie Ihren Spielstand aufbessern können, es sei denn, Sie befinden sich auf einer BOGUS-Ebene. Dann müssen Sie ein Paar ganz bestimmter Gegenstände finden, damit Sie die Ebene wieder verlassen können.

## Das Informationsfeld

### VON LINKS NACH RECHTS

Die Oscar-Figur enthält die Zahl der Figuren, die Sie auf dieser Ebene noch finden müssen.

**PUNKTSTAND.** Es wird die Zahl der von Ihnen bisher gesammelten Punkte angezeigt.

**HERZEN.** Unter dem Punktstand werden vier Herzen angezeigt. Jedesmal, wenn Sie von einem Monster getroffen werden, verlieren Sie ein Herz. Wenn Sie alle vier Herzen verloren haben, verlieren Sie ein Leben.

**BONUS/BOGUS.** Zu Beginn einer Ebene ist dieses Feld leer. Sie sammeln dann Buchstaben ein, bis Sie das Wort BONUS oder BOGUS buchstabieren können, wodurch festgelegt wird, welche Spezialebene am Ende der jeweiligen Welt zu absolvieren ist (siehe weiter unten).

**LEBENSZÄHLER.** Hier wird die Zahl der verbleibenden Leben angezeigt.

### **VERLASSEN einer EBENE.**

Wenn Sie die erforderliche Zahl der Figuren auf der jeweiligen Ebene eingesammelt haben, dann erhalten Sie die Aufforderung, sich zum Ausgang zu begeben.

### **GROSSE ROTE ELEFANTEN.**

Irgendwo auf der Ebene wird Ihnen ein GROSSER ROTER ELEFANT begegnen. ER IST KEIN Monster, sondern ein Freund, der sich stets merkt, wo er Ihnen das letzte Mal begegnet ist. Damit er Sie nicht vergißt, müssen Sie auf ihn zugehen. Wenn er fortspringt, dann hat er sich Ihre Position gemerkt. Wenn Sie ein Leben verlieren, dann werden Sie an die Stelle zurückgeschickt, an der Sie der Elefant das letzte Mal gesehen hat.

### **SUPERCOOLE WEISSE KANINCHEN MIT SONNENBRILLE.**

Wenn Sie schon immer ein GLÜCKSKANINCHEN finden wollten, dann haben Sie jetzt dazu Gelegenheit. Diese Kaninchen gibt es nur auf den Bonusebenen. Für jedes im Spiel gefundene Kaninchen werden Sie mit einer Fortsetzung belohnt.

Drücken Sie im Fortsetzungsschirm links oder rechts, um JA ODER NEIN zu wählen, und Feuer zur BESTÄTIGUNG.

### **LIFTS, FALLPLATTFORMEN und FEDERN**

Einige der Lifts sind bereits in Bewegung, wenn Sie sie betreten, andere bewegen sich erst, nachdem Sie sie betreten haben. Fallplattformen sind stets gut versteckt und tauchen überraschend auf, also VORSICHT.

Federn. Fedemde Plattformen, die nach unten sinken, wenn Sie auf ihnen stehen, und die Sie dann in die Höhe heben. Um die Federung maximal auszunutzen, sollten Sie auf und nieder hüpfen, bis Sie die gewünschte Höhe erreicht haben.

### **BONUS- UND BOGUSEBENEN**

Wenn Sie Glück haben und alle Buchstaben für das Wort BONUS finden oder wenn Sie Pech haben und alle Ihre Buchstaben das Wort BOGUS ergeben, dann werden Sie nach Abschluß der Ebene, in der Sie sich befinden, auf die BONUS- oder BOGUS-Ebene geschickt.



### **BONUSEBENE**

Sammeln Sie so viele Gegenstände wie möglich, und denn Sie müssen vor Ablauf der Zeit den Ausgang finden. (Andernfalls werden Sie alles verlieren, was sie auf dieser Ebene gesammelt haben, einschließlich von Punkten, Bonusen und sogar GLÜCKSKANINCHEN.)

### **BOGUSEBENE**

Zu Beginn der Ebene erhalten Sie die Aufgabe, ein Paar ganz bestimmter Gegenstände zu suchen. Wenn Sie das Paar Gegenstände finden und einen Ausgang erreichen, bevor die Zeit abgelaufen ist, dann erhalten Sie für diese Ebene die **DOPPELTE ZAHL BONUSPUNKTE**. Schaffen Sie es **NICHT**, verlieren Sie ein Leben. Das Risiko ist groß, doch es lohnt sich!

### **PUKTEVERGABE**

Punkte bekommen sie für: Töten einer monsters  
Finden einer OSCAR- statue  
und Sammeln der Bonus - Objekte  
Für jede weiteren 5000 punkte wird ein zusatzleben gewährt

### **Wenn GAME OVER erscheint**

Auf dem fortsetzungsschirm erscheint eine rückwärts laufende stoppuhr. Sie müssen innerhalb von zehn sekunden den feureknopf drücken, um dort weiterzumachen, wo es sie erwischte. Wenn sie den feureknopf nicht innerhalb dieser zeit drücken, müssen sie ganz neu starten.

# OSCAR AMIGA I 200

**Pelin ohjaus:** Sauvaohjain

**Käynnistysohjeet:** Aseta levyke I levyasemaan ja kytke tietokone toimintaan, toimi sitten näyttöön ilmestyvien kehoitteiden mukaan.

## PELIN KULKU

Kun Oscar saapuu elokuvateatteriin, hän astuu sisääntuloaulaan ja näkee siellä useampia ovia, jotka johtavat teatterin ohjelmistossa oleviin eri elokuviin.

### Filmimaailman valintaruutu (World Selection)

Tässä ruudussa voit valita, missä filmimaailmassa haluat pelata. Voit pelata eri filmimaailmoissa missä tahansa järjestyksessä.

### Eri maailmoihin johtavat ovet

Jokaisen oven vieressä on juliste, josta näkyy mihin filmimaailmaan kyseinen ovi johtaa.

### Bonus-ovet

Näissä ovissa on kysymysmerkki. Voit kulkea bonus-oven kautta vasta sitten, kun olet suoriutunut jostakin filmimaailmasta kokonaisuudessaan. Näyttöön ilmestyvä kehote kertoo sinulle, milloin olet saavuttanut tuon pisteen. Huomaa, että kunkin filmimaailman bonus-ovi sijaitsee aivan tuohon maailmaan johtavan tavallisen oven vieressä.

Astuaksesi ovesta sisään VEDÄ sauvaohjainta ALASPÄIN.

Kun olet valinnut haluamasi maailman ja astunut sinne, saat tietää KUINKA MONTA KULTAISTA OSCAR-PATSASTA sinun täytyy löytää, ennen kuin voit poistua tuosta maailmasta.

PAINA TULITUSNÄPPÄINTÄ JATKAAKSESI.

### Ohjaimet (Ilman tulitusnäppäimen painallusta)

Hyppää/lennä/ui  
Hyppää Hyppää  
Kävele vasemmalle Kävele oikealle  
Mene sisään  
ovista  
(Tulitusnäppäintä painamalla)

Jos olet saanut käyttöösi jojon, voit heittää sen ylös/alas/vasemmalle/oikealle tai vinottain.

## JOJO

Voit käyttää jojoa saatuasi sellaisen itsellesi filmirasiasta. Jojon avulla voit murtaa seiniä, rikkoa tiiliskiviä, tappa hirviöitä sekä hypätä tasoilta. Kun haluat heittää jojon, paina tulitusnäppäintä ja valitse suunta. Jos vapautat tulitusnäppäimen, jojo palaa luoksesi. Voit heittää jojon siihen suuntaan, johon katsot, painamalla pelkästään tulitusnäppäintä.

### Jojon avulla hyppääminen

Voit heittää jojoa eri suuntiin yllä kuvatulla tavalla.

Kun olet saanut jojon käyttöösi, hyppää ilmaan ja paina samalla TULITUSNÄPPÄINTÄ sekä valitse heittosuunta. Jos jojo kiinnittyy johonkin esineeseen, esimerkiksi tasoon:

Pidä tulitusnäppäintä alhaalla ja Oscar alkaa heilua narussa siihen saakka kunnes:

1. Vapautat tulitusnäppäimen.
2. Osut johonkin, minkä läpi et pääse (tiiliseinä).



## Tasoilla ja niiden ympäristöstä löydettävät keräystavarat

Voit löytää neljäntyyppisiä esineitä tasoilta.

### 1. Oscar patsaat

Tason alkuvaiheessa saat tietää, kuinka monta patsasta sinun täytyy kerätä, ennen kuin voit siirtyä seuraavalle tasolle. Voit kerätä patsaan, juoksemalla sitä kohti.

### 2. Filmirasioiden sisältö

Kun juokset filmirasian ohi, se avautuu ja rasian sisältä lentää esine ilmaan. Kerätäksesi rasian sisällön tai voidaksesi käyttää niitä, **sinun täytyy saada ne kiinni, ennen kuin ne katoavat.**

### 3. Erikoisvoimat

Seuraavien kerättävien esineiden avulla saat erikoisvoimia rajoitetuksi ajaksi.

- VAUHTISAAPAS - Vauhtisaapas antaa Oscarille lisänopeutta ja lisäksi se parantaa hyppykykyä.
- KILPI - Kilpi antaa täyden suojan hirviötä vastaan.
- JALKAKAHLE - Jalkakahle hidastaa sinua.
- SIIVET - Siipien avulla voit lentää pitkin tasoa.
- IHMEAINE - Lasissa oleva ihmeaine tekee sinusta näkymättömän lukuun ottamatta pölyä, jota lennähtää pysähtyessäsi nopeasti.
- POMPPUKENGÄT - Pomppukenkien avulla pystyt hyppäämään kaksi kertaa niin pitkälle kuin tavallisesti.
- HERÄTYSKELLO - Herätyskello jäädyttää hirviöt.

### 4. Ympäri tasoja sirotellut bonus-esineet

Nämä merkitsevät bonus-pisteitä, joilla voit korottaa tulostasi, paitsi siinä tapauksessa, että olet BOGUS-tasolla, missä joudut etsimään määrätyn esineparin, ennen kuin voit siirtyä tasolta pois.

#### Tietopaneeli

VASEMMALTA OIKEALLE:

Oscar-patsas sisältää numeron, joka ilmoittaa, kuinka monta patsasta sinun täytyy tällä tasolla kerätä.

TULOS: Pistemääräsi pelin kulloisessakin vaiheessa.

SYDÄMET: Tulospistemäärän alla on 4 sydäntä. Joka kerta, kun osut hirviöön, menetät yhden sydämen. Jos menetät kaikki 4, menetät yhden hengen.

BONUS/BOGUS: Kun olet tason alussa, tämä alue on tyhjä. Se pysyy tyhjänä siihen saakka, kunnes olet kerännyt kirjaimet BONUS tai BOGUS, joista riippuu mikä erikoistaso sinun on selvitettävä maailman lopussa. (Tästä on lisäselostus jäljempänä.)

HENKILASKIN: Tämä osoittaa jäljellä olevien henkien määrän.

### **TASOLTA POISTUMINEN ja KLAFFI:**

Kun olet kerännyt tasolla vaaditun määrän patsaita, saat viestin, joka kehottaa sinua poistumaan.

### **ISOT PUNAISET ELEFANTIT:**

Tasolla vastaasi tulee joskus ISO PUNAINEN ELEFANTTI. SE EI OLE hirviö, vaan ystävä, joka ei koskaan unohda, missä hän viimeksi tapasi sinut.

Saadaksesi elefantin muistamaan sinut, kävele sitä kohti. Kun se hyppää pois, se on merkinnyt sijaintisi muistiin. Jos menetät yhden hengen, sinut palautetaan siihen paikkaan, jossa elefanti sinut viimeksi tapasi.

### **HUIPPUTYYLIKKÄÄT**

#### **VALKOISET KANIT, JOTKA KÄYTTÄVÄT AURINKOLASEJA:**

Jos olet koko ikäsi halunnut löytää ONNENKANIN, tilaisuutesi on tullut. Näitä kaneja voit löytää vain bonus-tasoilla. Saat pelinjakamisoikeuden jokaisesta pelin aikana löytämästäsi kanista.

Jatkoruudussa käytä vasenta ja oikeaa valitaksesi KYLLÄ tai EI, sekä suorita VALINTA tulitusnäppäimellä.

### **HISSIT, KAATUVAT TASOT ja JOUSET:**

Jotkut hissit liikkuvat, kun tulet niiden viereen. Toiset hissit alkavat liikkua vasta sitten, kun olet astunut niihin. Kaatuvat tasot ovat aina hyvässä piilossa ja ne tulevat yllättämään sinut, joten OLE VARUILLASI.

Jouset: Pomppoilevat tasot vajoavat ensin astuessasi niille, minkä jälkeen ne nostavat sinut ilmaan. Hyötyäksesi jousista eniten, hyppää ylös ja alas siihen saakka, kunnes olet saavuttanut haluamasi korkeuden.

### **BONUS- ja BOGUS-TASOT:**

Jos sinua on onnistanut ja olet kerännyt sanaan BONUS tarvittavat kirjaimet, sinut lähetetään BONUS-tasolle suoritettuasi loppuun sen tason tehtävät, jolla satut olemaan. Vastaavasti, jos sinua on epäonnistanut ja oletkin saanut kasaan sanan BOGUS kirjaimet, joudut BOGUS-tasolle.

### **BONUS-TASO:**

Kerää kaikki minkä vain voit, mutta pidä samalla silmällä näyttöruudun yläreunassa olevaa aikajanaa, sillä sinun on myös löydettävä ulostulopaikka, ennen kuin aika loppuu. (Muussa tapauksessa menetät kaiken, minkä olet tuolla tasolla kerännyt, pisteesi, bonukset ja jopa ONNENKANIT.)

### **BOGUS-TASO:**

Tason alussa sinulle annetaan tehtäväksi etsiä määrätty esinepari. Jos löydät tuon esineparin ja pääset lisäksi ulostulopaikkaan, ennen kuin aika loppuu, saat tuon tason BONUS-pisteet KAKSINKERTAISINA. Jos ET ONNISTU TEHTÄVÄSSÄ, menetät yhden hengen. Bogus-taso on vaarallinen, mutta toisaalta se palkitsee hyvin!

### **PISTEIDEN SAANTI:**

Saat yhden lisähengen jokaista keräämääsi 5000 pistettä kohti.

# OSCAR AMIGA I 200

**Controles.** Palanca de mando

**Instrucciones de carga.** Inserte el disco I en la unidad respectiva y encienda el ordenador, aparece la pantalla de mensajes.

## FORMA DE JUGAR

Cuando Oscar llega al cine, camina en el teatro y ve las puertas de entrada a las diferentes películas que se están presentando.

### Pantalla de selección del tipo de Mundo

En esta pantalla puede seleccionarse el tipo de Mundo en que se desea jugar. Los Mundos pueden completarse en cualquier orden.

### Puertas a los Mundos

Detrás de cada una de estas puertas puede verse un póster que describe a la película del Mundo en que se va a entrar.

### Puertas de Bonus

Estas puertas tienen marcados signos de interrogación y sólo pueden accederse después de finalizar un Mundo, y cuando esto sucede, aparece una pregunta. Téngase en cuenta que las puertas de Bonus están cerca a las del Mundo.

Para entrar a un Mundo MUEVA HACIA ABAJO la palanca de mando.

Cuando se selecciona y se entra al Mundo, aparece el NÚMERO DE ESTATUAS DORADAS DE OSCAR que deben encontrarse para salir del Mundo.

PULSE EL BOTÓN DE DISPARO PARA CONTINUAR.

**Controles.** (Sin pulsar el botón de Disparo)

Saltar/Volar/Nadar  
Saltar                      Saltar  
Caminar a la izquierda                      Caminar a la derecha  
Traspassar las  
Puertas

(Con el botón de Disparo pulsado)

Cuando se ha recogido el Yo-Yo, puede lanzarse hacia Arriba/Abajo/Izquierda/Derecha y en Diagonal.

## El Yo-Yo

Puede utilizarse una vez recogido de una de las latas de película. Puede emplearse para destruir paredes, ladrillos, monstruos y para columpiarse desde las plataformas. Para lanzar el Yo-Yo, pulse el botón de Disparo y seleccione la dirección. Cuando se suelta el botón de disparo, el Yo-Yo regresa. Para lanzarlo en la misma dirección en que está avanzando, simplemente pulse el botón de Disparo.

### Forma de columpiarse en el Yo-Yo

Tal como se describió anteriormente, el Yo-Yo puede lanzarse en varios ángulos. Cuando lo recoja, salte y al mismo tiempo pulse el botón de Disparo con el ángulo de lanzamiento seleccionado. Si se engancha en algo, por ejemplo en una plataforma.

Mantenga pulsado el botón de Disparo y Oscar se columpiará en la cuerda hasta que:

1. Suelte el botón de Disparo.
2. Golpee algo que no se pueda traspasar (una pared de ladrillo).

## Objetos que se encuentran en todos los niveles

Hay cuatro tipos de objetos que se pueden encontrar en todos los niveles.

### 1. Estatuas Oscar

Al comienzo del nivel, aparece el número de estatuas que deben recogerse para pasar al nivel siguiente. Pase sobre ellos para recogerlos.

### 2. Contenido de las latas de películas

Cuando se pasan las latas de películas, se abren y explota un objeto en el aire. Para recoger o utilizar el contenido de las latas, **los objetos deben agarrarse antes de que desaparezcan.**

### 3. Poderes especiales

Los siguientes objetos que pueden recogerse dan poderes especiales durante un tiempo limitado.

- BOTAS CORRECAMINOS: - Le dan a Oscar una mayor velocidad y capacidad de salto.
- CORAZA: - Protege a Oscar contra los monstruos.
- GRILLETES: - Disminuyen la velocidad de Oscar.
- PÓCIMA: - La Medicina de la poción del vaso vuelve invisible a Oscar a excepción del polvo que levanta cuando se detiene.
- ALAS: - Permiten Volar en un nivel.
- ZAPATOS SALTARINES: - Permiten saltar dos veces la distancia normal.
- RELOJ DE ALARMA: - Congela los monstruos.

### 4. Elementos de premio que están en las plataformas

Son solamente puntos de premio que sirven para aumentar el marcador, a menos que se esté en el nivel BOGUS, en el que deben encontrarse un par de objetos especificados para salir.

### Panel de información

#### FALTAN POR RECOGER

La estatua de Oscar contiene el número de estatuas que falta recoger en el nivel.

MARCADOR. El número de puntos obtenidos hasta el momento.

CORAZONES. Debajo del marcador hay 4 corazones. Cada vez que lo golpea un monstruo, se pierde un corazón. Cuando se pierden los cuatro corazones se pierde una vida.

BONUS/BOGUS. Cuando se empieza un nivel el área está despejada, hasta que se recogen las letras de la palabra BONUS o BOGUS, que determinan el nivel especial que debe completarse al final del Mundo. (Véase posteriormente).

CONTADOR DE VIDAS. Indica el número restante de vidas.

## **SALIDA de un NIVEL**

Cuando se ha recogido el número estatuas requerido en el nivel, aparece un mensaje indicando que debe salirse.

## **ELEFANTES GRANDES ROJOS**

Alguna veces aparece en los niveles un ELEFANTE GRANDE ROJO. No es un monstruo, sino un amigo que nunca olvida el último encuentro.

Para hacer que recuerde el encuentro, camine hacia elefante. Cuando desaparezca dando saltos, es porque ya tiene memorizada la posición. Si se pierde una vida, se regresa al punto donde se produjo el último encuentro con el Elefante.

## **SÚPER CONEJOS BLANCOS OCULTOS**

Si siempre ha querido encontrarse con un CONEJO DE LA SUERTE, esta es la oportunidad.

Estos Conejos sólo pueden encontrarse en los niveles de Bonus.

Cada vez que se encuentra un Conejo durante el juego se obtiene un premio a continuación.

En la pantalla de continuación, mueva la palanca de mando a la izquierda o derecha, para seleccionar SÍ o NO y dispare para SELECCIONAR.

## **ASCENSORES, PLATAFORMAS QUE CAEN y MUELLES**

Algunos ascensores están en movimiento cuando se utilizan, otros comienzan a moverse cuando se entra a ellos. Las plataformas que caen siempre están muy bien ocultas y dan sorpresas desagradables, TENGA MUCHO CUIDADO.

Los muelles y las plataformas de saltos descienden cuando Oscar se para sobre ellos y lo lanzan por los aires. Para aprovechar al máximo los saltos con muelles, suba y baje hasta lograr la altura necesaria.

## **NIVELES BONUS Y BOGUS**

Si se tiene la gran fortuna de recoger las letras que componen la palabra BONUS, o la mala suerte de recoger las de la palabra BOGUS, al finalizar el nivel, hay que ir al nivel respectivo.

## **NIVEL BONUS**

Recoja todo lo que pueda, pero tenga cuidado con el tiempo, que está ubicada en la parte superior de la pantalla, pues hay que salir del nivel antes de que se agote. (De lo contrario, se pierde todo lo recogido en ése nivel, incluidos los puntos, premios e inclusive CONEJOS DE LA SUERTE).

## **NIVEL BOGUS**

Al comienzo del nivel, se asigna la tarea de encontrar un par de objetos especificados, si los encuentra antes de que se agote el tiempo, se obtiene un puntaje de PREMIO DOBLE. De lo contrario, se pierde una vida. ¡Es un riesgo, pero la recompensa puede ser grande!

## **MARCADOR**

Se obtiene una vida adicional por cada 5000 puntos logrados.

# OSCAR AMIGA I 200

## Joystick/Tastiera.

**Istruzioni di caricamento.** Inserite il Disco I nel drive ed accendete il computer. Seguite poi i prompt visualizzati sullo schermo.

## IL GIOCO

Quando Oscar arriva al cinema, entra nella reception e osserva le varie porte che conducono ai diversi film in proiezione.

### Lo schermo di selezione dei Mondi

Qui potete selezionare il film Mondo al quale desiderate giocare. I Mondi possono venire completati in qualsiasi ordine.

### Porte del mondo

Dietro a ciascuna di queste porte potete osservare un poster che illustra il film del Mondo a cui assisterete.

### Porte del bonus

Queste porte sono contrassegnate da punti interrogativi. Potete entrare in una porta del bonus solo dopo aver completato un Mondo; ciò viene segnalato sullo schermo da un prompt. Ricordate che la porta del bonus di ciascun Mondo è accanto alla porta del Mondo.

Per entrare, TIRATE VERSO DI VOI il joystick.

Una volta selezionato ed entrati in un Mondo, vi verrà notificato il NUMERO DI STATUETTE D'ORO DI OSCAR che dovrete trovare per uscire da questa terra.

PER CONTINUARE, PREMETE IL PULSANTE FIRE.

**Controlli.** (Senza premere il pulsante Fire)

Saltare/Volare/Nuotare  
Saltare                      Saltare  
Camminare a sinistra                      Camminare a destra  
Entrare dalle  
porte

(Con il pulsante Fire premuto)

Se avete raccolto lo yo-yo, lo potete lanciare in alto/in basso/a sinistra/a destra e in diagonale.

## LO YO-YO

Una volta raccolto da uno dei contenitori del film, potete usare lo yo-yo per abbattere muri, rompere mattoni, uccidere mostri e saltare da una piattaforma all'altra. Per lanciare lo yo-yo, premete il pulsante Fire e selezionate la direzione. Se rilasciate il pulsante Fire, lo yo-yo ritornerà indietro. Per lanciarlo nella direzione verso cui siete rivolti, premete semplicemente il pulsante Fire.

### Saltare sullo yo-yo

Come descritto in precedenza, potete lanciare lo yo-yo in varie direzioni. Una volta raccolto lo yo-yo, saltate in aria e premete al tempo stesso il pulsante FIRE dopo aver selezionato l'angolo del lancio. Se lo yo-yo si aggancia a un oggetto, ad esempio una piattaforma:

Tenete premuto il pulsante Fire e Oscar dondolerà sul filo sino

1. a quando non rilasciate il pulsante Fire
2. non toccate un altro ostacolo che non potete superare (un muro di mattoni)



## Oggetti da trovare nei vari livelli

Quattro sono i tipi di oggetti che potrete trovare in ciascun livello.

### 1. Statuette Oscar

All'inizio di ogni livello, vi verrà indicato quanti statuette dovrete raccogliere prima di passare al livello successivo. Per raccogliervi, dovrete correre loro incontro.

### 2. Il contenuto dei portafilm

Quando superate un contenitore di film, questo si aprirà e un oggetto esploderà nell'aria. Per raccogliervelo o usarlo, **dovete acchiappare l'oggetto prima che sparisca.**

### 3. Poteri speciali

I seguenti oggetti vi daranno un potere magico per un limitato periodo di tempo.

- STIVALI DA CORSA: - permetteranno a Oscar di correre più in fretta e di saltare più in alto.
- SCUDO: - protegge totalmente dai mostri.
- CATENA DA CARCERATO: - vi farà rallentare.
- ALI: - vi permetteranno di volare in un livello.
- POZIONE MAGICA: - la medicina contenuta nel bicchiere vi rende invisibili tranne quando sollevate una nuvola di polvere per fermarvi dopo una corsa.
- SCARPE MOLLEGGIATE: - vi permettono di saltare il doppio dell'altezza solita.
- SVEGLIA: - congela i mostri.

### 4. Elementi di bonus sparpagliati nelle piattaforme

Si tratta di punti extra, per aumentare il punteggio, a meno che vi troviate nel livello BOGUS dal quale, per uscire, dovrete trovare alcuni oggetti particolari.

### La tabella delle informazioni

DA SINISTRA A DESTRA.

La statuetta di Oscar indica il numero di statuette che dovrete ancora raccogliere in questo livello.

PUNTEGGIO. Il numero di punti ottenuti sinora.

CUORI. Sotto al punteggio appaiono quattro cuori. Ogni volta che venite colpiti da un mostro, perderete un cuore e, dopo quattro cuori, perderete una vita.

BONUS/BOGUS. Quando iniziate per la prima volta un livello, quest'area sarà vuota, sino a quando non collezionerete le lettere per formare la parola BONUS o BOGUS, che determinano il livello speciale da completare alla fine del Mondo (vedi oltre).

CONTAVITE. Indica il numero di vite rimaste.

### PER USCIRE DA UN LIVELLO

Una volta raccolto il numero richiesto di statuette per un determinato livello, apparirà un messaggio esortandovi a recarvi all'uscita.

## **GRANDI ELEFANTI ROSSI**

All'interno di un livello, incontrerete un GRANDE ELEFANTE ROSSO. NON SI TRATTA di un mostro, ma di un amico, che non dimenticherà mai l'ultima volta in cui vi ha visto. Per farvi ricordare, andategli incontro. Quando salta via, avrà memorizzato la vostra posizione per cui, se perdetevi una vita, ritornerete alla posizione in cui l'elefante vi ha incontrato.

## **CONIGLIETTI BIANCHI PORTAFORTUNA**

Se avete sempre voluto trovare un CONIGLIETTO PORTAFORTUNA, questa è l'occasione da voi tanto attesa: questi animaletti si trovano unicamente nei livelli di Bonus.

Ogni volta che ne troverete uno, vi verrà assegnato in premio il livello successivo.

Sullo chermo di continuazione, usate la freccia destra e sinistra per selezionare SÌ O NO e premete il pulsante Fire per attivare la selezione.

## **ASCENSORI, PIATTAFORME CADENTI e MOLLE**

Alcuni ascensori si muovono quando vi avvicinate, altri solamente quando ci mettete un piede dentro. Le piattaforme cadenti sono sempre ben nascoste e vi sorprenderanno sicuramente per cui: ATTENZIONE!

Molle: piattaforme molleggiate che affondano quando ci salite sopra e vi catapultano nell'aria. Per sfruttare al massimo questi oggetti, saltate più volte sino a raggiungere l'altezza desiderata.

## **LIVELLI BONUS E BOGUS**

Se siete sufficientemente fortunati da raccogliere le lettere che formano la parola BONUS o davvero sfortunati per completare invece la parola BOGUS, passerete al relativo livello dopo aver completato quello in cui vi trovate.

### **LIVELLO BONUS**

Raccogliete il numero massimo di oggetti ma tenete d'occhio del tempo, nella parte superiore dello schermo, in quanto dovrete trovare l'uscita prima che il tempo a vostra disposizione scada. (Altrimenti, perderete tutti gli oggetti raccolti in quel livello, inclusi punti, bonus e persino i CONIGLIETTI PORTAFORTUNA.)

### **LIVELLO BOGUS**

All'inizio del livello, vi verrà dato il compito di trovare un paio di oggetti specifici. Se riuscite a trovarli e a raggiungere l'uscita prima dello scadere del tempo, per tale livello riceverete un DOPPIO PUNTEGGIO BONUS. In caso contrario, perderete una vita. È rischioso... ma il premio vale davvero la pena!

### **PUNTEGGIO**

Punti addizionali si raccolgono con le

- Seguenti operazioni:
- Uccidendo i mostri
  - Raccogliendo gli Oscar
  - Collezionando le monete di bonus

Per ogni 5000 punti segnati, riceverete delle vite extra.

### **QUANDO IL GIOCO FINISCE**

Sullo schermo di continuazione, con orologio del conto alla rovescia mostra quando premere il tasto FIRE per continuare il gioco. Se invece premete il tasto fuoco in questo tempo dovrete ripartire dall'inizio, invece che ripartire dal punto dove siete arrivati.

# OSCAR AMIGA 1200

**Controles.** Joystick

**Laad-instructies.** Diskette I in de drive doen en de computer aanzetten, dan de prompts op het scherm opvolgen.

## ZO MOET JE HET SPEL SPELEN

Als Oscar bij de bioscoop komt gaat hij de foyer binnen en ziet de deur voor de verschillende films die op het ogenblik vertoond worden.

### Het Wereld-selectie Scherm

Hier kun je kiezen in welke wereld je wilt spelen. De werelden kunnen in elke volgorde gespeeld worden.

### Wereld deuren

Naast elke deur zie je een poster waar de film op staat die je door die ingang binnen zult gaan.

### Bonus deuren

Op deze deuren staat een vraagteken. Je kunt alleen een bonus deur binnengaan als je een Wereld klaar hebt, en je krijgt wel een prompt als je dat voor elkaar gespeeld hebt. Je zult wel zien dat elke deur voor de Bonus van die Wereld dicht bij de Wereld deur zelf ligt.

Om een deur binnen te gaan moet je op de joystick op PULL DOWN (naar beneden) trekken.

Als je eenmaal een wereld gekozen hebt en naar binnen gegaan bent, zal een prompt je vertellen HOEVEEL GOUDEN OSCAR-BEELDJE je nodig hebt om dit land te verlaten.

OP 'Vuur' DRUKKEN OM VERDER TE GAAN.

**Controles** (zonder dat de Vuur Knop ingedrukt is)

Spring/Vlieg/Zwem  
Spring Spring  
Naar links lopen Naar rechts lopen  
Deuren  
binnengaan  
(met de Vuur Knop ingedrukt)

Als je de Yo-Yo gevonden hebt kun je die Naar Boven, Naar Beneden, Naar Links, Naar Rechts en Diagonaal gooien.

## DE YO YO

De Yo Yo kan gebruikt worden als je hem van één van de film dozen gehaald hebt. Je kunt hem gebruiken om muren of bakstenen te breken, monsters te doden en ook om van een platform te hangen. Om de Yo Yo te gooien moet je op Vuur drukken en de richting kiezen. Als je de Vuur Knop loslaat, komt hij weer terug. Om in je gezichtsrichting te gooien hoef je alleen maar op Vuur te drukken.

### Van de Yo Yo hangen

Zoals hierboven uitgelegd, kun je de Yo Yo onder verschillende hoeken gooien. Als je de Yo Yo te pakken hebt, moet je omhoog springen en tegelijkertijd op Vuur drukken, met de gekozen werp-hoek. Als het ergens aan vast komt te zitten, zoals bijvoorbeeld een platform, De Vuur Knop ingedrukt houden, en Oscar zal aan het touw hangen totdat

1. Je Vuur loslaat
2. Je ergens tegenaan komt waar je niet doorheen kunt (een stenen muur).

## **Vrzamelobjecten die op de levels gevonden kunnen worden.**

Er zijn vier verschillende soorten voorwerpen die op de levels gevonden kunnen worden.

### **Oscar-beeldjes**

Aan het begin van een level kom je te weten hoeveel Oscar-beeldjes je moet verzamelen voordat je naar het volgende level kunt gaan. Om ze te verzamelen moet je naar ze toe lopen.

### **2. De inhoud van Film dozen**

Als je bij een film doos langs loopt gaat de doos open, en een voorwerp zal in de lucht vliegen. Om de inhoud te verzamelen of te gebruiken **moet je de voorwerpen opvangen voordat ze verdwijnen.**

### **3. Speciale krachten**

De volgende voorwerpen zullen je voor een beperkte tijd speciale krachten geven.

- ZEVEN-MIJLS-LAARS - De Zeven-Mijls-Laars maakt Oscar een heel stuk sneller en geeft hem bovendien de kracht om veel beter te springen.
- SCHILD - Als je het Schild hebt, kunnen de Monsters je geen kwaad doen.
- BAL & KETTING - Met de Bal & Ketting aan je been kun je niet zo vlug opschieten.
- VLEUGELS - Met de vleugels kun je op de levels rondvliegen.
- Een DRANKJE - Met het drankje uit het glas word je onzichtbaar, behalve het stof als je plotseling afremt.
- VERENDE SCHOENEN - Met de Verende Schoenen kun je twee keer zo ver springen als gewoon.
- WEKKER - De Wekker bevriest de Monsters.

### **4. Bonus-voorwerpen die over het platform verspreid liggen.**

Dit zijn alleen maar bonus-voorwerpen waardoor je score omhooggaat; behalve als je in een BOGUS level bent, want dan moet je een paar bepaalde voorwerpen vinden om er uit te komen.

### **Het informatie paneel**

#### **VAN LINKS NAAR RECHTS**

In een Oscar-beeldje staat het aantal beeldjes dat je nog moet verzamelen op dit level.

SCORE. Het aantal punten dat je tot nu toe hebt weten te halen.

HARTEN. Onder de score zie je vier harten. Elke keer als een monster je te pakken krijgt, raak je een hart kwijt. Als je ze allen vier kwijt bent, heb je een leven minder.

BONUS/BOGUS. Als je voor het eerst op een level begint staat hier helemaal niets, totdat je de letters krijgt om BONUS of BOGUS te spellen; hierdoor wordt bepaald welk speciaal level er aan het eind van de Wereld doorlopen moet worden. (zie later)

LEVENS TELLER. Geeft aan hoeveel levens je nog over hebt.

### **Voor LEVEL EXIT en KLAPPER BOARD**

Als je op een bepaald level het benodigde aantal beeldjes verzameld hebt krijg je een mededeling om naar de Exit te gaan.

### **GROTE RODE OLIFANTEN**

Op het level kom je een GROTE RODE OLIFANT tegen. DIT IS NIET EEN MONSTER, maar een vriend die nooit zal vergeten waar hij je het laatst gezien heeft.

Om ervoor te zorgen dat hij zich dat herinnert moet je naar hem toe lopen. Als hij wegspringt heeft hij je positie genoteerd. Als je een leven kwijt raakt zul je altijd teruggebracht worden naar de plek waar de Olifant je het laatst gezien heeft.

### **SUPER-COOL WITTE KONIJNEN MET ZONNEBRIL**

Als je altijd al een GELUKSKONIJN hebt willen vinden, krijg je daar nu de kans voor. Deze konijntjes kun je alleen op de Bonus levels vinden. Voor elk konijntje dat je in het spel kunt vinden krijg je een vervolg als beloning.

Op het vervolg scherm moet je links en rechts gebruiken om JA of NEE te kiezen, en Vuur om te KIEZEN.

### **LIFT, VALLENDE PLATFORMS en VEREN**

Soms is een lift al in beweging als erop komt, soms begint hij pas omhoog of omlaag te gaan als je erop stapt. Vallende platforms zijn altijd goed gecamoufleerd en zullen je volkomen overrompelen, dus: PAS OP.

Veren. Verende platforms die naar beneden gaan als je erop staat en je dan opheffen. Om zo goed mogelijk gebruik te maken van de veren moet je op en neer springen tot je de gewenste hoogte bereikt hebt.

### **BONUS EN BOGUS LEVELS**

Als je geluk hebt en de goede letters krijgt om BONUS te spellen, of als je pech hebt en de letters voor BOGUS krijgt, word je naar een BONUS of een BOGUS level gestuurd, nadat je het level waar je nu bent klaar hebt.

### **BONUS LEVEL**

Verzamel zoveel je maar kunt vinden, maar let op de tijd, want je moet de exit vinden voordat de tijd op is. (Anders raak je alles kwijt wat je op dat level verzameld hebt: punten, bonussen (en zelfs GELUKSKONIJNTJES).

### **BOGUS LEVEL**

Aan het begin van dit level krijg je de taak om een paar specifieke dingen te vinden. Als je de twee dingen vindt voordat de tijd op is krijg je DUBBELE BONUS PUNTEN voor dat level. Als je het NIET klaar speelt raak je een leven kwijt. Een heel risico, maar het is de moeite waard!

### **SCOREN**

Voor elke 5000 punten krijg je een extra leven.

# OSCAR AMIGA 1200

**Manövrering:** Joystick

**Installation:** Sätt in disketten i drivenheten och starta datorn. Följ sedan instruktionerna på skärmen.

## SÅ HÄR GÅR SPELET TILL

När Oscar kommer till biografen går han in i foajen där han ser flera dörrar som leder in till biosalonger där olika filmer håller på att visas.

### Skärmbilden Välj värld

Här väljer du vilken filmvärld du ska spela i. Du kan spela i de olika filmvärldarna i valfri ordning.

### Dörrar till filmvärldarna

Vid varje dörr finns en affisch som visar vilken film som visas i den filmvärld du väljer genom att gå genom dörren.

### Bonusdörrar

Bonusdörrarna är märkta med ett frågetecken. Du måste först ha avslutat en filmvärld innan du kan gå genom en bonusdörr. Skärmen visar när du har avslutat en värld. Observera att varje världs bonusdörr är placerad nära världsdörren.

Du drar joystickens MOT DIG för att gå genom en dörr.

Då du valt och gått in i en värld får du veta HUR MÅNGA GYLLENE STATYER AV OSCAR du måste hitta för att kunna lämna den värld du befinner dig i.

TRYCK PÅ KNAPPEN FÖR ATT FORTSÄTTA

Manövrering (ej nedtryckt knapp):

Hoppa/Flyga/Simma  
Hoppa                      Hoppa  
Gå vänster                      Gå höger  
Gå genom  
dörrar

Manövrering med nedtryckt knapp:

Om du har hämtat jojon kan du kasta den Uppåt/Nedåt/Vänster/Höger och Diagonalt.

## JOJON

Du kan använda jojon när du hämtat den i en av filmbehållarna. Du kan använda den till att slå sönder murar, tegel, döda monster och svinga Oscar från plattformar. Du kastar jojon genom att trycka på knappen och välja riktning. När du släpper upp knappen kommer jojon tillbaka till dig. Om du vill kasta jojon i den riktning du står vänd mot trycker du bara på knappen.

### Svinga med jojon

Du kan alltså kasta jojon i olika riktningar. Om du, när du har jojon, hoppar upp i luften och samtidigt trycker på knappen i vald kastningsvinkel kan jojon haka fast på en plattform t ex. Om den gör det håller du in knappen så svingar sig Oscar i jojons snöre tills du

1. antingen släpper knappen eller
2. du träffar på något som du inte kan gå genom

### Samlarobjekt på de olika nivåerna

Du hittar fyra olika saker på de olika nivåerna.



## 1. Statyer

Du får i början på nivån veta hur många statyer av Oscar du måste hitta innan du kan gå till nästa nivå. Spring fram till dem för att hämta dem.

## 2. Innehåll i filmbehållare

När du springer förbi en filmbehållare öppnas behållaren och ett objekt exploderar i luften. För att samla innehållet i filmbehållaren måste du fånga objekten som flyger i luften innan de försvinner.

## 3. Magiska krafter

Följande samlarobjekt ger dig magiska krafter under en begränsad tidsperiod.

- SJUMILASTÖVELN - Sjumilastöveln snabbar upp Oscar och får honom att hoppa högre.
- SKÖLDEN - Skölden skyddar dig helt från monstren.
- FOTBOJAN - Fotbojan gör dig långsammare.
- VINGAR - Vingarna gör att du kan flyga.
- MAGISK DRYCK - Med denna dryck blir du helt osynlig så när som på det dammoln som uppstår när du stannar tvärt.
- FJÄDRANDE SKOR - De fjädrande skorna gör att du kan hoppa dubbelt så högt.
- ALARMKLOCKA - Alarmklockan gör monstren orörliga.

## 4. Bonus som finns strödda kring plattformarna

Detta är poängbonus för att du ska få högre poäng. Men om du är på BOGUS-nivån måste du hitta de två objekt som anges för att du ska kunna gå ut.

### Informationsfältet

#### FRÅN VÄNSTER TILL HÖGER

En staty av Oscar visar hur många statyer du har kvar att samla på nivån.

POÄNG: Antal poäng du hittills har samlat på dig.

HJÄRTAN: Under poängen finns fyra hjärtan. Varje gång du träffas av ett monster förlorar du ett hjärta. Om du förlorar alla fyra hjärtan förlorar du ett liv.

BONUS/BOGUS: När du först börjar på nivån är detta fält tomt tills du samlar bokstäverna BONUS eller BOGUS, vilket bestämmer vilken nivå du ska fullborda i slutet av filmvärlden (beskrivs senare).

RÄKNARE. Visar hur många liv du har kvar.

### LÄMNA EN NIVÅ

När du har samlat de statyer du behöver på den nivå du befinner dig får du ett meddelande att gå till utgången.

### **STORA RÖDA ELEFANTER**

Du träffar på en STOR RÖD ELEFANT här och där på nivån. DEN ÄR INTE ett monster utan en vän som aldrig glömmer var han såg dig senast. För att han ska komma ihåg dig går du fram till honom. När han hoppar iväg betyder det att han har noterat din position. Om du förlorar ett liv kommer du att återuppväckas på det ställe elefanten såg dig senast.

### **VITA KANINER MED SOLGLASÖGON**

Om du alltid velat hitta en kanin som för tur med sig har du chansen nu.

Dessa LYCKOKANINER hittar du bara på bonusnivåer.

Du belönas med en fortsättning för varje kanin du hittar i spelet.

På skärmen för fortsättning använder du vänster och höger för att välja YES eller NO och trycker på knappen för att VÄLJA.

### **HISSAR, FALLANDE PLATTFORMAR och FJÄDRANDE PLATTFORMAR**

Vissa hissar är i rörelse då du kliver på, andra börjar röra sig då du kliver på. Fallande plattformar är alltid väl gömda och kommer som en överraskning, så VAR PÅ DIN VAKT.

Fjädrande plattformar fjädrar upp och ner och sjunker när du står på dem och lyfter sen upp dig i luften. För att utnyttja de fjädrande plattformarna hoppar du upp och ner på dem tills du når önskad höjd.

### **NIVÅERNA BONUS OCH BOGUS**

Om du har turen att få tag i bokstäverna som behövs för att stava till BONUS sänds du till bonusnivån då du avslutat den nivå du befinner dig på. Har du oturen att få bokstäverna som stavar ordet BOGUS sänds du till BOGUS-nivån då du avslutat den nivå du befinner dig på.

### **BONUSNIVÅ**

Samla på dig allt du kan eftersom du måste

hitta utgången innan tiden är ute. (Om du inte hittar utgången innan tiden är ute förlorar du allt du samlat på nivån, inklusive alla poäng, bonus och t o m LYCKOKANINERNA.)

### **BOGUSNIVÅ**

I början på varje nivå får du uppgiften att hitta två objekt som utgör ett par. Om du hittar detta par och kommer till utgången innan tiden är ute får du DUBBLA BONUSPOÄNG för den nivå du befinner dig på. Om du MISSLYCKAS förlorar du ett liv. Det är riskabelt, men det kan vara mödan värt!

### **POÄNGBERÄKNING**

Varje ökning med 5000 poäng ger dig ett extraliv.

# OSCAR AMIGA 1200

**Styremekanisme:** Styrespak

**Slik laster du spillet:** Sett diskett I inn i stasjonen og slå på datamaskinen. Deretter følger du klarmeldingene på skjermen.

## SPILLE SPILLET

Når Oscar kommer til kinoen, går han inn i foajéen. Der ser han inngangsdørene til de ulike filmene som vises.

### Skjermen for valg av verden

Her velger du hvilken filmverden du vil spille i. Rekkefølgen du velger er uvesentlig.

### Verdensdører

Ved siden av hver dør ser du en plakat som gir informasjon om filmen som vises i den verdenen døren leder til.

### Bonusdører

Disse dørene har spørsmålsteget. Du kan bare gå gjennom en bonusdør **etter** at du har fått klarmelding om at du har fullført en verden. Legg merke til at hver bonusdør befinner seg ved siden av en verdensdør.

Du går gjennom en dør ved å DRA styrespaken NED.

Når du har valgt og gått inn i en verden, får du vite ANTALLET GYLDNE STATUER AV OSCAR du trenger for å gå ut av denne verdenen.

TRYKK PÅ KNAPPEN NÅR DU VIL FORTSETTE.

**Slik styrer du spillet:** (Knappen er ikke trykket inn.)

Hoppe/Fly/Svømme  
Hoppe                  Hoppe  
Gå til venstre                  Gå til høyre  
Gå gjennom  
dør

(Knappen er trykket inn.)

Hvis du har plukket opp jojoen, kan du kaste den opp, ned, til venstre, til høyre og på skrå.

## JOJOEN

Du kan bruke jojoen når du har plukket den opp fra en av filmboksene. Jojoen kan brukes til å rive ned vegger og murer, drepe monstre, og til å svinge seg fra plattformer. Når du vil kaste jojoen, trykker du på knappen og velger retning. Hvis du slipper opp knappen, kommer jojoen tilbake til deg. Hvis du vil kaste den i den retningen du vender, trykker du bare på knappen.

### Svinge på jojoen

Du kan altså kaste jojoen i flere retninger. Når du har plukket opp jojoen, hopper du ut i luften mens du trykker på knappen med valgt kasteretning. Hvis jojoen fester seg i ett eller annet, f.eks. en plattform, holder du knappen inne. Da svinger Oscar på tråden til dette skjer:

1. Du slipper opp knappen.
2. Du treffer noe du ikke kan gå gjennom (f.eks. en mursteinsvegg).

### Samleobjekter på nivåene

Det finnes fire typer objekter på nivåene:

### 1. Statuer av oscar

Når du starter på et nivå får du vite hvor mange statuer av oscar du må samle sammen før du kan fortsette til neste nivå. Du samler dem ved å løpe opp til dem.

### 2. Innholdet i filmboksene

Når du løper forbi en filmboks, åpnes den og en gjenstand eksploderer i luften. For å kunne dra nytte av innholdet, må du samle sammen gjenstandene før de forsvinner.

### 3. Overnaturlige evner

Disse samleobjektene gir overnaturlige evner i en begrenset periode:

- SJUMILSSTØVLER - Sjumilsstøvlene gjør at Oscar løper raskere og hopper høyere.
- SKJOLD - Skjoldet gir fullstendig vern mot monstrene.
- KULE OG KJETTING - Kulen og kjettingen sinker deg.
- VINGER - Vingene gjør at du kan fly rundt på nivået.
- MEDISINDOSE - Medisindosen fra glasset gjør deg usynlig. Det er bare støvet som virvler opp når du bråstopper som synes.
- SKO MED FJÆRING - Med de disse skoene kan du hoppe dobbelt så langt som vanlig.
- VEKKEKLOKKE - Vekkeklokken gjør at monstre stivner fullstendig.

### 4. Bonusgjenstander som finnes rundt plattformene

Disse er rene bonuspoeng som høyner poengsummen din. Dette gjelder ikke for BOGUS-nivået der du må finne to bestemte, like gjenstander før du kan forlate nivået.

#### Informasjonsfeltet

VENSTRE MOT HØYRE:

Den statuen av oscar inneholder antallet statuer du har igjen å samle på dette nivået.

POENGSUM - Poengene du har samlet så langt.

HJERTER - Nedenfor poengsummen ser du fire hjertes. Du mister et hjerte hver gang du treffes av et monster.

BONUS/BOGUS - Når du begynner på et nivå, er dette området tomt. Området er tomt til du har samlet sammen bokstavene i ordet BONUS eller BOGUS. Ordet du ender opp med avgjør hvilket nivå du skal fullføre etter at du er ferdig med en verden. (Se senere informasjon.)

TELLER - Telleren angir hvor mange liv du har igjen.

#### Slik FORLATER du et NIVÅ:

Når du har samlet sammen det nødvendige antallet statuer fra et nivå, får du beskjed om å gå til utgangen.

## **STORE RØDE ELEFANTER**

Rundt omkring på nivået møter du en STOR RØD ELEFANT. Den er IKKE et monster, men en venn som ikke glemmer hvor han så deg sist.

Du kan sørge for at han husker deg ved å gå bort til ham. Når han hopper vekk, har han lagt merke til hvor du befinner deg. Hvis du mister et liv, sendes du tilbake til det punktet elefanten sist så deg.

## **KJEMPETØFFE HVITE KANINER MED SOLBRILLER**

Hvis du alltid har ønsket å finne en LYKKEBRINGENDE KANIN, har du sjansen nå.

Disse kaninene finnes bare på BONUS-nivåene.

Du får lov til å fortsette hver gang du finner en kanin.

På fortsettelsesskjermen bøyer du styrespaken mot venstre og høyre for å angi "YES" og "NO" og knappen for å VELGE.

## **HEISER, FALLENDE PLATTFORMER og FJÆRER**

Noen heiser beveger seg når du er inne i dem, andre begynner å bevege seg når du tar steget inn i dem. Fallende plattformer er alltid godt gjemt. De kommer overraskende på, så VÆR PÅ VAKT.

De fjærbelastede plattformene synker når du står på dem, og sender deg så til vær. Du får best utbytte av fjærene ved å hoppe opp og ned til du når ønsket høyde.

## **BONUS- og BOGUS-nivået**

Hvis du er så heldig at du samler sammen bokstavene som utgjør ordet BONUS sendes du til BONUS-nivået etter at du har fullført det nivået du er på. Du sendes til BOGUS-nivået hvis du er så uheldig å samle sammen bokstavene til ordet BOGUS.

### **BONUS-nivået**

Du må samle så mye som mulig og, siden du må finne utgangen før tiden er ute. (Ellers mister du alt du samlet sammen på det nivået, medregnet poeng, bonus og LYKKEBRINGENDE KANINER.)

### **BOGUS-nivået**

Når du starter på nivået får du i oppgave å finne to like gjenstander. Hvis du finner to like gjenstander og oppdager en utgang før tiden er ute, få du en DOBBEL BONUS for det nivået. Hvis du MISLYKKES, mister du et liv. Dette er risikabelt, men det kan være verdt det.

## **POENGUTDELING**

Du får et ekstra liv for hvert 5 000. poeng du oppnår.

# OSCAR AMIGA 1200

**Styring:** Joystick

**Ladning:** Sæt Disk I i drevet og tænd for din computer, og følg så meddelelserne på skærmen.

## SÅDAN SPILLER DU

Oscar kommer til biografen og ser i foyeren indgangsdørene til de forskellige film, der vises.

### **The World Selection Screen / Skærmen med verdensvalg**

Det er her, du kan vælge den World / verden, du vil spille i. Verdenene kan gennemspilles i en hvilken som helst rækkefølge.

### **World Doors / Verdensdøre**

Ved siden af hver dør er en plakat om filmen om den verden, du kommer ind i gennem denne dør.

### **Bonus doors / Bonusdøre**

Disse døre bærer et spørgsmålstegn. Du kan kun gå gennem en bonusdør, når du er færdig med en verden, og du får en meddelelse derom, når du har opnået dette. Læg mærke til, at hver verdens bonusdør er lige ved selve verdensdøren.

TRÆK NED i joysticken for at gå ind gennem en dør.

Når du har valgt og er gået ind i en verden, får du at vide, HVOR MANGE GOLDEN STATUER AF OSCAR du skal vinde, før du kan forlade den igen. TRYK PÅ FIRE - SKYD - FOR AT FORTSÆTTE.

**Styring.** (Uden skudknappen trykket ned)

Spring/flyv/svøm  
Spring                      Spring  
Gå til venstre                      Gå til højre  
Gå gennem  
døre

(Med skudknappen trykket ned)

Hvis du har valgt Yo-Yo'en, kan du kaste den op/ned/til venstre/ til højre og diagonalt.

## YO-YO'EN

Yo-yo'en kan bruges, når du har hentet den fra en af filmdåserne. Med den kan du nedbryde mure, mursten, dræbe uhyrer og svinge fra platformene. For at kaste yo-yo'en trykker du på Fire/Skyd og vælger retningen. Hvis du slipper skudknappen, vender yo-yo'en tilbage til dig. For at kaste i den retning, du vender, trykker du blot på Fire/Skyd.

### **Sving i yo-yo'en.**

Som allerede forklaret kan du kaste yo-yo'en i forskellige retninger. Når du har hentet yo-yo'en, spring i vejret og tryk samtidig på FIRE/SKYD med den ønskede kastevinkel. Hvis den sætter sig fast på noget, som f.eks. en platform, holder du skudknappen inde, og Oscaren svinger på snoren, indtil

1. du slipper Fire/Skyd
2. du rammer noget, du ikke kan komme igennem (en mur)

### **Opsamlingsting po og ved niveauerne**

På de forskellige niveauer kan du samle fire forskellige ting op.



## 1. Oscar statuer

Ved starten af et niveau får du at vide, hvor mange statuer, du skal samle sammen, før du kan fortsætte til næste niveau. Løb hen til dem for at hente dem.

## 2. Filmdåsernes indhold

Når du løber forbi en filmdåse, åbnes den, og en ting farer op i luften. For at opsamle eller bruge indholdet **skal du fange tingene, før de forsvinder.**

## 3. Særlige evner

Følgende opsamlings"ting" giver særlige evner for et kort stykke tid:

- SPEED UP BOOT - FARTSTØVLE - Med den får Oscar større fart på, og kan også springe bedre.
- SHIELD - SKJOLD - Skjold beskytter totalt mod Uhyrer.
- BALL & CHAIN - KUGLE OG KÆDE - Med dem bevæger du dig langsommere.
- WINGS - VINGER - Med vingerne kan du flyve rundt på niveauet.
- A POTION - TRYLLEDRIK - Medicindrikken fra glasset gør dig usynlig, selvom man kan se støvet fra når du "bremser".
- SPRING SHOES - SPRINGSKO - Med springskoen kan du springe dobbelt så langt som normalt.
- ALARM CLOCK - VÆKKEUR - Vækkeuret fastfryser uhyrer!

## 4. Bonusting rundt om på niveauerne

Disse er udelukkende bonuspoint, med mindre du er på et BOGUS-niveau, hvor du er nødt til at finde et par bestemte ting for at komme væk igen.

### Informationspanelet

#### VENSTRE TIL HØJRE

Statuen af Oscar viser det antal statuer, du mangler at samle op på dette niveau.

SCORE. Det antal point, du har scoret hidtil.

HJERTER. Under din score er der fire hjerter. Hver gang du bliver ramt af et uhyre, mister du et hjerte. Mister du alle fire, mister du et liv.

BONUS/BOGUS. Når du begynder på et niveau, er dette område tomt, indtil du samler de bogstaver, der staver BONUS eller BOGUS - hvilket afgør det særlige niveau, der skal gøres færdigt ved enden af verdenen (se senere).

LIVES COUNTER - LIVTÆLLER. Viser, hvor mange liv, der er tilbage.

### For at GÅ UD af et NIVEAU og af spillet

Når du har indsamlet det påkrævede antal statuer fra niveauet, får du besked om at gå til Exit - udgangen.

## **STORE RØDE ELEFANTER**

På niveauet møder du en STOR RØD ELEFANT. HAN ER IKKE et uhyre, men en ven, der aldrig glemmer, hvor han sidst så dig. For at få ham til at huske dig, skal du gå hen til ham. Når han springer væk, ved han, hvor du er. Hvis du mister et liv, bliver du sendt tilbage til det sted, hvor elefanten sidst så dig.

## **SUPERKØLIGE HVIDE KANINER MED SKYGGER**

Hvis du altid har ønsket dig en LUCKY RABBIT - LYKKEKANIN har du chancen her. Disse kaniner kan man kun finde på Bonus-niveauer. Du tildeles en "fortsæt" for hver kanin, du finde.

På continue/fortsætskærmen, brug venstre eller højre for at vælge YES/JA eller NO/NEJ og skyd for at CHOOSE/VÆLGE.

## **ELEVATORER, NEDSTYRTENDE PLATFORME og SPRING**

Nogle elevatorer er i gang, før du går op i en af dem, andre starter først, når du gør det. Nedstyrtende platforme er altid godt skjulte og kommer som en overraskelse, så PAS PÅ! Fjedre. Elastiske platforme, som synker, når du står på dem, og derpå løfter dig opad. For at få mest muligt ud af fjedre, skal du hoppe op og ned, indtil du når den ønskede højde.

## **BONUS- OG BOGUSNIVEAUER.**

Hvis du har held til at indsamle de bogstaver, der skal til for at stave BONUS, eller uheldig nok til at indsamle bogstaverne BOGUS, bliver du sendt til det pågældende niveau, når du er færdig med det niveau, du befinder dig på.

## **BONUS-NIVEAU**

Opsaml alt, hvad du kan, og for du skal finde udgangen, før tiden udløber. (Ellers mister du alt, hvad du har indsamlet på dét niveau, indbefattet point, bonusser og endda LYKKEKANINER.)

## **BOGUS-NIVEAU.**

Ved starten af dette niveau får du til opgave at finde et par ganske bestemte ting. Hvis det lykkes dig og du når hen til udgangen, før tiden løber ud, får du DOBBELTE BONUS-point for dette niveau. Hvis du FAIL/FEJLER, mister du et liv. Det er risikabelt, men belønningen kan være stor.

## **SCORING**

Du får et ekstra liv for hver 5000 point, du samler.

# OSCAR AMIGA I 200

## Manelle de jeu/Clavier

**Chargement** Mettez le Disque I dans le lecteur et allumez votre ordinateur, puis suivez les invites qui s'affichent à l'écran.

## REGLES DU JEU

Lorsqu'Oscar arrive au cinéma, il entre dans le hall et voit les portes d'entrée des différents films qui passent actuellement.

### Ecran de sélection des mondes

Cet écran vous permet de choisir dans quel monde cinématographique vous voulez jouer. Vous pouvez choisir les mondes dans n'importe quel ordre.

### Portes des mondes

A côté de chacune de ces portes vous verrez une affiche décrivant le film du monde dans lequel la porte vous permet d'entrer.

### Portes bonus

Ces portes ont un point d'interrogation. Vous pouvez entrer par une porte bonus après avoir terminé un monde. Une invite s'affichera pour vous dire quand vous y serez arrivé. Notez que la porte bonus de chaque monde est située près de la porte du monde lui-même.

Pour entrer par une porte tirez la manette VERS VOUS.

Une fois que vous avez choisi un monde et que vous y êtes entré, on vous indiquera le NOMBRE DE STATUES D'OSCAR EN OR que vous devez trouver pour sortir de ce pays. APPUYEZ SUR FEU POUR CONTINUER.

### Commandes (Sans appuyer sur le bouton Feu)

Sauter/Voler/Nager  
Sauter Sauter  
Marcher à gauche Marcher à droite  
Entrer par une  
porte

(En appuyant sur le bouton Feu)

Si vous avez trouvé le Yo-Yo, vous pouvez le lancer en l'air/en bas/à gauche/à droite et en diagonale.

## LE YO-YO

Vous pouvez utiliser le yo-yo une fois que vous l'avez trouvé dans l'une des boîtes de pellicule. Il sert à casser des murs, des briques, à tuer les monstres et également à sauter des plateformes en vous balançant dessus comme une liane. Pour lancer le Yo-Yo appuyez sur Feu et choisissez une direction. Si vous relâchez le bouton le yo-yo reviendra vers vous. Pour le lancer en face de vous, il vous suffit d'appuyer sur Feu.

### Sauter avec le Yo-Yo

Comme indiqué plus haut vous pouvez lancer le yo-yo à différents angles. Une fois que vous avez trouvé le yo-yo sautez en l'air et en même temps appuyez sur FEU avec l'angle de lancement choisi. Si le yo-yo touche quelque chose, comme par exemple une plateforme:

Tenez enfoncé le bouton Feu et Oscar se balancera sur la corde jusqu'à ce que:

1. Vous lâchiez le bouton Feu.
2. Vous touchiez quelque chose que vous ne pouvez pas traverser (un mur en briques)

### Objets à collecter trouvés sur les niveaux

Il y a quatre types d'objets que vous trouverez sur les niveaux.

#### 1. Statues Oscar

Au début du niveau on vous dit combien de statues vous devez trouver pour avancer au niveau suivant. Approchez-vous de ces statues en courant pour les ramasser.

#### 2. Contenu des boîtes de pellicule

Lorsque vous passez en courant devant une boîte de pellicule elle s'ouvrira et un objet sera propulsé en l'air. Pour ramasser ou utiliser le contenu vous devez attraper les objets avant qu'ils disparaissent.

#### 3. Pouvoirs spéciaux

Les objets suivants vous donneront des pouvoirs spéciaux pendant une durée limitée.

- BOTTES DE SEPT LIEUES - Ces bottes permettent à Oscar d'avancer bien plus vite et de sauter bien plus haut et loin.
- BOUCLIER - Le bouclier le protège entièrement des Monstres.
- CHAÎNE ET BOULET - La chaîne et le boulet le ralentissent.
- AILES - Les ailes permettent à Oscar de voler dans le niveau.
- UNE POTION - La potion médicinale dans le verre vous rend invisible. On ne peut voir que la poussière lorsque Oscar s'arrête abruptement.
- CHAUSSURES A RESSORT - Les chaussures à ressort permettent à Oscar de sauter deux fois plus loin que la normale.
- REVEIL - Ce réveil gèle les monstres.

#### 4. Bonus éparpillés sur les plateformes

Il s'agit uniquement de bonus de points qui augmentent votre score, sauf quand vous vous trouvez dans un niveau BOGUS. Là, il vous faudra trouver deux objets spécifiques pour sortir.

## **Le panneau d'informations**

### **DE GAUCHE A DROITE**

La statue d'Oscar affiche le nombre de statues qu'il vous reste à trouver dans ce niveau.

**SCORE** - Le nombre de points que vous avez obtenus jusqu'à présent.

**COEURS** - En dessous du score se trouvent 4 coeurs. Chaque fois que vous êtes frappé par un monstre vous perdrez un coeur. Si vous les perdez tous les quatre vous perdez une vie.

**BONUS/BOGUS** - Lorsque vous commencez un niveau cette zone sera vide jusqu'à ce que vous trouviez les lettres qui composent le mot BONUS ou BOGUS, qui détermine le niveau spécial où vous serez envoyé à la fin du Monde (voir plus loin).

**COMPTEUR DE VIES**. Indique le nombre de vies restantes.

### **Pour SORTIR d'un NIVEAU et CLAQUETTE**

Lorsque vous avez trouvé le nombre nécessaire de statues sur le niveau vous recevrez un message qui vous demandera de vous rendre à la sortie.

### **GROS ELEPHANTS ROUGES**

Quelque part dans le niveau vous trouverez un GROS ELEPHANT ROUGE. CE N'EST PAS un monstre mais un ami qui n'oubliera jamais l'endroit où il vous a vu pour la dernière fois.

Pour qu'il se souvienne de vous allez jusqu'à lui. Lorsqu'il se sauve il a noté votre position. Si vous perdez une vie vous reviendrez à l'endroit où l'éléphant vous a vu pour la dernière fois.

### **LAPINS BLANCS SUPER-COOL AVEC DES LUNETTES NOIRES**

Si vous avez toujours voulu trouver un LAPIN PORTE-BONHEUR vous allez enfin pouvoir le faire. Vous trouverez ces lapins uniquement dans les niveaux Bonus.

Vous recevrez une mention 'continue' pour chaque lapin que vous trouvez.

Sur l'écran 'continue' utilisez gauche et droite pour choisir OUI ou NON et appuyez sur feu pour CHOISIR.

### **ASCENSEURS, PLATEFORMES QUI S'ECROULENT et RESSORTS**

Certains ascenseurs démarrent dès que vous y passez dessus alors que d'autres commencent à bouger uniquement lorsque vous montez dedans. Les plateformes qui s'écroulent sont toujours bien cachées et vous surprendront alors ATTENTION.

Ressorts. Ce sont des plateformes à ressort qui descendent lorsque vous y montez dessus puis vous propulsent dans les airs. Pour en profiter au maximum sautez dessus plusieurs fois jusqu'à ce que vous arriviez à la hauteur que vous voulez.

### **NIVEAUX BONUS ET BOGUS**

Si vous avez la chance de trouver les lettres nécessaires pour former le mot BONUS ou si vous avez la malchance de trouvez celles du mot BOGUS vous serez expédié au niveau BONUS ou BOGUS lorsque vous avez terminé le niveau où vous vous trouvez.

### **NIVEAU BONUS**

Ramassez tout ce que vous pouvez mais gardez un œil sur et car vous devez trouver la sortie avant la fin du temps qui vous est imparti (Sinon vous perdez tout ce que vous avez ramassé dans ce niveau y compris les points, les bonus et même les LAPINS PORTE-BONHEUR).

### **NIVEAU BOGUS**

Au début du niveau on vous demande de trouver deux objets spécifiques. Si vous les trouvez et si vous arrivez à la sortie avant que le temps se soit écoulé vous recevez un DOUBLE BONUS pour ce niveau. Si vous ECHOUEZ vous perdez une vie. Risqué mais le jeu vaut la chandelle!

### **LES SCORES**

Vous recevez des vies supplémentaires pour chaque 5000 points collectés.

Des points sont donnés si: On tue des monstres.

On trouve les statues Oscar

On récupère les objets bonus.

### **A LA FIN DE JUE**

Sur l'écran continue un compte à rebours vous laisse 10 secondes pour appuyer sur le bouton feu pour continuer à partir de l'endroit où vous êtes.

Si vous n'appuyez pas durant ce laps de temps, vous devez tout recommencer.