The Cool Croc Twins

ARCADE MASTERS

Amiga & ST Versions

Game Design & Coding : Benoit Varrasse
Graphics : Roman Vaidis
Ferdinand Boutard
Music : Skinnybone
Sound FX : Rik Yapp (ODE)

PC Version

Coding : Chameleon Software
Extra Graphics : Chris Wood
Sound Conversion : Sound Images

C64 Version

Digital Light & Magic Coding : Ian Denny
Graphics : Martin Godbeer

Poster Design & Typesetting : Andy Mullins
With Thanks to AJ

ENGLISH

Getting Started

Make a Backup!!

The disks are not protected to enable you to make a copy for your own personal use - Remember that copying games for your friends is a crime. Before you make a copy, ensure that the original disks are write-protected, by either attaching a write-protect strip (5.25" disks) or opening the write-protect notch (3.5" disks).

When you have made this backup copy, store the originals in a safe place and only use them to make a new copy if anything goes wrong. If you are unsure how to copy a disk, read your computer user guide.

Loading

IBM PC & Compatibles

Insert your operating system disk and wait until you see the DOS prompt on your screen. Now insert your **copy** of the Cool Croc Twins disk and type COOL <ENTER>.

Immediately after this, the automatic virus checker will come into operation. This will only take a few moments. The game will then load and you will be asked to enter details of your desired system set-up. Simply follow the on-screen prompts. You will then enter the copy protection stage.

Commodore Amiga

Turn your computer on and insert a **copy** of the Cool Croc Twins disk (Users of A1000 machines should load Kickstart first). After a few moments the introduction will load and play through. You will then enter the copy protection stage.

Atari ST

Turn your computer on and insert a **copy** of the Cool Croc Twins disk. After a few moments the introduction will load and play through. You will then enter the copy protection stage.

Commodore C64/128

Cassette: Put the game cassette into your datacorder and ensure that it is fully re-wound. Now simply press SHIFT & RUN/STOP together.

Disk: Insert the game disk into your drive and type LOAD "**",8,1 <RETURN>. The game will automatically load.

Copy Protection

Before entering the game you will be asked to enter, a 3 letter code from one of the grids provided. Move the joystick left and right and press fire to select each letter in turn.

The Game

Punk Croc & Funk Croc are twins, as handsome and sophisticated as each other. Daisy (Daisy Crocette) is smitten with them both as any crocette in her right (or left) mind would be. Unable to decide between the two twins, she has forsaken love and run off to a Crockery, leaving Punk & Funk to battle though 60 screens to win back her hand.

The game is a straightforward platform game for 1 or 2 players, playable on joystick(s) only (except for PC where keys may be substituted - see below for PC-specific information).

On the title screen you may select 1 Player, 2 Players, Joystick or Codes. The Joystick allows you to use the "classic" control mechanism (up/down/left/right & FIRE to jump) or the default "Special" control where moving the joystick right moves Punk (or Funk) clockwise around a platform and moving it left moves him anti-clockwise. This control mechanism is harder to begin with but practise really pays off and improves the playability no end.

If the program appears to wait/pause at any point (eg. When the bonus score is displayed), simply press the fire button to continue gameplay.

On the 16-bit machines Hi-Scores can also be saved and loaded from disk. The PC version also includes some extra features (see PC specific section).

As for the actual way to play the game, here are the guys to take you through it:

Punk: Yo!
Funk: We are...
P&F: THE COOL CROC TWINS!
Punk: You're gonna steer me thru' 60 slammin levels to get me stepping out with Daisy, right!
Funk: Or me, man, that'd be cool too.
Punk: Just hit FIRE to jump and light all them lights to zap thru' the levels.
Funk: Uh-huh. Tell it like it is, bro.
Punk: On the way, watch out for nasty little suckers switching the lights back off - don't touch those things, man, they're lethal.
Funk: They sure are. But hit them in mid-air, or land on them and they like disappear, man.
Punk: SPLAT!
Funk: Giving cool bonuses like....
Punk: Don't tell 'em. Let 'em find out for themselves.
Funk: Whatever you say, bro. Do you think I should tell them about all the special blocks and stuff?
Punk: Nah. They'll pick it up, just like the special joystick control. If you don't like it - TOUGH!
Funk: Or you could switch to Classic control just to get up and funkin'.
Punk: Yeah, if you can't take the pace. It's tough out there. Remember...
Funk: Stay Cool,
Punk: And Keep on Crockin'

System requirements

IBM PC & Compatibles

MS DOS 2.0 or higher • CGA, EGA, VGA or Tandy Graphics cards • Minimum 256K RAM • Optional Ad-lib, Roland or Tandy Sound cards • Joystick or keyboard

Commodore Amiga

A500, A500+, A1000 (512K RAM or more), A1500 or A2000 • Joystick

Atari ST

520ST, 1040ST, STE, TT or Mega ST series • Joystick

Commodore 64/128

Commodore compatibie datacorder or 5.25" Disk Drive • Joystick

PC Specific

The PC version is playable off either joystick or keyboard and reserves the following default keys:-

Player 1: Q - Up, A - Down, O - Left, P - Right, Spc - Jump
Player 2: Use the arrow keys & the INS key to Jump

These keys can be modified by selecting PLAYER 1 KEYS or PLAYER 2 KEYS on the title screen. NB: PLAYER 2 KEYS can only by modified by current player 2 keys.

In 2 player mode, if one of the players remains inactive for more than 10 seconds, the computer will take over and play for you. When in this mode, the computer player does not lose any lives.

The following keys are also active during the game:-

F1 : Music On
F2 : Music Off
F3 : SFX On
F4 : SFX Off
ESC : Pause & Quit (When paused - press any key to continue or ESC to quit)

This version also allows you to adjust the difficulty and speed from the title screen.

FRANÇAIS

Démarrage

N'oubliez pas de faire une copie de sauvegarde!

Les disquettes ne sont pas protégées, pour vous permettre d'effectuer une copie de sauvegarde destinée à votre seul usage personnel. N'oubliez pas que la copie de logiciels est illégale. Avant d'effectuer votre copie de sauvegarde, assurez vous que les disquettes originales sont protégées en écriture, en y collant une languette (disquettes 5.25"), ou en ouvrant le taquet dans le coin supérieur droit de la disquette (disquettes 3.5").

Une fois la copie de sauvegarde effectuée, placez les originaux en lieu sûr, et ne les utilisez que pour faire une nouvelle copie de sauvegarde en cas de problème. Si vous ne savez pas comment copier une disquette, consultez le manuel de votre ordinateur.

Chargement

IBM PC & compatibles

Allumez votre système de la manière habituelle, et attendez l'affichage du message d'attente du DOS. Insérez ensuite votre copie de la disquette Cool Croc Twins dans un lecteur, et entrez COOL, puis appuyez sur la touche Enter.

Le détecteur de virus automatique entrera alors en opération. Cela ne prendre que quelques instants. Le jeu se chargera ensuite, et vous pourrez définir certains paramètres concernant la configuration de votre système. Suivez simplement les instructions affichées sur l'écran. Vous devrez ensuite répondre aux questions posées par le système de protection du logiciel.

Commodore Amiga

Allumez votre ordinateur et insérez votre copie de la disquette Cool Croc Twins (Les utilisateurs d'A1000 doivent tout d'abord insérer la disquette Kickstart). Après quelques instants, vous verrez la séquence d'introduction du jeu, et du système de protection du logiciel.

Atari ST

Allumez votre ordinateur et insérez votre copie de la disquette Cool Croc Twins. Après quelques instants, vous verrez la séquence d'introduction du jeu, et du système de protection du logiciel.

Commodore C64/128

Cassette: Placez la cassette dans le lecteur et assurez vous qu'elle soit complètement rembobinée. Appuyez ensuite simultanément sur SHIFT et RUN/STOP.

Disquette: Insérez la disquette dans le lecteur et entrez "**",8,1, puis appuyez sur Return. Le jeu se chargera automatiquement.

Protection

Avant de pouvoir jouer, vous devrez entrer un code de 3 lettres correspondant à l'une des grilles fournies avec le logiciel. Déplacez le joystick vers la droite ou la gauche, et appuyez sur le bouton Feu pour sélectionner les lettres.

Le Jeu

Punk Croc et Funk Croc sont deux jumeaux, tous deux étant aussi beaux et sophistiqués l'un que l'autre. Daisy (Daisy Croquette) est amoureuse des deux jumeaux, comme toute "crocquette" qui se respecte (enfin, en principe...). Incapable de choisir entre les deux jumeaux, elle a préféré oublier l'amour est s'est réfugiée dans un couvent... Il ne reste plus à Punk et Funk qu'à se battre sur 60 écrans pour 1 ou 2 joueurs, qui ne peut se jouer qu'au joystick(s). Certaines touches du clavier peuvent être utilisées si vous avez un PC (Voir plus loin les informations spécifiques au PC).

Sur l'écran de début, vous pouvez choisir les options 1 ou 2 joueurs, Joystick ou Codes. Le joystick peut correspondre aux mouvements "classiques" (Classic:haut/bas/gauche/droite/Feu pour sauter) ou au mode "Special"; si vous déplacez le joystick vers la droite, Punk (ou Funk) se déplacera sur une plate-forme dans le sens des aiguilles d'une montre, l'inverse si vous déplacez le joystick vers la gauche. Si cette méthode de contrôle est plus difficile à prendre en main, elle est payante et n'altère absolument pas la jouabilité.

Si le programme s'arrête à un moment donné (par exemple lorsque les scores de bonus sont affichés) appuyez sur le bouton Feu pour continuer le jeu.

Sur les machines 16 bits, vous pouvez également sauvegarder les scores sur disque. La version PC comporte certaines options supplémentaires (Voir le paragraphe consacré au PC).

Et voici maintenant les instructions de jeu, et la présentation des deux personnages principaux!

Punk: Yo!
Funk: Nous sommes...
P&F: LES COOL CROC TWINS!
Punk: Vous allez me guider à travers 60 niveaux d'enfer pour me permettre de sortir avec Daisy. Super!
Funk: Ou moi, mec, ça serait bien aussi...
Punk: Appuyez sur FEU pour sauter, et allumez toutes les lumières pour avancer vers les niveaux suivants.
Funk: Mmmh...Dis leur la vérité, brother...
Punk: Attention à ces vilaines bestioles qui n'arrêtent pas de couper les lumières...Ne les touchez pas, elles sont mortelles!
Funk: Ah,ça oui! Mais si vous les touchez en l'air, ou si vous leur retombez sur la tête, elles ont tendance à disparaître...
Punk: SPLAT!
Funk: ...et vous rapportent des bonus du genre...
Punk: Ne leur dis rien! Ils verront bien...
Funk: Comme tu voudras, brother. Tu crois qu'on devrait leur parler des blocs spéciaux et tout ça?
Punk: Noon! Ils se débrouilleront, comme pour le contrôle spécial du joystick. Si vous ne l'aimez pas...vous êtes difficile!
Funk: Vous pouvez aussi passer en contrôle classique pour jouer...
Punk: Bien sûr, si vous arrivez à suivre le rythme... Vous allez avoir fort à faire! N'oubliez pas...
Funk: Restez cool,
Punk: et...KEEP ON CROCKIN'!

Matériel nécessaire

IBM PC et compatibles

MS DOS 2.0 ou version ultérieure. Carte graphique CGA, EGA, VGA ou Tandy. 256 Ko de RAM minimum. Carte sonores AdLIB, Roland ou Tandy reconnues. Joystick ou clavier.

Commodore Amiga

A500, A500+, A1000 (512 Ko de RAM ou plus), A1500 ou A2000. Joystick.

Atari ST

520ST, 1040ST, STE, TT ou Mega ST. Joystick.

Caractéristiques spécifiques aux PC

La version PC permet de jouer avec le joystick ou le clavier, avec les touches suivantes:

Joueur 1: Q - Haut, A - Bas, O - Gauche, P - Droite, Barre Espace - Saut
Joueur 2: Utilisez les touches fléchées et la touche INS pour sauter

Vous pouvez modifier l'affectation des touches en sélectionnant les options PLAYER 1 KEYS ou PLAYER 2 KEYS dans le menu de début du jeu. REMARQUE: Les touches du joueur 2 ne peuvent être modifiées qu'avec les touches déjà sélectionnées pour le joueur 2.

En mode 2 joueurs, si l'un des joueurs reste inactif pendant plus de 10 secondes, l'ordinateur prendra automatiquement le contrôle et jouera pour vous. Dans ce mode, l'ordinateur ne perd jamais une vie.

Les touches suivantes sont également actives au cours du jeu:

F1 : Musique On
F2 : Musique Off
F3 : Effets sonores On
F4 : Effets sonores Off
ESC : Pause et Quitter (En mode Pause: appuyez sur n'importe quelle touche pour continuer, ou sur la touche ESC pour quiter le jeu).

Cette version vous permet également d'ajuster le niveau de difficulté et la vitesse du jeu, dans l'écran de début.

ITALIANO

Per iniziare

Fai un back-up!

I dischi non sono protetti in modo da poterne fare una copia per il tuo uso personale. Ricorda che copiare i giochi per i tuoi amici è un reato! Prima di fare una copia, assicurati che i dischi originali siano protetti, attaccando una striscia di linguetta di protezione (per i dischi 5.25") oppure aprendo la linguetta di protezione (per i dischi 3.50").

Quando avrai preparato le copie di back-up, metti i dischi originali in un luogo sicuro ed usali solamente per fare un'altra copia in caso qualcosa non dovesse funzionare. Se non sai come effettuare una copia, leggi la guida delle istruzioni del tuo computer.

Caricamento

IBM PC & Compatibili

Inserisci il disco del sistema operativo ed aspetta fino a quando non apparirà la schermata del DOS. Ora inserisci la tua **copia** del disco 1 di "Cool Croc Twins" e digita COOL<ENTER>.

Immediatamente dopo, entrerà in operazione l'anti virus automatico. Ci vorranno solo pochi secondi. Il gioco poi caricherà e ti verrà richiesto di inserire i dettagli del sistema desiderato. Segui semplicemente le istruzioni che appariranno sullo schermo. Arriverai poi al livello di protezione dalle copie.

Commodore Amiga

Accendi il computer ed inserisci la **copia** del disco di "Cool Croc Twins" (gli utenti dell'Amiga 1000 dovrebbero prima caricare il programma **Kickstart**). Dopo alcuni secondi verrà caricata l'introduzione ed al livello di protezione dalle copie.

Atari ST

Accendi il computer ed inserisci la copia del disco di "Cool Croc Twins". Dopo alcuni secondi verrà caricata l'introduzione, ed al livello di protezione dalle copie.

Commodore 64/128

Cassetta: inserisci la cassetta nel registratore ed assicurati che sia completamente riavvolta. Ora premi il tasto SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente.

Disco: inserisci il disco nel drive e digita LOAD "**",8,1 <RETURN>. Il disco caricherà automaticamente.

Protezione Dalle Copie

Prima di iniziare a giocare ti verrà chiesto di inserire 3 lettere codice che troverai in una delle griglie fornite nel gioco. Muovi il joystick a sinistra e a destra e premi il pulsante di fuoco per selezionare ogni lettera a turno.

Il Gioco

Punk Croc e Funk Croc sono due affascinanti e sofisticati coccodrilli gemelli. Daisy (Daisy Crocette) è innamorata cotta di entrambi come sarebbe qualsiasi coccodrillina con la testa a posto. Non sapendosi decidere tra i due gemelli, ha deciso per il momento di fuggire lasciando Punk e Funk a lottare attraverso 60 schermate per riconquistare la sua mano.

Si tratta di un "platform game" ad 1 o 2 giocatori, con l'uso del joystick solamente (eccetto che per il Pc con il quale si può usufruire della tastiera - vedi sotto per informazioni specifiche per il PC).

Sulla schermata d'inizio potrai selezionare PLAYER 1 (Giocatore 1), PLAYER 2 (Giocatore 2), Joystick o CODES (Codici). Il joystick ti permette di usare il meccanismo di controllo "Classico" (su/giù/sinistra/destra e pulsante di FUOCO per saltare) oppure la mancanza di controllo "Speciale", nel quale muoverai il joystick a destra sposterai Punk (o Funk) in senso orario attorno alla piattaforma, mentre, muovendolo a sinistra, sposterai il personaggio in senso anti-orario. Iniziare ad usare questo meccanismo di controllo sarà un po' difficile ma dopo aver fatto pratica non smetterai più di giocare.

Se il gioco si ferma o entra in pausa in qualunque momento (es. quando vengono mostrati dei punti bonus), premi semplicemente il pulsante di fuoco per continuare a giocare.

Su computer 16-bit i punteggi possono essere salvati e caricati dal disco. La versione PC include anche alcune caratteristiche extra (vedi la sezione PC).

Seguendo il modo di giocare attuale, ecco i personaggi con cui dovrai giocare:

Punk: Yo!
Funk: Siamo.....
P&F: I COCCODRILLI GEMELLI!
Punk: Mi porterai attraverso 60 livelli mozzafiato per rivedere Daisy.
Funk: O io, uomo, sarebbe anche freddo.
Punk: Premi FUOCO per saltare ed illuminali tutti per poter sfrecciare lungo i livelli.
Funk: Uh-huh. Di la verità, fratello.
Punk: Lungo la strada, fai attenzione ai gonzi che spegneranno le luci-non toccare quelle cose, uomo, sono letali.
Funk: Lo sono di certo. Ma colpiscili a mezz'aria, o saltaci sopra e spariranno, uomo.
Punk: SPLAT!
Funk: Dando bonus freddi come.....
Punk: Non dirlo. Lascia che li trovino da soli.
Funk: Come vuoi, fratello. Credi che dovrei avvertirli delle scalanze e dei blocchi speciali?
Punk: Nah! Lo capiranno, proprio come hanno fatto per il controllo del joystick. Se non ti dispiace....
Funk: Potresti usare il controllo Classico solo per alzarti ed attaccare.
Punk: Sili, se non puoi tenere il passo. E' duro là fuori. Ricorda...
Funk: Stai calmo
Punk: E continua a distruggere.

Sistema richiesto

IBM PC & Compatibili

MS DOS 2.0 o successivi schede grafiche CGA, EGA, VGA o Tandy - Minimo 256K RAM - Schede sonore AD-Lib, Roland o Tandy - Joystick o tastiera.

Commodore Amiga

A500+, A1000 (512K RAM o superiori), A1500 o A2000 - Joystick.

Atari ST

520ST, 1040ST, STE, TT o serie Mega ST - Joystick.

Commodore 64/128

Registratore compatibile con Commodore o drive 5.25" - Joystick.

Specifiche PC

La versione PC si può giocare sia con il joystick che dalla tastiera, usando i seguenti tasti:

Giocatore 1: Q - Su, A - Giù, O - Sinistra, P - Destra, Barre Spaziatrice - Salta
Giocatore 2: Usa i tasti cursore - taste INVIO per Saltare

Questi tasti possono essere modificati selezionando "TASTI GIOCATORE 1" oppure "TASTI GIOCATORE 2" sulla schermata iniziale.
NB: "TASTI GIOCATORE 2" può essere modificato solo dagli attuali tasti giocatore 2.
Nel modo "GIOCATORE 2", se uno dei giocatori rimane inattivo per più di 10 secondi, subentrera' il computer che giocherà per te. Quando ti trovi in questo modo, il giocatore-computer non perde nessuna vita.
Anche i seguenti tasti sono attivi durante il gioco:

F1: Sonoro acceso
F2: Sonoro spento
F3: SFX acceso
F4: SFX spento
ESC: Pausa ed esci (quando sei in pausa - premi un tasto qualsiasi per continuare oppure premi ESC per uscire).

Questa versione ti dà anche la possibilità di decidere il livello di difficoltà e la velocità di gioco dalla schermata iniziale.

Look Out For...

ESPAÑOL

Manual de Cool Croc Twins

¡Haz una Copia de Seguridad!

Los discos no están protegidos con el fin de que puedas hacer una copia y utilizarla para jugar. Recuerda que es ilegal copiar juegos para tus amigos. Antes de hacer la copia, asegúrate de que los discos originales estén protegidos contra escritura colocándoles una banda protectora (discos de 5.25 pulgadas) o bien abriendo la muesca de protección (discos de 3.5 pulgadas).

Cuando hayas hecho la copia de seguridad, guarda los originales en sitio seguro y utilizalos solamente para hacer una nueva copia si la primera se estropea por cualquier razón. Si no estás seguro de cómo copiar un disco, lee la guía de usuario de tu ordenador.

Carga

IBM PC y Compatibles

Inserta el disco de tu sistema operativo y espera hasta que veas el inductor de DOS en la pantalla. Después inserta la copia del disco de Cool Croc Twins y teclea COOL <ENTER> (Return o Intro).

Inmediatamente después, el comprobador de virus automático se pondrá en marcha. Sólo tardará un momento. A continuación el juego se cargará y deberás introducir los detalles de la configuración de tu sistema. Simplemente sigue los mensajes que aparezcan en la pantalla. Después pasarás a la etapa de protección contra copia.

Commodore Amiga

Enciende tu ordenador e inserta una copia del disco de Cool Croc Twins (los usuarios de ordenadores A1000 deben cargar primero Kickstart). Tras unos segundos se cargará e iniciará la introducción, después pasarás a la etapa de protección contra copia.

Atari ST

Enciende tu ordenador e inserta una copia del disco de Cool Croc Twins. Tras unos segundos se cargará e iniciará la introducción, después pasarás a la etapa de protección contra copia.

Commodore C64/128

Cinta: inserta la cinta del juego en el casete y asegúrate de que está totalmente rebobinada. A continuación basta con pulsar simultáneamente SHIFT Y RUN/STOP.

Disco: inserta el disco del juego en la unidad y teclea LOAD "*",8,1 <RETURN>. El juego se cargará automáticamente.

Protección contra copia

Antes de entrar en el juego deberás teclear un código de tres letras de una de las tablas incluidas. Mueve el joystick a la izquierda y derecha y pulsa fuego para seleccionar cada letra por turno.

El juego

Punk Croc y Func Croc son hermanos gemelos, cada uno tan apuesto y sofisticado como el otro. Daisy Crocette era chalada por ambos como cualquier crocette en su sano juicio lo estaría. Incapaz de decidirse entre los dos hermanos, ha renunciado al amor y ha huido a un Crockery, dejando a Punk & Funk luchando a través de 60 pantallas para volver a conquistarla.

Es un sencillo juego de plataformas para 1 o 2 jugadores, que sólo puede manejarse con uno o varios joysticks (excepto en PC, donde pueden utilizarse teclas; lee el apartado específico para PC para más información).

En la pantalla del título puedes seleccionar 1 Player (1 jugador), 2 Players (2 jugadores), Joystick o Codes (códigos). F1 joystick te permite utilizar el mecanismo de control "Special" (Especial), en el que moviendo el joystick a la derecha, Punk (o Funk) se mueve en el sentido de las agujas del reloj alrededor de una plataforma y moviéndolo a la izquierda se mueve en sentido contrario a las agujas del reloj. Este mecanismo es más difícil de controlar, pero practicando mejora enormemente el desarrollo del juego.

Si el programa se detiene (por ejemplo: cuando aparece el marcador de puntos extra), pulsa simplemente el botón de fuego para continuar jugando.

En máquinas de 16 bits las puntuaciones máximas pueden también grabarse y cargarse de un disco. La versión para PC también incluye varias funciones adicionales (lee la sección específica para PC).

Respecto a la forma de jugar, estos dos tipos te ofrecen una introducción:

Punk: ¡Hola!
Funk: Somos...
P&F: ¡LOS COOL CROC TWINS!
Punk: ¡Vas a llevarme por 60 tremendas pantallas hasta alcanzar a Daisy!
Funk: O a mí, colega, también estaría bien.
Punk: Basta con que pulses FUEGO para saltar y enciendas todas las luces para superar los niveles.
Funk: Uh, uh... Cuéntaselo de verdad, hermano.
Punk: A propósito, vigila a esos malévolos boballones que te apagan las luces; no los toques, chaval, son letales.
Funk: Claro que lo son. Pero disparales cuando estén en el aire o aterriza sobre ellos y conseguirás que desaparezcan.
Punk: ¡SPLAT!
Funk: Así te darán bonus como...
Punk: No se lo digas. Deja que los descubran ellos solos.
Funk: Lo que tú digas, hermano. ¿Crees que debo hablarles sobre los bloques y todas esas cosas especiales?
Punk: No, Lo dominarán enseguida, igual que el control de joystick especial. Si no te gusta - ¡MALA SUERTE!
Funk: También puedes utilizar el control clásico para divertirte.
Punk: Sí, si puedes coger el ritmo. Va a ser difícil. Recuerda...
Funk: Tranquilo
Punk: Y adelante....

Requisitos del sistema

IBM PC y compatibles

MS-DOS 2.0 o posterior * Tarjeta de gráficos CGA, EGA, VGA * 256 Kb de RAM mínimo * Tarjetas de sonido Ad-Lib o Roland opcionales * Joystick o teclado

Commodore Amiga

Ordenador A500, A500+, A1000 (512 Kb o más), A1500 o A2000* Joystick.

Atari ST

Ordenador Atari ST 520ST, 1040ST, STE, TT o Mega ST * Joystick

Commodore 64/128

Casete o unidad de 5.25 pulgadas compatible con Commodore * Joystick.

Sección específica para PC

Puedes jugar con la versión para PC o bien con joystick o con teclado y puedes utilizar también las siguientes teclas:

Jugador 1: Q - ARRIBA
A - ABAJO
O - IZQUIERDA
P - DERECHA
ESPACIO - SALTAR

Jugador 2: Utiliza las teclas de las flechas y la tecla INSERT para SALTAR.

Estas teclas pueden modificarse seleccionando PLAYER 1 KEYS (teclas del jugador 1) o PLAYER 2 KEYS (teclas del jugador 2) en la pantalla del título. Nota: las teclas del jugador 2 sólo pueden modificarse por las teclas actuales del jugador 2 (¿?).

En el modo de 2 jugadores, si uno de ambos queda inactivo durante más de 10 segundos, el ordenador tomará el control y jugará por él. Estando en este modo, el ordenador no perderá ninguna vida.

Durante el juego también están activas las siguientes teclas:

F1: activar música
F2: desactivar música
F3: activar efectos especiales
F4: desactivar efectos especiales
FSC: detenerse y salir (cuando esté detenido el juego pulsa cualquier tecla para continuar o ESC para salir)

Esta versión también te permite ajustar la dificultad y la velocidad desde la pantalla del título.

DEUTSCH

Bevor Sie weitermachen

Legen Sie zu Beginn erst eine Sicherheitskopie an!

Die Disketten sind nicht kopiergeschützt, damit Sie sich eine Kopie für den eigenen Gebrauch machen können - die Weitergabe an Bekannte und Freunde ist jedoch illegal. Stellen Sie vor dem Kopieren sicher, daß der Schreibschutz auf den Originaldisketten intakt ist, indem sie entweder den Klebestreifen (5.25") oder den Schalter (3.5") benutzen.

Haben Sie einmal eine Sicherheitskopie angefertigt, dann benutzen Sie bitte auch nur diese und verstauen die Originale an einem sicheren Platz. Benutzen Sie sie nur noch, um eine neue Sicherheitskopie anzufertigen. Wenn Sie nicht genau wissen, wie so eine Kopie zu machen ist, dann ziehen Sie bitte Ihr Handbuch zu Rate.

Laden

IBM PC & Kompatible

Starten Sie Ihren Rechner wie immer und legen Sie dann die Cool Croc Twins-Diskette in ein entsprechendes Laufwerk ein. Rufen Sie das Programm von DOS mit COOL<ENTER> auf.

Direkt danach tritt ein automatischer Virencheck in Aktion. Das dauert nur wenige Minuten. Danach lädt das Spiel, und Sie werden aufgefordert, einige Daten zu Ihrer Systemkonfiguration einzugeben. Befolgen Sie einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm. Danach kommen Sie an die Kopierschutzabfrage.

Commodore Amiga

Schalten Sie den Rechner ein und legen die Kopie der Cool Croc Twins-Diskette ein (Besitzer eines Amiga 1000 müssen vorher natürlich die Kickstart-Diskette benutzen). Einige Augenblicke später beginnt der Vorspann, und kommen zur Kopierschutzabfrage.

Atari ST

Schalten Sie Ihren Rechner ein und legen Sie eine Kopie der Cool Croc Twins-Diskette ein. Einige Augenblicke später beginnt der Vorspann, und kommen zur Kopierschutzabfrage.

Commodore C64/128

Datasette: Legen Sie die an den Anfang zurückgespulte Kassette in Ihre Datasette und drücken Sie dann einfach SHIFT sowie RUN/STOP gleichzeitig.

Diskette: Legen Sie die Spieldiskette in Ihr Laufwerk und geben Sie LOAD "*",8,1 <RETURN> ein. Das Spiel lädt dann automatisch.

Kopierschutz

Vor Spielbeginn werden Sie aufgefordert, einen Code aus drei Buchstaben aus einer der mitgelieferten Tabellen einzugeben. Bewegen Sie dazu den Joystick nach links und rechts und drücken Sie Feuer, um den entsprechenden Buchstaben auszuwählen.

Das Spiel

Punk Croc & Funk Croc sind Zwillinge, einer so gutaussehend und abgefahren wie der andere. Daisy (Daisy Crocette) ist hin und her gerissen zwischen den beiden, so wie es jede Tussi, die noch ganz richtig im Kopf ist, sein sollte. Weil sie sich nicht zwischen den beiden entscheiden konnte, hat sie die Liebe Liebe sein lassen und sich aus dem Staub gemacht. Punk & Funk bleibt jetzt nichts anderes über, als sich durch 60 actiongeladenen Bilder durchzukämpfen, um sie zurückzugewinnen.

Das Spiel ist ein Plattformspiel für einen oder zwei Spieler ohne jeglichen Schnörkel. Für den Joystick können sie zwischen dem 'Classic'-Kontrollmodus (hoch/runter/links/rechts & Feuer zum Springen) oder einem 'Spezial'-Modus wählen. Dabei bewegen sie Punk (oder Funk) mit rechts im Uhrzeigersinn um eine Plattform, mit links gegen den Uhrzeigersinn. Das ist zu Beginn zwar ungewohnt, aber behersscht man es einmal, kommt man besser voran.

Sollt das Programm irgendwann einmal angehalten haben (z.B. um den Bonus anzuzeigen), drücken Sie einfach den Feuerknopf um weiterzumachen.

Auf 16-Bit-Rechnern können Sie zudem Hi-Scores laden und abspeichern. Die PC-Version hat zudem noch einige besondere Extras (s.u.).

Und wie man das Spiel nun wirklich spielt? Nun, dazu die beiden Typen, die Sie da durch bringen müssen:

Punk: Yo!
Funk: Wir sind...
P&F: DIE COOL CROC TWINS!
Punk: Ihr müßt mich durch 60 echt hammerharte Levels kriegen, damit ich im Ende mit Daisy abbüssen kann. Klart? Oder mich, Mann, denn das wäre auch cool!
Punk: Zum Springen müßt Ihr blo8 FEUER drücken und dann alle Lichter anknipsen, und schon geht's wie nix durch alle Levels durch.
Funk: Oh, oh. Sag' lieber mal, wie es wirklich ist, Bruder.
Punk: Na ja, unterwegs sind da so ein paar Idioten, die die Lichter immer wieder ausmachen - laßt blo8 die Finger von denen, die sind echt tödlich.
Funk: Da kannst du Gift drauf nehmen. Aber wenn man sie mitten in der Luft erwischt oder an nen auf die Birne hüpft, dann sind sie weg, Mann.
Punk: PANG!
Funk: Und dann gibt es echt coole Dorit, so was wie...
Punk: Sag's nicht, die sollen's seiber rausfinden.
Funk: Wie immer du meinst, Bruder. Soll ich Ihnen was über die ganzen Spezialdinger und so erzählen?
Punk: Nee. Das merken die schon, genauso wie die abgefahrene Joystick-Kontrolle.
Funk: Wenn es euch nicht gefällt - PECH! Oder Ihr schaltet einfach wieder auf Klassik zurück, damit Ihr wieder mitmischen könnt.
Punk: Yeah, wennes euch zu hart wird. Aber so ist es da draußen nun mal. Und denkt dran...
Funk: Immer cool bleiben...
Punk: Und haut rein!

Hardwareanforderungen

IBM PC & Kompatible

MS DOS 2.0 oder höher * CGA, EGA, VGA oder Tandy-Grafikkarte * Mindestens 256kB RAM * Joystick oder Tastatur * Ad-Lib, Roland und Tandy-Soundkarten werden unterstützt.

Commodore Amiga

A500, A500+ (512kB RAM oder mehr), A1500 oder A2000 * Joystick

Atari ST

520ST, 1040ST, STE, TT oder Mega ST* Joystick

Commodore 64/128

Commodore-kompatibles Datasette oder 5.25" Diskettenlaufwerk * Joystick

PC-Extra

Auf dem PC kann man entweder mit Tastatur oder mit Joystick spielen. Die Tastaturbelegung ist wie folgt:

Spieler 1:
Q - Hoch
A - Runter
O - Links
P - Rechts
Space - Springen

Spieler 2: Pfeiltasten & EINFÜGEN zum Springen

Diese Tasten kann man über die Punkte PLAYER 1 KEYS und PLAYER 2 KEYS auf dem Titelbild ändern. Anmerkung: Die Tasten für Spieler 2 können nur über die für Spieler 2 aktuellen Tasten geändert werden.

Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt der Rechner die Kontrolle einer Figur, sobald man sie 10 Sekunden lang nicht bewegt hat. Solange er in diesem Modus ist, verliert der Spieler keine Leben.

Die folgenden Tasten sind während des Spiels ebenfalls aktiv:

F1: Musik AN
F2: Musik AUS
F3: Soundeffekte AN
F4: Soundeffekte AUS
ESC: Pause & Quit (Wenn Sie das Spiel angehalten haben, beendet es ESC, mit allen anderen Tasten geht es weiter.)

THE Cool Croc Codes

GRID: A

	A	B	C	D	E
A	JNQ	QOX	XPE	EQL	LRS
B	IYV	PZC	WAJ	DBQ	KCX
C	HJA	OKH	VLO	CMV	JNC
D	GUF	NVM	UWT	BXA	IYH
E	FFK	MGR	THY	AIF	HJM

GRID: B

	A	B	C	D	E
A	NMV	UNC	BOJ	IPQ	PQX
B	MXA	TYH	AZO	HAV	OBC
C	LIF	SJM	ZKT	GLA	NMH
D	KTK	RUR	YVY	FWF	MXM
E	JEP	QFW	XGD	EHK	LIR

GRID: C

	A	B	C	D	E
A	RLA	YMH	FNO	MOV	TPC
B	QWF	XXM	EYT	LZA	SAH
C	PHK	WIR	DJY	KKF	RLM
D	OSP	VTW	CUD	JVK	QWR
E	NDU	UEB	BFI	IGP	PHW

GRID: D

	A	B	C	D	E
A	VKF	CLM	JMT	QNA	XOH
B	UVK	BWR	IXY	PYF	WZM
C	TGP	AHW	HID	OJK	VKR
D	SRU	ZSB	GTI	NUP	UVW
E	RCZ	YDG	FEN	MFU	TGB

Magic Boy™