

# NICKY BOOM!





# NICKY BOOM

A - NICKY

B - Score

C - Number of megabombs

D - Number of bombs

E - Number of keys

F - Number of lives

G - Energy level

A - NICKY

B - Score

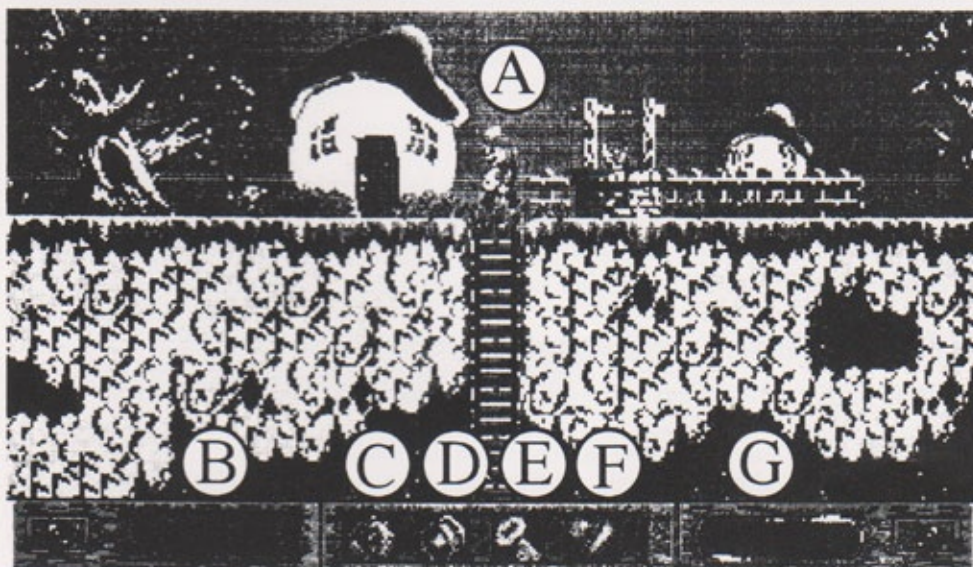
C - Nombre de méga-bombes

D - Nombre de bombes

E - Nombre de clés

F - Nombre de vies

G - Niveau d'énergie



A - NICKY

B - Anzahl der Punkte

C - Anzahl der Megabomben

D - Anzahl der Bomben

E - Anzahl der Schlüssel

F - Anzahl der Herzen

G - Energieniveau

A - NICKY

B - Punteggio

C - Numero di mega-bombe

D - Numero di bombe

E - Numero di chiavi

F - Numero di vite

G - Livello di energia

## Licensing contract

This computer product and the user manual are protected by law. All rights are the exclusive property of Microids S.A. The software and user manual may not be reproduced or copied in any way without express permission from Microids S.A. under penalty of law.

## Guarantee

Microids S.A. guarantees this product against all manufacturing defects for a period of 90 days following purchase and ensures that this product conforms to the enclosed documentation. If the software proves defective during the 90 days period, Microids S.A. agrees to replace it free of charge 15 days following receipt of the defective diskettes with proof of purchase enclosed. This guarantee does not apply if the defects are due to incorrect handling, user damage, or purchaser attempting to copy the diskettes.

# NICKY BOOM

Nicky a des soucis; son grand-père a été capturé par une cruelle sorcière qui le retient captif dans un sombre cachot. Elle espère obtenir du sage vieillard les secrets du peuple de la forêt dont il est le gardien.

Pour empêcher Nicky de retrouver son grand-père, la sorcière a transformé les paisibles habitants des bois en des créatures aussi maléfiques qu'elle. Elle leur a ordonné de garder les abords de son chateau.

Mais Nicky ne se laisse pas décourager et commence sa route vers le repaire de la vilaine magicienne. Aidez-le à surmonter les différentes embûches et à libérer son grand-père.

## Installation et démarrage.

### Copie des disquettes

Avant de commencer à jouer, il est préférable de faire une copie de sauvegarde des disquettes de jeu originales. Pour cela, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre ordinateur. Après avoir effectué les copies, rangez les originaux à l'abri et jouez avec vos copies de sauvegarde.

### Installation sur disque dur ( version PC)

Pour installer NICKY BOOM sur votre disque dur, celui-ci doit disposer de plus de 1.5 Mo libres.

- Allumez votre ordinateur en suivant la procédure habituelle.
- Quand le DOS vous donne la main ( affichage de A:>, B:> ou C:> généralement), insérez la disquette 1 de NICKY BOOM dans le lecteur de disquettes et assurez vous que vous êtes bien sur ce lecteur. Pour changer de lecteur, il vous suffit de taper la lettre correspondante suivie de ":" et ENTER. A: suivi de ENTER permet ainsi de se placer sur le lecteur A.
- tapez INSTALL puis ENTER. La procédure d'installation est lancée. Au cours de celle-ci, vous serez invité à changer les disquettes dans le lecteur. Lorsque l'installation est terminée, le programme vous le signale et retourne au niveau du DOS.

### Démarrage du jeu

- \* PC équipé d'un disque dur sur lequel est installé NICKY BOOM.
    - Quand le DOS vous donne la main, tapez CD NICKY suivi de ENTER.
    - puis tapez NICKY suivi de ENTER.
  - \* PC avec lecteur de disquettes:
    - Allumez votre ordinateur et suivez la procédure habituelle. Quand le DOS vous donne la main (A:> ou B:>), insérez la disquette 1 de NICKY BOOM dans le lecteur correspondant et tapez NICKY puis suivez les instructions du programme.
  - \* ATARI ST et COMMODORE AMIGA:
    - Eteignez votre ordinateur, attendez 30 secondes et rallumez-le. Insérez alors la disquette de jeu puis suivez les instructions du programme.
- Sur Amiga, si votre système possède deux lecteurs, il vous faudra débrancher le second lecteur afin que NICKY BOOM puisse fonctionner correctement.



502/255  
396/107  
844/968  
953/214  
617/897



142/604  
559/274  
698/322  
928/742  
261/407



## La protection

NICKY sait qu'il va devoir affronter des monstres avant d'atteindre le lieu où est retenu captif son grand-père. Aidez-le à les reconnaître dans le manuel et à répondre à une question portant sur des symboles apparaissant au bas des pages de ce manuel. Si vous vous trompez, NICKY ne sera pas autorisé à tenter sa chance ...

## Les changements de disquettes en cours du jeu

Parfois au cours du jeu et lors de phases bien précises (fin du générique, fin du jeu...), le programme vous demandera d'insérer une autre disquette dans le lecteur. Après avoir ôté la précédente, il suffit d'introduire la disquette requise. En cas d'erreur de disquette, le message restera à l'écran jusqu'à ce que vous mettiez la bonne disquette.

Attention: à aucun moment, vous ne devez retirer une disquette quand le lecteur tourne et que son voyant est allumé. Cela risquerait d'endommager gravement la disquette.

## Comment jouer.

Appuyez sur FIRE durant le générique.

Le jeu comporte 8 niveaux. Chaque fois que vous réussissez à en traverser un, un code d'accès vous est donné. Ce code vous permet de rejouer ultérieurement depuis le niveau que vous avez atteint.

Pour pouvoir commencer à jouer depuis un niveau dont vous auriez le code, appuyez sur ESPACE durant le générique et tapez le code au clavier.

## L'écran de jeu

Voir écran en page 2)

Le niveau d'énergie baisse quand Nicky reçoit des coups ou se blesse sur des obstacles. Quand le niveau d'énergie tombe à zéro, Nicky perd une vie. Chaque coeur représente une vie. Le jeu se termine quand il ne reste ni énergie ni vie.

Les bombes rouges permettent de faire exploser les blocs de pierres qui peuvent obstruer le parcours de Nicky ou murer des caches secrètes remplies de trésors.

Les méga-bombes marrons permettent de détruire tous les monstres présents à l'écran et les blocs de plafond sur lesquelles sont posés des bonus.

Les clés sont nécessaires pour ouvrir les portes. Chaque clé ne sert qu'une fois et il existe même des portes sans serrure que Nicky ne pourra ouvrir malgré ses clés. Dans ce cas, il lui faudra chercher le bouton d'ouverture ou le mécanisme déclenchant l'ouverture.

Au cours de son périple, Nicky pourra récupérer de nombreux autres bonus que son grand-père a dissimulés à son intention juste avant d'être capturé par l'abominable sorcière:

- des fruits qui augmenteront sa puissance de feu et l'aideront à vaincre les monstres.
- des bûches dont il pourra se servir comme projectiles ou comme ...
- des boucliers qui le rendront invulnérable pendant quelques instants.
- des potions qui lui rendront son énergie.
- des ressorts qui lui permettront de sauteur plus loin et plus haut.
- des téléporteurs qui l'amèront aussi bien dans des cavernes jonchées de trésors que dans des grottes où se tapissent de malfaisantes créatures.
- des sucreries et des gateaux lui permettront d'augmenter son score.

## Les commandes pour diriger Nicky.

	<u>JOYSTICK</u>	<u>CLAVIER</u>
Direction du déplacement	Diriger le joystick dans la direction souhaitée.	Utiliser les touches fléchées.
Tir ( fruits, bûches...)	Bouton de feu	Touches ESPACE ou RETURN
Utiliser une bombe	Bouton de feu en maintenant le joystick vers le bas.	ESPACE et flèche vers le bas.
Utiliser une méga-bombe	Bouton de feu en maintenant le joystick vers le haut.	ESPACE et flèche vers le haut.
Pause	Touche P	Touche P
Abandonner la partie	Touche ESC	Touche ESC

NB: sur PC, l'appui simultané sur CTRL-C permet de revenir au niveau du DOS.

### En cas de problèmes.

téléphonez-nous ou écrivez-nous, au S.A.V de MICROIDS, 58 chemin de la justice,  
92 290 CHATENAY-MALABRY. FRANCE tel: (33-1) 46 32 24 35

## LE CATALOGUE MICROIDS 1992

### SUPERSKI 2

Une simulation sportive qui vous emmènera sur des pistes enneigées pour y vivre des épreuves trépidantes: descente, slaloms spécial et géant, bobsleigh, saut à ski et pour la première fois sur micro-ordinateur, le saut de bosses.

### SUPER SPORT CHALLENGE

10 épreuves au programme des jeux olympiques d'été, parmi les plus spectaculaires: 100m, 110m haies, saut à la perche, longueur, poids, javelot, 100m nage libre et relais en natation. Encore des médailles à glaner ... merci Microids.

### DOMINIUM

Simulation économique et militaire dans l'espace. Le système DOMINIUM envahi par les troupes de l'Ordre Noir a demandé votre aide. Développez le potentiel économique de Dominium, explorez la galaxie à la recherche de nouvelles ressources et d'alliés ...

### SECRET MISSION

Vos services de renseignements vous ont envoyé en Birmanie pour démanteler des réseaux adverses. Un grand jeu d'aventure dans des décors exceptionnels.



794/ 50  
261/669  
95/ 11  
854/223  
515/148



218/452  
967/614  
153/825  
748/371  
94/367



---

## NICKY BOOM

Nicky Boom is very worried. His grandfather has been kidnapped by a wicked witch and is being held prisoner in a dark dungeon. She hopes to force the wise old man to reveal to her the secrets of the forest people of which he is the custodian.

In order to prevent Nicky from finding his grandfather, the witch has changed the peaceful inhabitants of the forest into creatures as evil as her and ordered them to guard the approaches to her castle.

But Nicky is resolute and starts off for the evil witch's den. Help him find a way around the various pitfalls and free his grandfather.

### **Installation and start-up.**

#### **Diskette Copy**

Before starting the game it is advisable to make a back-up copy of the original game diskettes. To do this, follow the instructions in your computer manual. When you have made the back-up copies, place the originals in a safe place and play with your back-up copies.

#### **Installation on Hard Disk (PC version)**

You can only install NICKY BOOM on your hard disk if you have more than 1,5 megabytes free disk space.

- Switch on your computer according to the usual procedure.
- When you see the DOS prompt (A:>, B:> or C:>, generally) insert diskette 1 of NICKY BOOM in the disk drive and make sure you are on this disk drive. To change disk drives, merely type the corresponding letter followed by ":" and ENTER. A: followed by ENTER places you on the A drive.
- Type INSTALL followed by ENTER. This calls up the install procedure. During the install procedure you will be asked to change diskettes in the disk drive. When installation is completed, the programme tells you so and returns to DOS.

#### **Starting the Game**

- \* PC with NICKY BOOM installed on the hard disk:
    - When you see the DOS prompt, type CD NICKY followed by ENTER.
    - Then type NICKY followed by ENTER.
  - \* PC with disk drive
    - Switch on your computer and follow the normal procedure. When you see the DOS prompt (A:> or B:>) insert diskette 1 of NICKY BOOM in the corresponding disk drive and type NICKY and follow the programme instructions.
  - \* ATARI ST and COMMODORE AMIGA:
    - Switch off your computer, wait 30 seconds and switch on again. Then insert the game diskette and follow the programme instructions.
- On AMIGA, if your system has two drives, you will have to disconnect the second drive for NICKY BOOM to function properly.

## **Protection**

NICKY knows that he will have to fight monsters if he is to get to where his grandfather is being held. Help him to recognize them in the manual and to answer a question on the symbols which appear on the bottom of the pages in the manual. If you make a mistake, NICKY won't be able to meet the challenge.

## **Changing Diskettes during the Game.**

Sometimes during the game and at particular stages (end of generic, end of game, etc.), the programme will ask you to insert another diskette in the drive. To do this, simply remove the previous diskette and insert the required diskette. If you insert the wrong diskette, the message remains on the screen until you insert the proper diskette.

Warning: you should never remove a diskette when the drive is reading it and the light is lit. This could seriously damage the diskette.

## **How to Play**

Strike FIRE during the generic.

The game has 8 levels. Each time you get across a level you are given a code. You can use this code to play again from the level you have reached.

To play from a level whose code you know, strike the SPACE bar during the generic and type the code on the keyboard.

## **Game Screen**

See game screen in page 2.

The energy level drops when Nicky is struck or injures himself on obstacles. When the energy level falls to zero, Nicky loses a life. Each heart represents a life. The game ends when he has no energy left and no lives left.

The red bombs can be used to explode the rocks which obstruct Nicky's path or hide secret caches filled with treasure.

The brown megabombs destroy all monsters on the screen and the ceiling blocks on which the bonus points are placed.

The keys are needed to open the doors. Each key can only be used once and there are even doors without keyholes which Nicky can't open with his keys. In such cases, Nicky has to find the knob or other mechanism which opens the door.



774/415  
601/216  
917/834  
364/ 49  
595/437



73/269  
92/375  
17/782  
65/319  
46/ 10



During his travels, Nicky can pick up several other bonuses which his grandfather hid for him just before being captured by the abominable witch:

- fruits which will increase his fire power and help him defeat the monsters.
- logs which he can use as projectiles or as ...
- shields which make him invisible for a few seconds,
- potions which replace his energy,
- springs which help him jump higher and farther,
- teleporters which can transport him either to the treasure-strewn vaults or the caves where evil creatures are lurking,
- sweets and cakes which help him increase his score.

## COMMANDS

	<u>JOYSTICK</u>	<u>KEYBOARD</u>
Direction of movement	Press the joystick in the desired direction	Use the arrow keys
Fire (fruits, logs...)	Fire button	SPACE or RETURN keys
Use a bomb	Hold joystick down and strike the fire button	Press down arrow and SPACE key
Use a megabomb	Hold the joystick down and strike the fire button	Press up arrow and SPACE key
Pause	P key	P key
To leave game	ESC key	ESC key

NB: on PC, strike CTRL-C to return to DOS.

## If you have any problems

Telephone or write to us at the following address:

MICROIDS, 58 chemin de la Justice,

92290 CHATENAY-MALABRY

FRANCE

Tel (33-1) 46 32 24 35



110/917  
22/806  
351/402  
654/ 89  
65/743



---

# NICKY BOOM

Nicky hat Sorgen. Eine grausame Hexe hat seinen Großvater entführt und hält ihn in einem dunklen Verlies gefangen. Sie hofft, dem weisen alten Mann die Geheimnisse der Waldkobelde zu entreißen, deren Hüter er ist.

Die böse Hexe hat die friedlichen Waldbewohner in dämonische Trolls verwandelt, damit Nicky seinen Großvater nicht wiederfinden kann. Und sie hat ihnen befohlen, über ihr Hexenschloß zu wachen.

Aber Nicky läßt sich nicht entmutigen und macht sich auf den Weg zur Höhle der niederträchtigen Zauberin. Hilf ihm, die verschiedenen Fallen zu überwinden und seinen Großvater zu befreien.

## **Installation und Start**

### **Kopie der Disketten**

Vor Spielbeginn sollten die Originaldisketten kopiert werden. Die Kopieanleitung befindet sich im Handbuch deines Computers. Wenn die Originaldisketten kopiert sind, werden sie sorgfältig an einem sicheren Platz aufbewahrt. Anschließend kannst du mit den Sicherheitskopien spielen.

### **Installation auf der Festplatte (PC)**

Wenn du NICKY BOOM auf der Festplatte installieren möchtest, muß sie über mehr als 1,5 freie MByte verfügen.

- Computer wie üblich anstellen.

- Wenn die DOS-Meldung auf dem Bildschirm erscheint (im allgemeinen A:>, B:> oder C:>), wird die Diskette 1 von NICKY BOOM in das entsprechende Diskettenlaufwerk eingelegt. Achte darauf, daß du das richtige Diskettenlaufwerk angegeben hast. Willst du zum Beispiel das Diskettenlaufwerk A benutzen, dann brauchst du nur A: zu tippen und anschließend ENTER.

- Jetzt mußt du INSTALL tippen und anschließend ENTER. Damit hast du das Installationsverfahren gestartet. Während die Installation durchgeführt wird, fordert dich das Programm auf, die Disketten im Laufwerk auszutauschen. Wenn die Installation beendet ist, gibt dir das Programm diese Meldung und geht zum DOS zurück.

### **Spielstart**

\* PC mit einer Festplatte, auf welcher NICKY BOOM installiert ist:

- Sobald die DOS-Meldung auf dem Bildschirm erscheint, mußt du CD NICKY tippen und anschließend ENTER.

- Dann mußt du NICKY tippen und anschließend ENTER.

\* PC mit Diskettenlaufwerken:

- Computer wie üblich anstellen. Sobald die DOS-Meldung auf dem Bildschirm erscheint (A:> oder B:>), die Diskette 1 von NICKY BOOM in das entsprechende Laufwerk einlegen. NICKY tippen und die Anweisungen des Programms befolgen.



146/581  
725/630  
258/467  
942/178  
528/399



418/026  
968/306  
206/248  
790/631  
942/617

\* ATARI ST und COMMODORE AMIGA:

- Computer ausschalten, 30 Sekunden warten und erneut einschalten. Dann die Spieldiskette einlegen und die Anweisungen des Programms befolgen.  
Wenn in deinem System AMIGA zwei Diskettenlaufwerke vorhanden sind, muß das zweite Laufwerk abgeschaltet werden, sonst kann NICKY BOOM nicht einwandfrei funktionieren.

### Schutzeinrichtung

NICKY weiß, daß er mit Monstern kämpfen muß, um den Ort zu erreichen, in dem sein Großvater gefangen gehalten wird. Hilf ihm, diese Monster in der Anleitung zu erkennen. Antworte auf eine Frage, welche sich auf die Symbole bezieht, die unten auf den Seiten dieser Anleitung erscheinen.

Wenn du dich irrst, darf NICKY nicht weitermachen und kann sein Glück nicht versuchen...

### Diskettenwechsel während dem Spiel

Während dem Spiel und an manchen genau festgelegten Stellen (Ende des Vorspanns, Spielende...) fordert dich das Programm auf, eine andere Diskette in das Laufwerk einzulegen. Nimm die sich im Laufwerk befindliche Diskette heraus und lege die geforderte Diskette ein. Wenn du nicht die richtige Diskette einlegst, bleibt der Befehl auf dem Bildschirm stehen und verschwindet erst, wenn die richtige Diskette eingelegt ist.

Achtung:niemals eine Diskette aus dem Laufwerk nehmen, wenn es in Betrieb ist und die kleine Anzeigelampe aufleuchtet. Dadurch kann die Diskette stark beschädigt werden.

### Spielregeln

Während dem Vorspann auf FIRE drücken.

Im Spiel gibt es 8 Stufen. Jedesmal, wenn du eine Stufe durchquert hast, erhältst du einen Code. Mit diesem Code kannst du später ab dieser Stufe weiterspielen.

Um ab einer Stufe weiterspielen zu können, für die du den Code hast, mußt du während dem Vorspann auf SPACE drücken und den Code auf der Tastatur tippen.

### Bildschirm beim Spiel

Siehe Bildschirm Seite 2.

Das Energieniveau sinkt, wenn Nicky Schläge erhält oder sich bei den Hindernissen verletzt. Wenn das Energieniveau auf Null 0 sinkt, verliert Nicky ein Herz. Jedes Herz stellt ein Leben dar. Das Spiel ist zuende, wenn keine Energie und keine lebenden Herzen mehr übrigbleiben.

Mit den roten Bomben können Steinblöcke gesprengt werden, welche Nickys Weg versperren oder vor den geheimen Verstecken liegen, in denen sich die Schätze befinden.

Mit den braunen Megabomben können alle auf dem Bildschirm erscheinenden Monster und die Deckblöcke, auf denen die Prämien liegen, zerstört werden.

Die Schlüssel werden zum Öffnen der Türen benötigt. Jeder Schlüssel kann nur einmal verwendet werden, und es gibt auch Türen ohne Schlösser, die Nicky mit seinen Schlüsseln nicht öffnen kann. In diesem Fall muß er den Knopf zum Öffnen oder den Auslösemechanismus finden.



Während seinem Hindernislauf kann Nicky viele andere Prämien erlangen, die sein Großvater kurz vor seiner Gefangennahme durch die schreckliche Hexe für ihn versteckt hat:

- Früchte, die seine Feuerstärke erhöhen und ihm helfen, die Monster zu besiegen.
- Holzscheite, die er als Wurfgeschosse verwenden kann, oder als..
- Schutzschilde, die ihn für kurze Zeit unverletzlich machen.
- Zaubergetränke, die ihm seine Energie zurückgeben.
- Sprungfedern, mit denen er höher und weiter springen kann.
- Liftsessel, die ihn in die Schatzhöhlen bringen, aber auch in die Grotten, in denen die Bösewichte hocken.
- Bonbons und Kekse, mit denen er die Anzahl seiner Punkte erhöhen kann.

### Die Befehle, um Nicky fortzubewegen

	<u>JOYSTICK</u>	<u>TASTATUR</u>
Fortbewegungsrichtung	Den Joystick In die gewünschte Richtung lenken.	Richtungspfeile benutzen.
Schießen (Früchte, Holzscheite..)	Fire-Knopf	SPACE oder RETURN Tasten.
Benutzung einer Bombe	Fire-Knopf und Joystick nach unten halten.	Leertaste und Pfeil nach unten
Benutzung einer Megabombe	Fire-Knopf und Joystick nach oben halten.	Leertaste und Pfeil nach oben
Pause	Taste P	Taste P
Partie aufgeben	Taste ESC	Taste ESC

N.B: Auf PC ermöglicht es das gleichzeitige Drücken von CTRL-C, zum DOS-Niveau zurückzukehren.

---

## NICKY BOOM

Nicky ha un problema: suo nonno è stato catturato da una crudele strega che lo tiene prigioniero in un'oscura segreta. La strega spera così di ottenere dal saggio vecchietto i segreti del popolo della foresta di cui egli è il custode.

Per impedire a Nicky di ritrovare il nonno, la strega ha trasformato i tranquilli abitanti dei boschi in creature malvage come lei, ed ha dato loro l'ordine di montare la guardia attorno al suo castello.

Ma Nicky non si lascia impressionare e s'incammina verso il covo della maga malefica. Aiutatelo a superare i vari trabocchetti e a liberare il nonno.



628/442  
192/529  
547/552  
307/721  
286/647



877/619  
152/425  
469/723  
944/727  
507/628

## **Installazione e avvio**

### **Copia dei dischetti**

Prima di cominciare a giocare, si consiglia di fare una copia di salvataggio dei dischetti di gioco originali. Per farlo, riportatevi al manuale operativo del vostro computer. Dopo aver eseguito le copie, mettete gli originali in un posto sicuro e giocate con le copie di salvataggio.

### **Installazione su disco rigido (versione PC)**

Per installare NICKY BOOM sul vostro disco rigido, quest'ultimo deve disporre di più di 1,5 Mb liberi.

- Accendete il computer seguendo la procedura abituale.
- Quando il DOS visualizza il prompt (A:>, B:> o C:>, di solito), inserite il dischetto 1 di NICKY BOOM nel lettore di dischetti e assicuratevi di non aver sbagliato lettore. Per cambiare lettore, basta digitare la lettera corrispondente seguita da ":" e premere ENTER. Digitando A:> e premendo ENTER vi posizionate sul lettore A.
- Digitate INSTALL, poi premete ENTER. La procedura d'installazione è così lanciata. Durante quest'operazione, il programma vi chiederà di cambiare i dischetti nel lettore. Quando l'installazione è terminata, il programma ve lo segnalerà e tornerà al livello DOS.

### **Avvio del gioco**

\* PC dotato di disco rigido sul quale è installato NICKY BOOM:

Quando il DOS visualizza il prompt, digitate CD NICKY e premete ENTER.  
Poi digitate NICKY e premete ENTER.

\* PC con lettore di dischetti:

Accendete il vostro computer e seguite la procedura abituale. Quando il DOS visualizzerà il prompt (A:> o B:>), inserite il dischetto 1 di NICKY BOOM nel lettore corrispondente e digitate NICKY; poi seguite le istruzioni del programma.

\* ATARI ST e COMMODORE AMIGA:

Spegnete il computer, aspettate 30 secondi e riaccendetelo. Inserite il dischetto di gioco, poi seguite le istruzioni del programma.

Su Amiga, se il vostro sistema è dotato di due lettori, dovrete scollegare il secondo lettore, affinché NICKY BOOM possa funzionare correttamente.

### **La protezione**

NICKY sa che dovrà affrontare vari mostri prima di raggiungere il luogo in cui suo nonno è tenuto prigioniero. Aiutatelo a riconoscerli nel manuale e a rispondere ad una domanda sul simbolo che appare in fondo alle pagine di tale manuale.

Se vi sbagliate, NICKY non sarà autorizzato a cominciare la sua avventura.

### **I cambiamenti di dischetto durante il gioco**

A volte, durante il gioco e durante fasi ben determinate (fine dei titoli di testa, fine del gioco, ...), il programma vi chiederà d'inserire un altro dischetto nel lettore. Dopo aver tolto il dischetto precedente, basterà introdurre quello richiesto. In caso di errore di dischetto, il messaggio rimarrà allo schermo fino a che non avrete inserito il dischetto giusto.

Attenzione: non togliete mai un dischetto quando il lettore gira e la sua spia luminosa è accesa. Rischiereste di danneggiare gravemente il dischetto.



## Come giocare

Premere FIRE durante i titoli di testa.

Il gioco comprende 8 livelli. Ogni volta che riuscirete ad attraversarne uno, vi verrà dato un codice. Tale codice vi permetterà di continuare a giocare a partire dal livello raggiunto.

Per poter cominciare a giocare a partire da un livello di cui avete il codice, premete ESPACE durante i titoli di testa e digitate il codice a partire dalla tastiera.

**Lo schermo di gioco** - Vedere schermo a pagina 2.

Il livello di energia diminuisce quando Nicky viene colpito o si ferisce sugli ostacoli.

Quando il livello di energia è a zero, Nicky perde una vita. Ogni cuore rappresenta una vita. Il gioco finisce quando non gli restano nè energia nè vite.

Le bombe rosse permettono di far esplodere i blocchi di pietre che possono ostacolare il percorso di Nicky o murare dei nascondigli segreti pieni di tesori.

Le mega-bombe marroni permettono di distruggere tutti i mostri presenti allo schermo e i blocchi di soffitto sui quali si trovano dei premi.

Le chiavi servono ad aprire le porte. Ogni chiave può venir utilizzata una volta sola, ed esistono anche delle porte senza serratura che Nicky non potrà aprire con nessuna chiave. In questo caso, dovrà cercare il pulsante o il meccanismo che azionerà l'apertura.

Durante il suo periplo, Nicky potrà recuperare molti altri premi che suo nonno ha nascosto per lui prima di venir catturato dall'abominabile strega:

- i frutti aumenteranno la sua potenza di tiro e l'aiuteranno a vincere i mostri
- i ciocchi gli serviranno come proiettili o come ...
- gli scudi lo renderanno invulnerabile per alcuni secondi
- le pozioni gli restituiranno la sua energia.
- le molle gli permetteranno di saltare più lontano e più in alto
- i teleportatori lo porteranno tanto nelle caverne disseminate di tesori che nelle grotte in cui si nascondono malefiche creature
- i dolci e le caramelle aumenteranno il suo punteggio.

## I comandi per dirigere Nicky

	<u>JOYSTICK</u>	<u>TASTIERA</u>
Direzione dello spostamento	Dirigere il joystick nella direzione voluta	Usare i tasti con le frecce
Tiro (frutti, ciocchi, ...)	Pulsante di tiro	Tasti ESPACE o RETURN
Usare una bomba	Pulsante di tiro, mantenendo il joystick verso il basso	ESPACE e freccia verso il basso
Usare una megabomba	Pulsante di tiro, mantenendo il joystick verso l'alto.	ESPACE e freccia verso l'alto
Pausa	Tasto P	Tasto P
Abbandonare la partita	Tasto ESC	Tasto ESC

NB: su PC, premendo simultaneamente i tasti CTRL e C, si ritorna al DOS.



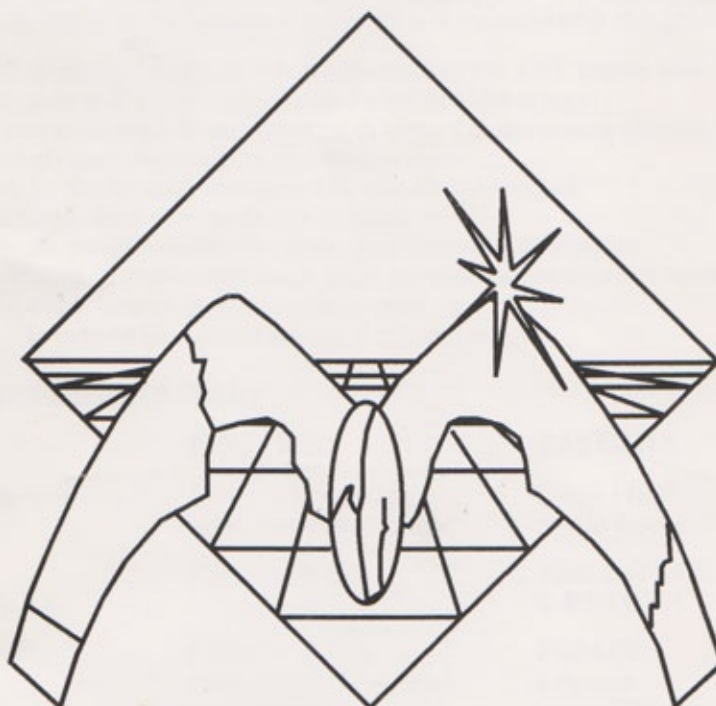
492/162  
291/829  
622/769  
105/547  
389/681



926/162  
846/327  
527/918  
633/217  
81/975

## Crédits

<b>Authors</b>	:	<b>Alain LAMBIN, Dominico MANFREDI.</b>
Product Manager	:	Olivier ROGE.
Original Amiga program	:	Dominico MANFREDI.
ST Program	:	Fabrice DECROIX.
PC Program	:	Joc BANANA
Graphics & Animations	:	Alain LAMBIN
Cover artwork	:	Jean MINERAUD.
Sounds and Music	:	Alain LAMBIN.
Additional PC/ST music	:	Claude ABROMONT.
Press Relation	:	Olivier GRASSIANO.



# MICROIDS

**MICROIDS, 58 Chemin de la Justice, 92290 CHATENAY-MALABRY**  
**Tel (33-1) 46.32.24.35 Fax (33-1) 46.32.25.64 FRANCE**