



OOOOPS UP

BY

DEMONWARE

Project Manager

Will Weber

Codeprogramming

Andy Cielanga

Artwork

Boris Kunkel, Jörg Ritter

Original Sound

SNAP

Level Design

Boris Kunkel

Instruction Manual Design

Jörg Ritter

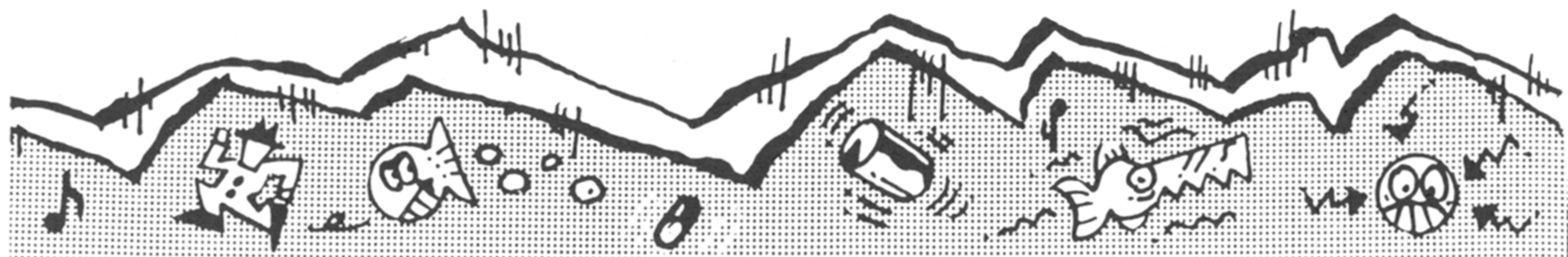
Comic

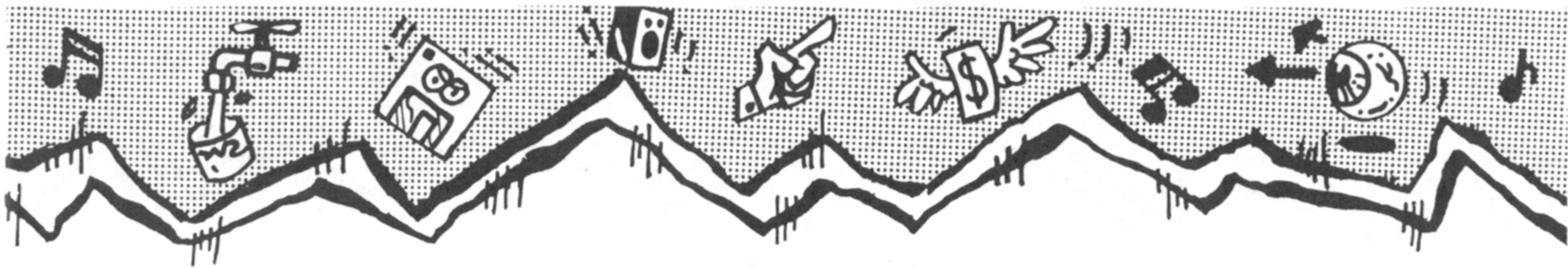
Jörg Ritter

Special Thanks

BMG Ariola München

Software, manual and package design
Copyright 1990 by Demonware, all rights reserved





OOOPS UP

Bande Dessinee

Page 2

Instructions de Chargement

Page 7

Les Armes

Page 11

Points de Bonus

Page 15

Ennemis

Page 16



TITLE STORY

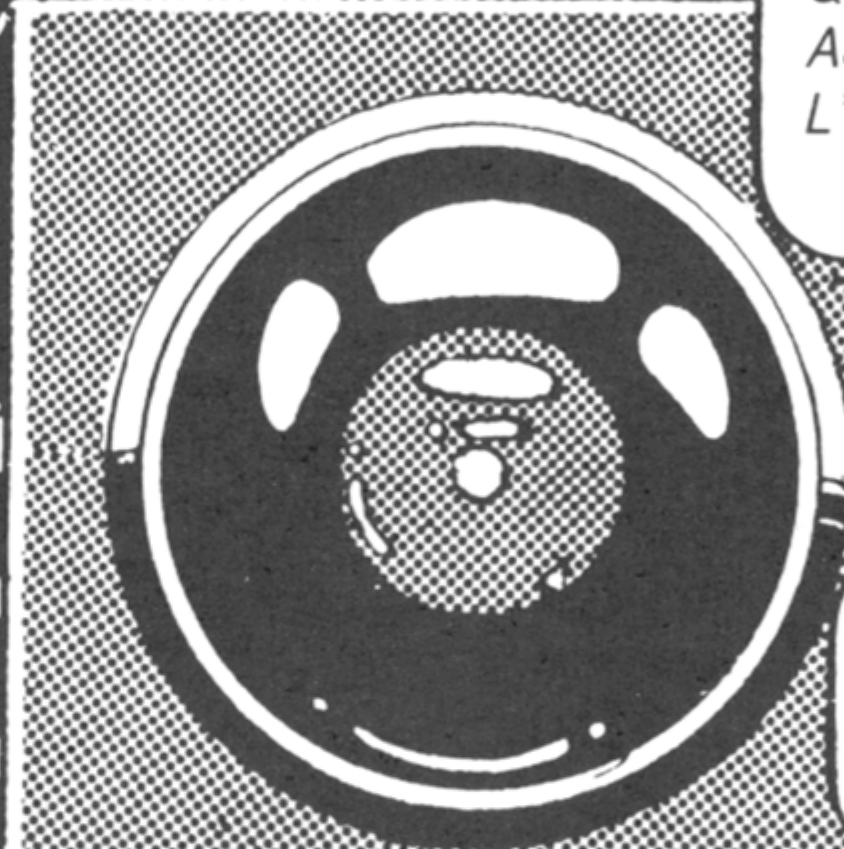
BY DON JORG RITTER

LOCAUX DE DEMONWARE,
SAMEDI SOIR...

CA VA, BOSS, TU
VEUX UN SCENARIO
POUR OOOPS UP?
NE SOIS PAS
CRUEL!!! UN PETIT
ASTRONAUTE QUI SE
BALADE EN
SAUTILLANT A
TRAVERS L'UNIVERS.



FAIRE SAUTER TOUT CE
QUI BOUGE - C'EST
ASSEZ ELOIGNE DE
L'EPIQUE STYLE GUERRE
ET PAIX:



JE N'AIME PAS L'IDEE
PLUS QUE TOI, DAVE,
MAIS NOTRE METIER
DE FOUS

ARRETE DE M'APPELER DAVE!!!



AVANT, ON DONNAIT
UNE HISTOIRE DE
BASE, LES JOUEURS
VEULENT UNE
CERTAINE AMBIANCE

AMBIANCE??? SPIFF
L'ASTRONAUTE AU
SECOURS DE L'HUMANITE
TANDIS QUE DE SALES
PETITS EXTRA-
TERRESTRES ENVAHISSENT
L'UNIVERS?

BORIS SCHWARZENEGGER
LE BARBARB ARRACHANT
UN JOLI DRAGON DES
GRIFFES DE L'HORRIBLE
PRINCESSE? TU APPELLES
CA UNE AMBIANCE?

ET TOUT CE BAZARD DANS UN
STYLE AUSSI PROCHE DU
LITTERAIRE QUE DU LANGAGE
ESQUIMEAU.

HO
HO!

NILL

DIS
IS A
GUT
GAME,
LIKE!

SPACE
INWEDER

DAVE...

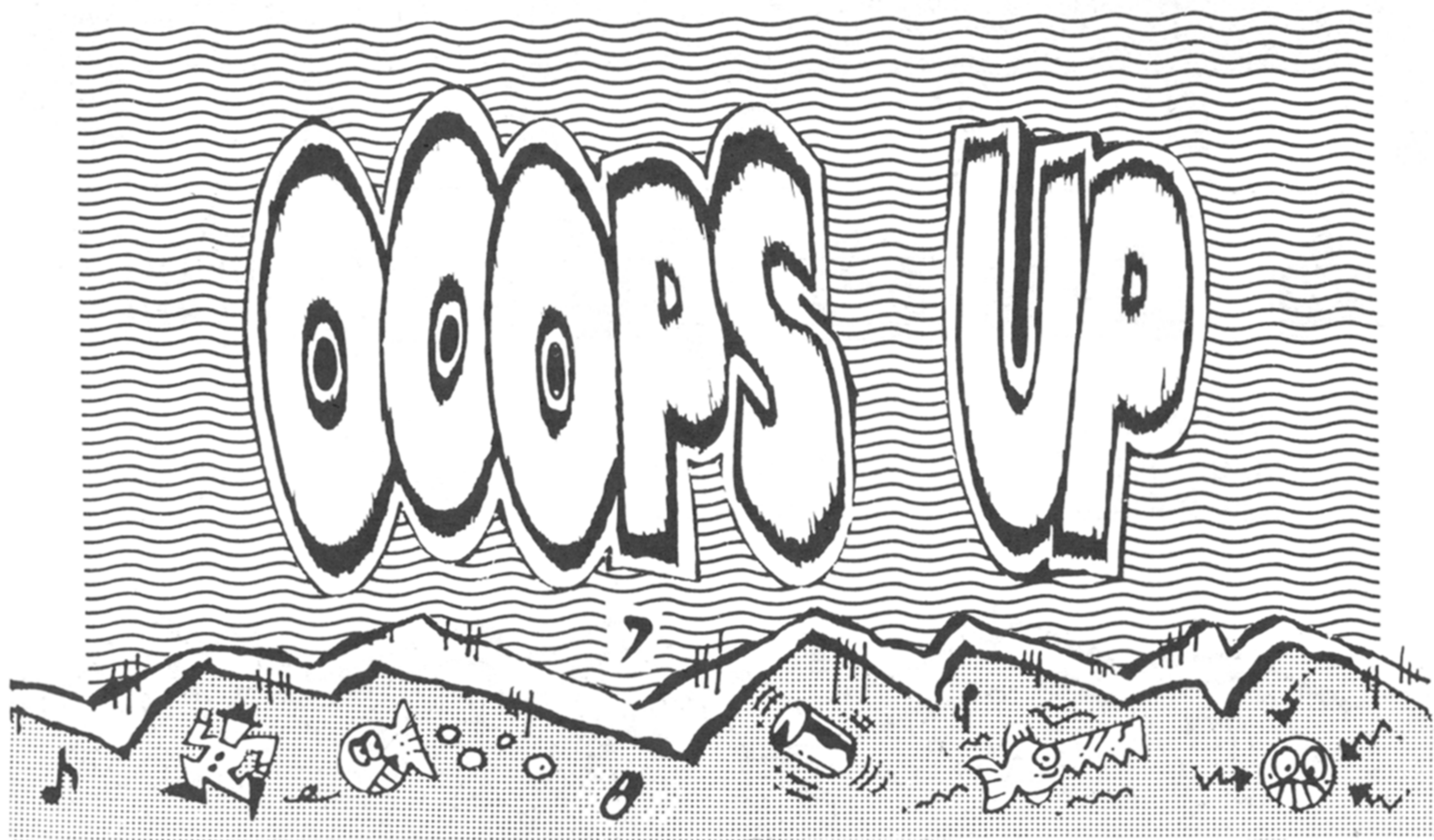
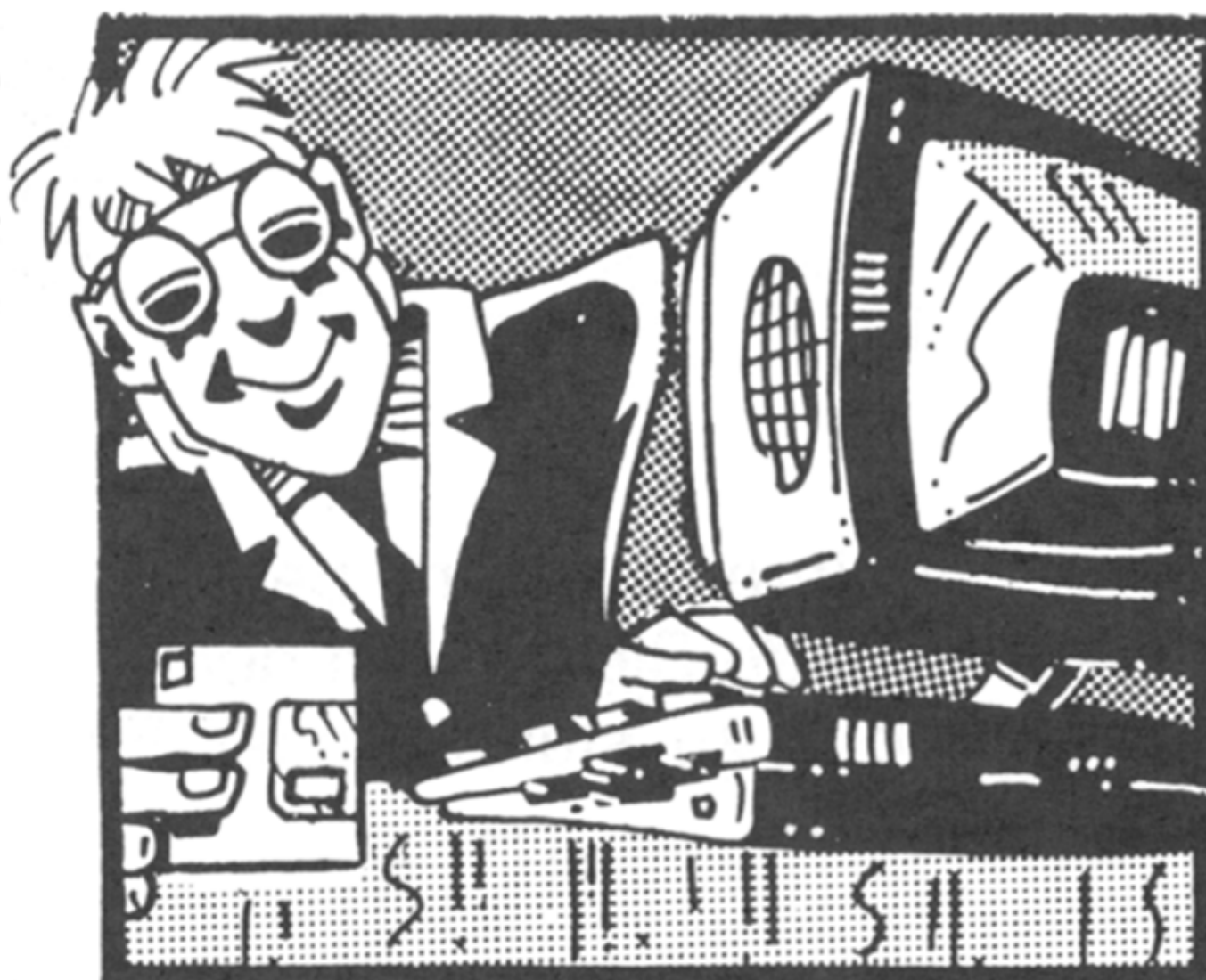
CA SUFFIT. VOUS FERIEZ MIEUX DE
VOUS Y METTRE CAR SI VOUS NE
ME SORTEZ PAS QUELQUE CHOSE
DE POTABLE, JE VOUS OBLIGERAI
A JOUER A KICK-OFF CONTRE WILL
PENDANT UNE ANNEE ENTIERE!



LADEINSTRUKTIONEN:

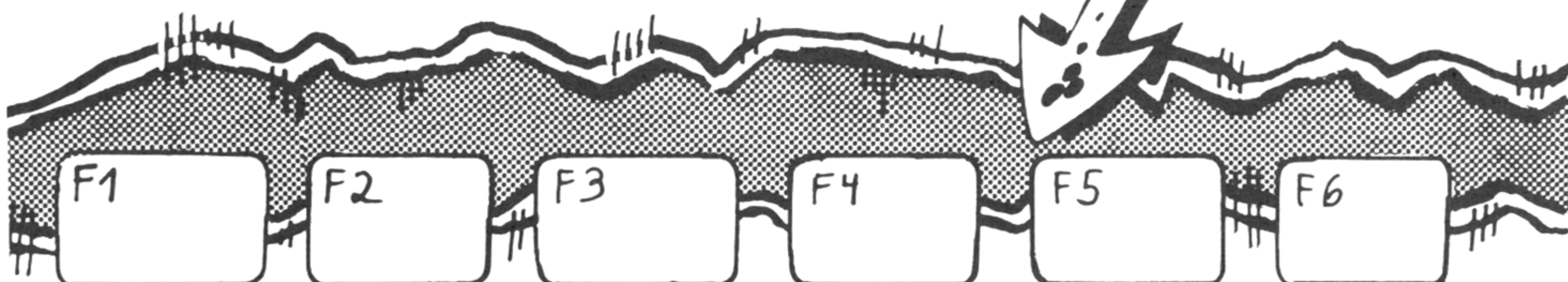
Legen Sie nun Ihre Diskette in das interne Laufwerk ihres Amigas ein. Nach kurzer Ladezeit erscheint der OOOPS UP Title-screen, begleitet vom Hit der Gruppe SNAP.

Drücken Sie den Feuerknopf des sich in port 2 befindlichen Joysticks und warten Sie auf das Auswahlmenü des Spieles.





Wenn Sie Ihre Auswahl beendet haben, drücken Sie F1, um den 1-Player-Modus zu starten, oder F2 für zwei Spieler.



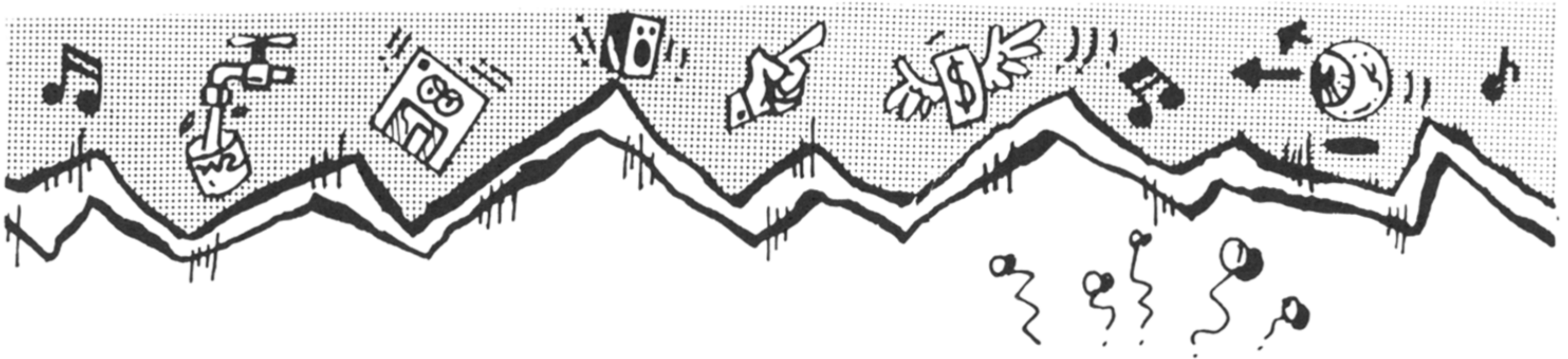
starten das
Spiel für 1
bzw. 2 Player

schalten die
Musik EIN
bzw. AUS

zeigt die
HIGHSCORES

Anwählen der
planeten





Nach kurzer Ladezeit erscheint eine Sternenkarte, auf der die Galaxie, die Sie auf der Suche nach den im Weltall verstreuten Raumschiffteilen unseres kleinen Raumfahrers, die Sie als nächstes bereisen müssen, angezeigt werden.

Dabei umfaßt eine Galaxie drei Planeten. Insgesamt können Sie 33 Galaxien bereisen und spielen, bevor Sie alle Teile des Raumschiffs gesammelt haben.

Merken Sie sich den Namen der letzten Galaxie gut! Wählen Sie nämlich im Menü CHOOSE GALAXY (F6), so können Sie diesen Namen eingeben und nun an der Stelle weiterspielen, an welcher sie zuletzt gescheitert sind (oder einfach eine Galaxie anwählen, die Sie vorher schon besucht haben.)





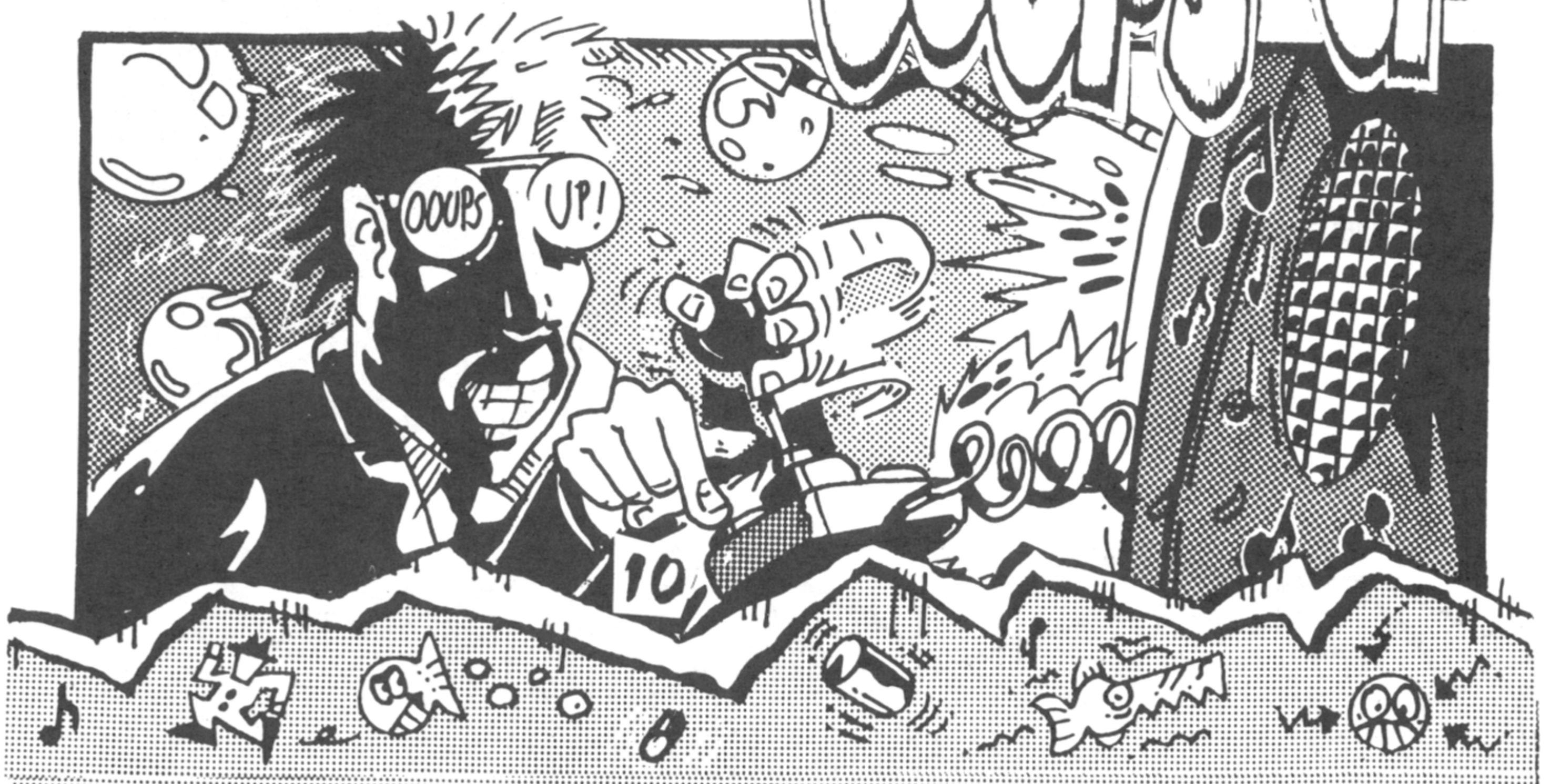
Nach kurzer Ladezeit sehen Sie den Screen, mit dem Sie beginnen und auf dem GET READY zu lesen ist. Betätigen Sie den Feuerknopf und das Spiel startet.

Sie haben die Aufgabe, jeden der sich bei einem Treffer aufspaltenden Asteroiden zu vernichten. Vergessen Sie nicht, das Symbol für das Raumschiffteil (Münze) auf zu sammeln, sonst müssen Sie den Level wiederholen.

Extrawaffen und Bonusgegenstände können ebenfalls gesammelt werden.



OOOPS UP





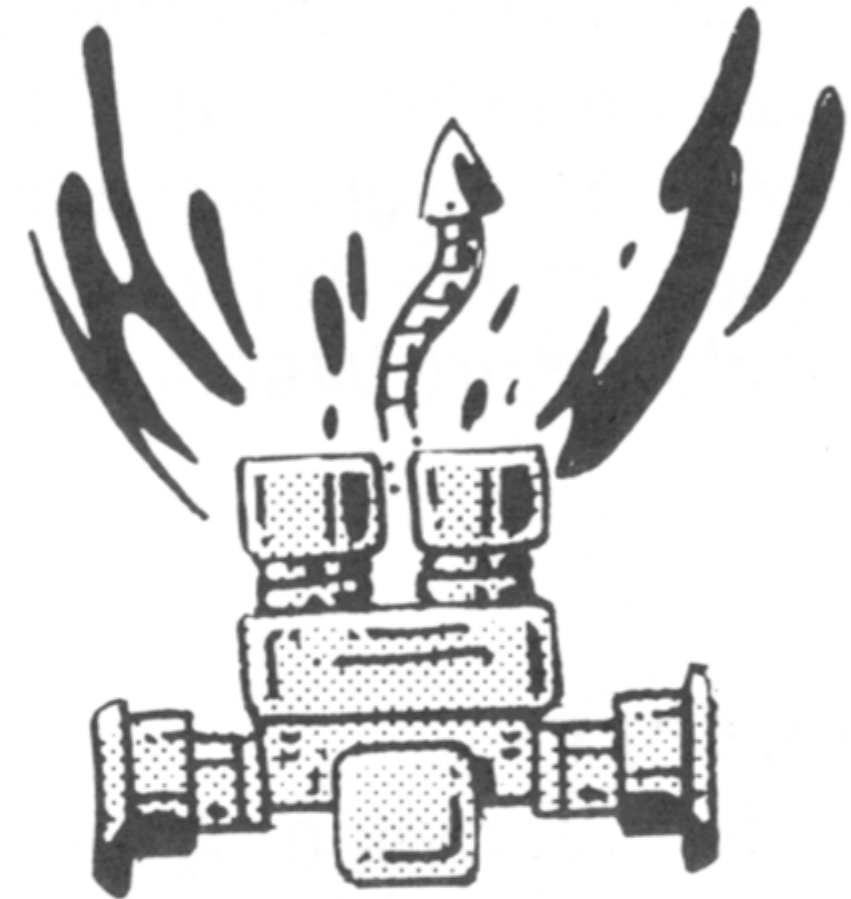
EXTRAWAFFEN

Alle Extrawaffen fallen aus den Asteroiden und können eingesammelt werden. eile ist geboten, da sie nach kurzer Zeit aufblinken und verschwinden!!!

EINFACHER SCHUSS:

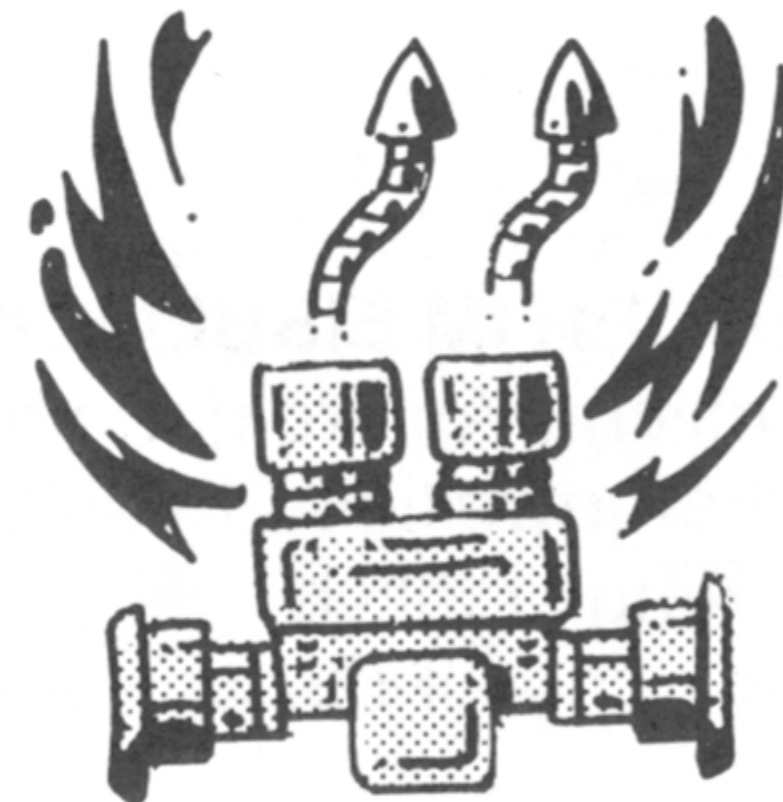
Er windet sich durchgehend nach oben, bis er auf ein Hindernis trifft. Die Asteroiden werden zerteilt, die abschießbaren Wände verschwinden, Aliens und UFOs werden zerstört.

Auf normale Wände und Böden hat er keinen Einfluß. Nach Berührung mit einem der Objekte verschwindet der Schluß und kann per Druck auf den Feuer-knopf erneut aktiviert werden.



DOPPELSCHUSS:

Er hat dieselbe Funktion wie der der einfache Schuß, es können aber zwei Schüsse nebeneinander aktiviert werden.





PFROPFENWAND:

Sie schießt gerade durchgehend nach oben, bis sie auf ein Hindernis stößt. Dort bleibt sie für kurze Zeit kleben, blinkt auf und verschwindet wieder. Bei Kollision werden Aliens und UFOs vernichtet, die Asteroiden spalten sich auf und abschießbare Wände verschwinden.



PISTOLE:

Treffer zerteilen Asteroiden und vernichten Aliens und UFOs.



WECKER IM EISBLOCK:

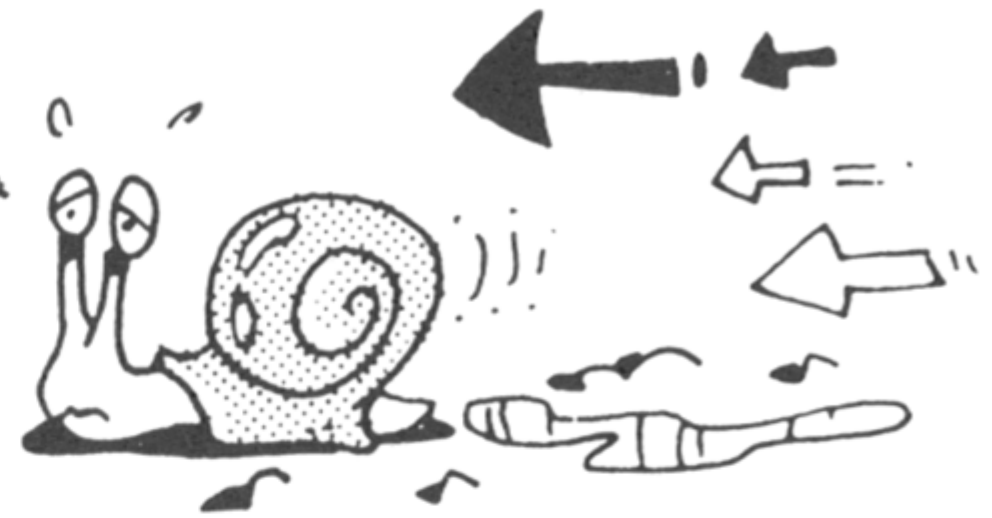
Sämtliche Asteroiden verharren für kurze Zeit in ihrer jeweiligen Position. Kollisionen bleiben allerdings tödlich. Aliens und UFOs werden nicht "eingefroren".





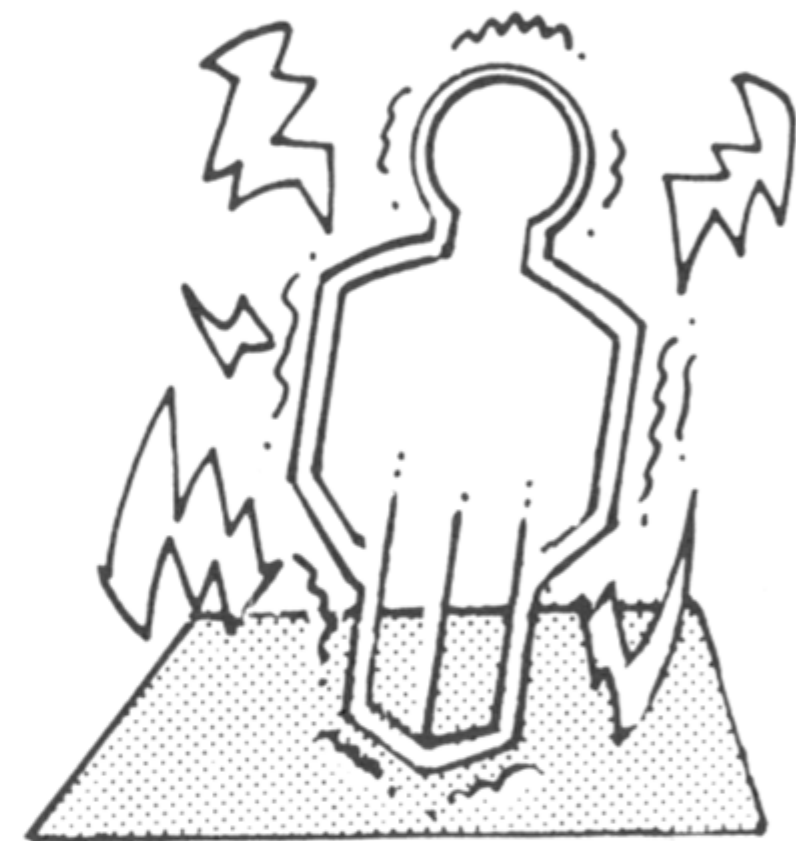
SCHNECKE:

Die Asteroiden springen für kurze Zeit langsamer.



SCHUTZSCHIRM:

Der Spieler hat für kurze Zeit die Möglichkeit, einmal getroffen zu werden, ohne ein Leben zu verlieren.



EXTRALEBEN:

Alle 50000 Punkte bekommt der Spieler ein Extraleben, daß vom Himmel fällt.





SYMBOL FÜR RAUMSCHIFFTEIL (sich drehende Münze)

Dieses Symbol muß der Spieler aufsammeln, um ein Raumschiffteil zu bekommen und in den nächsten Level (sprich: Planeten zu gelangen).



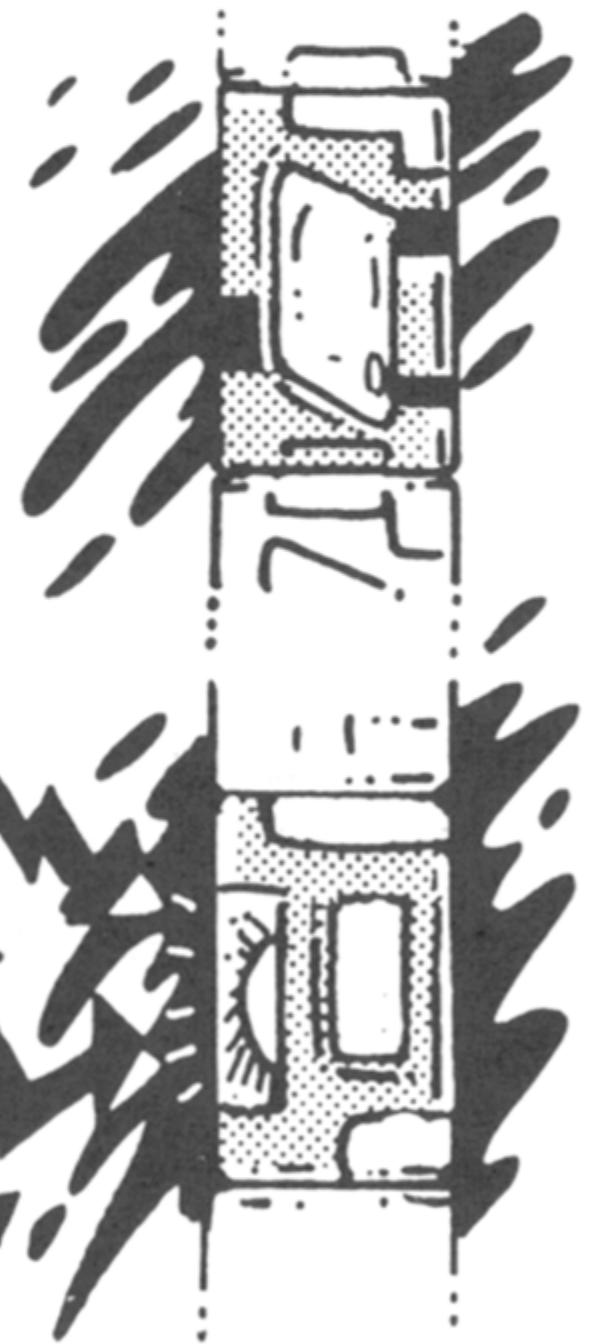
BODEN

ABSCHIESSBARER BODEN



LEITER

WAND



**ABSCHIESSBARE
WAND**





BONUS



900 Points



800 Points



700 Points



1000 Points



600 Points



500 Points



400 Points

POINTS



300 Points



200 Points



100 Points

15





ALIENS UND UFOS

Bei diesen Zeitgenossen ist Vorsicht geboten!!! Sie können lähmen oder töten, eine Berührung ist in jedem Fall zu vermeiden.





HAVE

FUN!



