

OSCAR



PC Loading Instructions

The Ega version will run on all machines with a minimum of 550 KB conventional memory.

To run the Vga version you need a minimum of 768 KB of EMS memory on a 386 SX machine or higher. The EMS driver is necessary for using VGA

Oscar needs at least 768KB of this EMS memory . To install the EMS driver you will have to edit (use a simple text editor; In Dos 5.0 it is called EDIT) the CONFIG.SYS file in your booting Directory (C:).

The following two lines should be included in the CONFIG.SYS file:

DEVICE = C : \ DOS \ HIMEM . SYS

DEVICE = C : \ DOS \ EMM386.EXE 768 RAM

(DOS) is the directory with EMM386.EXE driver

(EMM386.EXE) is the actual driver

(768) is the memory size you want to use for EMS. This value can be higher than 768KB.

The HIMEM.SYS and EMM386.EXE drivers are also delivered with MSDOS 5.0.

Some systems could have a special EMS Driver (for example QEMM386,...).

Please refer to your computer's manual how to install this type of driver.

Install Program

To install Oscar to your hard disk use the install program.

Type :- INSTALL <DRV> : \ <PATH>

example. INSTALL C:\OSCAR

Controls. Joystick/Keyboard (Redefinable Keys)

IBM Analogue type joystick, Digital type joystick

PC speaker, Adlib, and Soundblaster sound cards.

Running from PC Floppy Disk

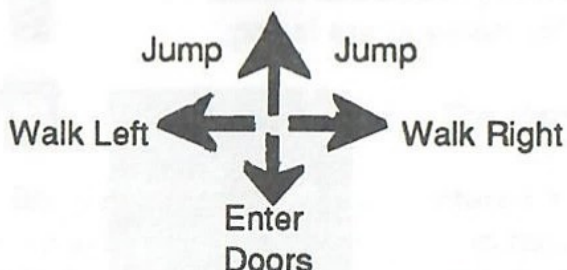
1. Insert disk 1 into drive A

2. Type OSCAR and it will now load

Amiga Loading Instructions. Insert Disk 1 into the drive and switch on your computer, then follow on screen prompts.

Controls. (Without Fire Button Depressed)

Jump/Fly/Swim



(With Fire Button Depressed)

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

F1..... Pause , **F2**Restart , **ESC** Quit Game , **1** key (VGA/MCGA)

Switches off the background screens, to increase the games speed on slower machines.

PC Setup Screen

You will be shown a game configuration screen. If the settings are correct press space to select YES. If the settings are wrong use the arrow keys to control the highlight bar up and down and Space to select.

Follow the on screen prompts

VIDEO MODE, SOUND MODE, CONTROL MODE.

Your presets will be saved to disk.

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 **PULL DOWN** on the joystick.

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.

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

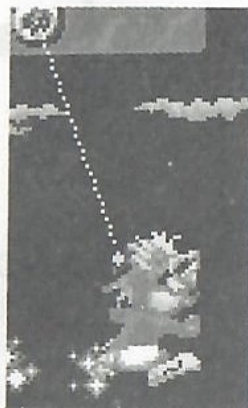
time press FIRE with the selected

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 statue 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.

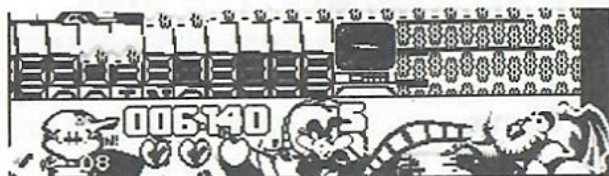
4. Bonus items which are scattered around the platforms.

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 you have collected on this level.



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.

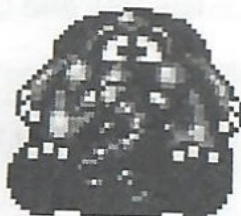
LIVES COUNTER. Indicates the number of lives remaining.

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 bar at the top of the screen 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 given for every 5000 points collected.

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.

Instructions de chargement pour PC

La version EGA fonctionnera sur toutes machines ayant au moins 550 KB de mémoire conventionnelle.

La version VGA nécessite un minimum de 768 KB de mémoire EMS ainsi qu'un ordinateur équivalent ou supérieur au PC & Comp. 386SX.

Le driver EMS est nécessaire pour la version VGA.

Oscar a besoin d'un minimum de 768 KB de mémoire EMS. Pour installer le driver EMS, vous devrez éditer le fichier CONFIG.SYS du répertoire racine de votre ordinateur (C:) (pour cela, utilisez un éditeur de texte; sous DOS 5.0 tapez EDIT).

Les deux lignes suivantes devront être insérées dans le fichier CONFIG. SYS:

DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE 768 RAM

(DOS) est le Répertoire contenant le driver EMM386. EXE

(EMM386.EXE) est le driver en question.

(768) est la valeur de la taille mémoire que vous devez utiliser pour EMS.

Cette valeur peut être supérieure à 768 KB.

Les drivers HIMEM.SYS et EMM 386.EXE sont livrés avec le MSDOS 5.0.

Certains systèmes peuvent avoir un driver EMS particulier (par exemple, ordinateur pour utiliser ce type de driver.

Ainsi que des soutiens.

Levier de commande de type Analogue IBM

Levier de commande de Digital

Haut parleur de l'Ordinateur Personnel

Carte sonore ADLIB, Carte sonore SOUNDBLASTER

Fonctionne sur disquette

1 Introduire la disquette1 dans le lecteur de disquette A.

2 Taper OSCAR

3 OSCAR va maintenant se charger automatiquement.

Suivre sur l'écran les indications pour des disques différents.

Install Program

To install Oscar to your hard drive use the install program.

Type :- INSTALL <DRV> : \ <PATH>

Example INSTALL C:\OSCAR

Ecran de configuration.

Une configuration de jeu apparaîtra sur l'écran. Si les réglages sont bons appuyez sur barre d'espace pour sélectionner OUI. Si les réglages ne sont pas bons, utilisez les touches fléchées pour contrôler la barre de mise en valeur vers le haut et vers le bas pour sélectionner. Sélectionner NON.

Suivez les indications qu'on vous donne pour sélectionner:

MODE VIDÉO

MODE SONORÉ

MODE CONTROLE

Vos présélections seront alors sauvegardées sur disque.

Touches de controle

Clavier:	FLECHE DIRIGEE VERS LE HAUT	...Sauter/Voler/Nager
	FLECHE DIRIGEE VERS LE BAS	...Entrer par une porte
	FLECHE DIRIGEE VERS LA GAUCHE	...A gauche
	FLECHE DIRIGEE VERS LA DROITE	...A droite
	RETOUR/SAISIE/BARRE D'ESPACEMENT	...Feu

(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.

F1 PAUSE **F2** RECOMMENCEMENT **ESC** SORTIE DE JEU

TOUCHE 1 (VGA/MCGA) arrêt des barres de couleur.

(Si vous possédez un ordinateur individuel plus lent vous pouvez éteindre les barres de couleur pour accélérer le jeu.)

Amiga Exigences minimums. Manette de commande / Keyboard

500/500+/600 or 1200/4000

1 Mb de Memoire a' Accès Aléatoire (RAM)

Séquence d'ouverture

Une séquence d'ouverture en boucle apparaitra.(ordinateur individuel-AMIGA)

Appuyez sur Feu (Fire) pour sortir de cette séquence.

Titre de l'écran

Appuyez sur Feu pour commencer le jeu.

Appuyez sur ESC pour sortir et revenir à DOS. (Ordinateur individuel (PC))

COMMENCER LA PARTIE

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 le quel la porte vous permet d'entrer.

Portes Bonus

Ces portes possèdent des points d'interrogation tournants. Vous ne pouvez entrer dans une porte bonus qu'après avoir accompli un niveau, et on vous donnera une indication quand ce sera le cas. Notez que chaque porte bonus du Monde se trouve près de la porte du monde en question. Pour entrer dans une porte appuyez sur la touche fléchée vers le bas du clavier ou tirer vers le bas la manette de commande.

Après avoir sélectionné et être entré dans le niveau on vous indiquera le NOMBRE DE STATUES D'OSCAR que vous devez trouver pour sortir de ce pays. APPUYEZ SUR FEU POUR CONTINUER.

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 il est précisé ci-dessus vous pouvez lancer le yo-yo à différents angles.

Une fois que vous avez obtenu le yo-yo, sautez en l'air et appuyez en même temps sur Feu avec l'angle de lancement sélectionné.



Si le yo-yo s'accroche à quelque chose par exemple à une plateforme.

Maintenez le bouton Feu appuyé et le Oscar se balancera sur le yo-yo jusqu'à ce que.

1. Vous relâchez le bouton feu.
2. Vous heurtez quelque chose que vous ne pouvez pas traverser (un mur de brique)

Objets obtenus dans et autour des niveaux.

Il y a quatre types d'objet obtenus sur les niveaux.

1. Statues d'Oscar

Au début du niveau on vous dit combien de statues d'Oscar 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 attrapper les objets avant qu'ils disparaissent.

3. Pouvoirs Spéciaux

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



BOTTE DE SEPT LIEUES:- Ces bottes permettent à Oscar d'avancer bien plus vite.



BOUCLIER:- Le bouclier le protège entièrement des Monstres.



CHAINE ET BOULET:- Le 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 RESSORTS:- Les chaussures à ressorts vous permettent à Oscar de sauter deux fois plus loin que la normale.



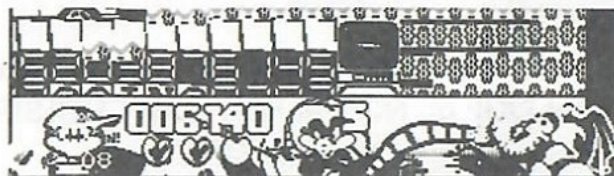
REVEIL:- Ce réveil gèle les monstres.

4. Articles bonus qui sont éparpillés autour des plateformes.

Ce sont purement des points bonus pour augmenter votre score à moins que vous ne soyez à un niveau BOGUS, quand vous aurez besoin de trouver une paire d'objets indiqués pour sortir.

Le Panneau D'Information DE GAUCHE A DROITE.

Une statue d'Oscar en couleur affiche le nombre d'Oscars qu'il vous reste à trouver sur ce niveau.



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

COEURS. Trois coeurs se trouvent au-dessous du score. Chaque fois que vous êtes touché par un monstre vous perdrez un coeur. Si vous perdez les trois vous perdrez une vie.

BONUS/BOGUS. Quand vous commencerez à ce niveau pour la première fois, la zone sera libre, jusqu'à ce que vous collectiez les lettres qui forment **BONUS** ou **BOGUS** qui déterminent le niveau particulier où vous devez jouer une fois que vous avez quitté l' "arrêt-cochon" (voir plus loin).

LE 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.

GRAND ELEPHANT ROUGES.

Vous rencontrerez de temps à autre un **GRAND ELEPHANT ROUGE**.

CE N'EST PAS un monstre mais un ami qui n'oubliera jamais où il

vous a vu pour la dernière fois. Pour

qu'il se rappelle de vous montez jusqu'à lui. Quand il part d'un bond, il mémorise votre position. Si vous perdez une vie, vous serez ramené là où l'éléphant vous a vu pour la dernière fois.

LAPINS BLANCS SUPER

COOLS AVEC LUNETTES DE SOLEIL

Si vous avez toujours voulu trouver un **LAPIN PORTE-BONHEUR** c'est là votre chance. Les **LAPINS** peuvent seulement

être trouvés dans les niveaux **BONUS**. Vous bénéficierez d'une possibilité de continuer pour chaque lapin que vous trouverez dans le jeu.

Sur l'écran 'CONTINUE', utilisez les flèches vers la gauche et vers la droite pour sélectionner **OUI** ou **NON** et **FEU** pour **CHOISIR**.

ASCENCEURS, PLATE-FORMES TOMBANTES ET RESSORTS.

Certains ascendeurs sont déjà en mouvement quand vous montez dedans, d'autres se mettent seulement en mouvement quand vous montez dedans. Les plateformes sont habituellement bien couchées et vous surprendront, alors **ATTENTION**.

Ressorts. Des plateformes rebondissantes à ressorts qui s'abaissent quand vous vous tenez dessus, puis vous élèvent dans les airs. Pour utiliser les ressorts au maximum, sautez dessus jusqu'à ce que vous atteigniez la hauteur désirée.

NIVEAUX BONUS ET BOGUS

Si vous avez ou la chance de rassembler les lettres formant le mot **BONUS** ou la malchance de rassembler **BOGUS**, vous serez envoyé au niveau **BONUS** ou **BOGUS** après avoir terminé le niveau dans lequel vous êtes.



NIVEAU BONUS.

Ramassez tout ce que vous pouvez, mais surveillez la barre du temps en haut de l'écran car vous devez trouver la sortie avant la fin du temps qui vous est alloué (sinon, vous perdez tout ce que vous avez accumulé dans ce niveau, y compris les points, les bonus et même les LAPINS PORTE-BONHEUR).

NIVEAU BOGUS

Au début du niveau, vous devez passer une épreuve. L'épreuve consiste à trouver une paire d'objets indiqués. Si vous trouvez la paire d'objets et arrivez à une sortie avant la fin du temps alloué, on vous donne des POINTS BONUS DOUBLES pour ce niveau. Si vous n'y parvenez pas, vous perdez une vie. Aller dans la pièce BOGUS constitue un risque mais les récompenses peuvent être importantes.

POINTS

Vous recevez des vies supplémentaires pour chaque 500 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 Jeu

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.

LADEN DES SPIELS

PC:

Mindestspezifikation: 550K RAM

EGA-oder VGA/MCGA (768KB EMS) VIDEOKARTE

AT-oder XT IBM-kompatibler Computer

Es Werden Ebenfalls Unterstützt:

Analoger IBM-artiger Joystick

Digitaler Amstrad-artiger Joystick

PC-Lautsprecher, ADLIB-Soundkarte, SOUNDBLASTER-Soundkarte

Die Ega Version läuft auf allen Maschinen mit mindestens 550 KB konventionellem speicher.

Um die VGA version zu starten, benötigen sie einen 386sx oder höher, mit mindestens 768 KB EMS speicher.

Der EMS Treiber ist bei der VGA version unbedingt erforderlich. Oscar benötigt 768 KB dieses EMS speichers. Um den EMS Treiber zu installieren, müssen Sie das File CONFIG.SYS auf ihrer Bootpartition (C:) editieren (zum Editieren verwenden Sie bitte einen Texteditor; unter DOS 5.0 heißt dieser Editor EDIT).

Die folgenden Zeilen sollten Sie in das File CONFIG. SYS hinzufügen:

DEVICE = C : \ DOS \ HIMEM.SYS

DEVICE = C : \ DOS \ EMM386.EXE 768 RAM

(DOS) ist das Verzeichnis, in dem sich der EMM386.EXE Treiber befindet.

(EMM386. EXE) ist der aktuelle Treiber.

(768) ist die speichergröße, die sie reservieren wollen. Dieser wert kann auch höher als 768 KB sein.

Der HIMEM.SYS und EMM 386 .EXE treiber werden ebenfalls ab MSDOS 5.0 ausgeliefert. Einige systeme können über spezielle Treiber verfügen (z.B.: QEMM386,...) Bitte lesen Sie in Ihrem Handbuch die genaue installationsbeschreibung der speziellen Treiber nach.

SPIEL Über Diskette Betreiben:

- 1 Diskette 1 in Laufwerk A: einlegen
- 2 OSCAR eingeben

Den Anweisungen auf dem Bildschirm betreffs der verschiedenen Disketten folgen.

Install Program

To install Oscar to hard disk use the install program.

Type :- INSTALL <DRV> : \<PATH>

Example INSTALL C : \ OSCAR

Einstellungs-Bildschirm

Es wird ein Spielkonfigurations-Bildschirm angezeigt werden. Wenn die Einstellungen korrekt sind, muß nur die Leertaste betätigt und YES ausgewählt werden. Wenn die Einstellungen nicht stimmen, muß mittels der Pfeiltasten der Lichtbalken auf- und abbewegt und mit der Leertaste die Auswahl gemacht werden:

Bildmodus

Soundmodus

Steuermodus

Die jeweiligen Einstellungen werden anschließend auf Diskette gespeichert.

Steuertasten

Tastatur: AUFWÄRTSPFEIL Springen/ Fliegen / Schwimmen

ABWÄRTSPFEIL Hinunter

LINKSPFEIL Links

RECHTSPFEIL Rechts

CR-/ENTER-/LEERTASTE FEUER

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

F1 PAUSE F2 NEUSTART ESC SPEIL VERLASSEN

1 - TASTE (VGA/MCGA) Farbbalken abschalten

(Wenn Sie einen langsameren PC haben, kann das speil durch Abschalten der Farbbalken beschleunigt werden)

AMIGA

Amiga Mindestanforderungen

500/500+/600 OR 1200/4000

1 Mb RAM , Joystick/ Keyboard

Eröffnungssequenz

Zuerst wird eine sich wiederholende Eröffnungssequenz laufen.

(PC-AMIGA)

Diese kann durch Betätigen van Feuer verlassen werden.

Titelbild

Das Spiel kann durch Betätigen von Feuer gestartet werden. Durch Betätigen von ESC kann man zum DOS (PC) zurückkehren.

Gespielt Wird So

Oscar kommt am Kimo 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 durch rotierende Fragezeichen gekennzeichnet. Durch eine Bonustür kann man erst dann gehen, wenn ein Level abgeschlossen ist. Hierfür wird ein entsprechender Hinweis gegeben. Bei jeder Welt liegt die Bonustür auch ganz nahe zur eigentlichen Welttür.

Um durch eine Tür zu gehen, DOWN auf der Tastatur BETÄTIGEN oder Joystick NACH UNTEN ZIEHEN.

Wenn ein Level einmal ausgewählt und begonnen wurde, wird zuerst die Oscar Figuren angezeigt, die man finden muß, bevor dieses Land verlassen werden kann.

DAS JO-JO

Das Jo-Jo kann benutzt werden, sobald es gesammelt worden ist. Mit dem Jo-Jo kann man Mauern und Ziegeln niederreißen und von Plattform zu Plattform schwingen.

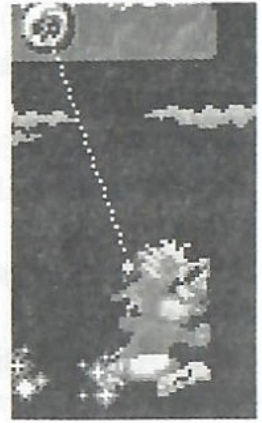


Um das Jo-Jo zu werfen, muß die Feuer-Taste betätigt werden. Sobald die Feuertaste losgelassen wird, wird das Jo-Jo wieder zurückspringen.

Um es nach vorne zu werfen, muß nur die Feuer-Taste betätigt werden. Wenn die Feuer-Taste gemeinsam mit AUFWÄRTS+Richtungs-Taste betätigt wird, wird es diagonal geworfen werden. Wenn nur die AUFWÄRTS-Taste betätigt wird, wird es gerade nach oben geworfen.

Mit dem Jo-Jo schwingen.

Wie oben beschrieben, kann das Jo-Jo in verschiedenen Winkeln geworfen werden. Sobald das Jo-Jo aufgegriffen wurde, einfach in die Luft springen und gleichzeitig mit dem gewählten Wurfwinkel FEUER betätigen.



Wenn es etwas berührt, z.B eine Plattform, die Feuer-Taste gedrückt halten-der Oscar wird dann am Jo-Jo solange schwingen, bis

- 1 die Feuertaste losgelassen wird;
- 2 man auf etwas stößt, das man nicht durchdringen kann (z.B. eine Ziegelmauer).

In und um das Level Gefundene Sammelstücke

Auf den einzelnen Levels können vier verschiedene Gegenstände 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 Filmdosen

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 wird dem Oscar eine viel höhere Geschwindigkeit und auch ein besseres Sprungkönnen verleihen.



SCHILD - Der schild bietet totalen Schutz gegen Monster.



KUGEL & KETTE - Durch die Kugel und die Kette wird man langsamer.



FLÜGEL - Mit Hilfe der Flügel kann man auf dem Level herumfliegen.



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 - Durch den Wecker werden Monster eingefroren.

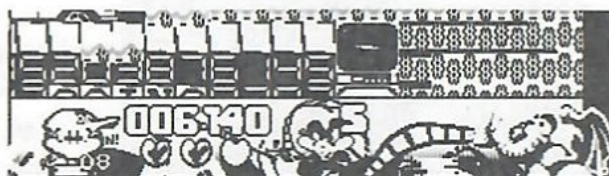
4. Bonusgegenstände, die auf den Plattformen herumliegen.

Dies sind ganz einfache Punktebonuse, die man gewinnen kann; außer man befindet sich in einem BOGUS-(SCHEIN-)Level, wo man ein Paar bestimmter Gegenstände finden muß, um wieder herauszukommen.

Die Informationstafel

LINKS NACH RECHTS

Eine farbige Oscar Figur gibt die Anzahl der Oscar an, die Sie auf dieser Ebene noch sammeln müssen.



PUNKTESTAND - Die Zahl der bisher erzielten Punkte.

HERZEN - Unter dem Punktestand sind drei Herzen. Jedesmal wenn man von einem Monster getroffen wird, wird ein Herz verloren gehen. Wenn alle drei Herzen verloren gehen, ist ein Leben verspielt.

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 speziaebene am Ende der jeweiligen Welt zu absolvieren ist (siehe weiter unten).

LEBENSZÄHLER - Zeigt an, wieviele Leben noch übrig sind.

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

Gelegentlich wird man einen GROSSEN ROTEN ELEFANTEN begegnen. ER IST KEIN Monster, sondern ein Freund, der sich stets daran erinnern wird, wo man ganz zuletzt war. Um die Erinnerung des Elefanten zu stärken, muß man nur auf ihn zugehen. Sobald er wegspringt, hat er sich die Stelle, auf der man gerade ist, unauslöschlich eingeprägt. Wenn man ein Leben verliert, wird man auf die Stelle zurückgebracht, auf der einen der Elefant zuletzt gesehen hat.



SUPERCOOLE, WEISSE HASEN MIT SONNENBRILLEN

Für jeden, der schon immer gerne einen GLUCKSHASEN gefunden hätte, bietet sich hier eine Chance. Diese Hasen können nur in Bonus-Levels gefunden werden. Für jeden gefundenen Hasen erhält man eine Fortsetzung.



Am Fortsetzungs-Bildschirm muß mit Rechts-oder Linkstaste YES oder NO bestimmt und mit Feuer ausgewählt (CHOOSE) werden.

LIFTE, STÜRZENDE PLATTFORMEN UND FEDERN

Manche Lifte bewegen sich, während man einsteigt, andere wiederum fahren erst dann los, wenn man erst tatsächlich darauf tritt.

Stürzende Plattformen sind gewöhnlich ziemlich gut verborgen und erscheinen stets ganz plötzlich - AUPASSEN.

Feder. Springende, gefederte Plattformen, die beim Betreten nach unten gehen und dann nach oben steigen. Um Federn optimal zu nutzen, muß man auf- und abspringen, bis man die gewünschte Höhe erreicht hat.

BONUS und BOGUS-LEVELS

Wenn man genug Glück hat und die Buchstaben für BONUS sammeln konnte oder Pech hat und die Buchstaben für BOGUS hat, wird man entweder zum BONUS- oder zum BOGUS-Level geschickt, sobald das jeweilige Level beendet ist.

BONUSHASEN

So viel möglich sammeln, aber auf den Zeitbalken an der Bildschirmoberseite achten, da der Ausgang gefunden werden muß, bevor die Zeit abläuft.

(Ansonsten verliert man alles, was man in dieser Ebene gesammelt hat, auch die Punkte, Bonuse und die GLUCKSHASEN.)

BOGUSHASEN

Am Beginn des Levels erhält man eine Aufgabe.

Die Aufgabe besteht darin, ein Paar eines bestimmten Gegenstandes zu finden. Wenn das gewünschte Gegenstandspaar gefunden hat und dort Ausgang erreicht werden kann, bevor die Zeit abläuft, werden die DOPPELTEN BONUS-Punkte für diesen Level vergeben. SCHAFFT MAN ES NICHT, verliert man ein Level. Der BOGUS-Raum ist eine riskante Sache, doch die Gewinnmöglichkeiten sind hoch.

PUNKTEN

Punkte bekommen sie für: Töten einer monsters

Finden einer Oscar Statue

Und Sammeln der Bonus - Objekte

Für alle 5000 Punkte werden Extraleben vergeben.

Wenn Game Over Erscheint

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

CARICAMENTO

PC:

Configurazione minima 550K RAM
Scheda grafica EGA o VGA/MCGA
Compatibile AT o XT IBM

Supporta inoltre

Joystick analogico IBM
Joystick digitale
Altoparlantino, Scheda sonora ADLIB, Scheda sonora SOUNDBLASTER

Caricare da floppy

- 1 Inserisci il disco 1 nel drive A
- 2 Digita Oscar

La versione EGA funziona solo su computer con almeno 550 KB di memoria convenzionale.

Per usare la versione VGA avrai bisogno di almeno 768 KB di memoria EMS su un computer 386 SX o superiore.

Il driver EMS è necessario per usare la VGA.

Oscar ha bisogno di almeno 768 KB di memoria EMS. Per installare il driver EMS dovrai modificare (puoi usare un qualsiasi editor di testo, nel DOS 5.0 si chiama EDIT il file CONFIG.SYS nella directory principale (C:))

Le seguenti due linee dovrebbero venire incluse nel file CONFIG.SYS.

DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS

DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE 768 RAM

(DOS) è la directory del driver EMM386.EXE

(EMM386.EXE) è il driver corrente

(768) è la quantità di memoria che dovrai usare per EMS

Questo valore può essere maggiore di 768 KB.

Il driver HIMEM.SYS e EMM386.EXE sono già inclusi nel DOS 5.0. Alcuni sistemi potrebbero avere un driver EMS speciale (ad esempio QEMM386...)

Fai riferimento al manuale del tuo computer per le procedure di installazione di questi driver.

Installare Program

To install Oscar to your hard drive use the install program.

Type:- INSTALL <DRV> : \<PATH>

Example INSTALL C:\OSCAR

SCHERMO DI CONFIGURATIONE

Ti verrà mostrato uno schermo di configurazione. Se le impostazioni sono corrette premi la barra spaziatrice per selezionare Sì. Se le impostazioni non dovessero essere corrette, usa i tasti cursore per controllare la barra evidenziatrice in su e giù e premi spazio per selezionare. Scegli NO Segui le istruzioni su schermo per selezionare:

MODE VIDEO

MODE SONORE

MODE DI CONTROLLE

Dopodiché le tue scelte verranno salvate su disco.

Tasti di Controllo

Tastiera:	FRECCIA SU	... Saltare/Volare/Nuotare
	FRECCIA GIÙ	... Entrare dalle porte
	FRECCIA SINISTRA	... Sinistra
	FRECCIA DESTRA	... Destra
	RETURN/ENTER/SPAZIO	... Fuoco

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

F1 ... PAUSA F2 ... RIPARTI ESC ... ABBANDONA IL GIOCO

Tasto1 (VGA/MCGA) disattiva la barre colorate. (se hai un PC più lento puoi disattivare le barre colorate per aumentare la velocità di gioco).

AMIGA

Amiga Configurazione minima.

500/500+/600 or 1200/4000

1Meg di RAM, Joystick/ Keyboard

Inserisci il disco1 nel drive ed accendilo, poi segui le istruzioni su schermo.

Sequenza introduttiva

Verrà visualizzata una sequenza introduttiva che continua a ripetersi automaticamente. (PC / AMIGA)

Premi fuoco per terminarla.

Schermo del titolo

Premi fuoco per iniziare il gioco.

Premi ESC per tornare al DOS (PC)

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 aprire una porta, premete il tasto della freccia verso il basso.

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

PER CONTINUARE, PREMETE IL PULSANTE FIRE.

LO YO-YO

Lo yo-yo è disponibile una volta che lo hai raccolto. Lo Yo-Yo può venire usato per rompere muri e mattoni ed anche per pendolarsi dalle piattaforme. Per lanciare lo Yo-Yo premi Fuoco. Se rilasci il pulsante di fuoco tornerà immediatamente indietro.



Per lanciarlo nella direzione nella quale sei voltato, premi semplicemente Fuoco. Quando premi Fuoco ed usi una combinazione di SU + direzione, lo lancerai in diagonale. Premi SU per lanciarlo direttamente sopra di te.

Pendolarsi con lo Yo-Yo

Come già spiegato sopra, puoi lanciare lo Yo-Yo con diverse inclinazioni.

Una volta che hai raccolto lo Yo-Yo, salta per aria ed allo stesso tempo premi FUOCO con l'inclinazione selezionata.



Se si attacca a qualcosa (ad esempio una piattaforma):

Tieni premuto il pulsante di fuoco ed il Oscar si dondolerà sullo yo-yo finchè:

1. Molli il pulsante di fuoco.
2. Colpisci qualcosa che non puoi oltrepassare (un muro di mattoni)

Oggetti da trovare nei vari livelli.

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

1. Statuette d'Oscar

All'inizio di ogni livello, vi verrà indicato quanti statuette d'Oscar dovete raccogliere prima di passare al livello successivo. Per raccogliergli, dovete correre loro incontro.



2. Il contenuto dei portafilm

Quando superate un contenitore di film, questo si aprirà e un oggetto espioderà nell'aria. Per raccoglierlo 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 SUPER-VELOCI: Permetteranno a Oscar di correre più in fretta.



SCUDO: Protegge totalmente dai mostri.



CANTENA 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.

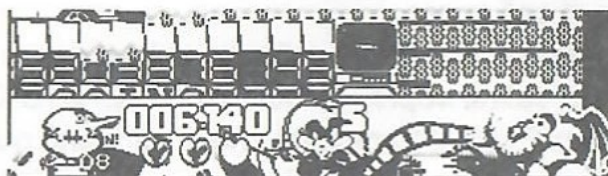
4. Elementi di bonus sparpagliati piatteforme.

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

La tabella delle informazioni.

DA SINISTRA A DESTRA

Una statuetta colorata di Oscar indica il numero di Oscar che dovrete ancora raccogliere in quest livello.



PUNTEGGIO. Il numero di punti ottenuti sinora.

CUORI Sotto ai punti ci sono 3 cuori. Ogni volta che vieni colpito da un mostro, perderai un cuore. Se perdi tutti i cuori, perderai 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 (Verdi oltre)

CONTATORE DI VITE 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

Di tanto in tanto incontrerai un **GRANDI ELEFANTI ROSSO**. NON E' UN MOSTRO ma un amico che non dimenticherà mai dove ti ha visto l'ultima volta. Per farglielo ricordare, camminaci sopra. Quando se ne va avrà memorizzato la tua posizione. Se perdi una vita, verrai riportato nella stessa posizione di dove ti aveva visto l'elefante per l'ultima volta.



CONIGLI STRAFIGHI CON OCCHIALI DA SOLE

Se hai sempre sognato di trovare un **CONIGLIO FORTUNATO**, eccoti accontentato. Questo coniglio si trovano solamente nei livelli bonus.

Ti verrà regalata una possibilità di continuare la partita (dopo che hai perso tutte le vite) per ogni coniglio che trovi.



Nello schermo per continuare la partita, usa sinistra e destra per selezionare SI o NO e premi fuoco per **CONFERMARE**.

Alcuni ascensori si muovono già quando ci sali sopra, altri si muovono non appena ci sali sopra.

Le piattaforme cadenti di solito sono ben nascoste e ti sorprenderanno quando ci salirai sopra, quindi FAI ATTENZIONE.

Trampolini, Elastici trampolini che si caricano quando ci sali sopra per poi espandersi e spararti per aria. Per usare massimo i trampolini, saltaci su e giù finché non raggiungi l'altezza desiderata.

LIVELLO BONUS E BOGUS

Se sei abbastanza fortunato da raccogliere le lettere che formano la parola BONUS o abbastanza sfortunato da raccogliere quelle che formano la parola BOGUS, verrai mandato al livello BONUS o BOGUS dopo avere completato il livello nel quale ti trovi attualmente.

LIVELLO BONUS

Raccogli tutto quello che puoi, ma tieni d'occhio la barra del tempo in cima allo schermo, visto che devi trovare l'uscita prima che scada il tempo.

(Altrimenti perderai tutto quello che avevi raccolto nel livello compreso punti, bonus e addirittura CONIGLI FORTUNATI)

LIVELLO BOGUS

All'inizio del livello ti viene dato un obiettivo.

L'obiettivo è quello di trovare un paio di oggetti specificati.

Se riesci a trovare il paio di oggetti e raggiungere l'uscita prima che termini il tempo, ti verrà dato un DOPPIO BONUS per quel livello. Se invece NON CI RIUSCIRAI, perderai una vita. Entrare nel livello Bogus è un rischio, ma può dare grandi guadagni.

PUNTEGGIO

Punti addizionali si raccolgono con le

Seguenti operazioni :- Uccidendo i Mostri

Raccogliendo gli Oscar

Collezionando le monete di bonus

Ogni 5000 punti si guadagna una vita 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 non premete il tasto fuoco in questo tempo dovreste ripartire dall'inizio invece che ripartire dal punto dove siete arrivati.



EVERYTHING WE DO – IS PLAYED BY YOU

OSCAR character, game, code, artwork © Microvalue/Flair. All rights reserved. Unauthorised copying, lending, resale strictly prohibited. Screen shots from various formats.
Microvalue/Flair, Meadowfield House, Ponteland, Newcastle, England, NE20 9SD