

Magic Boy



Blue
Turtle



empire
SOFTWARE



Scanned

by

Thalson

& MAGIC BOY **The Cool Croc Twins**



MAGIC BOY CREDITS

Coding - Nick Pavis
Graphics - Leigh Christian
Music - John Dale
Game Design - John Dale
Manual Design & Typesetting - AJ

© 1993 Empire Software. All Rights Reserved

empire
SOFTWARE



MAGIC BOY



Introduction

Little Hewlett is an apprentice Wizard. He is top of his class in Sorcery School and has passed all of his Magic Exams. One evening Hewlett stayed behind after his classmates had gone home in order to finish off some work. As he rummaged through the spell cupboard he tripped over the trap door that leads to the basement where the Grand Wizards' crazy assortment of magic creatures are kept, and they all escaped into the magical landscape surrounding the Sorcery School.

Hewlett must scour the area and return all the creatures to the basement. This will involve searching through different terrains apprehending all the creatures and returning to the school via the back door; all this before the Grand Wizard returns in the morning! Good luck, it's going to be a long night!



The Game

You are Hewlett, an apprentice Wizard. You need to search through four worlds (Sand Land, Wet World, Plastic Place and Future Zone), each of which is made up of eight levels. You will visit each world twice, and there will be a different set of levels to explore on the second visit, when you begin a world, you will only have access to four levels initially. Once you complete levels one to four, you will be permitted to access levels five to eight. You can complete the available levels in any order you choose.

Each level is represented by a numbered sphere on the compass screen and the desired level can be accessed by selecting the corresponding number. Pressing 'P' to pause the game will return the player to the compass screen. Here a new level can be selected by rotating the spheres, the current level can be re-entered by pressing fire or reset by moving up or down on the joys-

tick. If a level is reset, Hewlett will not receive any Magic bonuses.

Complete each level by finding all the creatures and stunning them with spells from your magic wand. Pick up each monster as soon as you stun it and send it back to the basement at the bottom of the screen. If any creature touches you when it isn't stunned, Hewlett will forfeit one attempt to reach his goal. Some of the creatures can also fire shots which will bring an untimely end to Hewlett's quest.

Hewlett starts out with three attempts to apprehend all the creatures and three continues. The continue option enables the player to return to the game at the stage at which it was left. Extra lives and continues are hidden throughout the levels.

Game Controls

You can use a joystick or the keyboard to control Hewlett. He can walk left and right, jump in the air and shoot magic from his wand. Push the joystick left or right to move Hewlett, move the stick up to make him jump and press the button to make him shoot magic. Pulling down on the joystick will send any captured creature to the basement. A creature is captured by first stunning it, and then netting it in Hewlett's magical sack as it is passed. If down is continually pressed on the joystick it will enable the player to see what platforms there are further down the screen.

The Panel

The basement is divided into sections with each monster having its own room where it lives. The number of empty rooms with a light on at the bottom of the screen represents the number of creatures remaining on a level. These rooms will be filled when a creature is apprehended.

The panel also shows your score, how many **E,X,T,R,A** tokens you have collected (Spelling out **EXTRA** will give you another try), how many Star tokens you have collected (five of these will give you another 'continue' option), how many attempts Hewlett has left, and how much extra magical power (if any), Hewlett's wand has remaining.



Features of the Levels

Littered throughout the Magical Landscapes are many features which range from the helpful, to the inconvenient, to the fatal.

DISSOLVING PLATFORMS- These are thin and blue and when Hewlett walks on them they fade away. Once they've gone they will never come back, so plan your route with care!

ICE PLATFORMS- These cause Hewlett to slip uncontrollably in the direction he is facing. This could cause Hewlett to slip into an oncoming creature, or alternatively Hewlett could use the extra speed this type of platform provides to jump higher or further to avoid a marauding creature.

STICKY BLOCKS- These are green with a clear top. Hewlett can walk on and off these but they slow down his progress and prevent him from jumping, making him vulnerable to shots and oncoming creatures.

CONVEYOR BELTS- These carry Hewlett along them.

SPRINGS- A variety of springs allow Hewlett to bounce to higher platforms. Green springs bounce higher than blue ones. Horizontal springs push Hewlett from side to side and can be useful for jumping over hazards.

PISTONS- These activate automatically as Hewlett walks on them and shoot him into the air.

TOXIC POOLS- Always avoid them!

TRAP SQUARES- The red ball traps trigger after Hewlett walks on them revealing deadly skulls. The spike traps release spikes when they are shot which stun any creatures above them. The twin

spike traps are safe to walk on but deadly if Hewlett falls onto them.

Bonuses

Bonus squares light up red when Hewlett walks on them and then back to blue if Hewlett walks on them again. A bonus will be awarded if a level is finished and all the bonus squares are lit red.

The blocks with an exclamation mark on them hold bonus fruit, extra magical powers for Hewlett's wand and trips to secret bonus levels, which are released by shooting the block.

Hints & Tips

1) There are extra hidden features within the game which need cunning and dexterity to find. Throughout the game some regular looking platforms have secret bonuses hidden in them which are released if the platform is shot, this also may allow Hewlett to access areas which were previously blocked.

2) One of the blocks contains a magic rainbow wrap which enables Hewlett to finish a level immediately and go on to the next.

3) In every world there are hidden bonus rooms which can be reached by grabbing one of the Grand Wizards spell books which are concealed along the way.

4) Don't take too long to finish a level or the creatures will start to escape from the basement!

5) Hidden bonuses could be anywhere, leave no stone unturned!



6) Be sure to use the compass screen if you think you've taken too long or if you can't get back to a part of the level you need to return to.

7) Those crazy creatures won't stay stunned for long so make sure you send them back to the basement as soon as you can otherwise Hewlett could be in for a nasty shock! However the more creatures Hewlett has in his sack when a creature arrives in the basement - the more points that will be awarded.

Introduction

Le petit Hewlett est un apprenti sorcier. Il est le meilleur élève de sa classe à l'Ecole de Sorcellerie et a réussi à tous ses examens de Magie. Un soir, il décide de s'attarder à l'école pour essayer de terminer un projet. Occupé à fouiller partout dans l'armoire des sorts, il trébuche sur la trappe du sous-sol où le Grand Sorcier a enfermé toute une bande de créatures magiques complètement cinglées. Celles-ci s'échappent et vont s'éparpiller dans le décor magique entourant l'Ecole de Sorcellerie.

Hewlett doit fouiller toute la région, composée de terrains divers, retrouver les créatures et les réintégrer dans le sous-sol en passant par la porte arrière, avant le retour de son maître, le lendemain matin!

Bonne chance, car la nuit sera longue!

Le Jeu

Vous êtes Hewlett, l'apprenti sorcier. Vous devez fouiller quatre mondes (le Monde de Sable, le Monde Humide, l'Endroit en Plastique et la Zone du Futur) comprenant huit niveaux chacun. Vous explorerez chaque monde deux fois. Chaque fois que vous rendez visite à un monde pour la deuxième fois, vous aurez à explorer une nouvelle série de niveaux. Au début, lorsque vous commencez à explorer un monde, vous n'aurez accès qu'à quatre niveaux. Une fois que vous aurez terminé l'exploration des niveaux un à quatre, vous passerez aux niveaux cinq à huit. Vous pouvez explorer les niveaux disponibles dans l'ordre que vous voulez.

Chaque niveau est représenté par une sphère numérotée sur l'écran boussole. Vous accédez à un niveau en sélectionnant le numéro qui lui correspond. En appuyant sur P, vous mettez la

partie en pause, ce qui vous renvoie à l'écran boussole. De là, vous pouvez choisir un nouveau niveau en faisant tourner les sphères, retourner au niveau actuel en appuyant sur Feu ou le remettre à l'état initial en vous servant du joystick (Haut ou Bas). Si vous remettez un niveau à l'état initial, Hewlett n'obtiendra aucun bonus magique.

Pour terminer un niveau vous devez retrouver toutes les créatures et les assommer en jetant des sorts sur elles avec votre baguette magique. Dès que vous assommez une créature, ramassez-la et renvoyez-la au sous-sol situé au bas de l'écran. Si vous êtes touché par une créature qui n'est pas assommée, vous perdez un essai. Certains monstres peuvent aussi vous tirer dessus, ce qui risque de mettre fin à votre quête!

Au départ, Hewlett dispose de trois essais et de trois continuations pour appréhender tous les monstres. L'option "Continue" (Continuer) permet au joueur de retourner à la partie, à l'endroit où il l'a quittée. Les vies et continuations supplémentaires sont cachées dans les niveaux.



Les Commandes Du Jeu

Servez-vous du joystick ou du clavier pour contrôler Hewlett. Celui-ci peut se déplacer vers la gauche ou vers la droite et sauter en l'air et tirer des sorts avec sa baguette magique. Poussez le joystick vers la gauche ou vers la droite pour faire bouger Hewlett, vers le haut pour lui faire faire un saut ou appuyez sur le bouton pour lui faire tirer des sorts magiques. Si vous tirez le joystick, vous renvoyez le monstre que vous avez capturé au sous-sol. Pour capturer une créature, vous devez d'abord l'assommer puis la placer dans le sac magique de Hewlett. En continuant à tirer le joystick, vous pourrez voir les plates-formes cachées au bas de l'écran.

Le Tableau

Le sous-sol est divisé en sections et chaque monstre y a sa propre chambre. Le nombre de chambres vides éclairées (au bas de l'écran) correspond au nombre de créatures qu'il reste sur un niveau. Ces chambres se rempliront lorsque vous capturez une créature.

Le tableau indique également votre score, le nombre de jetons **E, X, T, R, A** que vous avez ramassés (en épelant le mot **EXTRA**, vous obtenez un essai supplémentaire), le nombre de jetons étoilés que vous avez ramassés (cinq de ces jetons vous feront gagner une option "continue" supplémentaire), le nombre d'essais qu'il reste à Hewlett et la quantité de pouvoir qu'il reste à sa baguette magique.

Description Des Niveaux

Le paysage magique comprend plusieurs particularités qui peuvent être utiles, gênantes ou fatales.

LES PLATES-FORMES QUI DISPARAISSENT: Elles sont minces et bleues. Elles s'évaporent lorsque Hewlett leur marche dessus. Une fois disparues, ces plates-formes ne reviennent plus; préparez donc votre chemin avec soin!

LES PLATES-FORMES DE GLACE: Hewlett glisse de manière incontrôlée sur ces plates-formes, dans la direction à laquelle il fait face. Il peut soit glisser vers une créature qui arrive droit sur lui soit sauter haut ou loin pour l'éviter.

LES BLOCS GLUANTS: Ils sont verts avec un sommet de couleur claire. Hewlett peut

marcher sur ces blocs mais ils ralentissent sa progression et l'empêchent de sauter, ce qui le rend vulnérable aux tirs et créatures adverses.

LES TAPIS ROULANTS: Ils servent à transporter Hewlett.

LES RESSORTS: Hewlett peut rebondir sur ces ressorts et sauter sur les hautes plates-formes. Les ressorts verts le font rebondir plus haut que les ressorts bleus. Les ressorts horizontaux font rebondir Hewlett latéralement, ce qui est utile lorsqu'il veut éviter certains obstacles.

LES PISTONS: Lorsque Hewlett leur marche dessus, ils s'activent automatiquement et le projettent en l'air.

LES FLAQUES TOXIQUES: A éviter absolument!

LES CASES PIEGEES: Les pièges à balle rouge s'activent lorsque Hewlett leur marche dessus et laissent voir des crânes mortels.



Les pièges à pointes lancent des pointes lorsqu'on leur tire dessus. Ces pointes immobilisent toute créature se trouvant au-dessus d'elles. Les pièges à doubles pointes sont inoffensifs si Hewlett ne fait que leur marcher dessus, mais mortels s'il tombe sur eux.

Les Bonus

Les cases à bonus s'illuminent en rouge la première fois que Hewlett leur marche dessus puis reprennent leur couleur bleue lorsqu'il revient marcher sur elles. Vous obtenez un bonus si vous terminez un niveau et que toutes les cases à bonus sont rouges.

Les blocs portant un point d'exclamation contiennent des bonus de fruits et des pouvoirs supplémentaires pour la baguette magique de Hewlett, et permettent aussi de passer aux niveaux à bonus secrets. Vous obtenez ces bonus en tirant sur le bloc.

Conseils et Tuyaux

1) Le jeu contient d'autres secrets que vous découvrirez si vous faites preuve d'astuce et d'adresse. Certaines plates-formes d'apparence normale cachent des bonus que vous obtenez en tirant sur elles. Parfois, ces bonus vous permettent d'accéder à des endroits que vous ne pouviez pas atteindre auparavant.

2) L'un des blocs renferme une couverture d'arc-en-ciel magique qui permet à Hewlett de terminer un niveau immédiatement et de passer à un autre.

3) Chaque monde cache des chambres à bonus que vous pouvez atteindre en vous saisissant d'un des livres de sorts du Grand Sorcier, dissimulés un peu partout sur votre chemin.

4) Ne mettez pas trop de temps à terminer un niveau, sinon les créatures commenceront à s'échapper du sous-sol!

5) Les bonus sont cachés partout; ne laissez donc rien au hasard!

6) N'oubliez pas de vous servir de l'écran boussole si vous pensez que vous avez passé trop de temps sur un niveau ou si vous n'arrivez pas à retourner à une partie d'un niveau.

7) Les créatures que vous assommez ne resteront pas inconscientes pendant longtemps. Renvoyez-les au sous-sol dès que vous le pouvez pour éviter toute surprise désagréable! Cependant, le nombre de points que gagnera Hewlett sera proportionnel au nombre de créatures qu'il aura dans son sac en arrivant au sous-sol!

Einleitung

Der kleine Hewlett ist ein Zauberlehrling. Er ist der Klassenbeste in seiner Zauberschule und hat alle seine magischen Prüfungen bestanden. Eines Abends blieb Hewlett länger als seine Klassenkameraden, um einige Arbeiten zu erledigen. Während er im Zauberspruchschrank herumkramte, stolperte er über die Falltür zum Keller, wo die Sammlung verrückter Zauberkreaturen des Großen Zauberers gehalten wurde, und sie alle rissen aus in die magische Landschaft um die Zauberschule herum.

Hewlett muß nun die Gegend durchforsten und alle Kreaturen in den Keller zurückbringen. Hierzu muß er verschiedene Terrains durchsuchen, die Kreaturen einfangen und durch die Hintertür in die Schule zurückkehren; und all dies, bevor der Große Zauberer am nächsten Morgen zurückkommt! Viel Glück, das wird eine lange Nacht!



Das Spiel

Sie sind Hewlett, ein Zauberlehrling. Sie müssen vier Welten durchsuchen (Sandland, Wasserwelt, Plastikplatz und Zukunftszone), von denen jede aus acht Niveaus besteht. Sie besuchen jede Welt zweimal, doch beim zweiten Mal sehen die zu erforschenden Niveaus ganz anders aus. Wenn Sie eine Welt beginnen, haben Sie anfangs Zugang zu nur vier Niveaus. Nachdem Sie Niveau eins bis vier erledigt haben, wird Ihnen der Zugang zu Niveau fünf bis acht gewährt. Sie können die jeweils zugänglichen Niveaus in jeder beliebigen Reihenfolge erledigen.

Jedes Niveau wird durch eine nummerierte Kugel auf dem Kompaß-Bildschirm dargestellt, und das gewünschte Niveau kann durch Wahl der entsprechenden Nummer betreten werden. Drücken auf 'P', um das Spiel zu pausieren, bringt den Spieler zum Kompaß-Bildschirm zurück. Hier kann er/sie durch Drehen

der Kugeln ein neues Niveau wählen, durch Druck auf Feuer zum laufenden Niveau zurückkehren oder dieses durch Auf- oder Abbewegen des Joysticks zurücksetzen. Wird ein Niveau zurückgesetzt, erhält Hewlett keinerlei Magie-Bonusse.

Erledigen Sie jedes Niveau, indem Sie alle Kreaturen finden und sie mit Zaubereien aus Ihrem Zauberstab betäuben. Nehmen Sie jedes Monster sofort auf, nachdem Sie es betäubt haben und schicken Sie es in den Keller unten auf dem Bildschirm zurück. Werden Sie von irgendeiner Kreatur berührt, die nicht betäubt ist, verliert Hewlett einen Versuch, sein Ziel zu erreichen. Einige der Kreaturen können auch Schüsse abfeuern, die Hewletts Aufgabe zu einem vorzeitigen Ende bringen können.

Hewlett beginnt mit drei Versuchen, alle Kreaturen einzufangen, und mit drei Fortsetzungen. Die Fortsetzungs-Option ermöglicht es dem Spieler, genau an dem Punkt zum Spiel zurückzukehren, an dem es verlassen wurde. Extra-Leben und Fortsetzungen sind über die Niveaus verstreut versteckt.



Spielsteuerung

Sie können einen Joystick oder die Tastatur benutzen, um Hewlett zu steuern. Er kann nach links und rechts gehen, in die Luft springen und Zaubereien aus seinem Zauberstab abfeuern. Drücken Sie den Joystick nach links oder rechts, um Hewlett zu bewegen, nach oben, um ihn springen zu lassen, und drücken Sie den Feuerknopf, um ihn Zaubereien losschießen zu lassen. Ziehen des Joystick nach unten schickt jede gefangene Kreatur in den Keller zurück. Eine Kreatur wird gefangen, indem sie zuerst betäubt und dann im Vorbeigehen in Hewletts Zaubernetz eingesackt wird. Wird der Joystick beständig nach unten gezogen, kann der Spieler sehen, welche Plattformen sich weiter unten auf dem Bildschirm befinden.

Das Kontrollfeld

Der Keller ist in Sektionen eingeteilt, in denen jedes Monster sein eigenes Zimmer hat, in dem es wohnt. Die Anzahl leerer Zimmer mit eingeschaltetem Licht unten auf dem Bildschirm steht für die Anzahl von Kreaturen, die noch auf einem Niveau verbleiben. Die Zimmer füllen sich, sobald Kreaturen eingefangen werden.

Das Kontrollfeld zeigt Ihnen auch Ihre Punktzahl, wie viele E, X, T, R, A Bons Sie gesammelt haben (ein volles EXTRA gibt Ihnen einen weiteren Versuch), wie viele Stern-Bons Sie gesammelt haben (fünf davon geben Ihnen eine zusätzliche Fortsetzungs-Option), wie viele Versuch Hewlett noch hat und wie viel Extra-Zauberkraft (falls überhaupt) noch in Hewletts Zauberstab steckt.



Features der Niveaus

Verstreut über die magischen Landschaften finden sich viele Features, die vom Hilfreichen über das Unangenehme bis zum Fatalen reichen.

SICH AUFLÖSENDE PLATTFORMEN - Sie sind dünn und blau, und wenn Hewlett auf ihnen läuft, lösen sie sich auf. Nachdem sie einmal weg sind, erscheinen sie niemals wieder, planen Sie Ihre Route also mit viel Sorgfalt!

EIS-PLATTFORMEN - Sie lassen Hewlett unkontrollierbar in die Richtung schlindern, in der er sich gerade bewegt. Dies könnte zur Folge haben, daß Hewlett in eine entgegenkommende Kreatur hineinschlittert, andererseits aber könnte Hewlett die Extrageschwindigkeit ausnutzen,

die diese Art Plattform liefert, um höher oder weiter zu springen, um so einer lauernden Kreatur auszuweichen.

KLEBRIGE BLOCKS - Sie sind grün mit einer klaren oberen Fläche. Hewlett kann auf Sie hinauf- und wieder herunterlaufen, doch machen sie ihn langsamer und hindern ihn am Springen, wodurch er für Schüsse und entgegenkommende Kreaturen verwundbar wird.

FÖRDERBÄNDER - Sie befördern Hewlett weiter.

FEDERN - Eine Vielzahl unterschiedlicher Federn erlaubt es Hewlett, zu höheren Plattformen hinaufzuspringen. Grüne Federn lassen ihn höher springen als blaue. Waagerechte Federn schubsen Hewlett von einer Seite zur andren und können nützlich sein, Gefahren zu überspringen.

KOLBEN - Schalten sich automatisch ein, wenn Hewlett darüber läuft und schießen ihn hoch in die Luft.



GIFTPFÜTZEN - Sind grundsätzlich zu vermeiden!

FALLEN-QUADRATE - Die Rote-Ball-Fallen gehen los, wenn Hewlett darüber herläuft und zeigen tödliche Schädel. Die Dornen-Fallen lassen, wenn auf sie geschossen wird, Dornen los, die jede Kreatur über ihnen betäuben. Die Doppel-Dornen-Fallen sind ungefährlich, wenn man darüber herläuft, doch tödlich, wenn Hewlett darauf fällt.

Bonusse

Bonus-Quadrate leuchten rot auf, wenn Hewlett darüber herläuft, danach wieder blau, wenn Hewlett sie zum zweiten Mal betritt. Ein Bonus wird gewährt, wenn ein Niveau erledigt ist und alle Bonus-Quadrate rot leuchten.

Blocks mit einem Ausrufezeichen darauf enthalten Bonus-Früchte, extra Zauberkraft für Hewletts

Zauberstab und Trips zu geheimen Bonus-Niveaus, die durch Schießen auf den Block losgelassen werden.

Tips & Hinweise

1) Es gibt extra versteckte Features im Spiel, für die man Schläue und Geschicklichkeit braucht, um sie zu finden. Das ganze Spiel hindurch haben einige normal aussehende Plattformen geheime Bonusse in sich versteckt, die losgelassen werden, wenn auf die Plattform geschossen wird. Dies kann Hewlett auch Zugang zu Zonen gewähren, die vorher blockiert waren.

2) Einer der Blocks enthält einen magischen Regenbogen, der es Hewlett ermöglicht, ein Niveau unverzüglich zu erledigen und zum nächsten überzugehen.

3) In jeder Welt gibt es versteckte Bonus-Räume, die man erreichen kann, wenn man sich eins der Zauberbücher des Großen



Zauberers schnappt, die am Weg entlang verborgen sind.

4) Verlieren Sie keine Zeit beim Erledigen eines Niveaus, sonst entweichen Ihnen die Kreaturen wieder aus dem Keller!

5) Versteckte Bonusse könnten überall sein, drehen Sie besser jeden Stein einzeln um!

6) Benutzen Sie immer den Kompaß-Bildschirm, wenn Sie meinen, Sie brauchen zu lange, oder wenn Sie nicht zu einem Teil des Niveaus zurück können, zu dem Sie aber zurück müssen.

7) Diese komischen Kreaturen bleiben nicht allzu lange betäubt, schicken Sie sie also in den Keller so schnell Sie irgend können, sonst kriegt Hewlett noch einen schlimmen Schock! Doch je mehr Kreaturen Hewlett eingesackt hat, wenn sie im Keller ankommen, desto mehr Punkte gibt es.

Introduzione

Il piccolo Hewlett è un apprendista stregone. E' il primo della classe nella Scuola di Stregoneria ed ha superato tutti gli esami di Magia. Una sera, Hewlett rimane in classe dopo che i suoi compagni se ne sono andati a casa perché vuole finire alcune cose. Mentre fruga nella credenza degli incantesimi, inciampa nella botola che conduce in cantina dove il Gran Mago tiene il suo pazzo assortimento di creature magiche e queste fuggono tutte nel paesaggio magico che circonda la Scuola di Stregoneria.

Hewlett dovrà perlustrare la zona e riportare tutte le creature in cantina. Questo comporterà una ricerca nei vari terreni, catturando tutte le creature e riportarle poi nella scuola passando dalla porta posteriore; e tutto questo prima che il Gran Mago torni il mattino seguente! Auguri, sarà una lunga nottata!

Il Gioco

Tu sei Hewlett, l'apprendista stregone. Dovrai cercare in giro per quattro mondi (Terra delle Sabbie, Mondo d'Acqua, Posto della Plastica e Zona del Futuro), ognuno dei quali è composto da otto livelli. Tu farai visita due volte a ciascun mondo, e nella seconda visita vi sarà una serie diversa di livelli da esplorare. Quando visiterai un mondo, all'inizio hai accesso solo a quattro livelli. Quando hai completato questi quattro, ti verrà permesso di accedere a quelli restanti. Puoi completare i livelli disponibili in qualunque ordine preferisci.

Ogni livello è rappresentato da una sfera numerata sulla videata bussola e puoi accedere al livello desiderato selezionando il numero corrispondente. Premendo "P" per sospendere il gioco, il giocatore viene riportato alla videata bussola. Qui puoi selezionare un nuovo livello ruotando le sfere, mentre puoi rientrare nel livello in corso premendo Fuoco oppure resettare

muovendo il joystick in su e in giù. Se resettati un livello, Hewlett non riceverà alcun premio magico.

Completa ogni livello trovando tutte le creature e stordendole con gli incantesimi della bacchetta magica. Raccogli ciascun mostro non appena lo hai stordito e riportalo nella cantina in fondo allo schermo. Se una creatura ti tocca quando non è ancora stordita, Hewlett salta un tentativo di portare a termine il suo compito. Alcune delle creature possono anche sparare colpi che portano alla fine prematura della ricerca di Hewlett.

Hewlett inizia con tre tentativi di catturare tutte le creature e con tre proseguimenti. L'opzione di proseguimento consente al giocatore di tornare al gioco nel punto in cui l'aveva lasciato. In tutti i livelli vi sono nascosti vite supplementari e proseguimenti.



Controlli di Gioco

Puoi usare un joystick o la tastiera per controllare Hewlett. Questi può camminare a destra o a sinistra, fare salti in aria e sparare magia con la sua bacchetta. Per muovere Hewlett, spingi il joystick a sinistra o a destra, muovilo in su per farlo saltare e premi il bottone per fargli sparare la magia. Tirando in giù il joystick, la creatura catturata viene spedita in cantina. Una creatura si cattura prima stordendola e poi mettendola nel sacco magico di Hewlett mentre passa. Se sul joystick premi continuamente in giù, ti viene permesso di vedere le altre piattaforme che vi sono nella videata.

Il Pannello

La cantina è suddivisa in sezioni in cui ogni mostro ha la sua stanza dove abita. Il numero di stanze vuote con una spia luminosa in fondo allo schermo, rappresenta il numero di creature che rimangono in un livello. Le stanze si riempiono quando catturi una creatura.

Il pannello, inoltre, riporta il punteggio, quanti gettoni E, X, T, R, A, hai raccolto (Compitando **EXTRA** ottieni un altro tentativo), quanti gettoni Stella hai raccolto (cinque di questi ti procurano un'altra opzione 'continua'), quanti tentativi rimangono ad Hewlett, e quanto potere magico rimane nella sua bacchetta.



Caratteristiche dei Livelli

Sparse in tutti i Paesaggi Magici vi sono diverse caratteristiche che vanno da quelle utili, a quelle scomode, per finire a quelle fatali.

PIATTAFORME DISSOLVENTI-

Queste sono sottili e azzurre e quando Hewlett ci cammina sopra svaniscono. Una volta scomparse non tornano più, per cui organizza il percorso con attenzione!

PIATTAFORME DI GHIACCIO- Su queste Hewlett scivola senza controllo nella direzione verso cui è rivolto. Ciò può portarlo ad urtare una creatura che sopravviene, oppure, alternativamente, Hewlett può utilizzare la maggiore spinta provocata da questo tipo di piattaforma per saltare più in alto o per evitare maggiormente una creatura.

BLOCCHI APPICCIICOSI- Questi sono di colore verde con la sommità trasparente. Hewlett può camminarci sopra ma questi ne rallentano il cammino e gli impediscono di saltare, rendendolo vulnerabile agli spari e alle creature che sopravvivono.

NASTRI TRASPORTATORI- Questi trasportano Hewlett.

MOLLE- Una serie di molle permette ad Hewlett di balzare sulle piattaforme più alte. Le molle verdi fanno balzare più di quelle azzurre. Le molle orizzontali spingono Hewlett da un lato all'altro e possono essere utili per saltare ostacoli.

PISTONI- Questi si attivano automaticamente quando Hewlett ci va sopra e lo sparano in aria.

POZZE VELENOSE- Evitale sempre!

CASELLE TRAPPOLA- I palloni trappola rossi scattano quando Hewlett ci passa sopra e rivelano dei teschi micidiali. Le trappole a spunzoni quando sono colpite fanno partire



spunzoni che tramortiscono ogni creatura sopra di loro. Sulle trappole a spunzoni gemelle si può passare, ma sono micidiali se Hewlett ci cade dentro.

Premi

Le caselle premio si accendono in rosso quando Hewlett ci passa sopra e poi tornano azzurre se ci ripassa. Se il livello è finito, viene assegnato un premio e tutte le caselle premio si accendono in rosso.

I blocchi con il punto esclamativo contengono frutti premio, altri poteri magici per la bacchetta di Hewlett e fanno scattare i livelli premio segreti, che vengono rivelati sparando al blocco.

Suggerimenti e Consigli

1) Nel gioco vi sono delle caratteristiche nascoste che richiedono astuzia e abilità per essere scoperte. In tutto il gioco, alcune piattaforme apparentemente normali nascondono premi segreti che vengono rivelati se spari alla piattaforma. Questo può permettere anche ad Hewlett di accedere a zone che prima erano bloccate.

2) Uno dei blocchi contiene un involucro arcobaleno magico che permette ad Hewlett di finire subito il livello e procedere a quello successivo.

3) In ognuno dei mondi vi sono stanze premio nascoste che puoi raggiungere afferrando uno dei libri di incantesimi del Gran Mago nascosti lungo la strada.

4) Non impiegare troppo tempo per finire un livello o le creature cominceranno a scappare dalla cantina!



5) I premi nascosti possono essere dovunque, guarda dappertutto!

6) Fai in modo da usare la videata bussola se pensi di averci messo troppo o se non riesci a tornare in una parte del livello dove è necessario tornare.

7) Quelle pazze creature non resteranno stordite a lungo, per cui accertati di mandarle in cantina prima che puoi, altrimenti Hewlett potrebbe avere delle brutte sorprese! Tuttavia, più creature ci sono nel sacco di Hewlett quando una di esse arriva nella cantina - più punti verranno assegnati.

Introduzione

El pequeño Hewlett es un aprendiz de Mago. Es el primero de su clase en la escuela de Hechicería y ha pasado todos sus exámenes de Magia. Una tarde, Hewlett se quedó en la escuela después que sus compañeros se fueron a casa para terminar un trabajo. Mientras hurgaba en el armario de los encantos dió un tropezón en la trampa que lleva al subterráneo, donde se guarda la colección loca de criaturas mágicas del Gran Mago, y todas escaparon hacia el jardín mágico que rodea la escuela de Hechicería.

Hewlett debe buscar por todas partes y llevar todas las criaturas de vuelta al subterráneo. Esto involucra: buscar por diferentes terrenos, capturar todas las criaturas y llevarlas de vuelta a la escuela por la puerta de atrás; ¡todo esto antes de que el Gran Mago regrese a la mañana siguiente! ¡Buena suerte, será una noche muy larga!

El Juego

Tú eres Hewlett, un aprendiz de Mago. Necesitas buscar por cuatro mundos El Desierto, Mundo Húmedo, Lugar Plástico y Zona Futura, cada uno de los cuales está formado de ocho niveles. Visitarás dos veces cada mundo y en la segunda visita habrá una serie diferente de niveles para explorar, al comenzar un mundo, al principio sólo tendrás acceso a cuatro niveles. Una vez que has completado los niveles de uno a cuatro, te será permitido entrar a los niveles de cinco a ocho. Puedes completar los niveles disponibles en cualquier orden que elijas.

Cada nivel está representado por una esfera numerada en la pantalla compás y se puede entrar al nivel deseado eligiendo el número correspondiente. Al presionar 'P' para hacer una pausa en el juego hará regresar al jugador a la pantalla compás. Aquí se puede elegir un nuevo nivel haciendo girar las

esferas, se puede volver a entrar al nivel actual presionando fuego o reinicializando lo que se realiza moviendo la palanca de mando hacia arriba o hacia abajo. Si se reinicializa un nivel, Hewlett no recibirá ninguna magia adicional.

Completa cada nivel encontrando todas las criaturas y dejándolas sin sentido con los encantos de tu varita mágica. Recoge cada monstruo tan pronto lo encantes y envíalo de vuelta al subterráneo, en la parte inferior de la pantalla. Si cualquiera de las criaturas te toca cuando no está aturdida, Hewlett perderá una tentativa para alcanzar su meta. Algunas de las criaturas también pueden disparar, lo que provocaría un fin prematuro a la búsqueda de Hewlett.

Hewlett comienza con tres intentos para capturar las criaturas y tres continuaciones. La opción continuar permite al jugador regresar al juego al nivel en que se encontraba. Las vidas adicionales y las continuaciones se encuentran ocultas por todas partes en los niveles.



Controles del Juego

Para controlar a Hewlett puedes usar una palanca de mando o un teclado. Puede andar hacia la izquierda o hacia la derecha, dar saltos y disparar magia de su varita de virtudes. Para mover a Hewlett empuja la palanca de mandos hacia la izquierda o derecha, para hacerle brincar mueve la palanca de mandos hacia arriba y para hacerle disparar magia presiona el botón. Tirando la palanca de mandos hacia abajo enviará al subterráneo a cualquiera criatura capturada. Una criatura es capturada aturdiéndola primero y colocándola luego en el saco mágico de Hewlett, cuando ésta pase. Si se presiona la palanca de mandos en forma continua hacia abajo, permitirá al jugador ver que plataformas hay más abajo en la pantalla.

El Panel

El subterráneo está dividido en secciones con habitaciones individuales donde vive cada monstruo. El número de habitaciones vacías con una luz encendida en la parte inferior de la pantalla representa el número de criaturas que quedan en un nivel. Estas habitaciones serán ocupadas cuando una criatura sea capturada.

El panel muestra también: tu tanteo, cuantos bonos **E,X,T,R,A**, has coleccionado (deletreando **EXTRA** te dará otra tentativa), cuantos bonos Star has reunido (cinco de estos te otorga otra opción 'continuar'), cuantos tentativas le quedan a Hewlett y, cuánto poder mágico adicional le queda a la varita de virtudes de Hewlett (si es que le queda).



Características de los niveles

Esparcidas por los jardines mágicos hay muchas características que fluctúan desde la útil, la poco práctica a la fatal.

PLATAFORMAS DISOLVENTES

Estas son delgadas y azules y cuando Hewlett anda sobre ellas desaparecen. Una vez que desaparecen no vuelven nunca más, por lo tanto, planea tu camino con cuidado!

PLATAFORMAS DE HIELO

Estas hacen que Hewlett se deslice en forma incontrolable en la dirección que tiene enfrente. Esto podría causar que Hewlett se dé un encontrón con una criatura que viene en dirección contraria o, por otra parte, Hewlett podría usar la extra velocidad que este tipo de plataforma proporciona para saltar más alto

o más lejos y así evitar una criatura indeseable.

BLOQUES PEGAJOSOS Estos son verdes con una superficie cristalina. Hewlett puede andar en y fuera de ellos, pero demoran su avance y le impiden brincar, haciéndolo vulnerable a los disparos y a las criaturas que vienen en sentido contrario.

CINTAS TRANSPORTADORAS
Estas transportan a Hewlett.

RESORTES Una variedad de resortes le permiten a Hewlett rebotar a plataformas superiores. Los resortes verdes rebotan más alto que los azules. Los resortes horizontales empujan a Hewlett de lado a lado y pueden ser útiles para saltar sobre peligros.

PISTONES Estos se activan en forma automática, cuando Hewlett anda en ellos y le lanzan en el aire.

PISCINAS TAXICAS ¡Evítalas siempre!



CUADRADOS TRAMPAS Las trampas de bolas rojas se disparan después que Hewlett anda en ellas, revelando calaveras mortales. Las trampas de puntas lanzan púas al ser disparadas, las que dejan sin sentido a cualquiera criatura que se encuentre por encima de ellas. Las trampas gemelas son seguras para andar en ellas, pero son mortales si Hewlett cae en ellas.

Extras

Cuando Hewlett anda en los cuadrados extras, estos se iluminan en rojo y, cuando Hewlett anda en ellos otra vez, vuelven a iluminarse en azul. Se otorgará un extra si se completa un nivel y todos los cuadrados extras se iluminan en rojo.

Los cuadrados con un signo de exclamación tienen frutas extras, poderes mágicos adicionales para la varita de virtudes de Hewlett y, viajes a niveles adicionales

secretos, los que son liberados cuando se dispara al bloque.

Consejos y Advertencias

1) Hay características adicionales ocultas dentro del juego, que necesitan de astucia y destreza para ser encontradas. A través del juego, algunas plataformas de apariencia normal tienen escondidos extras, secretos, los que son liberados si se dispara a la plataforma, esto puede también permitir a Hewlett entrar a áreas que previamente se encontraban obstruidas.

2) Uno de los bloques contiene una envoltura arco iris mágica lo que permite a Hewlett terminar inmediatamente un nivel y pasar al próximo.



3) En cada mundo hay habitaciones adicionales ocultas, a las que se puede llegar cogiendo uno de los libros de encantos del Gran Mago, los que se encuentran ocultos a lo largo del camino.

4) No te demores demasiado en terminar un nivel o ¡las criaturas comenzaran a escaparse del subterráneo!

5) Los extras escondidos pueden estar en cualquier lugar, ¡no dejes piedra por mover!

6) Asegúrate de usar la pantalla compás si piensas que te has demorado demasiado o si no puedes volver a una parte del nivel al que necesitas regresar.

7) Esas criaturas locas no estarán aturcidas por mucho tiempo, por lo tanto, asegúrate de enviarlas de vuelta al subterráneo tan pronto puedas o de otra manera a Hewlett le espera ¡una sorpresa desagradable! Sin embargo, mientras más criaturas tenga Hewlett en su saco cuando llegue una criatura al subterráneo - más puntos recibirá.

The Cool Croc Twins



ENGLISH

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.

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
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'.

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
	Space - Jump	

Player 2 Use the arrow keys and 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 be 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.

FRANCAIS

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 "croquette" qui se respecte (enfin, en principe...). Incapable de choisir entre les deux jumeaux, elle a préféré oublier l'amour et s'est réfugiée dans un couvent... Il ne reste plus à Punk et Funk qu'à se battre sur 60 écrans pour arriver jusqu'à elle.

Il s'agit d'un jeu de plate-formes 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'!

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 flèches 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 quitter le jeu).

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

DEUTSCHE

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 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 beherrscht 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 am Ende mit Daisy abdüsen kann. Klar!?

Funk: Oder mich, Mann, denn das wäre auch cool!



Punk: Zum Springen müßt ihr bloß
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
bloß 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 ohnen auf die
Birne hüpf, dann sind sie weg,
Mann.

Punk: PANG!

Funk: Und dann gibt es echt coole Boni,
so was wie...

Punk: Sag's nicht, die sollen's selber
rausfinden.

Funk: Wie immer du meinst, Bruder.
Soll ich ihnen was über die
ganzen Spezialdinge und so
erzählen?

Punk: Nee. Das merken die schon,
genauso wie die abgefahrenen
Joystick-Kontrolle. Wenn es euch
nicht gefällt - PECH!

Funk: Oder ihr schaltet einfach wieder
auf Klassik zurück, damit ihr
wieder mitmischen könnt.

Punk: Yeah, wenn es euch zu hart wird.
Aber so ist es da draußen nun
mal. Und denkt dran...

Funk: Immer cool bleiben...

Punk: Und haut rein!

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.)



ITALIANO

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 muovendo 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 Deisy.
Funk: O io, uomo, sarebbe anche freddo.
Punk: Premi FUOCO per saltare ed illuminati 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 avvertirti delle sostanze e dei blocchi speciali?

Punk: Nah! Lo capiranno, proprio come hanno fatto per il controllo del joystick. Se non ti piace...

Funk: Potresti usare il controllo Classico solo per alzarli ed attaccare.

Punk: Sìiii, se non puoi tenere il passo. E' duro là fuori. Ricorda...

Funk: Stai calmo

Punk: E continua a distruggere.

Specifiche PC

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

Giocatore 1:	Giocatore 2:
Q - Su	Usa 1 tasto
A - Giù	corsore - taste
O - Sinistra	INVIO per
P - Destra	Saltare
Barre Spaziatrice	- Salta

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, subentrerà 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.

ESPAÑOL

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 (Daisy Crocette) está 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 "Classic" (Clásico: arriba/abajo/izquierda/derecha y FUEGO para saltar) o el 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 llevarte 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 bobalicones que te apagan las luces; no los toques, chaval, son letales.
Funk: Claro que lo son. Pero dispáralos cuando estén en el aire o aterrizan 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 e 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....

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 pierde 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
 F5: 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.

COOL CROCODILES

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





© 1993 EMPIRE SOFTWARE - BLUE TURTLE. ALL RIGHTS RESERVED.
THE SPIRES, 677 HIGH ROAD, NORTH FINCHLEY, LONDON N12 0DA.

TECHNICAL SUPPLEMENT & ADDENDUM IBM PC, AMIGA & ATARI ST

IMPORTANT NOTES

The enclosed disk(s) are copy protected.

Amiga & Atari ST owners should not attempt to copy Magic Boy, as a copy will not function correctly. However, you are advised to make a 'user copy' of The Cool Croc Twins, so that high scores may be saved. If you are unsure of how to copy a disk, please refer to your computer user guide.

IBM PC & Compatible owners should note that the disk carries 'key disk' protection. Installation to hard disk is possible by following the instructions below. However, when playing Magic Boy, the installed version will need to look at the original disk.

INSTALLATION *IBM PC & Compatibles only*

1. When at the hard disk DOS prompt (typically C:>) type MD MAGIC and press the <Return> key.
2. Type CD MAGIC <Return>
3. Insert the game disk and type COPY A:.*.* <Return> (Please remember that 'A' should be replaced with the letter of your floppy drive).
4. See below for loading instructions.

LOADING

IBM PC & Compatibles

Ensure that the game disk is write protected and place it in the floppy drive. If you wish to run the game from your hard disk type C: <Return> and then CD MAGIC <Return>. If you wish to run the game from floppy disk type A: <Return>.

Now type...

MAGICBOY <Return> to load and run Magic Boy,

or type...

COOL <Return> to play The Cool Croc Twins.

If you typed COOL, then the automatic virus checker will come into operation. This will only take a few moments and then you will be asked to enter your desired system set-up. After a short introduction, the game will then start.

Amiga & Atari ST

Magic Boy - Reset your machine and insert the disk into the internal drive. The game will load and run automatically.

The Cool Croc Twins - Reset your machine and insert your 'user copy' of the disk in the internal drive. The game will load and run automatically.

EXTRA NOTES

Magic Boy

Pressing 'P' when Hewlett is in the air will pause the game. If 'P' is pressed at any other time, this will cause Hewlett to pull out his map and you will re-enter the compass screen. From here you may do one of two things.

- a) Reset the current level by pushing up or down, with the forfeit of no continues, no score and no extra lives for that level.

or...

- b) Select another level to play. You may only choose one of the four current levels.

The Cool Croc Twins

Please refer to page 36 of the manual for entering protection codes.

SUPPLEMENT TECHNIQUE ET ADDENDUM IBM PC, AMIGA & ATARI ST

REMARQUES IMPORTANTES

La ou les disquette(s) incluses sont protégées contre la copie.

Utilisateurs d'*Amiga & d'Atari ST*: N'essayez pas de copier Magic Boy. Une telle copie ne fonctionnerait pas correctement. Cependant, nous vous conseillons de faire une "copie de l'utilisateur" de Cool Croc Twins, afin de pouvoir y sauvegarder les meilleurs scores. Si vous ne savez pas comment copier une disquette, veuillez consulter le guide de l'utilisateur de votre manuel.

Utilisateurs *IBM PC & Compatibles*: Votre disquette est munie d'un dispositif de protection. Vous pouvez installer le jeu sur disque dur en suivant les instructions ci-dessous. Cependant, lorsque vous jouez à Magic Boy, la version installée devra se référer à la disquette originale.

INSTALLATION - IBM & Compatibles Seulement

1. Lorsque vous arrivez au prompt DOS du disque dur (C: >), tapez MD MAGIC et appuyez sur la touche <Return>.
2. Tapez CD MAGIC et appuyez sur <Return>.
3. Introduisez la disquette de jeu et tapez COPY A:.*.* puis appuyez sur <Return>. (N'oubliez pas de remplacer 'A' par la lettre correspondant à votre lecteur de disquettes).
4. Suivez les instructions de chargement, ci-dessous.

CHARGEMENT

IBM PC & Compatibles

Assurez-vous que la disquette de jeu est bien protégée contre l'écriture et introduisez-la dans le lecteur de disquettes. Si vous voulez mettre votre jeu en marche à partir du disque dur, tapez C: >, appuyez sur <Return> puis tapez CD MAGIC et appuyez de nouveau sur <Return>. Si vous voulez le mettre en marche à partir du lecteur de disquettes, tapez A: et appuyez sur <Return>.

Ensuite, tapez:

MAGICBOY, suivi de <Return> pour charger et mettre le jeu en marche,

ou tapez:

COOL, suivi de <Return> pour jouer à The Cool Croc Twins.

Si vous tapez COOL, le vérificateur de virus sera activé automatiquement. Au bout de quelques instants, on vous demandera d'entrer le type de système que vous voulez. Après une courte introduction, le jeu démarrera.

Amiga et Atari ST

Magic Boy: Réinitialisez votre machine et introduisez la disquette dans le lecteur interne. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

The Cool Croc Twins: Réinitialisez votre machine et introduisez la "copie de

l'utilisateur" de la disquette dans le lecteur interne. Le jeu se chargera et se mettra en marche automatiquement.

REMARQUES SUPPLÉMENTAIRES

Magic Boy

Si vous appuyez sur 'P' pendant que Hewlett est dans les airs, vous mettrez la partie en pause. Si vous appuyez sur 'P' une seconde fois durant la partie, Hewlett sortira sa carte et vous entrerez de nouveau dans l'écran de la boussole. De là, vous pouvez:

- a) Réinitialiser le niveau actuel en poussant vers le haut ou en tirant vers le bas, abandonnant ainsi vos continuations, votre score et vos vies supplémentaires pour ce niveau,

ou:

- b) Sélectionner un autre niveau. Vous avez le choix entre les quatre niveaux actuels seulement.

The Cool Croc Twins

Veuillez vous référer à la page 36 du manuel pour ce qui concerne l'entrée des codes de protection.

TECHNISCHER ANHANG IBM PC, AMIGA & ATARI ST

WICHTIGE HINWEISE

Die beiliegenden Disketten sind kopiergeschützt.

Amiga & Atari ST - Die Besitzer sollten nicht versuchen, Magic Boy zu kopieren, da eine Kopie nicht richtig funktioniert. Es wird jedoch empfohlen, eine 'Benutzer-Kopie' von The Cool Croc Twins anzufertigen, damit Höchstpunktzahlen gespeichert werden können. Wenn Sie nicht sicher sind, wie man eine Diskette kopiert, schlagen Sie bitte im Benutzer-Handbuch Ihres Computers nach.

IBM PC & Kompatible - Die Besitzer sollten sich darüber klar sein, daß die Disketten 'Schlüssel-Disketten'-Schutz haben. Installation auf einer Festplatte ist möglich, wenn die folgenden Anweisungen befolgt werden. Beim Spielen von Magic Boy muß die installierte Version jedoch auch die Original-Diskette lesen.

INSTALLATION *nur für IBM PC & Kompatible*

1. Bei der Festplatten-DOS-Systemaufforderung (normalerweise C: >) tippen Sie MD MAGIC gefolgt von einem Druck auf die <Return>-Taste.
2. Tippen Sie CD MAGIC <Return>
3. Legen Sie die Spieldiskette ein und tippen Sie COPY A:.*.* <Return> (wobei 'A' durch den Buchstaben Ihres Diskettenlaufwerks ersetzt werden muß).
4. Siehe die Ladeanweisungen weiter unten.

LADEN

IBM PC & Kompatible

Stellen Sie sicher, daß die Spieldiskette schreibgeschützt ist und legen Sie sie in das Diskettenlaufwerk ein. Wenn Sie das Spiel von der Diskette laufen lassen wollen, tippen Sie A: <Return>.

Nun tippen Sie...

MAGICBOY <Return> um Magic Boy zu laden und zu spielen.

oder...

COOL <Return> um The Cool Croc Twins zu spielen.

Haben Sie COOL eingetippt, wird nun der automatische Virusprüfer aktiv. Dies nimmt nur einige Augenblicke in Anspruch, danach werden Sie aufgefordert, Ihre gewünschte System-Konfiguration einzugeben. Nach einer kurzen Einführung startet dann das Spiel.

Amiga & Atari ST

Magic Boy - Starten Sie Ihren Computer neu auf und legen Sie die Diskette in das eingebaute Laufwerk ein. Das Spiel lädt und startet automatisch.

The Cool Croc Twins - Starten Sie Ihren Computer neu auf und legen Sie Ihre 'Benutzer-Kopie' der Diskette in das eingebaute Laufwerk ein. Das Spiel lädt und startet automatisch.

ZUSÄTZLICH HINWEISE

Magic Boy

Drücken auf 'P', wenn Hewlett in der Luft ist, pausiert das Spiel. Drücken auf 'P' zu jeder anderen Zeit läßt Hewlett seine Karte herausziehen, und Sie kehren zum Kompaß-Bildschirm zurück. Von hier aus können Sie entweder:

a) das laufende Niveau zurücksetzen, indem Sie den Joystick nach unten oder oben drücken, wodurch Sie jedoch auf diesem Niveau auf Weiterspiel, Punkte und Extraleben verzichten,

oder...

b) ein anderes Niveau wählen. Sie Können nur eins der vier laufenden Niveaus wählen.

The Cool Croc Twins

Siehe Seite 36 des Handbuchs für die Eingabe von Schutz-Kodes.

SUPPLEMENTO TÉCNICO Y ADICION IBM PC & ATARI ST

NOTAS IMPORTANTES

Los discos incluidos están protegidos contra copia.

Los dueños de Amiga & Atari no deberían tratar de copiar Magic Boy, ya que una copia no funcionará en forma correcta. Sin embargo, se te aconseja hacer una 'copia de usuario' de The Cool Croc Twins, de manera que se puedan guardar los tantos altos. Si no estás seguro de como copiar un disco, por favor, consulta la guía de usuario de tu ordenador.

Los dueños de IBM PC & Compatible deberían observar que el disco tiene protección del (disco clave). Es posible la instalación a disco duro, siguiendo las instrucciones siguientes. Sin embargo, al jugar Magic Boy, la versión instalada necesitará mirar en el disco original.

INSTALACION Sólo IBM PC & Compatibles

1. Cuando aparece el mensaje DOS del disco duro (típicamente C:>) tipea MD MAGIC y presiona la tecla <Return>.
2. Tipea CD MAGIC <Return>
3. Introduce el disco del juego y tipea COPY A:.* <Return> (Por favor, recuerda que la A debería ser reemplazada por la letra de

tu unidad de diskette).

4. Ver a continuación las instrucciones para cargar.

CARGA

IBM PC & Compatibles

Asegúrate que el disco del juego esté protegido contra escritura y colócalo en la unidad de diskette. Si deseas ejecutar el juego desde tu disco duro tipea C: <Return> y luego CD MAGIC <Return>. Si deseas ejecutar el juego desde un diskette tipea A: <Return>.

Ahora tipea...

MAGICBOY <Return>, para cargar y ejecutar Magic Boy

o tipea...

COOL <Return> para jugar The Cool Croc Twins.

Si has tipeado COOL, el verificador automático de virus entrará en funcionamiento. Esto sólo tomará un momento y entonces se te pedirá que entres la instalación del sistema deseado. Trás una corta introducción, empezará el juego.

Amiga & Atari ST

Magic Boy - Reinicializa tu máquina y introduce el disco en la unidad. El juego se cargará y ejecutará automáticamente.

The Cool Croc Twins -Reinicializa tu máquina y introduce en la unidad tu copia del disco 'copia del usuario'. El juego se cargará y ejecutará automáticamente.

NOTAS ADICIONALES

Magic Boy

Al presionar 'P' cuando Hewlett está en el aire, hará una pausa en el juego. Si se presiona 'P'; en cualquier otro momento, hará que Hewlett saque su mapa y volverás a entrar en la pantalla compás. De aquí podrás hacer una de dos.

a) Reinicializa el nivel actual empujando hacia arriba o hacia abajo, con la pena de no continuaciones, no tantos y no vidas adicionales para ese nivel.

o...

b) Selecciona otro nivel para jugar. Puedes elegir sólo uno de los cuatro niveles actuales.

The Cool Croc Twins

Por favor refiérete a la página 36 del manual para entrar los códigos de protección.

SUPPLEMENTO TECNICO E ADDENDUM PC IBM, AMIGA & ATARI ST

AVERTENZE

I dischi allegati sono protetti.

Gli utenti di *Amiga & Atari ST* non devono tentare di copiare Magic Boy, perchè la copia non funzionerà correttamente. Si suggerisce, invece, di fare una 'copia utente' di The Cool Croc Twins, in modo da poter salvare i punteggi elevati. Se non siete sicuri delle procedure per copiare un disco, fate riferimento alla guida utente del vostro computer.

Gli utenti di *PC IBM & Compatibili* notino che il disco gode di protezione 'disco chiave'.

E' comunque possibile installarlo su disco rigido seguendo le istruzioni fornite qui di seguito. Giocando Magic Boy, però, sarà necessario che la versione installata si confronti con il disco originale.

SOLO PER INSTALLAZIONE PC IBM & COMPATIBILI

1. Quando sul disco rigido appare il richiamo DOS (in genere C:), digitare MD MAGIC e premere il tasto <Invio>.
2. Digitare CD MAGIC <Invio>
3. Inserire il disco del gioco e digitare COPY A:.* <Invio> (Si ricordi che la lettera 'A' dovrà essere sostituita con la lettera del drive in uso).
4. Vedere sotto per le istruzioni di caricamento.

CARICAMENTO

PC IBM & Compatibili

Assicurarsi che il disco del gioco sia protetto e inserirlo nel drive. Se volete far girare il gioco dal disco duro, digitare C:<Invio> e poi CD MAGIC <Invio>. Se volete girare il gioco dal disco floppy digitare A:<Invio>.

Ora digitare...

MAGICBOY <Invio> per caricare e far girare Magic Boy,

oppure digitare...

COOL<Invio> per giocare The Cool Croc Twins.

Se avete digitato Cool, allora il detettore di virus automatico entrerà in funzione. Questo prenderà solo alcuni secondi e poi vi verrà richiesto di definire il set-up di sistema che preferite. Dopo una breve introduzione, il gioco inizierà.

Amiga & Atari ST

Magic Boy - Risettare il computer e inserire il disco nel drive interno. Il gioco si caricherà e girerà automaticamente.

The Cool Croc Twins - Risettare il computer ed inserire la vostra copia utente del disco nel drive interno. Il gioco si caricherà e girerà automaticamente.

NOTE ADDIZIONALI

Magic Boy

Premendo 'P' nel momento in cui Hewlett è in aria metterà il gioco in pausa. Se 'P' viene premuto in qualunque altro momento, accadrà che Hewlett tirerà fuori la sua mappa e voi rientrerete nella videata compasso. Ra questa posizione, potrete scegliere due attività:

a) Risettare il livello in corso spingendo in su o in giù, e questo azzererà le continuazioni, i punteggi e le vite extra per quel livello.

oppure...

b) Selezionare un altro livello per giocare. Potrete scegliere soltanto uno dei quattro livelli in corso.

The Cool Croc Twins

Si rimanda a pagina 36 del manuale per le modalità di digitare i codici di protezione.