



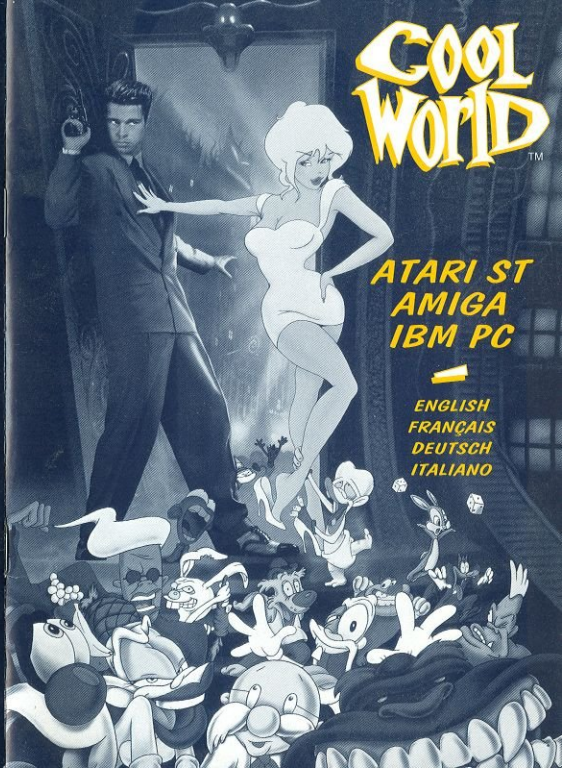
COOL WORLD TM & © COPYRIGHT 1992 by Paramount Pictures.
All Rights Reserved.

ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited

COOL WORLD™

**ATARI ST
AMIGA
IBM PC**

**ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO**





OFFICER'S REPORT

SOURCE: Harris the Policeman

Re: The COOL WORLD Doodles and the exploding universe

Copies to: All Department Heads

THE FACTS

The Doodles are using connecting vortexes between COOL WORLD and the Real World to transfer objects from one side to the other. This is seriously disturbing the cosmic balance. The direct result of these actions will be the destruction of the universe...goodbye tomorrow - hello oblivion!

THE SOLUTION

Based upon much careful study of information received and "The Good Policeman's Handbook", (section 47, paragraph 12 'What to do when the universe is about to explode due to Doodle interference with the cosmic balance'), I plan to use the vortexes in a similar manner and restore all objects to their rightful places. The direct result of this action will be the normal continuation of the universe.

REQUIREMENTS

A Handy Pen.



LOADING

ATARI ST

THIS GAME REQUIRES A DOUBLE-SIDED DISK DRIVE. Switch on the power to the computer and insert disk into the drive. The program will load automatically. Follow the on-screen instructions.

CBM AMIGA

Insert disk into the drive and switch on the computer. The program will load automatically.

PC

Installing the game onto hard disk:
Insert disk 1 into your floppy disk drive. Type the drive letter followed by : (e.g., if you insert the Cool World disk 1 into drive B, then type B: followed by <RETURN>).
Type INSTALL and follow the on-screen prompts.

You will be asked to select the drive\path for installation. If you choose a non-existent path, one will be created for you. Press ENTER to accept the currently displayed drive\path. Press ESC to abort Installation. Press F1 to view Readme file whilst the game is being installed. A batch file will be written to Drive C. To play the game simply type Cool and press ENTER. You will find a file named READ.ME in the Cool World Directory. This file contains additional information to that in the printed manual.

CONTROLS

ST/AMIGA

This is a one player game controlled by Joystick in Port 0.

Joystick UP	JUMP
Joystick DOWN	DUCK
Joystick LEFT	RUN LEFT
Joystick RIGHT	RUN RIGHT
FIRE	SHOOT INK BLOB
FIRE & HOLD	SUCK WITH PEN
P	TOGGLES PAUSE ON/OFF
Q	QUIT GAME
M	VIEW STREET MAP

Pull down on the joystick when near a Vortex in order to enter it.

PC

This is a one player game which may be controlled by a joystick as above or by the following redefinable keys:

Q	JUMP
A	DUCK
O	RUN LEFT
P	RUN RIGHT
SPACE	FIRE
H	TOGGLES PAUSE ON/OFF
M	VIEW STREET MAP
SPACE & HOLD	SUCK WITH PEN





GAMEPLAY

Harris must first travel the Cool World streets to the disturbance, shooting Doodles and collecting coins to bribe his way past the door to the level.

In the level itself the Doodles are moving objects from the Real World into Cool World. If they are not stopped the universe may explode.

If you complete all 16 levels you will then have to do battle with the Evil Holli disguised as a clown.

On each level the Doodles will try to enter Real World through vortexes. If they succeed they will push objects back to Cool World and create a cosmic imbalance.

The more Doodles that make it through to Real World, the more objects they will be able to push back to Cool World. The DANGER bar counts up as the number of Doodles in Real World grows. When the bar is full the imbalance is too great and you will not survive.

In order to complete a level you must destroy the Doodles by shooting and sucking them up with your Handy Pen, return the objects and maintain the balance for the duration of the time limit.

Sucking bubbles into your pen destroys Doodles. However, shooting the bubbles or leaving them means they will become wooden Nickel Baiters! Sucking bubbles into your pen will



decrease your time limit, and if you lose a life your time limit will be increased.

LEVEL 1 - The House/Urchin Place

This is the home of Jack, Creator of the Cool World comics. The Street Urchins from Urchin Place are stealing Jack's household objects.

LEVEL 2 - The School/Gargoyles Watch Tower

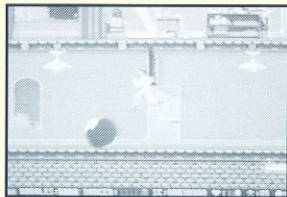
Gargoyles from a Cool World watchtower are invading the school in Jack's town. They are stealing school objects.

LEVEL 3 - The Comic Shop/Craps Alley

Yes, you've guessed it....Doodles from Craps Alley are stealing comics and causing havoc etc. etc.....

LEVEL 4 - The Ocean Casino/Slash's Night Club

Those nasty and devilish Doodles from Slash's Night Club in Cool World are overrunning the Ocean Casino. It's all happening at the club and on the Casino roof.



STATUS PANEL



The Status Panel displays the following information:

Items - The number of objects in Cool World

Doodles - The number of Doodles in Real World

Danger - Indicates the size of the disturbance

Score - Current score

Life - The number of energy segments remaining (out of 3)

Lives - The number of lives left

Time - Time remaining on current level

HINTS & TIPS

1. Don't stay in either world for too long, use the Vortexes to move between the two.
2. Keep an eye on the danger meter. Don't let it get too high.
3. It's no good clearing objects from Cool World if Real World is full of Doodles - they will immediately push them back.

COOL WORLD

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING AND FOLLOW THEM CAREFULLY. This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disk utility with any Ocean product as such use may result in the corruption of data and render the disk unusable.

CREDITS

COOL WORLD TM & © COPYRIGHT 1992 by Paramount Pictures. All Rights Reserved. Game designed and programmed by Twilight. Produced, Marketed and Distributed by Ocean Software Ltd.





SOURCE: Policier Harris

OBJET: Les Doodles de COOL WORLD et l'explosion de l'univers.

Copies transmises à: Tous les chefs de services.

LES FAITS:

Les Doodles utilisent des tourbillons connectés entre COOL WORLD et le Monde Réel afin de transférer des objets de l'un vers l'autre. Ceci perturbe sérieusement l'équilibre cosmique. La conséquence directe de ces actions: la destruction de l'univers... adieu futur - bonjour l'anéantissement total!

LA SOLUTION

Après avoir étudié de près les informations reçues et consulté "Le Manuel du Parfait Policier" (Section 47, Paragraphe 12 "**Que faire lorsque l'univers est sur le point d'exploser à cause de l'interférence des Doodles dans l'équilibre cosmique**"), j'ai décidé d'utiliser les tourbillons d'une façon similaire et de remettre tous les objets à leur place. La conséquence directe de cette action: la continuation normale de l'univers.

EQUIPEMENT NECESSAIRE:

Un stylo spécial "Handy".



CHARGEMENT

ATARI ST

CE JEU NECESSITE UN LECTEUR DE DISQUETTES DOUBLE FACE.

Allumez l'ordinateur et insérez la disquette dans le lecteur. Le programme se chargera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

CBM AMIGA

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur. Le programme se chargera automatiquement.

PC

Pour installer le jeu sur le disque dur:

Insérez la disquette 1 dans votre lecteur de disquettes. Tapez la lettre référence du lecteur, suivie de : (par exemple, si vous insérez la disquette 1 de COOL WORLD dans le lecteur B, tapez B: suivi de <RETOUR>). Tapez INSTALL et suivez les instructions à l'écran.

Il vous sera demandé de sélectionner le lecteur\chemin d'accès pour l'installation. Si vous choisissez un chemin d'accès qui n'existe pas, il en sera créé un pour vous.

Appuyez sur ENTER pour accepter le lecteur\chemin d'accès proposé à l'écran.

Appuyez sur ESC pour abandonner l'installation.

Appuyez sur F1 pour lire le document d'informations "Readme" durant l'installation du jeu.

Un fichier par lot sera sauvegardé sur le lecteur C. Afin de lancer le jeu, tapez simplement "Cool" et appuyez sur ENTER. Vous trouverez un fichier d'information intitulé "READ.ME" dans le répertoire de fichier Cool World. Ce fichier contient des informations supplémentaires à celles se trouvant dans le manuel imprimé.

COMMANDES

ST/AMIGA

Ceci est un jeu pour un seul joueur. Il est contrôlé par la manette de jeu raccordée au port 0.

Manette VERS LE HAUT pour SAUTER

Manette VERS LE BAS pour S'ECARTER

Manette VERS LA GAUCHE pour COURIR VERS LA GAUCHE

Manette VERS LA DROITE pour COURIR VERS LA DROITE

FEU pour TIRER UNE TACHE D'ENCRE

FEU AVEC MAINTIEN DU BOUTON pour ASPIRER AVEC LE STYLO

P pour METTRE ET ENLEVER LA PAUSE

Q pour ABANDONNER LE JEU

M pour ETUDIER LE PLAN DE LA VILLE

Tirez la manette vers le bas lorsque vous vous approchez d'un tourbillon afin d'y entrer.

PC

Ceci est un jeu pour un seul joueur. Il est contrôlé par la manette de jeu comme ci-dessus ou en redéfinissant les touches suivantes:

Q pour SAUTER

A pour S'ECARTER

O pour COURIR VERS LA GAUCHE

P pour COURIR VERS LA DROITE

ESPACE pour TIRER

H pour METTRE ET ENLEVER LA PAUSE

M pour ETUDIER LE PLAN DE LA VILLE

ESPACE AVEC MAINTIEN DE LA

TOUCHE pour ASPIRER AVEC LE STYLO





LE JEU

Harris doit d'abord traverser les rues de Cool World jusqu'à la zone de troubles, en tirant sur les Doodles et en recueillant des pièces qui lui permettront de payer des dessous-de-table pour atteindre la porte qui amène au niveau.

Dans le niveau même, les Doodles font passer des objets du Monde Réel à Cool World. Si on ne les empêche pas, l'univers risque d'exploser.

Si vous réussissez les 16 niveaux, vous devrez vous battre avec le méchant Holli, déguisé en clown.

A chaque niveau, les Doodles vont essayer d'entrer dans le Monde Réel par les tourbillons. S'ils réussissent, ils ramèneront les objets dans Cool World, créant ainsi un déséquilibre cosmique.

Plus grand est le nombre de Doodles qui parviennent à passer dans le Monde Réel, plus grand est le nombre d'objets qu'ils sont capables de transporter dans Cool World. La barre de DANGER vous indique la progression du nombre de Doodles dans le Monde Réel. Lorsque la barre est pleine, cela signifie que le déséquilibre est trop important et que vous ne survivrez pas.

Afin de terminer un niveau, vous devez détruire les Doodles en leur tirant dessus et en les avalant avec votre stylo, remettre les objets en place et maintenir l'équilibre pour toute la durée du temps limite.

Avaler des bulles avec votre stylo détruit les Doodles. Cependant,



si vous tirez sur les bulles ou si vous les ignorez, elles se transformeront en Nickel Baiters en bois! Les aspirer avec votre stylo fera diminuer votre temps limite, et si vous perdez une vie, votre temps limite sera augmenté.

NIVEAU 1 - La Maison/Urchin Place

Nous sommes ici dans la maison de Jack, le créateur de la bande dessinée Cool World. Les gamins de Urchin Place chipent les objets domestiques de Jack.

NIVEAU 2 - L'Ecole/Gargoyles Watch Tower

Les gargouilles d'une tour de garde de Cool World envahissent l'école dans la ville de Jack. Elles volent les objets se trouvant dans l'école.

NIVEAU 3 - Le magasin de bandes dessinées/Craps Alley

Oui, vous l'avez deviné... les Doodles de Craps Alley volent les bandes dessinées, occasionnant une véritable panique, etc, etc...

NIVEAU 4 - Ocean Casino/Slash's Night Club

Ces Doodles affreux et méchants du night club Slash dans Cool World dévalent sur le Casino Ocean. Ça barde au club et sur le toit du casino.



PANNEAU D'INFORMATION



Le panneau d'information affiche les informations suivantes:

Items - Le nombre d'objets dans Cool World

Doodles - Le nombre de Doodles dans le Monde Réel

Danger - Indique l'étendue des troubles

Score - Score du moment

Life - Le nombre de segments d'énergie restant (sur 3)

Lives - Le nombre de vies restantes

Time - Le temps restant pour le niveau en cours

TRUCS ET ASTUCES



1. Ne restez pas trop longtemps dans un monde ou dans l'autre. Utilisez les tourbillons pour passer de l'un à l'autre.
2. Gardez toujours un oeil sur la barre de danger. Ne la laissez pas trop augmenter.
3. Il ne sert à rien de ramener les objets de Cool World si le Monde Réel est rempli de Doodles - ils les remporteront immédiatement.



COOL WORLD

CE LOGICIEL A ETE DEVELOPPE ET FABRIQUE AVEC SOIN SELON DES NORMES DE FABRICATION DE LA PLUS HAUTE QUALITE. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT ET LES SUIVRE SOIGNEUSEMENT.

Ce jeu a subi un test et un contrôle anti-virus. N'utilisez aucune forme de programme utilitaire sur les disquettes des logiciels Ocean, ceci pouvant entraîner l'endommagement des données et rendre la disquette inutilisable.

COOL WORLD: MARQUE DEPOSEE & COPYRIGHT © 1992 Paramount Pictures. Tous droits réservés. Conception et programmation du jeu: Twilight. Production, marketing et distribution: Ocean Software Ltd.



ABSENDER: Harris, der Polizist

Betr.: COOL WORLD Doodles und das explodierende Universum

Kopien an: Alle Abteilungsleiter

DIE FAKTEN

Die Doodles benutzen Strudel, welche die COOL WORLD und die Real World miteinander verbinden, um Gegenstände von einer Welt in die andere Welt zu transferieren. Dies führt zu einer ernsthaften Störung des kosmischen Gleichgewichts. Das unmittelbare Ergebnis dieser Handlungen ist die Zerstörung des Universums ... auf Wiedersehen Zukunft - willkommen Vergessenheit!

DIE LÖSUNG

Nach sorgfältigem Studium der eingegangenen Informationen und des "Handbuches für den guten Polizisten" (Abschnitt 47, Absatz 12 'Was tun, wenn aufgrund von Störungen des kosmischen Gleichgewichtes durch die Doodles das Universum kurz vor dem Explodieren ist'), beabsichtige ich, die Strudel in ähnlicher Weise zu nutzen und alle Gegenstände wieder auf ihren angestammten Platz zurückzubringen. Das unmittelbare Ergebnis dieser Handlung wird der normale Fortbestand des Universums sein.

ANFORDERUNGEN

Ein Handy Pen.



LADEN

ATARI ST

FÜR DIESES SPIEL IST EIN LAUFWERK ZUR AUFNAHME VON DOPPELSEITIGEN DISKETTEN ERFORDERLICH. Computer einschalten und Diskette in das Laufwerk einlegen. Das Programm wird automatisch geladen. Den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

CBM AMIGA

Diskette in das Laufwerk einlegen und den Computer einschalten. Das Programm wird automatisch geladen.

PC

Installieren des Programms auf einer Festplatte: Diskette 1 in das Laufwerk Deines Computers einlegen. Gib die Buchstabenbezeichnung des Laufwerks gefolgt von einem : ein (wenn Du z.B. die COOL WORLD-Diskette 1 in Laufwerk B eingelegt hast, dann gib B: ein, und drücke danach die RETURN-Taste). Gib INSTALL ein und folge den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Du mußt ein Laufwerk\einen Pfad für die Installation angeben. Wenn Du einen nicht existierenden Pfad angibst, so wird ein Pfad für Dich angelegt.

Drücke ENTER, um das angezeigte Laufwerk\den angezeigten Pfad zu akzeptieren.

Drücke ESC, um den Installierungsvorgang abubrechen.

Drücke F1, um die Readme-Datei zu lesen, während das Spiel installiert wird.

Es wird eine Stapeldatei auf Deine Festplatte C geschrieben. Um das Spiel zu starten, mußt Du einfach Cool eingeben und die ENTER-Taste drücken. In dem Cool World-Verzeichnis befindet sich eine READ.ME Datei. Diese Datei enthält zusätzliche Informationen zu den Informationen in dem Handbuch.

STEUERUNGEN

ST/AMIGA

Dies ist ein Spiel für einen Spieler, das nur mit einem an Port O angeschlossenen Joystick gespielt werden kann.

Joystick OBEN SPRINGEN

Joystick UNTEN DUCKEN

Joystick LINKS NACH LINKS LAUFEN

Joystick RECHTS NACH RECHTS LAUFEN

SCHIESSEN EINEN TINTENTROPFEN SCHIESSEN

SCHIESSEN & GEDRÜCKT HALTEN MIT PEN SAUGEN

P PAUSE AN-/AUSSCHALTEN

Q SPIEL BEENDEN

M BLICK AUF DIE STRASSENKARTE

Bewege den Joystick nach unten, wenn Du Dich in der Nähe eines Strudels befindest, um Dich in diesen zu begeben.

PC

Dies ist ein Spiel für einen Spieler, das wie oben beschrieben mit einem Joystick oder über die folgenden belegbaren Tasten gespielt werden kann:

Q SPRINGEN

A DUCKEN

O NACH LINKS LAUFEN

P NACH RECHTS LAUFEN

LEERTASTE SCHIESSEN

H PAUSE AN-/AUSSCHALTEN

M BLICK AUF DIE STRASSENKARTE

LEERTASTE GEDRÜCKT HALTEN MIT PEN SAUGEN





DAS SPIEL

Harris muß sich zunächst über die Straßen der Cool World zu den Störungen begeben, dabei auf Doodles schießen und Münzen sammeln, um mit Hilfe von Bestechungen durch die Tür dieses Levels zu kommen.

Auf dem Level selbst bringen die Doodles Gegenstände aus der Real World in die Cool World. Wenn sie nicht gestoppt werden können, explodiert möglicherweise das Universum.

Wenn Du alle 16 Level beendet hast, mußt Du mit dem als Clown verkleideten Evil Holli kämpfen.

Auf jedem Level versuchen die Doodles, die Real World durch Strudel zu betreten. Wenn ihnen dies gelingt, dann schieben sie Gegenstände in die Cool World zurück und schaffen ein kosmisches Ungleichgewicht.

Je mehr Doodles in die Real World gelangen, umso mehr Gegenstände können sie in die Cool World zurückschieben. Der DANGER-Balken wird immer größer, je größer die Zahl der Doodles in der Real World wird. Wenn der Balken ausgefüllt ist, wird das Ungleichgewicht zu groß und Du überlebst nicht.

Um ein Level zu beenden, mußt Du die Doodles zerstören, indem Du entweder auf sie schießt oder aber sie mit dem Handy Pen aufsaugst, die Gegenstände zurückbringst und das Gleichgewicht innerhalb der Zeitvorgabe aufrechterhältst.

Durch das Einsaugen der Blasen in Deinen Pen werden die Doodles zerstört. Wenn Du allerdings auf die Blasen schießt oder



sie unbeachtet läßt, so verwandeln sich diese in hölzerne Nickel Baiters. Wenn Du Blasen in Deinen Pen saugst, so verkürzt dies Deine Zeit; wenn Du ein Leben verlierst, so verlängert sie sich.

LEVEL 1 - The House/Urchin Place

Hier wohnt Jack, der Schöpfer der Cool World Comics. Die Street Urchins von Urchin Place stehlen Jacks Haushaltsgegenstände.

LEVEL 2 - The School/Gargoyles Watch Tower

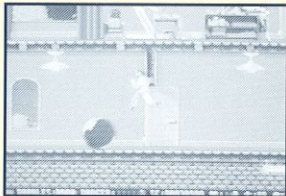
Gargoyles von einem Wachturm der Cool World dringen in die Schule der Stadt ein, in der Jack wohnt. Sie stehlen Gegenstände aus der Schule.

LEVEL 3 - The Comic Shop/Craps Alley

Ja, Du hast richtig geraten ... Doodles aus der Craps Alley stehlen Comics, verursachen Chaos usw., usw.....

LEVEL 4 - The Ocean Casino/Slash's Night Club

Diese gemeinen und teuflischen Doodles aus Slash's Night Club in der Cool World fallen in das Ocean Casino ein. Alles passiert im Club und auf dem Dach des Casinos.



STATUSANZEIGE



Die Statusanzeige enthält die folgenden Informationen:

Items - Zahl der Gegenstände in der Cool World

Doodles - Zahl der Doodles in der Real World

Danger - Gibt den Grad der Störung an

Score - Aktuelles Ergebnis

Life - Zahl der verbleibenden Energieabschnitte (von 3)

Lives - Zahl der verbleibenden Leben

Time - Verbleibende Zeit in dem derzeitigen Level

HINWEISE & TIPS



1. Bleibe in keiner der beiden Welten zu lange; benutze die Strudel, um Dich zwischen den beiden Welten hin- und herzubewegen.

2. Behalte die Danger-Anzeige im Auge. Laß' sie nicht zu stark steigen.

3. Es hat keinen Sinn, Gegenstände aus der Cool World zu holen, wenn die Real World voller Doodles ist - sie werden die Gegenstände sofort wieder zurückschieben.



COOL WORLD

DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS-STÄBEN HERGESTELLT. BITTE VOR DEM LADEN DIE ANWEISUNGEN LESEN UND GENAU BEFOLGEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren getestet und geprüft. Bitte keine anderen Hilfsprogrammdisketten mit einem Ocean-Produkt verwenden, da dies zu einer Verstümmelung der Daten führen und die Diskette unbrauchbar machen kann.

CREDITS

COOL WORLD TM & © COPYRIGHT 1992 von Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten.
Spielentwurf und -programmierung durch Twilight.
Herstellung, Marketing und Vertrieb durch Ocean Software Ltd.



DA: Il poliziotto Harris

Oggetto: Doodles di COOL WORLD e l'universo
esplodente

Copie a: Tutti i capi divisione

I FATTI

I Doodles stanno usando vortici di collegamento tra COOL WORLD e Real World per trasferire oggetti da un mondo all'altro. Ciò sta seriamente disturbando l'equilibrio cosmico. L'immediato risultato di queste azioni sarà la distruzione dell'universo
... addio domani - salve oblio!

LA SOLUZIONE

Dopo aver attentamente studiato le informazioni ricevute e "Il Manuale del Bravo Poliziotto", (Art. 47, 12° comma 'Cosa fare quando l'universo sta per esplodere a causa dell'interferenza dei Doodles nell'equilibrio cosmico'), ho pensato di usare i vortici in maniera simile e di riportare tutti gli oggetti al loro posto. Grazie a tale intervento l'universo continuerà ad esistere come è esistito fino ad ora.

REQUISITI

Una penna speciale Handy Pen.



CARICAMENTO

ATARI ST

QUESTO VIDEOGIOCO
RICHIEDE UN DISK DRIVE A
DOPPIA FACCIA.

Accendi il computer ed inserisci il
disco nel drive. Il programma si
caricherà automaticamente.
Segui le istruzioni visualizzate
sullo schermo.

CBM AMIGA

Inserisci il disco nel drive ed accendi il computer. Il programma si
caricherà automaticamente.

PC

Installa il videogioco sull'hard disk.

Inserisci il disco 1 nel disk drive. Digita la lettera del drive seguita
da : (ad esempio, se inserisci il disco 1 di Cool World nel drive B,
digita B: seguito da <RETURN>. Digita INSTALL e segui i prompt
sullo schermo.

Ti verrà chiesto di selezionare il drive/percorso per l'installazione.
Se scegli un percorso non esistente, ne verrà creato uno per te.
Premi ENTER per confermare il drive/percorso visualizzato sullo
schermo.

Premi ESC per interrompere l'installazione.

Premi F1 per visualizzare il file Readme mentre si installa il gioco.
Un file sequenziale verrà scritto sul drive C. Per eseguire il gioco,
digita semplicemente Cool e premi ENTER. Troverai un file con il
nome di READ.ME nel direttorio Cool World. Questo file contiene
informazioni aggiuntive a quelle riportate nel manuale stampato.

COMANDI

ST/AMIGA

Questo videogioco è per un giocatore ed è controllato con
joystick alla porta 0.

Joystick VERSO L'ALTO SALTARE
Joystick VERSO IL BASSO CHINARSI
Joystick VERSO SINISTRA CORRERE A SINISTRA
Joystick VERSO DESTRA CORRERE A DESTRA
FIRE SPARARE UNA CARICA DI INCHIOSTRO
FIRE E MANTENERE PREMUTO ASPIRARE CON LA PENNA

P PAUSA ON/OFF E VICEVERSA

Q USCIRE DAL GIOCO

M VISUALIZZARE LA PIANTINA DELLA CITTA'

Muovi il joystick verso il basso quando ti trovi vicino ad un
vortice in modo da poter entrare.

PC

Questo videogioco è per un giocatore e può
essere controllato con joystick, come sopra,
oppure con i seguenti tasti definibili
dall'utente:

Q SALTARE

A CHINARSI

O CORRERE A SINISTRA

P CORRERE A DESTRA

BARRA SPAZIATRICE FUOCO

H PAUSA ON/OFF E VICEVERSA

M VISUALIZZARE LA PIANTINA DELLA
CITTA'

**BARRA SPAZIATRICE E MANTENERE
PREMUTO** ASPIRARE CON LA PENNA





GIOCO

Harris deve prima di tutto passare attraverso le strade di Cool World e raggiungere la zona dei disordini, sparando ai Doodles e raccogliendo le monete per pagarsi il modo di arrivare alla porta che conduce al livello.

Nel livello stesso, i Doodles sono oggetti che si muovono e vanno da Real World a Cool World. Se non vengono fermati, l'universo potrebbe esplodere.

Se completi tutti i 16 livelli, dovrai combattere con Evil Holli mascherato da clown.

Ad ogni livello i Doodles cercheranno di entrare in Real World attraverso i vortici. Se riescono nel loro intento, rimanderanno oggetti a Cool World creando in tal modo uno squilibrio cosmico.

Maggiore è il numero di Doodles che riuscirà ad entrare a Real World e più alto sarà il numero di oggetti che potranno mandare a Cool World. La barra del PERICOLO comincia a salire quando aumenta il numero di Doodles in Real World. Quando la barra è piena, lo squilibrio sarà troppo grande e sarà la tua fine.



Per poter completare un livello devi distruggere i Doodles sparandogli oppure aspirandoli con la penna Handy Pen, riportare gli oggetti al loro posto e mantenere l'equilibrio per la durata del tempo limite.

Aspirando le bolle nella penna si distruggeranno i Doodles. Se si spara alle bolle o non si fa niente contro di esse, queste diventeranno Nickel Baiters di legno. Se si aspirano le bolle nella penna, si diminuirà il tempo limite e se perdi una vita, il tuo tempo limite verrà aumentato.

LIVELLO 1 - La casa/Urchin Place

Questa è la casa di Jack, il creatore dei fumetti Cool World. I monelli della strada di Urchin Place stanno rubando oggetti dalla casa di Jack.

LIVELLO 2 - La scuola/La torre di guardia dei Gargoyles

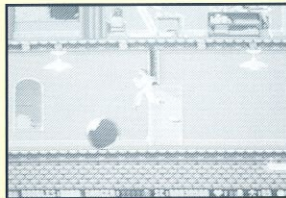
I Gargoyles da una torre di guardia di Cool World stanno invadendo la scuola nella città di Jack e rubando oggetti da questo edificio.

LIVELLO 3 - Il negozio dei fumetti/Craps Alley

Sì, avete indovinato ... i Doodles di Craps Alley stanno rubando fumetti e distruggendo tutto, ecc. ecc.

LIVELLO 4 - Il Casinò Ocean/Il Night Club Slash

Questi maligni ed infernali Doodles del Night Club Slash in Cool World stanno attaccando il Casinò Ocean. Il tutto si svolge nel club e sul tetto del casinò.



PANNELLO DI STATO



Il pannello di stato visualizza le seguenti informazioni:

Items - il numero di oggetti in Cool World

Doodles - il numero di Doodles in Real World

Danger - indica l'entità del pericolo

Score - punteggio attuale

Stamina - il numero di segmenti di energia rimasti (su 3)

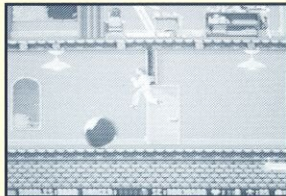
Lives - il numero di vite rimaste

Time - il tempo rimasto nel livello attuale

CONSIGLI UTILI



1. Non rimanere in uno dei due mondi troppo a lungo, usa i vortici per passare dall'uno all'altro.
2. Tieni d'occhio la barra del pericolo e fa in modo che non scenda troppo.
3. Non serve a niente rimuovere oggetti da Cool World se Real World è pieno di Doodles - questi li rimanderanno subito indietro.



COOL WORLD

QUESTO SOFTWARE E' STATO SVILUPPATO CON LA DOVUTA CURA E PRODOTTO SECONDO I PIU' ALTI STANDARD DI QUALITA'. LEGGI LE ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEL GIOCO E SEGUILE ATTENTAMENTE. Questo videogioco è stato testato e controllato per verificare che non vi siano dei virus. Non usare nessun programma di utilità per disco con i prodotti Ocean in quanto questo potrebbe corrompere i dati e rendere il disco inutilizzabile.

RICONOSCIMENTI

COOL WORLD TM & © COPYRIGHT 1992 della Paramount Pictures. Tutti i diritti riservati. Videogioco creato e programmato da Twilight. Prodotto, commercializzato e distribuito dalla Ocean Software Ltd. nel manuale stampato.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child or young person with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.