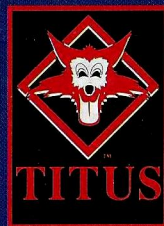


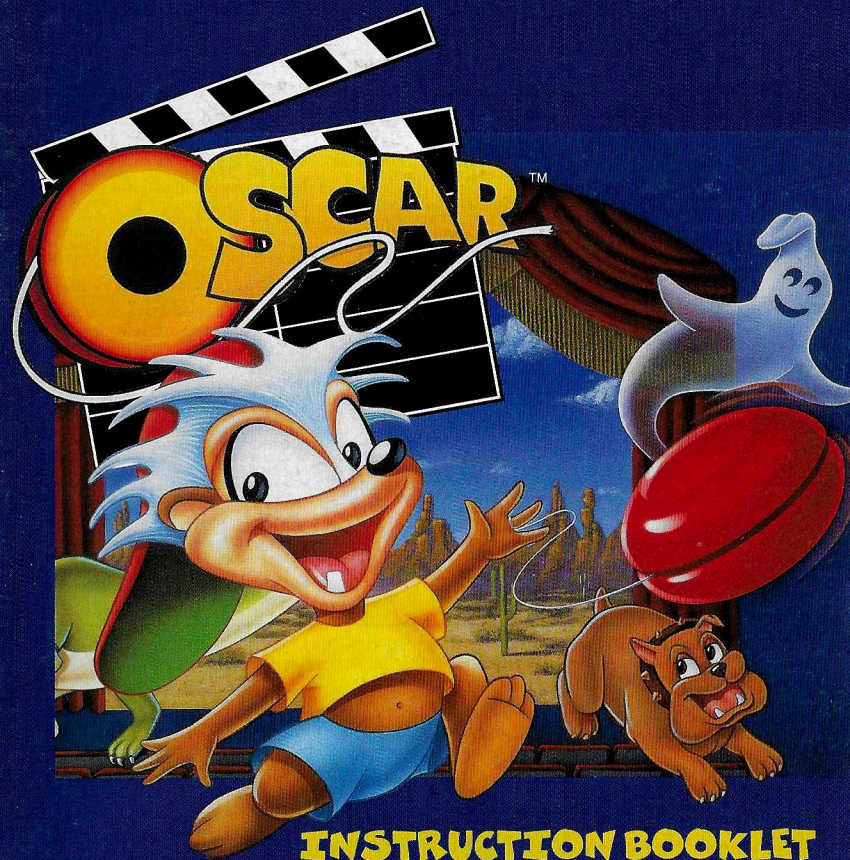
DISTRIBUTED BY



TITUS  
310 avenue Daniel Perdrigé  
93370 MONTFERMEIL  
FRANCE

Titus Ltd.  
United House North Road  
London N7 9 DP.  
U.K.

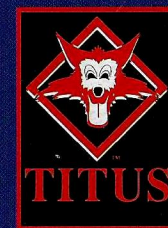
Printed in Japan  
Imprimé au japon



**INSTRUCTION BOOKLET**



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM





THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRUVÉ LA QUALITÉ DE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWAUFRFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KÖBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



**WARNING :** PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION :** VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS :** BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

**ATTENZIONE :** LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA :** POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING :** LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS :** LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVASEL :** LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS :** LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

# TABLE OF CONTENTS

English . . . . .	4
Français . . . . .	8
Deutsch . . . . .	12
Italiano . . . . .	16
Español . . . . .	20
Nederlandse . . . . .	24
Warranty . . . . .	28



# LEGEND OF THE SILVER SCREEN

## THE GAME

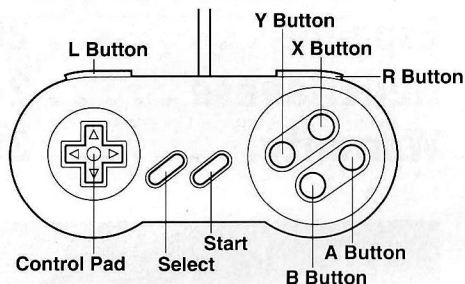
Oscar, the latest legend of the silver screen has been trapped in a movie theater showing four different films. The only way for him to escape is to turn each movie into an Oscar-winning production. To do this, Oscar must enter each film and find the statues of Oscar hidden there. Only when he has found all of the hidden Oscars, turning the four films into classics, will he be able to leave the theater.

## STARTING THE GAME THE OPTIONS PAGE

From the title screen you have the choice between starting the game right away or going to the Options Page to adjust the following settings:

Level of Difficulty: Easy, Normal (default setting), and Difficult. Music and Sound Effects: On (default setting) or Off.

## GAME CONTROLS



1. L and R buttons: These buttons are used to move the screen left or right to allow you to see a little further.
2. Start button: Pauses and unpauses the game.
3. Up: Pressing the up arrow on the control pad while Oscar is in front of a door will make him enter that door.
4. Y button: Makes Oscar throw his yo-yo, if he's carrying it. Use the arrows on the control pad to control the direction in which the yo-yo is thrown.
5. B button: Makes Oscar jump. A quick tap on the button makes Oscar jump just a little; pressing and holding the button makes him jump as high as possible.

# THE MOVIE THEATER

Oscar begins the game in the theater lobby where there are entrances to each of the four theaters. To enter one of the films, select that film's door, stand in front of it, and push the up arrow on the control pad to enter the doorway.

Before you begin a stage, a clapperboard will be displayed that tells you how many Oscar statues you need to find.



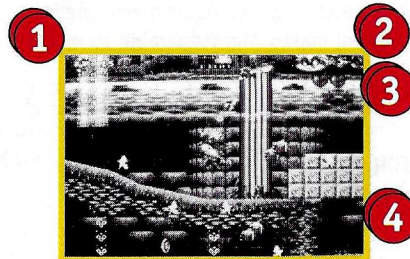
## THE CLAPPER BOARD/ FINISHING A STAGE

After you have found all of the hidden Oscar statues that you need to complete each stage, you will also have to find the clapperboard that appears somewhere in each stage. Touching the clapperboard will finish that stage. Before starting the next stage, the bonuses you have picked up will be counted and extra bonus points awarded. Extra lives are awarded after earning enough bonus points.



## THE GAME SCREEN

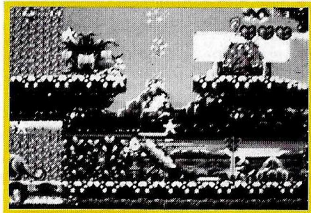
1. Oscar statues: The number next to the Oscar icon is the number of statues you have to collect before leaving the stage.
2. Lives: This shows you the number of lives Oscar has left.
3. Energy: The hearts tell you how much energy Oscar has. Oscar loses one heart each time he is hit by an enemy. If Oscar is hit when he has no more hearts left, he loses one life.
4. If you have collected any of the letters in the word "BONUS", they are shown here.



## BONUSES

Bonus objects are hidden in the film canisters you collect during each stage. When Oscar runs over a film canister, the hidden bonus object is thrown into the air. Oscar must catch this object before it falls off the screen in order to collect that item. Any bonuses that do not come from film canisters simply add points to your score.

**THE YO-YO:** Oscar's trusty Yo-yo is the most important bonus object he can collect since he uses it to break down walls and kill monsters. To throw the yo-yo, press the Y button while holding the arrow key in the direction you want Oscar to throw it in. To throw the yo-yo in the direction you are facing, simply press the Y button. Whenever Oscar loses a life, he also loses the yo-yo.



### SPECIAL POWER BONUSES:

There are many different objects to collect, some of which affect Oscar directly. The effects of each object will last only for a limited time. If Oscar already has the yo-yo when he picks up a special power bonus, he will not be able to use it until the new bonus has worn off.



**SPEED UP BOOT:** Gives Oscar more running speed and enhanced jumping abilities.



**SHIELD:** Totally protects Oscar from all monsters.



**BALL & CHAIN:** Slows Oscar down, prevents long jumps, and makes him vulnerable to monster attacks.



**WINGS:** Gives Oscar the ability to fly!



**POTION:** This vial of green potion makes Oscar invisible.



**SPRING SHOES:** Allows Oscar to jump twice as high as normal.



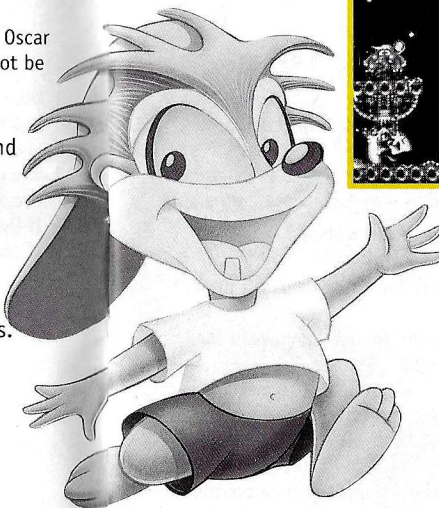
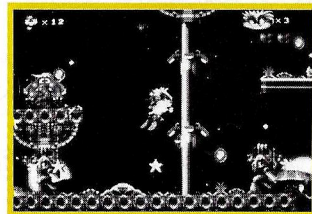
**ALARM CLOCK:** Freezes all monsters in the stage.

### BONUS LETTERS:

Certain film canisters contain letters found in the word BONUS. Oscar can find all five letters in every stage. If all of the letters are collected during a stage, you will get the chance to play a special bonus stage. During the bonus stage, you should collect as many bonuses as possible *and* find the exit before time runs out. If you do not find the exit before the time limit, you lose all of the bonuses and points you collected!

## THE BIG RED ELEPHANT

While playing some stages you will meet a big red elephant. This big guy is **NOT** an enemy, but a good friend who will never forget where he last saw you. To make him remember you, simply walk up to him. When he jumps away, he has your position noted. If you lose a life, you will restart where the elephant last saw you.



# OSCAR, LEGENDE DU GRAND ECRAN

## LE JEU

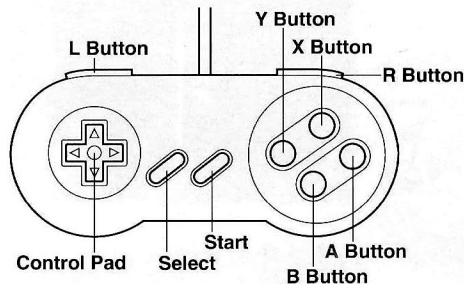
Oscar, la plus récente légende du grand écran a été enfermé dans un cinéma projetant quatre films différents. La seule façon de s'échapper est de transformer chaque film en production primée par la récompense suprême. Pour cela, Oscar doit rentrer dans chaque film, et trouver un nombre précis de statuette cachées. Seulement quand il aura découvert tous les «Oscars» cachés, transformant les quatre films en classiques, Oscar pourra sortir du cinéma.

## COMMENCER LE JEU LA PAGE D'OPTIONS

A la page de titre, vous avez le choix entre commencer le jeu tout de suite ou lancer la page d'options afin de régler les paramètres:

Niveau de difficulté: Facile, Normal (par défaut), et Difficile.  
Musique et Effets Sonores: On (par défaut) ou Off.

## LES CONTROLES



1. Boutons L et R: ces boutons servent à décaler l'écran de gauche à droite afin de vous permettre de voir plus loin.
2. Bouton Start: pour mettre le jeu en pause, puis appuyer à nouveau sur Start pour continuer à jouer.
3. Direction vers le Haut sur la manette multi-directionnelle: permet à Oscar d'entrer dans une salle de cinéma s'il est juste devant la porte.
4. Bouton Y: permet à Oscar de lancer son yoyo, lorsqu'il en a trouvé un. Vous pouvez diriger le yoyo en utilisant la manette multi-directionnelle.
5. Bouton B: permet à Oscar de sauter. Une pression rapide sur ce bouton ne déclenche qu'un petit saut. Une pression plus longue déclenche un saut maximum.

## LE CINEMA

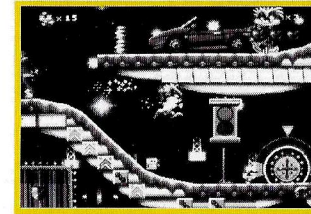
Oscar commence le jeu dans le hall du cinéma, où se trouvent les 4 entrées des salles. Pour entrer dans un des films, positionnez Oscar devant la porte correspondante puis appuyez sur la direction «vers le haut» de la manette multi-directionnelle.

Avant de commencer à jouer, un «clap» affiche le nombre de statuette que vous devrez trouver dans le niveau.



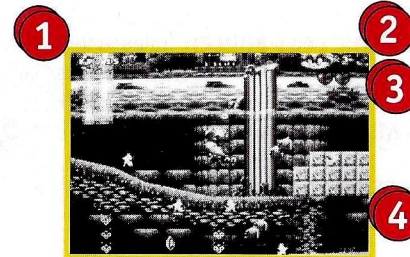
## LE "CLAP" DE FIN DE NIVEAU

Une fois retrouvées toutes les statuette cachées dans un niveau, vous devrez aussi aider Oscar à retrouver le «Clap» de fin. Il suffit à Oscar de toucher ce clap pour aller directement au niveau suivant, après avoir visualisé le nombre de bonus obtenus. Des vies supplémentaires sont données si vous réalisez assez de points de bonus.




## L' ECRAN DE JEU

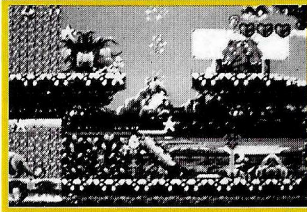
1. Statues «Oscar»: Le nombre à côté de l'icône Oscar dans le coin en haut à gauche de l'écran indique le nombre de statuette qu'il reste à trouver dans le niveau.
2. Vies: dans le coin en haut à droite, se trouve le nombre de vies d'Oscar.
3. Énergie: Les coeurs vous indiquent la quantité d'énergie dont dispose Oscar dans sa vie en cours. Un coeur est perdu après chaque collision avec un ennemi. Si Oscar est touché alors qu'il n'a plus de coeur, il perd une vie.
4. Les lettres du mot «BONUS» s'affichent ici dès que vous les ramassez.



## LES BONUS

Des objets bonus sont cachés dans des bobines de films que vous pouvez ramasser pendant chaque niveau. Quand Oscar passe sur une de ces bobines, l'objet bonus caché est projeté en l'air. Oscar doit alors l'attraper avant qu'il ne sorte de l'écran. Parfois, ce n'est pas un objet bonus qui sort de la bobine mais simplement des points qui s'ajouteront à votre score.

 **LE YO-YO** : C'est l'objet le plus important qu'Oscar peut ramasser car cela permet d'éliminer les ennemis et de détruire certains murs. Pour lancer le Yoyo, appuyez sur le bouton Y tout en indiquant la direction voulue à l'aide de la manette multi-directionnelle. Pour lancer le Yoyo dans la même direction qu'Oscar, il suffit d'appuyer sur le bouton Y. Si Oscar perd une vie, il perd en même temps son Yoyo.



## BONUS SPECIAUX :

Il existe plusieurs objets différents à ramasser, et certains ont une action immédiate sur Oscar. Les effets de ces objets ont une durée limitée. Si Oscar a déjà le yoyo quand il ramasse un bonus spécial, il ne pourra plus utiliser le yoyo tant que l'activité du nouveau bonus n'est pas terminée.



**LES BOTTES DE 7 LIEUES**: donnent à Oscar une plus grande vitesse et la possibilité de faire des très grands sauts.



**LE BOUCLIER**: protège entièrement Oscar de tous les monstres.



**LA CHAÎNE ET LE BOULET**: ralentissent Oscar, l'empêchent de sauter, et le rendent très vulnérable.



**LES AILES MAGIQUES**: permettent à Oscar de voler !



**LA POTION**: Cette mixture verte rend Oscar invisible.



**LE RESSORT**: fait sauter Oscar deux fois plus haut



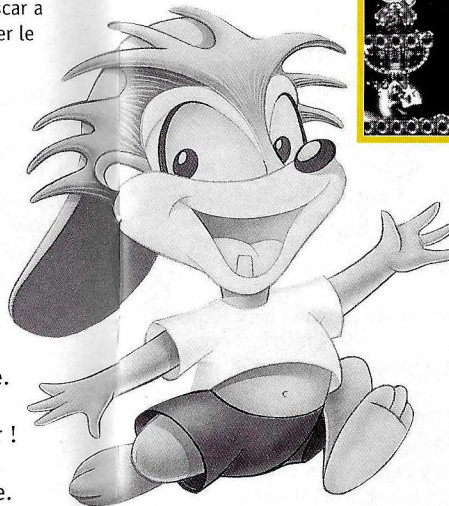
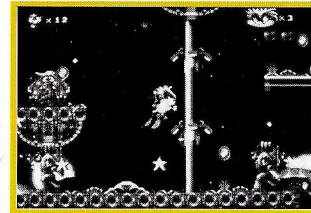
**L'HORLOGE**: immobilise tous les monstres du niveau.

## LES LETTRES BONUS:

Certaines bobines de films contiennent des lettres composant le mot BONUS. Si Oscar réussit à obtenir les 5 lettres, il pourra participer à un niveau spécial bonus. Pendant ces niveaux spéciaux, Oscar doit ramasser le maximum de bonus possibles puis trouver la sortie avant que le temps n'arrive à zéro. S'il n'y parvient pas, alors tous les bonus trouvés sont perdus.

## LE GROS ELEPHANT ROUGE

Dans certains niveaux, vous pouvez rencontrer un gros éléphant rouge. Cet impressionnant personnage n'est pas un ennemi, mais un bon copain qui n'oubliera jamais où il vous a croisé pour la dernière fois. Pour cela, il suffit d'aller à sa rencontre. Il disparaîtra, tout en mémorisant votre position. Si vous perdez une vie après cette rencontre, vous continuerez depuis l'endroit où vous avez croisé l'éléphant dans le même niveau.



# OSKAR, LEGENDE DER LEINWAND

## DAS SPIEL

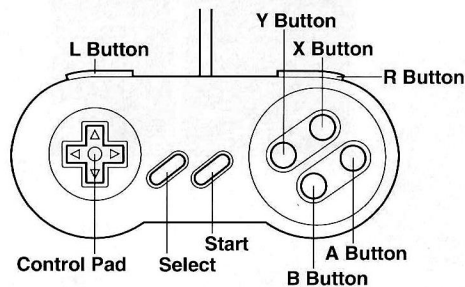
Oskar, die neueste Legende der Leinwand, ist in einem Kino eingesperrt worden, in dem vier verschiedene Filme vorgeführt werden. Die einzige Art, zu entkommen, besteht darin, jeden Film in eine Produktion zu verwandeln, die mit der obersten Auszeichnung preisgekrönt wird. Dazu muß Oskar in jeden Film hineinsteigen und eine genaue Anzahl von versteckten Figuren finden. Erst wenn er alle versteckten «Oskars» gefunden hat, welche die vier Filme in Klassiker verwandeln, kann Oskar das Kino verlassen.

## SPIELBEGINN / OPTIONSSEITE

Auf der Titelseite haben Sie die Wahl zwischen dem sofortigen Beginn des Spiels oder dem Aufrufen der Optionsseite, um folgende Parameter zu ändern:

Schwierigkeitsstufen: Leicht, Normal (vorgegebene Option) oder Schwierig.  
Musik und Spezialeffekte: On (vorgegeben) oder Off.

## DIE BEDIENUNGEN



1. L- und R-Knopf: Sie dienen dazu, die Bildschirmseite von links nach rechts zu verschieben, um weiter sehen zu können.
2. Startknopf: Um das Spiel zu unterbrechen und bei erneutem Drücken auf Start wieder fortzusetzen.
3. Steuerung des Mehrrichtungshebels nach oben: Ermöglicht es Oskar, in einen Kinosaal hineinzugehen, wenn er gerade vor dessen Tür steht.
4. Y-Knopf: Ermöglicht es Oskar, sein Yoyo zu starten, wenn er eines gefunden hat. Sie können das Yoyo mit dem Mehrrichtungshebel steuern.
5. B-Knopf: Ermöglicht es Oskar, zu springen. Ein schnelles Drücken auf diesen Knopf löst einen kleinen Sprung aus, ein längeres Drücken löst einen maximalen Sprung aus.

## DAS KINO

Oskar beginnt das Spiel im Kinovorraum, wo sich die 4 Eingänge zu den Kinosälen befinden. Um in einen der Filme hineinzusteigen, setzen Sie Oskar vor die entsprechende Tür und drücken auf die Steuerung des Mehrrichtungshebels «nach oben».

Bevor das Spiel beginnt, zeigt eine «Klatsche» die Anzahl der Figuren an, die Sie auf der Stufe finden müssen.



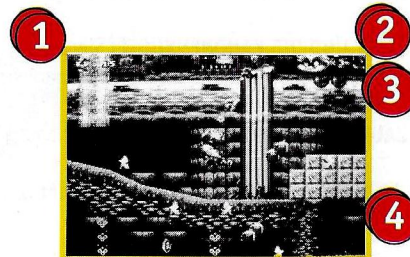
## DIE «KLATSCH»: AM ENDE DER STUFE

Nachdem alle auf einer Stufe versteckten Figuren gefunden wurden, müssen Sie Oskar auch helfen, die «Klatsche» für das Ende zu finden. Damit Oskar direkt auf die nächste Stufe übergehen kann, braucht er nur diese Klatsche zu berühren, nachdem die erhaltenen Bonusse angezeigt wurden. Wenn Sie genügend Bonuspunkte erreichen, werden Ihnen zusätzliche Leben zugeteilt.



## DIE SPIELSEITE

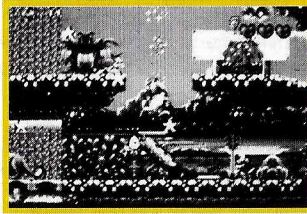
1. Die «Oskar»-Figuren: Die Zahl neben dem Oskar-Ikon in der linken oberen Ecke des Bildschirms gibt die Anzahl der Figuren an, die auf der Stufe noch zu finden sind.
2. Das Leben: In der rechten oberen Ecke steht die Anzahl der Leben von Oskar.
3. Die Energie: Die Herzen geben Ihnen die Energiemenge an, worüber Oskar in seinem aktuellen Leben verfügt. Nach jeder Kollision mit einem Feind geht ein Herz verloren. Wenn Oskar getroffen wird und kein Herz mehr hat, verliert er ein Leben.
4. Die Buchstaben des Wortes «BONUS» werden hier angezeigt, sobald Sie sie aufsammeln.



## DIE BONUSSE

Bonusgegenstände sind in den Filmspulen versteckt, die Sie auf jeder Stufe aufsammeln können. Wenn Oskar auf eine dieser Spulen trifft, wird der versteckte Bonusgegenstand in die Luft geschleudert. Oskar muß ihn dann auffangen, bevor er vom Bildschirm verschwindet. Manchmal ist es kein Bonusgegenstand, der aus der Filmspule kommt, sondern einfach Punkte, die zu Ihrer Punktzahl hinzugefügt werden.

**DAS YOYO:** Es ist der wichtigste Gegenstand, den Oskar aufheben kann, denn damit kann er Feinde beseitigen und manche Wände zerstören. Um das Yoyo zu schleudern, drücken Sie auf den Y-Knopf und zeigen gleichzeitig mit dem Mehrrichtungshebel die gewünschte Richtung an. Um das Yoyo in dieselbe Richtung wie Oskar zu schleudern, brauchen Sie nur auf den Y-Knopf zu drücken. Wenn Oskar ein Leben verliert, verliert er gleichzeitig sein Yoyo.



## SONDERBONUSSE:

Es gibt verschiedene Gegenstände, die aufgesammelt werden, und manche haben eine sofortige Wirkung auf Oskar. Die Wirkungen dieser Gegenstände haben eine begrenzte Dauer. Wenn Oskar bereits das Yoyo hat und einen Sonderbonus sammelt, kann er es nicht mehr verwenden, solange die Tätigkeit des neuen Bonusse nicht beendet ist.



**DIE SIEBENMEILENSTIEFEL:** Sie geben Oskar eine größere Geschwindigkeit und die Möglichkeit, sehr große Sprünge zu machen.



**DER SCHILD:** Er schützt Oskar komplett vor allen Ungeheuern.



**DIE KETTE UND DIE KANONENKUGEL:** Sie verlangsamen Oskar, hindern ihn am Springen und machen ihn sehr verletzlich.



**DIE ZAUBERFLÜGEL:** Sie ermöglichen Oskar das Fliegen!



**DER ARZNEITRANK:** Diese grüne Mixtur macht Oskar unsichtbar.



**DIE FEDER:** Sie läßt Oskar zweimal höher springen.

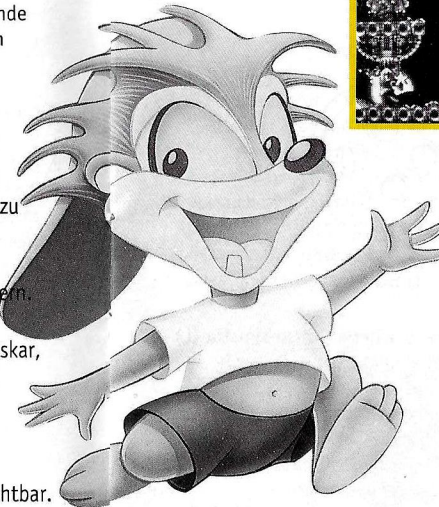
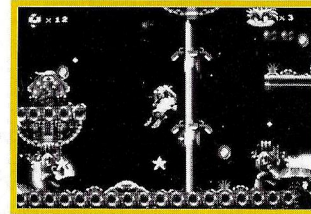
**DIE UHR:** Sie macht alle Ungeheuer auf der jeweiligen Stufe unbeweglich.

## DIE BONUS-BUCHSTABEN:

Manche Filmspulen enthalten Buchstaben, die das Wort **BONUS** ergeben. Wenn es Oskar gelingt, die 5 Buchstaben zu erhalten, kann er an einer Bonus-Sonderstufe teilnehmen. Auf diesen Sonderstufen muß Oskar möglichst viele Bonusse sammeln und danach den Ausgang finden, bevor die Zeit auf Null abfällt. Wenn er es nicht schafft, dann gehen alle gefundenen Bonusse verloren.

## DER DICKE ROTE ELEFANT

Auf manchen Stufen können Sie einem dicken roten Elefanten begegnen. Diese beeindruckende Figur ist kein Feind, sondern ein guter Freund, der niemals vergißt, wo er Sie zum letzten Mal getroffen hat. Dazu brauchen Sie nur auf ihn zugehen. Er verschwindet, nachdem er sich Ihre Position gemerkt hat. Wenn Sie nach dieser Begegnung ein Leben verlieren, fahren Sie auf derselben Stufe an der Stelle fort, wo Sie auf den Elefanten gestoßen sind.



### IL GIOCO

Oscar, la nuova leggenda del grande schermo, è rimasto intrappolato in una sala cinematografica dove proiettano 4 film differenti. L'unico modo per fuggire, è quello di rendere i film meritevoli di un premio Oscar. A questo scopo, Oscar deve entrare in ciascun film e trovare un certo numero di statuette Oscar nascoste. Solo quando avrà trovato tutte le statuette e avrà reso i film dei veri classici il nostro eroe potrà uscire dalla sala cinematografica.

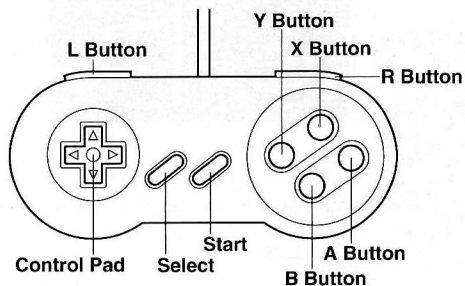
### INIZIO DEL GIOCO/ OPZIONI

Dalla schermata di presentazione potete iniziare subito a giocare oppure passare alla schermata delle opzioni, dove è possibile configurare i seguenti parametri:

Livello di difficoltà: Easy (Facile), Normal (Normale, impostazione di base) o Hard (Difficile).

Musica ed effetti sonori: On (Attivati - impostazione di base) o Off (Disattivati).

### CONTROLLI DI GIOCO



1. Pulsanti L e R: questi pulsanti fanno scorrere lo schermo verso sinistra (L) o destra (R), e vi permettono una visuale più ampia.
2. Pulsante Start: mette il gioco in pausa e fa ripartire l'azione.
3. Su: premete il pulsante freccia-su del pad mentre Oscar si trova davanti a una porta e lo vedrete entrare.
4. Pulsante Y: Oscar lancia il suo yo-yo (se ne ha uno). Utilizzate le frecce del pad per controllare la direzione in cui lo yo-yo viene lanciato.
5. Pulsante B: Oscar salta. Un colpo leggero sul pulsante fa saltare Oscar di poco; mantenete premuto il pulsante e salterà il più in alto possibile.

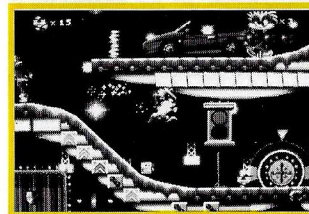
Oscar inizia la sua avventura all'ingresso del cinema, dove ci sono gli ingressi alle quattro sale. Per entrare in uno dei quattro film, scegliete una porta, mettetevi di fronte ad essa e premete la freccia-su del pad.

Prima di iniziare un livello, verrà mostrato un ciak con l'indicazione di quante statuette dovete trovare.



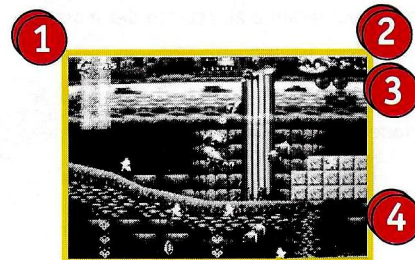
### CIAK/ FINE LIVELLO

Dopo aver trovato tutte le statuette Oscar di un livello, dovete anche trovare il simbolino di ciak: il livello sarà completato solo quando riuscirete a toccarlo. Prima di iniziare quello seguente, vi verranno conteggiati i bonus e il punteggio verrà aggiornato di conseguenza. Le vite extra sono aggiunte dopo aver raccolto un certo numero di bonus.




### LO SCHERMO

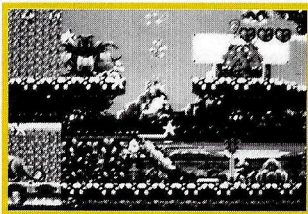
1. Statuette Oscar: l'indicatore vicino all'icona Oscar mostra il numero di statuette da raccogliere per completare il livello.
2. Vite: mostra il numero di vite rimaste a Oscar.
3. Energia: i cuori indicano l'energia residua di Oscar. Egli perde un cuore ogni volta che viene colpito da un nemico. Se viene colpito quando non ha più cuori, Oscar perde una vita.
4. Se avete raccolto alcune lettere della parola BONUS, verranno mostrate in questo spazio.



## BONUS

Gli oggetti bonus sono nascosti nelle scatole delle pellicole che raccogliete durante il gioco. Quando Oscar si imbatte in una scatola, l'oggetto nascosto viene scagliato in aria. Per raccogliermo, Oscar deve prenderlo al volo, prima che sparisca dallo schermo. Gli altri bonus che non derivano da tali oggetti aumentano semplicemente il punteggio.

 **LO YO-YO** Il fedele yo-yo di Oscar è l'oggetto più importante da raccogliere, in quanto con esso il nostro eroe può abbattere muri e colpire mostri. Per lanciarlo, premete il pulsante Y assieme al pulsante freccia del pad che indica la direzione di tiro. Per lanciare lo yo-yo nella direzione di marcia, premete semplicemente il tasto Y. Ogni volta che Oscar perde una vita, perde anche uno yo-yo.



### BONUS SPECIALI:

Esistono molti oggetti da raccogliere, alcuni dei quali influenzano Oscar direttamente. L'effetto di ogni oggetto dura solo per un periodo limitato di tempo. Se Oscar possiede già uno yo-yo quando raccoglie un oggetto speciale, non potrà usarlo finché l'effetto non sarà svanito.



**Stivali «pié veloce»:** Oscar corre più velocemente e salta più in alto.



**Scudo:** protegge completamente Oscar dai mostri.



**Palla & catena:** rallenta Oscar, impedisce i salti lunghi e lo rende vulnerabile all'attacco dei mostri.



**Ali:** Oscar può volare!



**Pozione:** la fialetta di pozione verde rende Oscar invisibile.



**Scarpe a molla:** Oscar può saltare a un'altezza doppia rispetto a quella normale.

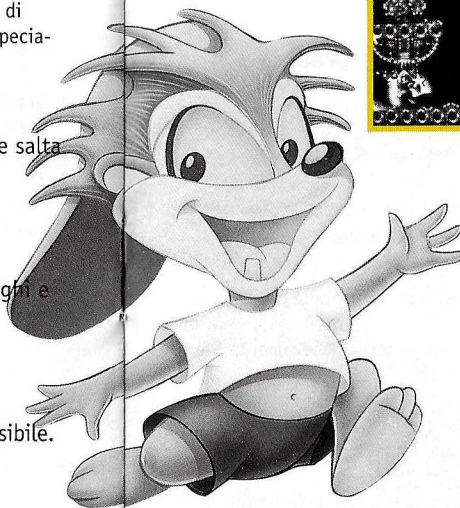
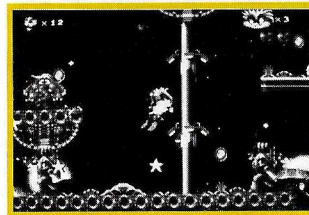
**Sveglia:** congela tutti i mostri dello schermo.

### LETTERE BONUS:

Alcune scatole di pellicola contengono una delle lettere che formano la parola BONUS. Oscar può trovare tutte le cinque lettere in ogni livello. Se ci riuscite, avrete la possibilità di giocare uno speciale livello bonus nel quale dovete raccogliere quanti più bonus possibili e trovare l'uscita prima dello scadere del tempo. Se non troverete l'uscita prima che questo si verifichi, perderete tutti i bonus e i punti che avete raccolto.

## IL GRANDE ELEFANTE ROSSO

Durante il gioco, potrete incontrare un grande elefante rosso. Questo grosso animale NON è un vostro nemico, ma un buon amico che non si dimentica mai dove vi ha visto la volta precedente. Per rinfrescargli la memoria, camminate fino a passarci di fianco. Quando salta via, la vostra posizione viene registrata. Se perdete una vita, ricomincerete dal luogo dove l'elefante vi ha visto l'ultima volta.



# OSCAR, LEYENDA DE LA GRAN PANTALLA

## EL JUEGO

Oscar, la más reciente leyenda de la gran pantalla ha sido encerrado en un cine que proyecta cuatro filmes diferentes. La única forma de escaparse es transformar cada filme en una producción premiada con la recompensa suprema. Para ello, Oscar debe entrar en cada filme y encontrar un número preciso de estatuillas ocultas.

Solamente cuando haya descubierto todos los «Oscars» ocultos que transforman los cuatro filmes en clásicos, Oscar podrá salir del cine.

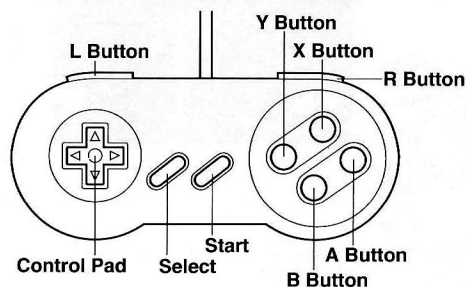
## COMENZAR EL JUEGO / LA PAGINA DE OPCIONES

En la página de título, usted tiene la opción para comenzar el juego inmediatamente o lanzar la página de opciones con el fin de ajustar los parámetros:

Nivel de dificultad: Fácil, Normal (por defecto) y Difícil.

Música y Efectos Sonoros: On (por defecto) u Off.

## LOS CONTROLES



1. Botones L y R: estos botones sirven para desplazar la pantalla de izquierda a derecha que pueda ver más lejos.
2. Botón Start: para poner el juego en pausa, luego pulsar nuevamente Start para continuar.
3. Dirección hacia Arriba en la manilla multidireccional: permite que Oscar entre en una sala de cine que está delante de su puerta.
4. Botón Y: permite a Oscar lanzar su Yoyo, cuando ha encontrado uno. Usted puede dirigir el Yoyo utilizando la manilla multidireccional.
5. Botón B: permite a Oscar saltar. Una presión rápida sobre este botón sólo pone en marcha un salto pequeño. Una presión más prolongada pone en marcha un salto máximo.

## EL CINE

Oscar comienza el juego en el vestíbulo del cine, donde se encuentran las 4 entradas de las salas. Para entrar en uno de los filmes, posicione a Oscar delante de la puerta correspondiente y luego pulse la dirección «hacia arriba» de la manilla multidireccional.

Antes de comenzar a jugar, un «clap» visualiza el número de estatuillas que deberá encontrar en el nivel.



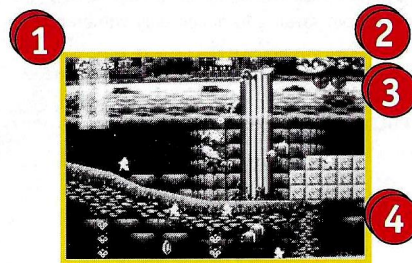
## EL ¡CLAP! DE FIN DE NIVEL

Una vez encontradas todas las estatuillas en un nivel, usted también deberá ayudar a Oscar a encontrar el «Clap» de fin. Basta con que Oscar toque este clap para ir directamente al nivel siguiente, después de haber visualizado el número de bonus obtenido. Se otorgan vidas suplementarias si realiza suficientes puntos de bonus.



## LA PANTALLA DE JUEGO

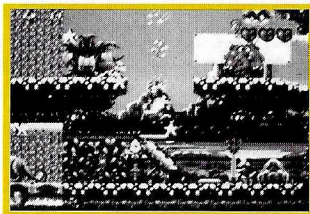
1. Estatuas «Oscar»: el número al lado del icono Oscar en el ángulo superior a la izquierda de la pantalla indica el número de estatuillas que quedan por encontrar en el nivel.
2. Vidas: en el ángulo superior a la derecha, se encuentra el número de vida de Oscar.
3. Energía: los corazones indican la cantidad de energía de la que dispone Oscar en su vida en curso. Después de cada colisión con el enemigo se pierde un corazón. Si Oscar es alcanzado cuando ya no tiene corazón, pierde una vida.
4. Las letras de la palabra «BONUS» se visualizan tan pronto como usted las recoge.



## LOS BONUS

Los objetos bonus están ocultos en las bobinas de filmes que usted puede recoger en cada nivel. Cuando Oscar pasa sobre una de las bobinas, el objeto bonus oculto se proyecta en el aire. Entonces Oscar debe atraparlo antes que salga de la pantalla. En ocasiones, no es un objeto bonus el que sale de la bobina son sencillamente puntos que se añadirán a su puntuación.

**EL YOYO:** Es el objeto más importante que Oscar puede recoger ya que esto le permite eliminar los enemigos y destruir ciertas paredes. Para lanzar el Yoyo, pulse el botón Y indicando al mismo tiempo la dirección deseada con la manilla multidireccional. Para lanzar el Yoyo en la misma dirección que Oscar, basta con pulsar el botón Y. Si Oscar pierde una vida, al mismo tiempo pierde su Yoyo.



### BONUS ESPECIALES:

Existen varios objetos diferentes a recoger, y algunos tienen una acción inmediata sobre Oscar. Los efectos de estos objetos tienen una duración limitada. Si Oscar ya tiene el Yoyo cuando recorre un bonus especial, no podrá utilizar el Yoyo hasta tanto no se haya terminado la actividad del nuevo bonus.



**LAS BOTAS DE 7 LEGUAS:** dan a Oscar una mayor velocidad y la posibilidad de realizar saltos muy grandes.



**EL ESCUDO:** protege enteramente a Oscar contra todos los monstruos.



**LA CADENA Y LA BOLA:** hacen perder velocidad a Oscar, impidiéndolo saltar y lo hacen muy vulnerable.



**LAS ALAS MAGICAS:** permiten que Oscar vuele!



**LA POCION:** esta mixtura verde hace a Oscar invisible.



**EL RESORTE:** hace que Oscar salte dos veces más alto.



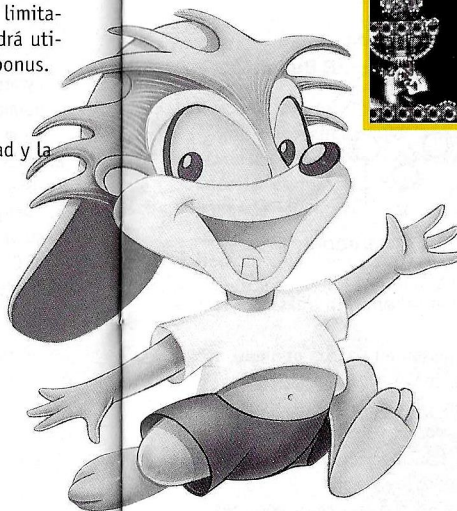
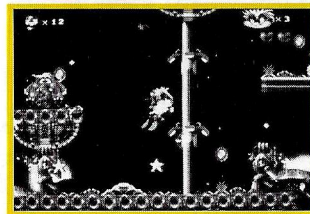
**EL RELOJ:** inmoviliza a todos los monstruos del nivel.

### LAS LETRAS BONUS:

Algunas bobinas de filmes contienen las letras que componen la palabra BONUS. Si Oscar logra obtener las 5 letras, podrá participar en un nivel especial bonus. Durante estos niveles especiales, Oscar debe recoger el máximo de bonus posible y luego encontrar la salida antes de que el tiempo llega a cero. Si no lo logra, entonces pierde todos los bonos encontrados.

### EL GRAN ELEFANTE ROJO

En ciertos niveles, podrá encontrar un gran elefante rojo. Este impresionante personaje no es un enemigo, sino un compañero que nunca olvidará donde se ha cruzado con usted la última vez, para ello, basta con ir a su encuentro. Desaparecerá, memorizando al mismo tiempo su situación. Si usted pierde una vida después de este encuentro, continuará desde el lugar donde cruzó al elefante en el mismo nivel.



## HET SPEL

Oscar, de meest recente legende van het grote witte doek is opgesloten in een bioscoop waar vier verschillende films draaien. De enige manier om te ontsnappen is om elke film te veranderen in een bekroonde productie met de hoogste prijsuitreiking. Hiertoe moet Oscar in elke film binnendringen om een precies aantal verborgen beeldjes te bemachtigen. Alleen als hij alle verborgen «Oscars» zal hebben gevonden, waardoor de vier films in klassieken worden veranderd, kan Oscar de bioscoop uitkomen.

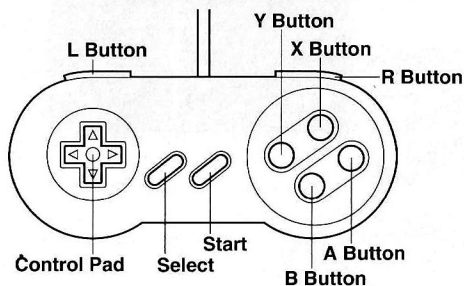
## BEGIN VAN HET SPEL / OPTIES-PAGINA

Op de titelpagina heb je de keuze tussen meteen te beginnen met het spel of de opties-pagina open te slaan om de parameters in te stellen:

Moeilijkheidsgraad: makkelijk, normaal (wordt gekozen als je niet selecteert), of moeilijk.

Muziek en geluid: On (wordt gekozen als je niet selecteert) of Off.

## COMMANDO'S



1. Knoppen L en R: met deze knoppen kun je het scherm van links naar rechts verschuiven waardoor je verder kunt zien.
2. Start-knop: om een pauze in het spel in te lassen en daarna opnieuw op start te drukken om verder te gaan met spelen.
3. Neerwaartse beweging van de multidirectional joy-stick: zorgt ervoor dat Oscar in de bioscoopzaal kan komen als hij precies voor de deur staat.
4. Knop Y: hiermee kan Oscar zijn jojo gooien als hij er één heeft. Je kunt de jojo richten met behulp van de multidirectional joy-stick.
5. Knop B: laat Oscar springen. Een snelle druk op de knop zorgt voor een kleine sprong. Een langer ingedrukt houden zorgt voor een maximum sprong.

## DE BIOSCOOP

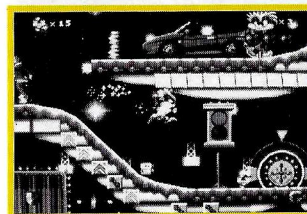
Oscar begint het spel in de hal van de bioscoop, waar zich de 4 ingangen van de bioscoopzalen beginnen. Om in één van de films binnen te komen moet je Oscar voor de deur in kwestie opstellen en vervolgens «naar boven» drukken op de multidirectional joy-stick.

Voordat het spel aanvangt geeft een «clap» het aantal beeldjes aan die je op elk niveau moet vinden



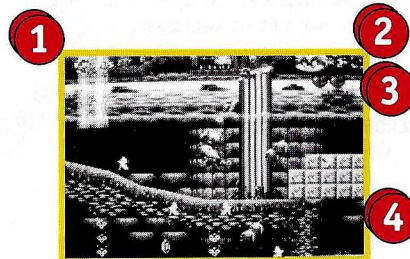
## DE «CLAP»: AAN HET EINDE VAN ELK NIVEAU

Als je alle verborgen beeldjes van een niveau teruggevonden hebt moet je Oscar ook helpen de «Clap» aan het einde terug te vinden. Oscar hoeft deze clap alleen maar aan te raken om direct naar het volgende niveau over te gaan nadat het aantal verkregen bonuspunten zichtbaar is gemaakt. Extra levens worden toegekend als je voldoende bonuspunten hebt verzameld.



## SPEELSCHERM

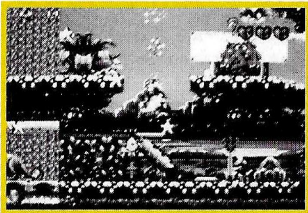
1. «Oscar» beeldjes: het aantal naast het Oscar-symbool in de linker bovenhoek geeft het aantal beeldjes aan dat nog gevonden moet worden.
2. Levens: in de rechter bovenhoek tref je het aantal levens van Oscar aan.
3. Energie: de hartjes geven je de hoeveelheid energie aan waar Oscar in zijn 'lopende' leven over beschikt. Bij elke botsing met een vijand raak je een hartje kwijt. Als Oscar geraakt wordt terwijl hij geen hartje meer heeft verliest hij een leven.
4. De letters van het woord «BONUS» verschijnen hier zodra je ze haalt.



## BONUSPUNTEN

Er zitten bonusvoorwerpen verborgen in de filmspoelen die je tijdens elk niveau moet oppikken. Als Oscar over één van deze filmspoelen komt wordt het verborgen bonusvoorwerp in de lucht geprojecteerd. Oscar moet het dan pakken voordat het het scherm verlaat. Soms komt er geen bonusvoorwerp uit de filmspoel, maar gewoon punten die bij de score worden opgeteld.

**JOJO** Dit is het belangrijkste voorwerp dat Oscar kan oppikken, want hiermee kan hij vijanden uitschakelen en bepaalde muren vernietigen. Druk op knop Y om de jojo te werpen door de gewenste richting aan te geven met de multidirectional joy-stick. Als je de jojo in dezelfde richting als Oscar wilt gooien hoef je alleen maar op knop Y te drukken. Als Oscar een leven verliest, verliest hij tegelijkertijd zijn jojo.



## SPECIALE BONUSSSEN:

Er bestaan meerdere verschillende voorwerpen om op te pikken, en enkele hebben een onmiddellijke werking op Oscar. De uitwerkingen van deze voorwerpen zijn in de tijd gelimiteerd. Als Oscar al een jojo heeft op het moment dat hij een speciale bonus oppakt kan hij de jojo niet meer gebruiken zolang de activiteit van de nieuwe bonus niet is beëindigd.



**ZEVENMIJSLAARZEN:** geven Oscar een grotere snelheid en de mogelijkheid erg grote sprongen te maken.



**SCHILD:** beschermt Oscar volledig tegen alle monsters.



**BAL AAN DE KETENEN:** vertragen Oscar, beletten hem te springen, en maken hem kwetsbaar.



**MAGISCHE VLEUGELS:** kan Oscar mee vliegen !



**TOVERDRANK:** Dit mengsel maakt Oscar onzichtbaar.



**VEER:** Hiermee kan Oscar twee keer zo hoog springen.

**KLOK:** Verlamt alle monsters op het betreffende niveau.

## DE LETTERS BONUS:

Bepaalde filmspoelen bevatten letters die het woord BONUS vormen. Als het Oscar lukt om de 5 letters te krijgen kan hij meedoen aan een speciaal bonusniveau. Tijdens deze speciale niveaus moet Oscar zoveel mogelijk bonuspunten verzamelen om vervolgens de uitgang te vinden voordat de tijd om is. Als het hem niet lukt verliest hij alle verkregen bonuspunten.

## DE GROTE RODE OLIFANT

Op bepaalde niveaus kun je een grote rode olifant tegenkomen. Deze indrukwekkende figuur is geen vijand, maar een goede vriend die nooit zal vergeten waar hij je voor de laatste keer is tegengekomen. Hiervoor hoef je hem alleen maar tegemoet te gaan. Hij verdwijnt, maar onthoudt de plaats waar je je bevond. Als je na deze ontmoeting een leven verliest kun je verdergaan vanaf de plek waar je de olifant op hetzelfde niveau bent tegengekomen.

