



INSTRUCTION MANUAL

THE
OOZE

MEGA DRIVE

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video

game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiele-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele-

beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele-Spiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele-Spiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des

yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attaci o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza,

disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.



STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



- ① SEGA MEGA DRIVE
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr SEGA MEGA DRIVE an wie in der Anleitung beschrieben. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie das Modul in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

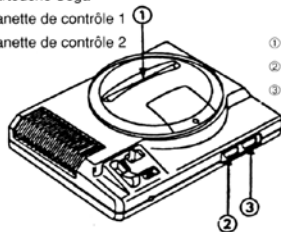
Wichtig: Das richtig vor dem Einschleiben oder Herausnehmen eines Moduls stets ausschalten.

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Système Megadrive Sega de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important: Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2



- ① Cartuccia Sega
- ② Controllo 1
- ③ Controllo 2

INIZIARE

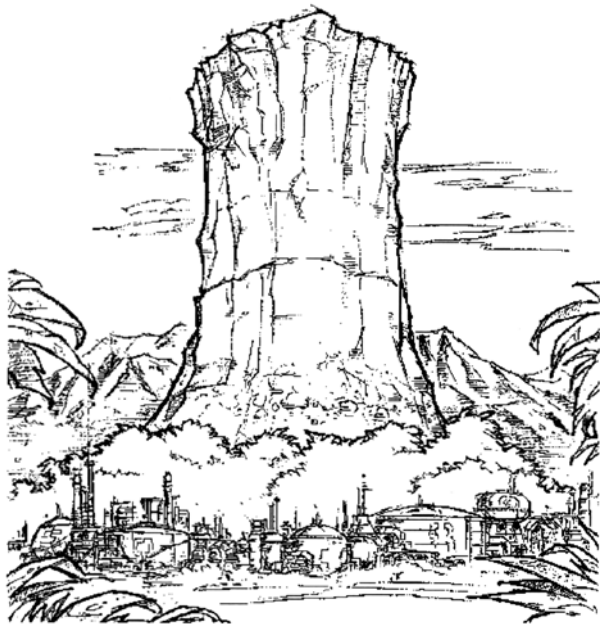
1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Controllo 1.
2. Assicurarasi che l'interruttore sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Accendere l'interruttore. In breve tempo apparirà la schermata del titolo.
4. Se la schermata del titolo non appare, spegnere l'interruttore. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'interruttore.

Important: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia per Mega Drive o quando la si toglie.

CONTENTS

ENGLISH 6
FRANÇAIS 20
DEUTSCH 34
ESPAÑOL 48
NEDERLANDS 62





CONTENTS

Play Controls	7
Setting Game Options	8
The Ooze Is Born	10
Ooze Revenge	12
Ooze Moves	14
Power-Ups	16
The Corporation	17
Ooze Survival	19

PLAY CONTROLS

START

- Begin play
- Pause/resume

BUTTON C

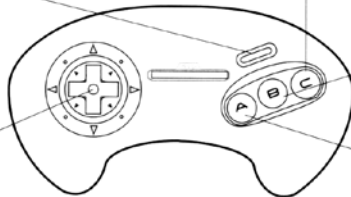
- No action

BUTTON B

- Spit

BUTTON A

- Punch



D-PAD

- Move the Ooze in all directions
- Aim punches and spit attacks



OOZE FLASH —

You can change the button control settings on the Options screen before the game starts. See page 9.



1. When you see **START**, press the **D-Pad right** to get **OPTIONS**, and then press the **Start** button.



2. The Options screen appears. Move the Ooze with the **D-Pad**. Wherever his head goes, his gob-like body follows.

3. Move the Ooze to **SOUND SELECT**. **Left** selects the previous sound, **right** selects the next sound, and **up** replays the sound.

REPLAY SOUND

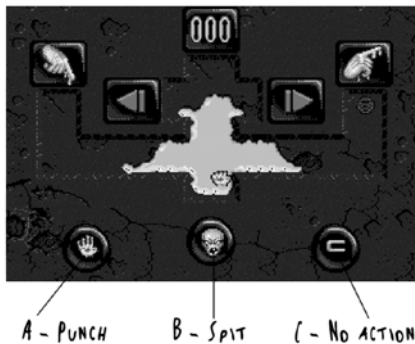
PREVIOUS
SOUND



NEXT
SOUND

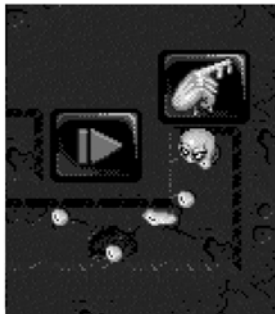


CONTROL SELECT



4. Move the Ooze to CONTROL SELECT. Each time you press the **D-Pad down**, you change the button controls to a different setting. The default controls are shown above.

DOWN THE DRAIN



5. Flush the Ooze down the drain, straight to level 1, the Toxic Dump.



THE OOZE IS BORN



Dr. Caine, research scientist, was becoming very suspicious of certain behind-the-scenes research at The Corporation.

After the plant shut down one evening, he decided to surf through The Corporation's databases. By hacking into one after another of the classified documents, he discovered the awful truth . . .

The Corporation had succeeded in developing a hybrid plague, a disease so dangerous and fast-spreading, it could wipe out humanity in just a few days! Only The Corporation held the

cure. They planned to unleash this pestilence in water supplies around the globe, infecting the entire planet at a single blow. Then, they would extort billions of dollars from world governments to supply the cure!

Suddenly, the office door burst open. Dr. Caine blanched under the swinelike gaze of the Director, backed by two huge thugs. They knew he knew. In a flash, Caine realized he was a goner!

The Director barked an order and the two legbreakers jumped on Caine, pinning him down. The Director reached into his pocket and pulled out the most enormous syringe Caine had ever seen. Its contents glowed a hideous green .



"This won't hurt a bit," hissed the Director as he jammed the needle into the terrified doctor's arm. Caine heard himself screaming as the glowing goo pulsed through his veins . . .

In a nightmare, Caine dreamed he was floating in a hot green sea, made of some kind of thick liquid. When the liquid moved, he moved with it. And when he moved, the liquid followed. It was as if he WAS the liquid. He opened his eyes and stretched up his neck to look around.

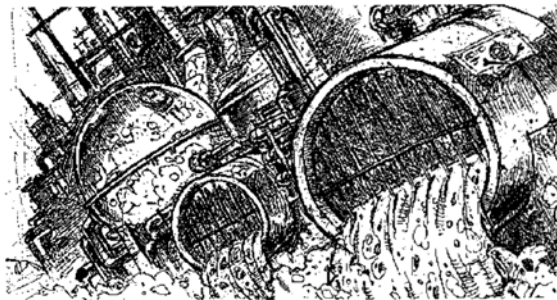
"I'm awake . . . I'm alive . . . what have they done to me? WHAT AM I?"

Caine's body had turned into the toxic green slime that the Director had pumped into his arm. He was positive they had meant to kill him. But something had gone wrong!

Caine had changed into a swirling, oozing monster! As a chilling terror coursed through his gooey being, he also felt a strange power, like the force of a tidal wave.

Caine was enraged! They would pay for this. The Corporation must be destroyed, along with all its goons and mad scientists. The plague must be stopped! And the Director? Caine would save the best for him. When the screaming finally faded away, The Corporation — and the Director — would be nothing but a grease spot. And Caine would regain his humanity, no matter what the cost!

Just this once, the good guy is a slime!

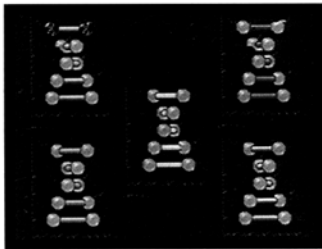


OOZE REVENGE

The last vestiges of Caine's human form are his skull and a fist. The rest of him is green gooey ooze. But even while slushing around looking like a wad of snot, Caine has Revenge with a capital "R" on the brain!

DNA HELIXES

Part of Caine's revenge will be to recover his human form. DNA helixes are scattered around The Corporation sites. These hold Caine's genetic code. You must collect these, while defeating the vile creatures, caustic



substances and scathing equipment you run into.

Every round starts with a DNA HELIX MAP, where these items are stored as you collect them. There are 50 DNA helixes in all at The Corporation, 10 in each site.

OOZE FLASH —

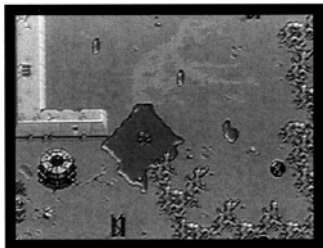
You don't have to collect all the DNA helixes to win the game, but it's more fun if you do.



GAINING & LOSING OOZE

Everything depends on ooze. Caine needs it to stay healthy. The more ooze he has, the better he can fight.

The Corporation is full of tormented mutant creatures who have been twisted and deformed by toxic pollution. Biologic enemies like slugs, rats and disembodied brains give up a blob of ooze when defeated. Always collect these ooze droppings. Each one increases Caine's size. The bigger he is, the more hits he can take without shriveling away.



There's a disadvantage to being big though. Caine loses a spot of ooze whenever he takes a hit. He's always a moving target, so

the larger he is, the easier he is to hit, and the more likely he is to get ripped in half by tanks, flame vents and other diabolical devices.

When the Ooze takes a shot directly to his head, he loses a life. He can also lose a life if he gets too small; then, he just peters away. He starts with only 3 lives, so losing a life is not good. In addition; you have to start the round all over again, or at a waypoint if you've passed one (see page 16).

When all the lives are used up, the game ends and The Corporation spreads its evil plague all over the world!

OOZE FLASH —

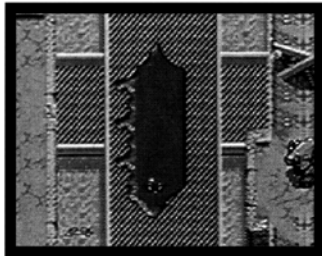
Collect power-ups, including Life caps, that can make your life easier. See page 16 for a list and descriptions.



OOZE MOVES

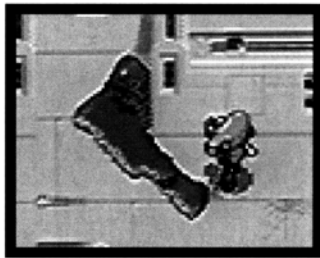
SPREADING OOZE AROUND

- Move the Ooze by pressing the **D-Pad** in the direction you want to go.
- Ooze's head leads, so if it seems that the Ooze is bumping into something instead of going around it, use the **D-Pad** to turn him, and then continue in the direction.



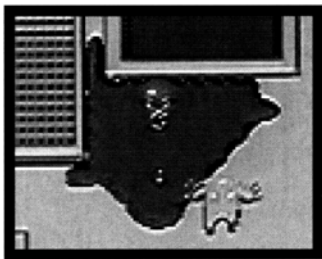
PUNCHING

- The punch is the Ooze's basic attack. It is an extension of his body. Punches can be short-range or long-range attacks.
- Tap the **Punch** button (default **Button A**) + the **D-Pad** in the direction of a foe for a quick, powerful sock to the enemy's solar plexus.
- You can control a punch to go around corners, protecting Ooze's head from attack. Hold down the **Punch** button while guiding the punch with the **D-Pad**. The longer you hold down the **Punch** button, the longer your reach will be. Also, the more ooze you have, the further you can punch.



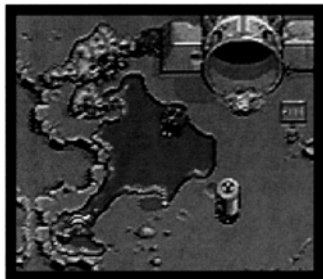
SPITTING

- Hitting your target with a long-range spit wad does twice the amount of damage as a punch. Spit a Hocker of Death by aiming with the **D-Pad** and tapping the **Spit** button (default **Button B**).
- The Ooze loses a piece of himself every time he spits. Keep him healthy by picking up ooze wads from defeated enemies.
- If the Ooze is too small, he won't be able to spit.
- The Ooze can't spit while being damaged by enemy attacks.

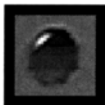


FLIPPING LEVERS

- Flip levers by punching them or flowing around them.
- Levers open doors and turn off destructive machines.



POWER-UPS



Extra Ooze

Ooze keeps you healthy. The more ooze you have, the further the Ooze can punch.



Speed

Go fast. The Ooze turns yellow while he's speedy, orange when the power is running out, and back to green when it's over.



Industrial Strength Toxin

Defeat organic creatures just by touching them. The Ooze turns red while the power lasts, black when the power is running out, and back to green when it's over.



Extra Life

More chances to win.



DNA Helix

Collect all 50 helixes in The Corporation and Caine will regain his humanity.



Waypoint

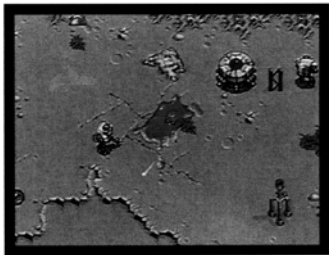
Pass one of these, and you'll be able to restart here after losing a life, instead of at the beginning of the round.



THE CORPORATION

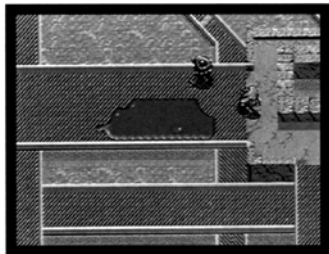
Toxic Dump

Practice your punch on mutant snails while enjoying the screams of pyro-thugs. Remember, the Ooze seeks his own level.



WASTE PLANT

Toxic gas nozzles can waste you in a second, so protect your head. The Ooze doesn't mix well with radioactive sludge. Play broken pipes to your advantage!



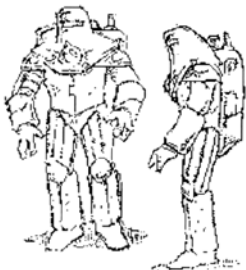
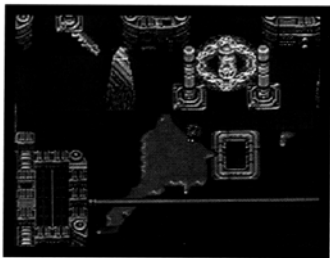
GENETICS LAB

Get here by crawling out of a potty. This is where all those bio-freak mutants are made. Time to flush 'em all. Don't snack on the bombs!



POWER CORE

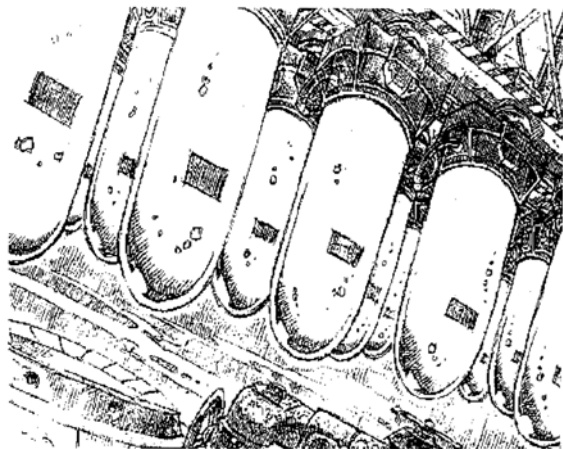
Run, er . . . ooze, through a gauntlet of sentries and tricky switches to conquer the Director's reactor. Sizzling electro-fields, shockbots and ball lightning make you spitting mad!



18

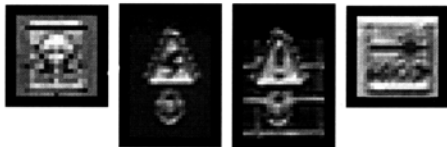
PLAGUE FACTORY

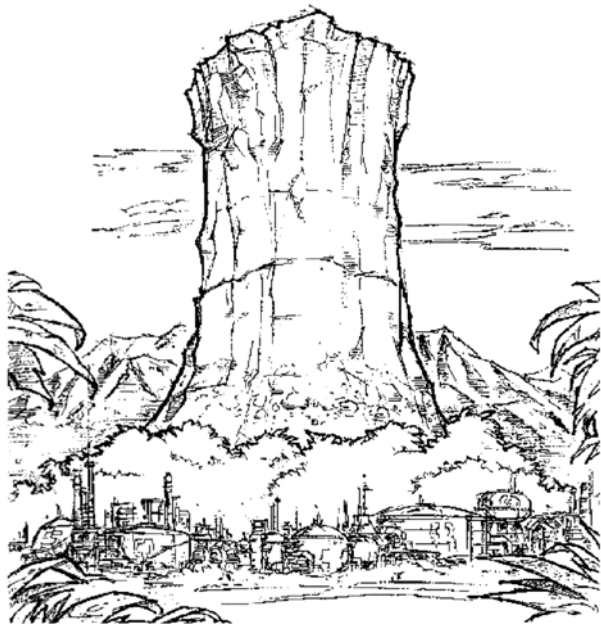
This is where it all comes together . . . or falls apart at the seams!



Ooze Survival

- The Ooze seeks his own level. Don't go down the drain by slipping off ramps, or letting the Ooze get sucked down an incline. Whatever you do don't let his head go down the drain or it'll cost you a life.
- Learn to control your punch and guide it around corners. You'll definitely need this skill in the later rounds.
- Protect your head!
- Explore everything. Sometimes a discovery can make life, such as it is, easier.
- Find the bonus rounds, where the Ooze can catch the lab's mutant rabbits to get more ooze.
- Keep your eyes open for road signs signalling extremely dangerous areas, such as pools of poison or laser fields.





SOMMAIRE

Commandes de jeu	21
Configuration des options	22
Naissance de Ooze	24
Revanche de Ooze	26
Déplacements de Ooze	28
Atouts	30
Compagnie	31
Survie de Ooze	33

COMMANDES DE JEU

DÉPART

- Commencer le jeu
- Pause/reprise

BOUTON C

- Point mort

BOUTON B

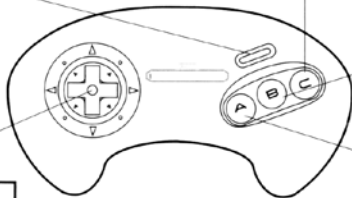
- Crachat

BOUTON A

- Coup (de poing)

PAVÉ-D

- Permet le déplacement de Ooze dans toutes les directions
- Permet de diriger les coups et les crachats



RECOMMANDATION OOZE :

vous pouvez changer le positionnement des boutons de commande sur l'écran des Options avant le démarrage du jeu.

Voir page 23.



CONFIGURATION DES OPTIONS

1. Lorsque vous lisez **START** (départ), appuyez sur le Pavé-D à droite pour afficher le menu **OPTIONS**, puis appuyez sur le bouton **START**.



2. L'écran des Options apparaît. Déplacez Ooze avec le Pavé-D. Où que sa tête aille, son corps suit le déplacement.



3. Déplacez Ooze sur **SOUND SELECT** (sélection du son). **LEFT** (gauche) sélectionne le son précédent, **RIGHT** (droite) sélectionne le son suivant, et **UP** (haut) répète le son.

RÉPÉTITION DU SON

SON
PRÉCÉDENT



SON
SUIVANT

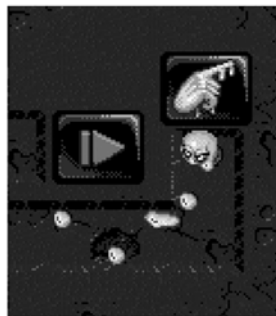
SELECTION DE LA COMMANDE



A-COUP (DE POING) B-CRACHAT (-POINT MORT

4. Déplacez Ooze sur CONTROL SELECT (sélection de commande). Chaque fois que vous appuyez sur le Pavé-D en bas, vous modifiez le positionnement des commandes. Les commandes par défaut sont indiquées ci-dessus.

DANS LA CANALISATION



5. Faites tomber Ooze dans la canalisation, directement au niveau 1, dans la Décharge Toxique.



NAISSANCE DE OOZE



Le docteur Caine, chercheur scientifique, soupçonne que certaines recherches secrètes sont effectuées par la Compagnie.

Un soir, après la fermeture de l'usine, il décide de fouiller dans les dossiers de la Compagnie. En entrant par effraction dans la salle des dossiers secrets, il finit par découvrir

l'horrible vérité...

La Compagnie a réussi à développer une épidémie hybride, une maladie si dangereuse et se répandant si vite qu'elle peut balayer l'humanité en quelques jours ! Seule la Compagnie possède le remède. La Direction va semer cette épidémie dans les canalisations d'eau de tous les pays du monde, infectant ainsi d'un

seul coup la planète entière. Ensuite elle extorquera des milliards de dollars aux gouvernements du monde entier en échange du remède !

Tout à coup, la porte du bureau s'ouvre brutalement. Le docteur Caine pâlit devant le regard haineux que lui jette le Directeur, encadré de ses gardes du corps. Il sait qu'il sait. En un éclair, Caine réalise qu'il est fichu !

Le Directeur hurle un ordre et les deux gardes du corps se jettent sur le docteur et le plaquent au sol. Le Directeur met la main dans sa poche et en sort la plus grosse seringue que Caine ait jamais vue.

Son contenu est d'un vert hideux et brillant...

« Vous ne souffrirez pas », siffle le Directeur en enfonçant l'aiguille dans le bras du docteur



terrifié. Caine s'entend hurler alors que la matière poisseuse et brillante se répand dans ses veines...

Dans un cauchemar, Caine rêve qu'il flotte dans une mer chaude et verte, composée d'un liquide épais et gluant. Lorsque le liquide bouge, le docteur bouge avec lui. Et lorsque le docteur bouge, c'est le liquide qui le suit. C'est comme s'il était lui-même le liquide. Il ouvre les yeux et lève la tête pour regarder autour de lui.

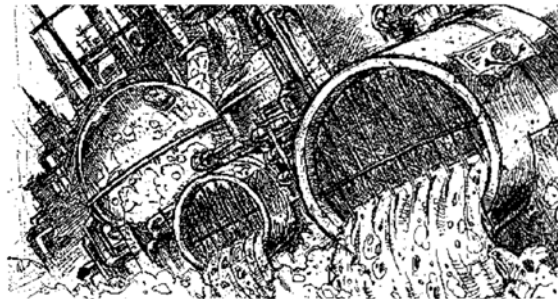
"Je suis réveillé...je suis vivant...que m'ont-ils fait ? QUE SUIS-JE DEvenu ?

Le corps de Caine est devenu la Matière, substance gluante que le Directeur lui a injectée dans le bras. Il est persuadé qu'ils ont essayé de le tuer. Maintenant il sait que quelque chose n'a pas marché !

Caine s'est transformé en un monstre terrifiant et dégoulinant ! Alors qu'une terreur indicible parcourt l'intérieur de son corps, il ressent en même temps une étrange puissance, comme la force d'un raz-de-marée.

Caine est furieux ! Ils le lui paieront. La Compagnie doit être détruite, de même que les meurtriers et les savants fous qu'elle emploie. L'épidémie doit être stoppée ! Et le Directeur ? Caine lui réserve le pire des sorts. Une fois sa vengeance assouvie, la Compagnie et son Directeur ne seront plus qu'une énorme flaque gluante. Et Caine retrouvera son aspect humain, quel qu'en soit le prix !

Cette fois-ci uniquement le gentil est métamorphosé en une substance étrange.

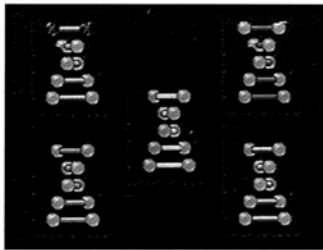


REVANCHE DE OOZE

Les derniers vestiges de la forme humaine de Caine sont son crâne et un poing. Le reste de son corps n'est plus que de la Matière. Mais même s'il est en train de fondre et de se répandre partout, Caine a le mot Revanche avec un grand "R" à l'esprit !

COMPOSANTS ADN

Une partie de la revanche de Caine consiste à retrouver sa forme humaine. Ses composants ADN sont dispersés aux quatre coins de la Compagnie. Ces composants détiennent le code génétique de Caine. Vous devez les récupérer, en éliminant de terrifiantes créatures, des



substances caustiques et des obstacles de toutes sortes.

Chaque partie commence par une carte des composants ADN indiquant où ces derniers sont stockés au fur et à mesure que vous les récupérez. Il existe 50 composants ADN dans la Compagnie, 10 dans chaque site.

RECOMMANDATION OOZE :

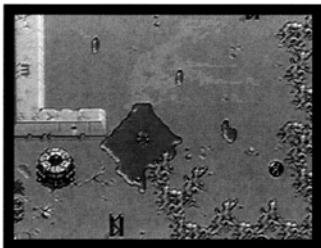
vous n'êtes pas obligé de récupérer tous les composants ADN pour remporter la partie, mais c'est beaucoup plus amusant. REVANCHE DE OOZE



GAINS OU PERTES DE MATIERE

Tout dépend de la Matière. Caine a besoin de rester en bonne santé. Plus il a de Matière, plus il peut se défendre.

La Compagnie est pleine de créatures mutantes tourmentées, tordues et déformées par la pollution. Des ennemis tels que des verts géants, des rats contaminés et des cerveaux rampants perdent des gouttes de Matière lorsqu'ils sont vaincus. Récupérez toujours ces gouttes car chacune augmente la quantité de Matière de Caine. Plus il est grand, plus il peut recevoir de coups sans perdre de vitalité.



Il y a pourtant un inconvénient à ce qu'il soit grand. A chaque

fois que Caine reçoit un coup, il perd une goutte de Matière. Il constitue une cible en mouvement constant ; ainsi plus il est grand, plus il est susceptible de recevoir des coups et d'être détruit par les chars de combat, les lance-flammes et autres engins diaboliques.

Lorsque Ooze reçoit un coup directement dans la tête, il perd une vie. Il peut aussi perdre une vie s'il devient trop petit; dans ce cas il disparaît. Au départ, il ne possède que trois vies. Il est donc dangereux d'en perdre une. De plus, vous devez reprendre la partie depuis le départ, ou alors depuis la dernière passerelle si vous avez la chance d'en avoir passé une (voir page 30).

Une fois toutes les vies épuisées, le jeu est terminé et la Compagnie répand son épidémie dans tous les pays du monde !

RECOMMANDATION OOZE :

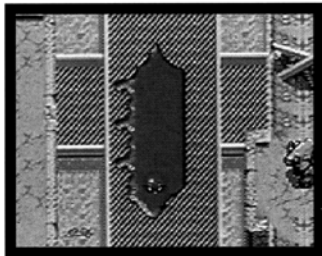
réunissez les atouts, ainsi que les points de vie qui peuvent vous faciliter le jeu. Voir la liste et les descriptions page 30.



DEPLACEMENTS DE OOZE

ETACEMENT

- Déplacez Ooze en appuyant sur le Pavé-D dans la direction souhaitée.
- La tête de Ooze permet de le diriger. Si Ooze entre en collision avec un obstacle au lieu de le contourner, utilisez le Pavé-D pour le diriger autour de l'obstacle, puis continuez dans la même direction.



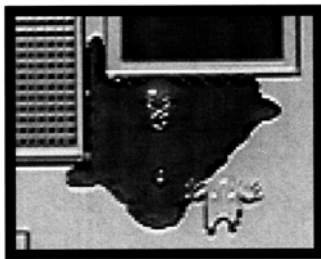
COUPS

- Le coup constitue l'attaque de base de Ooze. Il est une extension de son corps. Les coups peuvent être de courte ou de longue portée.
- Tapez sur le bouton COUP (par défaut le bouton A) et le Pavé-D en direction d'un ennemi pour lui envoyer un coup rapide et puissant dans le plexus solaire.
- Vous pouvez commander un coup de poing dans les angles, en protégeant la tête de Ooze contre toute attaque. Maintenez enfoncé le bouton COUP pendant que vous dirigez le coup avec le Pavé-D. Plus vous maintenez enfoncé le bouton COUP, plus la portée est grande. De même, plus vous avez de Matière, plus la portée du coup est longue.



CRACHATS

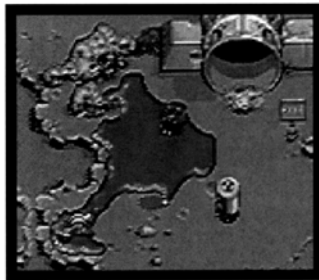
- Vous ferez deux fois plus de dégâts sur votre cible en lançant un Gros crachat plutôt qu'un simple coup de poing. Lancez un "Crachat de la Mort" en visant avec le Pavé-D et en tapant sur le bouton COUP (à défaut sur le bouton B).
- Ooze perd une partie de lui-même à chaque fois qu'il lance un coup. Pour qu'il garde sa vitalité, récupérez de la Matière sur vos ennemis vaincus.
- Si Ooze est trop petit, il ne pourra pas lancer de crachat.



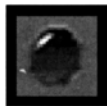
- Si Ooze est attaqué par des ennemis, il ne pourra pas lancer de crachat en même temps.

FAIRE SAUTER LES LEVIERS

- Faites sauter les leviers en tirant dessus ou en dégoulinant dessus.
- Les leviers ouvrent les portes et désactivent les machines destructrices..



ATOUTS



Matière supplémentaire

La Matière vous permet de garder votre vitalité. Plus vous avez de Matière, plus la portée du coup de Ooze est importante.



Vitesse

Soyez rapide. Ooze devient jaune lorsqu'il est rapide, orange quand il perd de sa puissance et il redevient vert lorsque c'est la fin.



Toxine de Vie Industrielle

Éliminez les créatures organiques simplement en les touchant. Ooze devient rouge tant qu'il garde sa vitalité, noir lorsqu'il perd de sa vitalité et vert lorsque c'est la fin.



Vie Supplémentaire

Elles vous donnent plus de chances de gagner.



Composant ADN

Récupérez 50 composants ADN dans la Compagnie et Caine retrouvera son aspect humain.



Passerelle

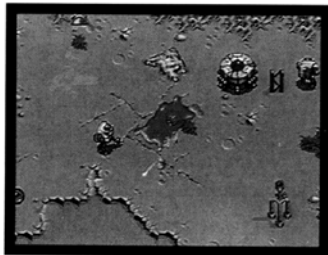
Si vous en passez une, au lieu de recommencer la partie, vous pouvez recommencer à partir de cette même passerelle après avoir perdu une vie.



COMPAGNIE

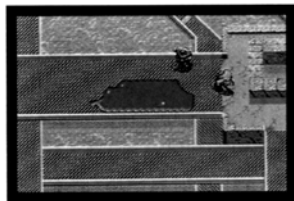
LA DÉCHARGE TOXIQUE

Lancez votre coup sur des escargots mutants tout en appréciant les cris des pyro-tueurs. Souvenez-vous, Ooze essaie de retrouver sa forme.



L'USINE DE TRAITEMENT DE DÉCHETS

Les conduites de gaz toxique peuvent vous atrophier en une seconde, alors protégez votre tête. Ooze ne doit pas toucher les résidus radioactifs. Utilisez les conduits cassés à votre avantage !



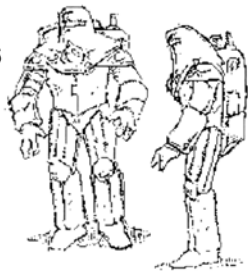
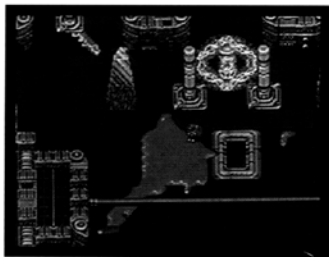
LABORATOIRE DE GÉNÉTIQUE

Après avoir rampé dans un conduit, vous parvenez dans le laboratoire de génétique. C'est ici que la génétique fabrique tous les monstres mutants. Il est temps de tous les éliminer. N'absorberez pas de bombes par erreur !



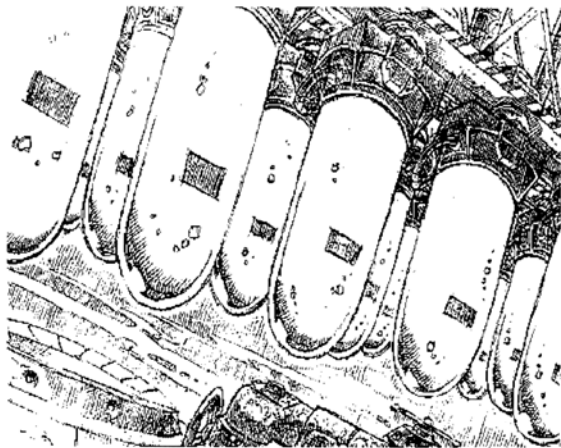
COEUR NUCLEAIRE

Foncez, ou...laissez vous glisser à travers le filet des sentinelles et des commandes piégées pour arriver jusqu'au réacteur du Directeur. Les champs électriques brûlants, les boules de feu et autres obstacles terrifiants vont vous rendre fou !



USINE A FEUX

C'est ici que tout commence...et que tout finit !



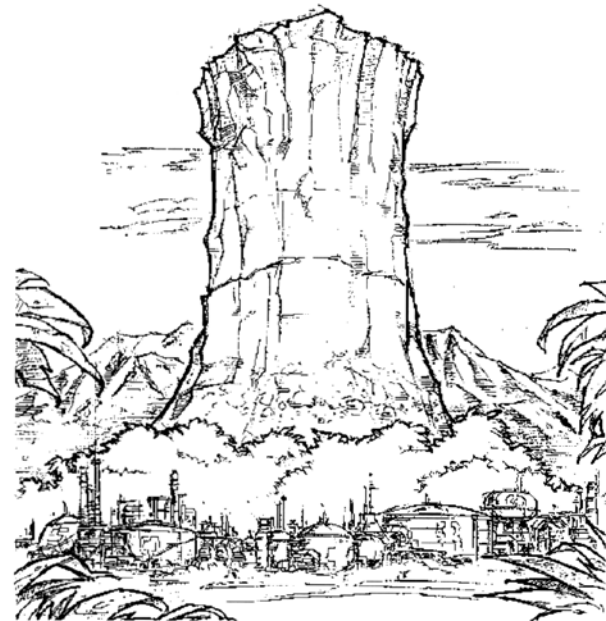
Ooze Survival

- Ooze essaye de retrouver sa forme. Ne descendez pas les conduits en glissant sur les rampes, ou en laissant Ooze se faire aspirer. Quoi que vous fassiez, ne le laissez pas partir la tête la première dans le conduit ou cela vous en coûtera une vie.
- Apprenez à maîtriser vos coups et guidez les autour des angles. Ces acquis vous serviront pour les parties suivantes.
- Protégez votre tête !
- Explorez toutes les possibilités. Il arrive qu'une découverte puisse rendre la vie, et c'est le cas ici, plus facile.
- Disputez des manches spéciales Bonus où Ooze peut attraper les lapins mutants du laboratoire afin d'obtenir plus de Matière.
- Soyez attentif aux panneaux de signalisation indiquant des zones très dangereuses, telles que des flaques de poison ou des champs laser.



INHAFT

Spielsteuerung	35
Bestimmen der Spieloptionen	36
Der Ooze wird geboren	38
Die Rache des Ooze	40
Ooze-Bewegungen	42
Extras	44
Die Firma	45
Als Ooze überleben	47



SPIELSTEUERUNG

START

- Spielbeginn
- Pause/Fortsetzung

D-PAD

- Bewegen des Ooze
- Zielen der Schlag- und Spuckangriffe

TASTE C

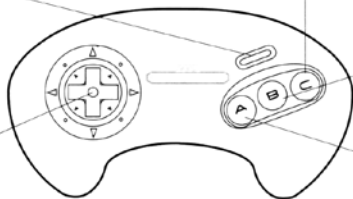
- Keine Aktion

TASTE B

- Spucken

TASTE A

- Schlagen



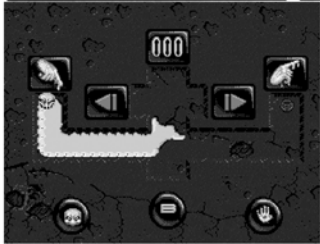
OOZE-INFO —

Sie können die Tastenbelegung vor Spielbeginn auf dem Auswahlbildschirm einstellen. (Siehe Seite 37.)



BESTIMMEN DER SPIELOPTIONEN

1. Wenn Sie START sehen, drücken Sie das **Steuerkreuz** nach **rechts**, um die **OPTIONEN** aufzurufen. Drücken Sie anschließend die **START**-Taste.



2. Der Auswahlbildschirm erscheint. Bewegen Sie den Ooze mit dem **Steuerkreuz**. Wo immer sein Kopf sich hinbewegt, folgt sein Körper.

3. Bewegen Sie den Ooze auf **SOUND SELECT**. Durch Drücken des Steuerkreuzes nach **links** wählen Sie das vorherige Geräusch, wiederholt **rechts** wählen Sie das nächste Geräusch. Wenn Sie das Steuerkreuz **hoch** drücken, wird das Geräusch wiederholt.

GERÄUSCHWIEDERHOLUNG

VORHERIGES
GERÄUSCH



NÄCHSTES
GERÄUSCH



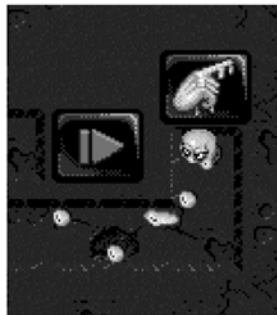
WAHL DER STEUERUNG



A - SCHLAGEN B - SPUCKEN C - KEINE AKTION

4. Bewegen Sie den Ooze auf WAHL DER STEUERUNG. Jedesmal, wenn Sie das **Steuerkreuz** nach **unten** drücken, wählen Sie eine neue Tastenbelegung. Die Standardeinstellung ist oben zu sehen.

IN DEN GULLY



5. Spülen Sie den Ooze in den Gully, direkt zum 1. Abschnitt, der Giftmüllhalde.



DER OOZE WIRD GEBOREN



Wissenschaftler Dr. Caine wurde wegen bestimmter, geheimgehaltener Forschungsvorhaben der Firma mißtrauisch.

Als das Werk eines Abends stillgelegt wurde, beschloß er, durch die Datenbank der Firma zu surfen. Er knackte den Code eines

Geheimdokuments nach dem anderen und entdeckte die schreckliche Wahrheit...

Der Firma war es gelungen, eine hybride Seuche zu entwickeln, eine Krankheit, die so gefährlich und ansteckend war, daß die Menschheit in wenigen Tagen dahingerafft werden konnte! Nur die Firma hatte ein Gegenmittel. Sie plante, diese Seuche mit

Hilfe der Wasserversorgung in der Welt zu verbreiten und den gesamten Planeten mit einem Schlag zu verseuchen. Dann wollte sie das Gegenmittel anbieten und Milliarden Dollar von den Regierungen der Erde erpressen.

Plötzlich flog die Bürotür auf. Dr. Caine erbleichte unter dem stechenden Schweinsblick des Direktors, neben dem zwei riesige Schläger standen. Sie wußten, daß er im Bild war. Blitzartig erkannte Caine, daß dies seinen Tod bedeutete.

Der Direktor bellte einen Befehl, und die beiden Knochenbrecher sprangen auf Caine los und drückten ihn zu Boden. Der Direktor griff in seine Tasche und zog die riesigste Spritze heraus, die Caine je gesehen hatte. Sie enthielt ein gemein leuchtendes grünes Zeug...



“Es wird kein bißchen weh tun“, stieß der Direktor hervor, als er die Nadel in den Arm des verängstigten Doktors stach. Caine hörte sich schreien, als das leuchtende Zeug durch seine Adern strömte...

Caine hatte einen Alptraum. Er trieb in einem heißen, grünen Meer in genau dieser dicken Flüssigkeit. Wenn die Flüssigkeit sich bewegte, wurde er mitgerissen. Und wenn er sich bewegte, wogte die Flüssigkeit mit. Es fühlte sich an, als ob er die Flüssigkeit sei. Er öffnete seine Augen und streckte den Hals, um sich umzuschauen.

“Ich bin wach...ich bin am Leben... was haben sie mit mir gemacht? WAS BIN ICH?“

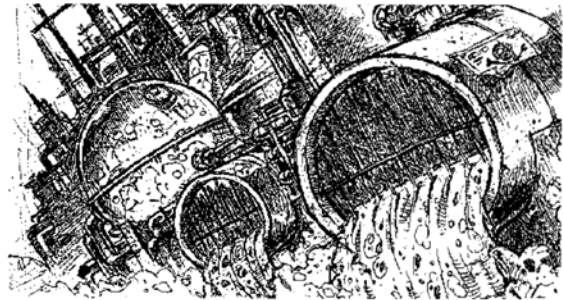
Caines Körper hatte sich in den giftigen grünen Schleim verwandelt, den der Direktor ihm in den Arm gespritzt hatte! Er war sicher, daß sie ihn töten hatten wollen. Aber irgendetwas war schiefgelaufen.

Caine war zu einem strudelnden, sickernden Monster geworden! Während kalte Angst sein schleimiges Wesen durchströmte, fühlte er gleichzeitig eine merkwürdige Stärke, wie die Kraft einer Flutwelle.

Caine raste vor Wut! Dafür würden sie büßen müssen. Die

Firma mußte zerstört werden, mit all ihren Idioten und verrückten Wissenschaftlern. Der Ausbruch der Seuche mußte verhindert werden! Und der Direktor? Ihm wollte Caine das Beste angedeihen lassen. Wenn er mit seiner Rache fertig war, würde von der Firma und dem Direktor nur ein grüner Fettfleck übrig sein. Und Caine würde seine menschliche Gestalt wiedererlangen - egal, um welchen Preis!

Diesmal ist der Held ein Schleimer!

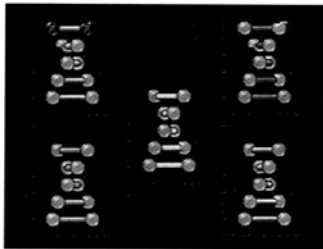


DIE RACHE DES OOZE

Die letzten Überbleibsel von Caines menschlicher Form sind sein Kopf und eine Faust. Der Rest ist grüner, klebriger Schleim. Doch auch, wenn er herumschleimt, hat Caine nur Rache im Kopf - und zwar großgeschrieben.

DNS-HELIX

Teil der Rache Caines wird es sein, seine menschliche Form zurückzugewinnen. DNS-Helixe sind über alle Bereiche der Firma verstreut. Sie enthalten Caines genetischen Code. Sie müssen sie sammeln und gleichzeitig üble



Geschöpfe besiegen, sowie Ätzstoffe und gemeine Fallen überwinden, auf die Sie treffen.

Jede Runde beginnt mit einer DNS-HELIX-KARTE, die zeigt, wo die Helixe gelagert sind. Es gibt 50 DNS-Helixe in der Firma, 10 in jedem Bereich.

OOZE-INFO —

Sie brauchen nicht alle DNS-Helixe an sich gebracht zu haben, um das Spiel zu gewinnen. Es macht aber mehr Spaß, wenn Sie es tun.

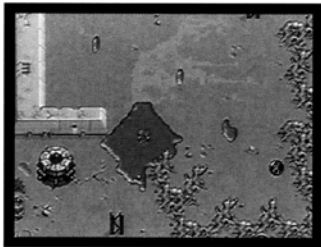


OOZE FINDEN & VERZIEREN

Alles hängt vom Ooze ab. Caine braucht es, um gesund zu bleiben. Je mehr Ooze er hat, desto besser kann er kämpfen.

Die Firma ist voller gequälter, mutierter Geschöpfe, die durch Giftschmutz mißgestaltet und entstellt sind. Gegner wie Schnecken, Ratten und körperlose Hirne geben bei ihrer Niederlage etwas Ooze ab. Sammeln Sie diese Oozekleckse stets. Mit jedem Tropfen wird Caine größer. Je größer er ist, desto mehr Schläge kann er einstecken, ohne zu schrumpfen.

Es hat einen Nachteil, groß zu sein: Caine verliert etwas Ooze, wann immer ihn ein Schlag trifft. Er ist stets ein bewegliches Ziel. Je größer er ist, desto leichter ist er zu treffen, und umso wahrscheinlicher wird



es, daß er durch Panzer, Flammenwerfer und andere Schreckensgeräte in Stücke gerissen wird.

Wenn der Ooze direkt am Kopf getroffen wird, verliert er einen Versuch. Er kann auch einen Versuch verlieren, wenn er zu klein wird: Dann schrumpft er einfach weg. Der Ooze beginnt mit nur drei Versuchen. Einen Versuch zu verlieren ist also nichts Gutes. Außerdem müssen Sie die Runde wieder von vorne beginnen oder an einem Wegepunkt wieder aufnehmen falls Sie an einem vorbeigekommen sind (siehe Seite 44).

Wenn alle Versuche aufgebraucht sind, endet das Spiel, und die Firma verbreitet ihre böse Seuche in der ganzen Welt.

OOZE-INFO —

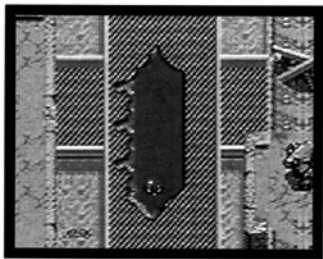
Sammeln Sie Extras wie die Zusatzversuche, die Ihr Leben erleichtern. (Siehe Seite 44 - Liste und Beschreibung.)



Ooze-BEWEGUNGEN

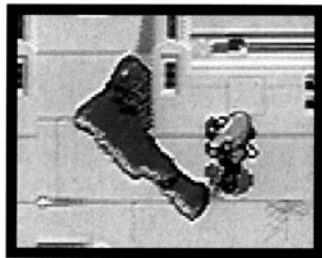
Ooze HERÜMFahren

- Bewegen Sie den Ooze, indem Sie das **Steuerkreuz** in die Richtung drücken, in die er sich bewegen soll.
- Oozes Kopf geht voran. Wenn es also aussieht, als ob Ooze gegen etwas stößt, anstatt sich darum herum zu bewegen, benutzen Sie das **Steuerkreuz**, um ihn um das Hindernis zu führen und dann weiter in seine Richtung zu bewegen.



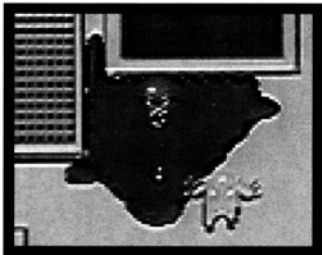
SCHLAGEN

- Der Schlag ist der grundlegende Angriff des Ooze. Er ist eine Ausdehnung seines Körpers. Schläge können aus kurzer und langer Entfernung geführt werden.
- Drücken Sie die Schlag-Taste (Standard-Taste **A**) + das **Steuerkreuz** in die Richtung des Gegners, um einen kurzen, kraftvollen Schlag auf seinen Oberbauch auszuführen.
- Sie können einen Schlag auch um eine Ecke lenken und so den Kopf des Ooze vor Angriffen schützen. Halten Sie die **Schlag**-Taste gedrückt und lenken Sie den Schlag mit dem **Steuerkreuz**. Je länger Sie die **Schlag**-Taste gedrückt halten, desto größer die Reichweite. Und je mehr Ooze Sie haben, desto weiter können Sie schlagen.



SPUCKEN

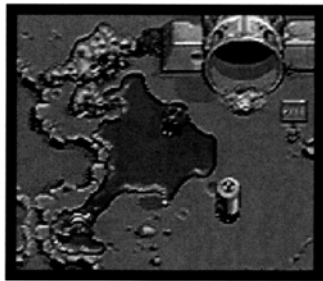
- Wenn Sie Ihr Ziel aus großer Entfernung mit einem Spuckangriff treffen, richtet der zweimal soviel Schaden an wie ein Schlag.
Spucken Sie einen Todesbrocken, indem Sie mit dem Steuerkreuz zielen und die Spuck-Taste (Standard-Taste B) drücken.
- Der Ooze verliert jedesmal, wenn er spuckt, ein Stück seiner selbst. Halten Sie ihn gesund, indem Sie Oozekleckse von besiegten Gegnern einsammeln.
- Wenn der Ooze zu klein ist, kann er nicht spucken.



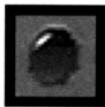
- Der Ooze kann nicht spucken, wenn er gerade durch gegnerische Angriffe verletzt wird.

HEBEL DRÜCKEN

- Sie drücken Hebel, indem Sie sie schlagen oder um sie herumfließen.
- Hebel öffnen Türen und schalten tödliche Maschinen aus.



EXTRAS



Extra-Ooze

Ooze hält Sie gesund. Je mehr Ooze Sie haben, desto weiter kann der Ooze schlagen.



Tempo

Schnellgang. Der Ooze wird gelb, wenn er in Eile ist. Er färbt sich orange, wenn ihn die Energie verläßt, und grün, wenn der Geschwindigkeitsrausch vorbei ist.



Supergift

Besiegen Sie organische Geschöpfe einfach durch Berühren. Der Ooze wird rot, solange die Energie anhält, schwarz, wenn ihn die Energie verläßt und wieder grün, wenn der Giftschub erschöpft ist.



Zusatzversuch

Mehr Chancen, zu gewinnen.



DNS-Helix

Sammeln Sie alle 50 Helixe in der Firma, und Caine wird wieder zum Menschen.



Wegepunkt

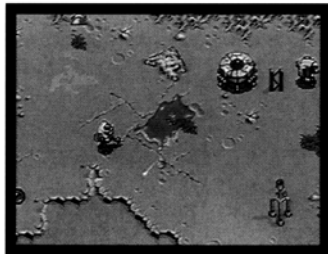
Wenn Sie einen solchen Punkt passieren, können Sie nach Verlust eines Versuches dort wieder anfangen, anstatt zu Beginn des Abschnitts.



DIE FIRMA

GIFMÜLLHALDE

Trainieren Sie Ihren Schlag an mutierten Schnecken, während Sie sich an den Schreien der Pyro-Gangster ergötzen. Denken Sie daran, daß der Ooze seine eigene Ebene wählt.

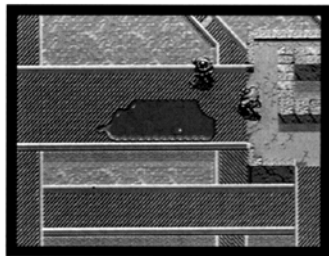


ENTSORGUNGSWERK

Giftgas kann Sie in einer Sekunde ausschalten. Schützen Sie also Ihren Kopf. Der Ooze fühlt sich in Gesellschaft radioaktiven Schlamms nicht wohl. Veranlassen Sie zu Ihrem Vorteil 'mal Rohrbruch.

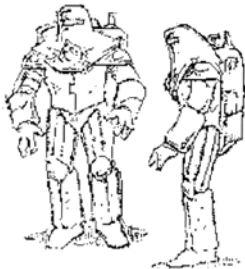
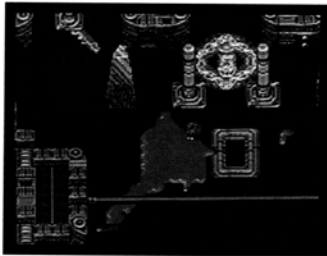
GEN-LABOR

Kommen Sie hierher, indem Sie aus einem Nachtopf kriechen. Dies ist der Ort, an dem die verrückten Bio-Mutanten gezüchtet werden. Es ist an der Zeit, sie alle wegzuspülen. Nicht von den Bomben kosten!



REAKTOR

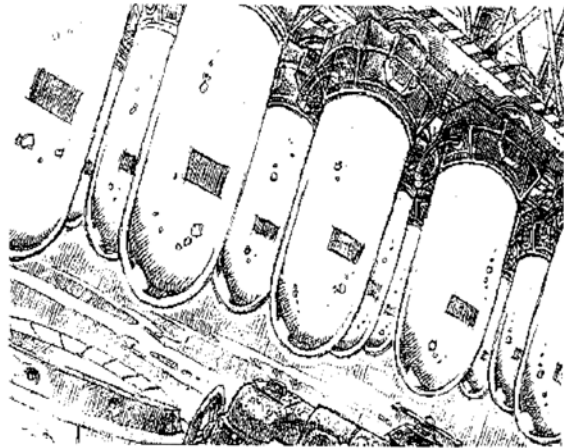
Machen Sie einen Spießbrutenlauf, pardon: ein Spießbrutenfließen an Wachposten und schwierigen Schaltern vorbei, um den Reaktor des Direktors zu erobern. Zischende Elektrofelder, Blitzschläge und Kugelblitze lassen Sie vor Wut geifern.



46

SEUCHENFABRIK

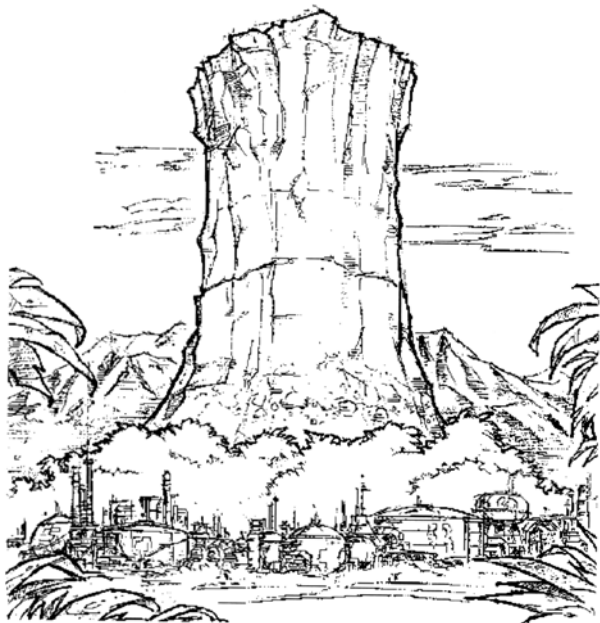
Hier findet alles sein gutes oder schlechtes Ende...



ALS OOZE UBERLEBEN

- Der Ooze sucht sich seine eigene Ebene. Fallen Sie nicht in den Gully, indem Sie von Rampen gleiten, und lassen Sie den Ooze bei abfallendem Gelände nicht in einen Sog geraten. Sein Kopf darf nicht in den Gully geraten, sonst ist ein Versuch verloren.
- Lernen Sie, Ihren Schlag anzubringen und ihn um Ecken zu steuern. Sie werden diese Fähigkeit in den späteren Abschnitten brauchen.
- Schützen Sie Ihren Kopf!
- Erkunden Sie alles. Manchmal kann eine Entdeckung das Leben, was immer es einem bedeutet, erleichtern.
- Finden Sie die Bonusrunden, in denen der Ooze mutierte Kaninchen aus dem Labor fangen kann, um mehr Ooze zu bekommen.
- Halten Sie nach Straßenschildern Ausschau, die vor besonders gefährlichen Bereichen wie Giftteichen oder Laserfeldern warnen.





INDICE

Controles del juego	49
Configuración de las opciones del juego	50
Ooze acaba de nacer	52
La venganza de Ooze	54
Ooze se mueve	56
Bonificaciones	58
La Corporación	59
La supervivencia de Ooze	61

CONTROLES DEL JUEGO

INICIO

- Comienzo del juego
- Pausa/reinicio

BOTÓN C

- Ninguna acción

BOTÓN B

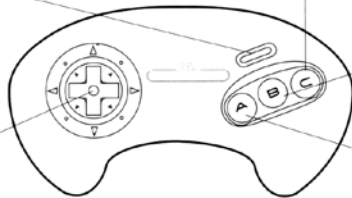
- Escupitajo

BOTÓN A

- Puñetazo

BOTÓN DIRECCIONAL

- Mueve a Ooze en todas direcciones
- Dirige los puñetazos y los escupitajos



CONSEJO DE OOZE

Puedes cambiar la configuración de los botones de control en la pantalla de opciones antes de empezar el juego. Consulta la página 51.



CONFIGURACION DE LAS OPCIONES DEL JUEGO

1. Cuando veas **START** (Inicio), pulsa a la **derecha en el Botón Direccional** para obtener las **OPCIONES** y, a continuación, pulsa el botón Inicio.



2. Aparecerá la pantalla **Options (Opciones)**. Mueve a Ooze con el **Botón Direccional**. Donde quiera que vaya su cabeza, su cuerpo le seguirá.

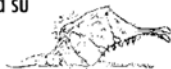
3. Mueve a Ooze hasta **SOUND SELECT (Selección de sonido)**. La opción **izquierda** selecciona el sonido anterior, la derecha el siguiente sonido y la **superior** reproduce el sonido.

SONIDO ANTERIOR

REPRODUCIR
SONIDO



SIGUIENTE
SONIDO



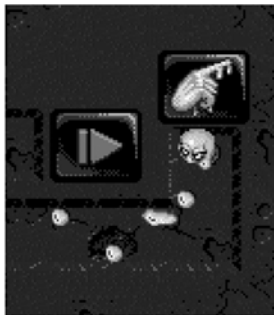
SELECCION DE CONTROL



BOTON A-PUNETAZO BOTON B-ESCUPITAJO BOTON (-NINGUNA ACCION

4. Mueve a Ooze hasta **CONTROL SELECT (Selección de control)**. Cada vez que pulses el **Botón Direccional**, cambiará la configuración de los botones de control. La configuración predeterminada es la que se muestra en la ilustración anterior.

AL DESAGUE



5. Échalo por el desagüe, directamente hasta el nivel 1, el Vertedero tóxico.



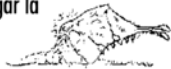
OOZE ACABA DE NACER



El doctor Caine, científico investigador, estaba empezando a sospechar de ciertas investigaciones llevadas a escondidas en la Corporación.

Una noche, tras el cierre de la planta, decidió husmear en las bases de datos de la Corporación. Tras examinar los documentos clasificados uno tras otro, descubrió la horrible verdad...

La Corporación había logrado desarrollar una enfermedad híbrida, una peligrosa plaga capaz de hacer desaparecer la vida humana de la faz de la Tierra en tan sólo unos días. Sólo la Corporación poseía el antídoto. Tenían planeado verter esta pestilencia en las reservas acuíferas, por todo el planeta para propagar la



infección. Tras esto, pensaban chantajear a los gobiernos de todo el mundo pidiéndoles billones de dólares a cambio del remedio de la enfermedad.

De repente, la puerta de la oficina se abrió de golpe. El doctor Caine palideció bajo la repugnante mirada del Director, escoltado por dos de sus enormes secuaces. Sabían que los habían descubierto. Caine se dio cuenta al instante de que estaba perdido.

El Director rugió una orden y los matones se avalanzaron sobre Caine. El Director sacó de su bolsillo la jeringa más enorme que Caine había visto nunca. Su contenido era de un repulsivo verde brillante...



“No te dolerá lo más mínimo”, susurró el Director mientras metía la aguja en el brazo del aterrorizado doctor. Caine podía oír sus propios gritos mientras el fango pegajoso se iba introduciendo por sus venas...

Como en una pesadilla, Caine soñó que estaba flotando en un mar de líquido espeso, verde y caliente. Cuando el líquido se movía, él lo hacía al mismo tiempo y cuando él se movía, el líquido le seguía. Era como si Él fuera el líquido. Abrió los ojos y estiró el cuello para echar un vistazo alrededor.

“Estoy despierto... estoy vivo... ¿qué me han hecho? ¿QUÉ SOY?”

El cuerpo de Caine se había convertido en el fango tóxico de color verde que el Director le había inyectado en las venas. Estaba seguro de que habían intentado matarle pero algo había salido mal.

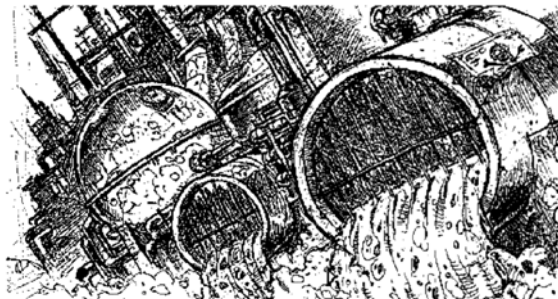
Caine se había transformado en un monstruo de fango y cieno. A la vez que un terror espeluznante recorría todo su ser de



sustancia pegajosa, sintió un extraño poder, como la fuerza de un maremoto.

Caine estaba enfurecido y se lo haría pagar caro. La Corporación debía ser destruida junto con todos sus monstruos y científicos chalados. Había que detener la plaga. ¿Y el director? Caine le reservaría lo mejor. Cuando todo acabara, de la Corporación y el Director no quedaría nada más que una mancha grasienta. Y Caine recobraría su forma humana, costara lo que costara.

¡Sólo por esta vez “el bueno” es un monstruo!

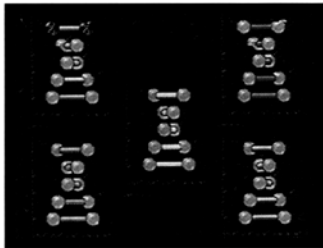


LA VENGANZA DE OOZE

Los últimos vestigios de la forma humana de Caine son el cráneo y un puño. El resto no es más que un lodo pegajoso de color verde. Pero hasta cuando se arrastra salpicando a su alrededor, Caine tiene una "V" mayúscula escrita en el cerebro.

HÉLICES DE ADN

Parte de la venganza de Caine será recobrar la forma humana. Las hélices de ADN con los códigos genéticos de Caine están desparramadas por toda la Corporación. Deberá recuperarlas quitando de en medio a las repugnantes criaturas, sustancias cáusticas y

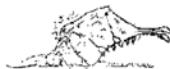


otros materiales con los que se encuentre.

Cada pantalla empieza con un MAPA DE HÉLICES DE ADN en donde se van almacenando según las recupera. Hay 50 hélices de ADN en la Corporación, 10 en cada lugar.

CONSEJO DE OOZE

No hace falta recuperar todas las hélices de ADN para ganar el juego, pero si lo haces será mucho más divertido.

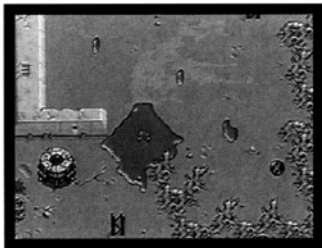


PERDIDA Y RECUPERACION DE FANGO

El fango es vital para Caine. Cuanto más tenga, más fuerza tendrá para luchar.

La Corporación está repleta de criaturas mutantes y atormentadas a las que han deformado con sustancias tóxicas.

Enemigos como las babosas, las ratas y los cerebros incorpóreos despiden pequeñas cantidades de lodo al ser vencidos, lodo que Caine podrá recoger y así aumentar de tamaño. Cuanto más grande sea, más golpes aguantará.



El ser grande conlleva una desventaja: Caine pierde parte de su fango cada vez que recibe un golpe. Es un blanco móvil, por lo que

cuanto más grande sea, más fácil será golpearlo y más posibilidades tendrá de que un tanque, una llamarada u otros artilugios diabólicos lo partan por la mitad

Cuando Ooze recibe un golpe directamente en la cabeza, pierde una vida; lo mismo ocurre si se hace demasiado pequeño y, entonces, desaparece. Ooze solo cuenta con 3 vidas, por lo que deberás hacer todo lo posible para que no pierda ninguna de ellas. En caso de perder las 3 vidas, Ooze deberá empezar desde el inicio o desde el Punto de Partida (consulta la página 58).

Cuando se han agotado todas las vidas, el juego acaba y la Corporación propaga la plaga infernal por todo el mundo.

CONSEJO DE OOZE

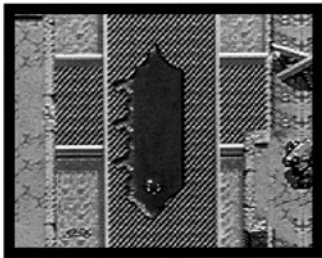
Recoje las bonificaciones que pueden hacerte la vida más fácil. En la página 58 encontrarás una lista y las descripciones. OOZE SE MUEVE



OOZE SE MUEVE

OOZE SE MUEVE EN TODAS DIRECCIONES

- Mueve a Ooze pulsando el **Botón Direccional** en la dirección en la que deseas desplazarte.
- La cabeza de Ooze es la que lo guía, así que si ves que se va a estrellar contra algo, utiliza el **Botón Direccional** para hacer que lo rodee y, a continuación, seguir su dirección.



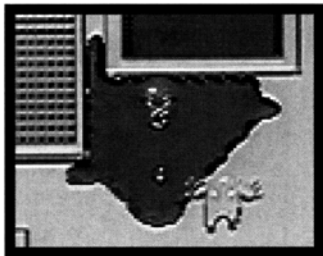
PUNETAZOS

- Éste es el ataque básico de Ooze. Es una extensión de su cuerpo. Los puñetazos pueden ser ataques de corto o de largo alcance
- Pulsa el botón de **Puñetazo** (por defecto el **Botón A**) y el **Botón Direccional** en la dirección de un enemigo para asestarle un rápido y contundente golpe en la boca del estómago.
- Puedes hacer que los puñetazos den la vuelta a las esquinas, protegiendo la cabeza de Ooze. Mantén pulsado el botón de **Puñetazo** mientras lo diriges con el **Botón Direccional**. Cuanto más tiempo tengas pulsado el botón, mayor será el alcance. Además, cuanto más fango tenga Ooze, más lejos podrás golpear.



ESCUPITAJOS

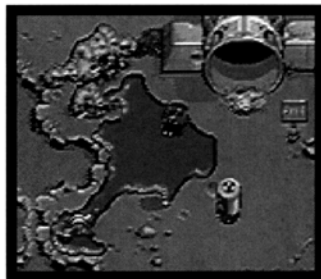
- Si das en el blanco con un escupitajo de largo alcance, ocasionas el doble de daño que con un puñetazo. Para soltar un lapo mortal, apunta con el **Botón Direccional** y pulsa el botón de **Escupitajo** (por defecto el **Botón B**).
- Ooze pierde parte de sí mismo cada vez que escupe. Mantenlo en forma recogiendo el fango de los enemigos vencidos.



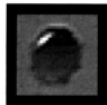
- Si Ooze es demasiado pequeño, no tendrá fuerza para escupir.
- Ooze no puede escupir si está herido debido a los ataques enemigos.

PALANCAS

- Mueve las palancas golpeándolas o pasando alrededor.
- Las palancas abren puertas y desconectan máquinas destructoras.



BONIFICACIONES



Fango extra

El fango es una fuente de salud. Cuanto más tengas, más fuerte podrá golpear Ooze.



Velocidad

Acelera. Ooze se vuelve amarillo cuando va rápido, naranja cuando se está quedando sin velocidad y verde cuando ya no le queda nada.



Toxina industrial

Derrota a las criaturas orgánicas con sólo tocarlas. Ooze está rojo mientras le queda energía, negro cuando se le está agotando y otra vez verde cuando se le ha agotado.



Vida extra

Más posibilidades de ganar.



Hélice de ADN

Recupera las 50 hélices repartidas por la Corporación y Caine recuperará su forma humana.



Punto de partida

Si pasas uno de estos puntos podrás empezar desde aquí después de perder una vida, en lugar de empezar al comienzo de la pantalla.



LA CORPORACION

VERTEDERO TOXICO

Practica los puñetazos



con los
caracoles
mutantes
mientras te

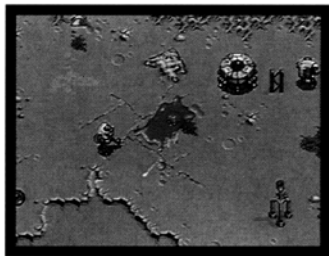
lo pasas en

grande con los

gritos de los

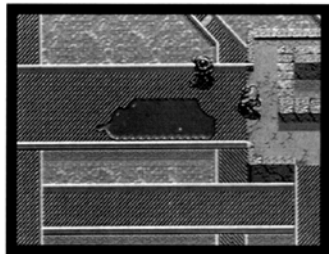
piromatones. Recuerda

que Ooze busca su propio nivel.



PLANTA RESIDUAL

Los chorros de gas tóxico pueden eliminarte en un segundo, así que protégete la cabeza. Ooze no combina bien con el lodo radioactivo. Aprovechate de las tuberías rotas.



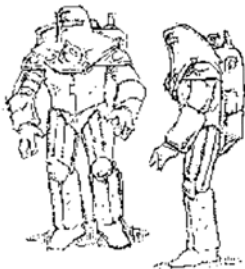
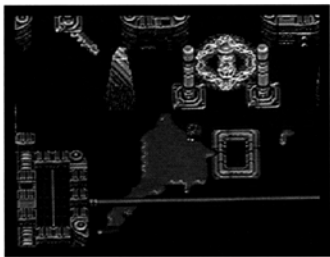
LABORATORIO DE GENÉTICA

Arrástrate hasta aquí desde el orinal. En este lugar es donde se crean todos los mutantes biotarados. Es hora de deshacerse de ellos. Cuidado, no te zamper las bombas.



CENTRO DE ENERGIA

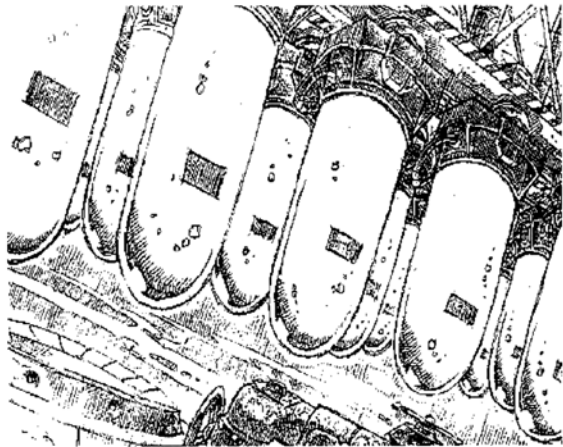
Corre, bueno... enfárgate, a través de una serie de centinelas y complicados enchufes para alcanzar el reactor del director. Campos eléctricos chispeantes, bolas relámpago y otras impactantes sorpresas te harán escupir como loco.



60

FABRICA DE PLAGAS

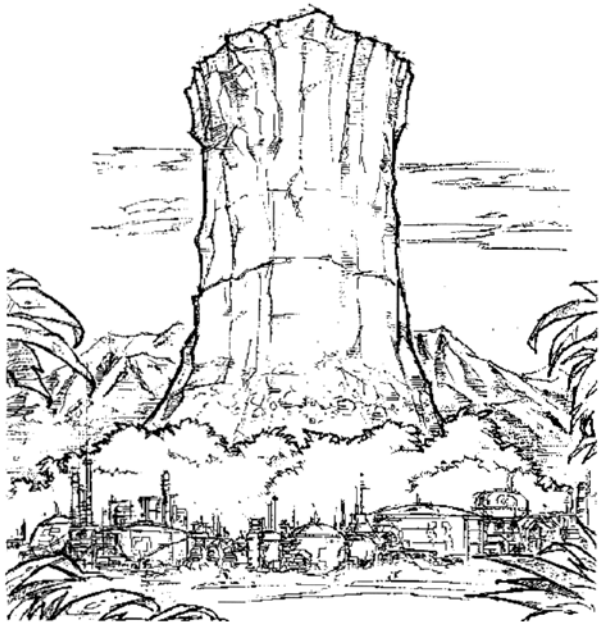
Aquí es donde todo se hace... o se deshace, según se mire.



LA SUPERVIVENCIA DE OOZE

- Ooze busca su propio nivel. No permitas que resbale y se lo traguen los desagües. Si su cabeza entra en un desagüe, le costará la vida.
- Aprende a controlar los puñetazos y dirígelos para que doblen las esquinas. Es una técnica imprescindible para jugar en las últimas pantallas.
- Protéjele la cabeza.
- Explora todos los rincones. Hay cosas ocultas que pueden simplificarte la vida.
- Encuentra las fases de bonos, en las que Ooze puede atrapar a los conejos mutantes del laboratorio para conseguir más fango.
- Mantén los ojos bien abiertos para encontrar las señales que indican áreas súmamente peligrosas, como las piscinas de veneno o los campos de láser.





CONTENTS

Spelbesturing	63
Setting Game Options	65
Wrak van den Ooze	66
Ooze Bewegingen	68
Opkickers	70
De Corporatie	71

SPEELBESTURING

STARTTOETS

- Spel beginnen
- Pauzeren/hervatten

TOETS C

- Geen actie

TOETS B

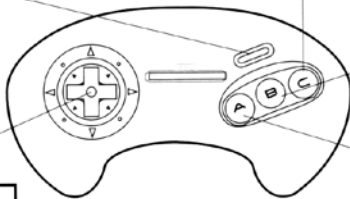
- Spugen

TOETS A

- Stompen

RICHTINGSTOETS (R-TOETS)

- De Ooze in een willekeurige richting verplaatsen
- Vuistslaguitdeling en spuugaanvallen



OOZE-NIEUWSFLITS:

Je kunt de knopinstellingen op het Optiescherm veranderen, voordat je met het spel begint. Zie bladzijde 65.



1. Als je START ziet op het scherm, druk je de R-toets naar rechts om OPTIONS (OPTIES) op te roepen. Druk daarna op de Starttoets.



2. Het Optiescherm komt nu tevoorschijn. Beweeg de Ooze met de R-toets. Overal waar zijn kop gaat, volgt zijn slijmerig lijf.

3. Verplaats de Ooze naar SOUND SELECT (GELUIDSSELECTIE). Ga je naar links, dan selecteer je het vorige geluid, naar rechts het volgende geluid en ga je omhoog, dan wordt het geluid opnieuw afgespeeld.

GELUID OPNIEUW AFSPELEN

VORIG GELUID



VOZGEND GELUID



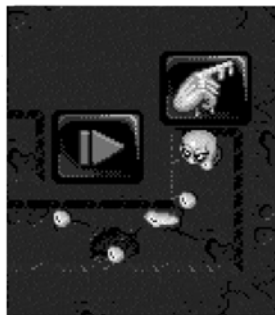
KNOPPENSELECTIE



A - STOMPEN B - SPUGEN C - GEEN ACTIE

4. Verplaats de Ooze naar CONTROL SELECT (KNOPPENSELECTIE). Telkens wanneer je de R-toets naar omlaag duwt, zet je de knoppen op een andere instelling. De standaardinstellingen staan hierboven afgebeeld.

DOOR DE AFVOERPIJP



5. Spoel de Ooze door de afvoerpijp, regelrecht naar niveau 1, de giftige stortplaats.

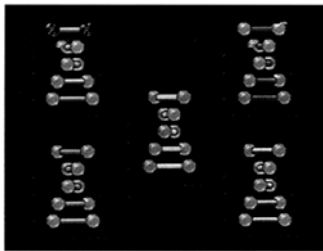


WRAAK VAN DE OOZE

De laatste overblijfselen van Caines menselijke gedaante zijn z'n schedel en een vuist. De rest is groen kleverig slijm. Maar zelfs rondglibberend als een groen stuk snot heeft Caine nog steeds Wraak met hoofdletter W in zijn kop!

DNA-SPIRALEN

Gedeeltelijk bestaat Caines wraak eruit zijn menselijke gedaante terug te krijgen. DNA-spiralen liggen her en der verspreid over de terreinen van de Corporatie. Deze spiralen bevatten de genetische code van Caine. Het is



jouw taak ze te verzamelen. Maar je moet wel steeds walgelijke wezens, bijtende stoffen en vernietigende apparaten overwinnen die je onderweg het leven zuur maken.

Elke ronde begint met een DNA HELIX MAP (KAART MET DNA-SPIRALEN). Hier worden de voorwerpen opgeslagen die je verzamelt. Er zijn in totaal 50 DNA-spiralen bij de Corporatie te vinden, 10 op elk terrein.

OOZE-NIEUWSFLITS:

Je hoeft alle DNA-spiralen niet te verzamelen om het spel te winnen. Het spel wordt er wel leuker op, als het je lukt.

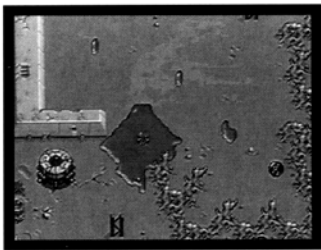


OOZE WINNEN EN VERLIEZEN

Zonder slijm gaat het niet. Caine heeft het nodig om gezond te blijven. Hoe meer slijm, des te beter hij vechten kan.

De Corporatie zit vol met gemartelde mutanten die door giftige verontreiniging verwrongen en verminkt werden.

Biologische vijanden (zoals naakte slakken, ratten en losse hersenen) laten een klodder slijm achter, als ze verslagen worden. Deze slijmuitwerpselen moeten altijd opgeraapt worden, want met elk uitwerpsel groeit Caine. Hoe groter hij is, des te vaker hij geraakt kan worden zonder ineen te schrompelen.



Groot zijn heeft echter wel een nadeel. Caine verliest telkens een druppel slijm wanneer hij geraakt wordt. Hij is altijd een bewegend doelwit; dus hoe groter hij is, hoe gemakkelijker hij getroffen kan worden en des te waarschijnlijker hij in tweeën gescheurd wordt door tanks, vuuruitlaten en andere duivelse apparaten.

Als de Ooze direct tegen zijn hoofd gestoten wordt, verliest hij een leven. Hij kan ook een leven verliezen, als hij te klein wordt; dan droogt hij gewoon op. Aan het begin van het spel heeft hij slechts 3 levens. Als hij dus een leven verliest, ziet het er slecht voor hem uit. Bovendien moet je de ronde helemaal overspelen, of vanaf een wegwijzer, als je er tenminste aan voorbijgaat (zie bladzijde 70).

OOZE-NIEUWSFLITS:

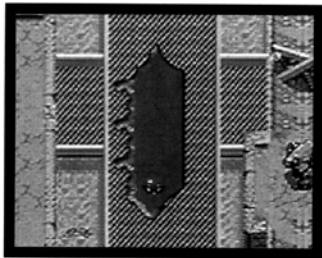
Verzamel opkickers, inclusief levenscapsules, die je het leven gemakkelijker kunnen maken. Zie bladzijde 70 voor een lijst met beschrijvingen.



OOZE-BEWEGINGEN

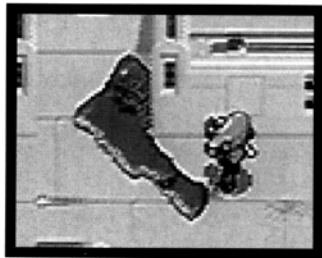
OOZE OVERAL OPSMEREN

- Verplaats de Ooze door de R-toets in de gewenste richting te duwen.
- Zijn kop komt altijd het eerst. Dreigt de Ooze dus tegen iets op te botsen in plaats van het te omzeilen, draai hem dan met behulp van de R-toets en laat hem ongestoord in die richting verdergaan.



STOMPEN

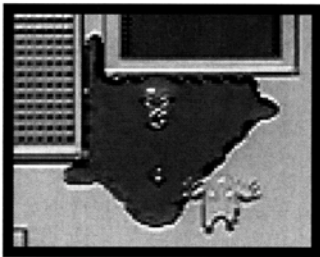
- De vuistslag is het hoofdwapen van de Ooze en een verlenging van zijn lijf. Korte- of lange-afstandsaanvallen zijn beide mogelijk.
- Druk op de Stomp-knop (standaard Toets A) en duw de R-toets in de richting van een vijand om hem een snelle, krachtige stomp in de maag toe te delen.
- Je kunt een stomp de hoek om sturen, zodat de kop van Ooze tegen de aanval beschermd wordt. Houd de Stomp-knop ingedrukt, terwijl je de vuistslag richt met de R-toets. Hoe langer je de Stomp-knop ingedrukt houdt, des te verder je bereik. Hoe meer slijm je hebt, hoe verder je ook stampen kunt.



SPUGEN

- Als je ergens op spuugt van veraf, richt je tweemaal zoveel schade aan met dit speeksel als met een vuistslag.

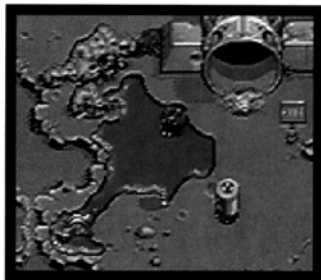
- Hoest slijm op en spuug het uit door met de R-toets te richten en op de Spuug-toets (standaard Toets B) te tikken.



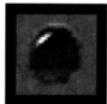
- Telkens wanneer hij spuugt, verliest de Ooze een stukje van zichzelf. Houd hem in conditie door klodders slijm op te rapen van verslagen vijanden.
- Als de Ooze te klein is, kan hij niet spugen.
- De Ooze kan ook niet spugen, terwijl hij gekwetst wordt door vijandelijke aanvallen.

HENDELS OMDRAAIEN

- Wip hendels om door ertegenaan te stompen of eromheen te vloeien.
- Met hendels kun je deuren openmaken en vernietigende machines uitzetten.



OPKIKKERS



Extra slijm

Slijm houdt je gezond. Hoe meer slijm des te verder de Ooze stompen kan.



Snelheid

Wees snel. De Ooze wordt geel, als hij vlug is, oranje als hij uitgeput raakt en weer groen als het voorbij is.



Industriesterke gifstof

Versla organische schepselen door ze gewoon aan te raken. De Ooze wordt rood als er nog genoeg energie over is, zwart als het energieniveau daalt en weer groen als hij opgebruikt is.



Extra leven

Meer overwinningskansen



DNA-spiraal

Verzamel alle 50 spiralen in de Corporatie, en Caine krijgt zijn menselijke vorm terug.



Wegwijzer

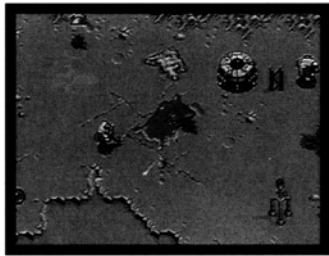
Ga je hieraan voorbij, dan kun je, nadat je een leven verloren hebt, vanaf dit punt opnieuw beginnen in plaats van de ronde helemaal over te spelen.



DE CORPORATIE

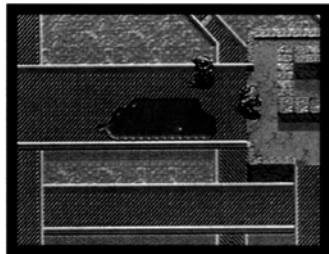
GIFTIGE STORTPLAATS

Oefen je vuistslag op
gemuteerde
slakken en
luister met
genoegen
naar het
geschreeuw van
brandschurken. Vergeet
niet dat de Ooze zijn
eigen niveau zoekt.



AFVALVERWERKINGSINSTALLATIE

Gifgasspuiten kunnen je in
een mum van tijd om zeep
helpen; dus bescherm je
hoofd. De Ooze gaat niet
goed samen met
radioactief slijm. Haal
maximumprofijt uit
gebroken pijpen!



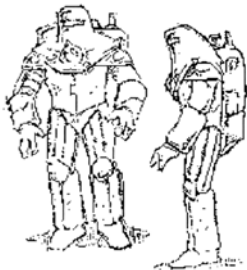
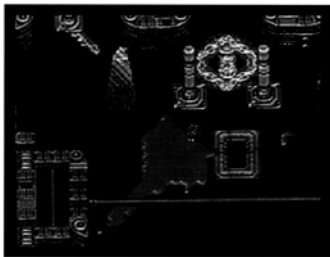
GENETISCH LAB

Je komt hier door uit een
potje te kruipen. Hier worden
al die bio-misvormde
mutanten gecreëerd. Het
wordt tijd om ze allemaal
kwijt te raken. Gebruik de
bommen vooral niet als
snoepgoed!



ENERGIEGEBRUIK

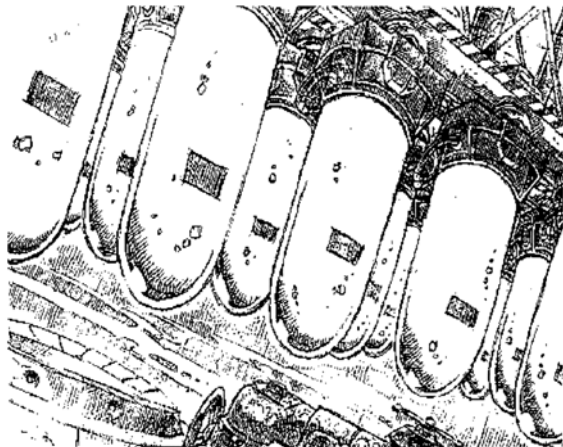
Ontglip al rennende, hm.....ontglij schildwachten en lastige schakelaars om de reactor van de Director te veroveren. Sissende elektrovelden, schokgolven en kogelbliksem maken je knettergek!



72

PESTICENTIEFABRIEK

Hier komt het allemaal voor elkaar . . . of valt alles in duigen!



OOZE TEAM

CONCEPT & LEAD
PROGRAMMER
Dave Sanner

DESIGN
Jason Kuo
Stieg Hedlund
Dave Sanner

ART DIRECTORS
Bob Steele
John Duggan

ARTISTS
Alan Ackerman
Stieg Hedlund
Dean Ruggles
Joe Stephenson
Craig Stitt
Tom Tobey
Marte Thompson

INTRO & ENDING
ARTWORK
Tony DeZuniga
Tom Tobey

MUSIC &
SOUND EFFECTS
Howard Drossin

BOSS PROGRAMMING
Robert Morgan

PROGRAMMING & TECHNICAL
THANKS
Scott Chandler
Jason Plumb
Mark Cerny

PRODUCER
Mike Wallis

PRODUCT MANAGER
John Garner



MARKETING SPECIALIST
Clint Dyer

LEAD TESTER
Rey Alferez

TESTERS
Tim Spengler
Todd Slepian
Mike Benton
Nelson Chiu
Al Dutton
Steve Fallas
Richie Hideshima
Michael Ironside
Dylan Manger
Dave Paniagua
Sean Potter
Jeff Sanders
Stan Weaver
Michael Wu

MANUAL
Carol Ann & Neil Hanshaw

SPECIAL THANKS
Roger Hector
Sheri Hockaday
Emi Kawamura
Sue Ortlip
Paul Sears
Dean Lester
Michael Kosaka
Hoyt Ng



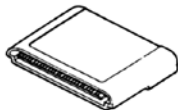
HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht directem Sonnenlicht aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

Warnung: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospiele auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Système Sega Megadrive.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
 - ② Ne pas plier.
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
 - ④ Ne pas exposer au soleil.
 - ⑤ Ne pas abîmer
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

Avertissement : Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irremédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive Sega.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o deformarla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc.!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - * Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

Attenzione: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

©SEGA