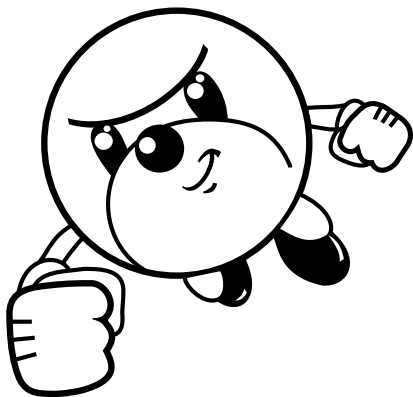


# UWO!

**QUEST FOR MONEY**



INSTRUCTION MANUAL  
ИНСТРУКЦИЯ

## Introduction

The game designed to use with Sega Genesis/Mega Drive game console, or software emulator of the console. To run the game on actual console you need a Flash cartridge.

The game is not licensed or endorsed by SEGA® Corporation in any way. It is free of charge, and provided "as is", without warranty or responsibility of any kind.

## Story

Uwol likes money. One day he heard of a cave full of gold coins. Although the cave was guarded by dangerous creatures, Uwol decided not to give up until he will get at least 255 coins.



Uwol



Coin

## How to play

Uwol can walk left or right, and jump by pressing a key (A, B, or C). If he leaves the screen from the left or right side, he will appear on the other side. To complete the level, you have to collect all the coins, avoiding touching any enemies or falling to the pit. After all the coins are collected, two blocks with arrows will appear on the floor. To leave the level, you should stand above the block and press "down". This also chooses which level will be next. If the time is up while playing the level, the ghost will appear, chasing the Uwol.

After the first enemy touch Uwol loses his clothes, and special bonus to return the clothes could appear somewhere. Without the clothes, touching an enemy leads to losing life, and the level restarts. Falling to the pit also leads to losing life. Additional life provided for 1000 and 2500 points.

The levels in the game are arranged as a pyramid. From the first room you can proceed to either room of second floor of the pyramid, and from those rooms you could go to one or two rooms on the third floor, and so on. If you have not collected 255 coins after completion of ten rooms, you will be returned to the first floor, and could choose other way through the pyramid, to collect more coins. When you visit already completed room, there will be no coins or enemies.



Wolfy



Franky



Vampy



Fanty



Exit



Exit



Clothes

## Введение

Игра предназначена для запуска на игровой консоли Sega Genesis (Mega Drive) любой модели и региона, или на её эмуляторе. Для запуска на консоли нужен Flash-картридж.

Игра не лицензирована компанией SEGA® Corporation, распространяется бесплатно и поставляется "как есть", без каких-либо гарантий и ответственности.

## Сюжет

Увол очень любит деньги. Однажды он узнал про подземелье, полное золотых монет. И хотя подземелье охраняют опасные создания, Увол не собирается сдаваться, пока не соберёт хотя бы 255 монет.



Увол    Монета

## Игровой процесс

Увол может перемещаться влево и вправо, а также подпрыгивать (кнопка A, B или C). При выходе за левую или правую границу экрана герой появляется с другой стороны. Для прохождения уровня требуется собрать все монеты, избегая столкновений с противниками и падения в пропасть. После сбора всех монет в нижней части уровня появляется один или два блока со стрелками. Для выхода с уровня нужно встать над таким блоком и нажать "вниз". Таким образом происходит выбор следующего уровня. Если в процессе игры кончается время, на уровне появляется приведение, преследующее игрока.

При первом касании противника герой теряет одежду, после чего на уровне может появиться приз, возвращающий её. Без одежды следующее касание противника приводит к потере попытки и уровень начинается заново. Падение в пропасть сразу приводит к потере попытки. При наборе 1000 и 2500 очков даётся дополнительная попытка.

Уровни в игре составляют десятиэтажную пирамиду. Из первого уровня можно попасть в один из двух на втором этаже, из них - в один или два на следующем, и так далее. Если после прохождения десяти уровней не собрано достаточно монет, игрок попадает в начало пирамиды и может пройти её другим путём, чтобы собрать больше монет. При повторном посещении ранее пройденных уровней монеты и противники на них отсутствуют.



Вульффи



Фрэнки



Вампи



Фанти



Выход



Выход



Одежда

## Credits

The original version of the game for ZX Spectrum was produced by Mojon Twins in 2006-2009. Sega Genesis/Mega Drive version was made by Shiru in 2010.

Design: anjuel & na\_th\_an

Story: David Pimperl Marco

Code: na\_th\_an, Shiru

In-game graphics: anjuel, Shiru

Additional graphics: na\_th\_an, Shiru

Cover art: Ferrán Criado

Music: Augusto Ruiz, Shiru

Development tools: Augusto Ruiz, Shiru

Levels and support: Augusto Ruiz, anjuel, na\_th\_an, kendroock, daivod, dadman, t.brazil, ivanZX, benway, sejuan, konamito, danthalas, metalbrain, zemman, HardWareMan, Alone Coder