



MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Virgin

Distribuido por:
Arcadia Software S.A. P° Castellana,
52-6a Planta, 28046 Madrid, Spain

Arcadia
software, s.a.

PRINTED IN JAPAN

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®

© 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. "COOL SPOT" ALL CHARACTERS AND RELATED INDICIA ARE TRADE-MARKS OF DR PEPPER/SEVEN-UP CORPORATION, DALLAS, TEXAS 1993. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.



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.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

COOL SPOT



Créditos del Cool Spot

Programado por Mark Kelly

EQUIPO DE ARTE

Director de Arte: Stan Gorman

Arte: Steve Crow, Edward Schofield, Lin Shen, Allyn Welby

Arte Adicional: Mike Dietz, Shawn McLean

Herramienta de Control de Personajes: "Chopper"

Control de Personajes: Edward Schofield

Ingenieros: Mark Kelly

EQUIPO DE DISEÑO

Director de Diseño: David Bishop

Diseño de Nivel: Bill Anderson

EQUIPO DE MUSICA

Música y Sonido: Tommy Tallarico

Efectos: Joey Kuras

Muestras y Sintonía de la Pared por Steve Henifin

Sintonía del Destile por Don Griffin

"Wipe Out" Copyright 1963 Miralest Music Company/Robin Hood Music

EQUIPO DE GARANTIA DE CALIDAD

Jefe del Equipo de Garantía de Calidad: Adam Ryan

Jefe de Garantía de Calidad: Jared Brinkley

Garantía de Calidad: Chris McFarland, Scott Manning, Paul Schoener, Justin Norr, Paul Moore, K.C., Ken Love

EQUIPO DE DOCUMENTACION

Manual escrito por Cheryllyn Holmes

Manual producido y editado por Lisa Marcinko, Shawn McLean, Edward Schofield

Manual y paquete diseñado por Definition (UK)

EQUIPO DE APOYO

Apoyo de Hardware: Jeff Wagoner

Editor del Mapa RUME de herramientas del esquema de nivel: Echidna

EQUIPO DE PRODUCCION

Productor Ejecutivo: Neil Young

Productor: Cathie A. Bartz-Todd

Producción UK: John Roberts,

Catherine Spratt and Robert McGrath

Productor Asistente: Mike Glosecki

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A

David Perry & Steve Hiemstra.



Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. se reserva el derecho de mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. no ofrece garantía expresa o implícita con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad o idoneidad para ningun finalidad en particular.



ESPAÑA

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE VIDEO JUEGOS SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de video. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización de juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un video juegos.
- Los padres deben supervisar el uso que sus

hijos hacen de los video juegos. Si al jugar un video juegos usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la vision, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

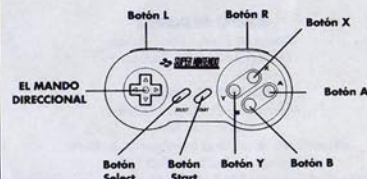
PARA EMPEZAR

1. Inserta el cartucho de juego de COOL SPOT en tu Super NES™ y enciende el interruptor (ON).
2. Entonces comenzará la introducción. Pulsa START para pasar a la pantalla de opciones principales.
3. En general, pulsa START para acudir a la siguiente pantalla.

¡TOMA EL CONTROL!

Abajo están las instrucciones para utilizar el controlador de la Super NES:

El controlador



EL MANDO DIRECCIONAL

- Pulsa la parte superior o inferior para seleccionar las opciones en las pantallas de título.
- Durante el juego, mantén pulsada la parte superior para mirar hacia arriba o trepar por cuerdas. Mantén pulsada la parte inferior para mirar hacia abajo o para descender por cuerdas.
- Pulsa la parte izquierda o derecha para

moverte en estas direcciones mientras rebotas de burbuja en burbuja o cuando quedas capturado en una de ellas.

- Mantén pulsada la parte izquierda o derecha para correr en estas direcciones.
- Pulsa en cualquier dirección para que el disparo refrescante (Cool shot) vaya hacia ese lado.

NOTA: Para agarrar una cuerda debes pulsar la parte superior o inferior del mando direccional.

BOTON START

- Púlsalo para comenzar el juego.
- Púlsalo para pasar las pantallas de apertura.
- Púlsalo para detener el juego. Si quieres reanudarlo, púlsalo de nuevo.

BOTON A

- Púlsalo para cambiar opciones en dicha pantalla.

BOTON B

- Púlsalo para saltar hacia arriba. Dándole sólo un toquecito salta menos y si lo mantienes pulsado salta más alto. Cuanto más tiempo lo mantengas pulsado, más alto saltarás.
- Si mantienes pulsada la parte derecha o izquierda del mando direccional a la vez que pulsas el botón B, SPOT dará un salto mortal en la dirección que hayas escogido.

BOTON Y

- Púlsalo para hacer un disparo refrescante. Si pulsas el botón Y mientras SPOT se está moviendo, disparará en cualquier dirección.

BOTON R

- Para disparar en cualquier dirección cuando

estás parado y de pie mantén pulsado el botón R, elige la dirección con el mando direccional y pulsa el botón Y para disparar en dicha dirección.

DANDO NOTICIAS

SPOT y sus amigos spot, spot, spot, spot, spot, spot, spot, spot, spot, spot y spot tienen problemas y necesitan ayuda... ¡RAPIDO!

VIEJAS NOTICIAS

Wild Wicked Wily Will ha estado intentando durante años capturar un auténtico SPOT vivo y coleando para demostrarle al mundo que realmente existen, pues hasta la fecha no se ha visto ninguno.

NOTICIAS CALENTITAS

¡Ahora Will puede estar a punto de cumplir su deseo!

MALAS NOTICIAS

Will, en un raptó de auténtica 'Wicked-mal-dad', ha colocado ingeniosas jaulas para atrapar SPOTS en todos los lugares de diversión donde otros amigos SPOT solían pasar el rato.

¡AUTENTICAS MALAS NOTICIAS!

Ya lo creo que las trampas han funcionado bien, ¡demasiado bien! ¡Ahora hay un SPOT dentro de cada jaula!

¡NOTICIAS VERDADERAMENTE TERRIBLES!

Will regresará en cualquier momento para conducirlos hacia una cautividad perpetua.

¡BUENAS NOTICIAS!

¡Pero aquí estás tú para solucionar la papeleta!





¡Puedes ayudar a SPOT, quien tiene disparos refrescantes de SPOT, a localizar las jaulas, liberar a sus colegas SPOT, detener a Will y ser un auténtico "COOL SPOT"!

¡SPOT AL RESCATE!

Gracias a una planificación increíblemente buena tú eres el único personaje SPOT que todavía está libre para pasar un buen rato, bueno, de hecho estabas haciendo surf por aquel entonces. El resto de los personajes SPOT han sido atrapados en las jaulas del malvado Wicked Will.

Así que en esas estabas, con tu frescura y sangre fría habituales, cuando llamó tu atención una señal en la que estaba garabateado un mensaje: "SE BUSCA HEROE"

Como buen Cool SPOT debes rescatar a tus amigos antes de que sea demasiado tarde. Tendrás que utilizar todo tu ingenio y frescura, además de tus disparos refrescantes de burbujas, en una carrera contra reloj (menos mal que Will es un poco lentorro) para liberar a tus amigos de las trampas. ¿Darás la talla? ¿Serás lo suficientemente fresco como para llegar antes de que Will les eche sus malvadas manos encima?



PANTALLA DE OPCIONES

Para acceder a la pantalla de opciones desde la de títulos, mueve la mano a OPTIONS (opciones) y pulsa el botón A. Para cambiar

una opción, mueve la mano hacia la opción que deseas cambiar y pulsa el botón A. La siguiente es una lista de las opciones disponibles y sus funciones:

Dificultad: Hay tres niveles de dificultad para COOL SPOT: fácil, normal y difícil. Dependiendo del nivel cambiarán una serie de cosas en el juego:

1. El número de personajes SPOT con los que comienzas. En el nivel fácil tienes cuatro personajes SPOT a tu disposición para rescatar a tus amigos. En el normal comienzas con tres y en difícil sólo tienes dos. Y hablando del nivel duro, tienes que ser un completo frescales y tener mucha sangre fría para acabar el juego... ¡o el programador te lanzará un sonrisa desdenosa!

2. El número de puntos refrescantes (cool points) que debes recoger de modo que te permitan ser lo suficientemente fresco como para lanzar tus disparos refrescantes contra las cerraduras de las jaulas. En el nivel fácil debes recoger 30 puntos refrescantes, en normal necesitas 60 y en el nivel difícil... ¡¡90!! (¡GLUPI!)

3. El número de puntos refrescantes que debes recoger para tener derecho al nivel de bonos. En "fácil", si recoges 75 puntos refrescantes, tendrás derecho al nivel de bonos y podrás conseguir 'continuaciones'. En "normal" debes recoger 85 puntos refrescantes, y en "difícil"... bueno, en difícil más te vale conseguirlos todos.

4. El porcentaje de posibilidades de que un enemigo se convierta en un vaso Virgin, y el número y la clase de enemigos de cada nivel. Los vasos de Virgin te curan si has sufrido algún

daño. En "fácil" los monstruos tienen la mayor probabilidad de convertirse en un vaso Virgin, y en este nivel dichos vasos curan más. Por ejemplo, en el nivel fácil una vez de cada diez un enemigo destruido se transforma en un vaso Virgin. En el nivel normal hay una oportunidad entre veinte, y en nivel difícil los enemigos destruidos no se transforman en vasos Virgin.

5. ¡Solamente puedes ganar nuestro concurso de refrescantes Cool si juegas en "difícil"!

(NOTA: Ver página 8 para detalles del concurso)

Música: esta opción activará o desactivará la refrescante música que suena durante el juego.

Efectos de sonido: ¡si te gusta jugar sin el bono de los efectos de sonido, ésta es tu opción! Pero si quieres oír a tus enemigos antes de desintegrarlos, ¡déjala estar!

Salir: esta opción te permite salir de la pantalla de opciones.



UN DIA CUALQUIERA EN LA VIDA DE UN HEROE

Hay la mar de niveles en el juego que tienes que completar para salvar a cada uno de tus amigos. Para acabar un nivel tienes que recoger el número de puntos refrescantes que te



permitan ser lo suficientemente fresco como para lanzar tus disparos refrescantes contra la cerradura de la jaula en la que esté atrapado un personaje SPOT. Si no nos crees intenta acabar un nivel antes de que hayas reunido la suficiente frialdad; tu disparo refrescante rebotará en la cerradura y tu amigo seguirá prisionero. Cuando estés lo suficientemente frío para lanzar tu disparo refrescante, verás en la pantalla las palabras "FIND CAGE" (ENCONTRAR JAULA)

A continuación se muestra una descripción de los artículos que aparecen en la barra de situación que hay en la parte superior de la pantalla de juego:



% Frescura: Esto es un tanto por ciento que representa la cantidad de frescura que tienes, y está basada en el número de puntos refrescantes que hayas recogido hasta ese momento. Si alcanzas el 100% de frescura absoluta, no sólo te ganarás el respeto de tus amigos más íntimos sino también un personaje SPOT extra. Increíble, ¿no? Ya tienes algo por lo que luchar, ¿no te parece?

Contador de energía: Este contador muestra el conjunto de tu energía. Cada vez que un enemigo te toca, tu energía disminuirá en una pequeña cantidad, como si perdieras tu frescura. Cuando esto ocurre el SPOT que hay en la barra de situación se pelará un poquito. Si el



personaje SPOT se pela por entero, habrás perdido no sólo el cuello, sino también el personaje SPOT, y deberás comenzar el nivel con un nuevo personaje SPOT. Por supuesto, si has conseguido pasar junto a un palo de bandera de reinicio, comenzarás en ese punto.

Personajes SPOT: Representa el número de personajes SPOT que tienes para completar el juego. Las buenas noticias son que se pueden encontrar y ganar más personajes SPOT a lo largo del juego. Cada nivel tiene al menos un personaje 1-UP oculto que te dará un SPOT extra. ¡Búscalos!

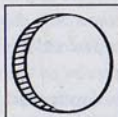
Puntuación: Muestra tu puntuación actual en este juego. Es lo que utilizas para saber quién es el más fresco de tus amigos.

Tiempo: Muestra cuánto tiempo te queda para completar el nivel en el que estás. Las malas noticias son que si se te acaba el tiempo, pierdes el SPOT con el que estabas jugando y tienes que empezar con uno nuevo. Las buenas noticias son que tienes una oportunidad para aumentar el tiempo a tu disposición. Busca la mano que sujeta el reloj para añadir 30 segundos al tiempo que te queda.

Consejo del programador: Si quieres superar la máxima puntuación, recógelo todo, dispárale a todo, pasa del tiempo, y si eres asombroso de verdad SPOT conseguirá lo que se merece.



ARTICULOS ESPECIALES



PUNTOS REFRESCANTES

Son los discos giratorios rojos que se parecen un montón a SPOT, pero sin brazos, piernas, gafas ni boca. ¡SON LO QUE ESTAS BUSCANDO! Al final del nivel espera con el alieno entrecortado a que se te presente una oportunidad para ganar un personaje SPOT extra.



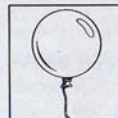
VIRGIN

Si coges uno de estos tu porcentaje de frescura aumenta un 7%. Con ello no sólo estarás más cerca de conseguir un personaje SPOT extra sino que a menudo son necesarios para completar el nivel. Así que ¡HAZTE CON ELLOS!



VASO VIRGIN

Rellena parte de tu energía y el personaje SPOT que aparece en la barra de situación se vuelve a recomponer. ¡TAMBIEN SON LO QUE ESTAS BUSCANDO!

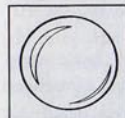


GLOBOS

Puedes agarrarte de la cuerda de un globo si saltas hacia él. Cuando flotas colgado de un globo todavía puedes disparar en cualquier dirección. Para soltar un globo salta hacia la



izquierda o hacia la derecha. Cuando estás en un globo y no sabes hacia dónde ir, salta hacia arriba para ver lo que hay encima de ti. Puede que encuentres un asidero para el pie en el siguiente globo. ¡Prueba suerte! Si allí no hay nada, no tienes más que aterrizar de nuevo en el globo original.



BURBUJAS

¡Bota, bota mi pelota! Las burbujas te hacen rebotar hacia arriba de tal modo que ni siquiera tienes que pulsar la tecla de salto. Pero ten cuidado porque si les disparas revientan. Claro que a veces puede que sea esto lo que quieras hacer.



BURBUJAS DE CAPTURA

Las burbujas de captura son más pequeñas que las normales, pero son lo suficientemente grandes para permitir que saltes dentro de ellas. Una vez allí dentro puedes controlar su movimiento. Si pulsas el botón de salto, saldrás disparado fuera de ellas. Te darás cuenta de que es el momento de hacer un movimiento cuando la burbuja comience a bambolearse mucho. SPOT se aburre enseguida así que pulsa el botón de salto o SPOT se librará él solito.



RELOJ

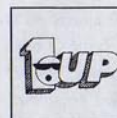
Aumentará en 30 segundos el tiempo que tienes para completar el nivel en el que estás,

¡el tiempo justo para encontrar ese punto refrescante escondido que necesitas para conseguir un personaje SPOT extra! ¡IMPRESINDIBLES!



MASTIL DE REINICIO

Cuando tocas la punta del mástil la bandera aparece en el lugar que has tocado, y marca tu situación en caso de que pierdas un personaje SPOT y tengas que empezar de nuevo. No es que tú vayas a perder un SPOT ni nada por el estilo, porque ya sabemos que eres demasiado fresco para eso, pero si un "amigo" metiera un pelín la pata y perdiese su SPOT, podrías portarte y contarle esto de los mástiles de reinicio. Así él volvería al lugar del mástil y comenzaría con un nuevo personaje SPOT.



1-UP

Te da un personaje SPOT extra. ¡SON LO QUE ESTAS BUSCANDO! ¡QUIERES MONTONES DE ELLOS! ¡DAME MAS Y MASI!



PANTALLA DE PUNTUACION DE BONOS

Al final de cada nivel hay dos factores que se añadan para concederte una puntuación de bonos. Verás tu personaje SPOT colgando de



un globo en la parte inferior de la pantalla de puntuación de bonos. El tiempo que te haya sobrado iniciará una cuenta atrás hasta llegar a cero, lanzando entonces a SPOT hacia arriba. Lo mismo hará tu porcentaje de frescura, lo que lanzará a SPOT más alto. Si con la combinación de tiempo extra y porcentaje refrescante consigue llevar a SPOT hasta la parte de arriba de la pantalla, conseguirás otro personaje SPOT.



JUEGO DE BONOS

Durante el juego de bonos te encuentras en tu lugar preferido, una botella de Virgin. Tienes que ir subiendo por la botella utilizando las burbujas y todo aquello que puedas encontrar. Además de las burbujas normales hay burbujas de captura, que son más pequeñas y que, como las puedes guiar, te servirán para ir subir por la botella. Pero seguro que quieres moverte rápido porque tienes un tiempo límite para recoger la letra refrescante en la parte de arriba de la botella. Si se te acaba el tiempo volverás al juego. Las letras refrescantes que hay en la parte de arriba de la botella son: U - N - C - O - L - A, y se utilizan de la siguiente manera: si se te acaba un personaje SPOT y llegas a la pantalla de FINAL DEL JUEGO (GAME OVER), intercambiarás una letra de continuación por un conjunto de personajes SPOT de refresco. Pero esto no te conviene porque tu marcador se resiente y además no podrás conseguir el premio refrescante que se

concede por tener las seis letras.

Consejo del programador: un truco bien ingenioso es atravesar las burbujas saltando desde abajo. De este modo llegas un poco más alto y puede que alcances más cosas buenas. Además si saltas fuera de una burbuja en la que estás encerrado directamente hacia otra que esté arriba, llegarás muy alto.

EL PREMIO REFRESCANTE

¡Ah, sí! ¡Casi nos olvidamos del premio refrescante! Si consigues todas las letras refrescantes cuando estás jugando en la nivel 'difícil', sin tener que intercambiar ninguna por una 'continuación', y acabas el juego liberando a todos los amigos de SPOT, recibirás un premio refrescante. Lo único que tienes que hacer es:

1. Jugar en el nivel difícil
2. Recoger todas las letras refrescantes U - N - C - O - L - A en el juego de bonos.
3. Acabar el juego sin haber intercambiado ninguna de las letras por 'continuaciones'.
4. Sacar una foto de la pantalla secreta especial que aparecerá al final del juego; y
5. Enviar por correo la fotografía, junto con un papel en el que vayan escritos tu nombre, dirección, localidad, provincia y código postal a la siguiente dirección:

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.

ATTN: COOL SPOT SNES U-NC-OLA GAME
338a LADBROKE GROVE
LONDON W10 5AH
UNITED KINGDOM

6. Recibirás tu premio refrescante en un período de seis a ocho semanas a partir de la fecha en que se haya recibido tu foto y dirección.

7. ¡SOLO UN PREMIO POR PERSONA!



8. Las solicitudes tienen un plazo límite hasta el 24 de diciembre de 1994. No se acepta ninguna responsabilidad por pérdidas, retrasos, robos, extravíos o direcciones ilegibles.

9. Todas las solicitudes quedarán en poder de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. y no se devolverán.

10. Al presentar su participación el ganador da su conformidad para que se utilice su nombre y retrato del mismo para publicidad y promoción de este concurso sin retribución alguna. Los impuestos pertinentes son responsabilidad de los ganadores.

NIVELES DE FRESCURA

Hay once frescos y alocados niveles que tienes que completar para salvar a todos tus amigos prisioneros. A continuación te damos una breve descripción de cada uno de dichos niveles.



GOLPE DE CONCHA

¡Vaya con las malditas libélulas! Su aguijón es como un dardo autodirigido hacia SPOT. ¡¡Ay!! Lo único bueno de este sitio es que los cangrejos de arena van y vienen, y los ermitaños son unos chavalines un tanto tímidos. Sólo salen de sus conchas cuando creen que no hay nadie por los alrededores. Así que quédate quieto hasta que les veas asomar la cabeza y entonces... ¡Bam! ¡Directo en los morros con tu disparo refrescante! Busca los puntos refrescantes escondidos, pueden estar detrás de cualquier cosa.

Consejo del programador: Cuando le dispires a un cangrejo ermitaño cuando está escondido en su concha (como un gallina), tus disparos rebotarán en su dura concha e irán directos hacia el cielo. Sacar ventaja de esto para darles a esas plásticas libélulas que quieren afilar su aguijón en ti. Si no consigues que ningún rebote te sea propicio, quédate quieto en un sitio y sigue disparando hasta que las libélulas vuelen exactamente hacia el lugar que tú quieres: en la línea de tiro de tu disparo refrescante. Si tiras una y otra vez contra la concha del ermitaño terminarás por hacerla saltar por los aires.

PRESION EN EL EMBARCADERO

¡Ahora que creías que ya no había peligro en acercarse al agua otra vez! Justo después de vértelas con las libélulas, tienes que entablar batalla contra ¡¡ABEJAS!! Y no nos referimos a abejas normales, no, no, éstas son ABEJAS QUE LANZAN CARGAS DE PROFUNDIDAD. Dispáralas rápidamente para que te hagan el menor daño posible. Por supuesto, hacerse cargo de las abejas no es tarea fácil cuando tienes que preocuparte también de cangrejos que pellizcan, ostras que cortan el rollo a cualquiera, peces que escupen y escalofrantes gusanos que se arrastran, ¡qué asco! Quizá quieras bajar por algunas de las cuerdas y buscar las cosas buenas que hay escondidas.

Consejo del programador: NO INFRAVALORES NUNCA EL PODER DE LOS SALITITOS. Si das un toquecito rápido al botón B darás un salto pequeño. Utiliza esta hábil maniobra cuando dispires a estas ostras de condenado mal humor. Los salititos también valen para que no te caigas al agua cuando tienes que dar saltos realmente difíciles de una cuerda a otra.



EN LA PARED

¡Uauh! Te lo has hecho hasta llegar dentro de la pared cerca del almacén de juguetes.



Chico, la verdad es que deberías tener una oportunidad para tomarte un respirito aquí, pero ¡NO! ¡De ninguna manera! Eso sería demasiado fácil. Así que respira hondo y lánzate contra las arañas que se arrastran. Deberías evitar los alambres de espinos. Un paso en falso y... ¡uooohh! ¡Qué daño! Ahora son los ratones los que se han mosqueado porque les has despertado, y el queso que lanzan no es blando precisamente. Pero no te preocupes, un disparo refrescante puede acabar con estas criaturas quesasas, siempre que seas persistente y no trates de forzar el paso en este nivel por acabar demasiado rápido. ¡Si quieres conseguir los 10.000 extra por recoger todos los puntos refrescantes, tienes que pasar por todo el nivel una vez, y otra, y otra, y otra más...!

Consejo del programador: Quizá SPOT no pueda atravesar corriendo las paredes, pero puedes lanzar tu disparo refrescante a través de ellas. Así que aleja con tus disparos a los enemigos que haya al otro lado de la pared, así cuando llegues allí reinará la calma chicha. ¡Uy! Casi me olvido, los enemigos también pueden disparar a través de las paredes, así que ¡al lora!



JUGUETEANDO

Bueno, ahora que has pasado las criaturas vivas, unos cuantos juguetes no te van alterar lo más mínimo, ¿verdad? ¡Vamos, si sólo son inofensivos juguetitos que quieren impedirte que vayas a donde quieras! Sin problema. Los robots son duros de roer, pero no son más que soldaditos tontorrones que marchan de derecha a izquierda y de izquierda a derecha. Si estás

en una plataforma debajo de ellos, son pan comido. De acuerdo, de acuerdo, los balones de lodo saltarines son un poquito más difíciles. Explotan por todas partes, pero si te quedas en la retaguardia y disparas como un loco podrás pasar. ¡También hay pasadizos secretos! ¡Pruébalo todo! ¡Incluso si parece imposible! ¡Todo es posible en un videojuego!

Consejo del programador: Hay pequeños OVNIS plateados y brillantes a los que puedes saltar como si fueran escalones, pero no puedes quedarte mucho rato sobre ellos o resbalarás. Todo lo que te tienes que hacer es dar un salto GRANDE y RAPIDO cuando aterrizas en el OVNI y ya no resbalarás. ¡Ahora!! ¿A que era fácil? Si no sabes hacia dónde saltar, salta hacia arriba sin más. Tendrás otra oportunidad para saltar porque el OVNI volverá inmediatamente a su posición original, así que tómatelo con calma y no pierdas los nervios/¡no te pongas nervioso.



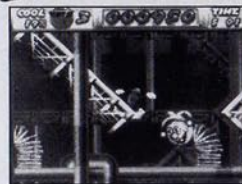
CHAPOTEANDO

¡Más agua! Por sí no te habías dado cuenta, nos encanta el agua. Es súper divertido porque tienes que intentar no caerle al agua cueste lo que cueste. Por desgracia para ti. Pero ¿quién dijo miedo? Los nenúfares son tus amigos. Puedes saltar encima de ellos para cruzar la piscinita. Ahora, las ranas sí que no son tus amigas. Su concepto de pasarlo bien consiste en escupirte agua, así que antes de nada ve a por ellas. Lo segundo son los aviones que hay en el cielo y que estarán lanzando bombas. Los globos, OVNIS y cohetes se pueden utilizar para alcanzar el techo donde está atrapado el personaje SPOT, pero recuerda como funcionan los OVNIS, y procura evitar la punta de los cohetes. ¡Quizá necesites abrirte camino hacia



arriba luchando más de una vez para conseguir todo en este nivel!

Consejo del programador: Las buenas noticias son que hemos probado cada salto y todos son factibles. Lo malo es que los que realizaron las pruebas eran verdaderos expertos. Pero tú no vas a ser menos ¿verdad? ¡P. D. Las puntas de los cohetes no hieren de verdad, pero mejor es que no te escurras! Asegúrate de "mirar antes de saltar"... ¡go era "disparar antes de saltar"! Si enfilas los nenúfares, los patos de goma y los barquitos de juguete con los lados de la piscina y la pared, este nivel será coser y cantar.



RAILES RADICALES

Por fin tienes un montón de práctica en todas las partes del juego, ¿a que sí? ¡Pues no! Baja descontroladamente estas cuestas y pendientes e intenta no ser absorbido por los tubos aspiradores que te lanzarán hacia la parte superior del nivel, dejándote caer irremediamente en tromba.

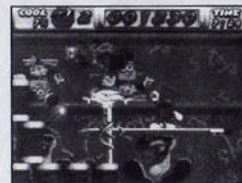
Consejo del programador: cuando consigas la jaula en cada nivel en la que tu amigo está atrapado, no lo liberes enseguida. Hazle sudar un poquito, que se preocupe, ¿por qué deberías andar perdiendo el tiempo que te ha sobrado cuando podrías estar haciendo algo más serio como recoger puntos refrescantes? Después de todo él no va a ir a ninguna parte y cada punto refrescante es vital cuando tu marcador llega al total en el apartado de BONOS al final del nivel.



LOCO-MOTORA

¡Ahhhh!... Un poco de paz, para variar. Pero bueno, ¿cómo puedes relajarte cuando los cowboys más tu-tu-rutlatos y disparadores de todo el oeste aparecen por doquier y te tienen en jaque? Sabíamos que no estarías del todo feliz hasta que no te tuvieras que preocupar por los pájaros que arrojan huevos sobre ti, hablamos de molar bien poco con un huevo estampado en mitad de la cara. Los globos-jumbo, OVNIS y burbujas están aquí para ayudarte a subir muy alto hacia el cielo y salvar a tu amigo.

Consejo del programador: ¿conoces esas manos refrescantes que señalan los recuadros FACIL y NORMAL cuando ajustas los niveles de dificultad del juego? Piensa en ello. ¿Crees que señalaríamos el camino hacia los tesoros y los secretos refrescantes? ¡Pues claro que no! Echa un vistazo alrededor. Atrévete, pero que no se te acabe el tiempo.



TOMADURA DE PELO

¡Oh no! ¡Tienes que enfrentarte otra vez a esos malditos robots! Recuerda todo lo que has aprendido anteriormente, y ten en cuenta que tendrás que vértelas con las mismas cosas de nuevo! Ten cuidado aquí con los robots, los dientes castañeteantes con cuerda, los OVNIS, las pelotas de lodo deslizante y los aviones que arrojan bombas. Utiliza tu ingenio y tu disparo refrescante contra estos tipos.



Consejo del programador: asegúrate de que le sacas partido a tu habilidad para disparar con un ángulo de 360 grados. La mejor manera de hacerlo es colocar el pulgar en el centro del controlador e irlo rotando a la vez que pulsas el botón de disparo tan rápido como te sea posible.



REGRESO A LA PARED

¡Otra vez dentro de la pared! Pero ahora estás saliendo, por supuesto a la vez que peleas contra otros malos que han ocupado el puesto de los que te acababas de quitar de encima: arañas y ratones. Recuerda, evita los rayos eléctricos. Si te pillan en medio te 'iluminarán' la existencia, pero eso no es muy divertido que digamos. Y los cables eléctricos cortan el rollo a cualquiera. Las ratoneras pueden 'elevar' algo más que tu moral, ¡compruébalo!

Consejo del programador: avanza lentamente a través del nivel. No dispares a los enemigos si no hay necesidad de ello, pero practica los niveles para encontrar dónde están escondidos los puntos refrescantes, y los personajes SPOT extra, porque podrías necesitarlos para acabar el juego.



DOCK & ROLL

¡Vamos! No te riles tan pronto que ya casi llegas. Un pelín más. Lo único que tienes que hacer es coger a esas molestas abejas, bueno hemos de reconocer que hemos doblado el

número, evitar a los cangrejos, disparar a los gusanos, esquivar y disparar a las ostras, conseguir todos los puntos refrescantes y cosas buenas, y todo esto en el tiempo fijado, ¡y ya está! Sin mayor problema.

Consejo del programador: no hay consejos para este nivel. ¡Estás solo!

PATRULLA DE SURF

Si has llegado hasta aquí, te faltan literalmente unos minutejos para conseguir aquello por lo que has estado peleando, luchando a brazo partido y afanándote. LITERALMENTE MINUTOS siempre que te muevas tan rápido como puedas, no lo eches todo a perder y conserves la frialdad.

Consejo del programador: esas molestas libélulas otra vez, ¿eh? Lo siento pero no puedo ayudarte, depende por completo de ti.

FINAL

¡UAUH! ¡SI! ¡IMPRESIONANTE! ¡MEGA-COOL! ¡DEBES SER UN FRESCALES CON AUTENTICA SANGRE FRIA!

