

SNSP- C8 -NOE



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

Virgin

Konami (Deutschland) GmbH, Postfach 56 01 80
60406 Frankfurt, Germany

PRINTED IN JAPAN

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

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

LICENSED BY

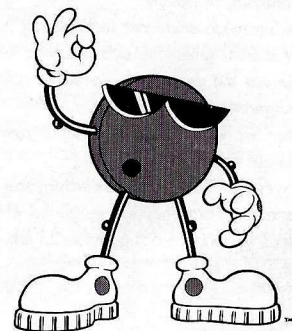
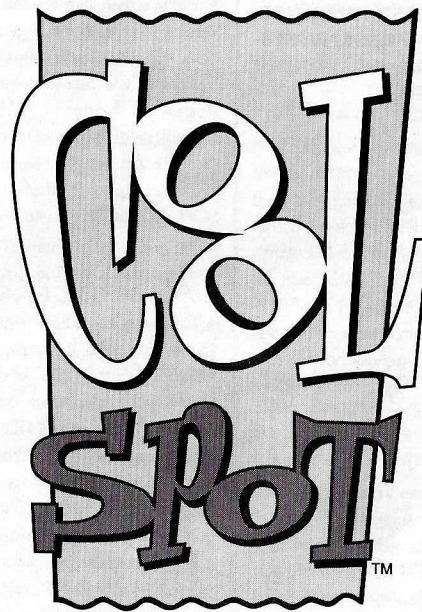


NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



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

COOL SPOT





DEUTSCH

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA-VIDEOPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen besteht die Möglichkeit eines epileptischen Anfalls oder einer Bewußtseinsstörung, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. auf Fernsehbildschirmen oder bei der Wiedergabe von Videospielen auf Fernsehgeräten auftreten können. Hiervon können auch Personen betroffen sein, die zuvor keine epileptischen Anfälle gehabt haben. Bitte treffen Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

VOR DEM SPIELEN

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie ein Videospiele benutzen.
- Sitzen Sie möglichst mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Falls Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit möglichst kleiner Bildschirmdiagonale (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

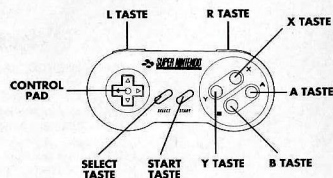
WÄHREND DES SPIELENS

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

DAS STEUERKREUZ

- Drücke nach OBEN oder UNTEN, um die Optionen auf der Titelgrafik anzuwählen.
- Drücke während des Spiels nach OBEN, um nach OBEN zu schauen oder ein Seil hochzuklettern. Drücke nach UNTEN, um nach UNTEN zu schauen oder ein Seil herunterzuklettern.
- Drücke nach LINKS oder RECHTS, um die Spielfigur nach LINKS oder RECHTS zu bewegen, während sie auf einer Luftblase abspringt oder in einer Luftblase gefangen ist.
- Drücke nach LINKS oder RECHTS und halte das STEUERKREUZ gedrückt, um in die entsprechende Richtung zu laufen.
- Drücke in irgendeine Richtung, um Deinen "Coolen Schuß" auszurichten und zu schießen.

BEMERKUNG: Du mußt nach OBEN oder UNTEN drücken, um ein Seil zu greifen.



START TASTE

- Drücke die Start Taste, um das Spiel zu starten.
- Drücke die Start Taste, um den Vorspann zu überspringen.
- Drücke die Start Taste, um die Pausenfunktion zu aktivieren oder zu deaktivieren.

A TASTE

- Drücke die A TASTE, um die Einstellungen im Optionsbildschirm vorzunehmen.

B TASTE

- Drücke die B TASTE, um nach oben zu springen. Je länger Du die B TASTE drückst, desto höher springt SPOT.
- Mit dem Steuerkreuz kannst Du während des Sprungs oder vor dem Sprung die Richtung bestimmen, in die SPOT springen soll.

Y TASTE

- Drücke die Y TASTE, um Deinen "Coolen Schuß" abzufeuern. SPOT kann jederzeit schießen, auch wenn er in Bewegung ist.

R TASTE

- Um aus dem Stand in eine beliebige Richtung zu schießen, halte die R TASTE gedrückt, wähle mit dem Steuerkreuz die Schußrichtung und löse mit der Y TASTE den Schuß aus.

BRANDAKTUELLE NEUIGKEITEN.

SPOT und seine Freunde, SPOT, SPOT, SPOT, SPOT, SPOT, SPOT, SPOT, SPOT, SPOT, SPOT sind in Schwierigkeiten und brauchen Deine Hilfe... schnell!



ALTE NEUIGKEITEN

Seit mehreren Jahren versucht Wild Wicked Wily Will nun schon einen SPOT gefangenzunehmen, um der Welt zu beweisen, daß sie wirklich existieren (bis jetzt hat sie noch niemand zu Gesicht bekommen).

HEIßE NEUIGKEITEN

Will wird nun vielleicht seinen Wunsch wahr machen können.

SCHLECHTE NEUIGKEITEN

Will hat in einen Anfall von absoluter Schlechtigkeit an allen Plätzen, an denen normaler Weise die SPOTS herumhängen, Fallen aufgestellt.

WIRKLICH SCHLECHTE NACHRICHTEN

Die Fallen haben ihre Aufgabe erfüllt und in jeder Falle sitzt eine SPOT.

UNGLAUBLICH SCHLECHTE NACHRICHTEN

Will wird jeden Augenblick zurückkehren, um die Fallen zu leeren und die SPOTS für immer gefangen zu nehmen.

GUTE NEUIGKEITEN

Du bist hier, um die Situation zu retten!

Du sollst SPOT, der einen wirklich "Coolen Schuß" in Petto hat, helfen seine SPOT Freunde aus ihren Käfigen befreien, Will zu stoppen und ein wirklich "Cooler SPOT" zu werden.

DIE RETTUNG NAHT

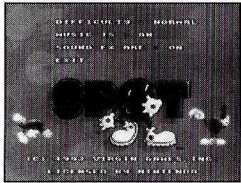
Aufgrund der exzellenten Planung (nun gut, eigentlich warst Du beim Surfen), bist Du der



einzig in Freiheit befindliche SPOT. Alle anderen SPOTs sitzen in Wills Fallen.

Während Du so cool durch die Gegend schlenderst, fällt Dein Blick auf ein Schild: "HELD GESUCHT"

Du, als COOL SPOT, mußt Deine Freunde befreien, bevor es zu spät ist! Du mußt Deine Coolness und Deine coolen Schüsse einsetzen, in einem Rennen gegen die Zeit (Vorteil: Will ist ein bißchen langsam). Bist Du bereit dafür? Wirst Du cool genug sein und vor Will die Fallen erreichen?



OPTIONSBILDSCHIRM

Um in von der Titelgrafik in den Optionsbildschirm zu gelangen, bewege das Handsymbol (Cursor) auf OPTIONS und drücke die A TASTE. Um eine Option zu verändern, bewege das Handsymbol auf die entsprechende Option und drücke die A TASTE. Hier nun eine Liste der verfügbaren Optionen und ihrer Funktionen:

Schwierigkeitsgrad: Es gibt drei Schwierigkeitsgrade für COOL SPOT. Wie folgt: Easy (leicht), Normal (normal) und Hard (schwierig). Es gibt, je Schwierigkeitsgrad, einige Unterschiede zwischen den Spielstufen. Es sind folgende Dinge:

1. Die Anzahl der SPOT Charaktere mit denen

Du beginnst. Bei Spielstufe "Easy" beginnst Du mit 4 Spielfiguren. Bei Spielstufe "Normal" beginnst Du mit 3 und bei Spielstufe "Hard" mit 2 Spielfiguren. Und wo wir schon dabei sind, Du mußt ziemlich cool (oder aber der Programmierer) sein, um daß Spiel bei diesem Schwierigkeitsgrad zu schaffen.

2. Die Anzahl der Coolpoints die Du einsammeln mußt, steigt mit dem Schwierigkeitsgrad. Unter Schwierigkeitsgrad "Easy" mußt Du 30, unter "Normal" 60 Coolpoints und unter "Hard" 90 Coolpoints einsammeln (Umph).

3. Die Anzahl der Coolpoints die Du einsammeln mußt, um in die Bonusrunde zu kommen, steigt mit dem Schwierigkeitsgrad. Unter Schwierigkeitsgrad "Easy" benötigst Du 75 Coolpoints, unter "Normal" 85 Coolpoints und unter "Hard" solltest Du besser alle Punkte einsammeln.

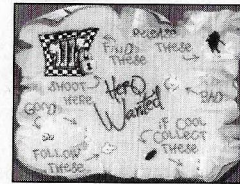
4. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad sinkt die Zahl der Feinde, die sich in eine Virginflasche verwandeln. Die Virginflasche verleiht Cool SPOT neue Lebensenergie. Unter Schwierigkeitsstufe "Easy" ist die Chance am Größten, daß ein Feind sich in eine Virginflasche verwandelt. Außerdem ist die Heilwirkung am Größten. Zum Beispiel besteht unter "Easy" eine 1 zu 10 Chance, daß ein Feind sich in eine Virginflasche verwandelt. Unter "Normal" stehen die Chancen noch 1 zu 20 und unter "Hard" sind sie vergleichsweise gering, denn hier verwandelt sich kein einziger Feind in eine Virginflasche nachdem er "erledigt" wurde.

Musik: Mit dieser Option kannst Du die

Musik, die während des Spiels läuft, abschalten.

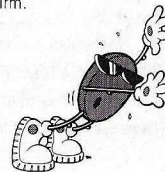
Sound FX: Solltest Du ohne Soundeffekte spielen möchten, dann ist dies die richtige Option für Dich! Möchtest Du allerdings hören wie Deine Feinde verenden, dann laß die Finger von der Option!

Ausgang: Diese Option ermöglicht Dir denn Optionsbildschirm zu verlassen.



EIN TAG IM LEBEN EINES HELDEN

Eine Menge Level erwarten Dich in diesem Spiel und Du mußt sie alle erfolgreich durchqueren, um alle Deine Freunde zu befreien. Um einen Level zu beenden, mußt genug Coolpoints einsammeln, um die Käfigschlösser der Käfige aufzuschießen zu können, in denen Deine Freunde gefangen gehalten werden. Wenn Du uns das nicht glauben willst und versuchst Deine Freunde ohne Coolpoints zu befreien, wirst Du leider feststellen müssen, daß Deine Schüsse von den Schlössern abprallen. Sobald Du cool genug bist, um Deinen coolen Schuß abzufeuern, erscheinen die Worte "FIND CAGE" (Finde den Käfig) auf dem Bildschirm.



Cool %: Hier wird in Prozent angezeigt, wieviel Coolness Du besitzt. Dies ist abhängig von der Anzahl der Coolpoints, die Du einsammelst. Solltest Du 100 % Coolness erreichen, erhältst Du, neben der Anerkennung Deiner Freunde, ein Extraleben. Kann man das glauben? Wirklich etwas wofür es sich lohnt zu arbeiten, oder?

Lebensenergie: Hier kannst Du Deine Lebensenergie ablesen. Jedesmal, wenn ein Feind Dich berührt, wird Deine Lebensenergie verringert. Jedesmal wenn dies passiert, verändert sich das SPOT Abbild oben links in der Bildschirmgrafik (er sieht dann nicht mehr so cool aus). Sobald das SPOT Abbild ganz in sich zusammengesunken ist, verlierst Du eine Spielfigur und mußt den Level mit einer neuen Spielfigur von vorn beginnen. Solltest Du es im Level bis zum ersten Fahnenmast geschafft haben, beginnst Du dort das Spiel wieder.

Anzahl der SPOTs: Hier wird die Anzahl der SPOT Spielfiguren angezeigt, die Dir während des Spiels zur Verfügung stehen. Eine gute Nachricht: Du kannst überall in den Leveln Extraleben (1 UP) finden. In jedem Level gibt es mindestens 1 Extraleben - halte danach Ausschau.

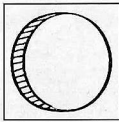
Punktzahl: Hier wird Deine Punktzahl angezeigt. So kannst Du feststellen wer von Euch der coolste Spieler ist.



Zeit: Dies ist die Dir verbleibende Zeit, um den Level zu beenden. Die schlechte Nachricht ist: Sollte die Zeit ablaufen, verlierst Du einen SPOT und mußt den Level mit einem neuen SPOT noch einmal spielen. Die gute Nachricht ist: Du hast die Möglichkeit, die Zeit zu verlängern. Suche nach einer Hand mit einer Stoppuhr und Du bekommst 30 Sekunden Zeitbonus.

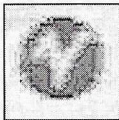
Tip des Programmiers: Wenn Du meinen Highscore schlagen möchtest, sammle alles ein, schieße auf alles was sich bewegt und ignoriere die Zeit. Solltest Du wirklich gut sein, wird SPOT erhalten, was er verdient.

SPEZIALGEGENSTÄNDE:



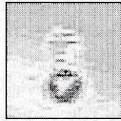
COOLPOINTS

Es handelt sich dabei um rote, sich drehende Scheiben, die SPOT ziemlich ähnlich sind (allerdings ohne Beine, Arme, Sonnenbrille und Mundwerk). DIESE PUNKTE WILLST DU HABEN! Nach jedem Level hast Du die Chance ein Extraleben zu gewinnen.



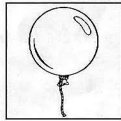
VIRGINSYMBOL

Wenn Du sie einsammelst, erhältst Du zusätzliche 7% in Deiner Coolnessprozentanzeige. Das bringt Dich nicht nur näher daran Deine Freunde zu befreien, es ist auch manchmal von Nöten sie einzusammeln, um den Level beenden zu können. ALSO, SCHNAPP SIE DIR!



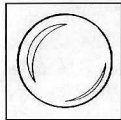
VIRINGGLAS

Füllt Deine Lebensenergie teilweise wieder auf (und der SPOT oben links in der Ecke strahlt wieder in alter Frische). DIE MUßT DU HABEN!



BALLONS

Du kannst Dich an den Ballonseilen festhalten, indem Du daran springst. Du kannst trotzdem noch in alle Richtungen schießen. Um loszulassen, springe nach links oder rechts. Wenn Du an einem Ballon hängst und nicht weißt wohin Du springen sollst, springe nach oben, um zu schauen ob sich dort vielleicht noch ein Ballon verbirgt. Probiere es einfach aus. Sollte dort nichts sein, landest Du wieder an dem alten Ballon.



BLASEN

Hier kannst Du ziemlich cool abspringen. Blasen katapultieren Dich nach oben, ohne das Du die Sprungtaste berühren mußt. Du kannst die Blase auch zerschießen (wenn Du die Lust danach verspürst).

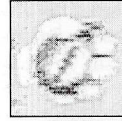


TRANSPORTBLASEN

Diese Transportblasen sind kleiner als normale Blasen, haben aber die Eigenschaft, Dich durch

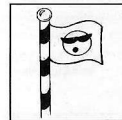


die Luft transportieren zu können. Sobald Du Dich in der Blase befindest, kontrollierst Du ihre Bewegungen. Wenn Du die Sprungtaste drückst, befreist Du Dich aus ihr. Du weißt wann es soweit ist, wenn die Blase anfängt instabil zu werden. SPOT langweilt sich nämlich schnell. drücke also schnell die Sprungtaste sonst befreit sich SPOT selbst.



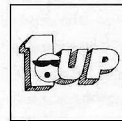
UHR

Die Uhr gibt Dir eine Bonuszeit von 30 Sekunden. Genau die Zeit die Du benötigst, um die zusätzlichen Coolpoints einzusammeln und ein Extraleben zu gewinnen. DIE BRAUCHST DU WIRKLICH!



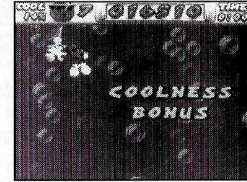
FLAGGENMAST

Wenn Du die Spitze des Flaggenmastes berührst, erscheint dort eine Flagge. Sie markiert die Position für einen eventuellen Neustart. Nun Du wirst natürlich keinen SPOT verlieren, weil Du zu cool bist. Sollte also einer Deiner Freunde einen SPOT verlieren, kannst Du ihm von dem Flaggenmast erzählen, denn dort beginnt er mit einer neuen Spielfigur sein Spiel.



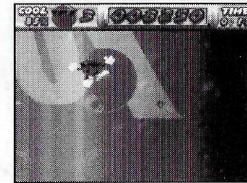
1-UP (EXTRALEBEN)

Dies gibt Dir ein Extraleben, einen zusätzlichen SPOT. DU WILLST DIESE EXTRALEBEN HABEN. HABEN, HABEN, HABEN...



BONUSPUNKTGRAFIK

Nach jedem Level sorgen zwei Faktoren dafür, ob Du in dieser Bonusrunde erfolgreich bist. In der Bonusrunde hängt SPOT an einem Ballon am Boden der Bonusgrafik. Deine verbliebene Spielzeit läuft nun ab und der Ballon trägt Dich dabei nach oben. Nun läuft Deine Coolnessanzeige ab und der Ballon trägt Dich weiter nach oben. Solltest Du weit genug nach oben getragen werden, erhältst Du das ersehnte Extraleben.



BONUSSPIEL

Während des Bonusspiels befindest Du Dich an Deinem Lieblingsplatz, in einer Limonadenflasche. Du mußt in der Flasche heraufspringen und dabei alles benutzen was sich anbietet. Neben regulären Blasen, gibt es hier auch die Transportblasen. Du kannst sie benutzen, um den Flaschenhals zu erreichen und den coolen Buchstaben einzusammeln. Du mußt Dich beeilen, denn die Zeit läuft ab. Der Buchstabe, den Du finden kannst, ist einer aus dem Wort: "VIRGIN". Diese Buchstaben können als Continue angewendet werden. Du solltest vermeiden, den Continue auszunutzen,



denn Deine Punktzahl wird dann auf null gesetzt. Du hast somit keine Möglichkeit mehr, daß Wort komplett zu machen und einen coolen Bonus zu erhalten.

Tip des Programmiers: Ein guter Trick ist es, von unten durch die Blasen zu springen. So kannst Du höher springen und hast die Möglichkeit mehr Extras einzusacken. Wenn Du aus einer Transportblase in eine Blase über Dir springst, kannst Du WIRKLICH hoch springen.

COOLE GEWINNE

Hey, beinahe hätten wir das Coole Gewinnspiel vergessen. Wenn Du es schaffst, bei der schwierigsten Einstellung ("Difficult") alle Buchstaben einzusammeln, keinen für ein "Continue" zu verbrauchen und am schluß alle Deine "Spot" Freunde befreit hast, bekommst Du einen Coolen Gewinn. Wenn Du mitmachen willst, mußt Du folgendes tun:

1. Spiele "Cool Spot" auf der schwierigsten Einstellung ("Difficult").
2. Sammle alle Coolen Buchstaben (U-N-C-O-L-A) in den Bonusspielen ein.
3. Beende das Spiel, ohne einen der Buchstaben für ein "Continue" zu verbrauchen.
4. Mache ein Photo des speziellen geheimen Bildschirms, den Du am Ende des Spiels siehst.
5. Schicke dieses Photo zusammen mit Deiner kompletten Anschrift an folgende Anschrift:

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.

ATTN: COOL SPOT SNES U-N-C-O-L-A GAME

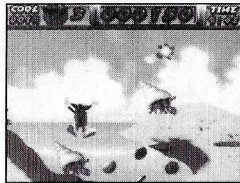
338A LADBROKE GROVE
LONDON W10 5AH
UNITED KINGDOM

6. Du bekommst Deinen Coolen Gewinn innerhalb von sechs bis acht Wochen.

7. Es gibt nur einen Gewinn pro Person.
8. Alle Photos müssen bis zum 24.12.1994 eingeschickt werden.
9. Alle Photos sind Eigentum von Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. und werden nicht zurückgesandt.
10. All Einsender erklären sich bereit ihren Namen und ihre Person für Werbung und Promotion für diese Aktion. Honorarfrei zur Verfügung zu stellen. Alle anfallenden Steuern werden vom Gewinner getragen.

LEVEL DER COOLNESS

Es gibt in diesem Spiel 11 coole und verrückte Level. Du mußt sie alle bestehen, um Deine Freunde zu retten. Hier nun eine kurze Beschreibung der Level:



SHELL SHOCK

Uhh! Diese verdammten Stechmücken - ein Stich ihres Stachels ist gar nicht gut für einen SPOT - Autsch! Das einzige Gute an diesem Ort, ist die Tatsache, daß die Sandkrebse nicht besonders schlau sind und dazu sind sie auch noch ziemlich ängstlich. Sie kommen nur aus ihren Muschelgehäusen, wenn sie glauben das niemand in der Nähe ist. Warte also, bis sie sich zeigen und dann Peng! Ein gezielter Schuß erledigt das Problem. Suche nach versteckten Coolpoints. Sie können überall sein.

Tip des Programmiers: Wenn Du auf die Krabben schießt, während sie sich in ihren Gehäusen befinden, prallen Deine Schüsse nach oben ab. Nutze dies aus, um die Stechmücken zu

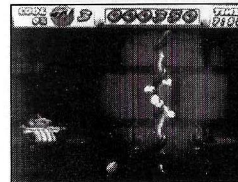


erledigen. Wenn Du dies nicht hinbekommst, bleibe still stehen und schieße solange bis die Mücken die Schußbahn Deines coolen Schuß kreuzen.

PIER PRESSURE

Du denkst Du könntest wieder sicher am Wasser entlang wandern? Falsch! Denn statt Stechmücken erwarten Dich jetzt Bombenwerfende-Bienen. Schieße sie schnell ab, um Deinen Schaden einzugrenzen. Nun gut, ich gebe zu, es ist nicht gerade einfach leicht mit den Bienen abzurechnen, während Krebse, uncoole Austern, spuckende Fische und anderes Gewürm versuchen Dir das Leben schwer zu machen. Und vielleicht möchtest Du ja auch noch an einigen Seilen herunterklettern, um Extras aufzuspüren.

Tip des Programmiers: UNTERSCHÄTZE NIEMALS DIE KRAFT EINES GEZIELTEN KURZEN SPRUNGES. Wenn Du die B Taste nur leicht drückst, springt SPOT nur leicht ab. Benutze diese Technik, um den miesen Austern den Graus zu machen. Außerdem kannst Du so leichter von Seil zu Seil springen, ohne dabei ins Wasser zu fallen.

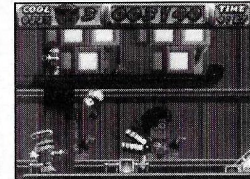


IN DA WALL

Man soll es nicht glauben! Du hast es wirklich geschafft in die Wandverkleidung des Spielzeuggeschäfts vorzudringen. Vielleicht hast Du ja hier endlich die Chance Dich einmal auszuruhen. Nein, leider nicht! Das wäre wohl ein wenig zu leicht! Tja, dann atme tief durch und stürze Dich in den Kampf gegen die üblen Spinnen. Ach übrigens, vermeide es auf den Stacheldraht oder die Dornen zu treten. Das kann nämlich sehr schmerzhaft sein. Die Mäuse

die Du aufgeweckt hast, sind ziemlich sauer und schmeißen mit Käse nach Dir (der übrigens nicht weich ist). Keine Angst, Dein cooler Schuß wird es schon richten, außer Du läufst zu schnell durch diesen Level. Wenn Du wirklich die 10 Extrariesen (10.000 Punkte) einsammeln willst, solltest Du wirklich überall suchen - wirklich überall!

Tip des Programmiers: SPOT kann zwar nicht durch die Wände laufen, aber er kann durch sie hindurchschiesen. So, erledige also die Feinde auf der anderen Seite der Wand und Du wirst keinen Ärger haben, wenn Du drüben angelangt bist. Ach so, hätte ich beinahe vergessen, auch Deine Feinde können durch die Wände schießen!

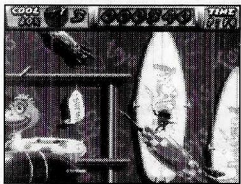


TOYING AROUND

Nun! Nachdem Du alle vorherigen Schwierigkeiten gemeistert hast, werden ein paar Spielzeuge den Kohl auch nicht mehr fett machen. Richtig? Wirklich? Die harmlosen kleinen Spielzeuge wollen Dich ja nur davon abhalten, Dein Ziel zu erreichen. Kein Problem also! Die Roboter sind hart im Nehmen, aber auch sehr stupide. Sie laufen immer von rechts nach links und wieder nach rechts. Solltest Du Dich auf einer Ebene unter ihnen befinden, kann es hart werden. Nun gut, die springenden Schleimbälle sind noch härter. Sie explodieren in tausend Stücke, aber wenn Du weit genug weg stehst und lang genug schießt, kannst Du sie überwinden. Es gibt versteckte Durchgänge in diesem Level. Finde sie. Probiere alles aus. Auch wenn es unmöglich erscheint. Dies ist ein Videospiel und alles ist möglich!



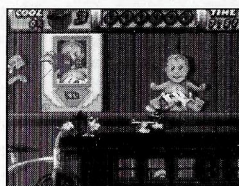
Tip des Programmierers: In diesem Level gibt es kleine silberne UFO's. Du kannst auf sie drauf springen. Verweile nicht zu denn lange, den sonst kippen sie seitlich weg und Du stürzt ab. Also springe nur kurz von den UFO's ab. Wenn Du nicht weißt wohin Du springen sollst, springe nach oben. In der Zwischenzeit dreht das UFO sich wieder in seine alte Position und Du hast eine neue Sprungmöglichkeit. Laß Dir Zeit!



WADING AROUND

Und schon wieder Wasser. Wenn Du es noch nicht mitgekriegt hast, wir lieben Wasser - es bringt wirklich Spaß (außer Du fällst hinein). Habe keine Angst, die Seerosen tun Dir nichts, sie sind Deine Freunde. Du kannst auf ihnen abspringen und so sicher den "See" überqueren. Die Gumbofrösche sind nicht mit Dir befreundet und spucken nach Dir (kein guter Zug). Also mache sie nieder. Die Flugzeuge über Dir werfen Bomben ab. Sei also auf der Hut und schieße auch sie ab. Die Luftschiffe, UFO's und Raketen kannst Du benutzen, um nach oben zu springen und Deinen Freund zu befreien. Erinnerung: Du darfst die UFO's umkippen und weiche den Stacheln auf den Raketen aus. Du benötigst vielleicht mehrere Versuche, um Dir Weg nach oben zu erkämpfen.

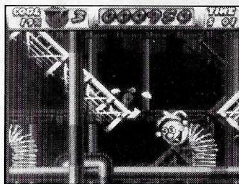
Tip des Programmierers: Die gute Nachricht ist, daß wir jeden Sprung ausprobieren haben und wissen man es SCHAFFEN kann. Die schlechte Nachricht ist, daß unsere Tester extrem gute Spieler sind. Aber Du kannst es natürlich besser, richtig? Richtig! Versichere Dich, daß Dich "umsieht bevor Du springst" oder war es "schießt bevor Du springst"? Wenn Du die Dir anhand der Wände des Pools merkst, wo sich die Frösche, Seerosen und Boote befinden, wird das Ganze ein Sonntagsspaziergang.



LOCO MOTIVE

Ahhh...endlich ausruhen. Was meinst Du? Klar, wie kann man sich ausruhen wenn Einem Cowboys blaue Bohnen um die Ohren schießen. Und wir wissen das Du nur zufrieden bist, wenn auch noch Vögel ihre Eier auf Dich abwerfen. Du siehst ziemlich blöd aus mit dem Ei über Deinem Gesicht verteilt. Die Jumboballons, UFO's und Blasen sind dazu da, um Dir den Aufstieg zu Deinem Freund zu erleichtern.

Tip des Programmierers: DU kennst die Handsymbole, die Dir bei Schwierigkeitsstufe "EASY" und "NORMAL" den Weg zum Käfig Deines Freundes zeigen. Meinst Du wir haben die auch eingebaut, um Dir den Weg zu Schätzen und Extras zu zeigen? Wohl kaum! Also mußt Du wohl oder übel suchen. Und achte auf die Zeit.



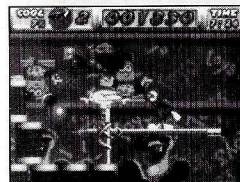
RADICAL RAILS

Mittlerweile mußt Du ja schon einige Übung in den Dingen haben, auf die man so im Spiel trifft. Falsch! Hier gerät alles völlig außer Kontrolle. Du wirst von Rohren angesaugt und ganz oben im Level wieder herausgeschossen, um dann hilflos gen Boden zu segeln. Viel Spaß!

Tip des Programmierers: Wenn Du den Käfig mit Deinem Freund



gefunden hast, befreie ihn nicht! Noch nicht! Laß ihn ein wenig schwitzen (der wird sich wundern). Warum solltest Du die verbliebene Zeit verschwenden. Sammle lieber ein paar Coolpoints ein. Dein Freund wird schon nicht abhauen und schließlich geht es für Dich ja auch um einen fetten Bonus.



WOUND UP

Oh nein! Nicht schon wieder diese hirnlosen Roboter! Halte Dich nur an das, was Du gelernt hast. In diesem Level gibt "nur" etwas mehr von jedem. Achte auf Roboter, UFO's, springende Schleimbälle und bombenwerfende-Kampfflugzeuge. Setze all Deine Fähigkeiten ein und natürlich Deinen coolen Schuß.

Tip des Programmierers: Nutze Deine Fähigkeit aus, im Kreis zuschießen. Dies tust Du am Besten, indem Du mit dem Daumen auf die Mitte des Steuerkreuzes drückst und es im Kreis drehst. Nun brauchst Du nur noch den Feuerknopf kräftig zu bearbeiten und es fliegen die Fetzen.

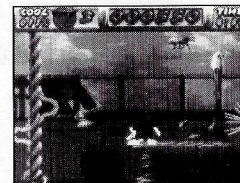


BACK TO THE WALL

Wieder einmal im Inneren der Wand, aber diesmal bist auf Deinem Weg nach draußen. Selbstverständlich wurden während Deines Kampfes mit den anderen Feinden, die Spinnen und Mäuse ersetzt und zwar in größerer Anzahl. Achte darauf das Du nicht vom Blitz

getroffen wirst. Das mag zwar cool aussehen, ist aber nicht besonders angenehm. Und erst der Stachelndraht - total uncool! Übrigens die Mäusefallen springen diesmal in die Höhe.

Tip des Programmierers: Du mußt sehr langsam vorgehen. Schieße nicht auf Feinde, wenn es nicht notwendig ist. Du solltest die versteckten Coolpoints finden und das Extraleben. Du kannst es gut gebrauchen.



DUCK & ROLL

Hey Junge! Du kannst jetzt nicht aufgeben - Du bist fast am Ziel. Nur noch ein kleines Stück! Du mußt nur die Bienen überwinden (okay wir haben doppelt soviel in diesen Level gepackt) und die Krabben umgehen, die Würmer abschießen, den Austern den Garaus machen, die Zeit nicht ablaufen lassen, alle Coolpoints einsammeln und die Extras einsacken. Hörst sich doch ganz einfach an, oder?

Tip des Programmierers: Tja, hier gibt es leider keine Tips. Du bist auf Dich allein gestellt.

SURF PATROL

Wenn Du es soweit geschafft hast, bist Du buchstäblich nur noch wenige Minuten von dem Ziel entfernt, für das Du solange gekämpft, geschwitzt und geschuftet hast. BUCHSTÄBLICH MINUTEN, wenn Du es wirklich schaffst den Level heil zu überstehen. Mach keinen Unfug - bleib cool - buchstäblich!

Tip des Programmierers: Tja, schon wieder die miesen Stelmücken. Tut mir leid - kein Tip von mir, es liegt ganz bei Dir.



FINALE:

JAAAA! WOW! UNGLAUBLICHI MEGA-COO! DU MUßT DER COOLSTE SPIELER ALLER ZEITEN SEIN!

Cool SPOT Credits

Programmed by Mark Kelly

ART TEAM

Art Director: Stan Gorman

Gestaltung: Steve Crow, Edward Schofield, Lin Shen, Ailyn Welby

Zusätzliche Gestaltung: Mike Dietz, Shawn McLean

Sprite Management Tool: "Chopper"

Sprite Management: Edward Schofield

Techniker: Mark Kelly

DESIGN TEAM

Design Direktor: David Bishop

Level Design: Bill Anderson

MUSIC TEAM

Musik & Sound: Tommy Tallarico

FX: Joey Kuras

Samples & Wandthema by Steve Henifin

Thema der Parade by Don Griffin

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

ZUSTÄNDIG FÜR DIE QUALITÄT SIND DAS TEAM

Teamführer: Adam Ryan

Unterführer: Jared Brinkley

Team: Chris McFarland, Scott Manning, Paul Schoener, Justin

Norr, Paul Moore, K.C., Ken Love

DOKUMENTATIONSTEAM

Anleitung Geschrieben Von Cherylyn Holmes

Anleitung Produziert & Herausgegeben Von Lisa Marcinko, Shawn McLean, Edward Schofield

Anleitung Design: Definition (UK)

UNTERSTÜTZUNGSTEAM

Hardware Unterstützung: Jeff Wagoner

Level Layout Tool tJME Map Editor von Echidna

PRODUKTIONSTEAM

Ausführender Produzent: Neil Young

Produzent: Cathie A. Bartz-Todd

UK Produzent: John Roberts, Catherine Spratt and Robert McGrath

Assistierender Produzent: Mike Glosecki

BESONDEREN DANK AN

David Perry & Steve Hienstra.

Virgin behält sich das Recht vor, das in diesem Handbuch beschriebene Produkt jederzeit und ohne Vorankündigung zu verbessern. Virgin Games gibt keine ausdrückliche oder implizierte Garantie hinsichtlich der Qualität bzw. der handelsüblichen Qualität dieses Handbuchs oder seiner Eignung für irgendeinen Zweck.

