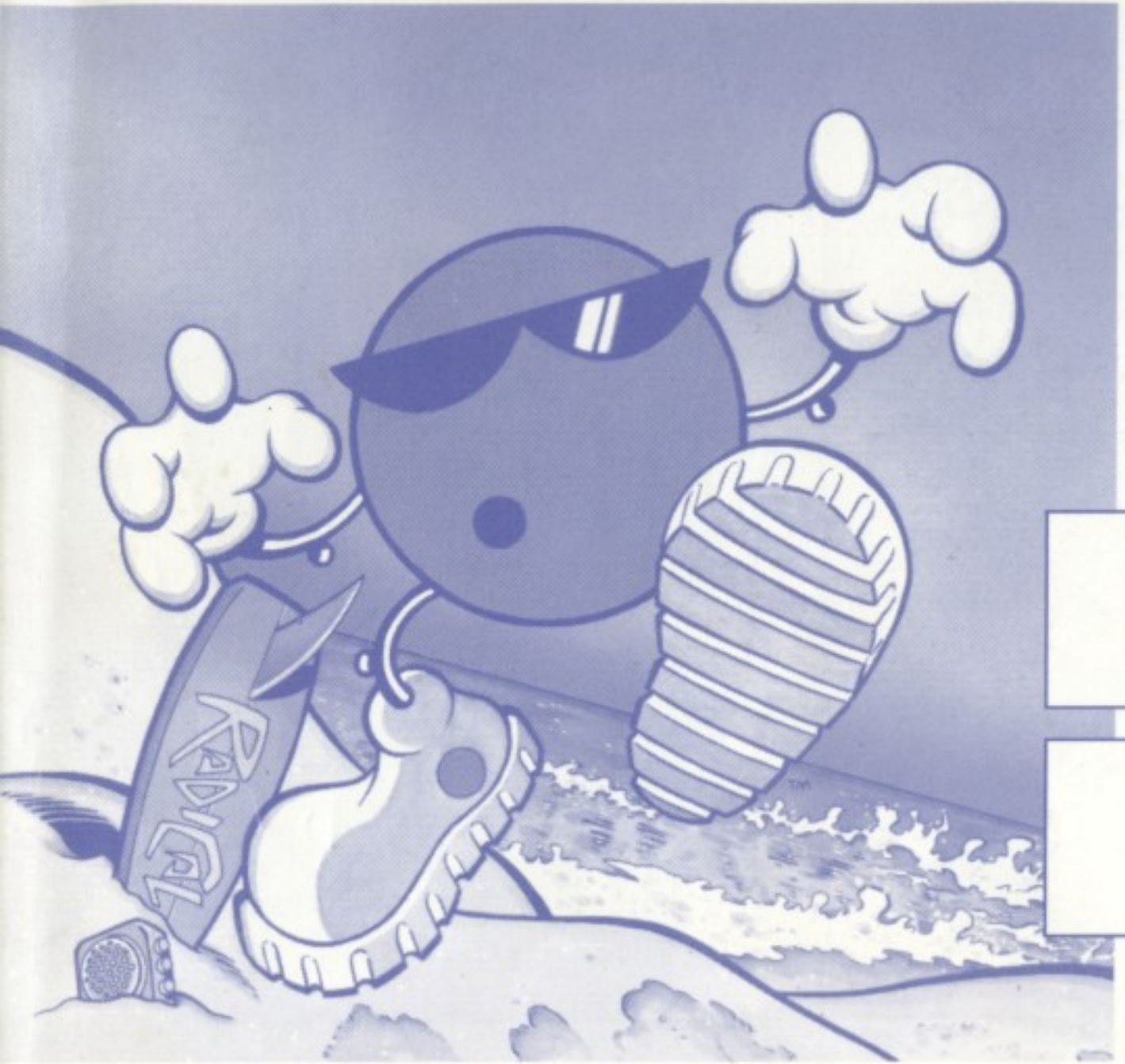


cool spot™

SEGA™
Master System™

Virgin

for M/S & M/S II (8 bit)

COOL SPOT™

CONTENTS

ENGLISH.....2-15

DEUTSCH.....16-31

FRANÇAIS.....32-46

ESPAÑA.....47-61

ITALIANO.....62-76

SVENSKA.....77-91

NEDERLANDS.....92-106





ENGLISH

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consiousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

PRIOR TO USE:

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consiousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5m (8ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller)

DURING USE:

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation , or any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This Cool Spot Cartridge is intended exclusively for the European and Australasian Sega Master 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, benzene, 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 of 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.

STARTING UP

Set up your Sega Master System, Master System II or Power Base Converter as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. Cool Spot is for one player only.

Ensure the Power Switch is OFF. Then insert the Cool Spot Cartridge, its label facing towards you, into the Sega Master System, Master System II or Power Base Converter and press it down firmly.

Press the Power Switch ON. After a few seconds, the Sega Screen will appear. When the Cool Spot Title Screen is shown you are ready to play Cool Spot!

IMPORTANT! If the Sega Screen doesn't appear, press the Power Switch OFF. Ensure your Master System, Master System II, Power Base Converter is set up correctly and the Cool Spot Cartridge is properly inserted. Then push the Power Switch to ON again. Always ensure the Power Switch is OFF before inserting or removing the Cool Spot Cartridge.



Fig 1: The Sega Master System, Master System II and Control Pad

THE STORY SO FAR...

Cool Spot's Cool Chums (all called Spot) have been kidnapped and locked in cages.

Cool Spot's Spot Shots aren't powerful enough to bust open the locks on the cages. What he needs is Cool Shots, and the only way to get those is to collect enough Cool Points.

Watch out for the Uncool Characters (a Spot Shot or two should take care of them) and collect the Cool Counters for Cool Points. But can you collect enough Cool Points to qualify for the Bonus Game?

PLAYING COOL SPOT

TAKE CONTROL!

Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Control Pad (Fig 2).



Fig 2: the Sega Master System and Master System II Control Pad



THE TITLE SCREEN

After the Sega Screen, licensing information and the Virgin Games logo have been shown, you will be presented with the Cool Spot Title Screen. Look, there are two options: 'START GAME' and 'OPTIONS'. The Cool Hand points to the option to be selected. Notice also the high score of 50,000 points. Are you cool enough to beat it?

- Press the D-Button up or down to move the Cool Hand between the options.
- Press Button 1 or 2 to select the option.

Note that if no Button is pressed on the Sega Control Pad for approximately 30 seconds a demonstration of Cool Spot in action will be shown.

- Press Button 1 or 2 to quit the demonstration and return to the Title Screen.



Fig 3: the Options Screen

THE OPTIONS SCREEN

When you select 'OPTIONS' on the Title Screen you will be presented with three new options (Fig 3).

- Press the D-Button up or down to move the Cool Hand between the options.
- Press Button 1 or 2 to select the highlighted option.

SKILL

Life's a game of numbers, dude, and three levels of difficulty determine them. You can choose between 'EASY', 'NORMAL' and 'HARD' to affect the number of Cool Points you need to collect to complete a level, the number of Cool Points you need to qualify for the Bonus Game and the number of points you need to score to earn an extra Cool Spot character. The SKILL setting also determines the number and type of Uncool Characters you will meet in a level, and the possibility of an Uncool Character removed from play leaving behind a Virgin Glass (see APPENDIX TWO: COOL COLLECTABLES on page 13). Select 'EXIT' to return to the Options Screen.

MUSIC

The default is 'ON'. Select 'OFF' if you don't want to listen to the music, though quite why you wouldn't want to is a mystery. Tommy the musician will cry if he ever finds out, and who could blame him? Select 'EXIT' to return to the Options Screen.

EFFECTS

The default is 'ON'. Select 'OFF' if you don't want to listen to any noises. This is not a wise move though, as it helps to hear what's around the corner, so to speak. Select 'EXIT' to return to the Options Screen.





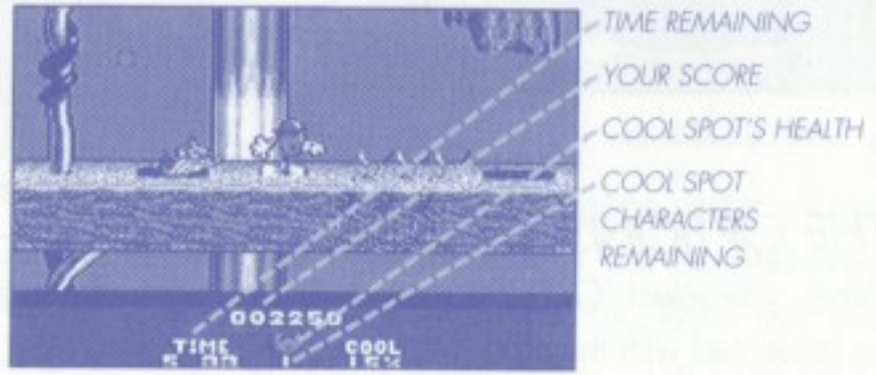
HERO WANTED!

It was a piece of paper which caught Cool Spot's eye and alerted him to the situation. You are shown that piece of paper before you get to tackle Level One for the first time.

WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE DURING PLAY

Before Cool Spot's quest begins you are shown the number of Cool Points you need to collect to give Cool Spot the power of Cool Shots. The number of Cool Points you need to collect (40, 60 or 90) depends on the SKILL setting (EASY, NORMAL or HARD). You will qualify for the Bonus Game (see BONUS GAME on page 12) if you collect 60, 90 or 99 Cool Points, depending on the 'SKILL' setting.

All the action happens in the Playfield which takes up the best part of the screen. The Status Panel at the bottom of the screen shows everything you need to know about the state of play.



COOL POINTS

Every Cool Counter collected increases Cool Spot's Cool Points by a single percentage. Collect 100 per cent for an extra Cool Spot character and 10,000 bonus points.

COOL SPOT'S HEALTH

Represented by this Spot. If Cool Spot bumps into an Uncool Character, his health deteriorates a little and the Spot on the Status Panel disintegrates. The Spot flashes when Cool Spot has only one unit of energy left. A Cool Spot character is lost when Cool Spot's health has all gone.

COOL SPOT CHARACTERS REMAINING

When no more Cool Spot characters remain and you die, it's Game Over. You start with 3 Cool Spot characters. There are two ways to earn extra Cool Spot characters: collect enough Cool Points for the Cool Bonus Screen (see Cool Bonus Screen on page 8) or collect the hidden 1-Up tokens.

YOUR SCORE

You score points for removing Uncool Characters from play and acquiring Cool Collectables (see APPENDIX TWO: COOL COLLECTABLES on page 13). Live that dream. Chase that Hi-Score. Win. Be best. But above all... be cool.

TIME

That's right, you don't have all the time in the world to stroll through a level. When time is running out, a jingle plays. The jingle gets faster and faster until no more time remains. You then lose a Cool Spot character.

If you have any Cool Spot characters remaining you will resume play from the beginning of the level or the last Restart Flagpole touched (see APPENDIX THREE: SPACIOUS SPECIAL SCENERY on page 14). Note that you can increase your time limit by collecting Stopwatches (see APPENDIX TWO: COOL COLLECTABLES on page 13).

COOL HAND

A Cool Hand always points the way to the cage in which your Spot friend is being held captive. Should you spot the cage before you have Cool Shots you will be told how many more Cool Points you need. Now get back there and collect enough Cool Points.

CONTROLLING COOL SPOT



WALK

• Press the D-Button left or right to move Cool Spot in those directions whether he is on solid ground or in the air. Note that when the D-Button is held down, Cool Spot will eventually run along solid ground.



LOOKING UP & DOWN

• Press the D-Button up or down when Cool Spot is on solid ground to make him look in those directions. The screen will move slightly so you can spot what is above or below.



CLIMB

• Press the D-Button up or down when Cool Spot is on a rope of any description to make him climb in those directions.



SHOT

• Press the D-Button in any direction at any time then press Button 2 to make Cool Spot throw Spot Shots.



JUMP

• Press Button 1 to make Cool Spot jump straight up, whether he is on a rope of any description or on solid ground. Note that if up on the D-pad is held down, the higher Cool Spot will jump.

HOLD IT!

• Press the Pause Button on the Sega Master System during play to freeze the action. The screen will say "paused."

• Press the Pause Button to resume play when the action is frozen.

COOL BONUS SCREEN

So you did it - you completed a level. Cool. When the celebrations are over, you will be given a Time Bonus for the time remaining and a Cool Bonus for the number of Cool Points collected during the level.

Look, there's Cool Spot, hanging around on a Balloon

(Fig 4). The Balloon rises as the Bonus points are awarded. The more Bonus points you earned, the higher the Balloon rises. If the Balloon carries Cool Spot all the way up to the 1-UP token, he collects it and you get an extra Cool Spot character to play with.

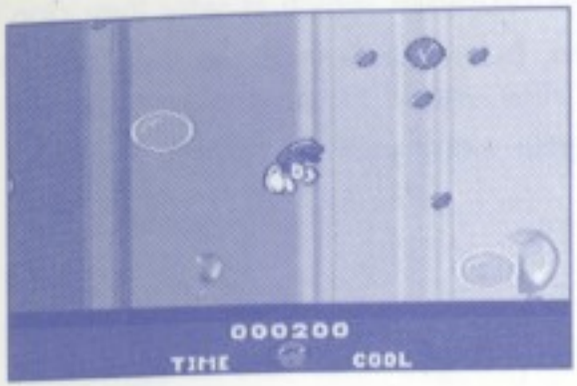


Fig 4: the Cool Bonus Screen

APPENDIX ONE:

LEVELS OF COOL

Cool Spot's quest takes him through 8 increasingly testing levels. A signpost is shown before each level (Fig 5). Note that some Uncool Characters are tougher than others and it can take more than a single Spot Shot to remove them from play.

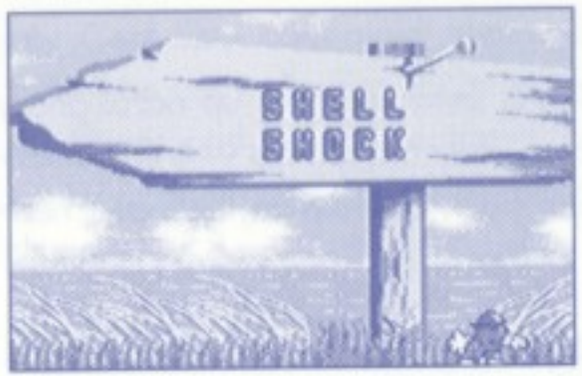
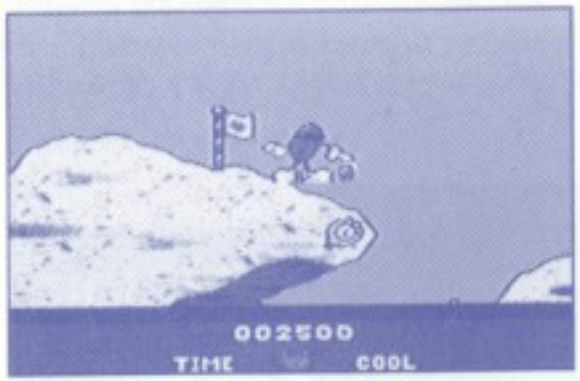


Fig 5: ah - the first level's this way



SHELL SHOCK

Life's a beach, especially when it's full of sand dunes and sand dudes. Look out for Balloons and Bouncy Bubbles - they can help Cool Spot reach new heights.

DRAGONFLIES

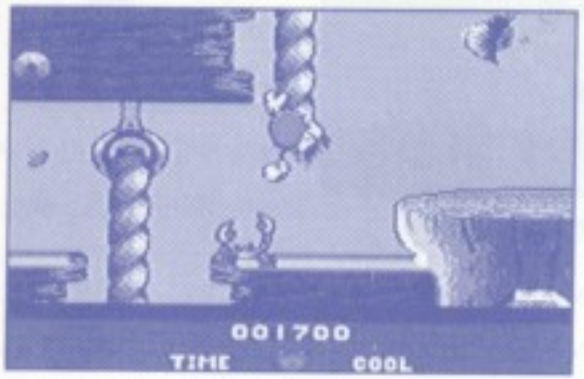
Watch out for their shooting stings.

CRABS

They hide in holes in the sand, popping up occasionally to exercise their pincers. They are red not with embarrassment but anger, which is why they nip anything cool nearby.

HERMIT CRABS

These shy little beggars hide in their shells. Let them have a Spot Shot when they poke their heads out of their portable homes. But beware: without a shell Hermit Crabs run riot.



PIER PRESSURE

Take a boardwalk along the pier and make the most of the ropes to pass the posts (note that some of them have holes through them).

BEES

Don't they have anything better to do than dive bomb at Cool Spots?

OYSTERS

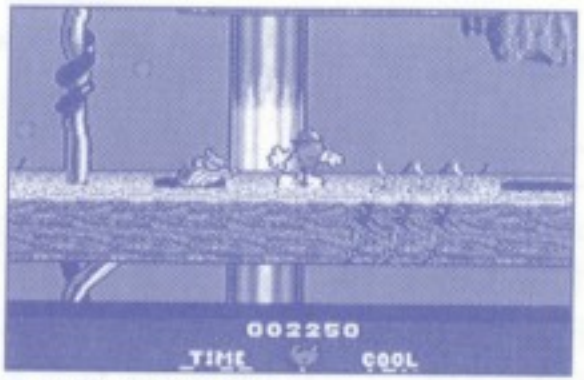
A noisy noise annoys an oyster which is why they don't open their shells often, but when they do, let them have it with a Spot Shot.

FISH

They spit water.

WORMS

Remove them from the ropes before climbing.



IN DA WALL

Use the wiring to climb but don't walk on the barbed

wire, nails or tacks.

SPIDERS

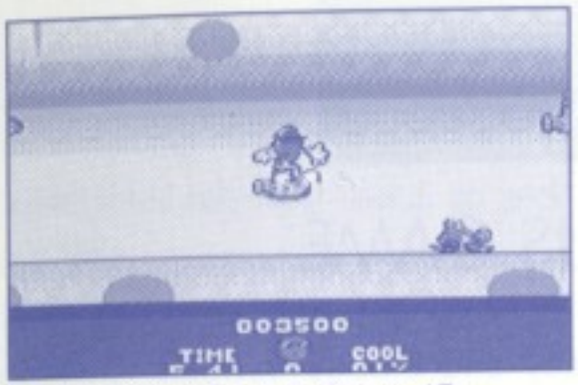
They creep and crawl along the ceiling before dropping down.

MICE

The ratty rodents aren't happy with Cool Spot's intrusion into their domain so they throw lumps of hard cheese at him.

MOUSE TRAPS

If he jumps on one the wrong way - SNAP!



WADING AROUND

Use the lily pads, toy boats and rubber ducks to help Cool Spot get out of the rubber ring full of water. It's a pity Cool Spot can't swim (that's why he's such a cool surfer - he can't afford to fall in the sea). Outside the ring, toy blimps and rockets suspended from the ceiling make handy platforms. The rockets' spikes don't hurt but they are slippery.

FROGS

They live on lily pads and spit water.

BIPLANES

When you hear a buzzing overhead, beware, for these Biplanes drop bombs.



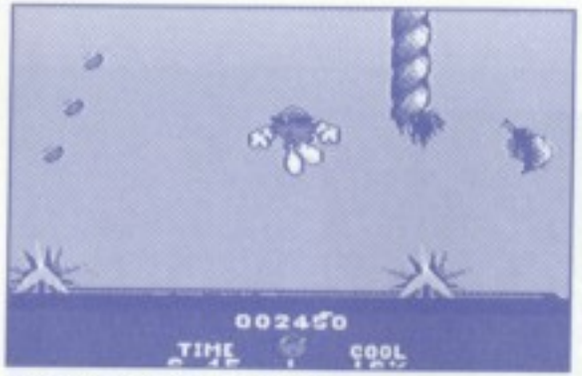
RADICAL RAILS

A far-out version of Snakes & Ladders with a network of slippery slidey slopes and vacuum tubes. It's kinda fortunate there are no Uncool Characters to worry about.



BACK TO THE WALL

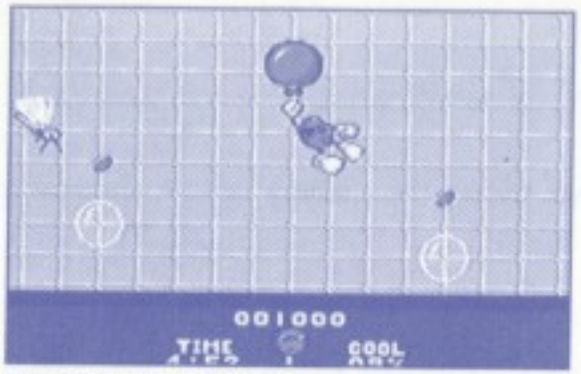
More Spiders, Mice, Mouse Traps, Barbed Wire, Nails and Tacks to contend with.



DOCK & ROLL

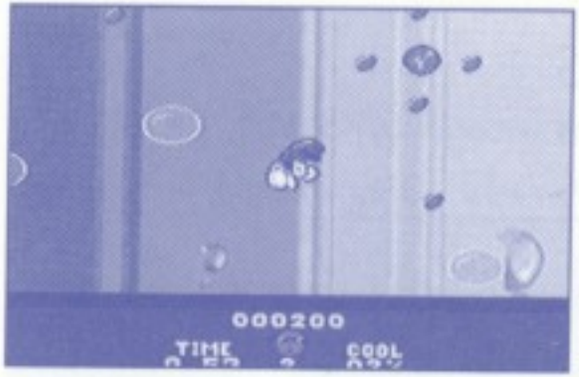
Oh no, not more Bees, Crabs, Worms and Oysters... 'Fraid so!





SURF PATROL

Hang on in there, the end is in sight.



THE BONUS GAME

This takes place in a bottle of fizzy pop full of Cool Counters and Bouncy and Blobby Bubbles. Use the Bubbles to help Cool Spot collect the Cool Counters but more importantly to reach the top of the bottle... where you will find a Cool Letter from the word 'VIRGIN'. Get

that Cool Letter - and be sharp about it! (There's a time limit.)

When the Bonus Game is over, Cool Spot will receive a Cool Bonus for the number of Cool Points acquired. He will then store the Cool Letter. If you have a Cool Letter and lose all your Cool Spot characters you don't start from the first level - instead you will continue from the level on which you lost your last Cool Spot character. Note that your score is reset to zero. Beware! Some Bonus Games feature bombs.

APPENDIX TWO:

COOL COLLECTABLES

The following items are found on every level. All Cool Collectables are most useful, so pick them up when you spot them.



COOL COUNTERS

Each red spinning disc like this one is worth a Cool Point which is represented as a percentage.



SUPER COOL COUNTERS

Seven (count 'em) Cool Points packed into a single disc. You won't spot many of these, but when you do, don't walk on by.



COOL GLASS

Usually left behind by some Uncool Characters removed from play. A Cool Glass boosts Cool Spot's health.



STOPWATCH

An extra 2 minutes of time could spell the difference between success and failure.



1-UP

They are usually hidden behind certain parts of the scenery. An extra Cool Spot character is yours if you can discover a 1-Up token.

APPENDIX THREE:

SPACIOUS SPECIAL SCENERY

Cool Spot can run and jump on the scenery - he can even jump through some of it. Sometimes though you will spot the following Special Scenery. Take advantage of its most useful nature.



BALLOONS

Some of them simply hang in the air, others float around, but all of them are useful. Cool Spot will grab a Balloon's string when he jumps near it. He can still throw Spot Shots. Cool Spot will let go of a Balloon's string when he jumps left or right or is hit by an Uncool Character or its shots.



BOUNCY BUBBLES

They burst when Cool Spot shoots them or lands on them. But! When Cool Spot lands on a Bouncy Bubble he is bounced upwards. Bouncing from Bubble to Bubble is fun AND useful.



BLOBBY BUBBLES

Smaller but better than Bouncy Bubbles. Cool Spot doesn't jump on to Blobby Bubbles - he jumps inside them. You can then determine the direction of the Blobby Bubble's movement as it floats upwards, just like you'd control Cool Spot. Note that after a few seconds Cool Spot will struggle and break free from the Blobby Bubble. To burst the Blobby Bubble beforehand, jump!



RESTART FLAGPOLE

Touch it and watch the flag rise to show that Cool Spot's position in the level has been remembered. Now if Cool Spot were to lose all his energy he wouldn't be returned to the beginning of the level, oh no, he'd instead be placed at the last Restart Flagpole he touched.

APPENDIX FOUR:

COOL PLAYING ADVICE

Cool Spot can throw his Spot Shots in almost any direction. Use your finger or thumb to roll the D-Button in a clockwise or counter-clockwise direction and keep pressing Button 1 as quickly as possible. And remember: practice makes perfect.

Small jumps are usually useful for jumping from one rope to another, but they are invaluable when it comes to throwing Spot Shots into an Oyster's open shell.

In the Bonus Game, try to jump through Bouncy Bubbles from below as Cool Spot will fly a little bit higher. And if Cool Spot jumps out of a Blobby Bubble into a Bouncy Bubble above he will fly way high.

Cool Spot cannot walk through most walls, but he can throw Spot Shots through them. Take advantage of this to take out Uncool Characters on the other side.

If you want to get high scores, collect everything, shoot everything and pay no attention to the time.

Don't stand on the tiny tilting toy UFOs for too long - Cool Spot will get tipped off.

Virgin Games reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time without notice. Virgin Games makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.



DEUTSCH

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA-VIDEOSPIEL-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 Videospiel 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 Spiells einen Fernseher mit möglichst kleiner Bildschirmdiagonale (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

WÄHREND DES SPIELENS

• Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels 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.



HANDHABUNG DER KASSETTE

Dieses "Cool Spot"-Modul ist ausschließlich für europäische und ozeanische Sega Master-Systeme vorgesehen.

ZUR VORSCHRIFTSMÄßIGEN BEHANDLUNG

1. Nicht mit Wasser in Berührung bringen!
2. Nicht knicken!
3. Keine Gewalt anwenden!
4. Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Nicht in der Nähe von Wärmequellen aufbewahren!
7. Nicht mit Verdünnern, Benzol etc. in Berührung bringen!

- Falls naß, vor Gebrauch sorgfältig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem in Seifenwasser getauchten weichen Tuch abreiben.
- Nach der Benutzung in der Hülle aufbewahren.
- Bei besonders langen Spielphasen unbedingt gelegentliche Pausen einlegen.

WARNUNG(!) an Besitzer von Großbildschirm-Fernsehgeräten:
Standbilder können anhaltende Schäden der Bildröhre zur Folge haben oder zur Ablagerung von Phosphor auf dem Bildschirm führen. Die Benutzung von Videospielen über längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großen Bildschirmen sollte daher vermieden werden.

SPIELSTART

Sega Master System, Master System II oder Power Base Converter so einstellen, wie im Handbuch beschrieben und Control Pad 1 anschließen. Cool Spot ist nur für einen Spieler vorgesehen.

Achte darauf, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist. Stecke das "Cool Spot"- Modul mit dem Etikett nach vorn in das Sega Master System, Master System II oder den Power Base Converter ein, und drücke es fest nach unten.

Schalte das Gerät EIN. Nach wenigen Sekunden erscheint der Sega-Bildschirm. Wenn der Titelbildschirm von Cool Spot zu sehen ist, kannst du mit dem Spiel beginnen!

ACHTUNG! Sollte der Sega-Bildschirm nicht erscheinen,

schalte das Gerät AUS. Überprüfe, ob das Master System, Master System II bzw. der Power Base Converter korrekt gestartet und das Modul fest eingesteckt wurde. Schalte dann das Gerät wieder EIN. Achte immer darauf, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist, wenn du das "Cool Spot"-Modul einsteckst oder herausnimmst.

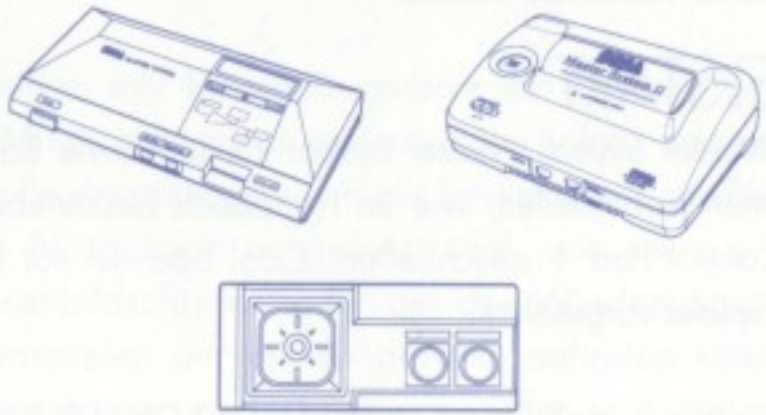


Abb. 1: Sega Master System, Master System II und Control Pad

WAS BISHER GESCHAH...

Cool Spots coole Kumpel, die alle Spot heißen, wurden gekidnappt und in Käfige gesperrt.

Cool Spots Spot-Geschosse sind nicht stark genug, um die Käfigschlösser wegzufetzen. Was er braucht, sind coole Geschosse! Und die einzige Möglichkeit sie zu bekommen, ist coole Punkte zu sammeln.

Achte auf die uncoolen Typen (ein oder zwei Spot-Geschosse sollten ausreichen, um sie aus dem Weg zu räumen) und sammle coole Spielchips für coole Punkte. Wird es dir jedoch gelingen, genügend coole Punkte einzusammeln, um dich für das Bonusspiel zu qualifizieren?

COOL SPOT - DAS SPIEL

STEUERUNG

Bevor du zu spielen beginnst, nimm dir ein wenig Zeit und mache dich mit den Bewegungen und Funktionen des Control Pads (Abb. 2) vertraut.

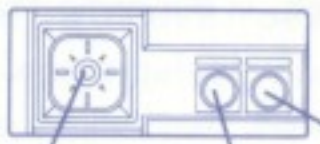


Abb. 2: Sega Master System- und Master System II-Control Pad





DER TITELBILDSCHIRM

Im Anschluß an den Sega-Bildschirm, die Lizenzinformationen und das Logo von Virgin Games erscheint der "Cool Spot"-Titelbildschirm mit den folgenden Optionen: "START GAME" (SPIEL STARTEN) und "OPTIONS" (OPTIONEN). Ziehe nun die coole Hand auf die Option deiner Wahl. Hast du die Höchstpunktzahl von 50.000 Punkten bemerkt? Wirst du wohl cool genug sein, mehr Punkte zu erreichen?

• Drücke den R-Knopf oben oder unten, um die coole Hand über die Optionen zu ziehen.

• Drücke Knopf 1 oder 2, um die gewünschte Option zu aktivieren.

Drückst du 30 Sekunden lang keinen der Knöpfe auf dem Sega Control Pad, dann wird eine Demonstration von Cool Spot in Aktion gezeigt.

• Drücke Knopf oder 2, um die Demonstration abzubrechen und zum Titelbildschirm zurückzukehren.



Abb. 3: Der Optionenbildschirm

DER OPTIONENBILDSCHIRM

Wenn du "OPTIONS" auf dem Titelbildschirm wählst, werden dir drei neue Optionen (Abb.3) geboten.

• Drücke den Richtungsknopf oben oder unten, um die coole Hand über die Optionen zu ziehen.

• Drücke Knopf 1 oder 2, um die markierte Option zu wählen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Cool Spots Leben ist ein hartes Spiel mit Zahlen, Mann! Und mit diesen drei Schwierigkeitsgraden legst du die Zahlen fest. Du kannst zwischen "EASY" (LEICHT), "NORMAL" und "HARD" (SCHWER) wählen. Auf diese Weise legst du fest, wie viele coole Punkte du sammeln mußt, um einen Level erfolgreich zu beenden, wie viele du benötigst, um dich für ein Bonusspiel zu qualifizieren, und welche Punktzahl du erreichen mußt, um eine zusätzliche Cool Spot-Figur zu bekommen. Der Schwierigkeitsgrad legt auch fest, wie viele und welche Art von uncoolen Figuren dir auf einem Level begegnen. Außerdem entscheidet er darüber, ob eine uncoole Figur aus dem Spiel fliegt und ein Virgin-Glas stehen läßt (siehe ANHANG ZWEI: COOLE SAMMELGEGENSTÄNDE auf Seite 13). Wähle "EXIT", um zum Optionsschirm zurückzukehren.

MUSIK

Normalerweise ist die Musik "ON" (eingeschaltet). Wähle "OFF", falls du während des Spiels keine Musik hören möchtest. Aber warum solltest du das tun? Tommy, unser Musiker, würde in Tränen ausbrechen, wenn er das erführe. Und das kann man ihm wirklich nicht übelnehmen. Wähle "EXIT", um zum Optionsschirm zurückzukehren.

SOUNDEFFEKTE

Normalerweise sind die Soundeffekte "ON" (eingeschaltet). Wähle "OFF", falls du während des Spiels keine Soundeffekte hören möchtest. Das wäre jedoch nicht gerade clever, da die Geräusche ein Hinweis darauf sein können, was hinter der nächsten Ecke auf dich lauert. Wähle "EXIT", um zum Optionsschirm zurückzukehren.



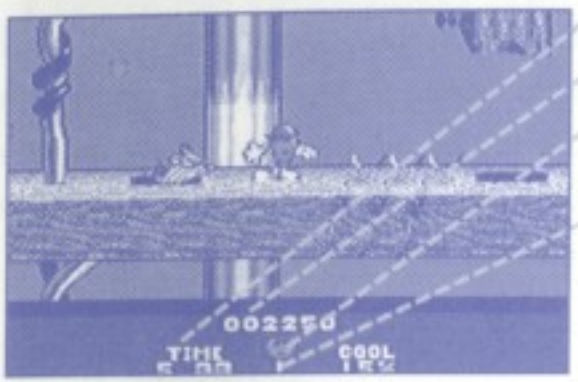
HELD GESUCHT!

Es war ein Stück Papier, das Cool Spots Aufmerksamkeit erregte und ihn in Alarmbereitschaft versetzte. Dieses Papier wird dir gezeigt, bevor du Level 1 zum ersten Mal in Angriff nimmst.

BILDSCHIRMANZEIGEN

Bevor Cool Spots Suche beginnt, erscheint die Zahl an coolen Punkten, die du sammeln mußt, um Cool Spot mit genügend Energie für coole Schüsse zu versorgen. Die Anzahl der coolen Punkte (40, 60 oder 90), die du sammeln mußt, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad (SKILL) ab (EASY, NORMAL oder HARD). Du hast dich für das Bonusspiel qualifiziert (siehe BONUSSPIEL auf Seite 13), wenn du, je nach Schwierigkeitsgrad, 60, 90, oder 99 coole Punkte gesammelt hast.

Die harte Action findet auf einem Spielfeld statt, das den größten Teil des Bildschirms einnimmt. Die Statusanzeige am unteren Bildschirmrand gibt dir alle notwendigen Informationen über den Stand des Spiels.



RESTZEIT

DEIN PUNKTESTAND

COOL SPOTS GESUNDHEITSZUSTAND

RESTLICHE COOL SPOT-FIGUREN

COOLE PUNKTE

Jeder gesammelte coole Spielchip erhöht Cool Spots coole Punkte um 1%. Wenn du 100% gesammelt hast, erhältst du eine zusätzliche Cool Spot-Figur und 10.000 Bonuspunkte.

COOL SPOTS GESUNDHEITSZUSTAND

Dieser Punkt kennzeichnet den Gesundheitszustand. Trifft Cool Spot eine uncoole Figur, verschlechtert sich sein Gesundheitszustand ein wenig, und der Punkt auf der Statusanzeige beginnt sich aufzulösen. Der Punkt blinkt auf, wenn Cool Spot nur noch eine Energieeinheit übrig hat. Ist der Punkt gänzlich verschwunden, dann hast du eine Cool Spot-Figur verloren.

VERBLEIBENDE COOL SPOT-FIGUREN

Wenn du alle Cool Spot-Figuren verloren hast, ist das Spiel zu Ende (Game Over). Du beginnst mit drei Cool Spot-Figuren. Es gibt zwei Möglichkeiten, mit denen du zusätzliche Cool Spot-Figuren gewinnen kannst: Sammle genügend coole Punkte für den coolen Bonusschirm (siehe Bonusschirm auf Seite 9) oder die versteckten 1-Up-Bonusse.

DEIN PUNKTESTAND

Du kannst Punkte erzielen, indem du die uncoolen Typen aus dem Spiel wirfst und coole Sammelgegenstände erwirbst (siehe ANHANG ZWEI: COOLE SAMMELGEGENSTÄNDE auf Seite 13). Verwirkliche deinen Traum! Ran an die Punkte! Trage den Sieg davon! Sei der Beste! Und vor allem...bleib cool.

RESTZEIT

Richtig, du kannst nicht bis in alle Ewigkeit durch jeden Level bummeln. Wenn die vorgegebene Zeit dem Ende zugeht, klingelt ein Glöckchen. Es läutet dann immer schneller, bis die Zeit abgelaufen ist. Warst du zu langsam, verlierst du eine Cool Spot-Figur.

Wenn du noch Cool Spot-Figuren übrig hast, nimmst du das Spiel am Anfang des Levels oder an der Neustart-Fahnenstange wieder auf, die du zuletzt berührt hast (siehe ANHANG DREI: SPEZIALSZENERIE auf Seite 14). Du kannst die Zeit verlängern, indem du Stoppuhren sammelst (siehe ANHANG ZWEI: COOLE SAMMELGEGENSTÄNDE auf Seite 13).

COOLE HAND

Eine coole Hand weist dir immer den Weg zum Käfig, wo deine Cool Spot-Freude gefangengehalten werden. Solltest du den Käfig entdecken, bevor du coole Geschosse besitzt, dann wird dir mitgeteilt, wie viele coole Punkte du noch brauchst. Gehe also wieder zurück, und sammle genügend coole Punkte.

COOL SPOTS BEWEGUNGEN



WALK

• Drücke den Richtungsknopf links oder rechts, und Cool Spot geht in die entsprechende Richtung, egal ob er sich auf festem Boden oder in der Luft befindet. Hältst du den Richtungsknopf gedrückt, dann wird Cool Spot schließlich auf festem Boden laufen.





LOOKING UP
& DOWN

• Drücke den Richtungsknopf oben oder unten, während Cool Spot festen Boden unter den Füßen hat, dann blickt er in die entsprechende Richtung. Der Bildschirm bewegt sich ein wenig, so daß du erkennen kannst, was sich über oder unter dir befindet.



CLIMB

• Drücke den Richtungsknopf oben oder unten, während Cool Spot an einem Seil hängt, und er wird in die entsprechende Richtung klettern.



SHOT

• Drückst du den Richtungsknopf und anschließend Knopf 2, dann feuert Cool Spot Spot-Geschosse ab.



JUMP

• Drücke Knopf 1, und Cool Spot springt senkrecht in die Luft, egal ob er an einem Seil hängt oder auf festem Boden steht. Je länger du den Knopf gedrückt hältst, desto höher springt Cool Spot.

HALT!

• Drücke während des Spiels den Pausenknopf auf dem Sega Master System, um die Action zu unterbrechen. Auf dem Bildschirm erscheint dann die Meldung "Paused" (unterbrochen).

• Drücke erneut den Pausenknopf, um das unterbrochene Spiel wieder aufzunehmen.

COOLER BÒNUS-BILDSCHIRM

Du hast es tatsächlich geschafft, einen Level erfolgreich zu beenden. Echt cool! Sobald die Fete vorbei ist, wird dein-

er Restzeit ein Zeitbonus hinzugefügt. Du erhältst außerdem einen coolen Bonus für die coolen Punkte, die du auf diesem Level gesammelt hast.

Sieh mal, da hängt Cool Spot an einem Ballon (Abb. 4). Der Ballon steigt, während die Bonuspunkte verliehen werden. Je mehr Bonuspunkte du gewonnen hast, desto höher steigt der Ballon. Wenn der Ballon Cool Spot ganz nach oben bis zum 1-Up-Bonus schweben läßt, dann sammelt er ihn auf, und du erhältst eine zusätzliche Cool Spot-Figur!

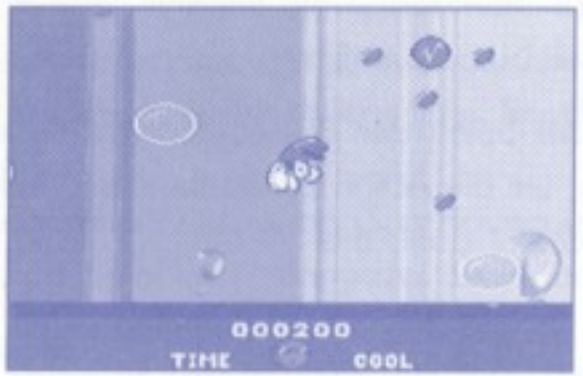


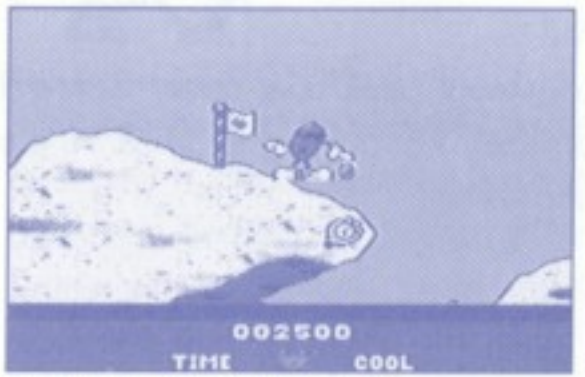
Abb. 4: Cooler Bonus-Bildschirm

ANHANG EINS:
COOLE LEVELS

Cool Spots Suche führt ihn durch 8 zunehmend schwieriger werdende Levels. Vor jedem Level erscheint ein Wegweiser (Abb. 5). Denke daran, daß einige uncoole Typen robuster sind als andere, so daß manchmal ein Spot-Schuß nicht ausreicht, um sie von der Bildfläche zu fegen.



Abb. 5: Ah, hier geht's lang zum ersten Level!



SONNENSTICH

Das Leben ist kein Zuckerschlecken, besonders am Strand, wenn einem der Sand zwischen den Zähnen knirscht.

Halte Ausschau nach Ballons und hüpfenden Blasen. Sie können Cool Spot in ungeahnte Höhen bringen.

LIBELLEN

Nimm dich vor ihren gefährlichen Stacheln in Acht!

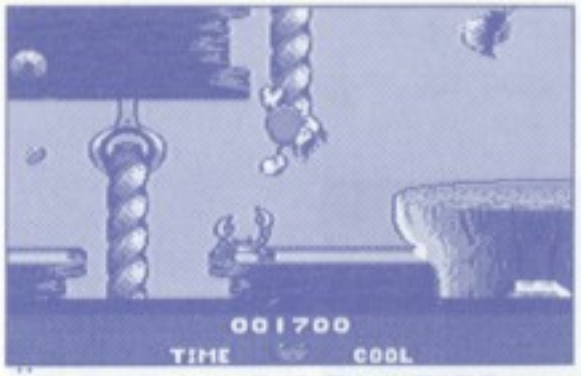
KRABBEN

Sie verbuddeln sich im Sand, aber ab und zu springen sie hervor, damit ihre Zangen nicht einrosten. Sie sind nicht vor Verlegenheit rot angelaufen, sondern vor Wut. Deshalb zwicken sie alles Coole, das in ihre Nähe kommt.

EINSIEDLER-KREBSE

Diese kleinen, scheuen Tierchen verkriechen sich in ihren Schneckenhäuschen. Verpaß ihnen einen Spot-Schuß, wenn sie sich aus ihrem mobilen Heim herauswagen. Sei aber vorsichtig: Wenn die Einsiedler-Krebse obdachlos sind, greifen sie an.





ÄRGER AUF DEM PIER

Mache einen Spaziergang auf dem Pier, und nutze die Seile, um an den Pfosten vorbeizukommen (Hinweis: Einige haben Löcher).

BIENEN

Haben sie denn nichts besseres zu tun, als Cool Spots im Sturzflug zu attackieren?

AUSTERN

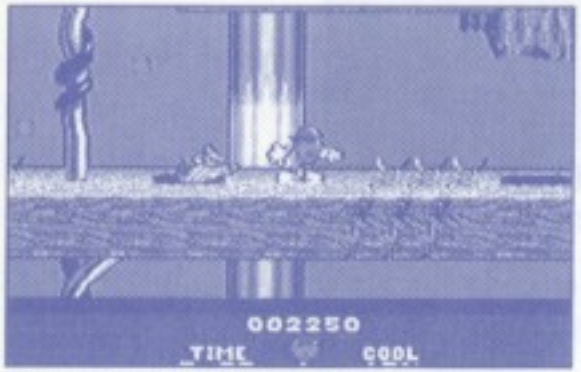
Laute Geräusche verärgern eine Auster, deshalb kommen sie nicht oft aus ihrer Muschel heraus. Wenn sie es jedoch tun, dann solltest du ihnen einen Spot-Schuß verpassen.

FISCHE

Sie spucken Wasser.

WÜRMER

Entferne sie von den Seilen, bevor du kletterst.



IN DER WAND

Benutze die Kabel zum Klettern. Tritt jedoch nicht in Stacheldraht, Nägel oder Heftzwecken.

SPINNEN

Sie kriechen und krabbeln die Decke entlang, bevor sie runterfallen.

MÄUSE

Diese kleinen Nager sind nicht sehr erfreut darüber, daß Cool Spot in ihr Reich eingedrungen ist, deshalb bewerfen sie ihn mit vertrockneten Käsebrocken.

MAUSEFALLEN

Springst du von der falschen Seite auf eine dieser Mausefallen, dann SCHNAPPT SIE ZU!



HERUMWATEN

Benutze die Seerosen, Spielzeugboote und Gummi-Enten, um Cool Spot aus dem mit Wasser gefüllten Planschbecken zu retten. Es ist ein Jammer, daß Cool Spot nicht schwimmen kann (deshalb ist er auch so ein cooler Surfer - er kann es einfach nicht riskieren, ins Wasser zu fallen). Außerhalb des Planschbeckens dienen Spielzeugkleinluftschiffe und von der Decke herunterhängende Raketen als nützliche Plattform. Die Raketenspitzen sind zwar nicht gefährlich aber sehr glitschig!

FRÖSCHE

Sie leben auf Seerosen und spucken Wasser.

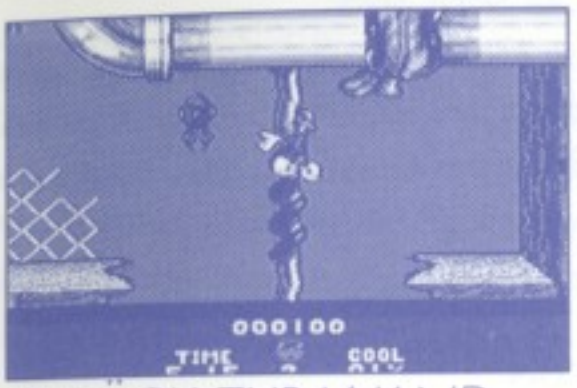
DOPPELDECKER

Wenn du ein Summen über dir hörst, sei vorsichtig, die Doppeldecker werfen Bomben.



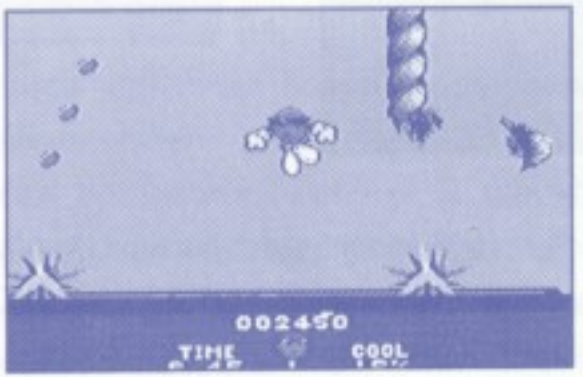
SCHARFE SCHIENE

Dies ist eine fetzige Version des Leiterspiels mit glitschigen Abhängen und Saugröhren. Zum Glück muß man sich dort nicht mit uncoolen Typen herumschlagen.



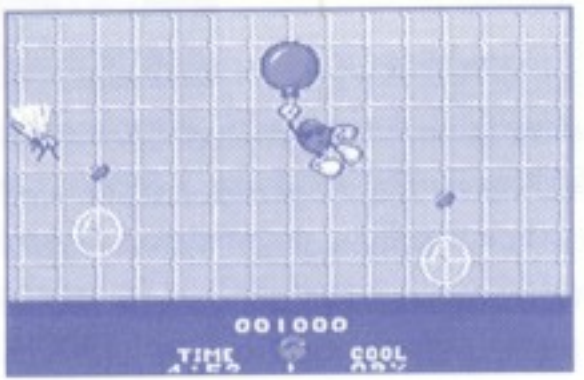
ZURÜCK ZUR WAND

Noch mehr Spinnen, Mäuse, Mausefallen, Stacheldraht, Nägel und Heftzwecken, mit denen du dich herumschlagen mußt.



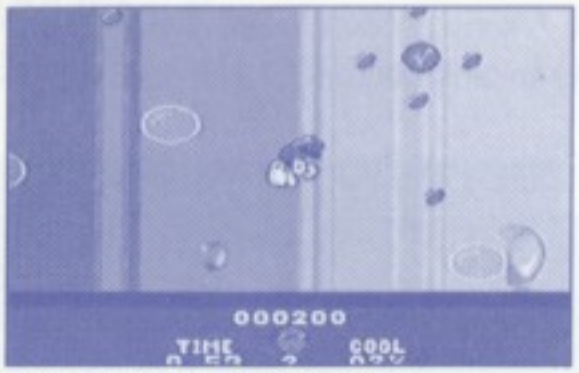
TIERISCH!

Oh nein! Nicht noch mehr Bienen, Krebse, Würmer und Austern.... Es ist aber so!



SURF-PATROUILLE

Durchhalten, Junge! Das Ende ist in Sicht!



DAS BONUSSPIEL

Dies findet in einer Sprudelflasche statt, die mit coolen Spielchips und hopsenden Blasen gefüllt ist. Benutze die Blasen, um Cool Spot beim Sammeln von coolen Spielchips zu helfen und, was noch wichtiger ist, um den Flaschenhals zu erreichen... Dort wirst du einen coolen Buchstaben des Wortes "VIRGIN" finden. Sieh zu, daß du den coolen Buchstaben bekommst, und beeil dich! (Es gibt ein Zeitlimit.)

Wenn das Bonusspiel zu Ende ist, erhält Cool Spot einen coolen Bonus für die Punkte, die er erzielt hat. Er wird dann den coolen Buchstaben aufbewahren. Wenn du alle deine Cool Spot-Figuren verloren hast aber einen coolen Buchstaben besitzt, dann mußt du nicht wieder auf dem ersten Level beginnen, sondern kannst das Spiel auf dem Level fortsetzen, auf dem du deine letzte Cool Spot-Figur verloren hast. Dein Punktestand beträgt dann Null. Achtung! In einigen Bonusspielen tauchen Bomben auf.

ANHANG ZWEI:

COOLE SAMMELGEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände findest du auf jedem Level. Die coolen Sammelgegenstände sind alle sehr nützlich. Du solltest also generell alles aufheben!



COOLE SPIELCHIPS

Jede rote rotierende Scheibe hat den Wert von einem coolen Punkt, der als 1% erscheint.



SUPERCOOLE SPIELCHIPS

Sieben coole Punkte (Zähl sie ruhig nach!) auf eine einzige Scheibe gepackt. Du wirst nicht viele von diesen entdecken. Solltest du eine sehen, dann latsch nicht dran vorbei!



COOLES GLAS

Es wurde in der Regel von einem uncoolen Typen zurück-

gelassen, den du aus dem Spiel geworfen hast. Ein cooles Glas ergänzt Cool Spots Gesundheitsstand.


STOPPUHR

2 Minuten Extrazeit können über Erfolg und Niederlage entscheiden.



1-UP

Diese Bonusse sind in der Regel in der Szenerie versteckt. Wenn du einen 1-Up-Bonus entdeckst, bekommst du eine zusätzliche Cool Spot-Figur!

ANHANG DREI:

SPEZIALSZENERIE

Cool Spot kann durch die Landschaft laufen und hüpfen - er kann sogar teilweise durch sie hindurchspringen! Manchmal wirst du hier auf die folgenden Spezialobjekte treffen. Mache Gebrauch von ihrer ausgesprochen nützlichen Natur!


BALLONS

Einige von ihnen hängen einfach in der Luft, andere treiben umher - alle sind sehr nützlich. Cool Spot greift nach der Schnur, wenn er in die Nähe eines Ballons kommt. Er kann aber immer noch Spot-Schüsse abfeuern. Cool Spot läßt die Schnur eines Ballons los, wenn er nach rechts oder links springt oder von einem uncoolen Typen bzw. Schüssen getroffen wird.


HÜPFENDE BLASEN

Sie zerplatzen, wenn er auf sie schießt oder auf ihnen landet. Landet Cool Spot allerdings auf einer hopsenden Blase, dann springt er senkrecht hoch. Von einer Blase zur anderen zu hüpfen, macht einen Riesenspaß UND ist sehr nützlich!





KLECKSBLASEN

Sie sind zwar kleiner aber besser als hopsende Blasen. Cool Spot springt nicht auf sie rauf, nein, er springt in sie hinein! Wenn die Klecksblasen nach oben treiben, kannst du ihre Bewegungen in derselben Weise steuern wie Cool Spots. Nach einigen Sekunden wird sich Cool Spot jedoch winden und versuchen, aus der Klecksblase auszubrechen. Springe, um die Klecksblase vorher platzen zu lassen!



NEUSTART-FAHNENSTANGE

Berühre sie und betrachte die aufsteigende Flagge, die im Gedenken an Cool Spots erreichte Position auf dem letzen Level gehisst wurde. Würde Cool Spot jetzt seine ganze Energie verlieren, dann müßte er nicht zum Anfang des Levels zurückgehen. Nein, er wird stattdessen an der Neustart-Fahnenstange plaziert, die er zuletzt berührt hat.

ANHANG VIER:

COOLE SPIELTIPS

Cool Spot kann seine Spot-Schüsse praktisch in jede Richtung abfeuern. Drehe den Richtungsknopf, entweder mit dem Finger oder dem Daumen, im bzw. entgegen dem Uhrzeigersinn. Drücke dabei Knopf 1 so schnell du kannst. Und vergiß nicht: Übung macht den Meister!

Kleine Sprünge eignen sich in der Regel, um von Seil zu Seil zu springen, sind jedoch nutzlos, wenn es darum geht, Spot-Schüsse in eine offene Austernmuschel zu feuern.

Versuche während des Bonusspiels von unten durch die hüpfenden Blasen zu springen, da Cool Spot dann ein bißchen höher fliegt. Wenn Cool Spot aus einer Klecksblase herausspringt und in eine hüpfende hinein, dann wird er hoch aufsteigen!

Durch die meisten Wände kann Cool Spot nicht hindurchgehen, doch kann er Spot-Schüsse durch sie hindurchschießen! Nutze diese Gelegenheit, um uncoole Typen auf der anderen Seite kalt zu machen!

Wenn du einen hohen Punktestand erreichen willst, dann sammle alles, schieße auf alles und mach dir keine Sorgen um die Zeit!

Halte dich nicht zu lange auf den geneigten Spielzeug-UFOs auf, sonst fällt Cool Spot herunter.

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.



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'elles sont exposées à certains effets stroboscopiques, notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de 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. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

Avant toute utilisation

• 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.

• Tenez-vous à une distance éloignée d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.

• Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.

• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.

• Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 36 cm ou moins).

Pendant l'utilisation

• Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.

• Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: 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 votre médecin.



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche de Cool Spot est conçue exclusivement pour les modèles européen, néo-zélandais et australien de Sega Master System.

Précautions d'emploi

1) Ne pas mouiller!
2) Ne pas plier!
3) Ne pas infliger de choc violent!
4) Ne pas exposer à la lumière directe du soleil!
5) Ne pas endommager ou dénaturer!
6) Ne pas placer à proximité d'une source de température élevée!
7) Ne pas exposer à des diluants, benzine, etc!

• En cas d'humidité, sécher complètement avant utilisation.
• Pour nettoyer, essuyer avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
• Après utilisation, remettre dans la boîte.
• Veiller à faire des pauses en cas d'utilisation prolongée.

AVERTISSEMENT! Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-images ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

COMMENCER

Installe ta Sega Master System, Master System II ou Power Base Converter comme expliqué dans le manuel d'instructions. Branche le Control Pad 1. Cool Spot est conçu pour un joueur uniquement.

Vérifie que ta console est éteinte (OFF). Puis insère la cartouche de Cool Spot dans la Sega Master System, Master System II ou Power Base Converter, l'étiquette vers toi, et appuie fermement.

Allume la console (ON). Au bout de quelques secondes, l'Ecran Sega apparaîtra. Lorsque l'Ecran Titre de Cool Spot apparaît, tu es prêt à jouer!

IMPORTANT! Si l'Ecran Sega n'apparaît pas, éteins la console (OFF). Vérifie que ta Master System, Master System II ou Power Base Converter est bien branchée et que la cartouche de Cool Spot est bien insérée. Puis

allume à nouveau la console. Vérifie toujours que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer la cartouche de Cool Spot.

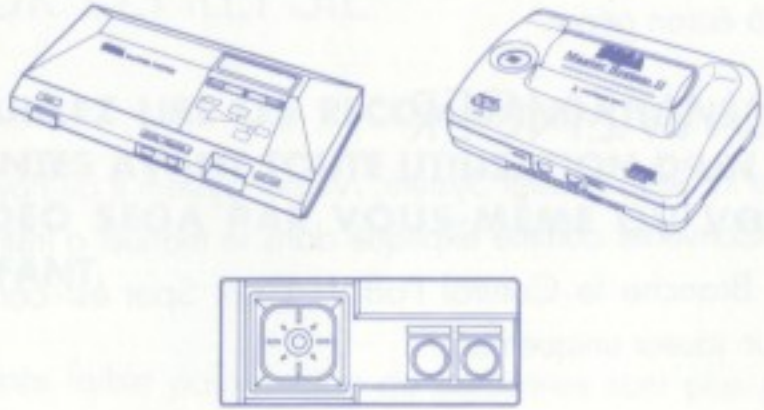


Fig 1: la Master System, Master System II et le Control Pad Sega

L'HISTOIRE...

Les potes de Cool Spot (on les appelle tous Spot) ont été kidnappés et enfermés dans des cages.

Les Tirs Spot de Cool Spot ne sont pas assez puissants pour détruire les serrures des cages. Il a besoin de Tirs Cool, et la seule façon de les obtenir est de ramasser suffisamment de Points Cool.

Méfie-toi des Personnages Pas-Cool (un Tir Spot ou deux devrait suffire à les éliminer) et ramasse les Jetons Cool pour obtenir des Points Cool. Mais obtiendras-tu assez de Points Cool pour participer au Jeu Bonus?

JOUER A COOL SPOT

PRENDS LES COMMANDES!

Avant de commencer à jouer, prends le temps de te familiariser avec les fonctions du Control Pad (Fig 2).



Fig 2: le Control Pad de la Master System et Master System II Sega

Bouton Directionnel (BOUTON-D) *BOUTON 1* *BOUTON 2*





L'ECRAN TITRE

Après l'Ecran Sega, la licence d'utilisation et le logo de Virgin Games, tu verras apparaître l'Ecran Titre de Cool

Spot. Il y a deux options: "START GAME" (COMMENCER) et "OPTIONS". La Main Cool pointe sur l'option à sélectionner. Tu remarqueras aussi le super score de 50 000 points. Es-tu assez cool pour le battre?

• Appuie sur le Bouton-D vers le haut ou le bas pour déplacer la Main Cool entre les différentes options.
• Appuie sur le Bouton 1 ou 2 pour sélectionner l'option.

Remarque: si tu n'appuies sur aucun bouton du Control Pad Sega pendant environ 30 secondes, tu verras une démonstration de Cool Spot en pleine action.

• Appuie sur le Bouton 1 ou 2 pour quitter la démonstration et retourner à l'Ecran titre.



Fig 3: l'Ecran d'Options

L'ECRAN D'OPTIONS

Lorsque tu sélectionnes "OPTIONS" sur l'Ecran Titre, tu vois s'afficher trois nouvelles options (Fig 3).

• Appuie sur le Bouton-D, vers le haut ou le bas, pour déplacer la Main Cool entre les différentes options.
• Appuie sur le Bouton 1 ou 2 pour sélectionner l'option mise en surbrillance.

ADRESSE

Il y a trois niveaux de difficulté. Tu as le choix entre "EASY" (facile), "NORMAL" et "HARD" (difficile). Cela détermine le nombre de Points Cool que tu dois ramasser pour terminer un niveau, le nombre de Points Cool dont tu as besoin pour participer au Jeu Bonus, et le nombre de points que tu dois marquer pour gagner un personnage Cool Spot supplémentaire. Le réglage de la difficulté détermine également le nombre et le type de Personnages Pas-Cool que tu vas rencontrer dans un niveau, ainsi que les chances de trouver un Verre Virgin lorsqu'un Personnage Pas-Cool est éliminé du jeu (cf. APPENDICE DEUX: OBJETS COOL à la page 12). Sélectionne "EXIT" (SORTIE) pour retourner à l'Ecran d'Options.

MUSIQUE

Le réglage par défaut est "ON" (avec musique). Sélectionne "OFF" si tu ne veux pas écouter la musique, mais tu aurais tort. Tu vas faire pleurer Tommy, notre musicien, s'il l'apprend. Sélectionne "EXIT" (SORTIE) pour retourner à l'Ecran d'Options.

EFFETS SONORES

Le réglage par défaut est "ON" (avec effets sonores). Sélectionne "OFF" si tu ne veux entendre aucun bruitage. Ce n'est pas une très bonne idée car cela peut t'aider, d'entendre ce qui t'attend! Sélectionne "EXIT" (SORTIE) pour retourner à l'Ecran d'Options.



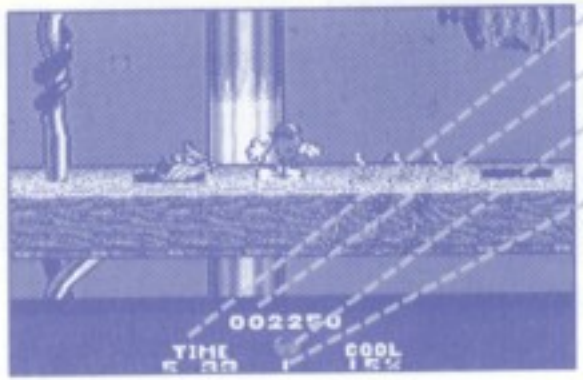
ON RECHERCHE HEROS!

C'est un morceau de papier qui a attiré l'attention de Cool Spot et l'a averti de la situation. Tu verras ce morceau de papier avant de commencer le Niveau Un.

CE QUE TU VERRAS PENDANT LE JEU

Avant que Cool Spot ne commence sa mission, tu vois le nombre de Points Cool que tu dois ramasser pour donner à Cool Spot la puissance des Tirs Cool. Le nombre de Points Cool nécessaires (40, 60 ou 90) dépend du niveau d'ADRESSE (FACILE, NORMAL ou DIFFICILE). Tu participeras au Jeu Bonus (cf. JEU BONUS à la page 12) si tu ramasses 60, 90 ou 99 Points Cool, en fonction du niveau d'ADRESSE.

Toute l'action se déroule dans la zone de jeu, qui occupe la majeure partie de l'écran. Le Panneau Statut situé en bas de l'écran t'indique tout ce que tu dois savoir pendant le jeu.



TEMPS RESTANT
TON SCORE
SANTE DE COOL SPOT
PERSONNAGES COOL SPOT RESTANTS

POINTS COOL

Chaque Jeton Cool ramassé augmente les Points Cool de Cool Spot par un simple pourcentage. Avec 100%, tu obtiens un personnage Cool Spot supplémentaire et 10 000 points de bonus.

SANTE DE COOL SPOT

Représentée par ce point. Si Cool Spot se heurte à un Personnage Pas-Cool, sa santé se détériore un peu et le point se désintègre sur le Panneau Statut. Lorsqu'il ne reste qu'une unité d'énergie à Cool Spot, ce point clignote. Lorsque la santé de Cool Spot est épuisée, tu perds un personnage Cool Spot.

PERSONNAGES COOL SPOT RESTANTS

Lorsqu'il ne reste plus de personnages Cool Spot, le jeu est terminé. Au départ, tu as 3 personnages Cool Spot. Il y a deux façons de gagner des personnages Cool Spot supplémentaires: ramasser suffisamment de Points Cool pour l'écran de Bonus Cool (cf. écran Bonus Cool à la page 8) ou ramasser les jetons 1-Up cachés.

TON SCORE

Tu marques des points lorsque tu élimines des Personnages Pas-Cool du jeu et lorsque tu ramasses des Objets Cool (cf. APPENDICE DEUX: OBJETS COOL à la page 12). Tu peux toujours rêver... essayer d'obtenir le meilleur score... gagner... être le meilleur... mais surtout... rester cool.

TEMPS RESTANT

Tu ne pensais tout de même pas pouvoir rester autant de temps que tu le voulais dans un niveau! Lorsqu'il ne te reste plus beaucoup de temps, tu entendras un jingle. Le jingle va de plus en plus vite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de temps du tout. Tu perds alors un personnage Cool Spot.

S'il te reste des personnages Cool Spot, tu reprendras le jeu à partir du début du niveau ou du dernier Mât-Etape atteint (cf. APPENDICE TROIS: UN PAYSAGE SPECIAL ET SPACIEUX à la page 13). Remarque: tu peux augmenter ta limite de temps en ramassant des chronos (cf. APPENDICE DEUX: OBJETS COOL à la page 12).



MAIN COOL

Une Main Cool pointe toujours dans la direction de la cage où ton ami est prisonnier. Si tu trouves la cage avant d'avoir les Tirs Cool, on t'indiquera le nombre de Points Cool qu'il te faut. Alors retourne là-bas et ramasse suffisamment de Points Cool.

CONTROLE DE COOL SPOT



MARCHER

• Appuie sur le Bouton-D vers la gauche ou la droite pour faire avancer Cool Spot dans ces directions, qu'il soit sur la terre ferme ou dans les airs. Remarque: si tu maintiens le Bouton-D enfoncé, Cool Spot se mettra à courir sur le sol.



REGARDER EN HAUT ET EN BAS

• Appuie sur le Bouton-D vers le haut ou le bas lorsque Cool Spot est au sol pour qu'il regarde dans ces directions. L'écran bougera légèrement de manière à ce que tu puisses voir ce qui est au-dessus ou au-dessous.



GRIMPER

• Appuie sur le Bouton-D vers le haut ou le bas lorsque Cool Spot est sur une corde pour qu'il grimpe ou descende.



TIRER

• Appuie sur le Bouton-D dans la direction de ton choix et appuie sur le Bouton 2 pour que Cool Spot utilise ses Tirs Spot.



SAUTER

• Appuie sur le Bouton 1 pour que Cool Spot saute à la

verticale, qu'il soit sur une corde ou sur le sol. Plus tu appuieras sur le Bouton-D vers le haut et plus Cool Spot sautera haut.

UN INSTANT!

• Appuie sur le Bouton Pause de ta Sega Master System pendant le jeu pour geler l'action. L'écran affichera "en pause" (paused).

• Appuie à nouveau sur le Bouton Pause pour reprendre le jeu.

ECRAN BONUS COOL

Alors ça y est, tu as terminé le niveau. Cool! Une fois les célébrations terminées, tu recevras un Bonus Temps pour le temps restant et un Bonus Cool pour le nombre de Points Cool ramassés dans le niveau.

Tiens, voilà Cool Spot, qui se balade dans un ballon (Fig 4). Le ballon monte au fur et à mesure que les points de bonus sont accordés. Plus tu as gagné de points de bonus, plus le ballon monte. Si le ballon monte jusqu'au jeton 1-UP, Cool Spot le ramasse et tu obtiens un personnage Cool Spot supplémentaire.

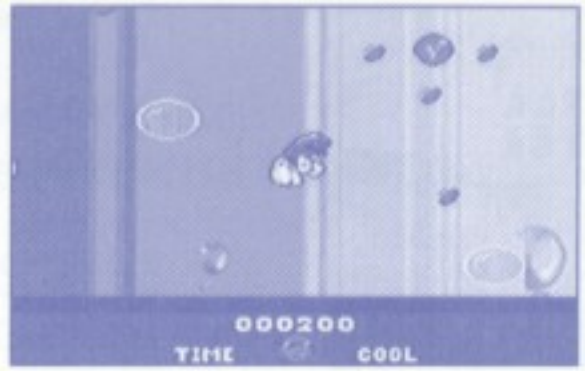


Fig 4: l'Ecran Bonus Cool

APPENDICE UN:

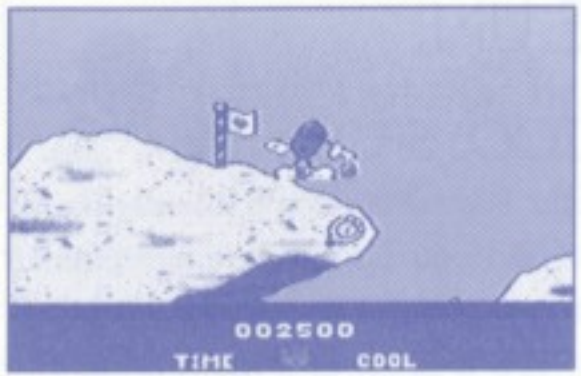
NIVEAUX DE COOL SPOT

La mission de Cool Spot l'emmène dans 8 niveaux de difficulté croissante. Un panneau apparaît devant chaque niveau (Fig 5). Remarque: certains Personnages Pas-Cool sont plus redoutables que d'autres et il faut parfois plus d'un Tir Spot pour les éliminer du jeu.





Fig 5: ah, le premier niveau est par là



A LA PLAGE

Au milieu des dunes et des frimeurs des plages, guette les Ballons et les Bulles Sauteuses. Ils peuvent aider Cool Spot à atteindre de nouvelles altitudes.

LIBELLULES

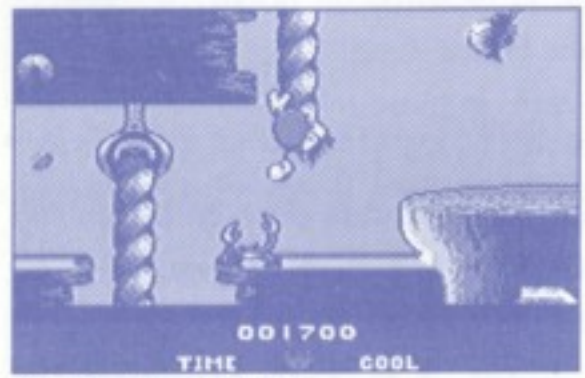
Attention, elles piquent!

CRABES

Ils se cachent dans les trous du sable, sortant de temps en temps pour détendre leurs pinces. Ils sont tout rouge, non pas de honte mais de rage. Ils pincent tout ce qui est cool dans les parages.

BERNARD-L'ERMITE

Ces petites créatures timides se cachent dans leur coquille. Attaque-les avec un Tir Spot lorsqu'elles sortent la tête de leur maison portable. Mais attention: sans coquille, les bernard-l'ermite deviennent complètement déchaînés.



SUR LA JETEE

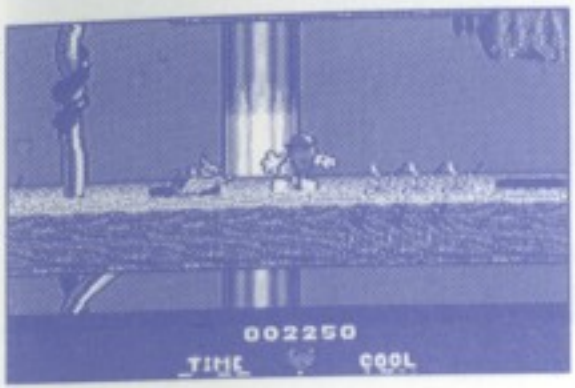
Fais une petite promenade le long de la jetée et essaie d'utiliser les cordes pour aller jusqu'au bout (remarque: certains poteaux sont traversés par des trous).

ABEILLES
Elles n'ont rien de mieux à faire que de bombarder les Cool Spots.

HUITRES
Les huîtres n'aiment pas le bruit, c'est pourquoi elles n'ouvrent pas souvent leur coquille. Quand elles le font, attaque-les avec un Tir Spot.

POISSONS
Ils crachent de l'eau.

VERS
Enlève-les des cordes avant de grimper.

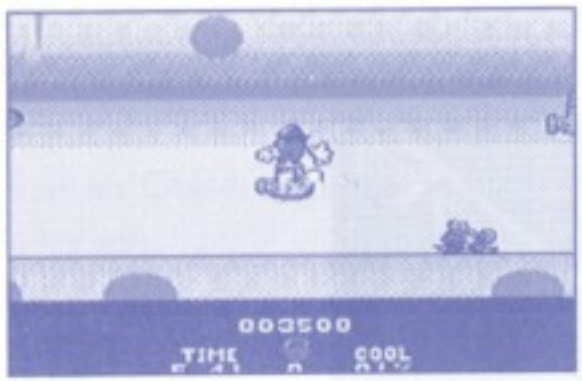


LE MUR
Utilise les fils pour grimper mais ne marche pas sur les fils barbelés, les clous et les punaises.

ARAIGNEES
Elles rampent sur le plafond avant de se laisser tomber.

SOURIS
Ces petits rongeurs ne sont pas contents de voir Cool Spot pénétrer dans leur domaine. C'est pourquoi ils lui jettent des morceaux de fromage.

SOURICIERES
Si Cool Spot saute du mauvais côté, CLAC!



BARBOTAGE
Utilise les feuilles de nénuphar, les petits bateaux et les canards en caoutchouc pour aider Cool Spot à sortir de la piscine gonflable remplie d'eau. Dommage que Cool

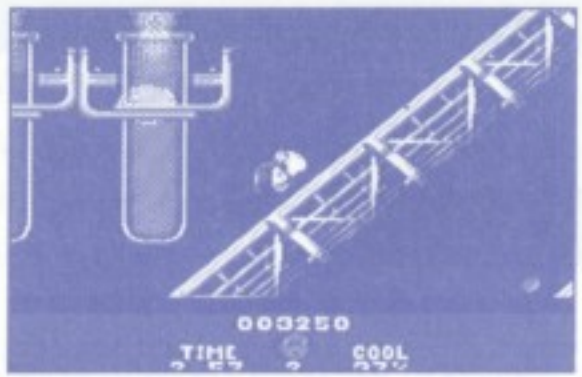
Spot ne sache pas nager (c'est pour ça qu'il est super bon en surf, il ne peut pas se permettre de tomber dans la mer). A l'extérieur de la piscine, des ballons et des fusées miniatures suspendus au plafond font des plates-formes bien pratiques. Les pointes des fusées ne font pas mal mais elles sont glissantes.

GRENOUILLES

Elles vivent sur les feuilles de nénuphar et crachent de l'eau.

BIPLANS

Lorsque tu en entends un arriver au-dessus de ta tête, attention, car ces biplans larguent des bombes.



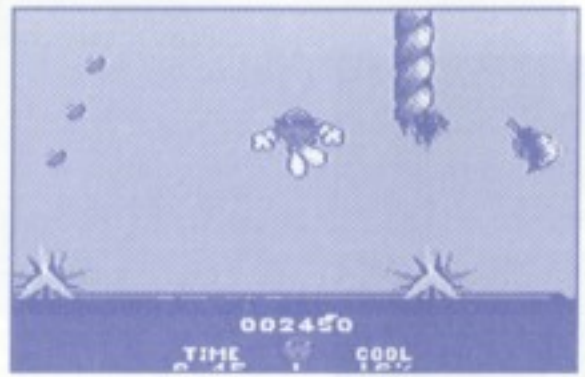
RAILS INFERNAUX

Tout un réseau de pentes glissantes et de tubes à vide. Encore une chance qu'il n'y ait pas de Personnages Pas-Cool.



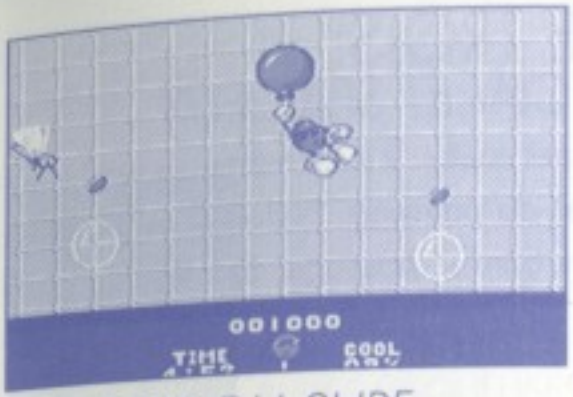
RETOUR AU MUR

Encore plus d'araignées, de souris, de souricières, de fils barbelés, de clous et de punaises.



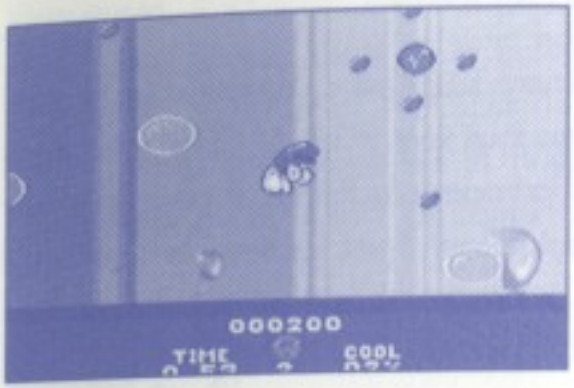
DOCK & ROLL

Oh non, plus d'abeilles, de crabes, de vers et d'huîtres... En fait, t'as pas vraiment le choix!



LES ROIS DU SURF

Accroche-toi, c'est presque fini.



JEU BONUS

Cela se passe dans une bouteille de limonade pleine de Jetons Cool, et de Bulles Sauteuses et Visqueuses. Utilise les Bulles pour aider Cool Spot à ramasser les Jetons Cool, et surtout à atteindre le haut de la bouteille... où tu trouveras une Lettre Cool du mot "VIRGIN". Prends cette lettre et dépêche-toi! (Il y a une limite de temps.)

Lorsque le Jeu Bonus sera terminé, Cool Spot recevra un Bonus Cool en fonction du nombre de Points Cool obtenu. Puis il mettra sa Lettre Cool en réserve. Si tu as une Lettre Cool et que tu perds tous tes personnages Cool Spot, tu ne recommenceras pas à partir du premier niveau. Tu continueras au niveau où tu as perdu ton dernier personnage Cool Spot. Cependant, ton score sera remis à zéro. Attention! Il y a des bombes dans certains Jeux Bonus.

APPENDICE DEUX:

OBJETS COOL

Les objets suivants apparaissent dans tous les niveaux. Tous les Objets Cool sont utiles, alors ramasse-les quand tu les vois.



JETONS COOL

Tous les disques rouges tournoyants comme celui-ci valent un Point Cool, représenté sous forme de pourcentage.



SUPER JETONS COOL

Sept Points Cool dans un seul disque. Tu n'en trouveras pas beaucoup, mais quand tu en vois un, prends-le.



VERRES COOL

Ils apparaissent généralement lorsque certains Personnages Pas-Cool sont éliminés du jeu. Les Verres Cool permettent d'améliorer la santé de Cool Spot.



CHRONO

2 minutes supplémentaires peuvent faire la différence entre la réussite et l'échec.



1-UP

Ils sont généralement cachés derrière certaines parties du paysage. Tu obtiens un personnage Cool Spot supplémentaire si tu découvres un jeton 1-Up.

APPENDICE TROIS:
PAYSAGE SPECIAL ET SPACIEUX

Cool Spot peut courir et sauter. Il peut même sauter "à travers" certaines parties du paysage. Parfois, des éléments spéciaux apparaîtront dans le paysage. Essaie d'en profiter.



BALLONS

Certains sont simplement suspendus, d'autres se promènent dans les airs, mais tous sont utiles. Si Cool Spot saute à côté d'un Ballon, il attrapera la ficelle. Il peut continuer à utiliser ses Tirs Spot. Cool Spot lâchera la ficelle s'il saute à gauche ou à droite, ou s'il est touché par un Personnage Pas-Cool.



BULLES SAUTEUSES

Elles éclatent lorsque Cool Spot leur tire dessus ou saute dessus. Mais, si Cool Spot saute sur une Bulle Sauteuse, il

est projeté en l'air. Rebondir de Bulle en Bulle est plutôt sympa ET utile.



BULLES VISQUEUSES

Elles sont plus petites mais encore mieux que les Bulles Sauteuses. Cool Spot ne saute pas sur les Bulles Visqueuses, il saute à l'intérieur de celles-ci. Tu peux alors contrôler le déplacement de la Bulle Visqueuse comme tu contrôlerais Cool Spot. Au bout de quelques secondes, Cool Spot se dégagera de la Bulle Visqueuse. Pour la faire éclater avant, il suffit de sauter!



MAT-ETAPE

Il faut le toucher pour hisser le drapeau. Cela prouve que la position atteinte par Cool Spot dans le niveau a été enregistrée. Donc, si Cool Spot perd toute son énergie, il ne recommencera pas à partir du début du niveau, mais du dernier mât-étape atteint.

APPENDICE QUATRE:

CONSEILS DE JEU

Cool Spot peut utiliser son Tir Spot dans presque toutes les directions. Utilise ton doigt ou ton pouce pour appuyer sur le Bouton-D dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens inverse, et appuie continuellement sur le Bouton 1 aussi vite que possible. Avec un peu d'entraînement, tu deviendras vite un pro.

Les petits sauts sont généralement utiles pour sauter d'une corde à une autre, mais ils deviennent indispensables lorsqu'il s'agit d'atteindre une coquille d'huître ouverte avec des Tirs Spot.

Dans le Jeu Bonus, essaie de sauter à travers les Bulles Sauteuses quand Cool Spot se trouve au-dessous car il s'envolera un peu plus haut. Si Cool Spot saute d'une Bulle Visqueuse à une Bulle Sauteuse située au-dessus, il montera beaucoup plus haut.

Cool Spot ne peut pas traverser la plupart des murs, mais

il peut tirer au travers avec son Tir Spot. Cela peut servir à attaquer des Personnages Pas-Cool se trouvant de l'autre côté.

Si tu veux obtenir de bons scores, ramasse tout, tire sur tout, et ne te préoccupe pas du temps.

Ne reste pas trop longtemps sur un OVNI miniature inclinable, car Cool Spot risque d'en tomber.

Virgin Games se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Virgin Games ne fait aucune garantie, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande et son adaptation à un usage particulier.



ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO 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 vídeo. 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 juego de vídeo.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de vídeo 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.

MANEJO DE ESTE CARTUCHO

Este cartucho de Cool Spot está dirigido exclusivamente al Sega™Master System de Europa y Australasia.



Para su uso apropiado

1) No sumergir en agua.
2) No doblar.
3) No exponerlo a impactos violentos.
4) No exponerlo a luz solar directa.
5) No dañarlo ni deformarlo.
6) No colocarlo cerca de una fuente de alta temperatura.
7) No exponerlo a disolvente, bencina, etc.

- Si se moja, secarlo por completo antes de usarlo.
- Si se ensucia, limpiarlo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua jabonosa.
- Después de utilizarlo, colocarlo en su caja correspondiente.
- Durante un período prolongado de juego, asegurarse de tomar descansos de vez en cuando.

AVISO a los propietarios de televisores con pantalla de proyección. La imagen fija de los gráficos puede causar daños permanentes en el tubo de imagen, o fósforo de referencia del tubo catódico. Evitar el uso repetido o prolongado de juegos de vídeo en televisores con pantalla grande de proyección.

COMIENZO

Instala el Sega Master System, Master System II o
Power Base Converter como se indica en el manual
instrucciones. Enchufa el controlador 1. Cool Spot es so
mente para un jugador.

Asegúrate de que el interruptor está apagado. Despu
introduce el cartucho de Cool Spot con la etiqueta hac
arriba en el Sega Master System, Master System II o
Power Base Converter y presiónalo fuertemente hac
abajo.

Coloca el interruptor en la posición de encendid
Después de unos segundos aparecerá la pantalla
Sega. Cuando aparezca la pantalla de títulos de Co
Spot ya puedes empezar a jugar.

IMPORTANTE: Si la pantalla Sega no aparece, de
enchufa el interruptor. Asegúrate de que tu Master Syste
Master System II o Power Base Converter está instalad
correctamente y de que el cartucho de Cool Spot es
bien insertado. Después vuelve a enchufarlo. Antes
insertar o retirar el cartucho, asegúrate siempre de que
interruptor está apagado.

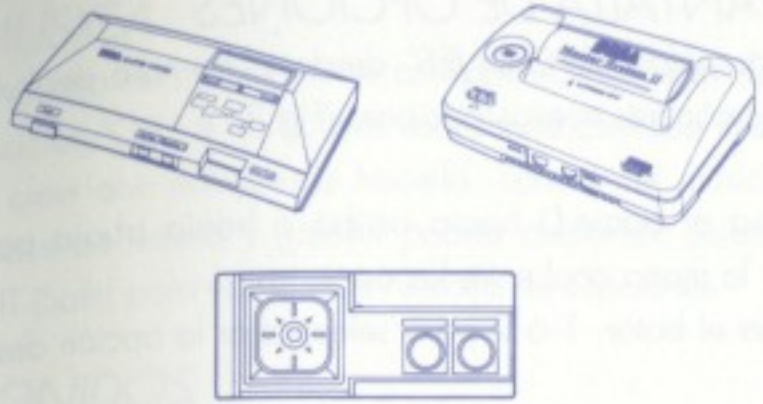


Fig 1: El Sega Master System, Master System II y el controlador.

LA HISTORIA...

Los colegas de Cool Spot (todos se llaman Spot) han sido secuestrados y encerrados en jaulas.

Los disparos de Cool Spot no tienen potencia suficiente para abrir las cerraduras de las jaulas. Lo que necesita son disparos cool, y el único modo de conseguirlos es recoger los suficientes puntos cool.

Ten cuidado con los tipos Uncool; con uno o dos disparos podrás deshacerte de ellos y recoger las fichas cool para los puntos cool. Pero ¿podrás recoger los suficientes puntos Cool para clasificarte en el Juego de Bonus?

JUGANDO A COOL SPOT

TOMA EL CONTROL

Antes de que comiences a jugar, tómate un tiempo para familiarizarte con los movimientos y funciones del controlador (Fig. 2)

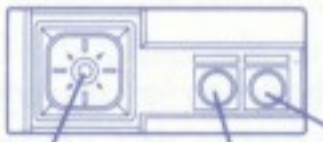


Fig 2: El controlador de Sega Master System y Master System II.



PANTALLA DE TITULOS

Después de la pantalla de Sega, la de Créditos y el logotipo de Virgin Games, verás la pantalla de títulos de Cool Spot. Se presentarán dos opciones: "START GAME"

(empezar el juego) y "OPTIONS" (opciones). La mano cool señala la opción a elegir. Advierte también la máxima puntuación de 50.000 puntos. ¿Eres lo suficientemente guay como para batirla?

- Pulsa el botón-D hacia arriba o hacia abajo para mover la mano cool entre las opciones.
- Pulsa el botón 1 ó 2 para seleccionar la opción.

Observa que si no pulsas ningún botón en los siguientes 30 segundos aparecerá una demostración de Cool Spot en acción.

- Pulsa el botón 1 ó 2 para abandonar la demostración y regresar a la pantalla de títulos.



Fig 3: La pantalla de opciones

LA PANTALLA DE OPCIONES

Cuando elijas "OPCIONES" desde la pantalla de títulos aparecerán tres nuevas opciones (Fig 3).

- Pulsa el botón-D hacia arriba o hacia abajo para mover la mano cool entre las opciones.
- Pulsa el botón 1 ó 2 para seleccionar la opción destacada.

DIFICULTAD

La vida es un juego de números, titi, y estos tres niveles de dificultad lo confirman. Puedes elegir entre 'FACIL', 'NORMAL' y 'DIFICIL' para alterar el número de puntos cool necesarios para completar el nivel, el número de puntos cool que necesitas para clasificarte en el Juego de Bonus y el número de puntos para ganar un personaje Cool Spot extra. La dificultad seleccionada también determina el número y el tipo de personajes Uncool que te encontrarás en el nivel, y la posibilidad de que un personaje Uncool, una vez eliminado del juego, deje detrás de sí un vaso Virgin (ver APENDICE DOS: FICHAS COOL en la página 12).

Selecciona EXIT (Salir) para volver a la Pantalla de Opciones.

MUSICA

La música está previamente activada (ON). Selecciona la posición 'OFF' si no quieres escucharla, aunque nos cuesta creer que no quieras hacerlo. Tommy, el músico, llorará si se entera y ¿quién podría culparle? Selecciona EXIT (Salir) para volver a la Pantalla de Opciones.

SONIDOS

Están también activados (ON). Selecciona la posición 'OFF' si no deseas escuchar ningún ruido. Aunque eso no es muy acertado, ya que, por así decirlo, te alertan de lo que puede haber a la vuelta de la esquina. Selecciona EXIT (Salir) para volver a la Pantalla de Opciones.



SE BUSCA HEROE

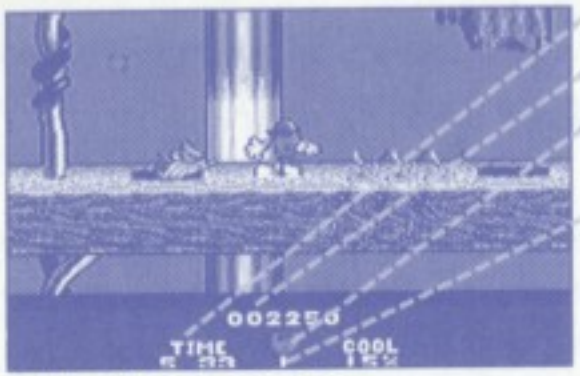
Fue un simple cartel lo que llamó la atención de Cool Spot y le alertó de la situación. Antes de emprender el nivel uno se te muestra el mismo cartel.

LO QUE PODRAS VER DURANTE LA PARTIDA

Antes de que la búsqueda de Cool Spot comience se te enseña el número de puntos Cool que necesitas conseguir para dar a Cool Spot el poder de hacer disparos Cool. El número de puntos Cool que necesitas conseguir (40, 60 ó 90) depende de la dificultad seleccionada (FACIL, NORMAL O DIFICIL). Te clasificarás en el Juego de Bonus (ver Juego de Bonus en la página 8) si consigues 60, 90 ó 99 puntos Cool, dependiendo de la DIFICULTAD seleccionada.

La acción transcurre en un parque de juegos que ocupa la mayor parte de la pantalla. El panel del nivel en la parte superior de la pantalla te muestra todo lo que necesitas saber sobre tu situación.





EL TIEMPO RESTANTE
TU PUNTUACION
LA ENERGIA DE COOL SPOT
PERSONAJES COOL SPOT RESTANTES

PUNTOS COOL

Cada ficha cool recogida incrementa los puntos cool de Cool Spot en un porcentaje simple. Recoge el 100% para conseguir un personaje extra y 10.000 puntos bonus.

LA ENERGIA DE COOL SPOT

Representada por un punto. Si Cool Spot choca contra un personaje Uncool, pierde una pequeña cantidad de energía y el Spot (punto) desaparece del Panel de Situación. El Spot lanza un flash cuando solamente queda una unidad de energía. Un personaje Cool Spot se pierde cuando su energía se ha acabado.

PERSONAJES COOL SPOT RESTANTES

El juego se termina cuando pierdes todos tus personajes Cool Spot. Comienzas el juego con 3 personajes Cool Spot. Hay dos modos de ganar un personaje Cool Spot extra: consiguiendo los suficientes puntos cool para una Pantalla bonus (ver Pantalla bonus en p 8), o los bonus 1-Up ocultos.

TU PUNTUACION ACTUAL

Marcas puntos cuando eliminas personajes Uncool y adquieres coleccionables cool. (ver APENDICE DOS: COLECCIONABLES COOL en la página 12). Haz tu sueño realidad. Intenta conseguir la mayor puntuación. Gana. Sé el mejor. Pero sobre todo... sé guay.

EL TIEMPO RESTANTE

Es cierto, no dispones de todo el tiempo del mundo para pasearte por cada nivel. Cuando el tiempo se está acabando, suena una campana. Esta campana suena más y más rápido hasta que se acaba el tiempo. Entonces pierdes un personaje Cool Spot.

Si todavía te queda algún personaje Cool Spot, el juego se reanudará desde el principio del nivel o desde el último palo de bandera de reinicio tocado (ver APENDICE TRES: ESCENARIO ESPECIAL en la página 13). Observa que puedes ampliar el límite de tiempo recogiendo cronómetros (ver APENDICE DOS: COLECCIONABLES COOL en la página 12).

LA MANO COOL

Una mano cool siempre señala el camino hacia la jaula en la que tu amigo Spot está prisionero. Si localizas la jaula antes de tener los disparos cool te dirán cuántos puntos cool necesitas. Ahora regresa allí y recoge los suficientes puntos cool.

EL CONTROL DE COOL SPOT



WALK

• Pulsa el botón-D hacia la izquierda o la derecha para mover a Cool Spot en esas direcciones si está en tierra firme o en el aire. Observa que si el botón-D se mantiene presionado, Cool Spot terminará corriendo sobre tierra firme.



LOOKING UP & DOWN

• Pulsa el botón-D hacia arriba o hacia abajo cuando Cool Spot esté en tierra firme para hacerle mirar en una u otra dirección. La pantalla se moverá ligeramente y así podrás ver lo que hay encima o debajo.



CLIMB

• Pulsa el botón-D hacia arriba o hacia abajo cuando el Cool Spot esté en una cuerda para hacerle trepar por ella.



SHOT

• Pulsa el botón-D en cualquier dirección y momento; después pulsa el botón 2 para hacer que Cool Spot dispare.





JUMP

• Pulsa el botón 1 para que Cool Spot salte hacia arriba, ya esté en una cuerda o sobre tierra firme. Observa que cuanto más tiempo mantengas presionado hacia arriba el botón-D, más alto saltará Cool Spot.

¡UN MOMENTO!

• Durante el juego pulsa el botón Pause para detener la acción. En la pantalla aparecerá la palabra Paused.

• Pulsa el botón Pause para reanudar el juego cuando la acción está detenida.

PANTALLA DE LOS BONUS COOL

Así que lo hiciste, completaste el nivel. ¡Guay! Cuando la celebración se ha terminado, se te dará un tiempo Bonus por el tiempo que te queda y un Bonus cool por el número de puntos cool conseguidos durante el nivel.

Observa, hay un Cool Spot, merodeando alrededor de un globo (Fig 4). Este brilla cuando se te conceden puntos Bonus. Cuantos más puntos Bonus ganes, más brillará el globo. Si éste transporta a Cool Spot todo el camino hasta la señal de 1-Up, él lo coge y tú consigues un personaje Cool Spot extra.



Fig 4: la pantalla de los Bonus Cool

APENDICE UNO:

NIVELES COOL

La búsqueda de Cool Spot te lleva a través de 8 niveles cada vez más complicados. Un indicador aparecerá antes de cada nivel (Fig 5). Observa que algunos personajes Uncool son más resistentes que otros y puede que necesites más de un dispáro Spot para eliminarlos.



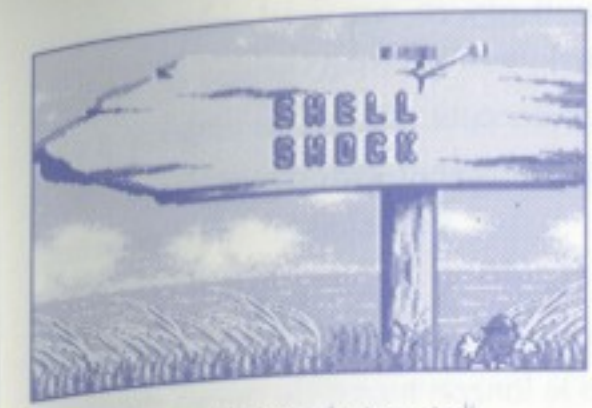


Fig 5: ¡Ah, por aquí se va al primer nivel!



GOLPE DE CONCHA

La vida es una playa, especialmente cuando hay dunas y más dunas por todas partes. Busca los globos y Burbujas Saltarinas; pueden ayudar a Cool Spot a alcanzar alturas nuevas.

LIBELULAS

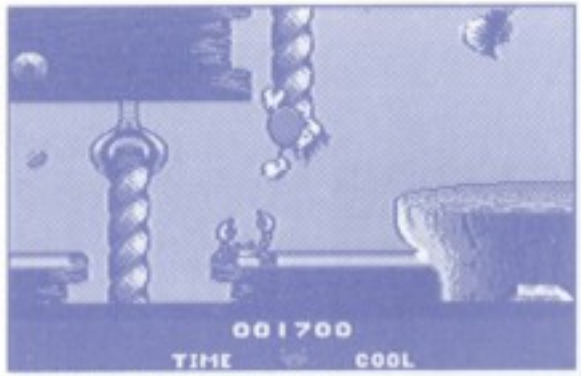
Vigila sus aguijones disparadores.

CANGREJOS

Se esconden en los agujeros de la arena, apareciendo de vez en cuando para ejercitar sus pinzas. No están rojos de vergüenza sino de rabia, porque no tienen cerca ningún cool que pellizcar.

CANGREJOS ERMITAÑOS

Estos tímidos y pequeños crustáceos se esconden en sus conchas. Aséstales un disparo Spot cuando saquen la cabeza de sus casas portátiles. Pero ten cuidado: los cangrejos ermitaños sin concha son un tanto salvajes.



EN EL PUERTO

Da un paseo por el embarcadero del puerto y aprovecha al máximo las cuerdas para pasar los postes (observa que algunos están llenos de agujeros).

ABEJAS

¿No tienen mejor cosa que hacer que bombardear en picado contra Cool Spot?

OSTRAS

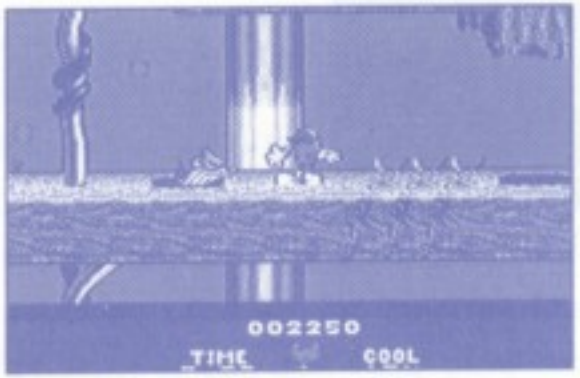
Un ruido desagradable molesta a las ostras por eso no abren las conchas con demasiada frecuencia, pero cuando lo hagan, dispárales con el Spot Shot.

PECES

Escupen agua.

GUSANOS

Sacúdelos de la cuerda antes de trepar.



EN LA PARED

Utiliza la alambrada para subir pero no camines por la de espino, clavos o tachuelas.

ARAÑAS

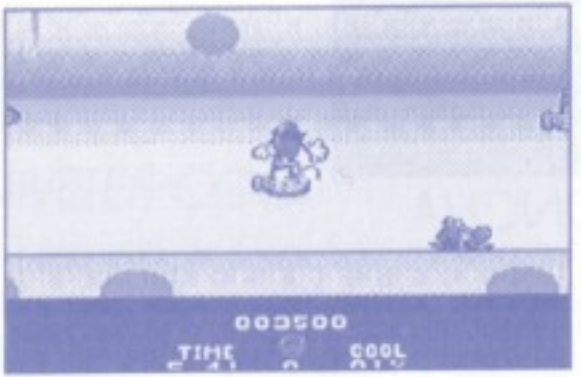
Se arrastran y reptan por el techo antes de caerse.

RATONES

Los ratones están picados por la intrusión de Cool Spo en su territorio por eso le lanzan trozos de queso duro.

RATONERAS

Puedes utilizarlas para impulsar a Cool Spot a una nueva altura, pero si salta al lado equivocado ¡ZAS!!



CHAPOTEANDO

Utiliza los nenúfares, los barquitos de juguete y los pato de goma para ayudar a Cool Spot a salir de la piscin de plástico llena de agua. Es una pena que Cool Spot no

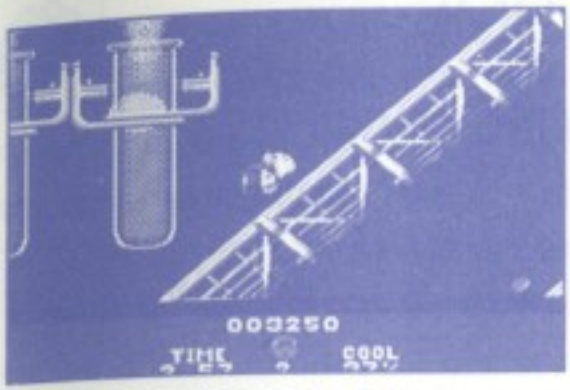
pueda nadar (por eso es tan bueno haciendo surfing porque no puede caerse al mar). Fuera de la piscina, globos y cohetes de juguete suspendidos del techo sirven de útiles plataformas. Las puntas de los cohetes no hacen daño pero son resbaladizas.

RANAS

Viven en los nenúfares y escupen agua.

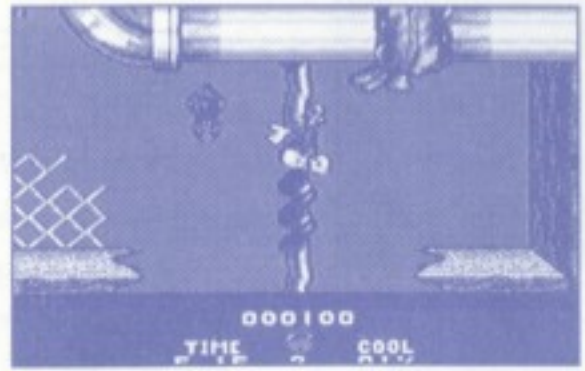
BIPLANOS

Cuando oigas su zumbido sobre tu cabeza, ten cuidado, porque esos biplanos arrojan bombas.



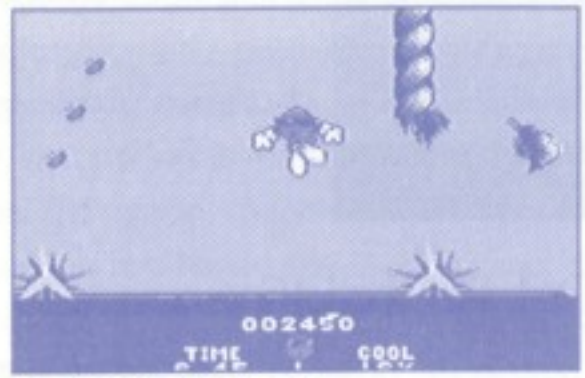
RAILES RADICALES

Una antigua versión del juego de las serpientes y las escaleras con una red de resbaladizos escalones y tubos aspiradores. Es una suerte que no hay personajes Uncool de que preocuparse.



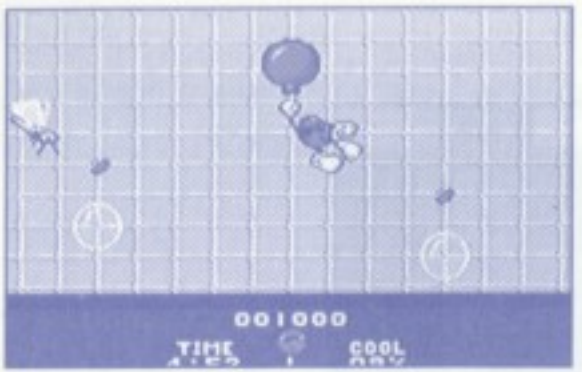
DE VUELTA A LA PARED

Más arañas, ratones, ratoneras, alambradas de espinos, clavos y tachuelas para atraparte.



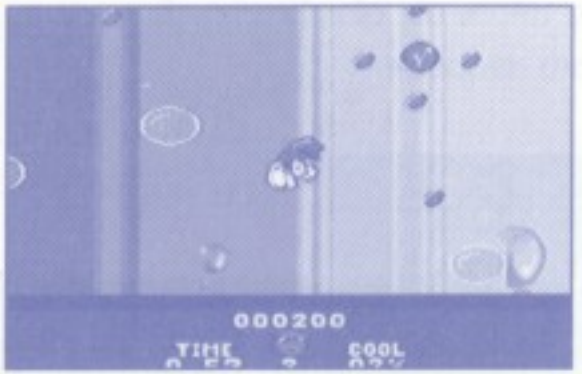
DOCK & ROLL

¡Oh no! No más abejas, cangrejos, gusanos ni ostras...¡Me temo que hay más!



PATRULLA DE SURF

Aguanta ahí, el final está a la vista.



EL JUEGO DE BONUS

Tiene lugar en una botella de gaseosa llena de fichas cool y Burbujas Saltarinas. Utiliza las burbujas para ayudar a Cool Spot a recoger las fichas cool pero, sobre todo, a alcanzar la parte de arriba de la botella...donde encontrarás una letra cool de la palabra 'VIRGIN'. Coge esa letra cool - y lánzate a ello. (Hay un límite de tiempo.

Cuando el Juego de Bonus ha terminado, Cool Spo recibirá un Bonus cool por el número de puntos co recogidos. Después se guardará la letra cool. Si tiene una letra cool y pierdes todos tus personajes Cool Spo no tendrás que empezar desde el primer nivel, sino qu podrás continuar desde el nivel en el que perdiste el últ mo personaje Cool Spot. Observa que tu marcador se pone a cero. Ten cuidado. Algunos Juegos de Bonu tienen bombas.

APENDICE DOS:

LOS COLECCIONABLES COOL

Los siguientes artículos se pueden encontrar en todos lo niveles. Todos los coleccionables cool son muy útiles, as que recógelos cuando te den la oportunidad.



FICHAS COOL

Cada disco giratorio rojo vale un punto cool que se rep resenta en tantos por ciento.



SUPER FICHAS COOL

En cada disco individual vienen siete puntos cool (cuéntalos). No verás demasiados pero cuando lo hagas, ¡no pases de largo!



VASOS COOL

Son el rastro que dejan los personajes Uncool cuando los eliminas del juego. Un vaso cool estimula la salud y energía de los Cool Spot.



CRONOMETRO

Un tiempo extra de 2 minutos podría marcar la diferencia entre el éxito o el fracaso.



1-UP

Generalmente se esconden detrás de ciertas partes del escenario. Un personaje Cool Spot extra es tuyo si descubres un bono 1-Up.

APENDICE TRES:

ESCENARIO ESPECIAL

Cool Spot puede correr y saltar por el escenario - puede incluso saltar a través de algo. Algunas veces localizarás el siguiente Escenario Especial. Aprovecha esta ventaja que te brindan.



GLOBOS

Algunos están simplemente suspendidos en el aire, otros flotan por ahí, pero todos son útiles. Cool Spot puede agarrar la cuerda de un globo cuando salte cerca de él y, aun así lanzar disparos cool. Cool Spot soltará la cuerda del globo cuando salte a izquierda o derecha, o cuando sea herido por un personaje Uncool o por sus disparos.



BURBUJAS SALTARINAS

Explotan cuando Cool Spot les dispara o aterriza sobre ellas. Pero cuando Cool Spot aterriza sobre una burbuja saltarina, rebota. Saltar de burbuja en burbuja es divertido y UTIL.



BURBUJAS VISCOSAS

Son más pequeñas que las Burbujas Saltarinas, ¡pero mejores! Cool Spot no salta encima de las Burbujas Viscosas - se introduce en ellas. Es entonces cuando puedes determinar la dirección de los movimientos de la Burbuja Viscosa, ya que flota boca arriba, justo como controlarías a Cool Spot. Observa que después de unos segundos Cool Spot luchará y se librará de la Burbuja Viscosa. Para explotar la burbuja de antemano, ¡salta!



PALO DE BANDERA DE REINICIO

Tócalo y mira cómo se iza la bandera para mostrar que la posición de Cool Spot en el nivel ha sido recordada. Si ahora Cool Spot perdiera toda su energía no podría regresar al comienzo del nivel, ¡oh no!, ¡se situaría en último palo de bandera de reinicio que tocó!

APENDICE CUATRO:

AVISO DE JUEGO COOL

El Cool Spot puede lanzar sus disparos Spot en cualqu dirección. Utiliza el pulgar para mover el botón-D en dirección de las agujas del reloj, o al contrario, y sig pulsando el botón 1 tan rápido como sea posible; recuerda: la práctica perfecciona.

Los saltos pequeños son generalmente útiles para sal de una cuerda a otra, y de enorme valor cuando existe posibilidad de dispararle a una ostra abierta..

En el Juego de Bonus, intenta saltar hacia las Burbuj Saltarinas desde abajo ya que Cool Spot volará poquito más alto. Si Cool Spot salta de una Burbu Viscosa a una Saltarina que está más arriba subirá m alto.

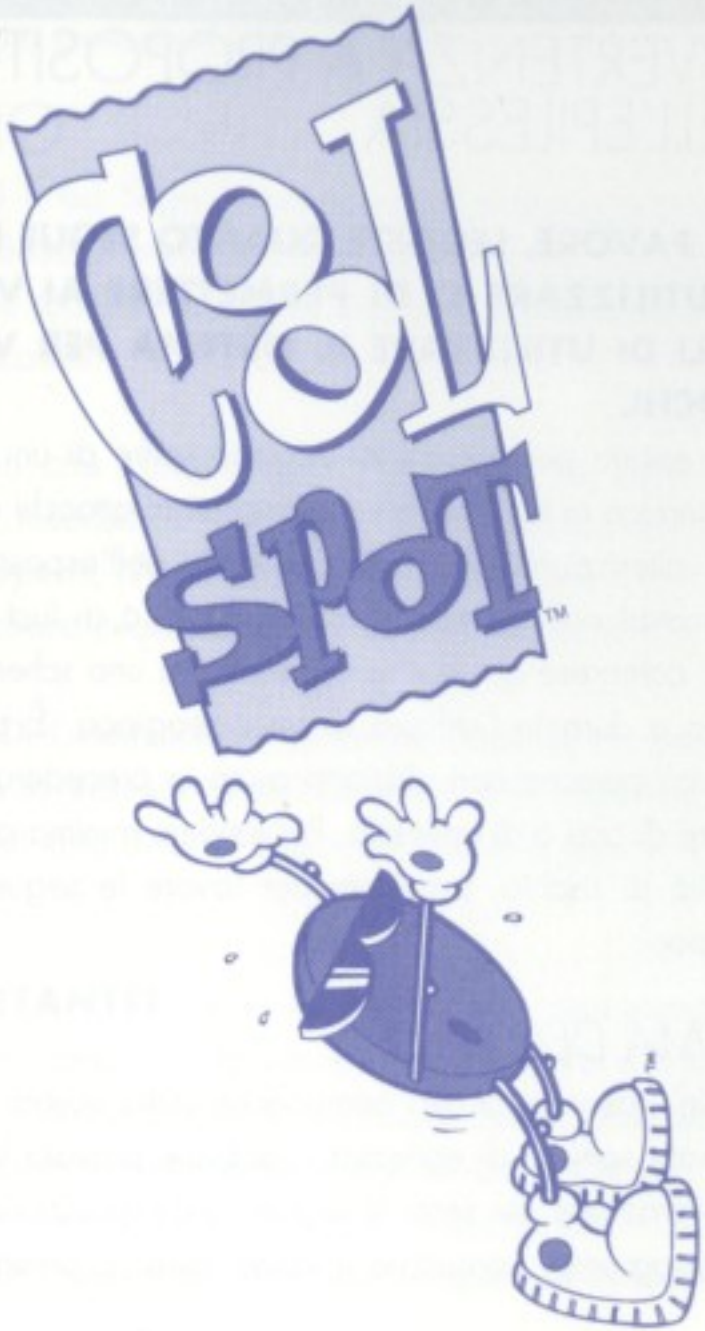
Cool Spot no puede caminar por la mayoría de las pa des, pero puede disparar a través de ellas. Aprovech

esta ventaja para alejar al personaje Uncool que está al otro lado.

Si quieres obtener un marcador más alto, recoge de todo, dispara a todo y no prestes atención al tiempo.

No permanezcas demasiado tiempo sobre los OVNIS de juguete - Cool Spot puede ser barrido.

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



ITALIANO

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEOGIOCHI.

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci chiare o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un videogioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

PRIMA DELL'USO

• Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.

• Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.

• Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.

• Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.

• Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

DURANTE L'USO

• Durante l'utilizzo dei videogiochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.

• I genitori dovrebbero controllare l'uso dei videogiochi da parte dei figli. Nel caso in cui durante l'utilizzo di un videogioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompete IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.



TRATTAMENTO DELLA CARTUCCIA

La presente Cartuccia di Cool Spot si intende per uso esclusivo sul Sega Master System Europeo e Austro-asiatico.

PER UN USO CORRETTO

1. Non immergere in acqua!
2. Non piegare!
3. Non sottoporre ad impatti violenti!
4. Non esporre alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiare o deturpare!
6. Non collocare presso fonti di alte temperature!
7. Non esporre a solventi, benzolo, ecc!

- Se bagnata, asciugare completamente prima dell'uso.
- Se sporca, detergere con cura con un panno morbido bagnato in acqua saponata.
- Riporre nella custodia dopo l'uso.
- Effettuare soste saltuarie nel corso di gioco prolungato.

AVVERTENZA! Per utenti con televisori a proiezione. I fotogrammi di immagini fisse possono provocare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo sul CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisori a proiezione a grande schermo.

AVVIO

Allestisci il tuo Sega Master System, Master System II o Power Base Converter come descritto nei manuali di istruzioni. Collega la Pulsantiera 1. Cool Spot è per un solo giocatore.

Accertati che l'interruttore di corrente sia SPENTO. Quindi, inserisci la cartuccia di Cool Spot nel Sega Master System, Master System II o Power Base Converter, con l'etichetta rivolta verso di te e premila ben dentro.

ACCENDI l'interruttore di corrente. Dopo pochi secondi apparirà la Videata Sega. Quando verrà presentata la Videata di testa di Cool Spot sarai pronto a giocare Cool Spot!

IMPORTANTE! Se la Videata Sega non dovesse apparire, spegni l'interruttore. Accertati che il Master System, il Master System II o il Power Base Converter sia stato allestito correttamente e che la Cartuccia di Cool Spot sia stata inserita in modo appropriato. Quindi ACCENDI l'interruttore. Assicurati sempre che l'interruttore

di corrente sia spento prima di inserire o di rimuovere la cartuccia di Cool Spot.

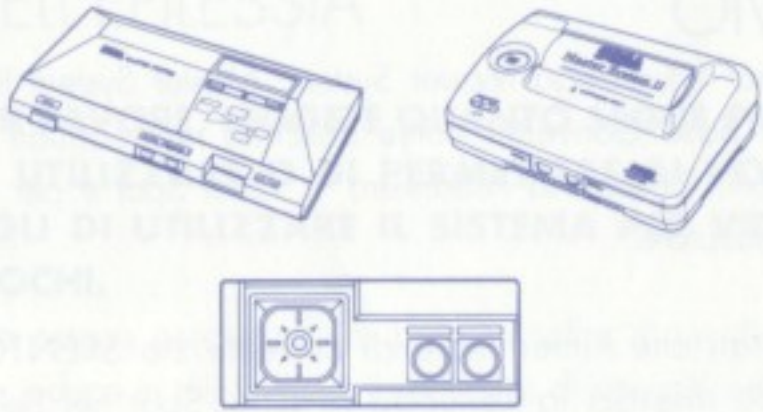


Fig 1: Il Sega Master System, Master System II e la Pulsantiera

LA STORIA...

Gli Amici Cool di Cool Spot (che vengono tutti chiamati Spot), sono stati rapiti e rinchiusi in delle gabbie.

I Tiri Spot in Cool Spot non sono abbastanza potenti per far saltare le serrature delle gabbie. Ha bisogno dei Tiri Cool che si possono ottenere solamente raccogliendo abbastanza Punti Cool.

Stai attento ai Personaggi Non-Cool (uno o due Tiri Cool dovrebbero metterli a posto) e raccogli i Gettoni Cool per i Punti Cool. Ma riuscirai a raccogliere abbastanza Punti Cool per poter giocare il Gioco dei Bonus?

COME GIOCARE COOL SPOT

PRENDI IL CONTROLLO!

Prima di iniziare a giocare, fai un po' di pratica con i movimenti e le funzioni della Pulsantiera (Fig.2).

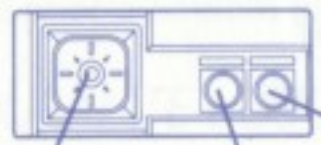
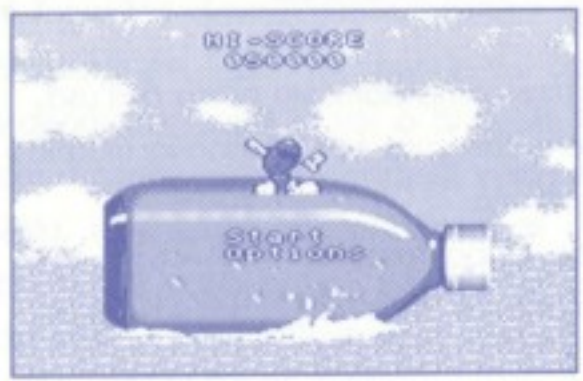


Fig 2: La Pulsantiera del Sega Master System, Master System II

Pulsante Direzionale (PULSANTE D) *PULSANTE 1* *PULSANTE 2*



LA VIDEATA DI TESTA

Dopo che sono stati mostrati la Videata Sega e i titol della Virgin Games, ti verrà mostrata la Videata di Test

di Cool Spot con due opzioni: "START GAME" (INIZIARE GIOCO) e "OPTIONS" (OPZIONI). La Mano Cool indica l'opzione che verrà selezionata. Il record è di 50.000, sarai abbastanza bravo da batterlo?

- Premi il Pulsante D in su o in giù per muovere la Mano Cool tra le opzioni.
- Premi i pulsanti 1 o 2 per selezionare l'opzione.

Ricorda che se non viene premuto nessun pulsante sulla pulsantiera Sega per circa 30 secondi, ti verrà mostrata una dimostrazione di Cool Spot in azione.

- Premi i pulsanti 1 o 2 per abbandonare la dimostrazione e ritornare alla Videata di testa.



Fig 3: la Videata Opzioni

LA VIDEATA OPZIONI

Quando selezioni "OPTIONS" (OPZIONI) sulla Videata di Testa ti verranno presentate tre nuove opzioni (Fig 3).

- Premi il pulsante D in su o in giù per muovere la Mano Cool tra le opzioni.
- Premi i Pulsanti 1 o 2 per selezionare l'opzione evidenziata.

LIVELLO DI DIFFICOLTA'

Ci sono tre livelli di difficoltà. Puoi scegliere tra "EASY" (FACILE), "NORMAL" (NORMALE) e "HARD" (DIFFICILE) per determinare: il numero di personaggi di Cool Spot con cui cominciare il gioco, il numero di Punti Cool necessari per aggiudicarti il Gioco dei bonus o il numero di punti che devi segnare per guadagnare un personaggio Cool Spot extra. Il LIVELLO di DIFFICOLTA' (SKILL) determina anche il numero e il tipo di Personaggi Non-Cool che incontrerai in un livello e la possibilità che un Personaggio Non-Cool venga eliminato dal gioco lasciando alle spalle un Bicchiere della Virgin (vedi APPENDICE DUE: OGGETTI COOL a pagina 13). Seleziona "EXIT" (USCITA) per ritornare sulla Videata delle Opzioni.

MUSICA

Il predefinito è "ON" (ACCESA). Seleziona "OFF" (SPENTA) se non vuoi ascoltare la musica.
Come fai a non voler ascoltare un po' di buona musica? Se venisse a saperlo Tommy, il musicista, si metterebbe a piangere e chi potrebbe biasimarlo? Seleziona "EXIT" (USCITA) per ritornare sulla Videata delle Opzioni.

EFFETTI SONORI

Il predefinito è "ON" (ACCESI). Seleziona "OFF" (SPENTI) se non vuoi sentire niente. Comunque questa non è una mossa saggia, poiché i rumori ti aiutano a capire che cosa ti sta aspettando dietro l'angolo; tanto per essere chiari. Seleziona "EXIT" (USCITA) per ritornare sulla Videata delle Opzioni.





CERCASI EROE!

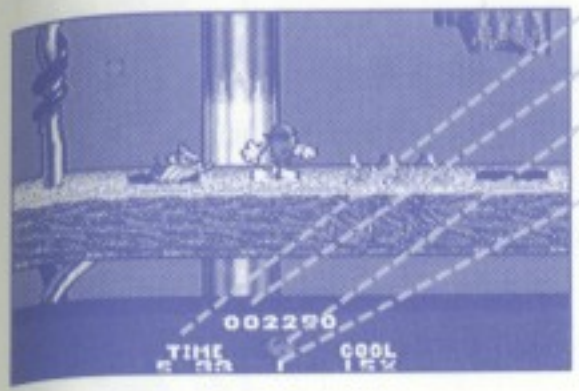
Fu un pezzo di carta che catturò l'attenzione di Cool Spot e lo mise al corrente della situazione. Ti verrà mostrato quel pezzo di carta prima di affrontare il Livello Uno per la prima volta.

CHE COSA TI ASPETTA NEL GIOCO

Prima che la ricerca di Cool Spot incominci ti verrà mostrato il numero di Punti Cool da raccogliere perché Cool Spot possa utilizzare i Tiri Cool. Il numero di Punti Cool che devi collezionare (40, 60 o 90) dipende dal livello di DIFFICOLTA' (FACILE, NORMALE o DIFFICILE). Ti qualificherai per il Gioco dei Bonus (vedi GIOCO DEI BONUS a pagina 12) se raccoglierai 60, 90, 99 Punti Cool, a seconda del Livello di DIFFICOLTA' (SKILL).

Tutta l'azione si svolge nel campo di Gioco, che occupa

la maggior parte della videata. Il Pannello Stato sulla parte bassa della videata mostra tutto quello che devi sapere sulla situazione di gioco.



PUNTI COOL

Ogni Gettone Cool raccolto aumenta i Punti Cool di Cool Spot di una percentuale. Raggiungi il cento per cento per guadagnare un personaggio Cool Spot extra e 10.000 punti bonus.

SALUTE DI COOL SPOT

Rappresentata da questo Spot. Se Cool Spot si imbatte in un Personaggio Non-Cool, la sua salute peggiora un po' e lo Spot del Pannello Stato si disintegrerà. Quando Cool Spot sarà rimasto con una sola unità di energia, lo Spot lampeggerà. Perderai un Cool Spot quando Cool Spot avrà finito tutta la sua energia.

PERSONAGGI COOL SPOT RIMASTI

Quando i personaggi Cool Spot sono finiti il Gioco terminerà. Cominci con 3 personaggi Cool Spot a seconda del grado di DIFFICOLTA'. Ci sono tre modi per guadagnare personaggi Cool Spot Extra: raccogli Punti Cool a sufficienza per la Videata dei Bonus Cool (Videata dei Bonus Cool) o raccogli gettoni 1-Up nascosti.

IL TUO PUNTEGGIO

Segni punti eliminando i Personaggi Non-Cool dal gioco e raccogliendo Oggetti Cool (vedi APPENDICE DUE: OGGETTI COOL a pagina 13). Puoi sempre sognare...cerca di raggiungere il punteggio migliore...di vincere...ma soprattutto...rimani cool!

TEMPO RIMASTO

Esatto, non hai tempo per gironzolare per il livello. Quando il tempo sta per finire sentirai un motivo musicale. Questo motivo diventerà sempre più veloce finché il tempo si esaurirà. In questo caso perderai un personaggio Cool Spot.

Se non hai più personaggi Cool Spot riprenderai il gioco dall'inizio del livello o dall'ultimo Pennone di Riavvio toccato (vedi APPENDICE TRE: PAESAGGIO SPECIALE E SPAZIOSO a pagina 13). Ricorda che puoi incrementare il tuo tempo limite raccogliendo Cronometri (Vedi APPENDICE DUE: OGGETTI COOL a pagina 13).

MANO COOL

Una Mano Cool indica sempre la via verso la gabbia nella quale è tenuto prigioniero il tuo amico Spot. Se vedi la gabbia prima di avere i Tiri Cool, ti verranno indicati i Punti Cool di cui avrai bisogno. Ritorna in quel livello e raccogli abbastanza Punti Cool.

CONTROLLARE COOL SPOT



CAMMINARE

• Premi il Pulsante D a sinistra o a destra per muovere Cool Spot in quelle direzioni, sia sulla terra ferma che per aria. Ricorda che quando tieni premuto il Pulsante D, Cool Spot correrà per terra.



GUARDARE IN SU E IN GIU'

• Premi il Pulsante in su o in giù quando Cool Spot si trova su una superficie solida per farlo guardare verso quelle direzioni. La videata si muoverà leggermente in modo da farti vedere cosa c'è sopra o sotto.



SCALARE

• Premi il pulsante D in su o in giù quando Cool Spot sta su una corda di qualsiasi genere per farlo salire in quelle direzioni.





SPARARE

• Premi il Pulsante D in qualsiasi direzione in qualsiasi momento e poi premi il pulsante B per far lanciare i Tiri Spot.



SALTARE

• Premi il Pulsante 1 per fare saltare Cool Spot in alto, quando si trova su un tipo qualsiasi di corda o su una superficie solida. Nota che più a lungo tieni premuto il Pulsante C, più alto sarà il salto di Cool Spot.

FERMA TUTTO!

• Premi il Pulsante Pause (Pausa) durante il gioco per bloccare l'azione. La videata dirà "paused" (in pausa).

• Premi il Pulsante Pause (Pausa) per riprendere il gioco quando l'azione è bloccata.

VIDEATA DEI BONUS COOL

Così ce l'hai fatta; hai completato un livello. Cool! Quando i festeggiamenti saranno finiti ti verrà dato un Bonus Tempo per il tempo rimasto e un Bonus Cool per il numero dei Punti Cool raccolti nel livello.

Guarda, c'è un Cool Spot che gironzola su un Pallone (Fig 4). Il Pallone si alza a mano a mano che vengono assegnati Punti Bonus. Più punti bonus guadagnerai, più in alto si alzerà il Pallone. Se il pallone porterà Cool Spot fino al gettone 1-UP, egli lo raccoglierà e riceverai un personaggio Cool Spot extra.

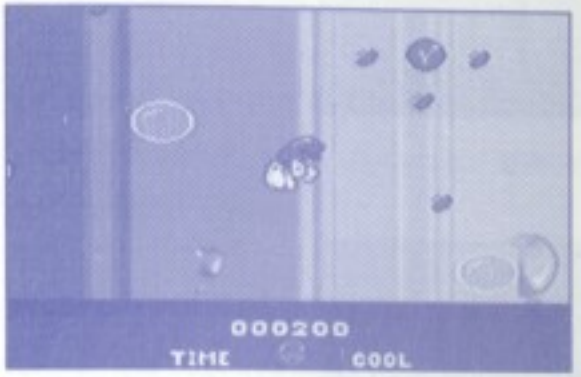


Fig 4. La Videata Bonus Cool



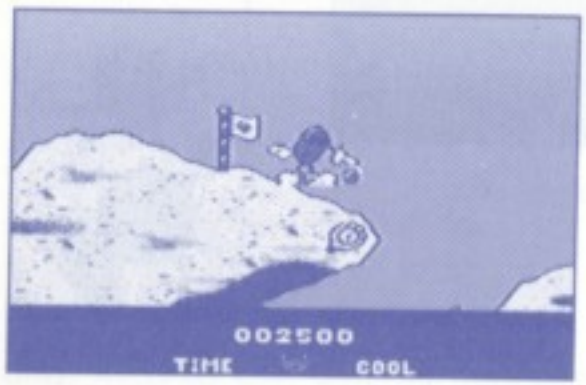
APPENDICE UNO:

LIVELLI DI COOL

La ricerca di Cool Spot lo porta attraverso 11 livelli con difficoltà crescente. Verrà posto un segnale prima di ogni livello (Fig 5). Nota che alcuni Personaggi Non-Cool sono più resistenti di altri e sarà necessario utilizzare più di uno Tiro Spot per eliminarli dal gioco.



Fig 5: Ah, Il primo livello è per di là



SULLA SPIAGGIA

La vita è...come una spiaggia; specialmente quando è piena di dune e di fisici da spiaggia. Fai attenzione ai Palloni e alle Bolle Rimbalzine; potrebbero aiutare Cool Spot ad arrivare più in alto.

LIBELLULE

Stai attento, pungono!

GRANCHI

Si nascondono nella sabbia e saltano fuori di tanto in tanto per far fare esercizio alle loro chele. Non sono rossi per l'imbarazzo, ma per la rabbia, ed è per questo che pizzicano chiunque gli è accanto.

PAGURI

Questi timidi piccoli furfanti si nascondono nei loro gusci. Sparategli un Tiro Spot quando sporgono le loro teste fuori dalle loro case mobili. Ma fai attenzione: senza il guscio i Paguri non hanno più limiti.





SULLA DIGA

Fai una camminata sulla diga e prova a utilizzare le corde per superare le barriere (ricorda che alcuni di questi hanno dei buchi).

API

Ma non hanno niente di meglio da fare che tuffarsi a bomba sui Cool Spot?

OSTRICHE

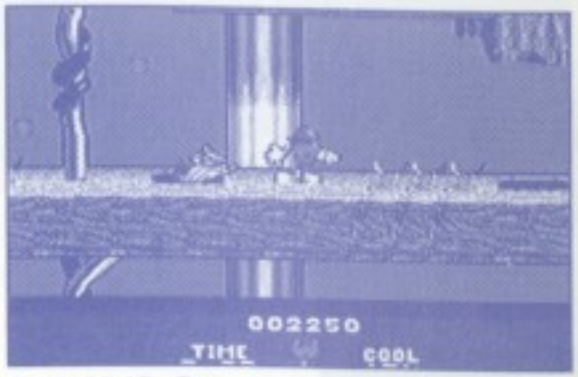
Alle ostriche non piacciono i rumori ed è per questo che non aprono i loro gusci tanto spesso. Quando l'apriranno, attaccale con il Tiro Spot.

PESCI

Sputano acqua.

VERMI

Toglili dalle funi prima di arrampicarti.



IL MURO

Utilizza i fili per arrampicarti, ma non camminare sui fili spinati, i chiodi e le puntine.

RAGNI

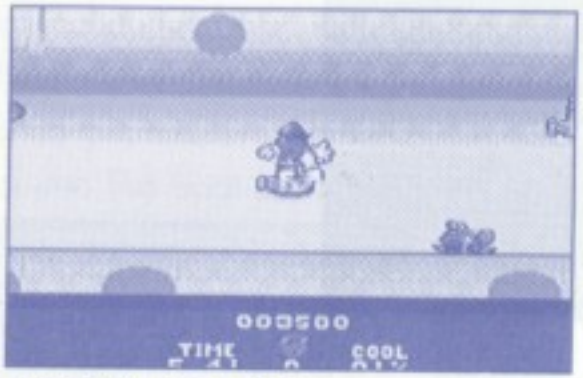
Si arrampicano e si muovono lentamente sul soffitto per poi lasciarsi cadere.

TOPI

Questi piccoli roditori non sono per niente contenti di vedere Cool Spot intromettersi nel loro regno, quindi gli tirano dei pezzi di formaggio secco.

TRAPPOLE PER TOPI

Le puoi utilizzare per mandare Cool Spot in aria, ma se salterà sul lato sbagliato...CRAC!



ARRANCARE

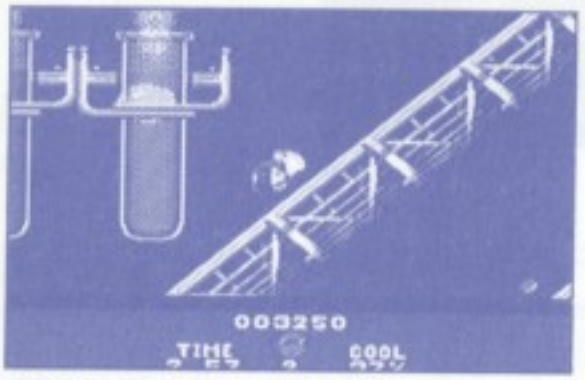
Utilizza le foglie della ninfea, le barche giocattolo e le papere di gomma per aiutare Cool Spot ad uscire dalla piscina di gomma piena d'acqua. E' un peccato che Cool Spot non sappia nuotare (ecco perché è un grande surfista, non può permettersi di cadere in acqua). Fuori della piscina, i palloni volanti e i missili giocattolo attaccati al soffitto rappresentano delle ottime piattaforme. Le punte dei missili non fanno male, ma sono scivolose.

RANE

Vivono sulle foglie di ninfea e sputano acqua.

BIPLANI

Appena li sentirai arrivare sopra di te, fai attenzione perché i Biplani sganciano bombe.



FERROVIE INFERNALI

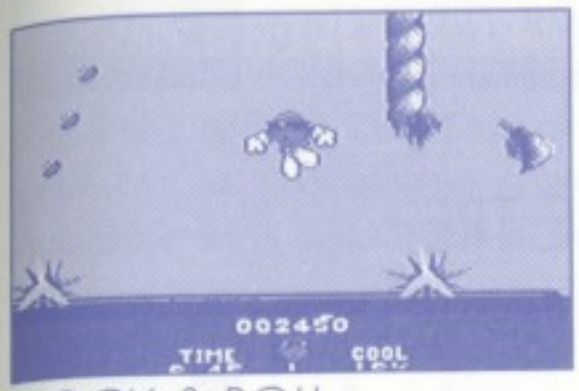
Una rete di discese scivolose e tubi a vuoto. Non ci sono speranze per chi non è Cool!



MARCIA INDIETRO

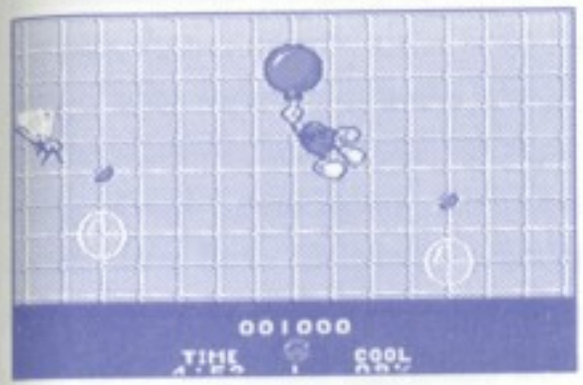
Devi assolutamente uscire da questa stanza. Adesso Cool

Spot deve raggiungere l'altra parte del Negozio di Giocattoli, con degli altri Robot, Dentiere, Palle di fango e bombe sganciate dai Biplani.



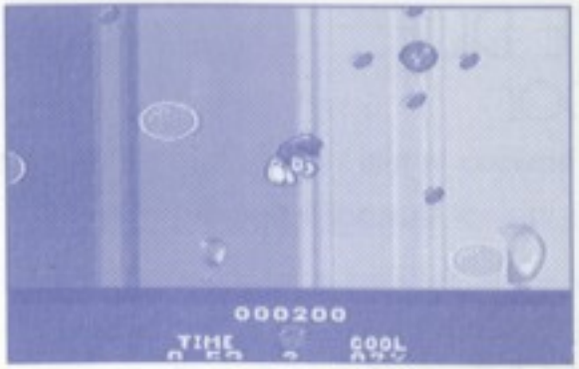
DOCK & ROLL

Oh no, ancora Api, Granchi, Vermi e Ostriche... Mi dispiace, ma non hai scelta!



IL RE DEL SURF

Resisti, la fine è vicina.



IL GIOCO DEI BONUS

Si svolge dentro una bottiglia di limonata piena di Gettoni Cool e di Bolle Rimbalzanti e Gelatinose. Utilizza le Bolle per aiutare Cool Spot a raccogliere i Gettoni Cool e soprattutto per raggiungere la cima della bottiglia...dove troverai una Lettera Cool della parola 'VIRGIN'. Prendi quella lettera e cerca di essere veloce! (Il tempo è limitato).

Quando il Gioco dei Bonus sarà terminato, Cool Spot riceverà un Bonus Cool in base al numero dei Punti Cool acquisiti. Quindi, metterà la Lettera Cool in riserva. Se hai una Lettera Cool e perdi tutti i tuoi Cool Spot , non ricomincerai dal primo livello ma continuerai dal livello nel quale avevi perduto il tuo ultimo Cool Spot. Ricorda che il tuo punteggio, in questo caso, verrà azzerato. Stai attento! In alcuni Giochi dei Bonus ci sono delle bombe.

APPENDICE DUE:

OGGETTI COOL

I seguenti oggetti si trovano in tutti i livelli. Tutti gli Oggetti Cool sono molto utili, quindi raccoglili appena li vedrai.



GETTONI COOL

Tutti i dischi rossi ruotanti, come questo, valgono un Punto Cool che viene rappresentato in percentuale.



SUPER GETTONE COOL

Sette Punti Cool in un solo disco. Non ne troverai molti, ma quando ne troverai uno non lasciartelo scappare.



BICCHIERE COOL

Generalmente appare quando alcuni Personaggi Non-Cool vengono eliminati dal gioco. Un Bicchiere Cool permette di migliorare la salute di Cool Spot.



CRONOMETRO

30 secondi in più possono essere decisivi.



1-UP

Generalmente si trovano nascoste dietro alcune parti del paesaggio. Se riuscirai a scoprire un gettone 1-Up, otterrai un Cool Spot supplementare.

APPENDICE TRE:

PAESAGGIO SPECIALE E SPAZIOSO

Cool Spot può correre e saltare. Può anche saltare attraverso alcune parti del paesaggio. Alle volte degli elementi speciali appariranno nel paesaggio. Cerca di approfittarne.



PALLONI

Alcuni rimangono semplicemente sospesi in aria, altri volano in giro; sono tutti comunque molto utili. Cool Spot afferrerà il filo del pallone quando ci salterà vicino. Può anche sparare dei Colpi Cool. Cool Spot lascerà il filo del Pallone quando salterà a sinistra o a destra o quando

sarà colpito da un Personaggio Non-Cool.



BOLLE RIMBALZINE

Scoppiano quando Cool Spot gli spara o ci atterra sopra. Ma, se Cool atterrerà su una Bolla Rimbalzina, verrà proiettato in aria. Saltare di Bolla in Bolla è divertente e...utile.



BOLLE GELATINOSE

Più piccole ma migliori delle Bolle Rimbalzine. Cool Spot non ci salta sopra, ma dentro. Potrai, quindi, controllare i movimenti della Bolla Gelatinosa come se tu stessi controllando Cool Spot. Dopo qualche secondo Cool Spot uscirà dalla Bolla Gelatinosa. Per farla andare in avanti, devi saltare!





PENNONE

Deve essere toccato perché la bandiera venga issata. Ciò prova che la posizione di Cool Spot nel livello è stata registrata. Quindi, se adesso Cool Spot perdesse tutta la sua energia, non ritornerebbe all'inizio del livello ma ricomincerebbe dall'ultimo Pennone che aveva toccato.

APPENDICE QUATTRO:

CONSIGLI DI GIOCO

Cool Spot può utilizzare i suoi Tiri Spot in quasi tutte le direzioni. Utilizza le dita o il pollice per muovere il Pulsante direzionale in senso orario o antiorario e premendo il Pulsante B di continuo il più velocemente possibile. E ricorda: sbagliando s'impara.

I piccoli salti servono generalmente per saltare da una corda all'altra, ma diventano indispensabili quando devi lanciare un Tiro Spot in una conchiglia di Ostrica aperta.

Nel Gioco dei Bonus, prova a saltare attraverso le Bolle Rimbalzine in modo da far volare Cool Spot un po' più in alto. Se Cool Spot salta da una Bolla Gelatinosa ad una Rimbalzina situata al di sopra, andrà molto più in alto.

Cool Spot non può attraversare la maggior parte dei muri, ma può attraversarli con i Tiri Spot. Cerca di approfittarne per attaccare i personaggi Non-Cool che si trovano dall'altra parte.

Se vuoi ottenere dei buoni punteggi raccogli tutto quello che trovi, spara a tutto quello che vedi e non ti preoccupare del tempo.

Non restare troppo a lungo sull'UFO giocattolo pieghevole perché Cool rischierebbe di essere buttato giù.

La Virgin Games si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, esplicita o implicita, viene data dalla Virgin Games rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare.





EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN BÖRJA SPELA.

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetandeförändringar när de utsätts för vissa ljusmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att miniska risken:

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
- Om du är trött eller har sovit dåligt, vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum)

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme när du spelar TV-spel.
- Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon-eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller kramp-ryckningar.





KASSETTSKÖTSEL

Denna Cool Spot-kassett är ämnad att användas endast i samband med europeiska och australasiatiska Sega Master System.

Korrekt användning

1) Doppa den inte i vatten!
2) Böj den inte!
3) Krossa den inte!
4) Lämna den inte i direkt solljus!
5) Skada eller förstör den inte!
6) Placera den inte nära någon högtemperaturkälla!
7) Utsätt den inte för lösningsmedel!

- När den är våt, torka den noga innan användning.
- När den blir smutsig, torka den försiktigt med en mjuk trasa doppad i tvål och vatten.
- Stoppa tillbaka den i dess hölje efter användning.
- Se till att ta en paus då och då under långvarigt spel.

VARNING! För ägare av projektortelevisioner: Stillbilder kan förorsaka bildrörsskador eller smutsa katodstrålerörets fosfor. Undvik upprepat eller långvarigt spel av videospel på storskärmsprojektortelevisioner.

ATT STARTA

Installera din Sega Master System, Master System II eller Power Base Converter,enligt instruktionerna i manualen. Koppla in Styrplatta 1. Cool Spot är ämnad för endast en spelare.

Kontrollera att strömbrytaren står på OFF (AV). Stoppa sedan in Cool Spot-kassetten, med etiketten vänd mot dig, i din Sega Master System, Master System II eller Power Base Converter och tryck ned den ordentligt.

För strömbrytaren till ON-läget (PÅ). Efter ett par sekunder kommer Sega-skärmen att synas. När titelskärmen för Cool Spot syns är allt klart för att börja spela Cool Spot!

VIKTIGT! Om Sega-skärmen inte syns, slå av strömmen genom att föra knappen till OFF. Kontrollera att ditt Master System, Master System II, Power Base Converter är korrekt installerat och att Cool Spot-kassetten är riktigt instoppad. Sedan kan du slå på strömmen igen genom att koppla över till ON. Se alltid till att strömknappen står på OFF innan du stoppar in eller tar ut Cool Spot-kassetten.

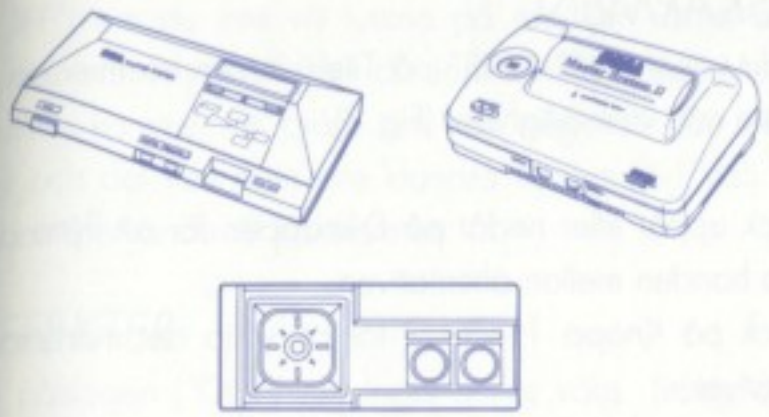


Fig. 1: Sega Master System, Master System II och Styrplattan

DETTA HAR HÄNT...

Cool Spots coola kompisar (alla kallas för Spot) har blivit kidnappade och inlåsta i burar.

Cool Spots Spotskott är inte tillräckligt kraftiga för att spränga burens lås. Vad han behöver är Coolskott och det enda sättet att få tag på sådana är att samla tillräckligt med Coola Poäng.

Se upp för Trista Typer (ett Spotskott eller två borde klara av dem) och samla Coola polletter för att förtjäna Coola Poäng. Men kan du samla tillräckligt många Coola Poäng för att få delta i Bonusspelet?

ATT SPELA COOL SPOT

BEHÄRSKA SPELET!

Innan du börjar spela bör du ta dig tid att bekanta dig med rörelserna och funktionerna på Styrplattan (Fig. 2).

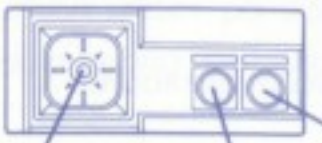


Fig. 2: Styrplattan för Sega Master System och Master System II



TITELSKÄRMEN

Efter att Sega-skärmen, licenstexten och Virgin Games-logon har visats kommer Cool Spots Titelskärm att visas.

Titta, här finns två möjligheter: "STARTA SPELET" (START GAME) och "VAL" (OPTIONS). Den Coola handen pekar på det alternativ som ska till att väljas. Lägg också märke till den höga poängen, 50.000 poäng. Är du cool nog att kunna slå den?

- Tryck uppåt eller nedåt på D-knappen för att flytta den Coola handen mellan alternativen.
- Tryck på Knapp 1 eller 2 för att välja alternativet.

Observera att om du inte trycker på någon knapp på Segas Styrplatta inom cirka 30 sekunder kommer en demonstration av Cool Spot i aktion att visas.

- Tryck på Knapp 1 eller 2 för att avsluta demonstrationen och återvända till Titelskärmen.



Fig 3: Valskärmen

VALSKÄRMEN

När du väljer "OPTIONS" på Titelskärmen kommer du att visas tre nya valmöjligheter (Fig.3).

- Tryck uppåt eller nedåt på D-knappen för att flytta den Coola handen mellan alternativen.
- Tryck på Knapp 1 eller 2 för att välja det markerade alternativet.

SVÅRIGHETSGRAD

Livet är ett spel med siffror, kompis, och de bestäms med hjälp av tre svårighetsgrader. Du kan välja mellan "LÄTT" (EASY), "NORMAL" och "SVÅR" (DIFFICULT) för att kunna påverka antalet Coola poäng du behöver för att slutföra en nivå, antalet Coola poäng du behöver för att få delta i Bonusspelet, och antalet poäng du behöver för att tjäna ihop till en extra Cool Spot-figur. SVÅRIGHETSGRADEN avgör också antalet, och typen av, Trista Typer som du kommer att möta på en nivå, och möjligheten att en Trist Typ avlägsnas från spelet och lämnar efter sig ett Virginglas (se BILAGA TVÅ: COOLA SAMLARPRYLAR på sidan 12). välj "EXIT" för att återvända till Valskärmen.

MUSIK

Är påslagen ("ON") om inget annat väljs. Stäng av den

("OFF") om du inte vill lyssna på musiken, även om det verkar rätt mystiskt ifall du inte skulle vilja. Musikern Tommy kommer att gråta om han någonsin får reda på det och det kan man inte klandra honom för! Välj "EXIT" för att återvända till Valskärmen.

EFFEKTER

Är påslagen ("ON") om inget annat väljs. Stäng av den ("OFF") om du inte vill lyssna till några ljudeffekter. Det här är dock inget smart drag, eftersom de hjälper dig att höra vad som finns runt hörnet, så att säga. välj "EXIT" för att återvända till Valskärmen.



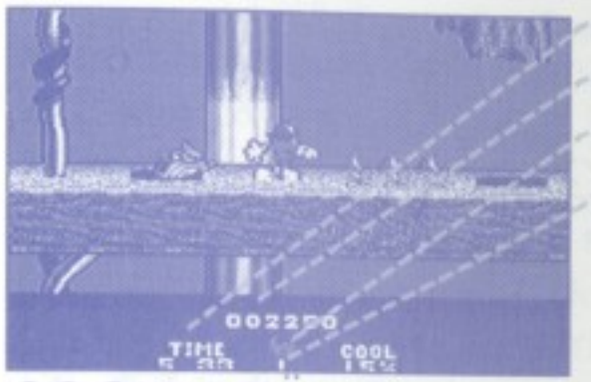
HJÄLTE ÖNSKAS!

Det var en papperslapp som Cool Spot fick syn på som drog in honom i det här. Du visas den här papperslappen innan du kan starta på Nivå Ett för första gången.

DETTA KAN DYKA UPP UNDER SPELET

Innan Cool Spots jakt börjar får du se antalet Coola poäng du behöver för att ge Cool Spot de mäktiga Coolskotten. Antalet Coola poäng du behöver (40, 60 eller 90) beror på SVÅRIGHETSGRADEN (LÄTT, NORMAL ELLER SVÅR). Du får delta i Bonusspelet (se BONUSSPELET på sidan 8) om du når 60, 90 eller 99 Coola poäng, beroende på SVÅRIGHETSGRADEN.

Allting händer på spelfältet, som tar upp större delen av skärmen. Ställningspanelen längst ned på skärmen visar allt du behöver veta om spelställningen.



COOLA POÄNG

Varje Cool pollett du samlar ökar Cool Spots poäng med en procent. Samla in 100 procent för att få en extra Cool Spot-figur och 10.000 bonuspoäng.



COOL SPOTS HÄLSA

Representerad av denna Spot. Om Cool Spot råkar stöta till en Trist Typ kommer hans hälsa att bli lite svagare, och Spot-figuren på Ställningspanelen börjar försvinna. Spot-figuren blinkar när Cool Spot bara har en energienhet kvar. En Cool Spot-figur förloras när Cool Spots hälsa har försvunnit.

ÅTERSTÅENDE COOL SPOT-FIGURER

När du inte har några Cool Spot-figurer kvar, och du dör, är spelet slut. Du startar med 3 Cool Spot-figurer. Det finns två sätt att få extra Cool Spot-figurer: samla tillräckligt med Coola poäng för Skärmen för Cool Bonus (se Skärmen för Cool Bonus på sidan 8), eller samla de undangömda 1 Up-symbolerna.

DINA POÄNG

Du får poäng för att avlägsna Trista Typer från spelet och för att samla Coola Samlarprylar (se BILAGA TVÅ: COOLA SAMLARPRYLAR på sidan 12). Förverkliga drömmen. Jaga rekorden. Vinn. Var bäst. Men framför allt... var cool.

ÅTERSTÅENDE TID

Just det, du har inte all tid i världen för att släpa dig fram genom en nivå. När tiden är på väg att rinna ut spelas en musiksnutt. Den spelas snabbare och snabbare tills tiden tar slut. Då förlorar du en Cool Spot-figur.

Om du har några Cool Spot-figurer kvar kommer du att kunna börja spela på nytt från början av nivån, eller vid den senaste Återstart-flaggstången du vidrört (se BILAGA TRE: GRÄNSLÖSA SPECIALSCENERIER på sidan 13). Observera att du kan öka din tidsbegränsning genom att samla Stoppur (se APPENDIX TVÅ: COOLA SAMLARPRYLAR på sidan 12).

COOLA HANDEN

En Cool hand pekar alltid mot buren där din Spot-kompis hålls fången. Ifall du skulle få syn på buren innan du har fått tag på Coola skott kommer du att få reda på hur många fler Coola Poäng du behöver. Så ta dig tillbaka dit, och samla tillräckligt med Coola Poäng.



ATT STYRA COOL SPOT



WALK

• För D-knappen till vänster eller höger för att kunna flytta Cool Spot i de riktningarna, oberoende av om han står på marken eller flyger omkring i luften. Observera att när du håller ned D-knappen kommer Cool Spot så småningom att springa längs fast mark.



LOOKING UP
& DOWN

• Tryck uppåt eller nedåt på D-knappen när Cool Spot står på fast mark för att få honom att se i de riktningarna. Bilden kommer att flytta sig så att du kan se vad som finns ovanför eller nedanför.





CLIMB

• Tryck uppåt eller nedåt på D-knappen när Cool Spot hänger i ett rep av vilket slag som helst, för att få honom att klättra i de riktningarna.



SHOT

• Tryck på D-knappen i valfri riktning när som helst, och tryck sedan på Knapp 2 för att få Cool Spot att avfyra Spotskott.



JUMP

• Tryck på Knapp 1 för att få Cool Spot att hoppa rakt upp, oavsett om han hänger i ett rep av vilket slag som

helst, eller om han står på fast mark. Observera, att om du håller D-plattans upp-kommando nedtryckt kommer Cool Spot att kunna hoppa ännu högre.

STOPP!

- Tryck på Paus-knappen på Sega Master System under spel för att frysa händelserna. Skärmen kommer att visa att spelet är på paus ("paused").
- Tryck på Paus-knappen för att starta händelserna på nytt där du slutade.

SKÄRMEN FÖR COOL BONUS

Så du klarade det - du genomförde en nivå. Coolt. När firandet är över kommer du att få en Tidsbonus för den återstående tiden, och en Cool Bonus för antalet Coola Poäng du samlade in på den här nivån.

Titta, där är Cool Spot, i en ballong (Fig.4). Ballongen stiger när du får Bonuspoäng. Ju fler Bonuspoäng du lyckas få desto högre stiger ballongen. Om ballongen tar Cool Spot ända upp till 1 Up-symbolen plockar han upp den och du får en extra Cool Spot-figur att spela med.



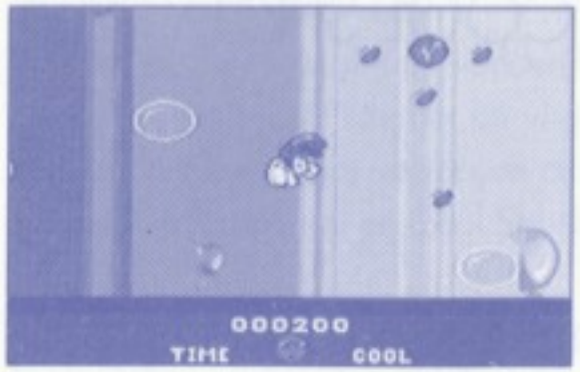


Fig.4: Skärmen för Cool Bonus

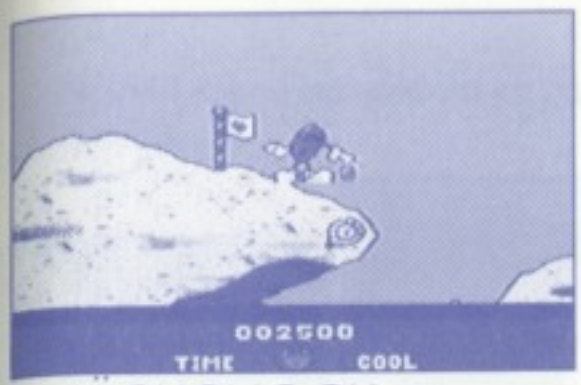
BILAGA ETT:

COOLA NIVÅER

Cools Spots jakt tar honom genom 8 allt svårare nivåer. En vägvisare visas inför varje nivå (Fig.5). Observera att en del Trista Typer är tuffare än andra, och det kan krävas mer än ett enda Spotskott för att avlägsna dem från spelet.



Fig 5: ah - den första nivån ligger åt det här hållet.



SNÄCKCHOCK

Inget går upp mot en strand, speciellt när den är full av sanddyner och sandsnobbar. Håll utkik efter Ballonger och Studsande Bubblor - de kan hjälpa Cool Spot att nå nya höjder.

TROLLSLÄNDOR

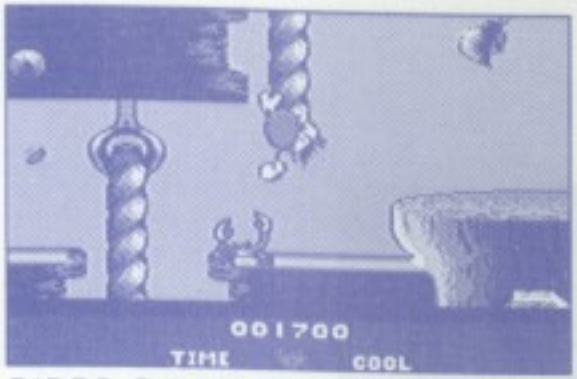
Se upp för deras stingande skott.

KRABBOR

De gömmer sig i hål i sanden och dyker ibland upp för att träna sina klor. De är inte röda av skamsenhet, utan av ilska. Därför nyper de allt coolt runtomkring sig.

EREMITKRÄFTOR

De här blyga små rackarna gömmer sig i sina skal. Ge dem ett Spotskott när de sticker ut sina huvuden ur sina bärbara hem. Men akta dig: utan sina skal blir eremitkräftorna helvilda.



PIRPROBLEM

Ta en promenad längs piren och använd repen så mycket som möjligt för att passera pelarna (observera att en del av dem har hål).

BIN

Har de inget bättre för sig än att störtdyka ned mot Cool Spot?

OSTRON

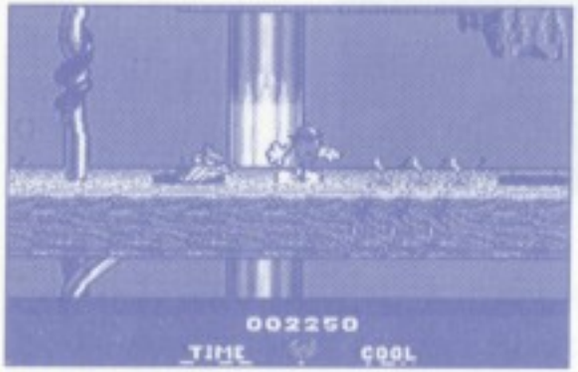
Ett störigt ljud irriterar ett ostron. Därför öppnar de inte sina skal så ofta, men när de gör det, låt dem få ett Spotskott.

FISKAR

De spottar vatten.

MASKAR

Få bort dem från repen innan du börjar klättra.



VID MUREN

Använd ledningarna för klättring, men gå inte på taggtråden, spikarna eller nubbarna.

SPINDLAR

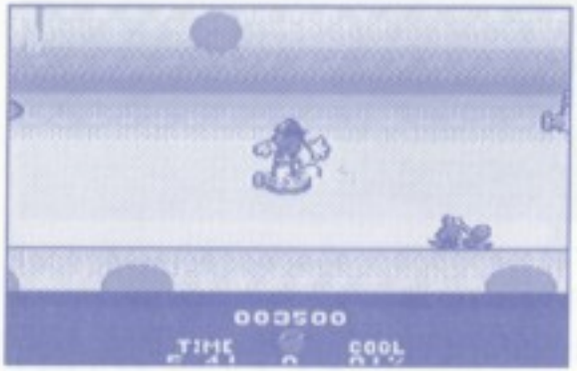
De kryper och kravlar längs taket innan de faller ner.

MÖSS

De eländiga gnagarna är inte glada över att Cool Spot stör dem på deras område, så de kastar bitar av hård ost på honom.

RÅTTFÄLLOR

Om han hoppar ned på en av dem i fel ände - PANG!



ATT TRASKA OMKRING

Använd näckrosbladen, leksaksbåtarna och gummiankorna till att hjälpa Cool Spot att komma ut ur bassängen som är fylld med vatten. Det är synd att Cool Spot inte kan simma (det är därför han är en sådan cool surfare - han har helt enkelt inte råd att falla ned i vattnet). Utanför bassängen kan du använda leksaksballonger och raketer som hänger ned från taket som plattformar. Raketernas taggar gör inte ont, men de är hala.

GRODOR

De bor på näckrosblad och spottar vatten.

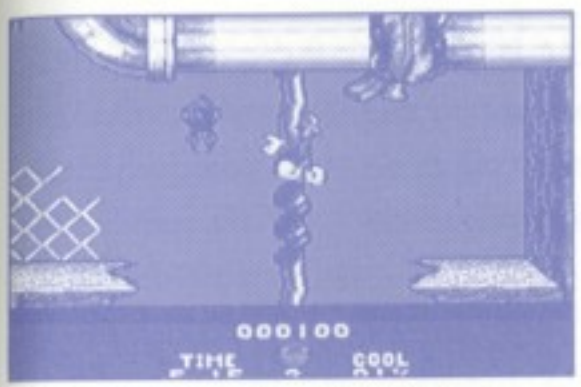
BIPLAN

När du hör ett surrande ovanför dig, akta dig, för de här biplanen fäller bomber.



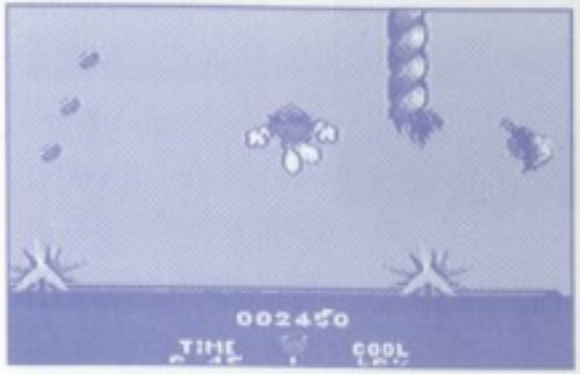
TUFF TRIPP

En verkligt vild vandring, med ett nätverk av hala backar och vacuumrör. Man kan gott säga att det är tur att du inte behöver bekymra dig om Trista Typer här.



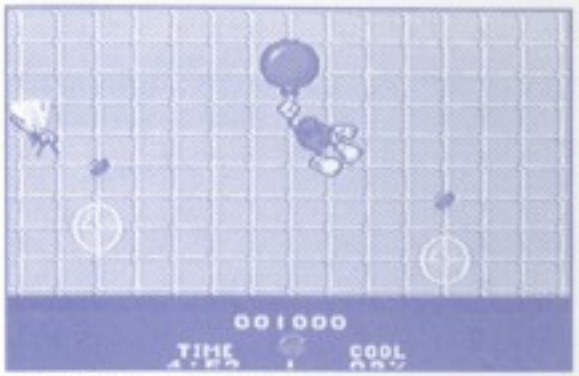
TILLBAKA TILL MUREN

Fler Spindlar, Möss, Råttfällor, Taggtrådar, Spikar och Nubbar att kämpa mot.



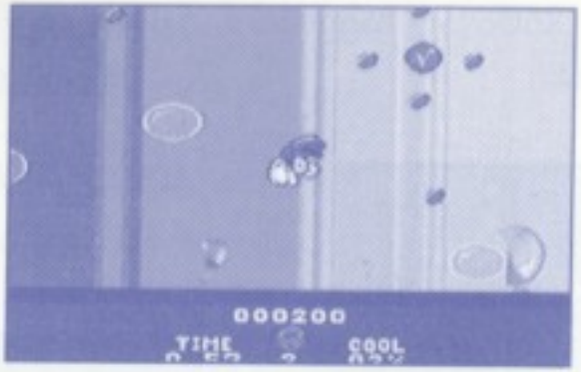
STRANDTRUBBEL

Åh nej, inte flera Bin, Krabbor, Maskar och Ostron... Joo, tyvärr!



SURFPATRULLEN

Håll kursen, slutet är nära.



BONUSSPELET

Detta äger rum i en läskeblaskflaska full av Coola polletter och Studsande och Rullande Bubblor. Använd Bubblorna till att hjälpa Cool Spot att samla Coola polletter, samt, vilket är ännu viktigare, att nå till toppen av flaskan... där du kommer att hitta en Cool bokstav ur ordet "VIRGIN". Ta den Coola bokstaven - och var kvick! (En tidsbegränsning gäller).

När Bonusspelet är över kommer Cool Spot att få en Cool Bonus för antalet Coola Poäng som samlats in. Sedan kommer han att spara den Coola bokstaven. Om du har en Cool bokstav och förlorar alla dina Cool Spot-figurer kommer du inte att starta från den första nivån - i stället kommer du att fortsätta från den nivå på vilken du förlorade din sista Cool Spot-figur. Observera att din poäng återställs till noll. Akta dig! En del Bonusspel innehåller bomber!

BILAGA TVÅ:

COOLA SAMLARPRYLAR

Följande föremål hittar du på varje nivå. Alla Coola Samlarprylar är ytterst användbara, så plocka upp dem när du får syn på dem.



COOLA POLLETTER

Varje röd, snurrande skiva som den här är värd en Cool poäng, vilket visas i procent.



SUPERCOOLA POLLETTER

Sju (räkna dem) Coola poäng i en enda skiva. Du kommer inte att få se många av dessa, men när du gör det, lämna dem inte oupplockade.



COOLT GLAS

Vanligen kvarlämnat efter någon Trist Typ som har

avlägsnats från spelet. Ett Coolt glas stärker Cool Spots hälsa.



STOPPUR

En extra halvminut kan vara det enda som behövs för att vända misslyckande till succé.



1-UP

De är vanligen gömda bakom vissa delar av sceneriet. En extra Cool Spot-figur blir din om du lyckas hitta en 1 Up-symbol.

BILAGA TRE:

GRÄNSLÖSA SPECIALSCENERIER

Cool Spot kan springa och hoppa på sceneriet - han kan t.o.m. hoppa igenom en del av det. Ibland kan du dessutom få syn på efterföljande Specialsceneri. Utnyttja dess ytterst användbara natur.



BALLONGER

En del av dem hänger helt enkelt i luften, andra svävar omkring, men alla är användbara. Cool Spot kommer att ta tag i ett ballongsnöre när han hoppar i dess närhet. Han kan fortfarande skjuta Spotskott. Cool Spot släpper taget om snöret när han hoppar till vänster eller höger, eller träffas av en Trist Typ eller dennes skott.



STUDSANDE BUBBLOR

De spricker när Cool Spot skjuter eller landar på dem. Men!... då Cool Spot landar på en Studsande Bubbla studsar han uppåt. Att studsa från Bubbla till Bubbla är roligt OCH användbart.





RULLANDE BUBBLOR

Mindre, men bättre än Studsande Bubblor. Cool Spot hoppar inte på Rullande Bubblor - han hoppar inuti dem. Du kan bestämma i vilken riktning den Rullande Bubblan rör sig när den flyter uppåt, på samma sätt som du styr Cool Spot. Observera att efter ett par sekunder kommer Cool Spot att kämpa sig fri från den Rullande Bubblan. För att spräcka Bubblan på förhand, hoppa!



FLAGGSTÅNGEN FÖR ÅTERSTART

Vidrör den och se hur flaggan hissas för att visa att Cool Spots position på nivån är registrerad. Om Cool Spots energi skulle ta helt slut kommer han inte att återvända till början av nivån, ånej, han kommer istället att placeras vid den Återstarts-flaggstång han senast vidrörde.



BILAGA FYRA:

COOLA SPELRÅD

Cool Spot kan skjuta sina Spotskott i nästan vilken riktning som helst. Använd ditt finger eller din tumme för att snurra D-knappen medsols eller motsols, och tryck hela tiden på Knapp 1 så snabbt som möjligt. Och kom ihåg: övning ger färdighet.

Små hopp är vanligen användbara för att hoppa från ett rep till ett annat, men de är ovärderliga när det gäller att skjuta Spotskott in i ett Ostrons öppna skal.

I Bonusspelet kan du försöka hoppa genom Studsande Bubblor underifrån för att få Cool Spot att komma lite högre. Och om Cool Spot hoppar ut ur en Rullande Bubbla och landar på en Studsande Bubbla uppifrån kommer han att flyga jättehögt.

Cool Spot kan inte gå igenom de flesta av murarna, men han kan skjuta Spotskott igenom dem. Utnyttja detta för att bli av med Trista Typer på andra sidan muren.

Om du vill få högre poäng, samla på allt, skjut på allt,

och bry dig inte om tiden.

Stå inte kvar för länge på de pyttesmå, lutande leksaksufona - Cool Spot kommer att trilla av.

Virgin Games förbehåller sig rättigheten att göra förbättringar i denna produkt, när som helst och utan förvarning. Virgin Games ger inga garantier, uttryckliga eller underförstådda, angående denna manuals kvalitet, säljbarhet eller lämplighet för något speciellt ändamål.





NEDERLANDS

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GERBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van tv-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

VOOR GEBRUIK

• Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

• Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.

• Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.

• Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.

• Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-Scherm (bij voorkeur 14 inch of kliener).

TIJDENS HET SPEL

•Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.

• Ouders moeten toezicht houden als hun kinderen videospelletjes spelen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet het spelen ONMIDDELLIJK gestaakt worden en moet een moet een arts geraadpleegd worden. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.



HET HANTEREN VAN DE CARTRIDGE

Deze Cool Spot cartridge is uitsluitend bestemd voor het Europese en het Austraal-Aziatisch Sega Master System.

DE JUISTE BEHANDELING:

1 Niet onderdompelen!
2 Niet buigen!
3 Niet aan hevige schokken onderwerpen!
4 Niet aan direct zonlicht blootstellen!
5 Niet beschadigen of vervormen!
6 Niet bij een warmtebron leggen!
7 Niet blootstellen aan verdunningsmiddel, wasbenzine etc!

• Indien hij nat wordt, vóór het gebruik volledig afdrogen.
• Als hij vuil wordt, voorzichtig met een in een zeepoplossing gedoopte zachte doek afwrijven.
• Na gebruik terug in de omslag doen.
• Neem bij langdurig spelen vooral af en toe even pauze.

WAARSCHUWING aan eigenaars van projectie televisietoestellen. Stilstaande beelden kunnen de beeldbuis permanent beschadigen, of vlekken maken op de fosfor van de CRT (kathodestraalbuis). Vermijd herhaald of langdurig gebruik van videospelletjes op projectie televisitoestellen met een groot scherm.

OPSTARTEN

Installeer je Sega Master System, Master System II of Power Base Converter volgens de instructies in het handboek. Sluit controller 1 aan. Cool Spot is een spel voor één speler.

Zorg ervoor dat de stroomschakelaar UIT staat, zet dan de Cool Spot cartridge met het label naar je toe in je Sega Master System, Master System II of Power Base Converter en druk hem er stevig in.

Zet dan de stroomschakelaar weer AAN. Na een ogenblik verschijnt het Sega scherm. Als het titelscherm van Cool Spot getoond wordt, ben je klaar om Cool Spot te spelen!

BELANGRIJK! Als het Sega scherm niet verschijnt, zet dan de stroomschakelaar weer UIT. Controleer of je Sega Master System, Master System II of Power Base Converter

goed is geïnstalleerd en of de Cool Spot cartridge er goed ingezet is. Zet dan de stroomschakelaar weer AAN. Zorg er bij het inzetten of het verwijderen van de Cool Spot cartridge altijd voor dat de stroomschakelaar eerst UIT gezet wordt.

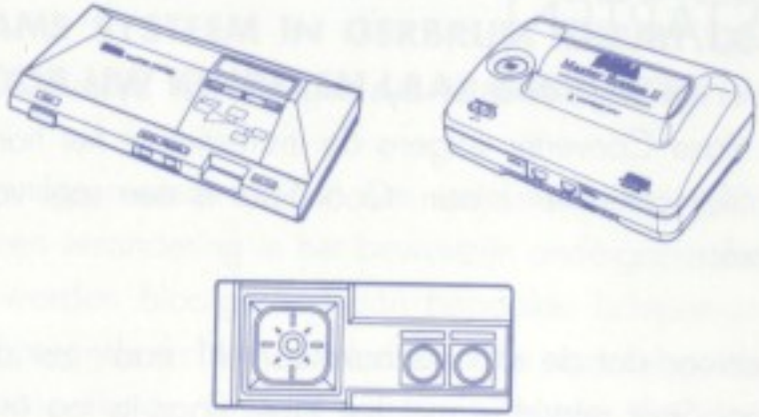


Fig 1: Het Sega Master System, Master System II en de controller.

WAT ER TOT NU TOE GEBEURD IS

De vrienden van Cool Spot heten allemaal Spot. Ze zijn gekidnapt en zitten in kooien opgesloten.

De 'Spot' schoten van Cool Spot zijn niet krachtig genoeg om de sloten van de kooien open te breken. Hij heeft 'Cool' schoten nodig, die kan hij alleen krijgen door genoeg 'Cool' punten te halen.

Pas op voor de 'Uncool characters', vervelende figuren, (met een paar 'Spot' schoten kun je wel met hen afrekenen) en verzamel de 'Cool' counters om 'Cool' punten te halen. Kun je genoeg 'Cool' punten halen om voor het Bonusspel te kwalificeren?

COOL SPOT: HET SPEL SPELEN

NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

Voordat je met het spel begint, moet je even de tijd nemen om vertrouwd te raken met de bewegingen en de functies van de controller. (Fig 2).

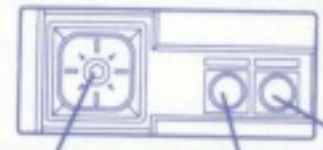


Fig 2: De controller van het Sega Master System en het Master System II.





HET TITELSCHERM

Nadat het Sega scherm, de licentieinformatie en het Virgin Games logo getoond zijn, verschijnt het Cool Spot titelscherm. Kijk, er zijn twee keuzemogelijkheden:'START GAME' ('HET SPEL BEGINNEN') en 'OPTIONS' ('OPTIES'). De 'Cool' Hand wijst naar de te kiezen optie. Zie je ook de hoogste score: 50.000 punten, kan je ook zoveel punten halen, of zelfs nog meer?

- Druk de D-toets boven of onder in, om de 'Cool' Hand langs de opties te verplaatsen.
- Druk op toets 1 of 2 om de optie te selecteren.

Denk eraan: Als er gedurende ongeveer 30 seconden geen toets op de Sega Controller ingedrukt wordt, krijg je een demonstratie van Cool Spot in actie.

- Druk op toets 1 of 2, om de demonstratie te beëindigen en naar het titelscherm terug te keren.



Fig 3: Het optiescherm

HET OPTIESCHERM

Als je op het titelscherm 'OPTIONS' (OPTIES) selecteert, verschijnen er drie nieuwe opties (Fig 3).

- Druk de D-toets boven of onder in, om de 'Cool' Hand langs de opties te verplaatsen.
- Druk op toets 1 of 2 om de uitgelichte optie te selecteren.

VAARDIGHEID

Het leven is één groot spel met getallen, die door drie vaardigheidniveaus bepaald worden. Je kunt kiezen

tussen: 'EASY' ('GEMAKKELIJK'), 'NORMAL' ('NORMAAL') en 'DIFFICULT' ('MOEILIJK'). Deze hebben betrekking op het aantal 'Cool' punten dat je moet verzamelen om een level af te maken, het aantal 'Cool' punten dat je nodig hebt om voor het bonusspel te kwalificeren en het aantal punten dat je moet scoren om een extra Cool Spot figuur te verdienen. Het aantal en het soort 'Uncool Characters', dat je in een level tegenkomt en hoeveel kans er bestaat dat er een 'Uncool Character' uit het spel verwijderd wordt en een Virgin glas achterlaat, wordt ook door het vaardigheidsniveau bepaald. (Zie APPENDIX TWEE: HANDIGE VOORWERPEN OM TE VERZAMELEN op bladzijde 13). Selecteer 'EXIT' om naar het optiescherm terug te keren.

MUZIEK

De systeem-gekozen optie is 'ON' ('AAN'). Selecteer 'OFF' ('UIT'), als je niet naar de muziek wilt luisteren, maar waarom je er niet naar zou willen luisteren is me een raadsel. Tommy, onze musicus barst in snikken uit als hij het hoort en wie zou hem dat kwalijk nemen? Selecteer 'EXIT' om naar het optiescherm terug te keren.

GELUIDSEFFECTEN

De systeem-gekozen optie is 'ON' ('AAN'). Selecteer 'OFF' ('UIT'), als je geen lawaai wilt horen. Maar dat is niet verstandig, want als je er goed naar luistert, kun je bij wijze van spreken, horen wat er om de hoek aankomt. Selecteer 'EXIT' om naar het optiescherm terug te keren.



HELD GEZOCHT!

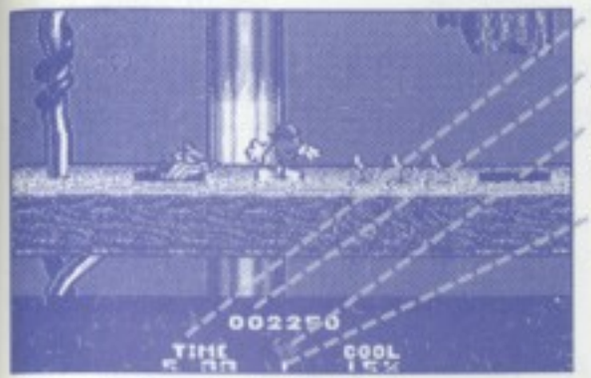
Cool Spot werd van de situatie op de hoogte gebracht toen z'n oog op een stuk papier viel. Voordat je voor de eerste keer aan het eerste level begint, krijg je dat stuk papier te zien.

TIJDENS HET SPEL ZAL JE DIT TE ZIEN KRIJGEN

Voordat de speurtocht van Cool Spot begint, zie je het aantal 'Cool' punten dat je moet verzamelen om Cool Spot de vuurkracht van 'Cool' schoten te geven. Het aantal 'Cool' punten dat je verzamelen moet (40, 60 of 90)

is afhankelijk van het vaardigheidsniveau dat je geselecteerd hebt: SKILL (GEMAKKELIJK, NORMAAL of MOEILIJK). Je mag het bonusspel spelen, (zie het BONUSSPEL op bladzijde 8) als je 60, 90 of 99 punten haalt, dit hangt af van het vaardigheidsniveau.

Het hele spel speelt zich af in het speelveld, dat het grootste gedeelte van het scherm in beslag neemt. De statusregel bovenaan het scherm toont alles wat je over de toestand van het spel moet weten.



'COOL' PUNTEN

Met elke 'Cool' counter die je verzamelt, gaat het aantal 'Cool' punten van Cool Spot met één percent van honderd punten omhoog. Als je 100 percent verzamelt, krijg je een extra Cool Spot figuur en 10.000 bonuspunten.

DE GEZONDHEID VAN COOL SPOT

Die wordt door deze stip voorgesteld. Als Cool Spot tegen een 'Uncool Character' aanbotst, gaat z'n gezondheid iets achteruit en de stip op de statusregel valt uiteen. De stip begint te flitsen als Cool spot nog maar één energie-eenheid over heeft. Als er van de gezondheid van Cool Spot helemaal niets over is, raakt er een Cool Spot figuur verloren.

AANTAL RESTERENDE COOL SPOT FIGUREN

Als er geen Cool Spot figuren meer over zijn, gaat hij dood en is het 'Game over', het spel is afgelopen. Je begint met 3 Cool Spot figuren. Er zijn twee manieren om extra Cool Spot figuren te verdienen: Verzamel genoeg 'Cool' punten voor het Cool Bonus scherm (Zie Cool Bonus Scherm op bladzijde 8) of sleep de verborgen 1-UP tokens in de wacht.

JE SCORE

Je haalt punten voor het uit het spel verwijderen van 'Uncool Characters'en het voor het verkrijgen van 'handige voorwerpen om te verzamelen'. (Zie APPENDIX TWEE: HANDIGE VOORWERPEN OM TE VERZAMELEN, op

bladzijde 13). Laat die droom uitkomen. Zit achter de Hoogste Score aan. Win het spel. Wees de beste. Maar bovenal... wees cool!

RESTERENDE TIJD

Nee, je hebt niet alle tijd om op je dooie gemak een level uit te spelen, als de tijd bijna om is, begint er een jingle te spelen. De jingle gaat steeds sneller, totdat er geen tijd meer over is, dan raak je een Cool Spot figuur kwijt.

Als je nog één of meer Cool Spot figuren over hebt, begin je weer aan het begin van het level, of bij de laatste 'nieuwe start' vlaggemast die je aangeraakt hebt. (Zie APPENDIX DRIE: SPECIALE RUIMTELIJKE ATTRACTIES op bladzijde 14). Denk eraan, dat je je tijdslimiet kunt vergroten, door stopwatches te verzamelen. (Zie APPENDIX TWEE: HANDIGE VOORWERPEN OM TE VERZAMELEN, op bladzijde 13).

'COOL' HAND

Een 'Cool' Hand wijst altijd de weg naar de kooi, waar je vriend Spot gevangen gehouden wordt. Als je de kooi ontdekt, voordat je 'Cool' schoten hebt, zie je hoeveel 'Cool' punten je nog moet verzamelen. Keer dan terug en verzamel genoeg 'Cool' punten.

COOL SPOT BESTUREN



LOPEN

• Als Cool Spot op vaste grond staat, of in de lucht is, druk je links of rechts op de D-toets, om Cool Spot in de desbetreffende richting te verplaatsen. Denk eraan: als je de D-toets ingedrukt houdt, begint Cool Spot over de grond te rennen.



NAAR BOVEN EN NAAR BENEDEN KIJKEN

• Als Cool Spot op vaste grond staat, druk je boven of onder op de D-toets om hem in de desbetreffende richting te laten kijken. Het scherm verschuift enigszins, zodat je kunt zien wat er boven of onder hem gebeurt.



KLIMMEN

• Als Cool Spot zich op of aan allerlei soorten touw bevindt, druk je boven of onder op de D-toets om hem in de desbetreffende richting te laten klimmen.



SCHOT

• Om Cool Spot 'Spot' schoten te laten afschieten, druk je wanneer je maar wilt op toets 2.



SPRINGEN

• Als Cool Spot zich op allerlei soorten touw bevindt, of als Cool Spot op vaste grond staat, druk je op toets 1, om Cool Spot recht omhoog te laten springen. Denk eraan: des te langer je de D-toets boven ingedrukt houdt, des te hoger Cool Spot springt.

STOP!

• Druk tijdens het spel op de pauzetoets van het Sega Master System als je met het spel wilt stoppen, om later verder te spelen. Het woord "paused" verschijnt op het scherm.

• Druk weer op de pauzetoets als je met het spel gestopt bent en je wilt verder spelen.

HET 'COOL' BONUSSCHERM

Dus je hebt het voor elkaar - je hebt een level afgemaakt. Cool! Als dat gevierd is, krijg je een tijdbonus voor de tijd die er nog over is en een 'Cool' bonus voor het aantal 'Cool' punten dat je bij dit level verzameld hebt.

Kijk, daar heb je Cool Spot, die aan een ballon rondhangt (Fig 4). Als je bonuspunten krijgt, gaat de ballon omhoog. Des te meer bonuspunten je krijgt, des te hoger de ballon gaat. Als de ballon met Cool Spot helemaal naar boven, tot aan de 1-UP token gaat, sleept hij hem in de wacht en krijg je een extra Cool Spot figuur voor het spel.

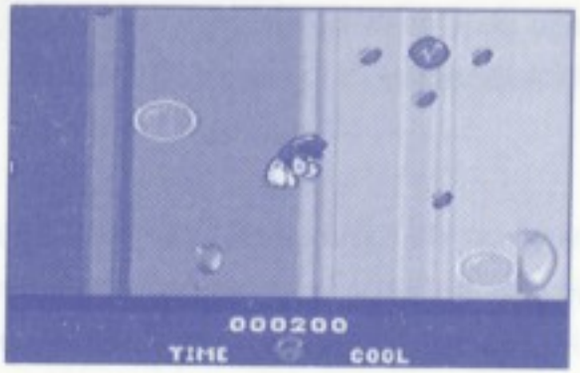


Fig 4: Het 'Cool' Bonusscherm

APPENDIX EEN:

COOL LEVELS

De weg die Cool Spot op z'n speurtocht volgt, gaat door 8 in moeilijkheid oplopende levels. Voor elk level staat een wegwijzer (Fig 5). Denk eraan dat sommige 'Uncool Characters' vervelender zijn dan andere en er is meer dan één Spotschot voor nodig om hen uit het spel te verwijderen.



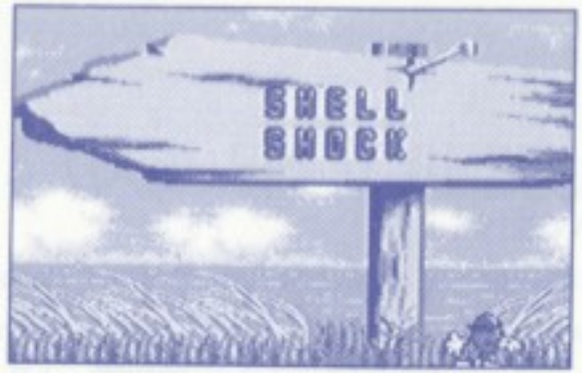
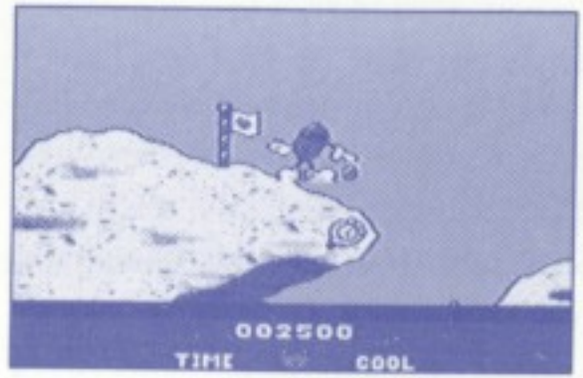


Fig 5: Oh ja, het eerste level is deze kant uit.



SCHELPEN ZOEKEN....

Het leven is een speeltoneel, dat zich soms op het strand afspeelt, vooral als er veel vakantiegangers op het zand en in de duinen zijn. Kijk uit voor ballonnen en stuitende bellen - hiermee kan Cool Spot nieuwe hoogten bereiken.

LIBELLEN

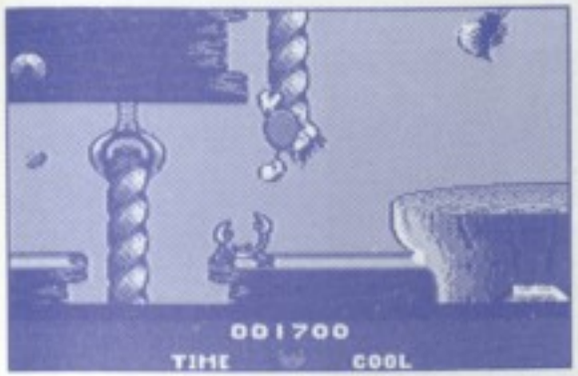
Pas op voor hun stekende angels.

KRABBEN

Ze zitten in holten in het zand verborgen, soms komen ze er uit om hun scharen te strekken. Deze zijn niet rood van schaamte, maar van boosheid, daarom bijten ze alles wat ook maar een beetje op een Cool Spot lijkt.

HEREMIETKREEFTEN

Die verlegen schepseltjes zitten in hun schelpen verborgen. Geef ze een Spotschot als ze hun kop uit hun draagbaar huis steken. Maar wees voorzichtig, zonder hun schelp springen ze volkomen uit de band.



KOMMER EN KWEL OP DE PIER

Loop eens over het plankenpad op de pier en maak goed gebruik van de touwen om voorbij de palen te komen (denk eraan dat door sommige palen een gat geboord is).

BIJEN

Hebben ze niets beter te doen dan duikvluchten op Cool Spots uit te voeren en bommen af te werpen?

OESTERS

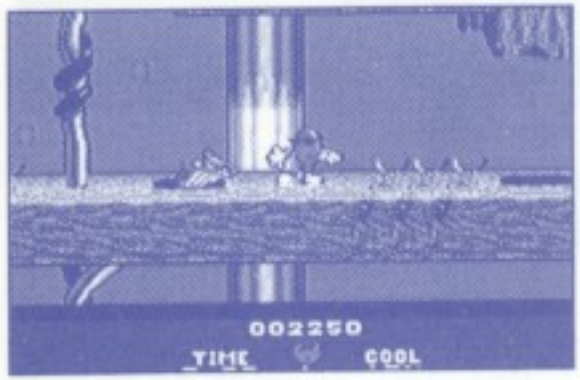
Oesters ergeren zich aan lawaai, daarom openen zij hun schelp niet vaak, maar àls ze dat doen, laat ze dan maar eens horen hoe een Spotschot klinkt.

VISSEN

Ze spugen met water.

WORMEN

Haal ze van de touwen af, voordat je gaat klimmen.



OP DE MUUR

Gebruik de bedrading om te klimmen, maar loop niet

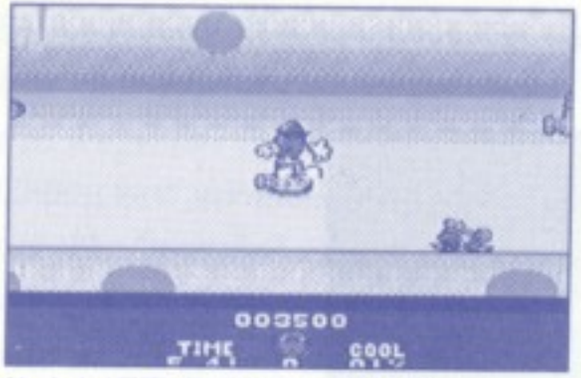
over het prikkeldraad, spijkers of nageltjes.
SPINNEN
Ze sluipen en kruipen langs het plafond, voordat ze neervallen.

MUIZEN

Die kribbige knaagdieren zijn er niet erg gelukkig mee dat Cool Spot in hun domein binnendringt, dus gooien ze stukken harde kaas naar hem.

MUIZEVALLEN

Als hij op de verkeerde manier erop springt - KLAP!



IN HET PIERENBAD

Maak gebruik van de plompebladeren, speelgoedbootjes en eendjes om Cool Spot te helpen uit het water van het pierenbad te komen. Jammer dat Cool Spot niet kan zwemmen (daarom kan hij zo goed surfen, hij kan zich niet veroorloven in zee te vallen). Buiten het pierenbad kunnen de speelgoed blimps (kleine luchtschepen) en raketten die aan het plafond hangen, als handige platformen dienen.

KIKKERS

Ze zitten op de plompebladeren en spugen met water.

TWEEDEKKERS

Kijk uit als je een zoemgeluid in de lucht hoort, dat zijn tweedekkers die bommen laten vallen.



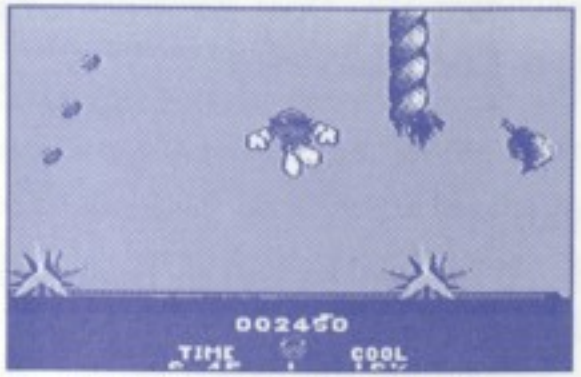
LANGS DE RAILS RAZEN

Een netwerk van gladde, slipperige hellingen en vacuümbuizen. Het is maar goed dat er geen 'Uncool Characters' zijn, om je ongerust over te maken.



TERUG NAAR DE MUUR

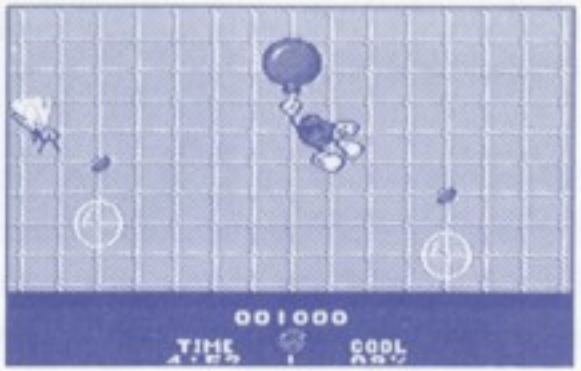
Nu moet je genoegen nemen met nog meer spinnen, muizen, muizevallen, prikkeldraad, spijkers en nageltjes.



TE KUST EN TE KEUR

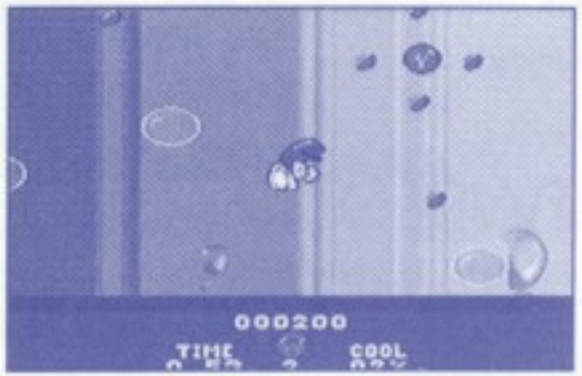
Oh nee, niet nòg meer bijen, krabben, wormen en oesters... Ik ben bang van wel!





SURF PATROUILLE

Nog even doorzetten, het eind is in zicht.



HET BONUSSPEL

Dit heeft plaats in een fles mousserende frisdrank vol met 'Cool' counters en bobbelende en bruisende bellen. Gebruik de bellen om Cool Spot te helpen 'Cool' counters te verzamelen, maar het is nog belangrijker dat je de bovenkant van de fles bereikt...daar vind je een letter van

het woord 'VIRGIN'. Probeer die letter zo vlug mogelijk te pakken te krijgen! (Er is een tijdslimiet.)

Aan het eind van het bonusspel, krijgt Cool Spot een 'Cool' bonus voor het aantal 'Cool' punten dat hij verdiend heeft. Dan slaat hij de letter op. Als je een letter hebt, en je verliest al je Cool Spot figuren, hoef je niet van voren af aan met het eerste level te beginnen - maar je gaat verder met het level, waarin je je laatste Cool Spot figuur kwijt bent geraakt. Denk eraan dat je score op nul wordt teruggezet. Wees voorzichtig! In sommige bonusspellen zitten bommen.

APPENDIX TWEE:

HANDIGE VOORWERPEN OM TE VERZAMELEN

De volgende voorwerpen worden op elk level gevonden. Alle 'handige voorwerpen' komen goed van pas, dus als je ze ziet, moet je ze oprapen.



'COOL' COUNTERS

Elke rode draaiende schijf zoals deze, is een 'Cool' punt waard, die voor één percent staat.



SUPER 'COOL' COUNTERS

In deze schijf zijn zeven (tel ze maar) 'Cool' punten bijelkaar. Je zult er niet veel tegenkomen, maar ga er niet aan voorbij.



EEN COOL GLAS

Dit wordt meestal achtergelaten door 'Uncool Characters' die uit het spel verwijderd zijn. Door een Cool Glas gaat de gezondheid van Cool Spot vooruit.



DE STOPWATCH

2 minuten extra tijd zou het verschil kunnen betekenen tussen succes en mislukking.



1-UP (ÉÉN MEER)

Een 1-UP zit meestal ergens achter verborgen. Je krijgt een extra Cool Spot figuur als je een 1-Up token kunt ontdekken.

APPENDIX DRIE:

SPECIALE RUIMTELIJKE ATTRACTIES

Cool Spot kan op het decor rennen en springen - hij kan zelfs door een gedeelte van het decor heenspringen. Maar soms zie je het volgend speciaal decor. Doe er je voordeel mee.



BALLONNEN

Sommige hangen gewoon in de lucht, andere drijven in de lucht rond, maar ze komen allemaal goed van pas. Als Cool Spot dicht in de buurt van een ballon springt, kan hij het touwtje van de ballon pakken. Hij kan nog steeds 'Spot' schoten afschieten. Cool Spot laat het touwtje van de ballon los, als hij naar links of naar rechts springt, of als hij door een 'Uncool Character' of door diens schoten geraakt wordt.





STUITENDE BELLEN

Ze barsten als Cool Spot er op schiet of er op terecht komt. Maar, als Cool Spot op een stuitende bel terecht komt, springt hij naar boven. Het is leuk om van bel naar bel te springen EN het is nuttig!



BOBBELBELLEN

Ze zijn kleiner maar fijner dan de stuitende bellen. Cool Spot springt niet òp de bobbelbellen, hij springt er ìn. Je kunt dan bepalen in welke richting de bobbelbel naar boven drijft, precies zo als je Cool Spot zèlf bestuurt. Vergeet niet dat Cool Spot na een paar seconden begint te wriemelen en uit de bobbelbel ontsnapt. Om de bobbelbel eerder te laten barsten, moet je hem laten springen!







'NIEUWE START' VLAGGEMAST

Raak hem maar aan, dan zie je dat de vlag naar boven gaat, om te laten zien dat de positie van Cool Spot wordt onthouden. Als het zou gebeuren dat Cool Spot al z'n energie kwijt raakt, hoeft hij niet naar het begin van het level terug te keren, nee, hij wordt bij de laatste vlaggemast, die hij aangeraakt heeft geplaatst.

APPENDIX VIER:

'COOL' ADVIES VOOR HET SPEL

Cool Spot kan z'n 'Spot' schoten in bijna alle richtingen schieten. Gebruik je vinger of duim om de D-toets met de wijzers van de klok mee, rollend te laten bewegen, of om hem tegen de wijzers van de klok in, rollend te laten bewegen en druk toets 1 zo vlug mogelijk in. En denk eraan: oefening baart kunst.

Kleine sprongen zijn goed om van het ene touw naar het andere te springen, maar ze zijn van onschatbare waarde bij als je 'Spot' schoten in de open schelp van een oester wilt schieten.

Probeer in het bonusspel van onder af door de stuitende bellen te springen,
dan vliegt Cool Spot een beetje hoger. Als Cool Spot uit een bobbelbel op een stuitende bel erboven springt, vliegt hij héél hoog.

Cool Spot kan door de meeste muren niet heen lopen, maar hij kan er 'Spot' schoten doorheen schieten. Hier kun je je voordeel mee doen, door 'Uncool Characters' aan de andere kant uit te schakelen.

Als je hoog wilt scoren, verzamel dan alles, schiet op alles, en let niet op de tijd.

Sta niet te lang op de kleine wiegelende speelgoed UFO's - dan kiepert Cool Spot er af.

Virgin Games behoudt het recht voor te allen tijde en zonder hiervan vooraf kennis te geven, verbeteringen aan te brengen in het produkt, dat in deze handleiding beschreven wordt. Virgin Games geeft geen garanties, uitdrukkelijk of impliciet, met betrekking tot de kwaliteit, de verkoopbaarheid of de geschiktheid van deze handleiding, voor welk doel dan ook.



SEGA™

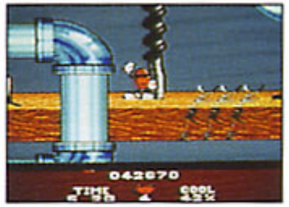
PRINTED IN JAPAN

© 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.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH.
This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM and MASTER SYSTEM II, and MEGADRIVE with Master System Converter. "SEGA is a trademark of Sega Enterprises Ltd."

SEGA
Master System™









NO WAY! Your Cool SPOT chums are locked away! YES WAY! You, as Cool SPOT are here to save the day! Quit gawping over the dreamy scenery, the awesome animation and most savoury sound around. Play! Man, this is the hairiest...

Was??? Die Kumpel von Cool SPOT sind im Knast gelandet! Nur nicht verzagen! Cool SPOT ist gekommen, um sie da rauszuholen! Nun hör endlich auf, über die verträumte Landschaft, die atemberaubenden Animationen und die irren Hintergrundgeräusche zu staunen. Ran ans Spiel! Junge, jetzt geht's rund...

OH NON! Les potes de Cool SPOT sont en prison! TENEZ BON! Cool SPOT va sauver la situation! C'est pas le moment d'admirer la beauté du paysage, de l'animation et du son. Vas-y, joue! En route pour un délire béton...

NO HAY MANERA! ¡Los amigos güays de los Cool SPOT están encerrados! ¡CLARO QUE HAY UNA MANERA! Los Cool SPOT están aquí para alegrarnos el día! Corta el rollo del maravilloso escenario, de la pasmosa animación y de los apetitosos sonidos de fondo y a jugar hombre, esto es la mar de espeluznante...

NIENTE DA FARE! Gli amici "giusti" di Cool SPOT sono in prigione! Cool SPOT è venuto a salvare la situazione! Non è il momento di mettersi ad ammirare la bellezza del paesaggio, dell'animazione e del sonoro. Datti una mossa e preparati a giocare.

Det kan inte vara sant! Cool SPOT har upptäckt att hans kompisar har blivit inlästa! Ta det lugnt! Cool SPOT är här för att fixa det! Sluta gapa över det drömlika landskapet, den fantastiska animationen och de saftiga ljuden runtomkring. Spela! Gosse, det här är det häftigaste...

DAN KAN ECHT NIET! De vrienden van Cool SPOT zitten opgesloten! DAT KAN ECHT WEL! Maar Cool SPOT komt ze te hulp. Zit je nou niet langer over het decor als uit een droom, de fantastische animatie en het geweldig geluid te verbazen, maar begin te spelen! Dit is te gek man!

EI ONNISTU! Cool SPOT kavetisi ovat lukkojen takana. KYLLÄ ONNISTUU! Cool SPOT hoitaa homman! Älä jää tuijottamaan mahtavia maisemia, upeaa animaatiota sekä muhkeita äänitehosteita vaan pelaa!! Tiedätkö, tämä on niistä kaikista villein...

© 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.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) ltd, 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH.
This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM and MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE with Master System Converter. "SEGA is a trademark of Sega Enterprises Ltd."

LEVELS: 11

PLAYERS: 1
PERIPHERALS:
Sega Control Pad™ or
Control Stick™

MADE IN JAPAN

SEGA
SEGA ENTERPRISES LTD

5 013715 050173

Virgin

COOL SPOT™

SEGA
Master System™

MK-27068-50

ARCADE

SEGA
Master System™

COOL SPOT™





Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM, MASTER SYSTEM II, and MEGADRIVE with Master System Converter