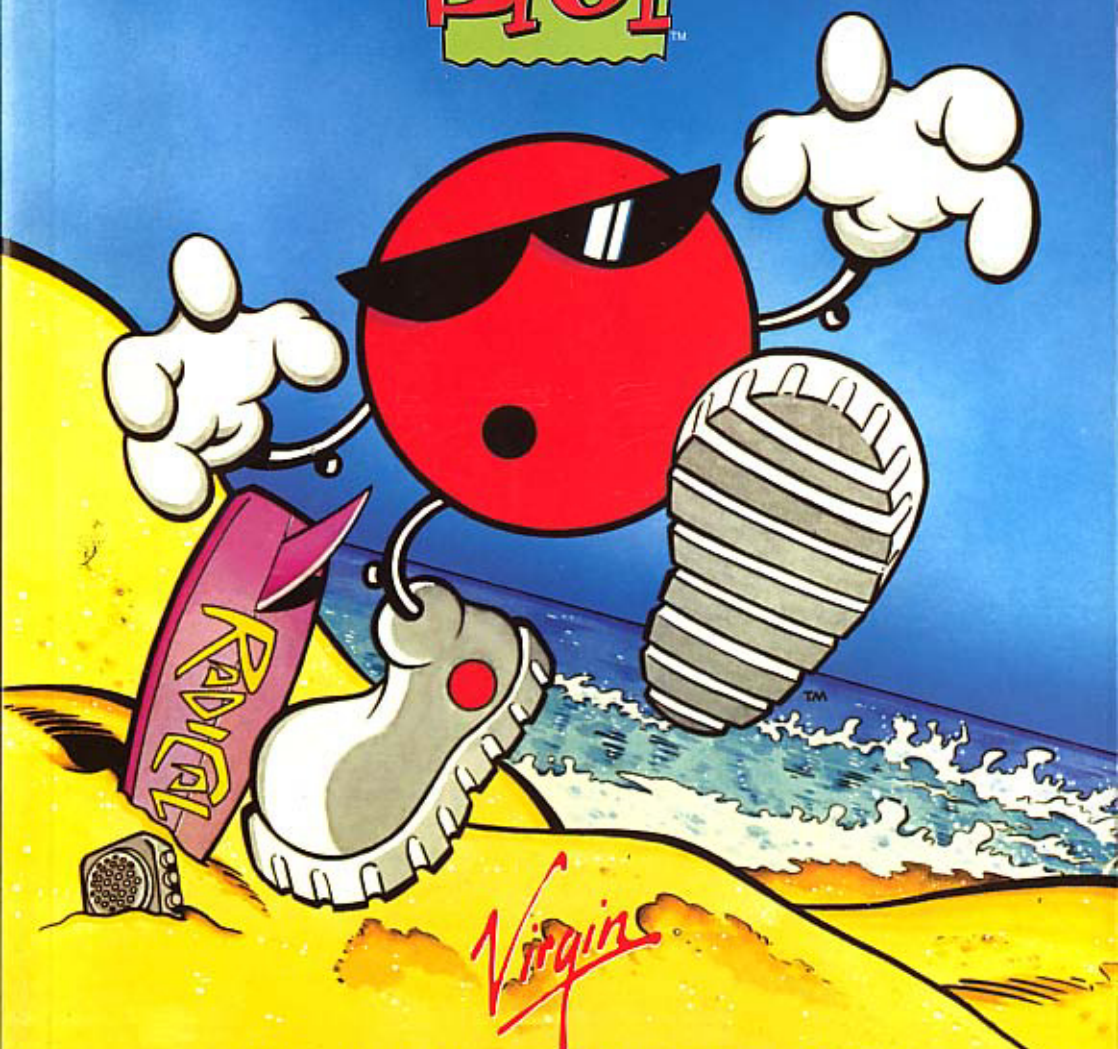


COL SPOT™



english, deutsch, français; español, italiano



**Virgin Interactive Entertainment
Presents**



**Original Design Virgin Interactive Entertainment Inc
Amiga Conversion John Twiddy, Jaguar
UK Software Manager Jon Norledge
Project Manager John Roberts
Quality Control James Dillon
Artwork & Design Co-ordinator Matthew Walker
This Manual Copy G Penn
This Manual Design Definition
Production Catherine Spratt & Robert Mc Grath**

COPYRIGHT NOTICE

The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage of the computer program and its associated documentation and materials in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Virgin Interactive Entertainment Ltd. All rights of the author and owner are reserved world-wide. This program and its associated documentation and materials are sold according to Virgin Interactive Entertainment Ltd's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

Virgin Interactive Entertainment Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.
Customer Services/Technical Support (081) 964-8242.

**T
H
E

M
A
N
U
A
L**

EPILEPSY WARNING**PLEASE READ THIS BEFORE PLAYING COOL SPOT**

A very small percentage of people have a condition which causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen or monitor and while playing computer games. Please take the following precautions to minimise any risk:

Prior To Use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or experienced altered consciousness when exposed to flickering lights, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 8 ft (2.5 m) away from the television screen or monitor.
- 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 computer game on as small a television or monitor screen as possible (preferably 14" or smaller).

During Use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a computer game.

- Parents should supervise their children's use of computer games. If you or your child experience any of the following symptoms while playing a computer game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions - IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

WELCOME!

Welcome to Cool Spot. This manual has been produced to ensure that you get the very best out of this premium product. If you should find either the program or the documentation unsatisfactory in any way, do not hesitate to drop us a line detailing in full the reasons for your dissatisfaction. This will help us to avoid repeating any similar hiccups in the future. Queries, opinions and complaints should be sent to

CUSTOMER SERVICES,
Virgin Interactive Entertainment, 33BA
Ladbroke Grove,
London W10 5AH.

CAUTION!

Diskettes are magnetic media, just like cassette tapes. Do not expose diskettes to x-rays or intense magnetic fields as the data they hold will be erased. Do not attempt to 'back up' this data as it may be destroyed in the process.

**CONTENTS**

BOX CONTENTS.....	4
LOADING COOL SPOT.....	4
TROUBLE-SHOOTING	5
THE TITLE SCREEN	5
THE OPTIONS SCREEN	6
WHAT YOU CAN EXPECT TO SEE DURING PLAY	7
CONTROLLING COOL SPOT	9
COOL BONUS SCREEN	11
LEVELS OF COOL	11
BONUS GAME	19
COOL COLLECTIBLES.....	19
SPACIOUS SPECIAL SCENERY	21
COOL PLAYING ADVICE.....	22
A COOL CHALLENGE.....	23





A TOTALLY BOGUS TRIP!

Cool Spot's Cool Chums (all called Spot) have been kidnapped and locked in cages. No-one knows who did the dirty deed, but one thing is for sure: 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 take a walk on the wild side and collect enough Cool Points.

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

BOX CONTENTS

Accompanying this manual inside this box you should find three (3) Cool Spot program diskettes. We advise that these disks are 'write-protected' at all times by ensuring the black plastic tab in the corner of each disk is moved 'up' so a 'hole' is created.

LOADING COOL SPOT

Note that Cool Spot is for one player only.

- Set up your computer as described in its instruction manual. Plug your joystick into the port '2 JOYSTICK'. Cool Spot supports certain nine pin Joypads (call our Customer Services on 081 964 8242 for further information). If you wish to use one of these, insert it into port '2 JOYSTICK' and select JOYPAD from OPTIONS.
- If your computer is turned on, turn it off. Wait for at least thirty seconds before turning on your computer again. This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying your Cool Spot disks.
- Insert the Cool Spot Disk 1 into the computer's internal disk drive (Df0:). The program will load and run automatically. When you are prompted to insert the Cool Spot Disk 2 or 3, do so. If you have a second or a third disk drive, insert Cool Spot disks into these to reduce any disk swapping.



- You will know that Cool Spot has loaded when you see the Title Screen.



Title Screen

AMIGA HARD DISK OWNERS
PLEASE NOTE: Cool Spot cannot be installed on a hard disk drive.

TROUBLE-SHOOTING

In the unlikely event that Cool Spot fails to load, turn off your computer and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure.

If Cool Spot still refuses to load then pop the faulty disk (not the packaging) into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope along with your name and address. To aid our trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices).

Send the package to:
THE RETURNS DEPARTMENT,
Virgin Interactive Entertainment,
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

Virgin Interactive Entertainment will endeavour to replace the faulty disk within 28 days of its receipt.

THE TITLE SCREEN

After the Virgin Games Credits 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.

- Press the firebutton to skip the Credits.
- Push the joystick up or down to move the Cool Hand between the options.
- Press the firebutton to select the option.

Note that if the joystick is not used for approximately 30 seconds a demonstration of Cool Spot in action will be shown.

- Press the firebutton to quit the demonstration and return to the OPTIONS Screen.



THE OPTIONS SCREEN

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



Fig 3: the Options Screen

- Push the joystick up or down to move the Cool Hand between the options.
- Press the firebutton to select the highlighted option.

DIFFICULTY : NORMAL Life's a game of numbers, dude, and these three levels of difficulty determine them. You can choose between 'EASY', 'NORMAL' and 'DIFFICULT' to affect the number of Cool Spot characters you start with, 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 'DIFFICULTY' 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 Cool Glass (see APPENDIX TWO: COOL COLLECTIBLES on page 19).

MUSIC 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?

SOUND FX ARE : 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.

CONTROL: Select JOYSTICK or JOYPAD. A Joypad enables you to jump from a button giving more control over Spot.

EXIT Select this to return to the Title Screen.



HERO WANTED!

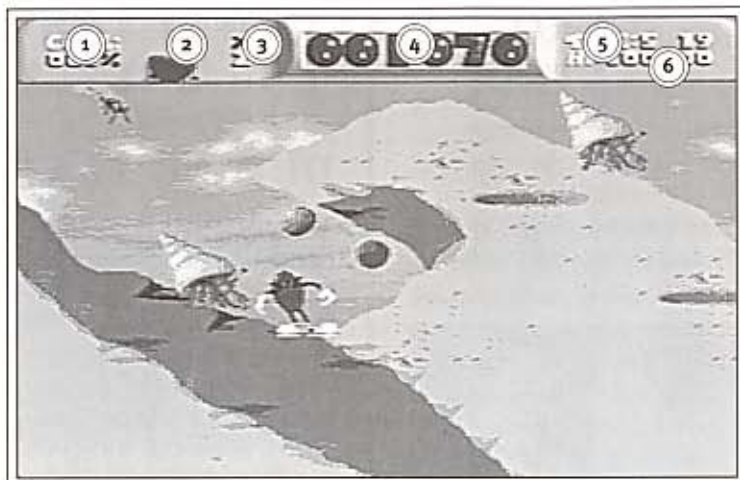
It was a piece of paper which caught Cool Spot's eye and alerted him to the situation. You are shown that piece of paper before you get to tackle Level One for the first time.



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 (30, 60 or 90) depends on the 'DIFFICULTY' setting ('EASY', 'NORMAL' or 'DIFFICULT'). You will qualify for the Bonus Game (see BONUS GAME on page 19) if you collect 75, 85 or 99 Cool Points, depending on the 'DIFFICULTY' setting.

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



- 1 - COOL POINTS
- 2 - COOL SPOT'S HEALTH
- 3 - COOL SPOT CHARACTERS REMAINING
- 4 - YOUR SCORE
- 5 - TIME REMAINING
- 6 - HI-SCORE

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 peels off the Status Panel. The Spot falls off when Cool Spot's

health has all gone, and a Cool Spot character is lost.

COOL SPOT CHARACTERS REMAINING When no more Cool Spot characters remain, it's Game Over. You start with 5, 4 or 3 Cool Spot characters depending on the DIFFICULTY setting. There are three ways to earn extra Cool Spot characters: collect 100 Cool Points or the hidden 1-Up tokens, or score 50,000, 75,000 or 100,000 points, depending on the DIFFICULTY setting.

YOUR SCORE You score points for removing Uncool Characters from play and acquiring Cool Collectibles (see APPENDIX TWO: COOL COLLECTIBLES on page 19). Live that dream. Chase that Hi-



Score. Win. Be best. But above all ... be cool.

TIME REMAINING 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 21). Note that you can increase your time limit by collecting Stopwatches (see APPENDIX TWO: COOL COLLECTIBLES on page 19).

HI-SCORE When you loaded Cool Spot, the Hi-Score was set at 100,000 points. You can beat this. Note that your Hi-Score will be lost when the Amiga is turned OFF.

COOL HAND A Cool Hand always points the way to the cage. Should you spot the cage before you have Cool Shots you will see a large Cool Hand pointing back to the level. Now get back there and collect enough Cool Points.

CONTROLLING COOL SPOT



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



- Push the joystick down when Cool Spot is on solid ground to make him look in that direction. The screen will move slightly so you can spot what is below.



- Push the joystick up or down when Cool Spot is on a rope of any description to make him climb in those directions.



- Push the joystick in any direction at any time then press the firebutton to make Cool Spot throw Spot Shots.



- Push the joystick up to make Cool Spot jump straight up, whether he is on a rope of any description or on solid ground. Note that the longer

the joystick is held up, the higher Cool Spot will jump. If you are using a Joypad, press the appropriate button to jump.



- Push the joystick up and left or right to make Cool Spot perform a somersault in those directions. If you are using a Joypad, press the appropriate button and left/right.

HOLD IT!

You may wish to put play on hold for a while, in which case ...

- Press the P key during play to freeze the action. A pause message will appear on screen.
- Press the P key 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 any 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. 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.

LEVELS OF COOL

Cool Spot's quest takes him through 11 increasingly testing levels. A signpost is shown before each level (Fig 4). 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 4: 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.



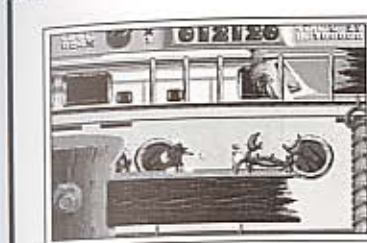
DRAGONFLIES Watch out for their shooting stings.



CRABS They hide in holes in the sand, popping up occasionally to exercise their pincers.



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.

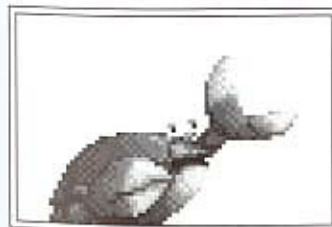


PIER PRESSURE

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).



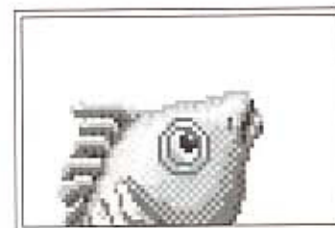
BEEES Don't they have anything better to do than dive bomb at Cool Spots?



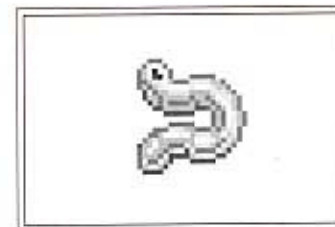
CRABS They are red not with embarrassment but anger, which is why they nip anything cool nearby.



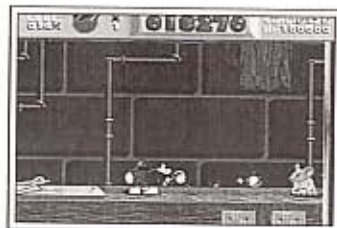
OYSTERS A noisy noise annoys an oyster which is why they don't open their shells often, but when they do, let them have it with a Spot Shot.



FISH They spit water.



WORMS Remove them from the ropes before climbing.



OFF DA WALL

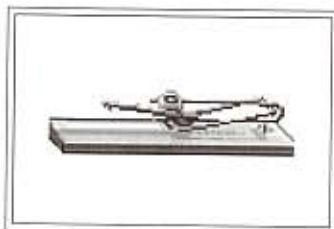
Use the wiring to climb but don't walk on the barbed wire, nails or tacks.



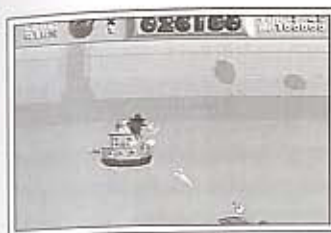
SPIDERS They creep and crawl along the ceiling before dropping down.



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

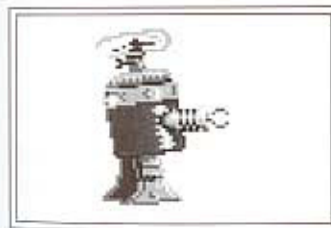


MOUSE TRAPS You can use these to propel Cool Spot to new heights, but if he jumps on one the wrong way - SNAP!

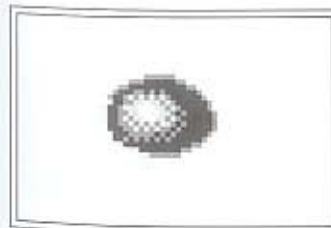


TOYING AROUND

With so many psychotic playthings around this toy shop's not such a fun place to be. The tiny tilting toy UFOs can be used as platforms, but don't fall off them.



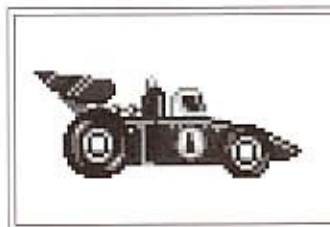
ROBOTS They patrol platforms and are stupid but tough.



SLIME BALLS Ugh. These are nasty bouncing blobs which explode into small pieces.



TEETH Chattering clockwork ones with a bite worse than their bark.



CARS They drive along platforms.



WADING AROUND

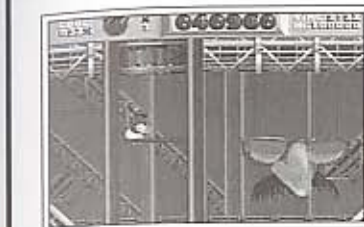
Use the lily pads, toy boats and rubber ducks to help Cool Spot get out of the rubber ring full of water. It's a pity Cool Spot can't swim (that's why he's such a cool surfer - he can't afford to fall in the sea). Outside the ring, toy blimps and rockets suspended from the ceiling make handy platforms.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



LOCO MOTIVE

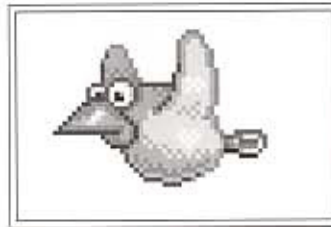
Take a radical ride on a toy train then use the goofy balloons to make it to the top (the UFOs and Bubbles will help here).



COWBOYS These boys are rootin' tootin' 'n' shootin' - water from their rifles.



TRAIN DRIVERS Where? Oh, there! Watch out, they throw coal.



BIRDS Mind they don't drop their load on Cool Spot's head.



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.



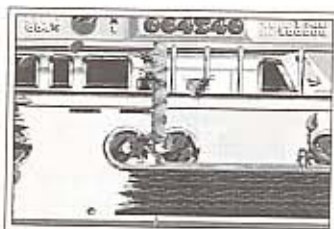
WOUND UP

You gotta get outta this place if it's the last thing you ever do. Now Cool Spot has to make his way through another side of the Toy Shop, with more Robots, Teeth, Slime Balls and bomb-dropping Biplanes.



BACK TO THE WALL

Not only are there more Spiders, Mice, Mouse Traps, Barbed Wire, Nails and Tacks to contend with - there are also bouncing Electric Sparks which are sure to shock.



DOCK & ROLL

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

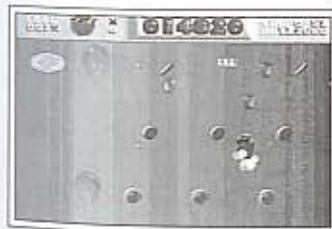


SURF PATROL

Hang on in there, the end is in sight.

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.)



The Bonus Game

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.

COOL COLLECTIBLES

The following items are found on every level. All Cool Collectibles 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 30 or 60 seconds 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.

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!

Notes

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

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT



Originaldesign Virgin Interactive Entertainment Inc

Amiga-Code John Twiddy, Jaguar

Softwaremanager für GB Jon Norledge

Projektmanager John Roberts

Qualitätskontrolle James Dillon

Koordination von Grafik & Design Matthew Walker

Handbuchtext G. Penn

Handbuchdesign Definition

Produktion Catherine Spratt & Robert Mc Grath

Copyright-Hinweis

Das Computerprogramm mit dem dazugehörigen Begleitmaterial ist durch nationales und internationales Urheberrecht geschützt. Das Aufbewahren des Computerprogramms oder Begleitmaterials in einem Retrievalsystem, die Reproduktion, Übersetzung, das Kopieren, Verleihen, Ausleihen, Ausstrahlen sowie öffentliche Aufführungen sind ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Virgin Interactive Entertainment nicht gestattet. Alle Rechte des Autors und Besitzers sind weltweit vorbehalten. Dieses Programm und das dazugehörige Begleitmaterial werden unter den Handels- und Verkaufsbedingungen von Virgin Interactive Entertainment verkauft, die auf Anfrage erhältlich sind.

Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH, GB.

Kundendienst/Technische Beratung Tel: +44 (0)81 964-8242.

COOL PLAYING ADVICE



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.

Cool Spot can throw his Spot Shots in almost any direction. Rotate the joystick in a clockwise or counter-clockwise direction and keep pressing the firebutton as quickly as possible. And remember: practice makes perfect.

Spot Shots ricochet off a Hermit Crab's shell ... and they might perhaps be deflected to hit a Dragonfly.

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.

A COOL CHALLENGE

So you managed to complete Cool Spot on all three Difficulty settings? Nice one. Now try the following challenge and prove just how super cool you can be!

If you can collect all six Cool Letters and then complete Cool Spot on the "DIFFICULT" Difficulty setting without ever losing all your Cool Spot characters you will see a special secret ending!

**EPILEPSIE-WARNUNG****Bitte vor dem Spielen von "Cool Spot" lesen**

Eine geringe Anzahl von Personen neigt zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen, wenn sie bestimmten Lichtmustern oder flimmernden Lichteffekten ausgesetzt sind, wie Sie unter anderem auch auf Fernsehbildschirmen und beim Spielen von Videospielen auftreten. Bitte führen Sie die folgenden vorbeugenden Maßnahmen durch, um jegliche Risiken auszuschließen:

Vor der Benutzung:

- Sollten Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder schon einmal bei flimmernden Lichteffekten Bewußtseinsstörungen erfahren haben, sollten Sie vor dem Spielen unbedingt Ihren Arzt konsultieren.
- Sie sollten mindestens 2,50 m vom Fernsehbildschirm entfernt sitzen.
- Wenn Sie müde sind oder in der letzten Zeit wenig Schlaf hatten, sollten Sie das Spiel unterbrechen und erst wieder fortsetzen, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Gehen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Betreiben Sie das Spiel auf Fernsehgeräten mit möglichst kleiner Bildröhre (vorzugsweise Geräte mit höchstens 35 cm Bildschirmdiagonale).

Während der Benutzung:

- Unterbrechen Sie das Spiel für 10 Minuten während jeder Spielstunde.

- Kinder sollten Videospiele nur unter Aufsicht der Eltern spielen. Wenn bei Ihrem Kind eines der folgenden Symptome, wie Schwindelgefühle, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Orientierungsstörungen sowie unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe, auftritt, unterbrechen Sie SOFORT das Spiel, und suchen Sie umgehend Ihren Arzt auf.

Willkommen!

Willkommen zu "Cool Spot". Dieses Handbuch wurde so zusammengestellt, daß Sie unser Spitzenprodukt optimal nutzen können. Sollten Sie mit dem Programm oder mit dem Handbuch in irgendeiner Weise unzufrieden sein, teilen Sie uns dies bitte schriftlich mit, und geben Sie die genauen Gründe für Ihre Kritik an. Dadurch können wir ähnliche Schnitzer in Zukunft vermeiden. Alle Kommentare, Anfragen und Beschwerden sollten an folgende Adresse geschickt werden:

Customer Services,

Virgin Interactive Entertainment, 338A
Ladbroke Grove, London W10 5AH, GB.

VORSICHT!

Disketten sind magnetische Datenträger, genau wie Musikkassetten. Sie sollten keinen Röntgenstrahlen oder starken Magnetfeldern ausgesetzt werden, da hierdurch die darauf enthaltenen Daten gelöscht werden können. Beim Versuch, ein "Back-up" zu erstellen, können die Daten ebenfalls vernichtet werden.



INHALT

PACKUNGSIHALT	28
LADEN DES SPIELS	28
PROBLEME BEIM LADEN	29
DER TITELBILDSCHIRM	29
DER OPTIONENBILDSCHIRM	30
BILDSCHIRMANZEIGEN	31
STEUERUNG COOL SPOTS	33
COOLER BONUSBILDSCHIRM	35
COOLE LEVELS	35
BONUSSPIEL	43
COOLE SAMMELGEGENSTÄNDE	43
SPEZIALSZENERIE	45
COOLE SPIELTIPS	46
EINE COOLE HERAUSFORDERUNG	47

EIN TOTAL ABGEFAHRENER TRIP!

Cool Spots coole Kumpel, die alle Spot heißen, wurden gekidnappt und in Käfige gesperrt. Niemand weiß, wer diese Schandtät vollbracht hat, aber eins ist klar: 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 Punkte einzusammeln, um Dich für das beinharte Bonusspiel zu qualifizieren?

PACKUNG-SINHALT

Zusammen mit diesem Handbuch solltest Du in Deiner Spielpackung drei "Cool Spot"-Programmdisketten vorfinden. Wir empfehlen, diese Disketten mit einem ständigen "Schreibschutz" zu versehen, indem Du den schwarzen Plastikschieber in der Ecke jeder Diskette nach "oben" drückst, so daß ein "Loch" entsteht.

LADEN DES SPIELS

- Stelle Deinen Computer ein, wie in dessen Handbuch beschrieben. Schließe Deinen Joystick an Port "2 JOYSTICK" an. "Cool Spot" unterstützt bestimmte 9-polige Joypads (Ruf unseren Kundendienst unter +44 (0)81 964 8242 für weitere Informationen an.). Wenn Du einen solchen Joypad benutzen willst, schließe ihn an Port "2 JOYSTICK" an, und wähle JOYPAD auf dem Optionenbildschirm.
- Ist der Computer eingeschaltet, dann schalte ihn zunächst wieder aus. Warte mindestens dreißig Sekunden, bevor Du das Gerät wieder einschaltest. Dadurch wird jeder Virus verhindert, der sich im Computer befindet, und es wird verhindert, daß die "Cool Spot"-Disketten infiziert und möglicherweise zerstört werden.
- Lege die "Cool Spot"-Diskette 1 in das interne Laufwerk des Computers (Df0:). Das Programm wird daraufhin automatisch geladen und gestartet. Lege die Diskette Nummer 2 bzw. 3 ein, sobald Du dazu aufgefordert wirst. Wenn Du über ein zweites oder drittes Diskettenlaufwerk verfügst, lege die "Cool Spot"-Disketten in diese Laufwerke ein, um das häufige Einlegen und Herausnehmen von Disketten zu vermeiden.

- Wenn der Titelbildschirm erscheint, ist die Installation von "Cool Spot" abgeschlossen.



Der Titelbildschirm

Hinweis an Besitzer eines Amiga mit Festplatte: "Cool Spot" kann nicht auf der Festplatte installiert werden.

PROBLEME BEIM LADEN

Solltest Du "Cool Spot" nicht laden können, dann schalte Deinen Computer aus, entferne alle unnötigen externen Peripheriegeräte, wie z. B. Drucker (lasse aber den Monitor oder Fernseher angeschlossen), und wiederhole den Ladevorgang.

Läßt sich "Cool Spot" danach immer noch nicht laden, dann schicke die fehlerhafte Diskette (Nicht die gesamte Packung) in einem geeigneten wattierten Umschlag, mit Deinem Namen und Deiner Adresse versehen, zu uns. Um unserem Kundendienst zu helfen, solltest Du Deine Gerätekonfiguration möglichst genau angeben (einschließlich möglicher RAM-Erweiterungen).

Schicke das Päckchen an:

THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, GB. Virgin Interactive Entertainment wird sich bemühen, die fehlerhafte Diskette innerhalb von 28 Tagen nach Erhalt zu ersetzen.

DER TITEL-BILDSCHIRM

Nach dem Mitarbeiterbildschirm erscheint der "Cool Spot"-Titelbildschirm. Zwei verschiedene Optionen sind zu sehen: "START GAME" (Spiel starten) und "OPTIONS" (Optionen). Die coole Hand zeigt auf die Option, die gewählt werden soll.

- Drücke den Feuerknopf, um den Mitarbeiterbildschirm zu überspringen.
- Drücke den Joystick nach oben bzw. unten, um zwischen den beiden Optionen zu wechseln.
- Drücke den Feuerknopf, um eine der Optionen zu wählen.

Wenn der Joystick für ungefähr 30 Sekunden nicht benutzt wird, erscheint auf dem Bildschirm eine Sequenz mit Cool Spot in Aktion.

- Drücke den Feuerknopf, um diese Sequenz zu beenden und zum Optionenbildschirm zurückzukehren.

DER OPTIONENBILDSCHIRM

Wenn Du "OPTIONS" auf dem Titelschirm wählst, erscheinen fünf neue Optionen (Abb. 3).



Abb. 3: Der Optionenbildschirm

- Drücke den Joystick nach oben/unten, um die coole Hand von einer Option zur anderen zu bewegen.
- Drücke den Feuerknopf, um die markierte Option zu wählen.

DIFFICULTY : NORMAL

(SCHWIERIGKEITSGRAD: NORMAL)

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 "DIFFICULT" (SCHWIERIG) wählen. Auf diese Weise legst Du fest, mit wie vielen Cool Spot-Figuren Du das Spiel beginnst, 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. Gleichzeitig legst Du auch fest, wie viele und welche Art von uncoolen Figuren Dir auf einem Level begegnen. Und außerdem entscheidet er darüber, ob eine uncoole Figur aus dem Spiel fliegt und ein cooles Glas stehen läßt (siehe COOLE SAMMELGEGENSTÄNDE auf Seite 43).

MUSIC IS : ON

(MUSIK IST 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 erfährt. Und das kann man ihm wirklich nicht übel nehmen.

SOUND FX ARE : ON

(SOUNDEFFEKTE SIND EINGESCHALTET)

Wähle "OFF", falls Du während des Spiels keine Soundeffekte hören möchtest. Das wäre jedoch nicht gerade clever, da die Geräusche Dir helfen können, herauszufinden, was sich in den dunklen Winkeln verbirgt.

CONTROL (STEUERUNG):

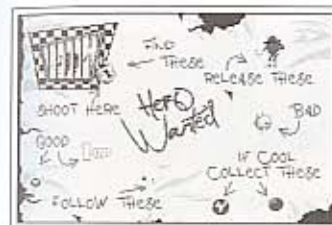
Wähle JOYSTICK oder JOYPAD. Mit dem Joypad kannst Du auf Knopfdruck springen, so wird die Steuerung Spots leichter.

EXIT (ABBRECHEN)

Wenn Du diese Option wählst, gelangst Du zum Titelschirm zurück.

HELD GESUCHT!

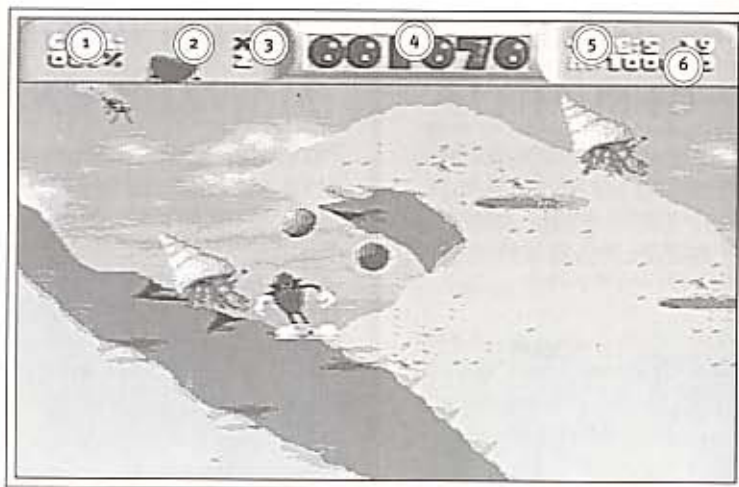
Es war ein Stück Papier, das Cool Spots Aufmerksamkeit erregte und ihn in Alarmbereitschaft versetzte. Dieses Papier siehst Du, bevor Du Level 1 zum ersten Mal in Angriff nimmst.



BILDSCHIRMANZEIGEN

Bevor Cool Spots Suche beginnt, erscheint die Anzahl an coolen Punkten, die Du sammeln mußt, um Cool Spot mit genügend Energie für coole Schüsse zu versorgen. Die Anzahl der coolen Punkte (30, 60 oder 90), die Du sammeln mußt, hängt vom gewählten Schwierigkeitsgrad ab (EASY, NORMAL oder DIFFICULT). Du qualifizierst Dich für das Bonusspiel, wenn Du, je nach Schwierigkeitsgrad, 75, 85, oder 99 coole Punkte sammelst.

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



- 1 - COOLE PUNKTE
- 2 - COOL SPOTS GESUNDHEIT
- 3 - VERBLEIBENDE COOL SPOT-FIGUREN
- 4 - DEIN PUNKTESTAND
- 5 - RESTZEIT
- 6 - HIGH-SCORE

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 GESUNDHEITZUSTAND Dieser Punkt kennzeichnet den Gesundheitszustand. Trifft Cool Spot eine uncoole Figur, verschlechtert sich sein Gesundheitszustand ein wenig, und der Punkt löst sich von der Statusanzeige. Wenn er herunterfällt, ist Cool Spot tot-krank, und Du hast eine Cool Spot-Figur verloren.

VERBLEIBENDE COOL SPOT-FIGUREN

Wenn Du alle Cool Spot-Figuren verloren hast, ist das Spiel zu Ende (Game Over). Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, beginnst Du mit 5, 4 oder 3 Cool Spot-Figuren. Es gibt drei Möglichkeiten, mit denen Du zusätzliche Cool Spot-Figuren gewinnen kannst: Sammle 100 coole Punkte bzw. die versteckten 1-Up-Bonusse auf, oder erziele, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad, 50.000, 75.000 oder 100.000 Punkte.

DEIN PUNKTESTAND

Du kannst Punkte erzielen, indem Du die uncoolen Typen aus dem Spiel entfernst und coole Sammelgegenstände erwirbst (siehe COOLE SAMMELGEGENSTÄNDE auf Seite 43). Verwirkliche Deinen Traum! Ran an die Punkte. Siege. 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 abläuft, klingelt ein Glöckchen. Es läutet immer schneller, bis schließlich 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, die Du zuletzt berührt hast, wieder auf (siehe SPEZIALSZENERIE auf Seite 45). Du kannst die Zeit verlängern, indem Du Stoppuhren sammelst (siehe COOLE SAMMELGEGENSTÄNDE auf Seite 43).

HIGH-SCORE

Als Du Dein Mega Drive zum "Cool Spot"-Spielen eingeschaltet hast, betrug die Höchstpunktzahl 100.000 Punkte. Die Höchstpunktzahl wird zwar nicht beeinträchtigt, wenn der Reset-Knopf (Neueinstellungsknopf) gedrückt wird, aber Du verlierst alle Deine Punkte, wenn Du das Mega Drive AUSSCHALTET.

COOLE HAND

Eine coole Hand zeigt Dir immer den Weg zum Käfig an. Solltest Du den Käfig entdecken, besitzt jedoch noch keine coolen Geschosse, dann erscheint eine coole Hand, die Dich zurückweist. Also dreh Dich auf dem Absatz um und sammle mehr coole Punkte.

DIE STEUERUNG COOL SPOTS



- Drückst Du den Joystick nach rechts oder links, dann geht Cool Spot in die entsprechende Richtung, egal ob er sich auf festem Boden oder in der Luft befindet. Hältst Du den Joystick in einer der beiden Richtungen gedrückt, dann wird Cool Spot schließlich auf festem Boden laufen.



- Drücke den Joystick nach 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, damit Du erkennen kannst, was sich unter Dir befindet.



- Drücke den Joystick nach oben oder unten, während Cool Spot an einem Seil hängt, dann wird er in die entsprechende Richtung klettern.



- Drückst Du den Joystick in eine bestimmte Richtung und drückst anschließend den Feuerknopf, dann feuert Cool Spot Spot-Geschosse ab.



- Drückst Du den Joystick nach oben, dann springt Cool Spot senkrecht in die Luft, egal ob er an einem Seil hängt oder auf festem Boden steht. Je länger Du den Joystick nach oben

drückst, desto höher springt Cool Spot. Wenn Du ein Joypad benutzt, drücke den entsprechenden Knopf, um zu springen.



- Drückst Du den Joystick nach oben und links bzw. rechts, dann vollführt Cool Spot einen Salto in die entsprechende Richtung. Wenn Du ein Joypad benutzt, drücke den entsprechenden Knopf und den R-Knopf links/rechts.

HALT!

Vielleicht möchtest Du das Spiel ja mal für eine Weile unterbrechen. In diesem Fall...

- Drücke die Taste "P" während des Spiels, um die Action zu unterbrechen. Eine Pausen-Mitteilung erscheint auf dem Bildschirm.
- Drücke erneut die Taste "P", um das unterbrochene Spiel wieder aufzunehmen.

COOLER BONUS-BILDSCHIRM

Du hast es tatsächlich geschafft, einen Level erfolgreich zu beenden. Echt cool! Sobald die Fete vorbei ist, bekommst Du einen Zeitbonus für die Restzeit und 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 verdient hast, desto höher steigt der Ballon. Wenn der Ballon einen Cool Spot ganz nach oben bis zum 1-Up-Bonus bringt, dann sammelt er ihn auf, und Du erhältst eine zusätzliche Cool Spot-Figur zum Spielen.



Abb. 4: Der coole Bonusbildschirm

COOLE LEVELS

Cool Spots Suche führt ihn durch 11 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 einzelner 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.



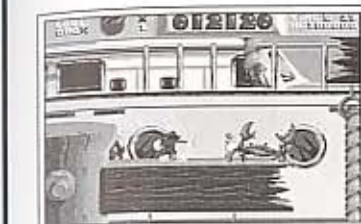
LIBELLEN Nimm Dich vor ihren gefährlichen Stacheln in acht!



KRABBen Sie verbuddeln sich im Sand, doch ab und zu springen sie hervor, damit ihre Scheren nicht einrosten.



EINSIEDLERKREBSE 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.

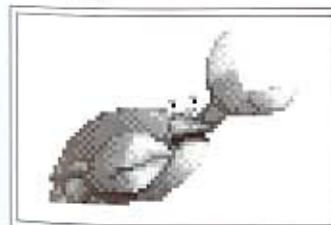


ÄRGER AUF DEM PIER

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



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



KRABBen Sie sind nicht vor Verlegenheit rot angelaufen, sondern vor Wut. Deshalb zwicken sie alles Coole, das in ihre Nähe kommt.



AUSTERN Laute Geräusche verärgern die Austern, 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

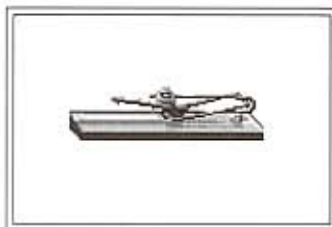
Benutze die Kabel zum Klettern. Tritt jedoch nicht in Stacheldraht, Nägel oder Heftzwecken.



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



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

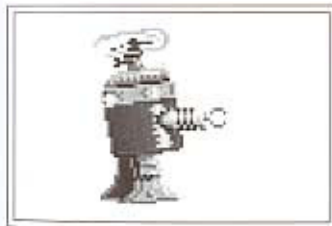


MAUSEFALLEN Du kannst sie benutzen, um Cool Spot in die höchsten Höhen zu liften. Wenn er jedoch von der falschen Seite auf eine draufspringt, schnappt die Falle zu!

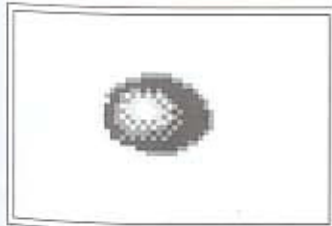


SPIELEREIEN

In diesem Spielwarengeschäft liegt so viel verrücktes Spielzeug herum, daß es keinen besonderen Spaß macht, sich hier lange aufzuhalten. Die kleinen geneigten Spielzeug-UFOs können als Plattform genutzt werden. Paß aber auf, daß Du nicht herunterfällst.



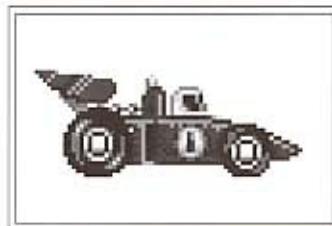
ROBOTER Sie patrouillieren die Plattformen und sind nicht gerade sehr intelligent, aber sehr hart im Nehmen.



SLIME-BÄLLE Igitt, diese fiesen, springenden Kleckse explodieren in tausend kleine Stücke.



ZÄHNE Das Gebiß klappert wie ein.. na ja, wie ein Gebiß halt. Wo es zuschnappt, wächst kein Gras mehr.



AUTOS Sie fahren die Plattformen entlang.



HERUMWATEN

Benutze die Seerosen, Spielzeugboote und Gummi-Entchen, um Cool Spot aus dem mit Wasser gefüllten

Plantschbecken herauszuholen. 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 Plantschbeckens erweisen sich Spielzeugkleinfluftschiiffe und von der Decke herunterhängende Raketen als nützliche Plattformen. Die Raketenspitzen sind 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.



LOKOMOTIVE

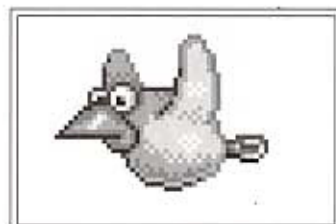
Mache eine irre Tour auf einem Spielzeugzug, und benutze dann die coolen Ballons, um ganz nach oben zu kommen (die UFOs und Blasen werden Dir behilflich sein).



COWBOYS Diese Jungs knallen und baltern mit ihren Wasserpistolen nur so um sich.



ZUGFÜHRER Wo? Ach da? Paß auf, die werfen mit Kohle nach Dir.



VÖGEL Paß auf, daß sie Cool Spot nicht auf den Knopf machen!



SCHARFE SCHIENE

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



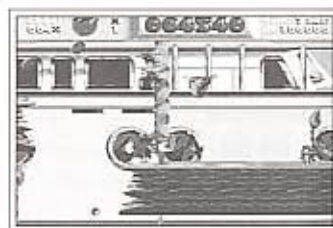
JETZT REICHTS'!

Du mußt hier raus! Koste es, was es wolle! Cool Spot muß sich jetzt ei nen Weg zur anderen Seite des Ladens bahnen, auf der ihm noch mehr Roboter, Zähne, Slime-Bälle und bombenwerfende Doppeldecker begegnen.



ZURÜCK ZUR WAND

Dort muß man sich nicht nur mit Spinnen, Mäusen, Mausefallen, Stacheldraht, Nägeln und Heftzwecken herum-schlagen, sondern auch mit springenden elektrischen Funken, die Dir ganz schön eine wischen können.



TIERISCH!

Oh nein! Nicht noch mehr Bienen, Krebse, Würmer und Austern.... Ich fürchte doch!



SURF-PATROUILLE

Durchhalten, Jungel! Das Ende ist in Sicht.

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.)

DAS BONUSSPIEL

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 und einen coolen Buchstaben besitzt, 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.

COOLE SAMMELGEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände findest Du auf jedem Level. Die coolen Sammelgegenstände sind alle sehr nützlich. Du solltest sie daher alle 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 heb sie auf jeden Fall auf.



COOLES GLAS Es wurde in der Regel von einem uncoolen Typen zurückgelassen, den Du aus dem Spiel herausgefeuert hast. Du kannst damit Cool Spots Gesundheit aufpäppeln.



STOPPUHR 30 oder 60 zusätzliche Sekunden 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.

SPEZIALS- ZENERIE

Cool Spot kann durch die Landschaft laufen und springen - 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, sie sind jedoch alle sehr nützlich. Cool Spot wird nach der Schnur greifen, wenn er in die Nähe eines Ballons springt. 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. dessen Schüssen getroffen wird.



HÜPFENDE BLASEN Sie zerplatzen, wenn er auf sie schießt oder auf ihnen landet. Wenn Cool Spot allerdings auf einer hopsenden Blase landet, dann springt er senkrecht nach oben. 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 bestimmen, 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 Level gehißt wurde. Wenn Cool Spot jetzt seine ganze Energie verlieren würde, müßte er nicht zum Anfang des Levels zurück. Nein, er wird stattdessen an der Neustart-Flaggenstange plazierte, die er zuletzt berührt hat.

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 B so schnell Du kannst. Und vergiß nicht: Übung macht den Meister!

Spot-Schüsse prallen vom Häuschen eines Einsiedler-Krebses ab... vielleicht treffen sie dabei sogar eine Libelle.

Kleine Sprünge eignen sich in der Regel, um von Seil zu Seil 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, aber er kann 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 ignoriere die Zeit.

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

EINE COOLE HERAUSFORDERUNG

Du hast es also tatsächlich geschafft, Cool Spot erfolgreich durch alle drei Schwierigkeitslevels zu bringen. Alle Achtung! Jetzt stell Dich der folgenden Herausforderung und beweise, wie supercool Du bist.

Wenn Du alle sechs coolen Buchstaben sammeln kannst und die Schwierigkeitsstufe DIFFICULT (Schwierig) beendest, ohne ein einziges Mal alle Cool Spot-Figuren verloren zu haben, dann erwartet Dich ein besonderes, streng geheimes Finale!

Notes

Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd behält sich das Recht vor, das in diesem Handbuch beschriebene Produkt jederzeit und ohne Vorankündigung zu verbessern. Virgin übernimmt keine ausdrückliche oder implizierte Garantie hinsichtlich der Qualität bzw. der handelsüblichen Qualität dieses Handbuchs oder seiner Eignung für einen bestimmten Zweck.



Virgin Interactive Entertainment présente



Conception originale Virgin Interactive Entertainment Inc

Conversion Amiga John Twiddy, Jaguar

Directeur de logiciel R.U. Jon Norledge

Directeur de projet John Roberts

Contrôle qualité James Dillon

Coordination du design et des illustrations Matthew Walker

Ce manuel G Penn

Design de ce manuel Definition

Production Catherine Spratt & Robert Mc Grath

COPYRIGHT

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent, sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la copie, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique de ce logiciel ainsi que de la documentation et du matériel qui l'accompagnent, sont strictement interdits sans l'autorisation écrite expresse de Virgin Interactive Entertainment Ltd. Tous les droits d'auteur et de propriétaire sont réservés dans le monde entier. Ce programme, la documentation et le matériel qui l'accompagnent, sont vendus selon les conditions de vente et les accords commerciaux de Virgin Interactive Entertainment Ltd, dont les copies sont disponibles sur demande.

Virgin Interactive Entertainment Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre.

Services Clientèle/Support Technique Tél: (+44) 81 964 8242.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE A LIRE AVANT DE JOUER A COOL SPOT

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

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

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de

l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

BIENVENUE!

Cool Spot vous souhaite la bienvenue. Ce manuel a été conçu pour que vous puissiez profiter au maximum de ce produit de qualité. Si pour une raison ou une autre, vous n'êtes pas entièrement satisfait du programme ou de la documentation, n'hésitez pas à nous écrire pour nous expliquer en détail les raisons de votre insatisfaction. Cela nous aidera à ne pas refaire les mêmes erreurs à l'avenir. Veuillez envoyer vos questions, avis et plaintes à l'adresse suivante:

CUSTOMER SERVICES, Virgin Interactive Entertainment Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre.

ATTENTION!

Les disquettes sont des supports magnétiques, tout comme les cassettes. N'exposez pas les disquettes à des rayons X ou des champs magnétiques intenses, car cela effacerait les données qu'elles contiennent. N'essayez pas de "copier" ces données, car vous risquez de les détruire dans le processus.

TABLE DES MATIERES

CONTENU DE LA BOITE	52
CHARGEMENT DE COOL SPOT	52
PROBLEMES DE CHARGEMENT	53
L'ECRAN TITRE	53
L'ECRAN D'OPTIONS	54
CE QUE VOUS VERREZ	
PENDANT LE JEU	55
CONTROLER COOL SPOT	57
ECRAN BONUS COOL	59
NIVEAUX DE COOL SPOT	59
JEU BONUS	67
OBJETS COOL	67
PAYSAGE SPECIAL ET SPACIEUX	69
CONSEILS DE JEU COOL	70
UN CHALLENGE COOL	71

UN VOYAGE COMPLETEMENT BIDON!

Les potes de Cool Spot (on les appelle tous Spot) ont été kidnappés et enfermés dans des cages. Personne ne sait qui a osé faire ça mais une chose est sûre: 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.

Cool Spot doit se méfier des Personnages Pas-Cool (un Tir Spot ou deux devrait suffire à les éliminer) et ramasser des Jetons Cool pour obtenir des Points Cool. Mais obtiendra-t-il assez de Points Cool pour participer au super Jeu Bonus?

CONTENU DE LA BOITE

A l'intérieur de la boîte, vous trouverez ce manuel ainsi que trois disquettes de Cool Spot. Ces disquettes doivent constamment être protégées contre l'écriture; pour cela, vérifiez que la languette de plastique noir au coin de chaque disquette est poussée vers le haut, laissant apparaître un petit trou.

CHARGEMENT DE COOL SPOT

Remarque: Cool Spot est conçu pour un joueur seulement.

- Installez votre ordinateur comme indiqué dans son manuel d'instructions. Branchez votre joystick dans le port „2 JOYSTICK“. Cool Spot supporte certains joypads à neuf fiches (contactez nos Services Clientèle au (+44) 81 964 8242 pour de plus amples renseignements). Si vous souhaitez utiliser un joystick de ce type, insérez-le dans le port „2 JOYSTICK“ et sélectionnez JOYPAD sur le menu OPTIONS.
- Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins trente secondes avant de le rallumer. Cela supprimera tout virus pouvant être présent et minimisera ainsi le risque de contaminer, voire détruire, vos disquettes de Cool Spot.
- Insérez la disquette 1 de Cool Spot dans le lecteur interne de l'ordinateur (Df0:). Le programme se chargera et commencera automatiquement. Insérez les disquettes 2 et 3 de Cool Spot lorsqu'on vous le demande. Si vous possédez deux, voire trois, lecteurs de disquettes, utilisez-les pour limiter les changements de disquettes.

- Vous saurez que le chargement est terminé lorsque vous verrez l'écran titre.



L'écran titre

POSSESSEURS DE DISQUE DUR

Cool Spot ne peut pas être installé sur disque dur.

PROBLEMES DE CHARGEMENT

Au cas où vous n'arriveriez pas à charger Cool Spot, éteignez votre ordinateur et désactivez tous les périphériques externes inutiles, comme les imprimantes (ne déconnectez pas le moniteur ou la télévision!) avant de recommencer la procédure de chargement.

Si vous ne parvenez toujours pas à charger Cool Spot, mettez la disquette défectueuse (sans l'emballage) dans une enveloppe rembourrée, en y joignant vos nom et adresse. Pour aider notre service de dépannage, veuillez fournir autant de détails que possible sur la configuration de votre équipement (sans oublier tout dispositif d'extension de RAM).

Adressez votre paquet à:

THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre.

Virgin Interactive Entertainment s'efforcera de remplacer la disquette défectueuse dans les 28 jours suivant la réception.

L'ECRAN TITRE

Après le générique de Virgin Games, vous verrez 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.

- Appuyez sur le bouton feu pour passer rapidement le générique.
- Poussez le joystick vers le haut ou le bas pour déplacer la Main Cool entre les différentes options.
- Appuyez sur le bouton feu pour sélectionner l'option.

Remarque: si vous n'utilisez pas le joystick pendant environ 30 secondes, vous verrez une démonstration de Cool Spot en pleine action.

- Appuyez sur le bouton feu pour quitter la démonstration et retourner à l'Ecran Titre.

L'ECRAN D'OPTIONS

Lorsque vous sélectionnez „OPTIONS“ sur l'Ecran Titre, vous voyez s'afficher cinq nouvelles options (Fig 3).



Fig. 3: l'Ecran d'Options

- Poussez le joystick vers le haut ou le bas pour déplacer la Main Cool entre les différentes options.
- Appuyez sur le bouton feu pour sélectionner l'option mise en surbrillance.

DIFFICULTY: NORMAL (niveau de difficulté normal). Il y a trois niveaux de difficulté. Vous avez le choix entre „EASY“ (facile), „NORMAL“ et „DIFFICULT“ (difficile). Cela détermine le nombre de personnages Cool Spot que vous avez au départ, le nombre de Points Cool que vous devez ramasser pour terminer un niveau, le nombre de Points Cool dont vous avez besoin pour participer au Jeu Bonus, et le nombre de points que vous devez 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 vous allez rencontrer dans un niveau, ainsi que les chances de trouver un Verre Cool lorsqu'un Personnage Pas-Cool est éliminé du jeu (cf OBJETS COOL à la page 67).

MUSIC IS: ON (avec musique). Sélectionnez „OFF“ si vous ne voulez pas écouter la musique, mais vous auriez tort. Vous allez faire pleurer Tommy, notre musicien, s'il l'apprend.

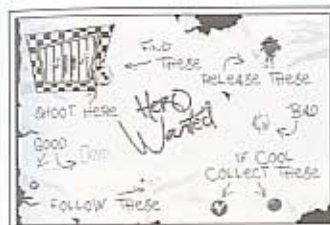
SOUND FX ARE: ON (avec effets sonores). Sélectionnez „OFF“ si vous ne voulez entendre aucun bruitage. Ce n'est pas une très bonne idée car cela peut vous aider, d'entendre ce qui vous attend.

CONTROL (contrôle). Sélectionnez **JOYSTICK** ou **JOYPAD**. Le joypad vous permet d'utiliser un bouton pour sauter, ce qui vous donne un meilleur contrôle de Cool Spot.

EXIT (sortie). Sélectionnez cette option pour retourner à l'Ecran Titre.

ON RECHERCHE HEROS!

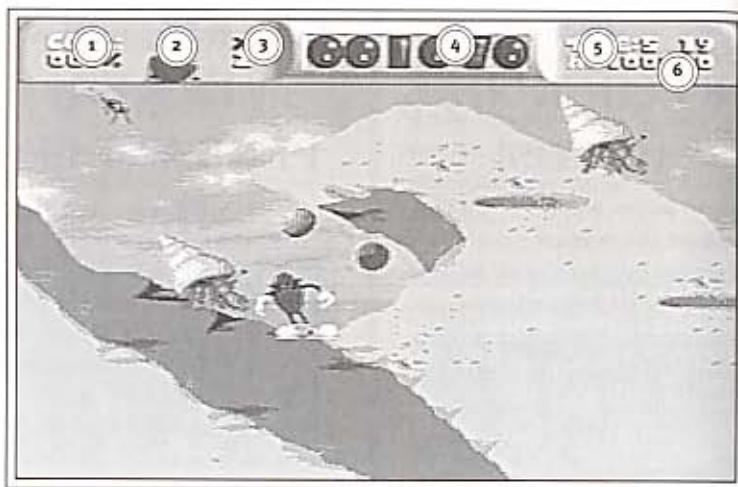
C'est un morceau de papier qui a attiré l'attention de Cool Spot et l'a averti de la situation. Vous verrez ce morceau de papier avant de commencer le Niveau Un.



CE QUE VOUS VERREZ PENDANT LE JEU

Avant que Cool Spot ne commence sa mission, vous voyez le nombre de Points Cool que vous devez ramasser pour donner à Cool Spot la puissance des Tirs Cool. Le nombre de Points Cool nécessaires (30, 60 ou 90) dépend du niveau de difficulté (facile, normal ou difficile). Vous participerez au Jeu Bonus (cf JEU BONUS à la page 67) si vous ramassez 75, 85 ou 99 Points Cool, en fonction du niveau de difficulté.

Toute l'action se déroule dans la zone de jeu, qui occupe la majeure partie de l'écran. Le Panneau Statut situé en haut de l'écran vous indique tout ce que vous devez savoir pendant le jeu.



- 1 - POINTS COOL
- 2 - SANTE DE COOL SPOT
- 3 - PERSONNAGES COOL SPOT RESTANTS
- 4 - VOTRE SCORE
- 5 - TEMPS RESTANT
- 6 - MEILLEUR SCORE

POINTS COOL. Chaque Jeton Cool ramassé augmente les Points Cool de Cool Spot par un simple pourcentage. Avec 100%, vous obtenez 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 détache du Panneau Statut. Lorsque la santé de Cool Spot est épuisée, le point tombe et vous perdez un personnage Cool Spot.

PERSONNAGES COOL SPOT RESTANTS.

Lorsqu'il ne reste plus de personnages Cool Spot, le jeu est terminé. Au départ, vous avez 5, 4 ou 3 personnages Cool Spot, en fonction du niveau de difficulté. Il y a trois façons de gagner des personnages Cool Spot supplémentaires: ramasser 100 Points Cool; ramasser les jetons 1-Up cachés; ou marquer 50 000, 75 000 ou 100 000 points, en fonction du niveau de difficulté.

11 - VOTRE SCORE. Vous marquez des points lorsque vous éliminez des Personnages Pas-Cool du jeu et lorsque vous ramassez des Objets Cool (cf OBJETS COOL à la page 67). Vous pouvez toujours rêver... essayer d'obtenir le meilleur score... gagner... être le meilleur... mais surtout... rester cool.



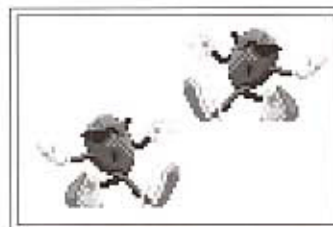
TEMPS RESTANT. Vous ne pensiez tout de même pas pouvoir rester autant de temps que vous le vouliez dans un niveau! Lorsqu'il ne vous reste plus beaucoup de temps, vous entendrez un jingle. Le jingle va de plus en plus vite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de temps du tout. Vous perdez alors un personnage Cool Spot.

S'il vous reste des personnages Cool Spot, vous reprendrez le jeu à partir du début du niveau ou du dernier Mât-Etape atteint (cf UN PAYSAGE SPECIAL ET SPACIEUX à la page 69). Remarque: vous pouvez augmenter votre limite de temps en ramassant des chronos (cf OBJETS COOL à la page 67).

MEILLEUR SCORE. Lorsque vous chargez Cool Spot, le meilleur score est réglé sur 100 000 points. Vous pouvez faire mieux. Votre meilleur score sera effacé lorsque vous éteindrez votre Amiga.

MAIN COOL. Une Main Cool pointe toujours dans la direction de la cage. Si vous trouvez la cage avant d'avoir les Tirs Cool, vous verrez une grande Main Cool vous indiquant de retourner vers le niveau. Vous devez alors retourner en arrière pour ramasser suffisamment de Points Cool.

CONTROLLER COOL SPOT



- Poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour que Cool Spot se déplace dans ces directions, qu'il soit sur la terre ferme ou dans les airs. Remarque: si vous maintenez le joystick vers la gauche ou la droite, Cool Spot se mettra à courir sur le sol.



- Poussez le joystick vers le bas lorsque Cool Spot est au sol pour qu'il regarde dans cette direction. L'écran bougera légèrement de manière à ce que vous puissiez voir ce qu'il y a au-dessous.



- Poussez le joystick vers le haut ou le bas lorsque Cool Spot est sur une corde pour qu'il grimpe ou descende.



- Poussez le joystick dans la direction de votre choix, puis appuyez sur le bouton feu pour que Cool Spot utilise ses Tirs Spot.



- Poussez le joystick vers le haut pour que Cool Spot saute à la verticale, qu'il soit sur une corde ou sur le sol. Remarque: plus vous maintiendrez le joystick vers le haut et plus

Cool Spot sautera haut. Si vous utilisez un joypad, appuyez sur le bouton approprié pour sauter.



- Poussez le joystick vers le haut et vers la gauche/droite pour que Cool Spot effectue un saut périlleux dans ces directions. Si vous utilisez un joypad, appuyez sur le bouton approprié et vers la gauche/droite.

PAUSE!

Si vous désirez interrompre le jeu pendant un moment:

- Appuyez sur la touche P pendant le jeu pour geler l'action. Un message pause apparaîtra à l'écran.
- Appuyez à nouveau sur la touche P pour reprendre le jeu.

ECRAN BONUS COOL

Alors ça y est, vous avez terminé le niveau. Cool! Une fois les félicitations terminées, vous recevrez un Bonus Temps pour le temps restant et un Bonus Cool pour le nombre de Points Cool ramassés dans le niveau.

Regardez, voilà Cool Spot, qui se balade dans un ballon. Le ballon monte au fur et à mesure que les points de bonus sont accordés. Plus vous avez gagné de points de bonus, plus le ballon monte. Si le ballon monte jusqu'au jeton 1-UP, Cool Spot le ramasse et vous obtenez un personnage Cool Spot supplémentaire.

NIVEAUX DE COOL SPOT

La mission de Cool Spot l'emmène dans 11 niveaux de difficulté croissante. Un panneau apparaît devant chaque niveau (Fig 4). 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 4: ah, le premier niveau est par là



A LA PLAGE

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



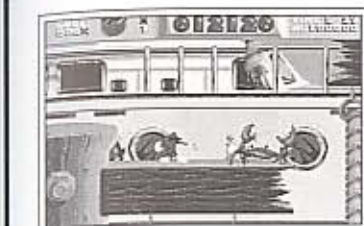
LIBELLULES. Attention, elles piquent!



CRABES. Ils se cachent dans les trous du sable, sortant de temps en temps pour détendre leurs pinces.



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

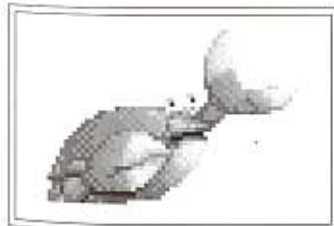


SUR LA JETEE

Faites une petite promenade le long de la jetée et essayez d'utiliser les cordes pour aller jusqu'au bout (remarque: certains poteaux ont des trous au travers).



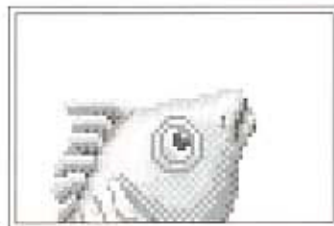
ABEILLES. Elles n'ont rien de mieux à faire que de bombarder les Cool Spots.



CRABES. Ils sont tout rouge, non pas de honte mais de rage. Ils pincent tout ce qui est cool dans les parages.



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



POISSONS. Ils crachent de l'eau.



VERS. Enlevez-les des cordes avant de grimper.



LE MUR

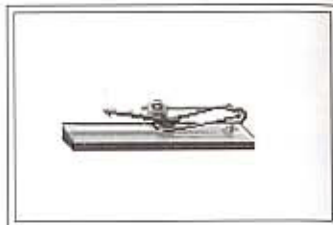
Utilisez les fils pour grimper mais ne marchez pas sur les fils barbelés, les clous et les punaises.



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 elles lui jettent des morceaux de fromage.



SOURICIÈRES. Vous pouvez les utiliser pour propulser Cool Spot en l'air, mais s'il saute du mauvais côté, CLAC!



MONDE DES JOUETS

Avec tous les joujoux psychotiques qui traînent, ce magasin de jouets n'est pas vraiment drôle. Les OVNI miniatures inclinables peuvent servir de plates-formes, mais il ne faut pas en tomber.



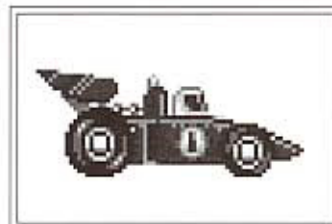
ROBOTS. Ils patrouillent sur les plates-formes et sont stupides mais coriaces.



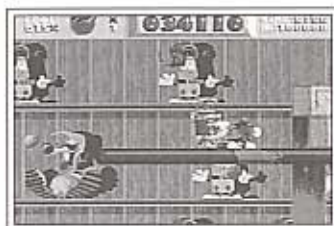
BOULES GLUANTES. Beurk. Ces horribles blobs qui rebondissent explosent en petits morceaux.



DENTIERS. Ces dentiers qui claquent infligent de terribles morsures.



VOITURES. Elles roulent le long des plates-formes.



BARBOTAGE

Utilisez 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 vous en entendez un arriver au-dessus de votre tête, attention, car ces biplans larguent des bombes.



LE TRAIN FOU

C'est parti pour un tour de train miniature. Utilisez les ballons pour aller jusqu'en haut (les OVNIS et les Bulles seront utiles).



COWBOYS. Ces brutes ont de l'eau plein leurs fusils.



CONDUCTEURS DE TRAIN. Où? Oh, là! Attention, ils lancent du charbon.



OISEAUX. Attention à ce qu'ils ne se laissent pas aller sur la tête de Cool Spot.



RAILS INFERNAX

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



MARCHE ARRIERE

Il faut absolument se tirer d'ici. Cool Spot doit traverser une autre partie du magasin de jouets, avec encore plus de robots, de dentiers, de boules gluantes, et de biplans largueurs de bombes.



RETOUR AU MUR

Non seulement, il y a encore plus d'araignées, de souris, de souricières, de fils barbelés, de clous et de punaises, mais en plus, il y a des étincelles électriques qui rebondissent et vont sûrement vous donner un choc.



DOCK & ROLL

Oh non, plus d'abeilles, de crabes, de vers et d'huîtres... En fait, vous n'avez pas vraiment le choix!



LES ROIS DU SURF

Accrochez-vous, c'est presque fini.

JEU BONUS

Cela se passe dans une bouteille de limonade pleine de Jetons Cool, et de Bulles Sauteuses et Visqueuses. Utilisez les Bulles pour aider Cool Spot à ramasser les Jetons Cool, et surtout à atteindre le haut de la bouteille... où vous trouverez une Lettre Cool du mot „VIRGIN“. Prenez cette lettre et dépêchez-vous! (Il y a une limite de temps.)



Le Jeu Bonus

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 vous avez une Lettre Cool et que vous perdez tous vos personnages Cool Spot, vous ne recommencerez pas à partir du premier niveau. Vous continuerez au niveau où vous avez perdu votre dernier personnage Cool Spot. Cependant, votre score sera remis à zéro. Attention! Il y a des bombes dans certains Jeux Bonus.

OBJETS COOL

Les objets suivants apparaissent dans tous les niveaux. Tous les Objets Cool sont utiles, alors ramassez-les quand vous en trouvez.



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. Vous n'en trouverez pas beaucoup, mais quand vous en voyez un, prenez-le.



VERRE 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. 30 ou 60 secondes supplémentaires peuvent faire la différence entre la réussite et l'échec.

1UP

1-UP. Ils sont généralement cachés derrière certaines parties du paysage. Vous obtenez un personnage Cool Spot supplémentaire si vous découvrez un jeton 1-Up.

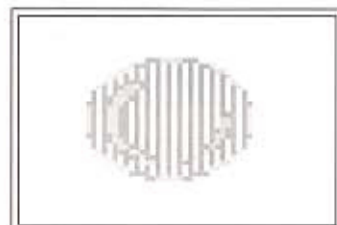


PAYSAGE SPECIAL ET SPACIEUX

Cool Spot peut courir et sauter. Il peut même sauter „à travers“ certaines parties du paysage. Parfois, des éléments spéciaux apparaîtront dans le paysage. Essayez 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. Vous pouvez alors contrôler le déplacement de la Bulle Visqueuse comme vous contrôleriez 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.

CONSEILS DE JEU COOL

Cool Spot peut utiliser son Tir Spot dans presque toutes les directions. Faites tourner le joystick dans le sens des aiguilles d'une montre ou le sens inverse et appuyez continuellement sur le bouton feu aussi vite que possible. Avec un peu d'entraînement, vous deviendrez vite un pro.

Les Tirs Spot ricochent sur les coquilles de bernard-l'ermite... ils atteindront peut-être une libellule.

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 dans 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 vous voulez obtenir de bons scores, ramassez tout, tirez sur tout, et ne vous préoccupez pas du temps.

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

UN CHALLENGE COOL

Alors comme ça, vous avez réussi à terminer Cool Spot aux trois niveaux de difficulté. Bien joué. Maintenant, essayez le challenge suivant, pour nous prouver que vous êtes vraiment super cool!

Si vous ramassez les six Lettres Cool et que vous terminez ensuite Cool Spot au niveau difficile sans perdre une seule fois tous les personnages Cool Spot, vous aurez droit à une fin secrète et spéciale!

Notes

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



Virgin Interactive Entertainment presenta:



Diseño original: Virgin Interactive Entertainment Inc

Conversión para el Amiga: John Twiddy, Jaguar

Director del software en UK: Jon Norledge

Director del proyecto: John Roberts

Control de calidad: James Dillon

Coordinador de diseño y material gráfico: Matthew Walker

Copia del manual: G Penn

Definición del diseño del manual:

Producción: Catherine Spratt & Robert Mc Grath

AVISO DE COPYRIGHT

El programa de ordenador, junto con sus materiales y documentación, está protegido por las leyes nacionales e internacionales sobre copyright. Se prohíbe el almacenamiento de dicho programa, así como de los materiales y la documentación con él relacionados, en un sistema de recuperación de datos, y su reproducción, traducción, copia, alquiler, préstamo, transmisión y exhibición pública sin la autorización expresa y por escrito de Virgin Interactive Entertainment Ltd. Los derechos de autor y propiedad están reservados a nivel internacional. Este programa, junto con sus materiales y documentación, se vende según las tarifas y condiciones de venta acordadas por Virgin Interactive Entertainment Ltd, de las que se pueden solicitar copias.

Virgin Interactive Entertainment Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. Servicio de atención al cliente/Ayuda técnica (081) 964-8242.



AVISO SOBRE EPILEPSIA

LEA ESTA NOTA ANTES DE JUGAR A COOL SPOT

Debido a sus condiciones particulares un porcentaje muy pequeño de individuos podría sufrir ataques de epilepsia o episodios de 'pequeño mal' al exponerse a ciertas clases de luz o destellos, incluidos los que emiten las pantallas de televisión, al utilizar un video juego. Tome las siguientes precauciones para minimizar los riesgos:

Antes de usar

- Si usted o algún miembro de su familia sufre de epilepsia o ha experimentado episodios de 'pequeño mal' o ausencias al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese al menos a 2,5 m del monitor o de la pantalla del televisor.
- Si está cansado o no ha dormido lo suficiente, descanse y no comience a jugar hasta que se haya recuperado.
- Asegúrese de que la habitación en la que juega está bien iluminada.
- Utilice un monitor, o pantalla de televisión, lo más pequeño posible, preferentemente de 14" o menos.

Durante su uso

- Al jugar haga descansos de al menos 10 minutos cada hora.
- Los padres deben supervisar el empleo que sus hijos hacen de los

video juegos. Si al utilizar un video juego usted, o su hijo/a, siente alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones; interrumpa INMEDIATAMENTE el juego y consulte a un médico.

BIENVENIDO!

Bienvenido a Cool Spot. Este manual ha sido escrito para garantizar que le sacas el mayor partido a este producto de primera. Si por cualquier motivo el programa o la documentación no fueran de tu agrado, no dudes en escribirnos detallando las razones. Nos será de utilidad para intentar no cometer los mismos fallos en el futuro. Las preguntas, opiniones y quejas se deben enviar a:

CUSTOMER SERVICES,

Virgin Interactive Entertainment, 33BA Ladbroke Grove, London W10 5AH.

PRECAUCION

Los disquettes son medios magnéticos, exactamente igual que las cintas de cassette. No los expongas a rayos-x o a campos magnéticos, de lo contrario los datos que contienen quedarán destruidos. No intentes hacer una copia de seguridad de dichos datos, pues se podrían destruir en el proceso.



CONTENIDOS

CONTENIDO DE LA CAJA.....	76
PARA CARGAR COOL SPOT.....	76
EN CASO DE AVERIA.....	77
LA PANTALLA DEL TITULO.....	77
LA PANTALLA DE OPCIONES.....	78
LO QUE PUEDES VER	
DURANTE EL JUEGO.....	79
PARA CONTROLAR A COOL SPOT.....	81
LA PANTALLA DE BONOS COOL.....	83
LOS NIVELES DE COOL.....	83
EL JUEGO DE BONOS.....	91
LOS COLECCIONABLES COOL.....	91
EL ESPACIOSO ESCENARIO	
ESPECIAL.....	93
CONSEJOS SOBRE COMO	
JUGAR A COOL.....	94
UN DESAFIO COOL.....	95

LA PANTALLA DE OPCIONES

Cuando seleccionas **OPTIONS (OPCIONES)** en la pantalla del título, aparecen cinco nuevas opciones (Fig. 3).



Fig 3: la pantalla de opciones

- Empuja el joystick hacia delante o hacia atrás para mover la mano Cool entre las opciones.
- Pulsa el botón de disparo para seleccionar la opción destacada.

DIFICULTAD: Macho, la vida es un juego de números, y estos tres niveles de dificultad lo confirman. Puedes elegir entre **„EASY“ (FÁCIL)**, **NORMAL (NORMAL)** y **DIFFICULT (DIFÍCIL)** para alterar el número de personajes Cool Spot con los que empezarás el juego, el número de puntos Cool que necesitas recoger para completar un nivel, los puntos Cool que necesitas para clasificarte para el juego de bonos, y los puntos que debes marcar para ganar un personaje Cool Spot extra. Con el ajuste de **„DIFFICULTY“ (DIFICULTAD)** también se

determina el número y la clase de personajes Anticool que te encontrarás en un nivel, y la posibilidad de que cuando se elimina a un personaje Anticool del juego, éste deje detrás de sí un refrescante vaso Cool (ver **APENDICE DOS: COLECCIONABLES COOL** en la página 91).

LA MUSICA ESTA : ACTIVADA (ON) Selecciona la posición **OFF (DESACTIVADA)** si no quieres escucharla, aunque no podemos imaginarnos qué razones puedes tener para ello. Tommy, el músico, llorará si se entera, y la verdad es que no nos extraña.

LOS EFECTOS DE SONIDO ESTAN: ACTIVADOS (ON). Selecciona **OFF (DESACTIVADOS)** si no quieres oír ningún ruido, aunque esto no es muy acertado porque, por así decirlo, te alertan de lo que puede haber a la vuelta de la esquina.

CONTROL: Selecciona **JOYSTICK** o **JOYPAD**. Con un Joypad puedes saltar dándole a uno de los botones, lo que te dará más control sobre Spot.

SALIDA (EXIT): Selecciónala para volver a la pantalla del título.

¡SE BUSCA HEROE!

Fue un trozo de papel lo que llamó la atención de Cool Spot y le alertó de la situación. Antes de que emprendas el nivel uno se te mostrará este papel.



LO QUE PUEDES VER DURANTE EL JUEGO

Antes de que Cool Spot inicie su gesta se te mostrará el número de refrescantes puntos Cool que tienes que reunir para que Cool Spot consiga el poder de los disparos Cool. Dicho número (30, 60 ó 90) depende del nivel de **DIFICULTAD** que hayas seleccionado (**FÁCIL**, **NORMAL** o **DIFÍCIL**). Si reúnes 75,85 ó 99 puntos Cool (dependiendo del nivel de **DIFICULTAD** seleccionado) tendrás derecho a participar en el juego de bonos (consulta **JUEGO DE BONOS** en la pag. 91).

La acción transcurre en la zona de juego que ocupa la mejor parte de la pantalla. El panel de situación que hay en la parte superior de la misma te muestra todo lo que necesitas saber sobre el desarrollo del juego.



¡UN VIAJE COMPLETAMENTE FALSO!

Han raptado a los colegas guay de Cool Spot (todos se llaman Spot) y los han encerrado en jaulas. Nadie sabe quién es el responsable de esta sucia maniobra, pero una cosa es segura: los disparos Spot de Cool Spot no tienen la energía suficiente para reventar las cerraduras. Lo que de verdad necesita son refrescantes disparos Cool, y el único modo de conseguirlos es metiéndose en la boca del lobo y recogiendo los suficientes puntos Cool.

Ayuda a Cool Spot a descubrir los personajes Anticool (con uno o dos disparos Spot te harás cargo de ellos), y a recoger los contadores Cool para los puntos Cool. Pero podrás recoger los suficientes puntos para clasificarte para el burbujeante juego de bonos?

CONTENIDO DE LA CAJA

En esta caja, junto con el manual, debe haber tres (3) disquettes del programa de Cool Spot. Se recomienda proteger los disquettes contra la escritura moviendo hacia "arriba" la lengüeta negra de plástico que hay en la esquina de cada disco, de modo que quede un "agujero".

PARA CARGAR COOL SPOT

Nota: Cool Spot es para un solo jugador.

- Ajusta el ordenador como se describe en el manual de instrucciones. Conecta tu joystick en la toma „2 JOYSTICK“. Cool Spot admite algunos joypads de nueve clavijas (para más información, llama a nuestro servicio de atención al cliente al 081 964 8242). Si quieres utilizar uno de éstos, insértalo en la toma „2 JOYSTICK“ y selecciona JOYPAD en OPCIONES (OPTIONS).
- Si tu ordenador está encendido, apágalo. Espera al menos treinta segundos antes de volverlo a encender, se eliminarán los virus que pudiera haber, y el riesgo de infección y destrucción de los discos de Cool Spot será menor.
- Inserta el disco 1 de Cool Spot en la unidad de disco interna del ordenador (DFO:). El programa se cargará y ejecutará de forma automática. Inserta el disco 2 ó 3 cuando el ordenador te dé la señal para hacerlo. Si tienes una segunda o tercera unidad de disco, inserta los discos de Cool Spot para no tener que andar intercambiando tanto.



- Cuando veas la pantalla del título es que Cool Spot ha quedado cargado.



La pantalla del título

NOTA A AQUELLOS QUE POSEAN UN AMIGA CON DISCO DURO Cool Spot no se puede instalar en una unidad para disco duro.

EN CASO DE AVERIA

En el caso poco probable de que Cool Spot no se cargue, apaga el ordenador y desconecta cualquier periférico externo como pueda ser la impresora, aunque debes dejar el monitor o la televisión conectada, antes de repetir el procedimiento de carga.

Si Cool Spot sigue sin cargarse, mete el disco defectuoso sin la caja, junto con tu nombre y dirección, en una bolsa o sobre acolchados del tamaño adecuado. Para ayudar a nuestro departamento de averías, proporciona tantos detalles como puedas acerca de la configuración de tu equipo, sin olvidar los dispositivos de expansión de memoria RAM.

Envía el paquete a :

THE RETURNS DEPARTMENT,
Virgin Interactive Entertainment,
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH.

Virgin Interactive Entertainment se esforzará por reemplazar el disco defectuoso por otro nuevo en el plazo de 28 días a partir de la fecha en que sea recibido.

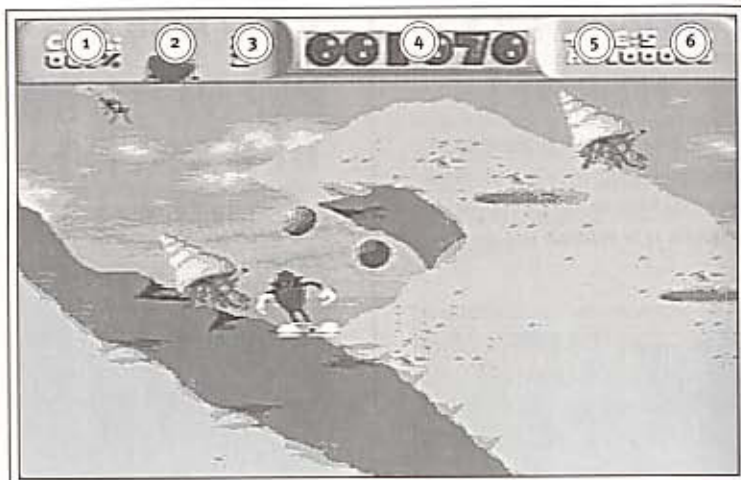
LA PANTALLA DEL TÍTULO

Después de que aparezcan los rótulos de Virgin, se mostrará la pantalla del título de Cool Spot. Hay dos opciones: START GAME (EMPEZAR EL JUEGO) y OPTIONS (OPCIONES). Con la refrescante mano Cool se señala la opción que se va a seleccionar.

- Para saltarte los rótulos pulsa el botón de disparo.
- Para mover la mano Cool entre las opciones, empuja el joystick hacia delante o hacia atrás.
- Para seleccionar la opción pulsa el botón de disparo.

Si no se utiliza el joystick en un plazo de unos 30 segundos, aparecerá una demostración de Cool Spot en acción.

- Para salir de la demostración y volver a la pantalla de OPCIONES pulsa el botón de disparo.



- 1 - LOS PUNTOS COOL
- 2 - LA SALUD DE COOL SPOT
- 3 - LOS PERSONAJES COOL SPOT RESTANTES
- 4 - TU PUNTUACION
- 5 - EL TIEMPO RESTANTE
- 6 - LA PUNTUACION RECORD

LOS PUNTOS COOL. Cada ficha Cool que recojas aumentará los puntos Cool de Cool Spot en un porcentaje simple. Si reúnes un 100% obtendrás un personaje Cool Spot extra y 10.000 puntos de bonificación.

LA SALUD DE COOL SPOT. Está representada por un punto (Spot). Si Cool Spot se topa con un personaje Anticool, su salud se resiente un poco y el punto que hay en el panel de situación se pela un poco. Cuando toda la salud de

Cool Spot ha sido consumida, el punto se desprende de la pantalla y quiere decir que has perdido un personaje Cool Spot.

LOS PERSONAJES COOL SPOT RESTANTES. Cuando ya no queda ningún personaje Cool Spot, el juego se termina. Empiezas con 5, 4 ó 3 personajes Cool Spot, dependiendo del nivel de DIFICULTAD seleccionado. Hay tres maneras de conseguir personajes extra: reuniendo 100 puntos Cool o los vales 1-UP que hay escondidos, o marcando 50.000, 75.000 o 100.000 puntos, dependiendo del nivel de DIFICULTAD seleccionado.

TU PUNTUACION. Para conseguir puntos tienes que eliminar del juego a los personajes Anticool y adquirir coleccionables Cool (consulta el APEN-



DICE DOS: COLECCIONABLES COOL en la pag. ??). ¡Haz tu sueño realidad! ¡Lucha por ese récord! ¡Gana! ¡Sé el mejor! Pero por encima de todo...sé tan guay como un Cool Spot.

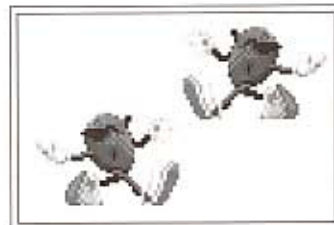
EL TIEMPO RESTANTE. Pues sí, es verdad que no dispones de todo el tiempo del mundo para deambular por un nivel. Cuando el tiempo se esté acabando se oye una campanilla cuyo tintineo se va haciendo más y más rápido hasta que el tiempo se acaba por completo. En ese momento perderás un personaje Cool Spot.

Si te queda algún personaje Cool Spot podrás reanudar el juego desde el principio del nivel o desde el último palo de bandera de reinicio que hayas tocado (consulta el APENDICE TRES: EL ESPACIOSO ESCENARIO ESPECIAL en la pag. 93). Ten en cuenta que puedes aumentar el tiempo del que dispones recogiendo cronógrafos (consulta el APENDICE DOS: COLECCIONABLES COOL en la pag. 91).

LA PUNTUACION RECORD. Cuando cargaste Cool Spot el récord estaba en 100.000 puntos. Tú puedes batirlo. Recuerda que cuando apagues el Amiga tu récord se perderá.

LA MANO COOL. Una mano Cool siempre apunta en la dirección de la jaula. Si divisas la jaula antes de tener los necesarios disparos Cool verás que la mano Cool te indica la dirección de vuelta al nivel. Vuelve y reúne los suficientes puntos Cool.

PARA CONTROLAR A COOL SPOT



- Empuja el joystick hacia la izquierda o hacia la derecha para mover a Cool Spot en esas direcciones, tanto si está sobre el suelo como en el aire. Recuerda que cuando sostienes el joystick inclinado hacia la izquierda o la derecha, Cool Spot acaba corriendo por suelo firme.



- Empuja el joystick hacia ti cuando Cool Spot esté sobre suelo firme para hacer que mire en esa dirección. La imagen de la pantalla se moverá un poco para que puedas ver qué es lo que hay debajo.



- Empuja el joystick hacia ti o hacia delante cuando Cool Spot esté colgado de una cuerda de cualquier tipo para que suba o baje por ella.



- Empuja el joystick en cualquier dirección, en el momento que quieras y luego pulsa el botón de disparo para que Cool Spot ataque con disparos Spot.



- Empuja el joystick hacia adelante para que Cool Spot salte hacia arriba, tanto si está colgado de una cuerda de cualquier tipo, como si está en suelo firme. Ten en cuenta

que cuanto más tiempo mantengas el joystick inclinado hacia delante, más alto saltará Cool Spot. Si estás utilizando un joypad, pulsa el botón apropiado para saltar.



- Empuja el joystick hacia delante y hacia la izquierda o la derecha para que Cool Spot dé un salto mortal en esas direcciones. Si estás utilizando un joypad, pulsa el botón apropiado y luego la parte izquierda o derecha.

¡ALTO!

Puede que desees detener el juego por un momento, en cuyo caso...

- Pulsa la tecla P durante el juego para detener la acción. En la pantalla aparecerá un mensaje diciéndote que el juego esté detenido.
- Pulsa la tecla P para reanudar el juego cuando la acción esté detenida.

LA PANTALLA DE BONOS COOL

Así que lo conseguiste, completaste un nivel, ¡guay! Cuando hayan terminado las celebraciones se te dará un bono de tiempo por el tiempo que te quede y bonos Cool por el número de puntos Cool que hayas reunido a lo largo del nivel.

¡Mira! ¡Un Cool Spot rondando por ahí, colgado de un globo! El balón sube a medida que recibes más puntos de bonos. Cuantos más puntos de bonos ganes, más alto subirá el globo. Si el globo lleva a Cool Spot hasta arriba, donde hay un vale 1-UP, la recoge y tú consigues un personaje Cool Spot extra con el que jugar.

LOS NIVELES DE COOL

La gesta de Cool Spot le lleva a lo largo de 11 niveles en donde se le somete a pruebas cada vez más duras. Antes de cada nivel se te mostrará un poste indicador. Ten en cuenta que algunos personajes Anticool son más duros de pelar que otros y puede que necesites más de un disparo Spot para eliminarlos del juego.



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 agujeros disparadores.



CANGREJOS Se esconden en agujeros hechos en la arena y se asoman de vez en cuando para „estirar las pinzas“.



CANGREJOS ERMITAÑOS Estos tímidos y pequeños mendigos 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.

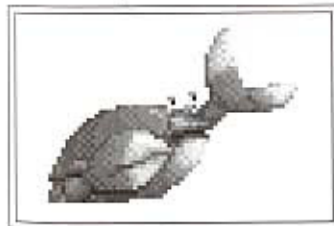


PRESION EN EL EMBARCADERO

Date un paseo por el embarcadero y saca el mayor partido de las cuerdas para pasar los postes (observa que algunos tiene agujeros)



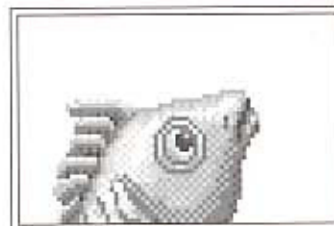
ABEJAS Es qué no tienen otra cosa mejor que hacer que lanzarse en picado contra Cool Spot?



CANGREJOS Están rojos, pero no de vergüenza sino de rabia, por eso pellizcan a todo Cool que pillen.



OSTRAS Los ruidos desagradables molestan a las ostras, por eso no abren las conchas con demasiada frecuencia, pero cuando lo hagan, que se enteren de lo que es bueno con un disparo Spot.



PECES Escupen agua.



GUSANOS Quítalos de las cuerdas antes de trepar por ellas.



EN LA PARED

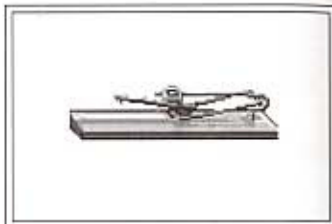
Utiliza la alambrada para subir, pero no camines por las de espino, clavos o tachuelas.



ARAÑAS Se arrastran y reptan por el techo antes de dejarse caer.



RATONES Los roedores están picados, la intrusión de Cool Spot en sus dominios no les hace ni pizca de gracia, así que le arrojan trozos de queso duro.

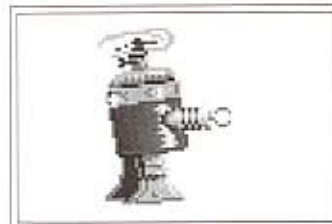


RATONERAS Puedes utilizarlas para impulsar a Cool Spot a una nueva altura, pero si salta al lado equivocado... ZAS!!



JUGUETEANDO

Con tanto juguete psicótico suelto, esta tienda de juguetes no es tan divertida. Puedes usar los pequeños ovnis de juguete como plataformas, pero no te caigas de ellos.



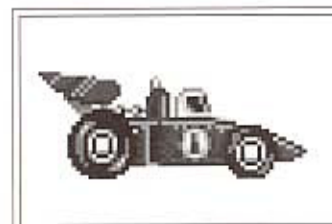
ROBOTS Patrullan las plataformas y, aunque tontorrones, son duros de pelar.



PELOTAS DE LODO ¡Puag! Estas asquerosas bolas botan y revientan en miles de pedazos.



DIENTES Aparatos de relojería castañeteantes que aunque poco ladrones, ¡son muy mordedores!



COCHES Circulan por las plataformas.



CHAPOTEANDO

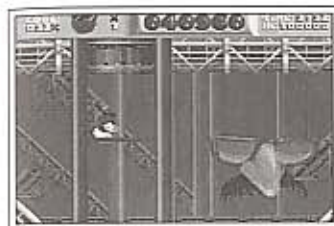
Utiliza las hojas de nenúfar, los barcos de juguete y los patos de goma para ayudar a Cool Spot a salir de la piscina de plástico llena de agua. Es una lástima que Cool Spot no sepa nadar (por eso es un surfista tan guay, no puede permitirse el lujo de caerse al agua!). Una vez fuera de la piscina, globos y cohetes de juguete suspendidos del techo sirven de plataformas. Las puntas de los cohetes no hacen daño pero son resbaladizas.



RANAS Viven sobre los nenúfares y escupen agua.



BIPLANOS Cuando oigas su zumbido sobre tu cabeza, ten cuidado, porque estos biplanos lanzan bombas.



LOCO-MOTORA.

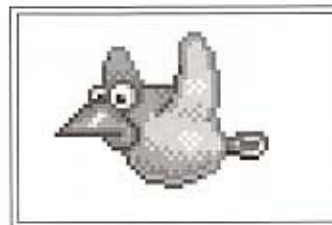
Date una vuelta „radical“ en un tren de juguete y luego utiliza los globos locos para subir hasta arriba (los ovnis y las burbujas te ayudarán).



VAQUEROS Estos chicos meten las narices en todas partes alborotando y disparando sus rifles de agua.



MAQUINISTAS Dónde? Ah, allí! Ten cuidado que arrojan carbón!



PAJAROS Procura que no suelten su carga sobre la cabeza de Cool Spot.



RAILES RADICALES

Una extraña 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 Anticool de que preocuparse.



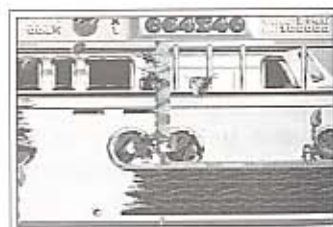
UNA TOMADURA DE PELO CON CUERDA PARA RATO

Tienes que salir de aquí aunque sea lo último que hagas. Ahora Cool Spot tiene que abrirse camino por otra parte de la tienda de juguetes, con más robots, dientes, pelotas de lodo y biplanos bombarderos.



DE VUELTA A LA PARED

Ahora no sólo hay arañas, ratones, ratoneras, alambradas de espinos, clavos y tachuelas contra los que enfrentarse, sino que también hay chispas eléctricas que rebotan y sin duda te dan un calambrazo.



DOCK & ROLL

¡Oh, no! ¡Más abejas, cangrejos, gusanos y ostras?... ¡Me temo que sí!



PATRULLA DE SURF

Aguanta ahí, el final está a la vista.

EL JUEGO DE BONOS

Tiene lugar en una botella de gaseosa llena de fichas Cool, y burbujas viscosas y saltarinas. Utiliza las burbujas para ayudar a Cool Spot a recoger las fichas Cool, pero sobre todo, para subir a la punta de la botella...donde encontrará una letra Cool de la palabra 'VIRGIN'. Hazte con esa letra Cool y... ¡date prisa! Recuerda que tienes un límite de tiempo.



El juego de bonos

Cuando se acabe el juego de bonos, Cool Spot recibirá un bono Cool por el número de puntos Cool que haya reunido. Luego se guardará la letra Cool. Si tienes una letra Cool guardada y pierdes todos tus personajes Cool Spot, no tienes que empezar desde el primer nivel, sino que puedes continuar desde el nivel en el que perdiste tu último personaje. Pero ten en cuenta que tu marcador se pone a cero y ten cuidado, algunos juegos de bonos incluyen bombas!

COLECCIONABLES COOL

Los siguientes artículos se pueden encontrar en todos los niveles. Todos los coleccionables Cool son muy útiles, así que recógelos cuando los veas.



FICHAS COOL. Cada disco giratorio rojo como éste vale un punto Cool que viene expresado 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!



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



CRONOGRIFO. Tan sólo 30 ó 60 segundos podrían suponer la diferencia entre el éxito o el fracaso.



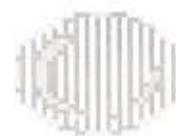
1-UP. Suelen estar escondidos detrás de elementos del escenario. Si descubres un vale 1-Up consigues un personaje Cool Spot extra.

EL ESPACIOSO ESCENARIO ESPECIAL

Cool Spot puede correr y brincar por el escenario, incluso puede saltar a través de algunos de sus elementos. A veces te encontrarás con el siguiente escenario especial. Se trata de un escenario extremadamente útil, así que sácale el mayor partido posible.



GLOBOS. Algunos de ellos se limitan a estar suspendidos en el aire, otros flotan por ahí, pero todos son útiles. Cool Spot agarrará la cuerda de un globo cuando salte cerca de él. Mientras está colgado puede atacar con disparos Spot. Cool Spot soltará la cuerda del globo cuando salte hacia la izquierda o la derecha, o cuando le dé un personaje Anticool o le alcancen 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 ÚTIL.



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, mientras flota hacia arriba, justo como controlarías a Cool Spot. Observa que después de unos segundos Cool Spot luchará para liberarse 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 se tiene presente la posición de Cool Spot en el nivel. Si ahora Cool Spot perdiera toda su energía no regresaría al comienzo del nivel, ¡se situaría en el último palo de bandera de reinicio que tocó!

CONSEJOS SOBRE COMO JUGAR A COOL

Cool puede apuntar sus disparos Spot en cualquier dirección. Gira el joystick en el sentido de las agujas del reloj o en sentido contrario y no dejes de pulsar el botón de disparo tan rápidamente como puedas. Y recuerda: la práctica hace la perfección.

Los disparos Spot rebotan en las conchas de los cangrejos ermitaños...y a lo mejor van a dar a una libélula.

Normalmente los saltos pequeños son muy útiles a la hora de saltar de una cuerda a otra, pero desde luego, no hay nada mejor cuando se trata de lanzar disparos Spot a una ostra abierta.

En el juego de bonos, intenta saltar hacia las burbujas saltarinas desde abajo ya que Cool Spot volará un poquito más alto. Si Cool Spot salta de una burbuja viscosa a una saltarina que está más arriba subirá muy alto.

Cool Spot no puede caminar por la mayoría de las paredes, pero puede disparar a través de ellas. Aprovecha esta ventaja para eliminar al personaje Anticool 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 permitas que Cool Spot se quede mucho rato sobre los pequeños ovnis de juguete porque acabarán por tirarle.

UN DESAFIO COOL

¡Así que conseguiste completar Cool Spot en los tres niveles de dificultad! ¡Bravo! Ahora intenta superar este desafío y prueba lo súper Cool que eres:

Si puedes hacerte con las seis letras Cool y completar Cool Spot en el nivel de dificultad 'difícil' sin perder todos tus personajes Cool Spot, podrás ver un final secreto especial!

Notes

Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd se reserva el derecho a mejorar el producto descrito en este manual en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Games no garantiza de forma explícita o implícita ni la calidad de este manual, ni su comerciabilidad y conveniencia para cualquier fin específico.



La Virgin Interactive
Entertainment Presenta



Disegno Originale Virgin Interactive Entertainment Inc
Conversione Amiga John Twiddy, Jaguar
Direttore del Software GB Jon Norledge
Direttore del progetto John Roberts
Controllo di qualità James Dillon
Coordinatore Grafica e Design Matthew Walker
Presente manuale G Penn
Definizione Design manuale
Produzione Catherine Spratt & Robert Mc Grath

DIRITTI D'AUTORE

Questo programma, i relativi materiali e la documentazione sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto della Virgin Interactive Entertainment Ltd, sono strettamente proibiti: la memorizzazione del programma e dei relativi materiali e della documentazione in un sistema di recupero, la riproduzione, la traduzione, l'imitazione, il prestito, la diffusione e l'esibizione pubblica. Tutti i diritti dell'autore e del proprietario sono riservati in tutto il mondo. Questo programma e i relativi materiali e la documentazione sono venduti secondo i termini e le condizioni di vendita della Virgin Interactive Entertainment Ltd, le cui copie sono disponibili su richiesta.

Virgin Interactive Entertainment Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Inghilterra.
Servizio Clienti/Assistenza tecnica (081) 964-8242.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA: PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI GIOCARE COOL SPOT

Un'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. 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 il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei videogiochi riposare 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.

BENVENUTO! Benvenuto a Cool Spot.

Questo manuale è stato ideato per assicurare che tu possa sfruttare al meglio questo prodotto. Se non sarai soddisfatto del programma o della documentazione acclusa, non esitare a scriverci le ragioni della tua insoddisfazione.

Questo ci aiuterà ad evitare di ripetere simili errori in futuro. Opinioni e lamenti dovranno essere spedite a

CUSTOMER SERVICES, Virgin Interactive Entertainment, 33BA Ladbroke Grove, London W20 5AH, Inghilterra.

ATTENZIONE! I dischetti, come le cassette, sono oggetti magnetici. Non esporre i dischetti a raggi x o ad intensi campi magnetici, perché i dati che vi sono contenuti verranno cancellati. Non tentare di fare una copia di questi dati perché potrebbero venire distrutti nel corso di questo procedimento.

INDICE

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE.....	100
COME CARICARE COOL SPOT	100
PROBLEMI DI CARICAMENTO.....	101
LA VIDEATA DI TESTA	101
LA VIDEATA DELLE OPZIONI	102
CHE COSA VEDRAI NEL CORSO DEL GIOCO.....	103
COME CONTROLLARE COOL SPOT.....	105
LA VIDEATA DEI BONUS COOL	107
LIVELLI DI COOL	107
IL GIOCO DEI BONUS.....	115
OGGETTI COOL	115
PAESAGGIO SPECIALE E SPAZIOSO	117
CONSIGLI COOL PER IL GIOCO	118
UNA SFIDA COOL	119

UN VIAGGIO COMPLETAMENTE SIMULATO!

Gli Amici Cool di Cool Spot (che vengono tutti chiamati Spot), sono stati rapiti e rinchiusi in delle gabbie. Nessuno sa chi è stato, ma una cosa è certa: i Tiri Spot di 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.

Aiuta Cool Spot a sbarazzarsi dei Personaggi Non-Cool (uno o due Tiri Cool dovrebbero sistemarli) e raccogli i Gettoni Cool per i Punti Cool. Ma riuscirai a raccogliere abbastanza Punti Cool per poter giocare il frizzante Gioco dei Bonus?

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

All'interno della confezione, assieme a questo manuale, dovresti trovare tre (3) dischetti di programma di Cool Spot. Ti consigliamo di mantenere questi dischetti "protetti contro la scrittura", posizionando la linguetta di plastica nera nell'angolo di ciascun disco verso l'alto, in modo da creare un "buco".

COME CARICARE COOL SPOT

Ricorda che Cool Spot è solo per uno giocatore.

- Allestisci il computer seguendo le istruzioni del manuale. Collega il joystick nella porta 'JOYSTICK 2'. Cool Spot supporta alcuni tipi di pulsantiere a nove pulsanti (telefona al nostro Servizio Clienti allo 081 964 8242 per ulteriori informazioni). Se desideri utilizzare uno di queste, inseriscila nella porta 'JOYSTICK 2' e seleziona JOYPAD (PULSANTIERA) su OPTIONS (OPZIONI).
- Se il computer è acceso, spegnilo. Prima di accenderlo di nuovo, aspetta almeno trenta secondi. Questo eliminerà gli eventuali virus che potrebbero essere presenti riducendo così al minimo il rischio di infezione e di possibile distruzione dei dischetti di Cool Spot.
- Inserisci il Dischetto 1 di Cool Spot nell'unità a disco interna del computer (Df0:). Il programma si caricherà e girerà automaticamente. Al sollecito, inserisci il Dischetto 2 o 3 di Cool Spot. Se possiedi una seconda o terza unità a disco, inserisci i dischetti di Cool Spot per evitare di dover cambiare i dischetti.



- Cool Spot si sarà caricato quando vedrai la videata di testa.



La Videata di testa

AVVERTENZA PER COLORO CHE POSSIEDONO UN DISCO FISSO AMIGA

Cool Spot non può essere installato su un'unità a disco fisso.

PROBLEMI DI CARICAMENTO

Se Cool Spot non si carica, spegni il computer e prima di ripetere la procedura di caricamento, stacca tutte le periferiche estranee, come ad esempio la stampante (lascia invece il monitor o la televisione).

Se Cool Spot non si carica, metti il disco difettoso (senza la confezione) in una busta imbottita con il tuo nome ed indirizzo. Per aiutare il nostro dipartimento di ricerca e di riparazione guasti, ti preghiamo di fornirci il maggior numero di dettagli possibili riguardo alla configurazione delle tue apparecchiature (senza dimenticare gli apparecchi di espansione RAM).

Manda il pacco a: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Inghilterra. La Virgin Interactive Entertainment cercherà di sostituire il dischetto difettoso entro 28 giorni dalla data di ricevimento.

LA VIDEATA DI TESTA

Dopo che sono stati mostrati i titoli della Virgin Games, ti verrà mostrata la Videata di Testa di Cool Spot con due opzioni: 'START GAME' (INIZIARE GIOCO) e 'OPTIONS' (OPZIONI). La Mano Cool indica l'opzione che verrà selezionata.

- Premi il pulsante del fuoco per saltare i Titoli.
- Premi il joystick in su o in giù per muovere la Mano Cool tra le opzioni.
- Premi il pulsante del fuoco per selezionare l'opzione.

Ricorda che se il joystick non viene premuto per circa 30 secondi, ti verrà mostrata una dimostrazione di Cool Spot in azione.

- Premi il pulsante del fuoco per abbandonare la dimostrazione e ritornare sulla Videata delle OPZIONI.

LA VIDEATA DELLE OPZIONI

Quando selezionerai 'OPTIONS' (OPZIONI) sulla Videata di Testa ti verranno presentate cinque nuove opzioni (Fig 3).



Fig 3: La Videata delle Opzioni

- Premi il joystick in su o in giù per muovere la Mano Cool tra le opzioni.
- Premi il pulsante del fuoco per selezionare l'opzione evidenziata.

DIFFICULTY: NORMAL (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: NORMALE) Ci sono tre livelli di difficoltà. Puoi scegliere tra 'EASY' (FACILE), 'NORMAL' (NORMALE) e 'DIFFICULT' (DIFFICILE) per determinare: il numero di personaggi di Cool Spot con cui cominciare il gioco, il numero di Punti Cool che devi raccogliere per completare un livello, il numero di Punti Cool necessari per qualificarti per il Gioco dei bonus o il numero di punti che devi segnare per guadagnare un personaggio Cool Spot extra. Il livello di DIFFICOLTÀ 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 Bicchierino Cool (vedi APPENDICE DUE: OGGETTI COOL a pagina 115).

MUSIC IS: ON (MUSICA: ATTIVATA) Seleziona „OFF“ (DISATTIVATA) 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 può biasimarlo?

SOUND FX ARE: ON (EFFETTI SONORI: ATTIVATI) Seleziona „OFF“ (DISATTIVATI) se non vuoi sentire niente. Comunque questa non è una mossa saggia, poiché i rumori ti aiutano a capire che cosa troverai dietro l'angolo; tanto per essere chiari.

COMANDO: Seleziona JOYSTICK o JOYPAD (PULSANTIERA). La pulsantiera ti permette di passare velocemente da un pulsante all'altro fornendoti un maggiore controllo di Spot.

EXIT (USCITA) Seleziona questa opzione per ritornare alla Videata di Testa.

CERCASI EROE!

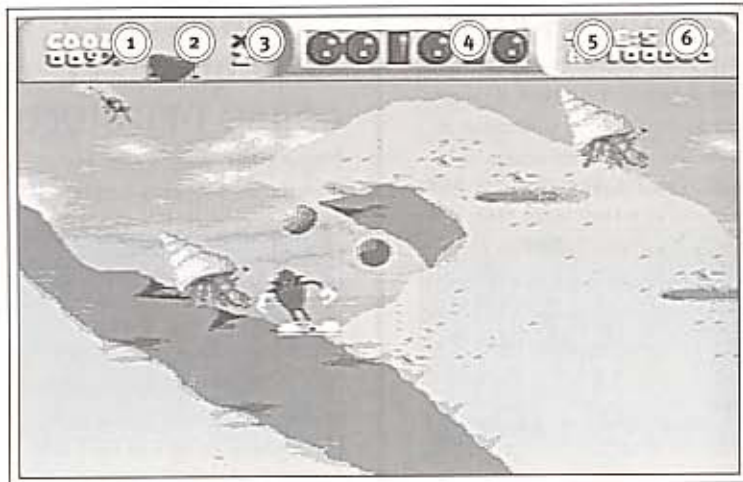
Fu un pezzo di carta che catturò l'attenzione di Cool Spot e lo mise al corrente della situazione. Prima di affrontare il Livello Uno per la prima volta, ti verrà mostrato quel pezzo di carta.



CHE COSA VEDRAI NEL CORSO DEL GIOCO

Prima che l'avventura 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 raccogliere (30, 60 o 90) dipende dal livello di DIFFICOLTÀ (FACILE, NORMALE o DIFFICILE). Potrai giocare il Gioco dei Bonus (vedi GIOCO DEI BONUS a pagina 115) se raccoglierai 75, 85 o 99 Punti Cool, a seconda del LIVELLO DI DIFFICOLTÀ.

Tutta l'azione si svolge nel campo di Gioco, che occupa la maggior parte della videata. Il Pannello Stato sulla parte della videata mostra tutto quello che devi sapere per giocare.



1. PUNTI COOL
2. SALUTE DI COOL SPOT
3. PERSONAGGI COOL SPOT RIMASTI
4. IL TUO PUNTEGGIO
5. TEMPO RIMASTO
6. I RECORD

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 si stacca dal Pannello Stato. Quando Cool Spot non ha più dei punti di salute, lo Spot cadrà e tu perderai un personaggio.

PERSONAGGI COOL SPOT RIMASTI

Quando i personaggi Cool Spot sono finiti il Gioco terminerà. Cominci con 5, 4 o 3 personaggi Cool Spot a seconda del grado di DIFFICOLTÀ. Ci sono tre modi per guadagnare personaggi Cool Spot Extra: raccogli 100 punti Cool o i gettoni 1-Up nascosti, oppure segna 50.000, 75.000 o 100.000 punti, a seconda del livello di DIFFICOLTÀ.

IL TUO PUNTEGGIO Segni punti eliminando i Personaggi Non-Cool dal gioco e raccogliendo Oggetti Cool (vedi APPENDICE DUE: OGGETTI COOL a pagina 115). Puoi sempre sognare...cerca di raggiungere il punteggio migliore...di vincere...di essere il migliore...e soprattutto...rimani cool!

TEMPO RIMASTO Esatto, non hai tempo per gironzolare per il livello. Quando il

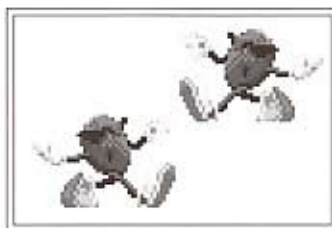
tempo sta per finire sentirai un motivo musicale. Questo motivo diventerà sempre più veloce fino a quando non esaurirai il tempo. In questo caso perderai un personaggio Cool Spot.

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 SUPER SPECIALE a pagina 117). Ricorda che puoi incrementare il tuo tempo limite raccogliendo Cronometri (Vedi APPENDICE DUE: OGGETTI COOL a pagina 115).

I RECORD Quando avrai caricato Cool Spot, il record sarà regolato su 100.000 punti. Puoi fare meglio. Ricorda che il tuo Record verrà cancellato quando spegnerai l'Amiga.

MANO COOL Una Mano Cool indica sempre la via verso la gabbia. Se vedi la gabbia prima di avere i Tiri Cool, vedrai una Mano Cool grande che indica verso il livello precedente. Ritorna in quel livello e raccogli abbastanza Punti Cool.

CONTROLLARE COOL SPOT



- Premi il joystick a sinistra o a destra per muovere Cool Spot in quelle direzioni, sia sulla terra ferma che per aria. Ricorda che quando terrai premuto il joystick a sinistra o a destra, Cool Spot correrà per terra.



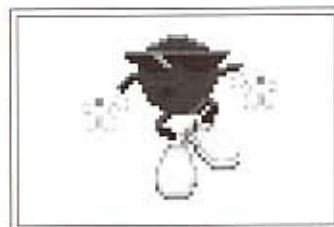
- Premi il joystick in giù quando Cool Spot si trova su una superficie solida per farlo guardare verso quella direzione. La videata si muoverà leggermente in modo da farti vedere cosa c'è sotto.



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



- Premi il joystick in una direzione e poi premi il pulsante del fuoco per far lanciare i Tiri Spot.



- Premi il joystick in su per fare saltare Cool Spot in alto, quando si trova su un tipo qualsiasi di corda o su una superficie solida. Ricorda che più a lungo tieni premuto il joystick, più

alto sarà il salto di Cool Spot. Se stai utilizzando una Pulsantiera premi il pulsante del salto.



- Premi il joystick in su e a sinistra o a destra per far fare a Cool Spot un salto mortale in quelle direzioni. Se stai utilizzando una Pulsantiera premi il pulsante appropriato e sinistra/destra.

FERMI TUTTI!

Se desideri fare una pausa...

- Premi il tasto P durante il gioco per bloccare l'azione. Sulla videata verrà indicato che il gioco è in pausa.
- Premi il tasto P 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. 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, il nostro eroe lo raccoglierà e ti verrà assegnato un personaggio Cool Spot extra.



LIVELLI DI COOL

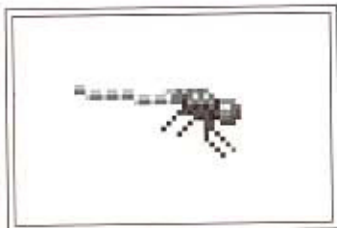
In cerca dei suoi amici, Cool Spot verrà portato in 11 livelli sempre più difficili. Prima di ogni livello verrà mostrata un'insegna (Fig 5). Nota che alcuni Personaggi Non-Cool sono più resistenti di altri e sarà necessario utilizzare più di uno Tiro Spot per eliminarli dal gioco.



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. Cerca i Palloni e alle Bolle Rimbaltine, aiuteranno 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.



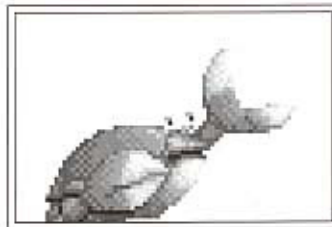
PAGURI Questi timidi piccoli furfanti si nascondono nei loro gusci. Sparategli un Tiro Spot quando sporgono le teste dalle case mobili. Ma fai attenzione: senza il guscio i Paguri non hanno più limiti.



SULLA DIGA Fa una camminata sulla diga e prova a utilizzare le corde per superare le barriere (ricorda che alcune di queste hanno dei buchi).



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



GRANCHI Non sono rossi per l'imbarazzo, ma per la rabbia, ed è per questo che pizzicano chiunque gli è accanto.



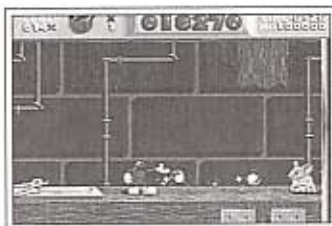
OSTRICHE Alle ostriche non piacciono i rumori ed è per questo che non aprono i loro gusci tanto spesso. Quando l'apriranno, attaccale con un Tiro Spot.



PESCI Sputano acqua.



VERMI Toglili dalle funi prima di arrampicarti.



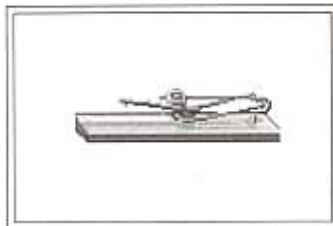
IL MURO Utilizza i fili per arrampicarti, ma non camminare sui fili spinati, i chiodi e le puntine.



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



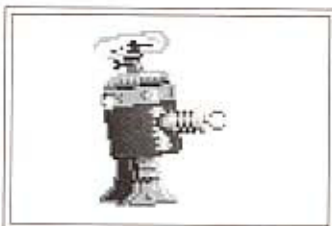
TOPI Questi piccoli roditori non sono per niente contenti di vedere Cool Spot intramettersi nel loro regno, quindi gli tirano dei pezzi di formaggio secco.



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



MONDO DEI GIOCATTOLI Con tutti questi giocattoli psicotici, questo negozio di giocattoli non è un posto molto divertente. Questi UFO giocattoli pieghevoli, possono essere utilizzati come delle piattaforme, ma non caderci sopra.



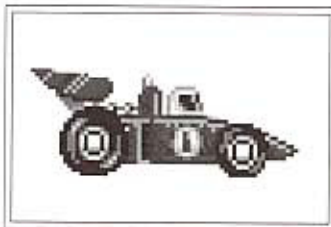
ROBOT Pattugliano le piattaforme; sono stupidi ma sono dei duri.



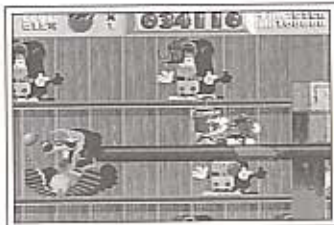
PALLE DI FANGO Puah! Queste orribili palle rimbalzanti esplodono frantumandosi in tanti pezzetti.



DENTIERE Sono dei meccanismi a molla che battono rumorosamente i denti e i loro morsi sono...da evitare!



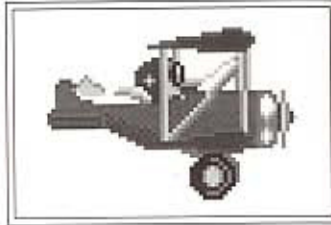
MACCHINE Corrono sulle piattaforme.



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.



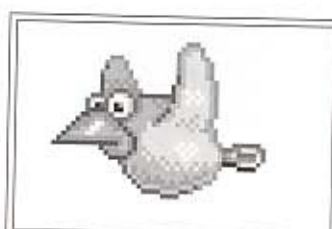
IL TRENO PAZZO Parti per un viaggio sul treno giocattolo. Usa i palloni per andare in alto (gli UFO e le Bolle in questo caso ti saranno molto utili).



COWBOY Questi ragazzacci sparano con i loro fucili ad acqua.



CONDUTTORI DEL TRENO Dove? Oh, laggiù! Stai attento, lanciano del carbone.



UCCELLI Stai attento che non lascino cadere il loro carico sulla testa di Cool Spot.



FERROVIE INFERNALI

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



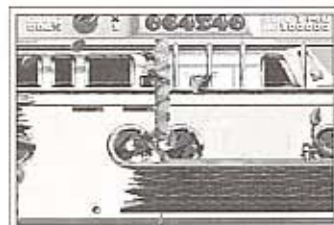
MARCIA INDIETRO

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.



SPALLE AL MURO

Non solo ci sono degli altri Ragni, Topi, Trappole per topi, Fili Spinati, Chiodi e Puntine ma, inoltre, ci sono delle Scintille Elettriche che rimbalzano provocando un sicuro shock.



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).



Il gioco dei bonus

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..

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 GETTONI COOL Sette Punti Cool in un solo disco. Non ne troverai molti, ma quando ne troverai uno non lasciarlo 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 o 60 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.

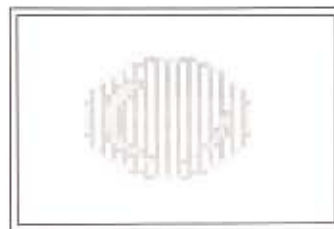


PAESAGGIO SPECIALE E SPAZIOSO

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 Rimbaltina, verrà proiettato in aria. Saltare di Bolla in Bolla è divertente e...utile.



BOLLE GELATINOSE Più piccole ma migliori delle Bolle Rimbaltine. 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 scoppiare in anticipo, devi saltare!



PENNONE DI RIAVVIO 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..

CONSIGLI COOL PER IL GIOCO

Cool Spot può utilizzare i suoi Tiri Spot in quasi tutte le direzioni. Muovi il joystick in senso orario o antiorario e premi il pulsante del fuoco il più velocemente possibile. E ricorda: sbagliando s'impara.

I Tiri Spot rimbalzano sulla conchiglia del Paguro...e potrebbero finire per colpire una libellula.

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 Rimbaltine in modo da far volare Cool Spot un po' più in alto. Se Cool Spot salta da una Bolla Gelatinosa ad una Rimbaltina 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.

UNA SFIDA COOL

Così sei riuscito a completare i tre Livelli di difficoltà di Cool Spot. Bravo. Adesso, prova ad affrontare questa nuova sfida e fai vedere quanto sei super cool!

Se riuscirai a raccogliere tutte le sei Lettere Cool e a completare il Livello di difficoltà DIFFICULT (DIFFICILE) senza perdere nessuno dei tuoi Cool Spot, avrai diritto ad un finale segreto e speciale!



Notes

La Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd 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 rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare.



Virgin

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH.