

SEGA®



© "Este manual é propriedade literária de SEGA ENTERPRISES Limited, e todos os direitos são reservados. Este documento não pode ser copiado, fotocopiado, reproduzido, traduzido ou reduzido a qualquer meio electrónico, na totalidade ou em parte, sem autorização prévia, por escrito, de SEGA ENTERPRISES, Ltd."

DISTRIBUIDOR OFICIAL



ECOFILMES
São João da Madeira

SEGA®

Master System™

MARCADOR DE PONTOS

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

ADVERTÊNCIA PARA EPILEPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes fortes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma as seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

ANTES DE USAR

- Se tu ou alguém da tua família alguma vez tiveram epilepsia ou sentiram perda de consciência quando expostos a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- Senta-te pelo menos a 2,5 m do écran de televisão.
- Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Usa o jogo numa televisão de pequeno écran (de 35 cm ou menos).

DURANTE O USO

- Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se tu, sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, debes parar **IMEDIATAMENTE** de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

COMEÇAR

1. Prepara a tua MASTER SYSTEM como indica no teu Manual de Instruções. Liga o Control Pad 1.
2. Certifica-te de que a corrente está desligada. Depois introduz o cartucho na consola.
3. Liga a corrente. Em alguns instantes aparece o écran de apresentação.
4. Se o écran de apresentação não aparecer, desliga a corrente. Certifica-te de que o sistema está correctamente ligado e de que o cartucho foi bem inserido. Depois volta a ligar a corrente.

IMPORTANTE: Certifica-te sempre de que a consola está desligada quando inserires ou removeres o teu cartucho.

NOTA: Este jogo é para um jogador.

① Cartucho Sega



MARCADOR DE PONTOS

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

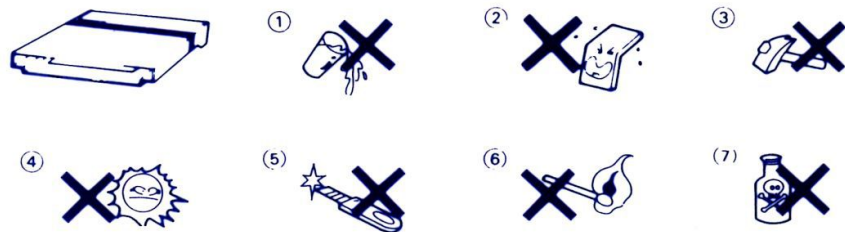
UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Master System da Sega.

Para uma utilização adequada

- ① Não molhar.
 - ② Não dobrar.
 - ③ Não submeter a choques violentos.
 - ④ Não expôr ao sol.
 - ⑤ Não danificar.
 - ⑥ Não aproximar de uma fonte de calor.
 - ⑦ Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.
- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
 - Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
 - Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
 - Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção. Imagens paradas podem causar danos irreversíveis ao tubo da imagem ou marcar fósforo do Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.



A HISTÓRIA...

Os amigos de Cool Spot (todos chamados de Spot) foram raptados e presos em jaulas.

Os tiros de Cool Spot não são suficientemente poderosos para reventar com os cadeados das jaulas. O que ele precisa é de Tiros Cool, e a única maneira de os conseguir é recolher suficientes pontos Cool.

Tem cuidado com as personagens que não são Cool (um Tiro Cool ou dois, arrumá-los-á) e recolhe os contadores Cool para ganhares pontos Cool. Mas serás capaz de recolher pontos Cool suficientes para jogar o jogo de bónus?

JOGANDO COOL SPOT

CONTROLO DO JOGO!

Antes de começares a jogar, perde algum tempo a familiarizar-te com os movimentos e funções dos botões do control pad. (fig. 2)

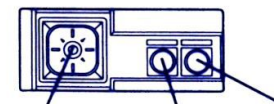
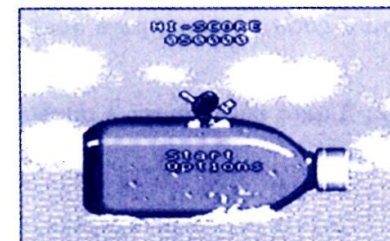


Fig. 2 Control Pad da Master System da Sega

1. BOTÃO DIRECCIONAL 2. BOTÃO 1 3. BOTÃO 2



ÉCRAN DE APRESENTAÇÃO

Após o logotipo da Sega e da Virgin Games, aparecerá o écran de apresentação do jogo. Aqui tens duas opções: "START GAME" e "OPTIONS". A mão Cool

aponta para a opção a ser seleccionada e também para a pontuação de 50 000 pontos. Serás capaz de bater esta pontuação?

- Pressiona o botão D para cima ou baixo para deslocar a Mão Cool nas opções.
- Pressiona o botão 1 ou 2 para seleccionar a opção.

Se não pressionares nenhum botão durante cerca de 30 segundos, aparecerá uma demonstração do jogo.

- Pressiona o botão 1 ou 2 para abandonar a demonstração e voltar ao ecrã de apresentação.

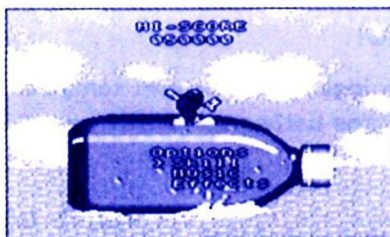


Fig. 3 Ecran de Opções

O ÉCRAN DE OPÇÕES

Quando seleccionares OPTIONS verás mais 3 novas opções. (Fig. 3)

- Pressiona o botão D para cima ou baixo para deslocar a Mão Cool entre as opções.
- Pressiona o botão 1 ou 2 para seleccionar a opção destacada.

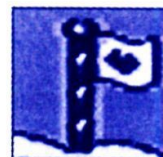
DIFICULDADE

Existem 3 níveis de dificuldade: EASY (fácil), NORMAL e HARD (difícil). Este determina o número de personagens Cool Spot que terás no início, o número de pontos Cool que terás de conseguir para terminar um nível, o número de pontos Cool que precisas para participar no jogo de bónus, e o número de pontos que deves marcar para ganhar uma personagem Cool Spot suplementar. O grau



BOLHAS-BORRÃO

São mais pequenas do que as Bolhas Flutuantes. Cool Spot não salta para cima delas, entra para dentro delas. Depois podes determinar a direcção da Bolha à medida que sobe no ar, como se controlasse Cool Spot. Ao fim de alguns segundos, Cool Spot sairá da bolha. Para rebentar a bolha, basta saltar!



BANDEIRA DE REINÍCIO

Toca-lhe e vê a bandeira subir para mostrar que a posição de Cool Spot no nível foi gravada. Agora se Cool Spot perder toda a sua energia ele não será reenviado para o princípio do nível, mas sim para a última bandeira que ele tocou.

APÊNDICE QUATRO: CONSELHOS DE JOGO COOL

Cool Spot pode atirar os seus tiros Spot em qualquer direcção. Usa o dedo para pressionar o botão D no sentido dos ponteiros do relógio ou no sentido contrário e pressiona o botão 1 o mais rápido possível. E não te esqueças: a prática faz a perfeição.

Os saltos pequenos são úteis para saltar de uma corda para outra, mas não são úteis quando se trata de lançar tiros Spot contra a concha aberta duma Ostra.

No jogo de bónus, tenta saltar para as Bolhas Flutuantes quando Cool se encontra por debaixo delas, porque assim voarás um pouco mais alto. Se Cool Spot sair duma Bolha-Borrão para uma Bolha Flutuante ainda voará mais alto.

Cool Spot não pode caminhar através da maior parte das paredes, mas pode lançar tiros Spot contra elas. Aproveita para eliminar personagens não-Cool do outro lado da parede.

Se quiseres obter pontuações altas, recolhe tudo, dispara contra tudo e não tenhas atenção ao tempo.

Não fiques muito tempo sobre um OVNI de brincar, pois arriskas-te a cair.

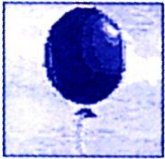


1 UP

Estão geralmente escondidos em determinadas partes do cenário. Se descobrires um 1-UP ganhas uma personagem Cool Spot.

APÊNDICE TRÊS: CENÁRIO ESPACIAL ESPECIAL

Cool Spot pode correr e saltar no cenário — ele pode mesmo saltar através de algumas partes do cenário. Por vezes, aparecerão elementos especiais no cenário. Aproveita-os:



BALÕES

Alguns estão simplesmente suspensos no ar, outros andam pelo ar, mas todos eles são úteis. Cool Spot agarrará no fio do balão quando saltar perto dele. Também pode lançar tiros Spot. Cool Spot largará um fio do balão, quando saltar para a esquerda ou direita, fôr tocado por uma personagem não-Cool ou pelos seus tiros.



BOLHAS FLUTUANTES

Rebentam quando são atingidas pelos tiros de Cool Spot ou tocam nele! Quando Cool Spot cai numa Bolha Flutuante ele é projectado para o ar. Saltar de Bolha em Bolha é divertido e útil.

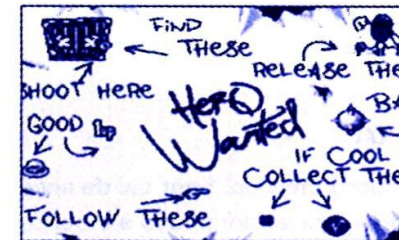
de dificuldade também determina o número e o tipo de personagens não-Cool que vais encontrar num nível, assim como as probabilidades de encontrar uma garrafa Virgin quando uma personagem não-Cool é eliminada do jogo (Vê APÊNDICE DOIS: OBJECTOS COOL, na pág. 17). Selecciona "EXIT" para voltar ao écran de opções.

MÚSICA (MUSIC)

A opção por defeito é ON (ligado). Selecciona OFF (desligado) se não quiseres ouvir a música, ainda que me custe acreditar que não queiras. Tommy, o músico, ficará muito triste quando souber, e quem não ficava? Selecciona "EXIT" para voltar ao écran de opções.

EFEITOS (EFFECTS)

A opção por defeito é ON. Selecciona OFF se não quiseres escutar som algum. Não é uma decisão acertada, porque pode ajudar-te a descobrir o que está ao virar da esquina. Selecciona "EXIT" para voltar ao écran de opções.

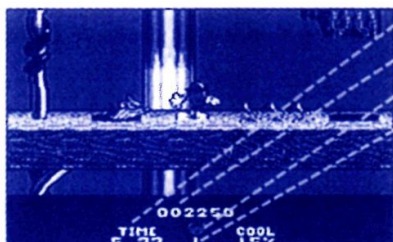


HERÓI PRECISA-SE!

Foi um pequeno papel que chamou a atenção de Cool Spot e advertiu-o para a situação. Verás esse pequeno papel antes de começar o nível 1.

O QUE PODES VER DURANTE O JOGO

Antes de começar a aventura de Cool Spot, verás o número de pontos Cool que precisas para dar a Cool Spot o poder de Tiros Cool. O número de pontos Cool que precisas de recolher (40, 60 ou 90), dependendo o grau de dificuldade. Se recolheres 60, 90 ou 99 pontos Cool, ficarás qualificado para o jogo de bónus (Vê JOGO DE BÓNUS na pág. 16). Toda a acção acontece no campo de jogo que ocupa a maior parte do ecrã. O Painel de Status no fundo do ecrã mostra tudo o que precisas saber sobre o jogo.



TEMPO RESTANTE
A TUA PONTUAÇÃO
SAÚDE DE COOL SPOT
NÚMERO DE PERSONAGENS
COOL SPOT RESTANTES

PONTOS COOL

Cada Contador Cool recolhido aumenta os pontos Cool de Cool Spot por uma percentagem única. Recolhe 100% para obteres uma personagem Cool Spot suplementar e 10,000 pontos de bónus.

SAÚDE DE COOL SPOT

Representado por este ponto. Se Cool Spot vai de encontro a uma personagem não-Cool, a sua saúde deteriora-se um pouco e o ponto cai do Painel de Status. O ponto cai quando toda a saúde de Cool Spot tenha diminuído, e perdes um Cool Spot. O ponto brilha quando Cool Spot tem apenas uma unidade de energia.

PERSONAGENS COOL SPOT RESTANTES

Quando já não tiveres nenhum Cool Spot, tu morres e o jogo termina (Game Over). Começas o jogo com 3 Cool Spots. Existem 2 maneiras de ganhar mais personagens Cool Spot: recolhe pontos Cool suficientes para o ecrã de Bónus Cool, (vê ecrã de bónus Cool, pág. 11) ou recolhe os símbolos de 1-UP escondidos.

Quando o jogo de bónus terminar, Cool Spot receberá um bónus Cool pelo número de pontos Cool que ganhaste. Depois guardarás a carta Cool. Se tiveres uma carta Cool e perderes todas as personagens Cool Spot não precisas de começar desde o primeiro nível — poderás continuar desde o nível onde perdeste a tua última personagem Cool Spot. Nota que a tua pontuação é colocada em zero. Tem cuidado! Alguns Jogos de Bónus possuem bombas.

APÊNDICE DOIS: OBJECTOS COOL

Os seguintes objectos podem ser encontrados em todos os níveis. Todos os Objectos Cool são úteis, por isso recolhe-os.



DISCOS COOL

Cada disco vermelho como este vale um ponto Cool que é representado por uma percentagem.



SUPER DISCOS COOL

Sete (conta-os) pontos Cool num só disco. Não encontrarás muitos destes, mas quando vires um, apanha-o!



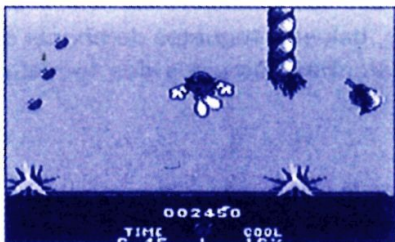
COPO COOL

Geralmente é deixado por uma personagem não-Cool, eliminada do jogo. Um copo Cool dá saúde a Cool Spot.



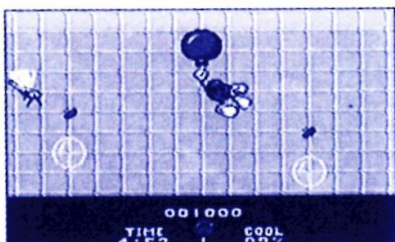
RELÓGIO STOP

2 minutos suplementares podem fazer a diferença entre o sucesso e o fracasso.



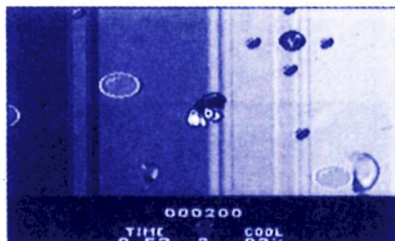
DOCK & ROLL

Oh, não, mais Abelhas, Caranguejos, Vermes e Ostras... Tenho muita pena!



PATRULHA DE SURF

Aguenta-te, o fim está à vista!



JOGO DE BÓNUS

Este acontece numa garrafa de limonada cheia de Contadores Cool e bolhas ondulantes. Usa as bolhas para ajudar Cool Spot a recolher os Contadores Cool, mas mais importante do que atingir o topo da garrafa... onde encontrarás uma carta Cool da palavra "Virgin". Apanha essa carta e despacha-te. (existe um tempo limite).

A TUA PONTUAÇÃO

Ganhas pontos por eliminar Personagens não-Cool e recolhendo Objectos Cool (vê APÊNDICE DOIS: OBJECTOS COOL, pág. 17) Vive este sonho. Tenta alcançar a pontuação mais alta. Mas acima de tudo... sê Cool.

TEMPO

É verdade, não vais ter o tempo todo do mundo para passear pelo nível. Quando o tempo está a acabar, ouve-se uma música. A música torna-se cada vez mais rápida, até o tempo terminar. Nesse momento perdes uma personagem Cool.

Se ainda tiveres vidas, recomeçarás o jogo a partir do início do nível ou da última bandeira de partida que tocaste. (vê APÊNDICE TRÊS: CENÁRIO ESPACIAL, pág. 18). Nota que podes aumentar o teu tempo limite recolhendo relógios Spot (vê APÊNDICE DOIS: OBJECTOS COOL, pág. 17).

MÃO COOL

A Mão Cool aponta sempre para a jaula onde se encontram os teus amigos Spot. Se encontrares a jaula antes de teres Tiros Cool, ser-te-á indicado o número de pontos Cool que precisas. Agora regressa ao nível e recolhe pontos Cool suficientes.

CONTROLANDO COOL SPOT



CAMINHAR

- Pressiona o botão D para a esquerda ou direita para mover Cool nessas direcções, esteja no solo ou no ar. Nota que quando manténs o botão D pressionado Cool Spot correrá sobre terra firme.



**OLHAR PARA CIMA
E PARA BAIXO**

- Pressiona o botão D para cima ou baixo quando Cool Spot está no solo para fazer com que ele olhe nessas direcções. O écran deslocar-se-á um pouco para veres o que ele está a ver.



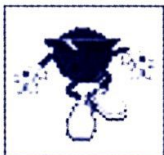
SUBIR

- Pressiona o botão D para cima ou baixo quando Cool Spot está numa corda para fazê-lo subir.



DISPARAR

- Pressiona o botão D em qualquer direcção em qualquer altura, depois pressiona o botão 2 para fazer Cool Spot lançar tiros Spot.



SALTAR

- Pressiona o botão 1 para fazer Cool Spot saltar para cima, quer esteja sobre uma corda ou no solo. Quanto mais manteres o botão D pressionado, mais alto saltará Cool Spot.

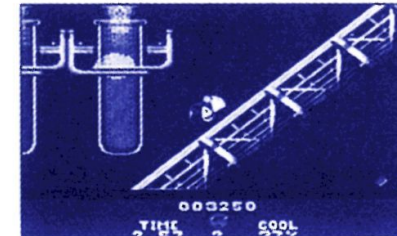
não saiba nadar (é por isso que é um bom surfista — ele não pode arriscar cair à água) Fora da piscina, balões e foguetes de brincar que estão suspensos do tecto, servem de plataformas. Os picos dos foguetes não aleijam mas são escorregadios.

SAPOS

Vivem nas folhas de nenúfar e cospem água.

AVIÕES BIPLANOS

Quando ouves um ruído sobre a tua cabeça, tem cuidado, porque estes biplanos lançam bombas.



LINHAS RADICAIS

Uma versão antiga do jogo de "Snakes & Ladders" com uma rede de degraus escorregadios e tubos de vácuo. É uma sorte não encontrares personagens não-Cool.

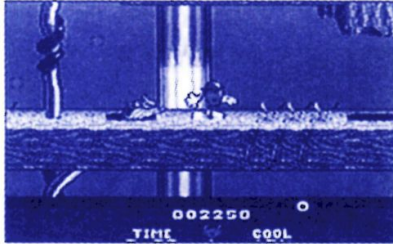


DE REGRESSO À PAREDE

Não só encontrarás mais Aranhas, Ratos, Ratoeiras, Arame farpado e pregos — também encontrarás descargas eléctricas que te darão choques.

VERMES

Retira-os das cordas antes de subir.



NA PAREDE

Utiliza o arame para subir mas não caminha pelos espinhos, pregos ou tachas.

ARANHAS

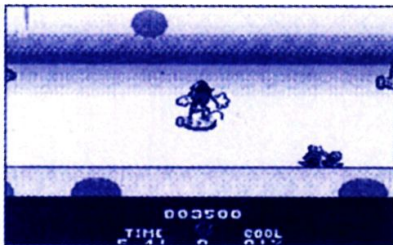
Elas caminham pelo tecto antes de caírem.

RATOS

Os roedores não estão contentes com a invasão de Cool Spot e atiram-lhe bocados de queijo.

RATOEIRAS

Se saltas para o lado errado – SNAP!



VAGEANDO

Usa os nenúfares, os barcos de brincar e os gatos de borracha para ajudar Cool Spot a sair da piscina de borracha cheia de água. É uma pena que Cool Spot

PAUSA!

- Pressiona o botão de Pausa durante o jogo para parar a acção. No écran aparecerá a palavra "Paused".
- Pressiona o botão de Pausa para voltar ao jogo.

ÉCRAN DE BÓNUS COOL

Finalmente, conseguiste completar um nível! Quando as comemorações tiverem terminado, receberás um bónus de tempo pelo tempo restante e um bónus Cool pelo número de pontos Cool recolhidos durante o nível.

Tem atenção porque há um Cool Spot pendurado num balão (Fig. 4). O balão sobe à medida que recibes pontos de bónus. Quanto mais pontos de bónus ganhares, mais alto o balão sobe. Se o balão subir até ao 1-Up, Cool Spot apanha-o e obténs uma personagem Cool Spot suplementar.

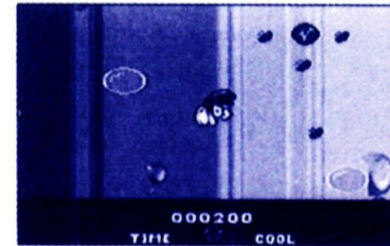


Fig. 4: Écran de Bónus Cool.

APÊNDICE UM: NÍVEIS DE COOL

A aventura de Cool Spot leva-o através de 8 níveis de dificuldade crescente. Antes de cada nível aparece um letreiro (Fig. 5). Nota que algumas personagens não-Cool são mais fortes do que outras e pode ser preciso mais do que um Tiro Spot para tirá-los do jogo.

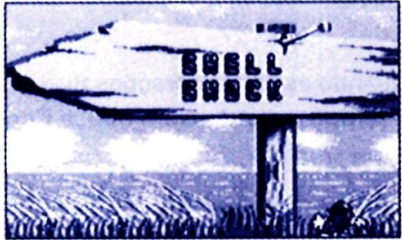
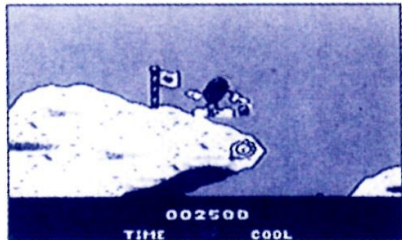


Fig. 5. Ah, o primeiro nível é para este lado.



GOLPE DE CONCHA

Na praia procura os balões e bolhas de ar — estas podem ajudar Cool Spot a atingir pontos mais altos.

LIBELINHAS

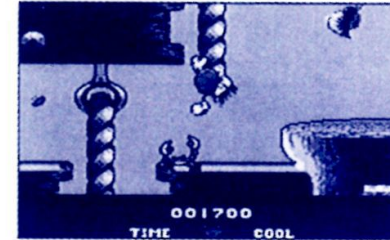
Tem cuidado com as suas picadelas.

CARANGUEJOS

Eles escondem-se em buracos na areia, e ocasionalmente saem para exercitar as suas pinças. São vermelhos e picam tudo que seja Cool que esteja nas proximidades.

CARANGUEJO-EREMITA

Estes escondem-se nas suas conchas. Ataca-os com um tiro Spot quando eles espreitam para fora das suas casas portáteis. Mas atenção: sem a concha, eles tornam-se perigosos.



NO PAREDÃO

Dá um passeio pelo paredão e aproveita ao máximo as cordas para passar pelos postes (tem cuidado porque alguns estão cheios de buracos).

ABELHAS

Não terão nada melhor para fazer do que bombardear Cool Spot?

OSTRAS

As ostras não gostam de barulho, é por isso que não abrem as suas conchas. Quando isso acontece, ataca-os com um tiro Spot.

PEIXE

Eles cospem água.