

Disney's
TALESPIN

MANUAL DE INSTRUCCIONES

CAPCOM





Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado que el producto coincide con nuestro exigente nivel de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Para asegurar una total compatibilidad con tu consola Nintendo Entertainment System, busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE



This game is licensed by Nintendo® for play on the NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

PRECAUCIONES

1. Asegúrate siempre de que la consola esté apagada antes de meter o sacar un juego.
2. No intentes desmontar el juego, ni toques las conexiones.
3. Mantén el cartucho lejos de la exposición directa al sol, así como de temperaturas extremas. No lo dobles, golpees ni humedezcas. Guárdalo en su funda protectora a temperatura ambiente cuando no lo estés usando.
4. Si tu cartucho se ensucia, límpialo con un trapo seco y suave. No lo limpies con bencina, aguarrás, alcohol u otros disolventes similares que puedan dañarlo.
5. Para jugar mejor, siéntate a unos 2 metros de tu televisión. Descansa durante 10 ó 20 minutos después de jugar 2 horas ininterrumpidamente para alargar la vida de tu cartucho.

INDICE

Precauciones.....	3
Comienzo del juego	5
La gran aventura de Baloo	6
Volando en su mini-nave	7
¡El viaje por aire!	8
Enemigos aéreos	9
Round de bonificación	9
El libro de vuelo de Baloo	10
De vuelta al hangar	11
Continuación (o final) de las aventuras de Baloo	13
¡Despega y huye!	14-17
Trucos para volar	18

COMIENZO DEL JUEGO

1. Introduce el cartucho “**Tale Spin**” en tu Nintendo Entertainment System y enciende la consola. Aparecerá la pantalla de título.
2. Pulsa **Start** para comenzar a jugar.
3. Lee las pantallas de historia, y pulsa el botón **A** para que avance el texto que aparece en pantalla.
4. Durante el juego, pulsa **Select** para detener el juego. Vuelve a pulsarlo para seguir jugando.
5. Pulsa el botón **Reset** en el Nintendo Entertainment System para comenzar a jugar desde el principio.

LA GRAN AVENTURA DE BALOO

Volando en su aeronave, el oso Baloo transporta carga para sus clientes. Pero las cosas se complican cuando Don Karnage y su banda de piratas aéreos surgen de las nubes. ¡En un alarde de acrobacia, intentarán evitar que Baloo concluya su reparto!

Baloo hará loopings, barridos y demás acrobacias para esquivar a sus enemigos. También cogerá bolsas de dinero, y aterrizará en el hangar de Wildcat para efectuar unas reparaciones en el aparato. Tendrá que ser muy rápido si quiere esquivar las balas de cañón, huesos y pelotas de béisbol — entre otras cosas — que le disparan los piratas aéreos.



VOLANDO EN SU MINI-NAVE

Volar hacia arriba, abajo, izquierda o derecha

- Pulsa el bloque de control en la dirección deseada

Lanzarte en picado

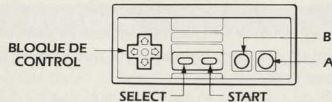
- Pulsa el botón **A**

Disparar el cañón

- Pulsa el botón **B**

Ver la pantalla de situación

- Pulsa **Start**. Vuelve a pulsarlo para volver al juego.



¡EL VIAJE POR AIRE!

Baloo, el as de la aviación, se encuentra efectuando una nueva misión. Pero de repente el cielo soleado se cubre de nubes, y de problemas. ¡Poco después de despegar, Baloo se tropieza con los piratas aéreos de Don Karnage!

Los corazones se encuentran en la esquina superior izquierda de la pantalla, e indican la fuerza de la nave. Cada vez que un disparo alcance al avión, desaparecerá un corazón. Una vez que hayan desaparecido todos, también lo hará la nave. ¡Baloo tendrá que lanzarse en paracaídas si quiere sobrevivir!

Lo que tiene que hacer Baloo es derribar a todos los piratas enemigos si quiere llegar hasta el final. Allí se encontrará con un enorme pirata muy difícil de derrotar. Baloo tendrá que librarse de él si quiere terminar su viaje.



ENEMIGOS AEREOS

Abre los ojos para no perder ninguno de los objetos especiales esparcidos por el paisaje. Dispara a los globos, muros, nubes y edificios para encontrar más objetos. Entonces sobrevuélalos para conseguir puntos de bonificación.

Corazones	Conceden energía extra.
Bolsas de dinero	Conceden dinero para comprar accesorios en el hangar de Wildcat.
Paquetes	Coge todos los que puedas para conseguir más puntos de bonificación.
Fruta	Coge toda la que puedas para conseguir más puntos de bonificación.

RONDA DE BONIFICACION

Encuentra la puerta especial que se encuentra escondida en la pantalla, y atraviésala. Entrarás en una ronda de bonificación, donde Kit Cloudkicker vuela con su nave para conseguir bonificaciones. Haz que Kit estalle los globos, y entonces sobrevuela la fruta que aparezca. ¡Cuanta más fruta coja, más puntos obtendrás tú! El round dura 40 segundos, tras los cuales volverás al cielo.

EL LIBRO DE VUELO DE BALOO

Pulsa **Start** durante el round para consultar el libro de vuelo de Baloo, y ver cómo te va en el juego. Los puntos y el dinero que consigas se contabilizarán al final de cada ronda. Vuelve a pulsar **Start** para volver al juego.

000524
PTS

Puntos

LOAD X 02

Carga a bordo

\$BAG X 03

Bolsas de dinero a bordo

LIVES 

Corazones que te quedan



X 01

Veces que puedes continuar

DE VUELTA AL HANGAR

Pasarás junto al hangar al final de cada ronda. Aquí, el mecánico de Baloo, Wildcat, se encuentra preparado para efectuar las reparaciones necesarias a la aeronave. Utiliza tu dinero para comprar piezas y equipamiento especiales. Compra lo mejor que puedas — ¡lo vas a necesitar!



Mini-nave - Consigue una vida extra



Fuselaje - Añade un corazón extra a la fuerza de la nave.



Batería - Aumenta la velocidad

DE VUELTA AL HANGAR (Continuación)



Disparo rápido - Hace que tu cañón dispare más rápido



Disparo super-rápido - Efectúa 4 disparos a la vez



Continuar - Te ofrece otra oportunidad para seguir jugando

Pulsa **Start** para despegar del hangar y comenzar la siguiente ronda.

CONTINUACION (O FINAL) DE LAS AVENTURAS DE BALOO

Una vez que hayas agotado todos los corazones, Baloo tendrá que lanzarse en paracaídas. Pero volverá al round dos veces más. Después de eso, el juego habrá terminado. Si quieres, puedes continuar el juego desde el principio del round un total de tres veces. Al continuar, perderás todo lo que hayas comprado en el hangar de Wildcat, pero conservarás el dinero y los puntos.



¡DESPEGA Y HUYE!

Round 1; Sobre el mar

¡Veloces helicópteros y naves burbuja suponen peligro para nuestro héroe! Hay un gran submarino al final del round.

Round 2; El estadio de béisbol

Baloo se introduce en el entrenamiento. ¡Esquiva esa bola! ¡Vuela por tuneles subterráneos, y enfrentate a la mayor y más malvada pelota de béisbol que hayas visto nunca!



¡DESPEGA Y HUYE!

Round 3; En el cielo de tormenta

¡Se trata del ataque de los tiburones aéreos! Bombardea los satélites y nubes para esquivar a los cohetes. Derriba la nave aérea en una emocionante batalla.

Round 4; La casa encantada

¿Como será el sobrevolar una casa encantada? Terrorífico, cuando los candelabros estallan y te atacan objetos desconocidos. Los fantasmas que vagan a tu alrededor son muy difíciles de derribar, y al final ten cuidado con el Hombre Invisible.



¡DESPEGA Y HUYE!

Round 5; Sobrevolando la ciudad

¡Ten cuidado, Baloo! Hay unos piratas muy peligrosos detrás de tí. Hay chorros de acero cayendo por todas partes, de modo que no te descuides. ¡Tu paseo se volverá peligroso cuando te enfrentes a la gran bola demoledora!



Round 6; Los túneles de las minas

Los enfurecidos mineros te atacarán con huesos, y las serpientes que se hallaban hibernando despertarán justo a tiempo de darte problemas. La mayor máquina excavadora del mundo es capaz de abrir huecos en cualquier montaña.

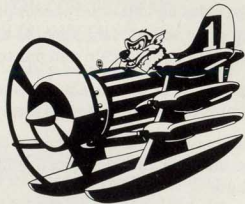
¡DESPEGA Y HUYE!

Round 7; La selva

Cocodrilos e ídolos de vudú ponen la nota exótica del viaje.

Round 8; Los Alpes

Vuela entre un grupo de esquiadores y esquiva a aquellos que te lancen bolas de nieve. Gira, pica y haz un looping acrobático cuando aparezca Don Karnage. ¡El Buitre de Hierro, una gran fortaleza volante, te conducirá a la batalla más peligrosa y excitante que hayas sostenido nunca!



TRUCOS PARA VOLAR

- Coge todas las cajas que puedas para conseguir puntos de bonificación. ¡Una vez que hayas cogido todas las cajas de un round, conseguirás una bonificación aún mayor!
- Coge bolsas de dinero. Cuantas más cojas, más objetos podrás comprar en el hangar de Wildcat.
- Cuando dispires a un pirata, ten cuidado con los enemigos pequeños que aparezcan, ya que hasta el más pequeño puede dañarte.



⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos.

También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir.

Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.



PREMIER
WORLD-WIDE
ARCADE GAME
DESIGNER

Distributed by SPACO S.A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 POLIGONO INDUSTRIAL DE TRES CANTOS
28760 MADRID

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO.,LTD. 1991

Printed in Japan