JALECO

Jaleco™ and RIVAL TURF™ are trademarks of Jaleco Ltd.
© 1992 Jaleco Ltd.

Jaleco Ltd.
2-19-7 Yohga
Setagaya-ku
Tokyo 158
Japan

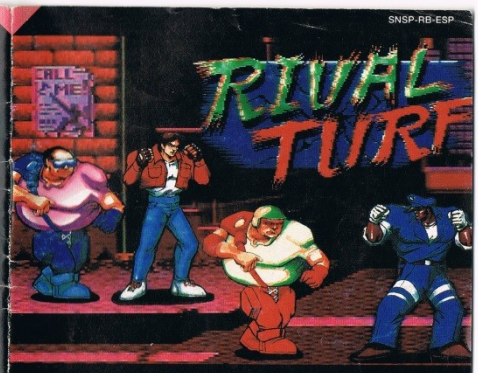
Distribuido por

SPACO, S.A.

Avda. de la Industria, 8
Polígono Industrial de Tres Cantos
28760 Madrid

PRINTED IN JAPAN

SNSP-RB-ESP



MANUAL DE INSTRUCCIONES

JALECO™

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.

Original Nintendo Seal of Quality

Este sello es tu seguro de que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto. Busca siempre este sello cuando compres videojuegos y accesorios para asegurarte una completa compatibilidad con tu Super Nintendo Entertainment System.

LICENSED BY Nintendo®

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

INDICE

INTRODUCCION 2
OBJETIVO DEL JUEGO 3
COMIENZO DEL JUEGO 4
OPCIONES 4
FUNCIONES DEL CONTROL 7
INDICADORES DE PANTALLA 10
OBJETOS ESPECIALES 13
NIVELES 14
LOS REYES DE LA CALLE 17
TRUCOS 19
CUIDA DE TU JUEGO JALECO 19

INTRODUCCION

En la estación de policía, suena un teléfono...

"¡Hey, Oozie! Soy Jack. Escucha, tío, estoy metido en un buen follón. Tenemos que actuar rápido. Heather ha desaparecido hace dos días, y creo que se encuentra en poder de Big Al. Sí, secuestrada. No, no está en el laberinto—¿no te das cuenta de que es el primer sitio donde he mirado? Ya sé que estás tras la pista de Big Al... tenemos que encontrar a ese tipo antes de que le ocurra algo a Heather. O.K., tío, voy para allá."

Probablemente te estés preguntando qué está pasando, de modo que te pondré al corriente. Heather es mi novia, y ha sido secuestrada por Big Al y los Reyes de la Calle. Ya sé que suena como un grupo de rock de los 50, pero créeme—estos tipos son lo peor que te puedes encontrar. Pegan a las ancianas, les roban a los niños el dinero de la comida... mi hermana pequeña no puede ni coger el autobús del colegio. Se están adueñando de la ciudad, de modo que Oozie y yo estamos haciendo todo lo posible para detenerlos. Este es mi amigo Oozie Nelson. Oozie es un poli. Su verdadero nombre es Oswald, pero todos los muchachos le llaman Oozie para abreviar. A propósito, mi nombre es Jack—Jack Flak.



Bueno, como os iba diciendo, Oozie y yo hemos estado intentando limpiar la ciudad de esta escoria. Pero el problema es que no hemos podido llegar hasta su jefe, Big Al. Oozie ha estado dando vueltas por las calles, y le ha llegado el rumor de que Al tiene un escondite secreto en alguna parte del sur de la frontera. Sus secuaces la mantienen bajo vigilancia día y noche, pero eso no va a detenernos—Oozie y yo vamos a encontrar a esa babosa y a rescatar a Heather, aunque sea lo último que hagamos.

Bueno, tengo que acercarme a la comisaría—Oozie me espera. Vamos a dirigirnos al estadio en primer lugar—allí es donde suelen concentrarse muchos de los Reyes de la Calle. Oozie cree que

podríamos convencer a un par de ellos para que nos ayudaran a encontrar a Big Al. ¿Quieres venir? O.K., chaval, venga... tengo el presentimiento de que vamos a necesitar toda la ayuda que podamos conseguir.

OBJETIVO DEL JUEGO

¿Estás listo para librar a la ciudad de las malvadas influencias de estos locos maniacos, los Reyes de la Calle? ¿Buscas una buena pelea? Si es así, no te sentirás decepcionado cuando comiences a recorrer las calles de "Rival Turf!"—un juego de lucha que presenta a dos valientes defensores y a una horda de escoria callejera, macarras y sucios. "Rival Turf!" incluye seis niveles, cada uno de ellos con dos o más escenas separadas para conseguir un total de 18 escenarios plagados de acción. Lucharás contra los secuaces de Big Al en las calles, en autobuses, dentro del estadio, sobre los tejados, incluso en la selva. ¡Estos muchachos están por todas partes, y no se rinden tan fácilmente!

Los héroes de "Rival Turf!" son Jack Flak y su amigo íntimo, "Oozie" Nelson. Elige tu personaje y lánzate al juego tú solo, o juega con un amigo y desafiad juntos a las fuerzas de la decadencia y la destrucción—el segundo jugador puede incorporarse en cualquier momento. Da puñetazos, patadas y golpes a tu adversario antes de que él te los dé a tí—o te haga cosas peores. Busca objetos como pollo asado y perritos calientes para recuperar tu fuerza. Coge armas a lo largo del camino—cuchillos, cadenas, bates de béisbol y granadas de mano pueden proporcionarte una valiosa ventaja sobre el enemigo. Cada personaje tiene siete movimientos diferentes, desde lanzamientos por encima del hombro y uppercuts hasta patadas a la rodilla y barridos. Aprovéchate de la opción "Angry" para causar un daño serio—¡desde el principio estás furioso, pero cuando te enfadas de verdad no hay nada que pueda detenerte! Cada jugador comienza el juego con cinco vidas. Cuando pierdas tu última vida, podrás continuar el juego hasta ocho veces.



Para pasar al siguiente nivel, tendrás que luchar contra el jefe que aparecerá al final de cada nivel. Si logras llegar hasta el final del nivel 6, tendrás que prepararte para el reto final—la lucha con el mismísimo Big Al. ¿Estás cansado de luchar contra las fuerzas del mal? Entonces tómate un descanso y diviértete con tu amigo en una competición donde la habilidad y la maldad decidirán quién será el ganador.

Unos increíbles gráficos en 3-D y unos atronadores efectos de sonido te introducen directamente en el juego, desde la primera escena hasta la confrontación final. De modo que súbete las mangas y prepárate a pelear contra los Reyes de la Calle y su beligerante jefe. Si estás buscando acción ininterrumpida y diversión asegurada, has venido al lugar adecuado... *"Rival Turf!"*.

COMIENZO DEL JUEGO

1. Coloca el cartucho *"Rival Turf!"* en tu Super NES y enciende la consola.
2. Aparecerá la pantalla de título.
3. Pulsa **START** para comenzar a jugar.
4. Aparecerá la pantalla de menú. Utiliza el bloque de control para seleccionar una opción, y pulsa cualquier botón para comenzar. *"Rival Turf!"* incluye tres opciones de juego: 1 jugador, 2 jugadores y jugador contra jugador (VS en la pantalla de menú).

OPCIONES

Opción de un jugador

Elige **1 Player** en la pantalla de menú. Cuando aparezca la pantalla de selección de jugador, pulsa el bloque de control en el control 1 para elegir entre Jack Flak y Oozie Nelson. Pulsa cualquier botón para comenzar a jugar. Un segundo jugador podrá unirse a la opción de un jugador en cualquier



momento simplemente pulsando **START** en el control 2. Para más información de cómo participar en un juego para un jugador, ver la sección "Indicadores de Pantalla".

Opción de dos jugadores

Elige **2 Players** en la pantalla de menú. Cuando aparezca la pantalla de selección de jugador, verás un icono rojo para el control 1, y un icono azul para el control 2. Cada jugador utilizará el bloque de control de su control para seleccionar un personaje. Una vez que lo hayas hecho, pulsa cualquier botón para confirmar tu elección (el icono comenzará a parpadear). El juego dará comienzo cuando ambos jugadores hayan pulsado un botón para confirmar su elección.



Si ambos jugadores eligen el mismo personaje, podrás distinguirlos por el color de las cazadoras: roja para el control 1 y azul para el control 2. Un segundo jugador podrá sumarse al juego de un jugador en cualquier momento simplemente pulsando **START** en el control 2. Para más información de cómo participar en un juego para un jugador, ver la sección "Indicadores de Pantalla".

Jugador contra Jugador

Elige **VS** en la pantalla de menú. Cuando aparezca la pantalla de selección de jugadores, efectúa tu elección como si fuera para la opción de dos jugadores. Enfréntate a tu adversario en tres rounds con un espectacular escenario—el monte Fuji en plena erupción. El primer jugador que gane dos rounds será el campeón.



Los movimientos de los jugadores y los indicadores de pantalla son los mismos que los de las otras opciones, con una excepción: aunque los iconos

de ambos jugadores señalan la opción "Angry" al atacar, esto no afecta a su actuación ni les protege de los golpes del contrincante.

La pantalla de configuración

Elige OPTION en la pantalla de menú para pasar a la pantalla de configuración.



Pulsa los brazos superior o inferior del bloque de control para seleccionar una opción, y después pulsa los brazos izquierdo y derecho (o los botones A y B) para cambiar la opción seleccionada. Cuando hayas efectuado todas tus elecciones, pulsa **START** para volver a la pantalla de menú.

Music On/Off Activa y desactiva la música durante el juego (está seleccionada ON).

Music Sampler Muestra las 10 selecciones musicales del juego. Elige una opción de 0 a 9 y pulsa el botón Y para que suene esa opción. Pulsa el botón X para desactivar la música. NOTA: la opción de música anterior debe encontrarse en ON para poder oir la música.

Sound Mode Elige sonido en mono o en stereo (está seleccionado STEREO)

Sound FX Sampler Muestra los 26 efectos de sonido del juego. Elige un efecto de sonido y pulsa el botón Y para que suene. Pulsa el botón X para interrumpir los efectos de sonido.

2 Play Hit Activa o desactiva esta opción. Cuando esta opción esté activada, podrás atacar o esquivar a tu adversario en la opción de dos jugadores. La selección está en ON. ¡No olvides jugar limpio!

Angry Mode Activa o desactiva esta opción. Cuando esta opción se encuentre activada, tu personaje pasará a la opción "Angry" cuando sufra un fuerte ataque del enemigo. Tendrás más poder en esta opción, y no podrás ser atacado por un adversario. Si desactivas esta opción el juego será más difícil. La selección está en ON.

Player Controls Puedes cambiar los controles para la carrera, el salto, el ataque normal y el ataque especial. Si eliges el mismo botón para dos controles no podrás salir de la pantalla de configuración. Los controles para ambos jugadores deben elegirse desde el control 1. Los controles seleccionado son los siguientes:

CARRERA	LR	ATAQUE NORMAL	Y
SALTO	B	ATAQUE ESPECIAL	A

FUNCIONES DEL CONTROL



Cada personaje tiene sus propios movimientos, descritos abajo. Para detener el juego, pulsa **START** en el control 1.

Jack Flak

Movimientos

PARA CAMINAR A IZQUIERDA O DERECHA
Brazos izquierdo o derecho del bloque de control

PARA CAMINAR ARRIBA O ABAJO
Brazos superior o inferior del bloque de control

PARA SALTAR
Botón B

PARA SALTAR Y DAR UNA VOLTERETA
Brazos izquierdo y derecho del bloque de control + botón B

DESLIZARTE A LA IZQUIERDA
Brazo izquierdo del bloque de control + botones L o R

DESLIZARTE A LA DERECHA
Brazo derecho del bloque de control + botones L o R

Ataque

PUÑETAZO
Botón Y

PATADA VOLADORA
Botón Y mientras saltas y das una voltereta

PARADA DESLIZANTE
Botón Y mientras te deslizas a izquierda o derecha



Ataque a corta distancia

Hay ciertos movimientos que sólo podrás efectuar cuando tu personaje toque al enemigo (¡lo que no siempre resulta fácil!). Para efectuar cualquiera de estos movimientos, antes tendrás que agarrar al enemigo colocándote muy cerca de él.

PATADA A LA RODILLA
Botón Y

AGARRAR Y LANZAR
Brazos izquierdo y derecho del bloque de control + botón Y

CAIDA HACIA ATRAS
Botón Y mientras agarras desde atrás

Ataque especial (Huracán)

Pulsa el botón A para efectuar el Huracán. Puedes utilizar este poderoso movimiento un número limitado de veces. Cada vez que lo utilices tu puntuación disminuirá en 5 enemigos hasta que te quedes sin todos los enemigos que te han hecho puntuar.

Oozie Nelson

Movimientos

PARA CAMINAR A IZQUIERDA O DERECHA
Brazos izquierdo o derecho del bloque de control

PARA CAMINAR ARRIBA O ABAJO
Brazos superior o inferior del bloque de control

PARA SALTAR
Botón B

DESLIZARTE A LA IZQUIERDA
Brazo izquierdo del bloque de control + botones L o R

DESLIZARTE A LA DERECHA
Brazo derecho del bloque de control + botones L o R

Ataque

PUÑETAZO Botón Y

GOLPE AL CUERPO
Botón Y mientras saltas y te mueves

BOMBARDERO AX
Botón Y mientras te deslizas a izquierda o derecha



Ataque a corta distancia

Hay ciertos movimientos que sólo podrás efectuar cuando tu personaje toque al enemigo (¡lo que no siempre resulta fácil!). Para efectuar cualquiera de estos movimientos, antes tendrás que agarrar al enemigo colocándote muy cerca de él.

PATADA Botón Y

SALTAR Y GOLPEAR
Brazos izquierdo y derecho del bloque de control + botón Y

AGARRAR Y LANZAR
Botón Y mientras agarras desde atrás

Icono del personaje

El icono situado junto a tu indicador de energía cambiará de aspecto para que sepas cuándo te encuentras en la opción "Angry"—parece que el personaje está gritando. Tu personaje pasará a dicha opción cuando efectúe un ataque fuerte. En esta opción eres más poderoso y no puedes resultar herido por tus adversarios. La opción "Angry" dura un cierto periodo de tiempo, marcado por el indicador de energía, que se transforma en un cronómetro. Cuando se agote el tiempo, tu personaje volverá a la opción normal. Cuando tú, tu compañero o alguno de tus compañeros esté a punto de perder una vida, el icono de ese personaje comenzará a parpadear y aparecerá una "X" sobre él.



Puntuación

Cada personaje derrotado viene representado por una pequeña cabeza que aparece encima de tu indicador de energía. Diez enemigos se representan con un pequeño "10"; 100 enemigos, por una estrella. Aparecerá una pantalla de máximas puntuaciones al final del juego. Utiliza el bloque de control para mover el cursor, y el botón B para seleccionar una letra. Si cometes un error, pulsa el botón A para borrar la última letra. Puedes introducir un máximo de ocho letras. Cuando hayas terminado de introducir tu nombre, selecciona EX para salir de la pantalla de máximas puntuaciones.

Continuar

Tras perder tu última vida, tendrás la opción de continuar el juego un máximo de ocho veces. Para ello, simplemente pulsa **START** antes de que el cronómetro descienda hasta cero. Al continuar un juego, puedes mantener el mismo personaje o cambiar a otro. Para cambiar de personaje, pulsa cualquier brazo del bloque de control antes de que el personaje antiguo vuelva a aparecer (tarda unos diez segundos). El icono situado en la parte superior de la pantalla muestra el personaje escogido.

Unete a la acción

En la opción de un jugador, verás las palabras "PUSH START" parpadeando en la esquina superior derecha de la pantalla. Esto indica que un segundo personaje puede entrar en el juego simplemente pulsando **START** en el control 2. Una vez que el segundo personaje pulse **START,** aparecerá el icono del personaje en el lado derecho de la pantalla. Para cambiar el personaje del jugador dos, simplemente pulsa cualquier brazo del bloque de control antes de que aparezca el personaje.

OBJETOS ESPECIALES

Armas

Podrás encontrar armas en el suelo, o robárselas a los Reyes de la Calle. Para cogerla, colócate junto a ella y pulsa el botón Y.

° Cuchillo ° Llave inglesa ° Bate de béisbol ° Dinamita

° Granada de mano ° Piedra ° Ladrillo



Podrás utilizar los cuchillos, llaves inglesas y bates de béisbol todo el tiempo que los tengas. Si te derriban y pierdes el arma, intenta volver a cogerla antes de que desaparezca. Sólo podrás utilizar una vez la dinamita y las granadas de mano—¡asegúrate de no volar tú también con ellas! Las rocas y los ladrillos pueden ser utilizados un número limitado de veces.

Alimentos

Revuelve los cubos de basura y las cajas de madera para encontrar alimentos que te devuelvan tu energía. Cógelos colocándote junto a ellos y pulsando el botón Y.

Ataque especial (Bombardero)

Pulsa el botón A para efectuar el Bombardero. Puedes utilizar este poderoso movimiento un número limitado de veces. Cada vez que lo utilices tu puntuación disminuirá en 5 enemigos hasta que te quedes sin todos los enemigos que te han hecho puntuar.

INDICADORES DE PANTALLA

Selección de jugadores

La pantalla de selección de jugadores aparece una vez que hayas efectuado tu elección en la pantalla de menú. Utiliza el bloque de control para elegir entre Oozie Nelson o Jack Flak, y entonces pulsa cualquier botón para comenzar a jugar. En la opción de dos jugadores, cada jugador utilizará el bloque de control de su mando para elegir un personaje. El icono rojo representa el control 1, y el azul representa el control 2. El juego comienza cuando ambos personajes hayan pulsado un botón para confirmar su selección. Si los dos jugadores eligen al mismo personaje, podrás distinguirlos por el color de la cazadora: roja para el control 1 y azul para el control 2.



Mapas

Aparecerá un mapa al principio de cada nivel—el nombre de tu destino aparecerá parpadeando. Pulsa cualquier botón para continuar.



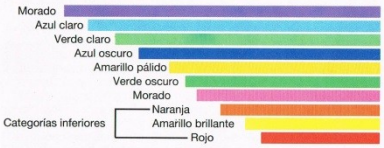
Indicador de energía

El indicador de energía del jugador uno aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. El nombre de tu personaje (FLAK o NELSON) está situado debajo del indicador. Pierdes energía cada vez que resultas alcanzado por cualquiera de tus enemigos. Cuando se agote tu energía, perderás una vida. En la opción "Angry" tu indicador de energía es un cronómetro que avanza hacia atrás—cuando se agote el tiempo, volverás a la opción normal.

En la opción de dos jugadores, el indicador de energía y otras informaciones del jugador dos aparecerán en la esquina superior derecha de la pantalla.



Durante la pelea con el enemigo, el nombre de ese enemigo, su indicador de energía y su icono aparecerán debajo de los tuyos. El color del indicador del enemigo muestra su fuerza. Tienes una lista de los colores abajo, desde el más fuerte (morado) hasta el menos fuerte (rojo). Tu indicador de energía es siempre rojo. La mayoría de tus enemigos se sitúan en una de las tres últimas categorías—¡los niveles altos están reservados a los jefes!



A medida que el enemigo pierde energía, su indicador de energía cambia de color. Cuando el indicador se ponga rojo, irá perdiendo intensidad con los sucesivos golpes que lances al enemigo. Le habrás derrotado cuando su indicador de energía se agote.

Vidas

Comienzas el juego con cinco vidas. El número de vidas que te quedan (además de la que estás utilizando en ese momento) aparece indicado debajo del icono de tu personaje, junto al indicador de energía.

Pollo asado Te devuelve **TODA** la fuerza

Perrito caliente Te devuelve ¼ de fuerza

Sushi Te devuelve ½ de fuerza

Refresco de soda Te devuelve ¼ de fuerza

NIVELES

"Rival Turf!" incluye seis niveles, cada uno de ellos dividido en un cierto número de escenas. Abrete camino hasta el final de cada escena, y derrota al jefe para pasar al siguiente nivel—¡si la suerte te acompaña!

Comisaría

Comienzas tu misión en la comisaría de la calle 61. Tras consultar montones de mapas, Jack y Oozie han encontrado finalmente el escondite de Big Al. Pero no va a resultarles fácil entrar en él—los Reyes de la Calle los esperan fuera, y no piensan malgastar el tiempo. Consigue llegar hasta la parada del autobús y coge el express hasta el estadio. Esta escoria callejera también cogerá el tren, de modo que no esperes un viaje de placer. El autobús te deja muy cerca del estadio... si logras sobrevivir al trayecto. Prepárate para afrontar más peleas si quieres introducirte en él.



Estadio

Hummm... parece que te están esperando. El comité de bienvenida está preparado, y no es precisamente una fiesta lo que tienen para tí. Intenta hacerlo lo mejor que puedas para llegar hasta las gradas—¡el estadio está a rebosar, y tú eres la máxima atracción!

En los vestuarios todo parece estar en calma.. al menos, eso es lo que parece. Si yo fuera tú, no me detendría—estos tipos están comenzando a ponerse furiosos. Sal por la primera salida que veas y dirígete al aparcamiento—es el camino más rápido para salir de aquí. A propósito, ten cuidado con los coches. Estás en un aparcamiento, ¿recuerdas?



Rascacielos

Has ido a acabar en uno de los peores lugares de la ciudad. No creo que el propietario de la casa haya oído hablar nunca de la urbanidad—ni que le haya importado nunca el tipo de inquilinos que tiene. Estos gamberros pegan primero y luego preguntan. Cuando llegues al edificio principal, coge el ascensor de servicio hasta el tejado. Pero espera... este no es un tejado normal—¡también es la pista de aterrizaje del helicóptero de Big Al! Parece que por fin estas en el buen camino. Pero no es necesario que te diga que los guardaespaldas no están muy contentos de verte... especialmente el enorme tipo que lleva una máscara. Controla la situación y puede que logres coger el último vuelo que salga de aquí.



Montañas del Sur

El helicóptero te llevará al sur de la frontera, lejos de las peligrosas calles. Pero, ¿quién demonios pilota esto? Antes de que puedas averiguarlo, el helicóptero caerá en un claro de la selva. Saltas fuera sin un rasguño y comienzas a caminar—justo hacia el enemigo. ¿Qué te esperabas? La siguiente parada es un pueblo desierto, aunque puede que desierto no sea la palabra...



Sí señor, acabas de llegar a otro cuartel general de Big Al. Hay un bote amarrado a la orilla del río, si logras llegar hasta él. Por desgracia, el capitán no parece muy dispuesto a ayudarte. Quizá deberías intentar reparar el helicóptero.



Puerto del Sur

Tras acabar con el capitán y su tripulación, te apoderas del barco y pones rumbo al puerto del Sur. Menos mal que trajiste contigo todos esos mapas. El bote atraca en un muelle que está junto a un almacén de semillas. Este debe ser el lugar—el almacén de contrabando y el arsenal de Big Al. Sal de él y dirígete al muelle a través de la oficina. Oh, no, el lugarteniente de Big Al y guardián del almacén—el Hombre de Hielo. Alguien debería decir a este tipo que se derrita.



La guarida

Al fin—¡la guarida! El corazón del imperio de corrupción de los Reyes de la Calle. Este lugar es increíble... bancos de datos, maquinaria pesada, incluso un par de separadores de partículas- y cualquiera sabe lo que hay tras esas puertas cerradas. ¡Tienes que acabar con este tipo antes de que cause aún más problemas! Y no te olvides de Heather—ella está aquí, en alguna parte. Como habrás podido adivinar, el lugar está plagado de guardaespaldas de Big Al, con órdenes concretas de detenerte como sea. El propio Big Al te espera para un enfrentamiento final en el tejado. Has conseguido llegar hasta aquí—¡empléate a fondo para llegar hasta el final!

LOS REYES DE LA CALLE

Bullet Un puro músculo, que aparece por todas partes. Pero no te preocupes por el nombre... su única arma son los puños.

Case Un entusiasta de las motos, que siempre lleva casco. Entra en acción cuando desaparece Bullet.

Reggie Un tipo bastante pendenciero, que no lucha cara a cara, sino que te dará una patada por detrás en cuanto tenga la ocasión.

Skinny Le reconocerás cuando le veas—alto, delgado y calvo, con un fuerte temperamento y una patada que no se queda atrás.

Butch Bajito, gordo, calvo, miope... y con un carácter aún peor que su aspecto—y encima utiliza su peso a su favor.



Louie Cuando Louie jugaba al fútbol, su apodo era "Tramposo". Puede que no lo parezca, pero aún posee un poderoso uppercut.

Kato Kato se ha lanzado a una vida de crimen... y sus llaves de judo siguen siendo igual de peligrosas.

Goro Cinturón negro en artes marciales. Si te acercas mucho, sus patadas de karate te dejarán marca.

Guerrero No dejes que su aspecto te engañe—puede que parezca extra de una obra de Shakespeare del teatro Kabuki, pero es un tipo duro.

Dingo Otro feroz guerrero ninja disfrazado de Enrique VIII. Este es un poco más rápido y mucho más bestia que su amigo.

Arnold Le gusta creerse la estrella del show... y quiere que te saquen del guión.

Gigante Este tipo era antes luchador profesional, y no ha perdido la forma física.

LOS JEFES

Genie Este enemigo hace su aparición al final del nivel uno. Pero no esperes que te dé la bienvenida... se dejó el frac en casa. Intenta enfrentarte a él para poder seguir avanzando en el juego.

Sledge El bailarín de breakdance del nivel dos está moviéndose al son de la música de su radiocasette... pero eso no le impide irse a por tí. Cuando pida ayuda, eso significa que llegarán refuerzos en forma de un Cadillac del 63.



Slasher Ten cuidado con el enmascarado del nivel tres. Para Slasher todos los días son Halloween, y no se detiene en las amenazas. Si te detienes a contemplar el paisaje desde el tejado, intentará lanzarte al vacío.

Capitán Antes de que te apoderes del barco al final del nivel cuatro, tendrás que convencer al dueño, ese infame pirata y fuera de la ley de los mares, el capitán Crook. Es grande, feo, y se interpone en tu camino. Quizá te convendría nadar.

Hombre de Hielo El hombre de hielo aparece al final del nivel cinco (lo siento, muchachos, no pude resistirlo). Puede que encuentres difícil mantener el equilibrio mientras él gira y avanza, pero intenta seguir moviéndote y cogerle en un momento de descuido. Es curioso, pero no veo hielo por ninguna parte...



Big Al ¿Qué puedo decir? Es Big Al, y no se parece a nada que hayas visto antes. Te garantizo que es una experiencia que hará temblar la tierra—si vives para contarlo. ¡Vas a necesitar un poco de suerte y mucha habilidad para acabar con él!

CUIDA DE TU JUEGO JALECO

- Este cartucho de Jaleco es un aparato de precisión con complejos circuitos electrónicos. No lo sometas a golpes ni temperaturas extremas. Nunca intentes desmontarlo.
- No toques las conexiones ni permitas que se humedezcan, ya que podría dañarse el circuito.
- Asegúrate siempre de que tu consola Super NES esté APAGADA antes de meter o sacar un cartucho.