



JUMPING FLASH!

PlayStation® Classic

EN UN FUTURO LEJANO...

El malvado Barón Aloha ha puesto en marcha un plan diabólico: arrebatarnos el planeta, ¡trocito a trocito!

El infame astrofísico ha excavado gigantescos trozos de nuestro planeta, esclavizado a nuestros habitantes y lanzado los fragmentos al espacio para crear sus propios continentes galácticos propulsados.

El avaricioso Barón Aloha ha dejado nuestro pacífico mundo como un queso de Gruyère para crear sus propios centros privados. ¿Existe alguien (o algo) capaz de detenerle?

Por suerte, sí. El valiente robot Robbit es ideal para esta misión.

Como experto en la eliminación de plagas, Robbit está creado especialmente para hacer picadillo al Barón Aloha y a sus ejércitos de esbirros verminosos.

Robbit tiene la habilidad de encontrar armas especiales supercargadas en cada mundo para usarlas según le convenga, mientras que sus piernas con amortiguadores le permiten dar grandes saltos con solo tocar un botón. Y, como ya saben todos los que viajan por el espacio, los pisotones de Robbit no tienen rival a este lado de la nébula Ekpiteta.

Lamentablemente, el Barón Aloha ha desconectado los propulsores que impulsan cada uno de los mundos y los ha guardado en diferentes ubicaciones. Y solo él sabe dónde están. Si Robbit logra recuperar los propulsores, podrá salvar nuestro mundo de las garras del mal.

Robbit tiene la actitud. Y tú, ¿serás capaz de soportar la altitud?

CONTROLES PREDETERMINADOS

Moverse hacia adelante o hacia atrás	Botón ARRIBA o ABAJO
Girar a la izquierda o a la derecha	Botón IZQUIERDA o DERECHA
Girar y moverse en diagonal hacia la izquierda o la derecha	Botón ARRIBA + botón IZQUIERDA o DERECHA
Giro rápido (saltar hacia atrás y rotar)	Botón ABAJO + botón IZQUIERDA o DERECHA
Mirar hacia arriba	Botón R1 o R2 + botón ABAJO
Mirar hacia abajo	Botón R1 o R2 + botón ARRIBA
Mirar a la izquierda o a la derecha	Botón R1 o R2 + botón IZQUIERDA o DERECHA
Saltar	Botón EQUIS
Disparar	Botón CUADRADO
Usar objeto especial	Botón CÍRCULO
Pausar/reanudar	Botón START

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE ROBBIT

¡Robbit tiene una habilidad para saltar increíble! Alcanza gran altura, flota en el aire y planea como un halcón hasta llegar al objetivo.

SALTO: Pulsa el botón EQUIS una vez para saltar. Pulsa los botones ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA o DERECHA mientras estás en el aire para desplazarte hasta un punto de aterrizaje, usando los pies y la sombra de Robbit como guía.

DOBLE SALTO: Cuando alcances el punto más alto de tu primer salto, vuelve a pulsar el botón EQUIS. Si lo haces en el momento correcto, el punto más alto del primer salto te servirá de trampolín para llegar todavía más alto.

FLOTAR Y PLANEAR:

Mantén pulsado el botón EQUIS mientras estás en el aire. Robbit flotará unos instantes antes de comenzar el descenso. Pulsa los botones ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA o DERECHA para girar y deslizarte hacia un punto de aterrizaje. Suelta los botones para caer en línea recta.

Practica los movimientos especiales hasta que los domines. Descubre cómo saltar más alto y realizar otros movimientos. Sé creativo. Necesitarás todos estos trucos para alcanzar los propulsores, acceder a rondas de bonificación y derrotar al Barón Aloha.

TU MISIÓN

Encuentra los cuatro propulsores en las dos primeras etapas de cada mundo. Después, salta sobre el propulsor de salida para lanzar a Robbit a la siguiente etapa. Derrota a máquinas venenosas, monstruosas o mágicas para rescatar a los habitantes del mundo y devolver los trozos del planeta al lugar al que pertenecen.

Y presta atención a las útiles advertencias, los consejos y los chistes de Kumagoro, el vigía que acompaña a Robbit.

LA PANTALLA DEL JUEGO

TEMPORIZADOR: Cada etapa tiene un límite de tiempo. La cuenta atrás comienza en el momento en el que la inicias. Si se agota el tiempo antes de que logres superarla, perderás una vida y tendrás que volver a empezar.

PUNTUACIÓN: ¡Consigue tantos puntos como puedas! Para sumar puntos, aplasta a tus enemigos, recoge monedas y supera etapas. Ve todo lo rápido que puedas para conseguir puntos adicionales y bonificaciones por tiempo. Cuando llegues

a 300 000 puntos conseguirás una vida adicional y, después, otra por cada millón de puntos que obtengas.

OBJETOS ESPECIALES:

Robbit guarda los objetos especiales que recojas en tres secciones de carga. Si recoges una cuarta arma, esta sustituirá a la primera.

Para disparar, pulsa el botón **CÍRCULO**. Las armas especiales se usan en el orden en el que se recogen.

RADAR:

¡Localiza a los atacantes antes de que te sorprendan! La zona de color azul claro con forma de V es tu campo de visión. Gira a Robbit por completo para escanear tu posición. ¡Mira el radar para que los enemigos que van pisándote los talones no te tiendan una emboscada!

Puntos blancos = enemigos

Puntos amarillos = propulsores

Puntos rojos = potenciadores

MEDIDOR DE PUNTOS DE ATAQUE:

Robbit pasará de ser increíblemente fuerte a peligrosamente débil a medida que los disparos del enemigo hagan mella en su armadura. El estado de su vida determina cuantos disparos más puede soportar. Lo mejor es tener un medidor completamente verde, pero podría ponerse amarillo en cualquier momento y, después, volverse del siempre peligroso color rojo. Si el medidor se vacía, los sistemas de Robbit se apagan y pierdes una vida. Recoge zanahorias para aumentar la vida de Robbit, y esquiva a tus enemigos o hazlos pedacitos antes de que puedan dispararte.

- VIDAS:** Comienzas cada partida con tres vidas. Si pierdes las tres, acabará la partida... por ahora. Puedes revivir las partidas perdidas con continuaciones ilimitadas. Reanudarás la partida desde la primera etapa del mundo actual con tres nuevas vidas. Busca las 'vidas extra' de Robbit e intenta lograr la mayor puntuación posible para seguir sumando vidas.
- PROPULSORES:** Este contador registra los propulsores a medida que los recoges. Recupera cuatro propulsores y, después, pasa al propulsor de salida para superar las etapas 1 y 2 de cada mundo.
- KUMAGORO:** Tu simpático acompañante aparecerá para avisarte del peligro que te espera y ofrecerte consejos que te ayuden a superar la etapa.

OBJETOS PARA RECOGER

Salta sobre estos iconos o pasa sobre ellos para añadirlos a tu arsenal.

OBJETOS ESPECIALES

Los objetos especiales son armas increíblemente potentes. Utilízalas cuando te veas rodeado de grandes grupos de enemigos para causar el mayor daño posible. En cada etapa encontrarás montones de objetos especiales, pero no podrás llevarlos contigo a la siguiente etapa.

- Las bombas explotan cuando golpean algo o recorren determinada distancia.
- Los cohetes ponen a los enemigos en el punto de mira.
- Las bengalas arrojan una luz candeante. Da un giro completo para chamuscar todo lo que se te ponga por delante.
- Los tornados chisporrotean y giran, para después explotar en una nube de chispas.

POTENCIADORES

Estos objetos hacen efecto al instante.

- Una zanahoria rellena parte de la vida.
- Un puñado de zanahorias rellena la vida por completo.
- El reloj de arena hace retroceder el temporizador 30 segundos.
- Las 'vidas extra' de Robbit te ofrecen vidas adicionales. Buscan estos potenciadores en lugares ocultos y fuera del camino principal. Después del primer mundo, solo los encontrarás en la segunda etapa de cada mundo.
- El tiempo muerto congela a todos los enemigos, aunque no por mucho tiempo. ¡Es tu oportunidad para avanzar sin que te den la lata!
- Las píldoras de poder hacen que Robbit sea tan fuerte que destruye a todos los enemigos que toca... ¡y no puede recibir daños! Es una pena que el efecto solo dure unos instantes.
- Los enemigos derrotados sueltan monedas al explotar. Las monedas de plata valen 100 puntos; las monedas de oro poco comunes añaden 500 puntos a tu puntuación.

RECORRIDO POR EL MUNDO DE ROBBIT

MUNDO 1: NATURALEZA EN BRUTO

El poblado en la montaña de Aloha está plagado de enemigos. Mientras intentas reunir los propulsores, te atacarán por todas partes. Intenta realizar saltos triples para sortear los volcanes y los serpenteantes ríos de lava. Caerse por el borde del mundo no mola. Una pantalla roja parpadeante indica que te han golpeado.

Acaba con el dragón de aliento candente de la ladera para recuperar este mundo.

MUNDO 2: EL EGIPTO DE ALOHA

La historia acompaña al faraón Aloha mientras tú recorres un laberinto de pirámides en busca de propulsores ocultos. Aterrizas en las plataformas flotantes y, después, saltas para llegar todavía más alto. Encontrarás santuarios secretos repletos de botín para Robbit... si sabes dónde disparar.

Un peligroso escorpión con una picadura mortal bloquea tu salida de este mundo.

MUNDO 3: ZONA DE JUEGOS

Esquiva la avalancha de libros flotantes. Si esperas demasiado, te caerás de los globos; en su lugar, úsalos como plataformas temporales para seguir avanzando. Salta constantemente y determina la dirección que vas a seguir con antelación. Los propulsores usan las corrientes de aire ascendentes para darte altura. Intenta mantener el equilibrio en una enorme montaña rusa y calcula bien tus saltos del trampolín. El radar te permite ubicar rápidamente los propulsores.

Tómate un té con un divertido payaso y haz añicos la vajilla para terminar el nivel con una superioridad aplastante.

MUNDO 4: PAISAJE INVERNAL HELADO

Por este mundo tendrás que andar con pies de plomo. Si caminas demasiado rápido podrías perder el equilibrio y deslizarte directamente hacia el peligro. Intenta dar un giro rápido o saltar para recuperar el control después de resbalar. Haz todo lo posible por no golpear los témpanos de hielo. Son prácticamente invisibles, pero detendrán en seco tu avance. El techo de la cueva bajo el mar es demasiado bajo para saltar, así que tendrás que buscar transportadores para acceder a otras cámaras, encontrar todos los propulsores y superar el nivel.

Ve con cuidado, ya que una tortuga lanzamisiles intentará por todos los medios poner fin a tu aventura.

MUNDO 5: ESCARAMUZA EN LA CIUDAD

Los trabajadores con casco van armados y son peligrosos, y sus órdenes son hacerte pedacitos. Alcanza los tejados de la oficina y utiliza las plataformas flotantes para llegar hasta los propulsores. Por la noche, la ciudad se vuelve de lo más siniestra, con imponentes rascacielos, traicioneras carreteras y edificios

flotantes. Las antorchas de butano se encienden y apagan cada cierto tiempo, así que muévete a su ritmo para evitar salir chamuscado.

Enfréntate a un astuto enemigo que cambia de forma constantemente para poner a salvo la ciudad.

MUNDO 6: PARQUE DEPORTIVO EN EL CIELO

Recorre un laberinto de vigas con campos de fuerza para llegar hasta los propulsores. La estrella central es una plataforma de lanzamiento. Tendrás que adivinar el punto exacto en el que saltar para alcanzar la siguiente base.

¡Espera! ¿Qué es esto? ¿Una malvada némesis de Robbit? ¡Sí! Frecuenta el Coliseo y, lo que es todavía peor, tiene la habilidad de volverse invulnerable. Por desgracia, esta vez tendrás que disparar a los adorables conejitos para derrotar a tu doble malvado.

Y, por último, el Barón Aloha, el mismísimo campeón, hace su aparición para enfrentarse a ti. Esperamos que tengas todo el equipo necesario, porque este combate es todo un reto.

JUGAR A LAS RONDAS DE BONIFICACIÓN

Cada mundo esconde rondas de bonificación y merece la pena encontrarlas. En estas rondas sin enemigos, tendrás que explotar todos los globos o acumular montones de potenciadores y monedas antes de que se agote el tiempo, sin tener que esquivar molestos adversarios.

Busca el anillo de bonificación y salta dentro para iniciar la ronda.

Dispara a los globos o salta sobre ellos para hacerlos explotar. Explota todos los globos antes de que se agote el tiempo para llevarte una vida adicional.

Algunos globos dejarán caer potenciadores y monedas al explotar. Recógelos para poder usarlos cuando se reinicie la etapa normal. Tendrás que escoger entre explotar todos los globos para conseguir una vida adicional o recoger objetos para llevártelos. No puedes hacer ambas cosas.

La ronda finalizará cuando explotes el último globo, te caigas del escenario o se agote el tiempo.

PAUSAR UNA PARTIDA

Pulsa el botón **START** para detener la acción y el reloj del juego, y acceder al menú de Pausa. Utiliza los botones de dirección para seleccionar una opción y pulsa el botón **START** para continuar.

Continuar: reinicia la partida por donde la dejaste.

Volver a intentar: inicia la etapa actual desde el principio.

Retirarse: finaliza la partida para acceder al menú principal, donde podrás iniciar una nueva partida, guardar la partida actual en el punto donde terminó o cargar una partida guardada.

PUNTUACIÓN

En la pantalla de puntuación se sumarán todos los puntos que hayas conseguido al finalizar cada etapa. Cuanto mejor lo hagas, más puntos de recompensa recibirás. Por ejemplo, recibirás puntos adicionales por el tiempo que quede en el reloj, así que intenta acabar cada etapa en el menor tiempo posible.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando liberas los seis mundos de las garras del Barón Aloha y sus temibles esbirros. Pero espera, ¡que todavía hay más! Puedes volver a recorrer cada uno de los mundos para completar nuevos desafíos. Selecciona 'Iniciar partida' en el menú principal y pulsa los botones IZQUIERDA o DERECHA para seleccionar un mundo. Después, pulsa el botón START para volver a adentrarte en él.

CONTINUAR

¿Has perdido todas tus vidas? Por fortuna para ti, y por desgracia para el Barón Aloha, dispones de continuaciones ilimitadas. Eso significa que podrás jugar una y otra vez. Pero tomándote algún descanso, por supuesto.

Para reanudar una partida desde el principio de la última etapa, selecciona 'Sí' y pulsa el botón START.

¡Vamos Robbit, salta y adelante!

©1995 Sony Interactive Entertainment Inc. Jumping Flash! is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.