

SNSP-P4-FAH/SFRA



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM





ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu Plok* pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

© 1993 NINTENDO CO.,LTD.

* PLOK IS A TRADEMARK OF JOHN AND STE PICKFORD.

© 1993 JOHN AND STE PICKFORD.

LICENSED TO TRADEWEST, INC.

BY SOFTWARE CREATIONS (HOLDINGS) LTD.

SUBLICENSSED FROM TRADEWEST, INC.

TO NINTENDO CO., LTD.



QUI EST PLOK ?	2
L'HISTOIRE	3
PREPARATIFS.....	4
MANETTE DE JEU	4
L'ECRAN.....	5
NIVEAUX DE DIFFICULTE.....	5
LES MODES "CONTINUE"	6
LES NIVEAUX.....	7
LES PUCES.....	8
LES AUTRES MECHANTS	10
LES CHEFS.....	13
LES OBSTACLES	15
LES BONUS	16
QUEL DANDY !.....	20
INSPECTION DU MATERIEL !.....	22
UN TOUR DE POLY-ESTA	26
BON A SAVOIR.....	27





QUI EST PLOK ?

ENFIN UN VERITABLE HEROS

Plok est une véritable boule d'énergie que rien n'arrête ; il est irrésistible, pétulant, complètement imprévisible et vraiment dangereux pour ceux qui lui résistent.

Plok n'aime pas les Puces.

Il présente la drôle de particularité de pouvoir lancer toutes les parties de son corps dans toutes les directions.

Plok peut vraiment 'lancer' un coup de poing.

Il a le don de se mettre facilement en colère ; à la moindre provocation, ses membres commencent à fuser dans tous les sens.

Plok déteste les Puces.

C'est un véritable héros, avec un cœur d'or et des membres hyperarticulés.

Plok est chargé d'une mission : débarrasser le monde de la menace des abominables Puces.

Plok est un rêveur, un voyageur, un esprit libre.

Il est doux et élégant.

Il est au "top niveau".

Plok n'aime vraiment pas les Puces.

Plok est le roi d'une île splendide, Akrillic, qui fait partie de l'archipel Poly-Esta.





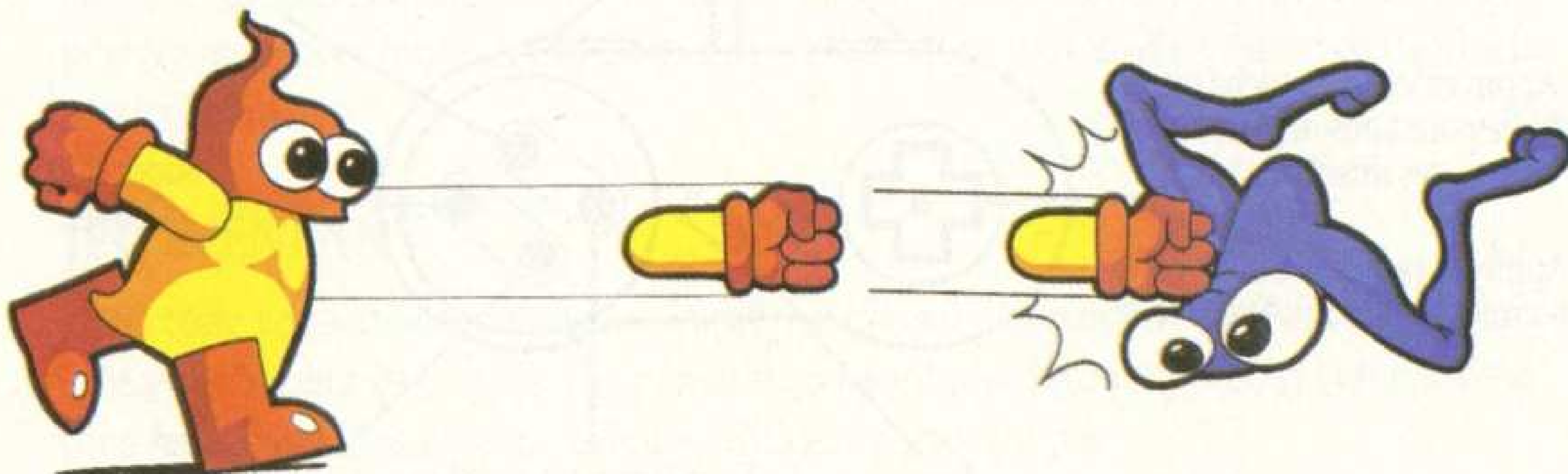
Tout le monde sait que Plok est tout simplement fana de drapeaux (vous aussi, bien sûr !). Il en a partout. Il s'en sert pour marquer les régions d'Akrillic qui, selon lui, lui appartiennent. Ses drapeaux sont plantés dans tous les coins...

Mais ce que vous ignorez peut-être, c'est que Plok a son drapeau personnel préféré, un grand carré qui le représente de pied en cap. Il l'a planté sur le toit de sa maison et peut donc l'admirer chaque jour à son réveil et tous les soirs quand il rentre après une dure journée... heu, une journée de Plok !

Si vous étiez un personnage ignoble si vous aviez vraiment envie d'embêter Plok ou de lui donner du fil à retordre, que feriez-vous ? Cacher son drapeau favori ? Eh bien, c'est exactement ce qui s'est passé aujourd'hui !

Quelqu'un, il ne sait pas encore qui, a volé son drapeau spécial et l'a planté sur une île voisine, Coton. Comme vous pouvez l'imaginer, Plok est devenu fou furieux et la première chose qu'il fait ce matin-là est de prendre son bateau pour aller récupérer son bien. Et, tel que je connais Plok, il ne va pas en rester là. Non, sûrement pas !

De toute façon, ce n'est que le début d'une histoire qui ne devrait pas manquer de rebondissements.



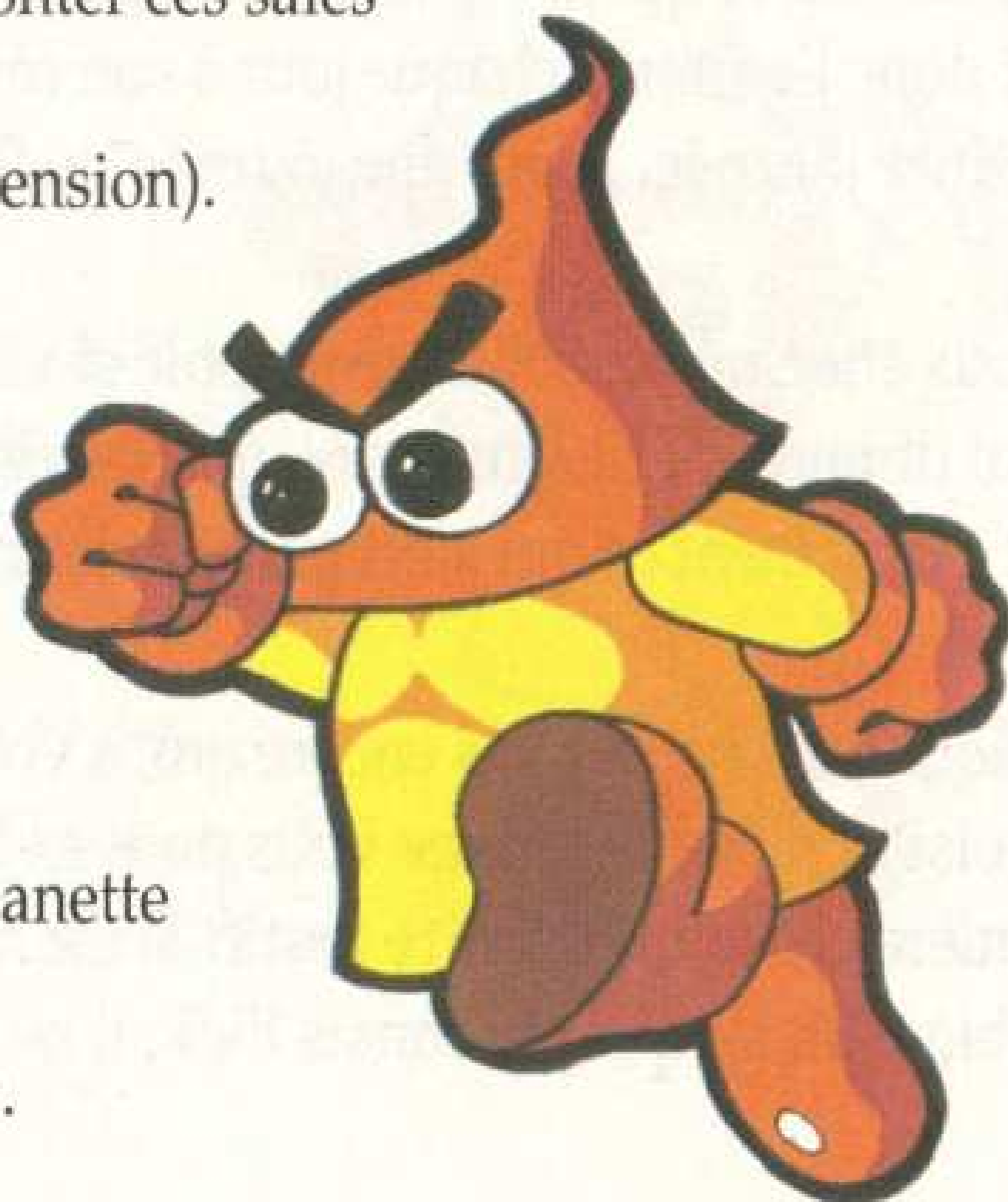


CHARGEMENT

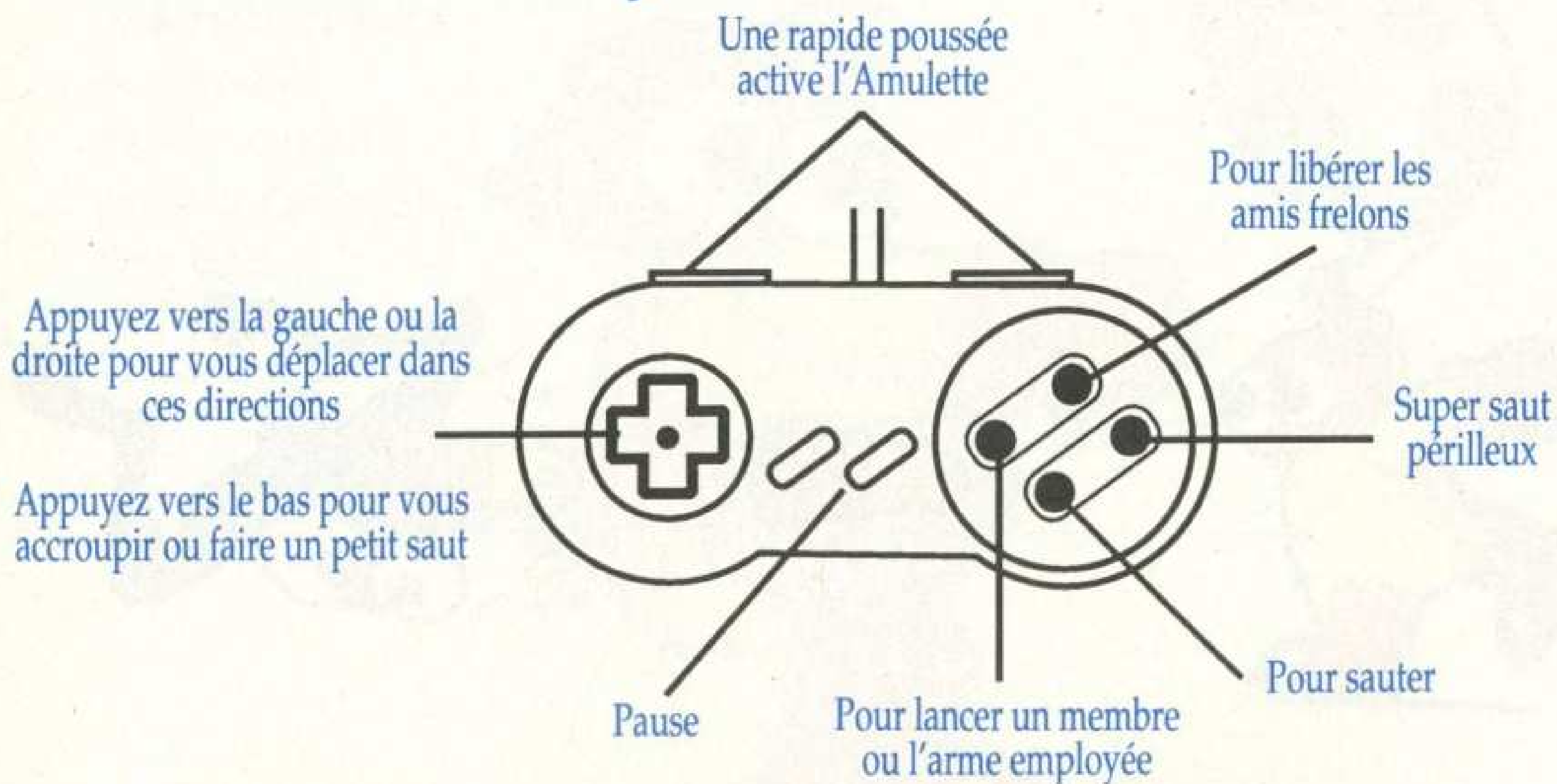
- 1) Posez-vous la question : "est-ce que je veux vraiment affronter ces sales Puces ?".
- 2) Votre console doit être hors tension (interrupteur sur OFF).
- 3) Introduisez la cartouche de jeu en suivant les instructions du mode d'emploi de la Super NES.
- 4) Assurez-vous que vous êtes prêt à affronter ces sales Puces.
- 5) Mettez votre console en marche (sous tension).

L'ACTION

- 6) Choisissez la langue des textes à l'écran (anglais ou français).
- 7) Comptez vos membres (pas plus de quatre autorisés).
- 8) Appuyez sur le Bouton START de la manette de jeu.
- 9) Vérifiez que votre drapeau est en place.
- 10) Qu'attendez-vous ? Allez-y !



MANETTE DE JEU





Score

Compteur de coquillages.
A remplir pour gagner une
vie supplémentaire.

PlokContinue



Vies
supplémentaires

Compteur d'énergie de Plok

Compteur des Puces restantes ou
compteur d'énergie du Boss

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Utilisez le bouton SELECT sur l'écran Titre pour sélectionner le niveau de difficulté : NORMAL ou JEU D'ENFANT. Si vous ne faites aucun choix, le niveau reste NORMAL.

NORMAL

Le jeu se déroule normalement, du début à la fin. Tous les Boss sont présents et vous pouvez employer toutes les options. Si vous terminez tout le jeu, vous avez droit à la séquence finale.

JEU D'ENFANT

Dans cette version, le jeu est plus simple. Ce niveau de difficulté a été spécialement créé pour les jeunes enfants. Les personnages sont plus lents et vous en venez à bout plus facilement. Les niveaux les plus difficiles n'existent pas.



Au début d'une nouvelle partie, Plok n'a pas à sa disposition les éléments "Continue". La partie se termine lorsque toutes les vies en réserve sont épuisées. Mais, chemin faisant, Plok peut gagner des Continues, et s'il en obtient suffisamment, il pourra poursuivre la partie même quand il aura perdu toutes ses vies.

LES P-L-O-K JETONS

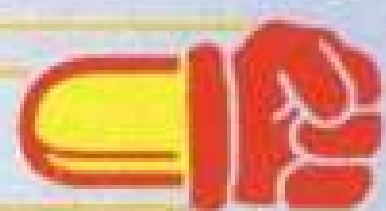
Vous obtenez un jeton P-L-O-K quand vous terminez un niveau (depuis le début jusqu'au drapeau de la fin) en conservant vos vies. La perte d'une vie vous fait perdre la possibilité de gagner un jeton P-L-O-K sur ce niveau. Lorsque vous avez accumulé quatre jetons, le mot PLOK s'allume en haut de l'écran et un Continue est attribué pour le niveau en cours. Vous pourrez le voir sur l'écran sous forme de quatre petites marques tournoyantes (P-L-O-K) qui survolent le niveau au cours duquel le Continue a été gagné.

Lorsque vous perdez vos vies, la partie ne se termine pas mais reprend au niveau où a été gagné le dernier Continue. Le score se remet à zéro et la partie reprend avec cinq vies. Il est possible de gagner plusieurs Continues au cours d'une même partie. Lorsque l'écran PERDU !! s'affiche, Plok recommence à l'endroit où le dernier Continue a été gagné.

CONTINUE PERMANENT

A certains endroits du jeu, vous pouvez obtenir un Continue permanent. Cela arrive lorsque les Frères Bobine ou Rockyfella ont été battus. Lorsque vous avez réussi cet exploit, vous pouvez reprendre votre partie à partir de ce point, sans avoir à rejouer les premiers niveaux. Cependant, tous les Continue seront perdus.

Si vous désirez reprendre le jeu au départ après avoir atteint un point de Continue permanent, il vous suffit d'appuyer sur le bouton Reset.

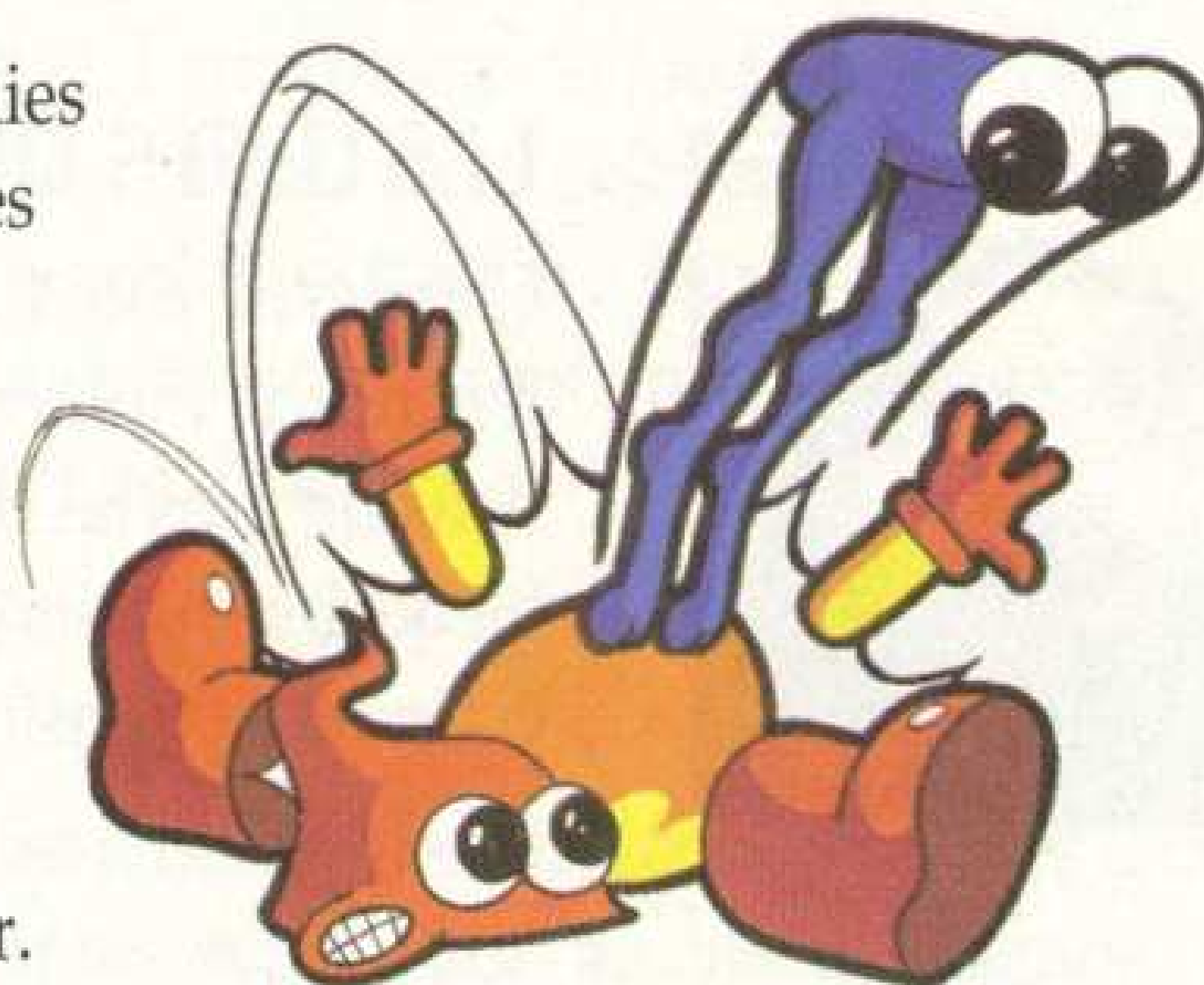


L'ÎLE COTON

Vous terminez chaque section de l'île Coton lorsque vous parvenez à sa fin et hissez le drapeau en haut du mât. Ce n'est sans doute pas aussi facile que cela en a l'air.

AKRILIC

Toutes les parties d'Akrilic sont envahies par d'horribles Puces. Pour terminer ces sections, Plok doit les vaincre une à une. La dernière vaincue abandonnera le drapeau de Plok qui pourra donc flotter à nouveau au sommet du mât. Si Plok parvient au mât avant l'élimination de toutes les puces, leur drapeau continuera à flotter. Si Plok se perd, une flèche lui indiquera la direction de la puce la plus proche ou celle du mât.



ÎLE HÉRITAGE

Vous terminez chaque section de l'île Héritage en arrivant à sa fin et en creusant la butte. Des objets de valeur y sont peut-être cachés... qui sait ?

LES NIVEAUX DU BOSS

Pour venir à bout de ces courts niveaux, il vous suffit de vaincre un seul et unique ennemi. Une fois que vous en serez venu à bout, le chef lâchera le drapeau de Plok qui pourra alors flotter à nouveau en haut du mât.

LES NIVEAUX DU TROU DE PUCES

Chacune des cavernes du Trou de Puces se joue comme une compétition jusqu'à la dernière porte où Plok trouvera sa récompense sous forme d'un super bonus. Chaque niveau est une étape qui vous rapproche de la Reine des Puces.

NIVEAUX DE BONUS SECRETS

Ces niveaux (si vous arrivez à les trouver) ressemblent à une course contre la montre. Vous devez arriver à la fin avant que le chronomètre ne tombe à zéro. Cela peut être très difficile mais vous aurez une récompense spéciale si vous venez à bout de ce défi.



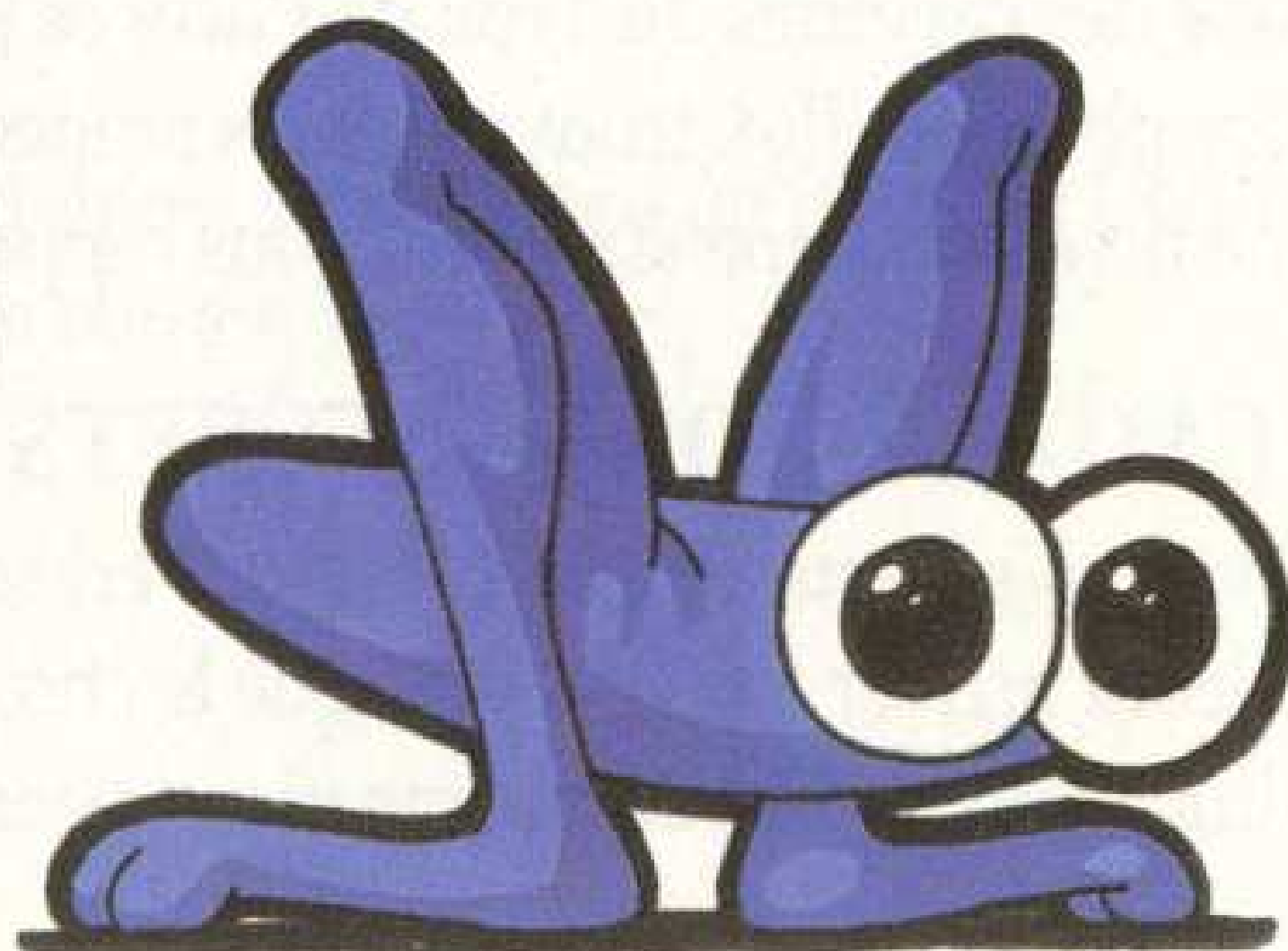
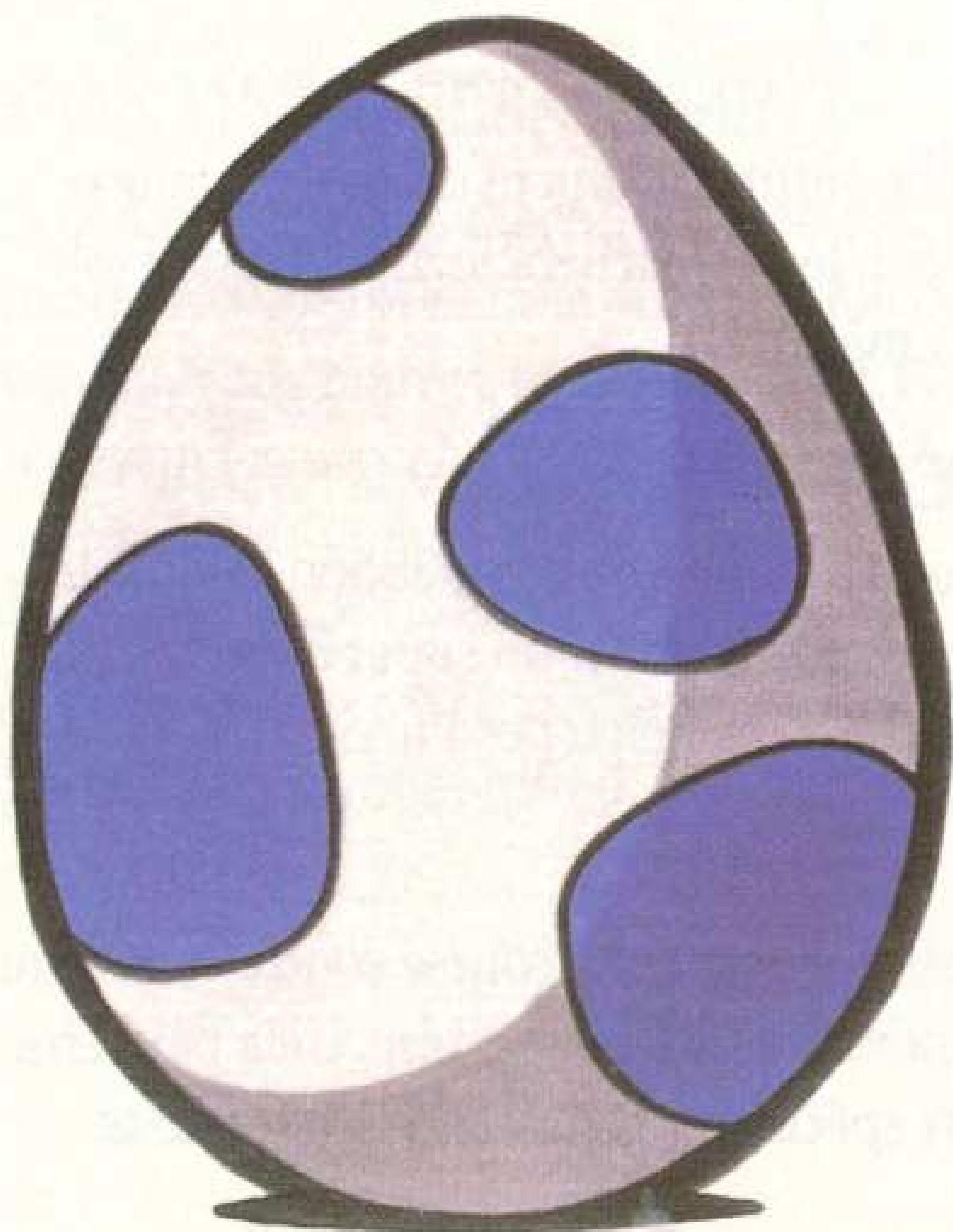
La ponte répugnante de la diabolique Reine des Puces, venue des profondeurs obscures du mystérieux Trou de Puces, n'aurait jamais dû être autorisée à voir le jour. Plok va avoir du fil à retordre, s'il veut transformer Akrillic en un lieu propre et tranquille lui permettant de planter à nouveau ses drapeaux.



LES ŒUFS DE PUCES

Chaque niveau d'Akrillic est infesté d'une douzaine d'œufs de Puce environ, et quelques-uns sont placés dans un gros tas de répugnant magma de Puces de couleur bleue. Inoffensifs par eux-mêmes, les œufs vont bientôt éclore et se transformer en Puces hideuses aux yeux saillants.

Les œufs de Puces vont éclore tout seuls après environ une minute, libérant encore davantage de menace bleue à la surface d'Akrillic. Mieux vaut attaquer l'œuf qui éclora ainsi plus rapidement, vous permettant d'exterminer la Puce dès sa naissance.



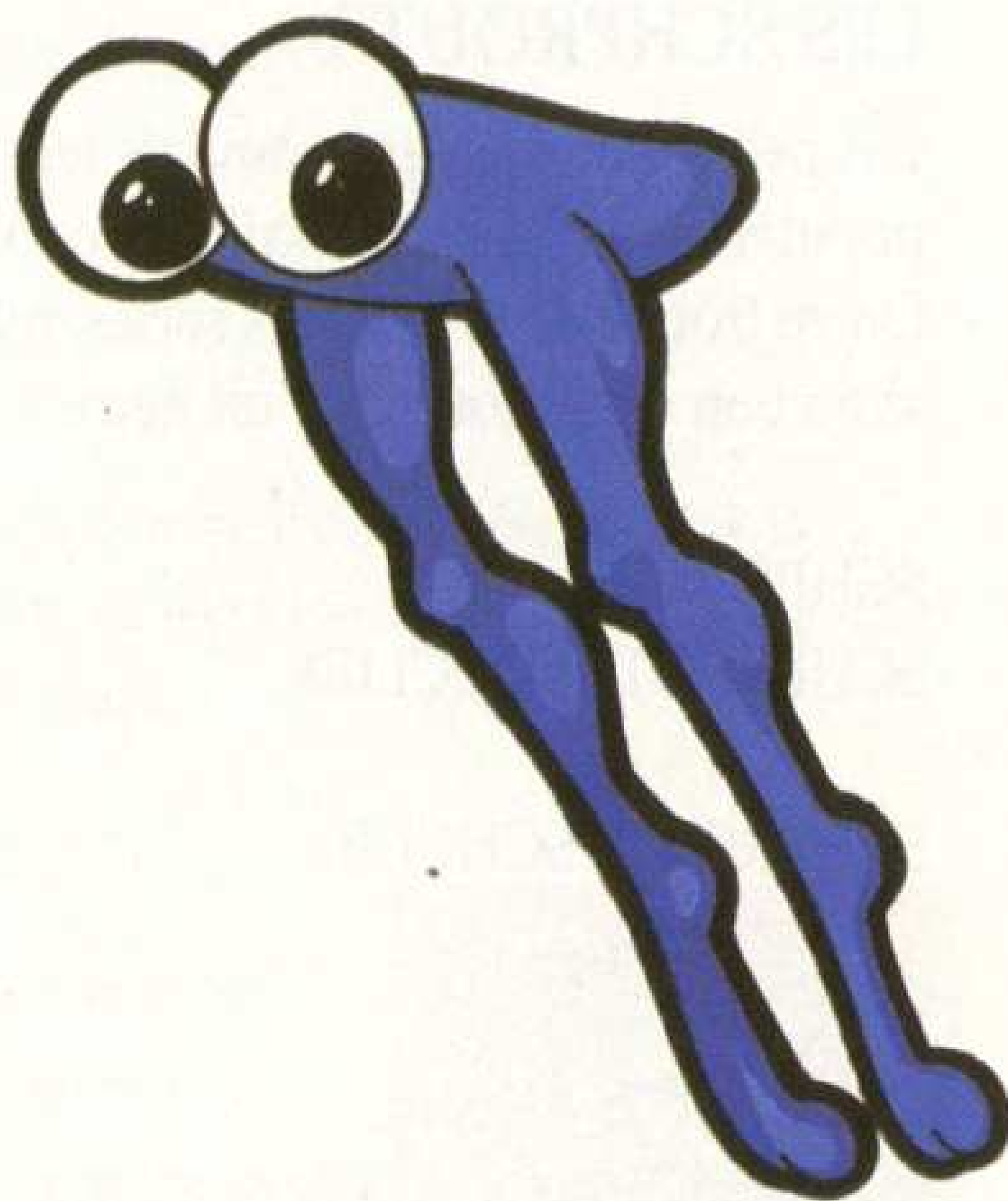


LES PUCES ADULTES

Les Puces adultes sont vraiment les bêtes les plus terribles de tout Poly-Esta. Ces bestioles sont de vraies furies et s'agitent sans arrêt, ne restant jamais plus de quelques secondes au même endroit. Leur couleur se modifie et prend une nuance verdâtre à chaque coup qu'elles reçoivent. Trois grands coups peuvent mettre fin à leur infâme existence, mais vous devrez faire très attention pour les empêcher de sauter sur la tête de Plok.

LES SUPER PUCES

De nombreuses sortes de Puces plus puissantes gardent la Reine des Puces dans son repaire souterrain : Puces volantes mutantes, super Puces au crachat visqueux et Puces sentinelles coriaces. Toutes se tiennent fin prêtes et attendent quiconque serait assez hardi pour s'introduire dans le Trou des Puces.





LES AUTRES MECHANTS

De nombreux habitants d'Akrillic ignorent encore qui est leur véritable chef et ne traitent toujours pas Plok avec le respect qu'il mérite. Il devrait savoir imposer un peu de discipline.

GERSHWIN

C'est un gamin fou de l'Île Coton et il saute jusqu'à en tomber. Un bon coup devrait suffire à l'assommer pour de bon.



GIBSON

Gibson est un poisson métallique très angoissé à l'idée d'être mouillé ! Il a tellement peur de rouiller qu'il essaie de passer le plus de temps possible au-dessus de l'eau. Les membres de Plok sont généralement impuissants à endommager Gibson, aussi vaut-il mieux simplement ne pas vous trouver sur son chemin.

LES SCHPROUTS

Ces petits gars bien grassouillets représentent la principale population indigène d'Akrillic. Ces nuisances sont partout ! On en trouve de différentes sortes, mais aucun ne le résistera au bon vieux coup du "un-deux".



SCHPROUTS

SCHPROUTS BOUCLIER

SCHPROUTS SCHCUBA

SCHPROUTS SHCIEL

SCHPROUTS BOUCLIER SHCUBA

SCHPROUTS BOUCLIER SHCIEL

Deux tirs leur règlent leur compte.

Vous devez leur tirer dessus par derrière - deux fois !

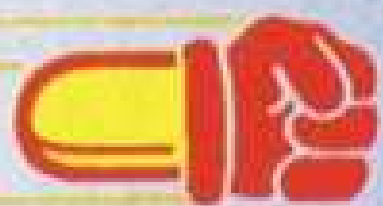
Un coup et l'effroi les fait sauter.

Tirez une seconde fois avant qu'ils ne tombent.

Ils tombent du ciel en parachute.

Ces types ne connaissent la peur que si vous les surprenez par derrière.

Ce sont les Schsprouts les plus coriaces de tous.

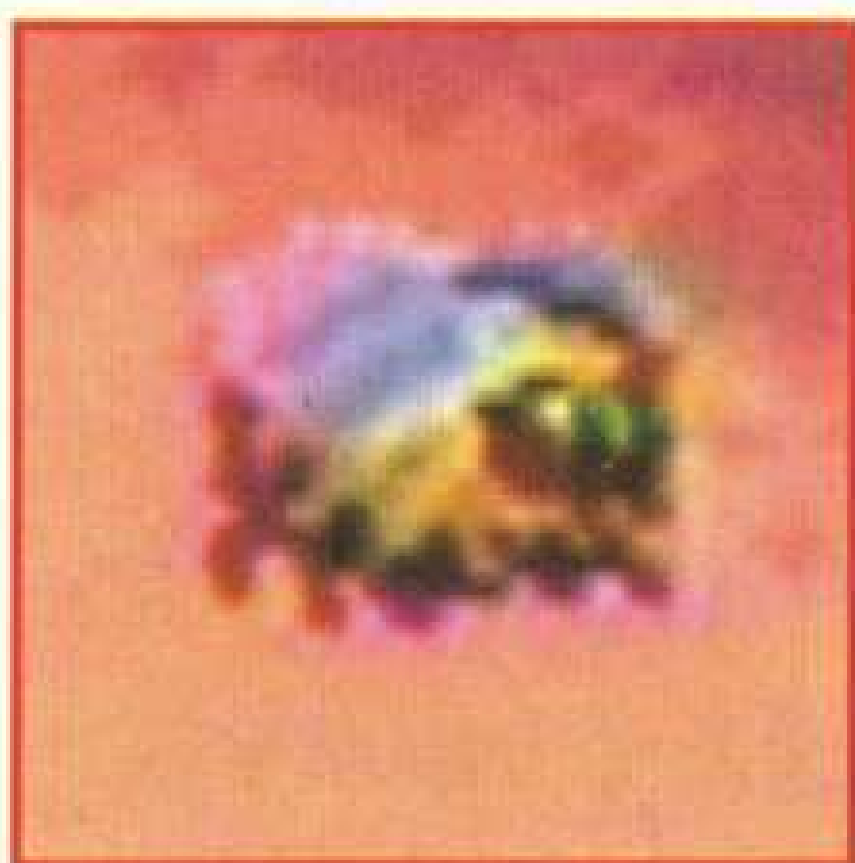


ORSON

Cet animal timide n'aime pas beaucoup la compagnie ; il essaie toujours d'effaroucher Plok. Si vous arrivez à le toucher, il se couche immédiatement sur le dos en faisant le mort. Plok peut alors sauter dessus et se payer un tour gratuit.

RUCHE SWING

Il y a toujours une fête battant son plein dans ce site rocheux ! Ne vous approchez pas trop à moins d'avoir un motif vraiment sérieux de le faire.



FUNKY B.

Ces personnages vont danser dans la RUCHE SWING et ils détestent les resquilleurs. Leur petite taille ne les empêche pas d'en donner à Plok pour son argent.

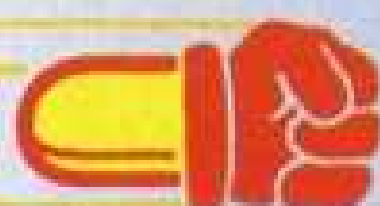
BIG BUDD

Cette fleur géante est vraiment paresseuse et déteste être dérangée ; si Plok la réveille, elle sera toujours de mauvaise humeur. Elle est très difficile à vaincre. Elle libérera BUDD LITE pour qu'elle se batte à sa place.

BUDD LITE

Cette jeune fleur est immunisée contre les membres de Plok, mais Plok ne l'est pas contre les graines qu'elle adore cracher ! Faites attention...





FROGROSE

Un cousin éloigné des fleurs BUDD que l'on rencontre généralement dans les marécages d'Akrillic.

HATTERSLY

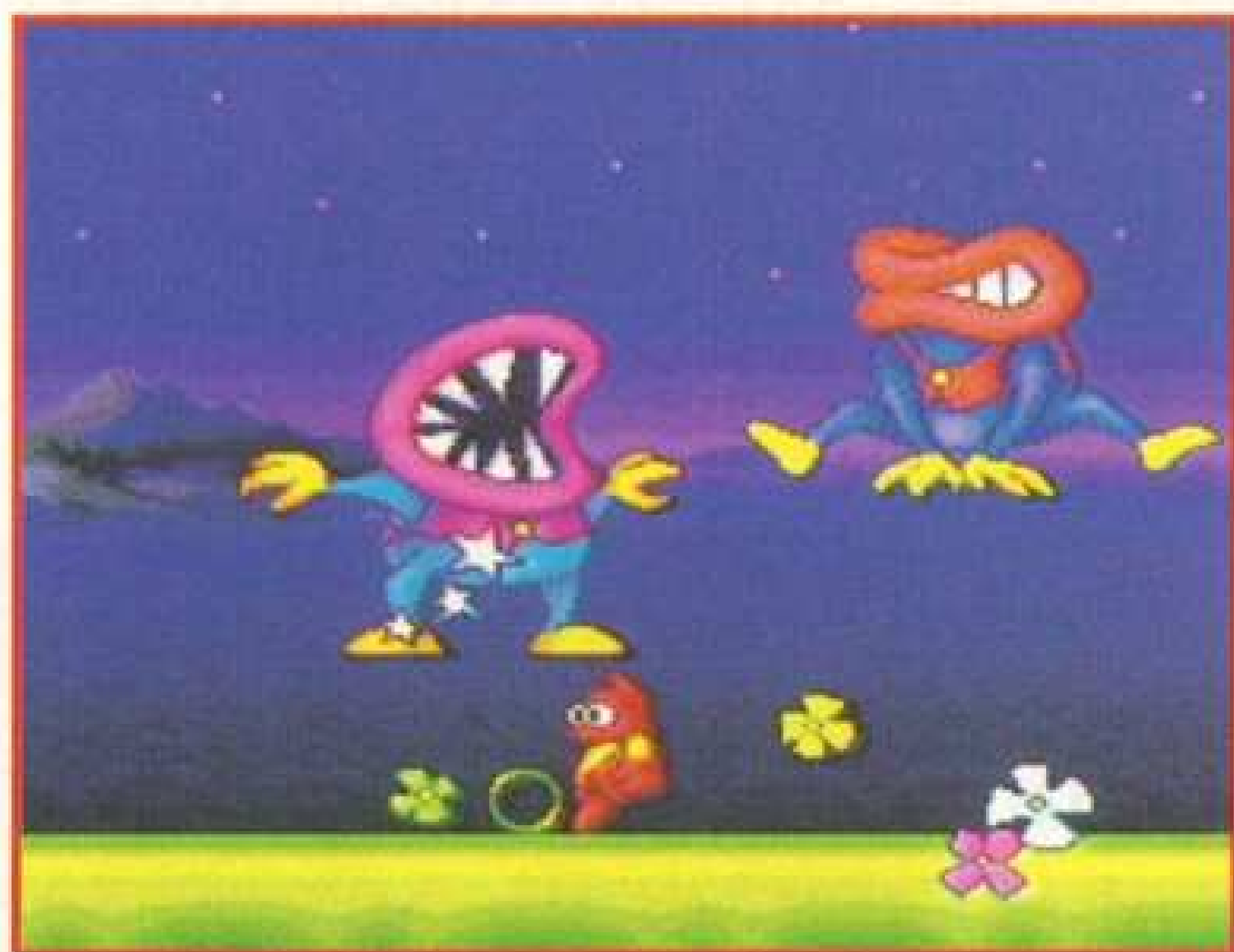
C'est un personnage vraiment plein d'insolence. Hattersly est si mal élevé qu'il crache sur Plok s'il s'approche de lui, quel que soit l'endroit. Mais un coup rapide peut l'effaroucher durant un certain temps.

LILY MACE

LILY MACE est très gentille et se présente sous la forme colossale d'un rocher de granit géant flottant aux alentours des îles de Poly-Esta. Elle n'a aucune intention de faire du mal. Son seul désir est de se trouver près de Plok, et malheureusement, le contact de ses pointes est pratiquement mortel.



Bien que Plok se soit lui-même proclamé Roi d'Akrillic, il lui faut encore maîtriser quelques violentes attaques de renégats. Ceux-ci risquent fort de lui causer quelques problèmes pendant sa mission.



LES FRERES BOBINE

Milton et Marshall sont des acrobates de cirque ratés qui rôdent désormais sur les îles de Poly-Esta ; ils sont devenus gangsters à gages. Le bruit court qu'ils sont de connivence avec la Reine des Puces. Et on prétend qu'il existe un troisième frère, Irving, qui a cessé son activité depuis longtemps, en raison de divergences de vues.

LES PENKINOS

Cette troupe de magiciens baudruches vit dans le nord d'Akrillic. Nul ne sait d'où ils viennent ni pourquoi ils sont là, puisque personne n'est jamais revenu pour raconter l'histoire. Ils ne peuvent pas être touchés quand ils sont complètement gonflés et, comble de malheur, ils volent à une altitude trop élevée... aussi faut-il utiliser un objet pointu pour les faire redescendre sur le sol.





L'ARAIGNEE WOMACK

Une bestiole vraiment culottée qui habite juste dans le centre d'Akrillic ; elle pense qu'elle est la reine de tout ce qu'elle a sous les yeux et ne laissera pas passer Plok sans se bagarrer avec lui. Sa tête affreuse constitue de toute évidence son point faible.

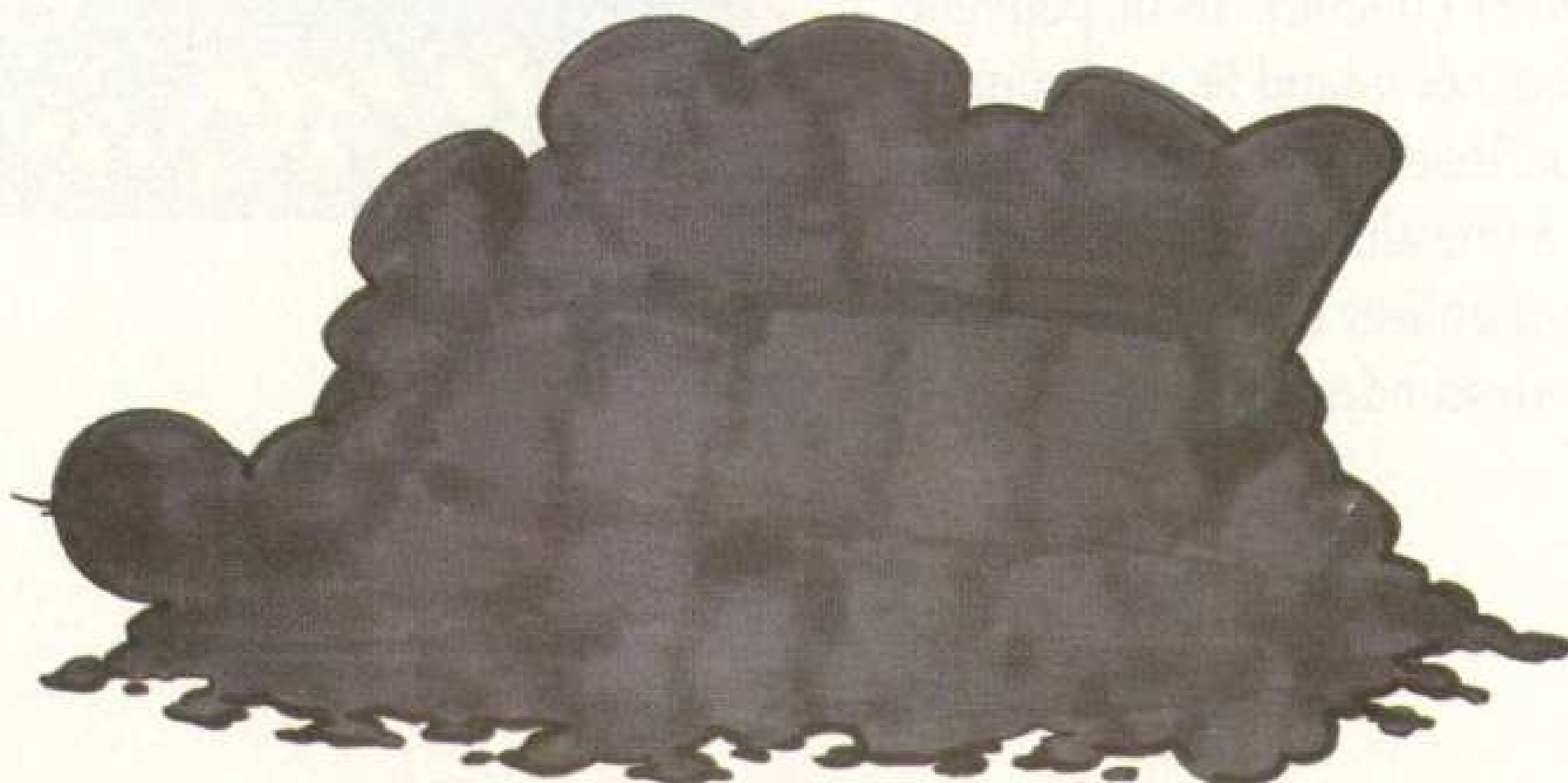
ROCKYFELLA

Rockyfella, l'esprit de la terre même d'Akrillic, peut surgir du sol comme il veut. Rocky est plutôt chagriné par tous les mâts que Plok a plantés dans le sol il y a longtemps, et il est en passe de prendre sa revanche. Sa forteresse est formée par les montagnes du Sud-Est d'Akrillic.



LA REINE DES PUCES

Personne n'a jamais osé poser le regard sur la Puce Suprême, mais vous pouvez parier votre dernier coquillage qu'elle va devenir horrible.





MAGMA DE PUCES

La bouillie bleue visqueuse et répugnante reste partout où la repoussante Reine des Pucés a déposé ses œufs. Elle ne peut pas servir à grand chose la plupart du temps et sera nettoyée lors de la reconquête de son royaume par Plok. Mais quelques bulles de cette substance peuvent être détruites au cours de la partie, pour rendre la route de Plok plus facile.

RONDINS, ROCHERS ET CAILLOUX

Ils risquent de tomber à tout moment d'un point élevé. Les membres de Plok sont impuissants contre eux, et son seul moyen de défense consiste à sauter. Mais qui ne cesse de les faire tomber sur la tête de Plok ? C'est ce qu'il aimerait bien savoir.

PORTES A POINTES

Il faut approcher ces pièges de la mort tournoyants avec des précautions infinies. Vous en viendrez sûrement à bout.

FIL BARBELE ET POINTES

Leur contact est mortel. Ils entourent généralement une zone à l'intérieur de laquelle quelqu'un ne veut pas laisser pénétrer Plok. Mais il y a toujours un autre moyen. Si Plok réussit à trouver un champ magnétique, il pourra marcher dessus pendant un court instant.

LEURRES

Toutes sortes de bricoles et camelotes laissées par les grands ennemis de Plok (devinez lesquels !) ... lorsqu'il voit ces objets, Plok pense qu'il a trouvé ce qu'il cherchait.



Les îles de Poly-Esta recèlent de nombreux objets qui seront très utiles à Plok, et chacun d'entre eux l'aidera d'une manière ou d'une autre.

LES MEMBRES

Les membres de Plok constituent son arme principale. Mais il n'en a que quatre... Ne les utilisez pas tous en même temps, sinon il aura de gros problèmes !



CIBLES

Les cibles doivent être touchées au centre par l'un des membres de Plok pour déclencher un changement de paysage ; ce peut être n'importe quoi, depuis une pointe qui se déplace jusqu'à un mur de solides rochers explosant à partir de la mer. Le membre qui touche la cible sera mis à sécher au portemanteau le plus proche. Quelques cibles n'acceptent que certains types de membres, d'autres sont connectées à de la dynamite - alors méfiez-vous !

PORTEMANTEAUX

Ils se trouvent généralement à proximité d'une cible et servent de point de collecte pour les membres qui ont été tirés sur la cible.

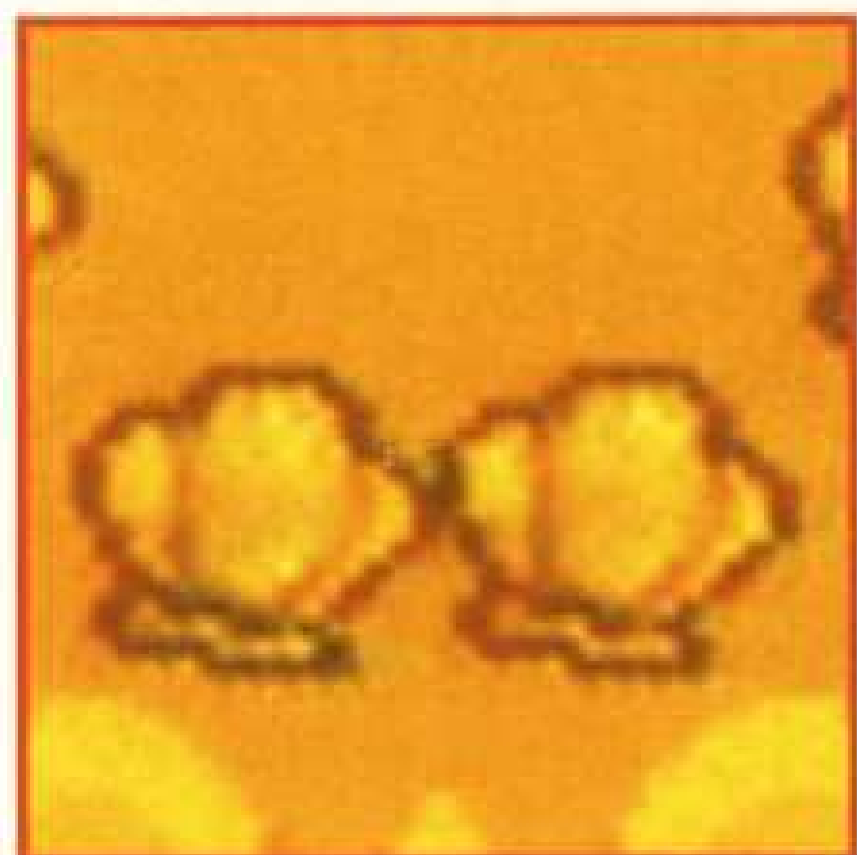


LES DRAPEAUX



Chaque niveau a son fanion représentant le portrait de son propriétaire (Plok fut à l'origine de ce système, il y a déjà un bon bout de temps, quand il s'arrogea le droit de posséder tous les niveaux). Un drapeau carré spécial est exclusivement réservé à la demeure de Plok. Si un drapeau est volé par une bande de Puces, la dernière vaincue le restitue ; il est prêt à être hissé au sommet du mât pour y flotter. Des

drapeaux imposteurs peuvent toujours être réunis pour obtenir un supplément d'énergie.



LES COQUILLAGES

Ce sont les objets les plus précieux de Poly-Esta, aussi glanez-en autant que vous pouvez. Non seulement les coquillages vous donnent des points, mais ils confèrent également du pouvoir à l'AMULETTE de Plok. Une vie supplémentaire vous est attribuée quand le compteur de coquillages situé dans la partie supérieure de l'écran est plein.

LAME RAPIDE

Cette lame transforme Plok en une boule d'acier tournoyante indestructible, filant pendant quelques secondes comme une flèche à travers les îles de Poly-Esta à une vitesse à se rompre le cou.

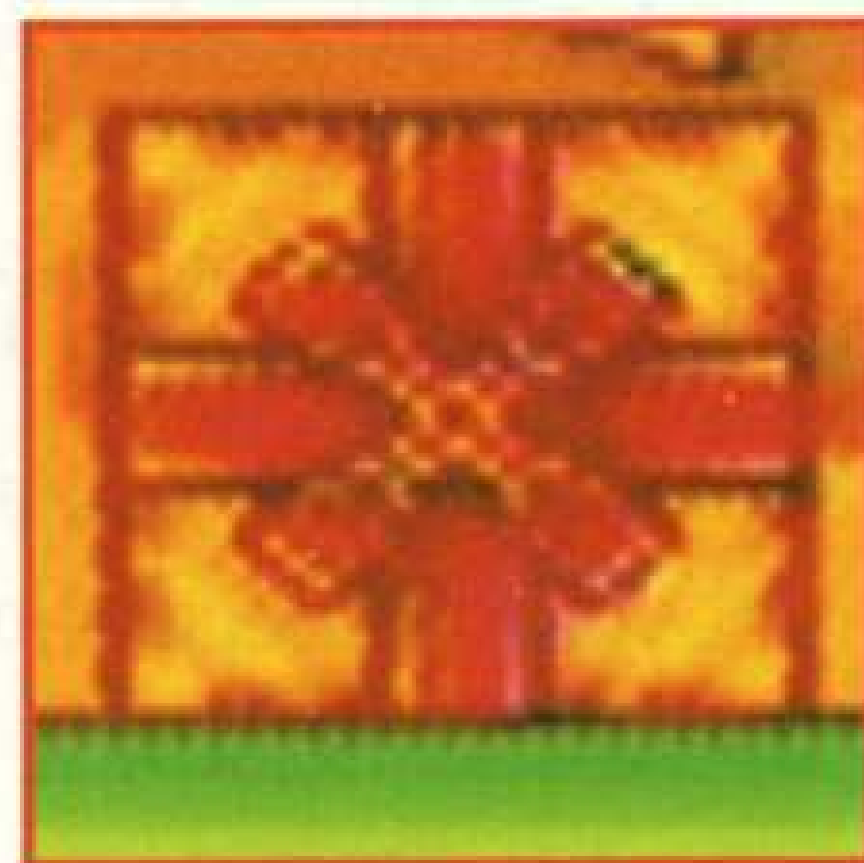


GEMMES DES CHAMPS MAGNETIQUES

Ces objets magiques donnent à Plok un champ magnétique qui le rend invincible pendant quelques petites secondes.

LES CADEAUX SURPRISE

Des cadeaux ont été dispersés sur les îles par un mystérieux admirateur. Ils contiennent généralement un costume ou un véhicule pour aider Plok à se sortir d'une mauvaise passe.





FRUIT MAGIQUE

L'énergie de Plok est reconstituée par les fruits. Les fruits magiques sont très petits mais peuvent devenir plus gros si vous leur tirez dessus. Plus le fruit est gros, plus il vous redonne de l'énergie. Limitez cependant vos tirs, sans quoi vous risqueriez d'avoir des surprises !

FRUIT EN OR

Les fruits en or sont très rares. Leur taille est toujours à son maximum et ils donneront invariablement à Plok son plein d'énergie.

L'AMULETTE PERDUE

L'Amulette a été perdue par le Grand-Père de Plok, il y a de cela bien longtemps, mais les récits de ses pouvoirs fabuleux sont légendaires dans la famille de Plok. L'Amulette recevait un pouvoir des coquillages et, quand elle était activée, une colère implacable s'emparait de celui qui la portait. Il commençait à combattre comme un derviche tourneur, en détruisant tout sur son passage jusqu'à ce que le pouvoir des coquillages soit épuisé.

PLATEAUX DE SECURITE

Ce sont des plates-formes flottantes destinées à vous conduire de l'autre côté d'un précipice dangereux et dotées d'une rampe de sécurité bien pratique !

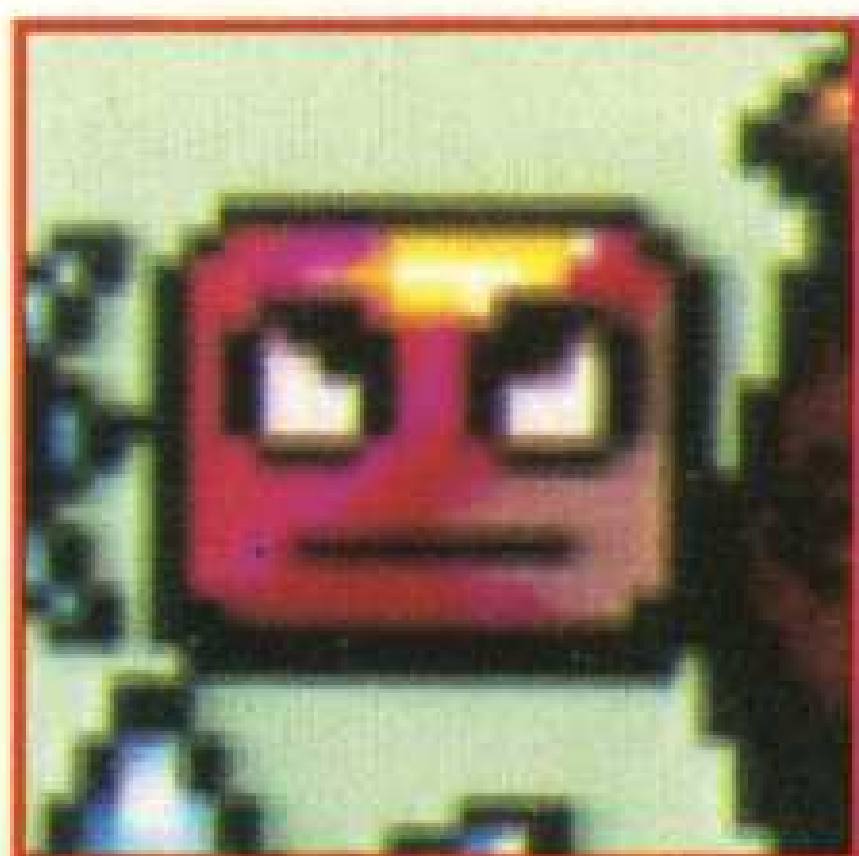
PLATEAUX AUTOMATIQUES

Ces plates-formes rotatives sont fixées à un pignon central et sont très utiles pour atteindre des récifs élevés. Certaines sont cassées, aussi les premiers coups de Plok doivent-il atteindre le pignon central pour les faire fonctionner.



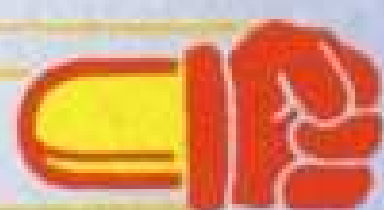
LES AMIS FRELONS

Ce sont des insectes sympathiques que l'on peut trouver à Akrillic dans des nids bleus ou jaunes. Au moment où Plok les attrape, ils bourdonnent autour de sa tête jusqu'à ce qu'il s'en serve comme projectiles pour attaquer tous les ennemis qui se trouvent dans les parages. Ils sont fidèles, mais leur sottise leur fait parfois attaquer la mauvaise cible !

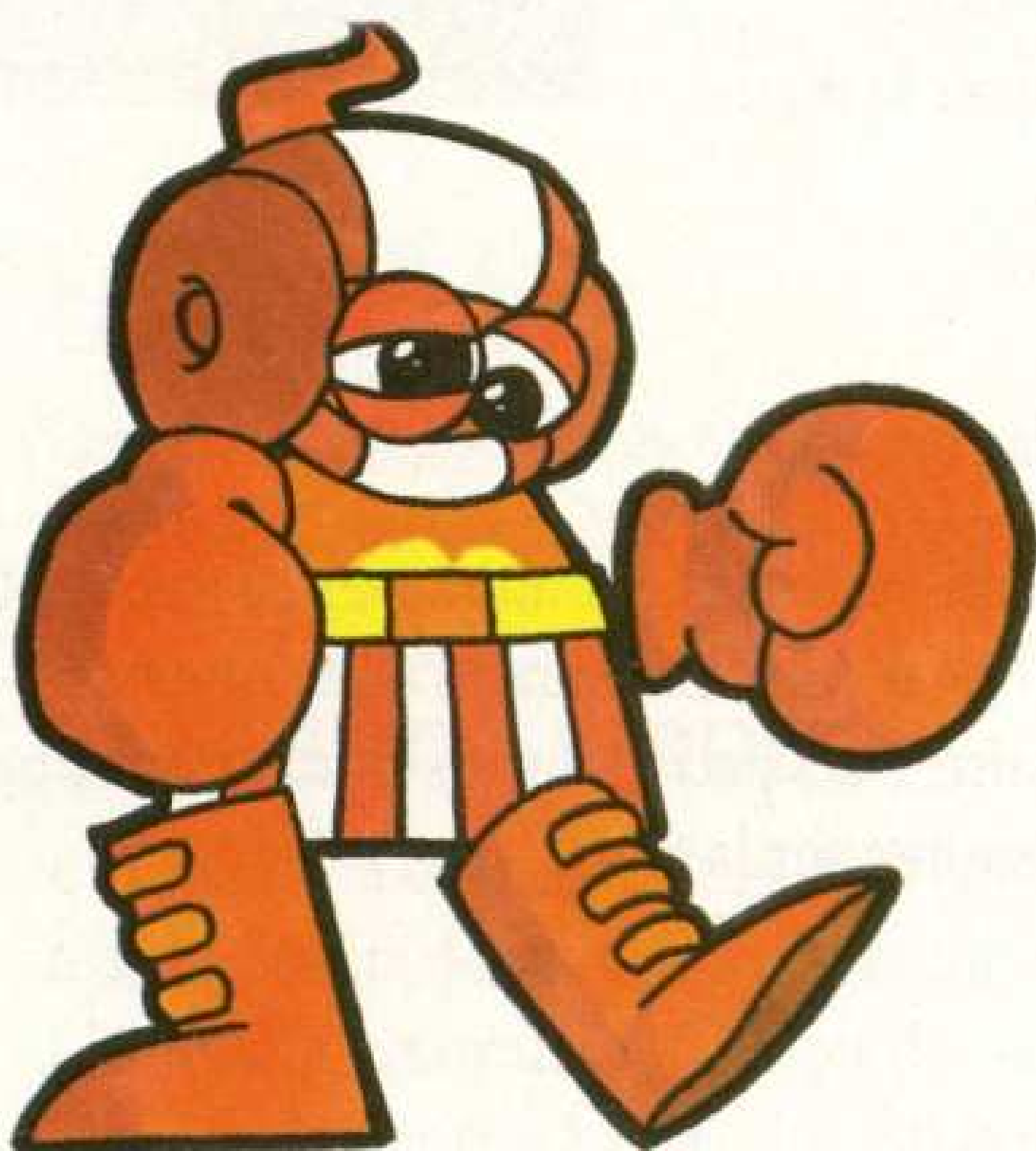


TETES CARREES

D'étranges créatures, mi-végétales, mi-animales, se trouvent un peu partout dans l'île d'Akrillic. Bien qu'elles aiment rester assises sans rien faire, elles peuvent vous donner un coup de main si vous leur sautez sur la tête.



Plok n'a pas de plus grand plaisir que de s'habiller comme ses vedettes de cinéma favorites. Il a une garde-robe tout à fait impressionnante et chacun de ses costumes lui confère aussi une meilleure arme.



PLOCKY

Plok adore faire de la boxe, et avec ce costume, ses gants de boxe sont encore plus gros et la force de son coup de poing ne connaît pas de limites.



PLOK GARDE DU CORPS

En provenance
directe de sa vidéo
préférée
"Ploxterminator",
Plok est sur le sentier de
la guerre avec un lance-
flammes menaçant sous le bras.

PLOK GENTLEMAN-FARMER

Habillé en gentleman de la campagne anglaise, avec une casquette à la Sherlock Holmes et un tromblon sous le bras, Plok peut être le Seigneur de tout ce qu'il voit passer. Quiconque n'est pas de cet avis, se retrouvera vite avec une bonne dose de chevrotine dans sa direction.



PLOK COW-BOY

Les westerns sont les films préférés de Plok. Avec son Stetson et ses éperons, il est le tireur le plus rapide de Poly-Esta.



PLOK FUSEE

Armé jusqu'aux dents d'un lanceur de projectiles.





Lors de l'ultime bataille avec les Puces, aucun coup ne sera lancé. Les portes du garage de Plok seront ouvertes et son importante flotte de véhicules de combat sera mise à son entière disposition. Les joueurs audacieux peuvent essayer de tester la conduite de ces engins auparavant, à leurs risques et périls...



MONOCYCLE

Pas mal pour les débutants, le Monocycle a des avantages exceptionnels pour l'utilisateur à tendance écologique. Il roule avec un canon à eau.

CAMION TOUT-TERRAIN

Pour des terrains plus rudes que ceux pratiqués avec le Monocycle, cette superbe conduite tout-terrain offre à la fois confort et rapidité à ceux qui veulent aller un petit peu plus loin. Tous les modèles sont équipés d'un lanceur de projectiles provenant des surplus militaires.





FUSEE A REACTION

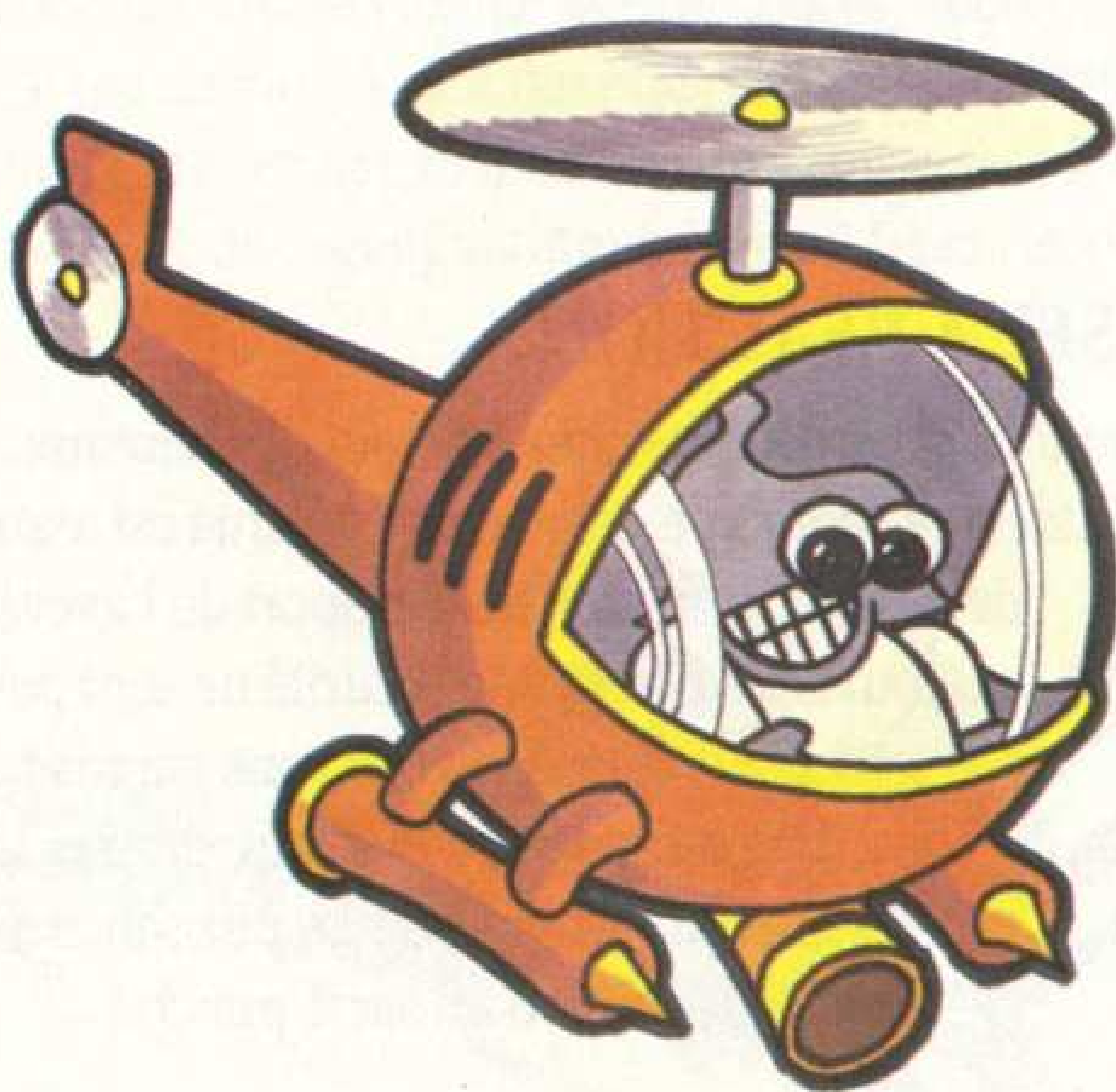
Venu tout droit des planches à dessin des bureaux d'études, ce prototype de machine volante est assuré de devenir le moyen de transport de l'avenir.

Toutes les normes de sécurité ne sont pas encore en place, mais il vous garantit une escapade à vous faire dresser les cheveux sur la tête ! La puissance de ses balles laser a un sacré punch !

MOTO

C'est vraiment le fin du fin ! Un engin rapide et super radical ! Le plus *speed* de toute l'île Akrillic, et si quelqu'un se trouve sur votre passage, n'hésitez-pas à lui expédier une grenade dans la figure...





HELICOPTERE

La seule solution quant aux combats air-sol... Ce bébé se plie à toutes les manœuvres dans les situations les plus scabreuses et, à haute altitude, lâche des bombes sur tout ce qui bouge.

TANK

Ce monstre convient parfaitement au professionnel que vous êtes ! Une machine prodigieuse que rien ne peut arrêter et à laquelle personne n'ose se mesurer. Ce qu'elle perd en vitesse, elle le gagne en puissance de tir.





OVNI

Pour une période limitée seulement, et à grands frais, nous disposons de cette machine volante absolument invraisemblable et digne des extra-terrestres. Equipée de canons à plasma et des derniers gadgets à la mode, cet engin magnifique vous évitera de voir la mort de près.



SUPER VEHICULE SECRET

C'est une création due aux découvertes les plus récentes de la haute technologie. Fabriquée dans un blindage ultra-moderne mis spécialement au point pour les combats, nous n'avons pas lésiné sur le prix de cette arme venant tout droit du futur pour aider Plok à éliminer la terrible Reine des Puces.



L'univers de Plok est l'extraordinaire archipel de Poly-Esta, situé dans la mer Méridienne. Faisons donc un tour rapide de quelques-uns des lieux les plus stupéfiants...

ILE COTON

Cette île pittoresque à l'ouest d'Akrillic est toute en structures douces. Seuls quelques indigènes y habitent et, jusque-là, personne (même pas Plok) n'a revendiqué la souveraineté de ce minuscule domaine. L'île Coton est renommée dans l'archipel de Poly-Esta pour ses magnifiques couchers de soleil.



AKRILLIC

Akrillic est la patrie de Plok et la plus grande île de l'archipel. Elle est très peuplée et ses habitants, les Penkinos, sont petits et gros. Parmi les plus connus, citons l'Araignée Womack et Rockyfella. Les paysages sont très variés depuis des plages de sable fin jusqu'aux forêts profondes et ombragées en passant par des falaises escarpées et des grottes profondes.



La Ville de Plok qui se dresse toute en hauteur est le seul défaut de ces magnifiques panoramas. Plok s'est lui-même récemment proclamé roi de l'île, mais il n'est pas certain que cet événement important ait reçu toute la considération qu'il mérite.

ILE HERITAGE

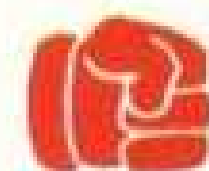
Une île au nord d'Akrillic, désertée depuis longtemps. Au cours des dernières années, elle était le point de mire de la grande recherche de l'Amulette, perdue par le Grand-Père de Plok. Après de nombreuses années infructueuses, Grand-Père Plok est retourné chez lui les mains vides et la rumeur prétend que l'Amulette est toujours cachée sur l'île Héritage...

LE TROU DE PUCES

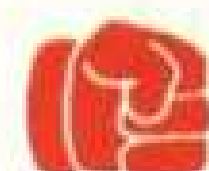
Qui sait ce qui rôde dans la demeure souterraine des Pucés ?
Personne. Qui serait assez stupide pour y descendre ?



Les membres tirés reprennent immédiatement leur position initiale quand ils atteignent un méchant ; en cas d'échec, ils flottent lentement durant leur réinsertion, aussi tâchez de réussir chaque coup.



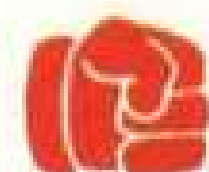
Plok ne peut pas tirer pendant un saut périlleux, mais il peut sauter plus haut que lors d'un saut ordinaire.



Pour diminuer la hauteur du bond, appuyez sur Bas pendant le saut de Plok.



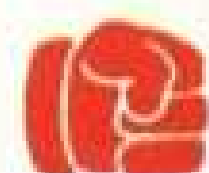
Pour faire redescendre Plok plus vite sur le sol, appuyez sur Bas pendant le saut.



Quand Plok n'a plus de membres, il rebondit constamment et devient très difficile à contrôler. A éviter autant que possible.



Les amis frelons ont une durée de vie très courte. Ne les relâchez donc pas s'il n'y a pas d'ennemis dans les parages.



Si Plok tombe à court de membres, il peut les retrouver grâce à un costume spécial... s'il y en a un dans les environs !

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO** au **16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.**BP 797****95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493SSB] BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE

Trade Mart, B.P. 271

1020 Bruxelles

BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des
difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI, DE 14H A 18H

[0493]

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY
1207 EAST 58TH STREET
CHICAGO, ILL. 60637

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY
1207 EAST 58TH STREET
CHICAGO, ILL. 60637



THE UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY
1207 EAST 58TH STREET
CHICAGO, ILL. 60637

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY
1207 EAST 58TH STREET
CHICAGO, ILL. 60637



WAARSCHUWING: LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO,-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.



Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze spelcassette met Plok* voor het Super Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding eerst goed door, zodat je weet hoe je nieuwe spel werkt. Bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

© 1993 NINTENDO CO.,LTD.

* PLOK IS A TRADEMARK OF JOHN AND STE PICKFORD.

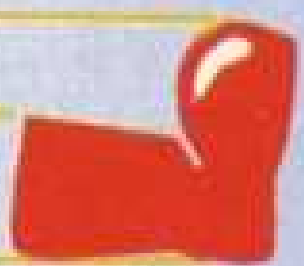
© 1993 JOHN AND STE PICKFORD.

LICENSED TO TRADEWEST, INC.

BY SOFTWARE CREATIONS (HOLDINGS) LTD.

SUBLICENSSED FROM TRADEWEST, INC.

TO NINTENDO CO., LTD.



WIE IS PLOK?	34
HET VERHAAL	35
HET STARTEN VAN HET SPEL	36
DE CONTROLLER	36
HET SCHERM	37
MOEILIKHEIDSGRADEN	37
PLOK-DOORSPEELPUNTEN-SYSTEEM	38
DE LEVELS	39
VLOOIEN	40
ANDERE SLECHTERIKKEN	42
VIJANDELIJKE LEIDERS	45
HINDERNISSEN	47
HANDIGE HULPJES	48
WAT KLEEDT HIJ ZICH TOCH ALTIJD GOED!	52
INSPECTEER DE VOERTUIGEN!	54
EEN TOCHTJE DOOR	
POLY-ESTA	58
TECHNIEKEN VOOR	
GEVORDERDEN	59





EINDELIJK EEN ECHTE HELD!

Plok is een onweerstaanbare, zelfverzekerde, onhoudbare, hoogst onwaarschijnlijke en zonder meer gevaarlijke bundel energie.

Plok houdt niet van vlooien.

Plok heeft het wonderbaarlijke vermogen al zijn ledematen af te kunnen vuren als hij dat wil.

Plok kan echt met een vuistslag "smijten".

Plok is nogal heetgebakerd. Als hij ook maar even wordt getergd, beginnen zijn ledematen in het rond te vliegen.

Plok háát vlooien.

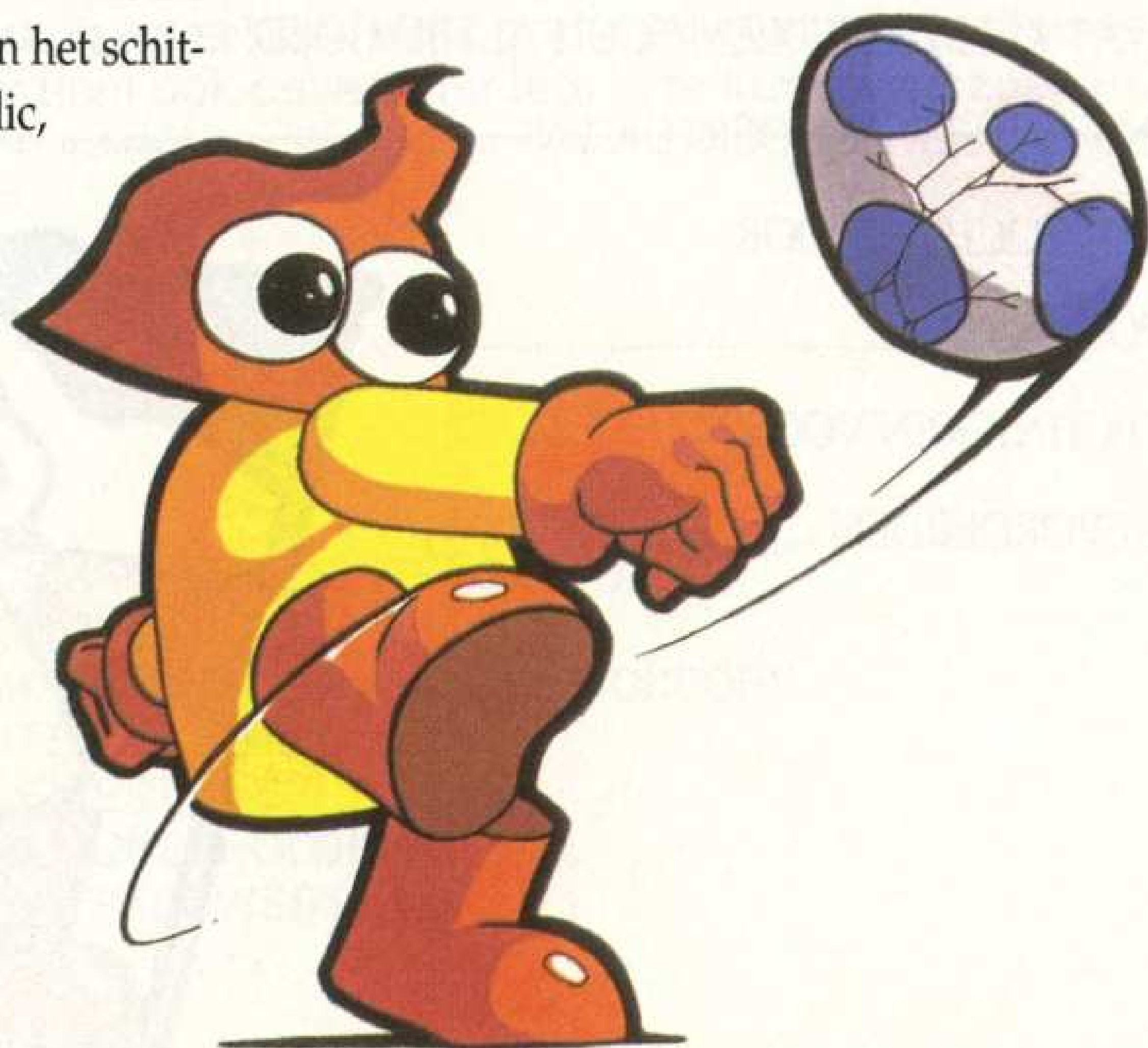
Plok is een echte held, met een hart van goud en gewrichten van de beste kwaliteit klitteband.

Plok is een man met een missie. Hij is vastbesloten de wereld te bevrijden van de dreiging van de gevreesde vlooien.

Plok is een dromer, een zwerver, een vrije geest. Hij is hoffelijk en elegant. Hij is een bovenste beste, eerste-klas kerel.

Plok houdt ècht niet van vlooien.

Plok is de koning van het schitterende eiland Akrillic, dat deel uitmaakt van de Poly-Esta-archipel.





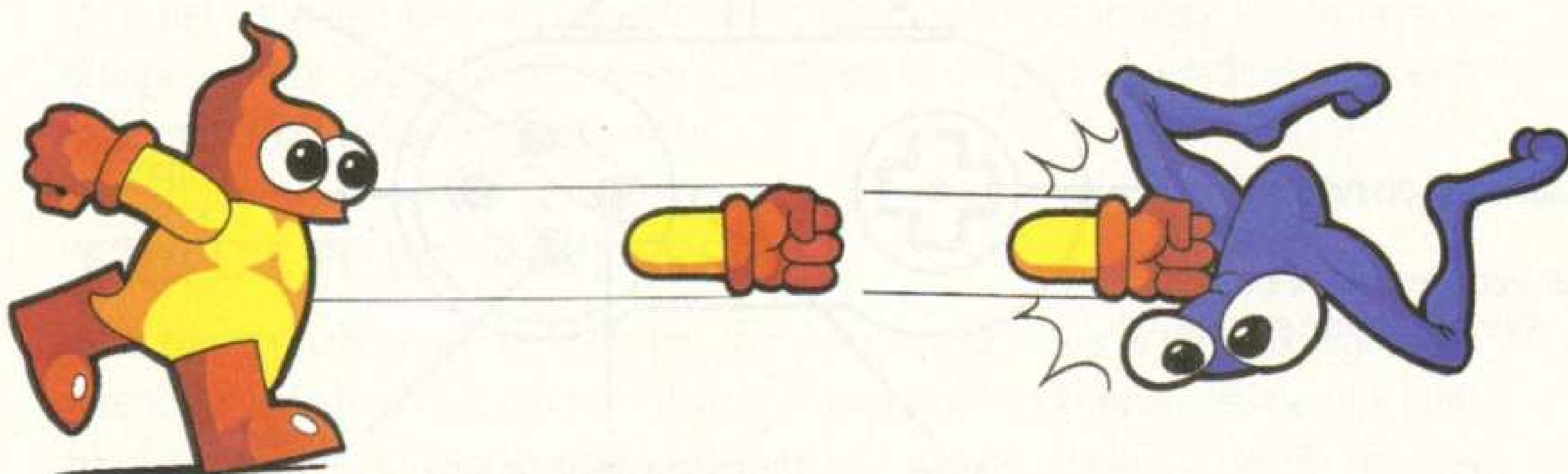
Iedereen weet, dat Plok helemaal gek is op vlaggen (inderdaad, iedereen!). Hij heeft ze overal. Hij gebruikt ze om elk deel van Akrillic te markeren dat (naar zijn mening) van hem is. Ze staan werkelijk overal!

Maar wat niet iedereen weet is, dat Plok één bepaalde favoriete vlag heeft, een grote vierkante met een afbeelding van hemzelf erop! Deze staat bovenop zijn eigen huis, zodat hij hem elke ochtend, als hij opstaat, en elke avond kan zien als hij weer thuiskomt na een dag hard... eh... Plok zijn!

Stel dat een slechterik Plok boos wil maken of hem een tijdje uit de weg wil hebben, wat zou hij dan doen? Juist hij zou Plok's favoriete vlag verstoppen. Dat is nu precies wat er vandaag gebeurd is!

Maar iemand - wie weet Plok nog niet - heeft zijn speciale vlag gestolen en deze op het in de buurt gelegen Cotton Island (Katoeneiland) geplaatst. Begrijpelijk dus, dat Plok daar werkelijk woest over is. Daarom stapt hij 's morgens meteen in zijn boot om zijn eigendom terug te halen. En wie Plok kent, weet dat hij het daar niet bij zal laten. Nee, nee, beslist niet!

Kortom, dat is het verhaal tot nu toe. Maar het ziet er naar uit dat hier veel meer achter zit...





HET STARTEN VAN HET SPEL

LADEN

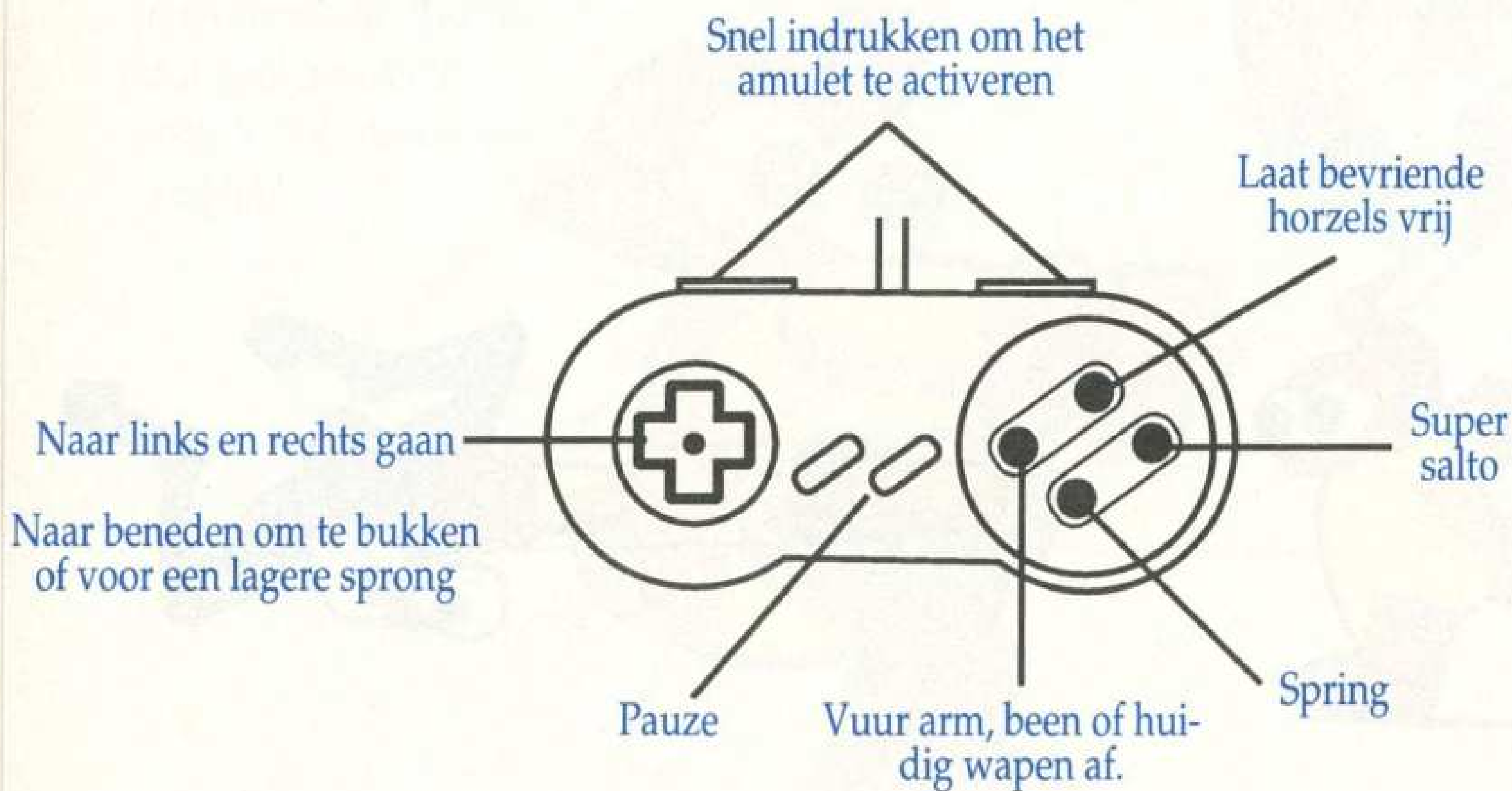
- 1) Zoek de hele kamer af naar vervelende vlooiën.
- 2) Controleer of de Super NES uit staat.
- 3) Doe de cassette met Plok erin als beschreven in de handleiding bij de Super NES.
- 4) Controleer nog één keer of er nergens van die rotvlooiën zitten.
- 5) Zet de Super NES aan.

SPELEN

- 6) Kies voor de Engelse of Franse schermtekst.
- 7) Tel Plok's ledematen (dat mogen er niet meer dan vier zijn).
- 8) Druk op de startknop.
- 9) Controleer of Ploks vlag op zijn plaats staat.
- 10) Wacht niet langer! Ga aan de slag!



DE CONTROLLER





Scoreweergave

Schelpenteller. Vul deze voor een extra leven

Aantal verzamelde Plok-doorspeelpunten



Weergave extra levens

Ploks energiemeter

Resterende vlooiën of energiemeter vijandelijke leider

MOEILIKHEIDSGRADEN

Op het titelscherm kan met de selectknop de moeilijkheidsgraad van het spel worden geselecteerd. Er is keus uit twee mogelijkheden: "Normal" (normaal) en "Child's Play" (kinderspel). De standaardinstelling is "Normal"

"NORMAL" (NORMAAL)

Dit is het volledige spel van begin tot eind, waarin alle vijandelijke leiders en spelsituaties op hun plaats staan. Alleen als het spel in deze stand wordt uitgespeeld, volgt er aan het einde een grote show.

"CHILD'S PLAY" (KINDERSPEL)

Dit is een speciale versie van het spel, die wat gemakkelijker is gemaakt voor kinderen. De vijanden bewegen zich allemaal langzamer en kunnen gewoonlijk met minder treffers worden uitgeschakeld en enkele van de moeilijkste levels zijn weggelaten.



PLOK-DOORSPEEL- PUNTEN-SYSTEEM

Aan het begin van een nieuw spel beschikt Plok nog niet over "continues" (doorspeelmogelijkheden). Als al zijn reservelevens op zijn, is het spel afgelopen. In de loop van het spel kan Plok verschillende "continues" verdienen waardoor het spel vanaf bepaalde punten kan worden vervolgd als alle levens op zijn.

P-L-O-K-BEWIJZEN

De speler die een nieuw level vanaf het begin tot de vlag aan het einde ervan weet uit te spelen zonder een leven te verliezen, verdient één P-L-O-K-bewijs. Zodra er een leven wordt verloren, kan er tijdens het betreffende spel in dat level geen P-L-O-K-bewijs meer worden verdiend. Als het vierde bewijs is ontvangen en het woord "Plok" bovenin het scherm oplicht, wordt een "continue" voor dat level toegekend. Dit is op de kaart te zien aan de vier kleine, ronddraaiende P-L-O-K-bewijzen, die boven het level zweven waarin de "Plokcontinue" is verdiend.

Als een speler nu al zijn of haar resterende levens kwijtraakt, is het spel niet afgelopen, maar wordt teruggegaan naar het level waarin de laatste "continue" is verdiend. De score wordt teruggezet naar nul en er wordt opnieuw begonnen met vijf levens. Tijdens één spel kunnen meerdere "continue"-punten worden verdiend. Als het spel is afgelopen, begint Plok weer op de plaats waar de laatste "continue" werd verdiend.

PERMANENTE "CONTINUE"-POSITIES

Aan enkele sleutelposities in het spel zijn "Permanent Continue Positions" (permanente "continue"-posities) toegewezen. Die komen voor als hetzij de gebroeders Bobbins, hetzij Rockyfella zijn verslagen. Heeft een speler eenmaal zo'n positie bereikt, dan begint elk spel dat daarna wordt gestart op die plaats, zodat de eerdere levels niet meer steeds opnieuw hoeven te worden gespeeld, maar hierbij zullen wel alle verkregen Plokcontinues verloren gaan.

Om het spel weer vanaf het begin te kunnen spelen nadat een permanente "continue"-positie is bereikt, moet de resetknop worden ingedrukt.

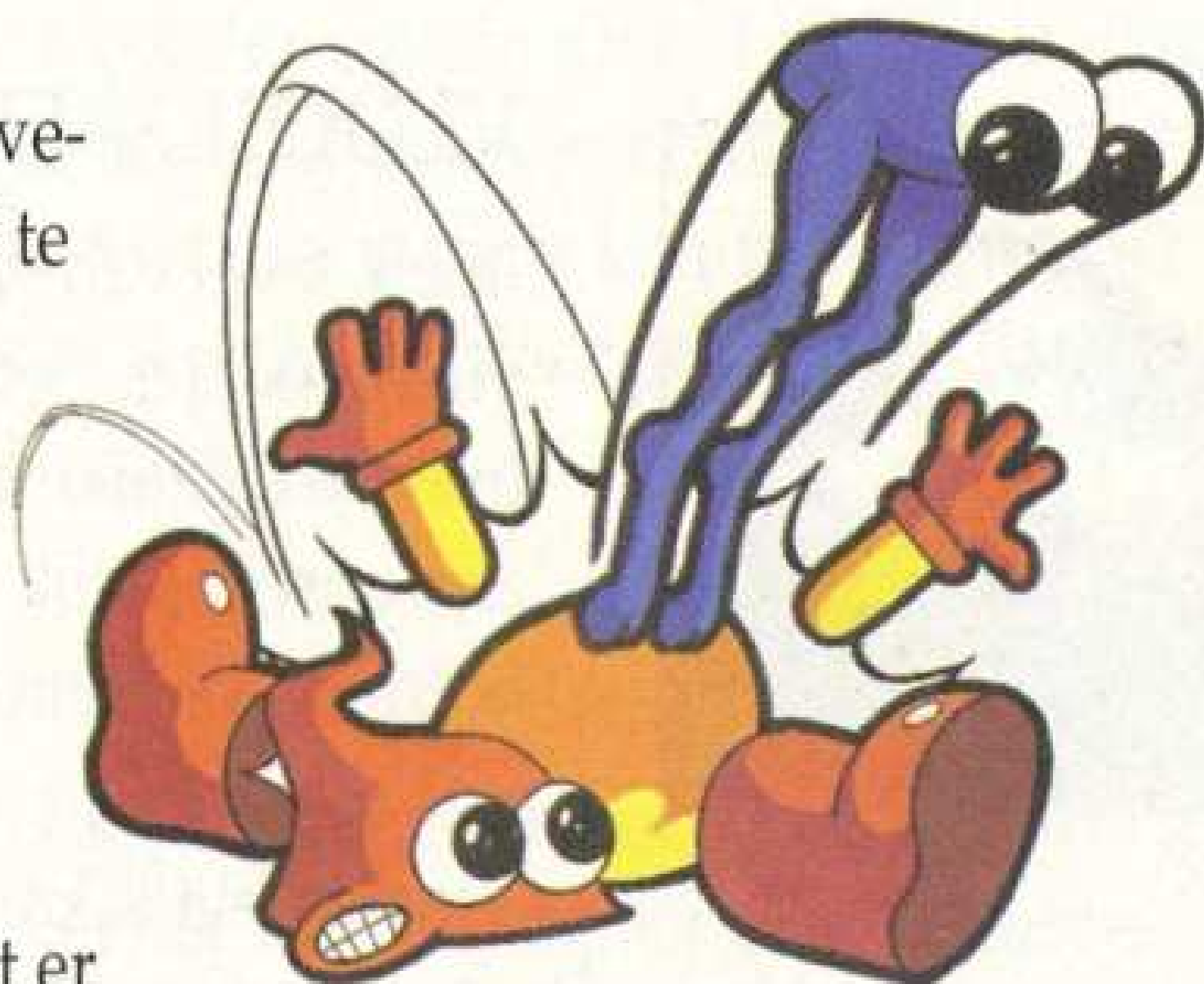


COTTON ISLAND (Katoeneiland)

Telkens als Plok het einde van een deel van Katoeneiland heeft bereikt en de vlag in de vlaggemast hijst, is dat deel afgewerkt. Dat is beslist niet zo makkelijk als het lijkt...

AKRILLIC

Alle delen van Akrillic worden door vervellende vlooiën bevolkt. Om deze delen af te werken, moet Plok elke vlo verslaan. De laatste vlo die wordt verslagen laat Ploks vlag los, die dan naar de vlaggemast zweeft. Als Plok de vlaggemast bereikt voordat alle vlooiën zijn verslagen, hangt hun vlag er nog steeds in. Als Plok de weg kwijtraakt, verschijnt er een pijl die naar de dichtstbijzijnde vlag of de vlaggemast wijst.



LEGACY ISLAND (Erfenis-eiland)

Elk deel van Legacy Island wordt afgewerkt door het einde van dat deel te bereiken en in de heuvel te gaan graven. Daar kunnen kostbaarheden zijn verborgen, maar misschien ook niet...

LEIDERSLEVELS

In deze korte levels bevindt zich één grote vijand die moet worden verslagen. Als dat gebeurt, laat deze leider Ploks vlag vallen, die dan naar de vlaggemast zweeft.

VLOOIENKUIL-LEVELS

In elke grot in de vlooiënkuil moet naar de laatste poort worden geracet, waar een grote bonus op onze Plok ligt te wachten. Elk level brengt hem dichterbij de vlooiënkoningin.

GEHEIME BONUSLEVELS

Deze levels (als het lukt ze te vinden) zijn in feite een race tegen de tijd. Geprobeerd moet worden het einde te bereiken voordat een digitale klok tot nul heeft afgeteld. Dat kan heel moeilijk zijn maar degene die deze uitdaging met succes weet af te ronden, krijgt dan ook een speciale beloning.



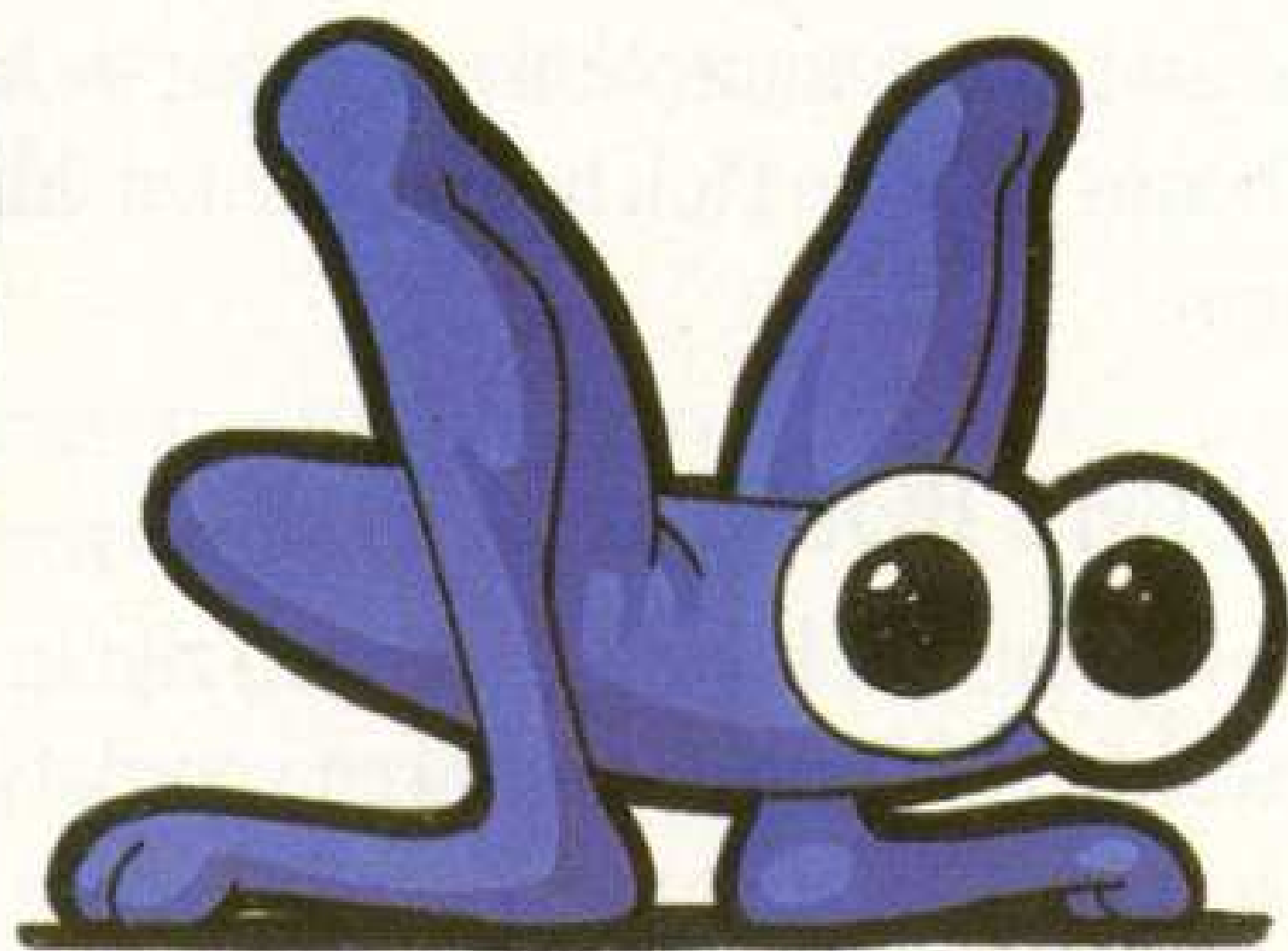
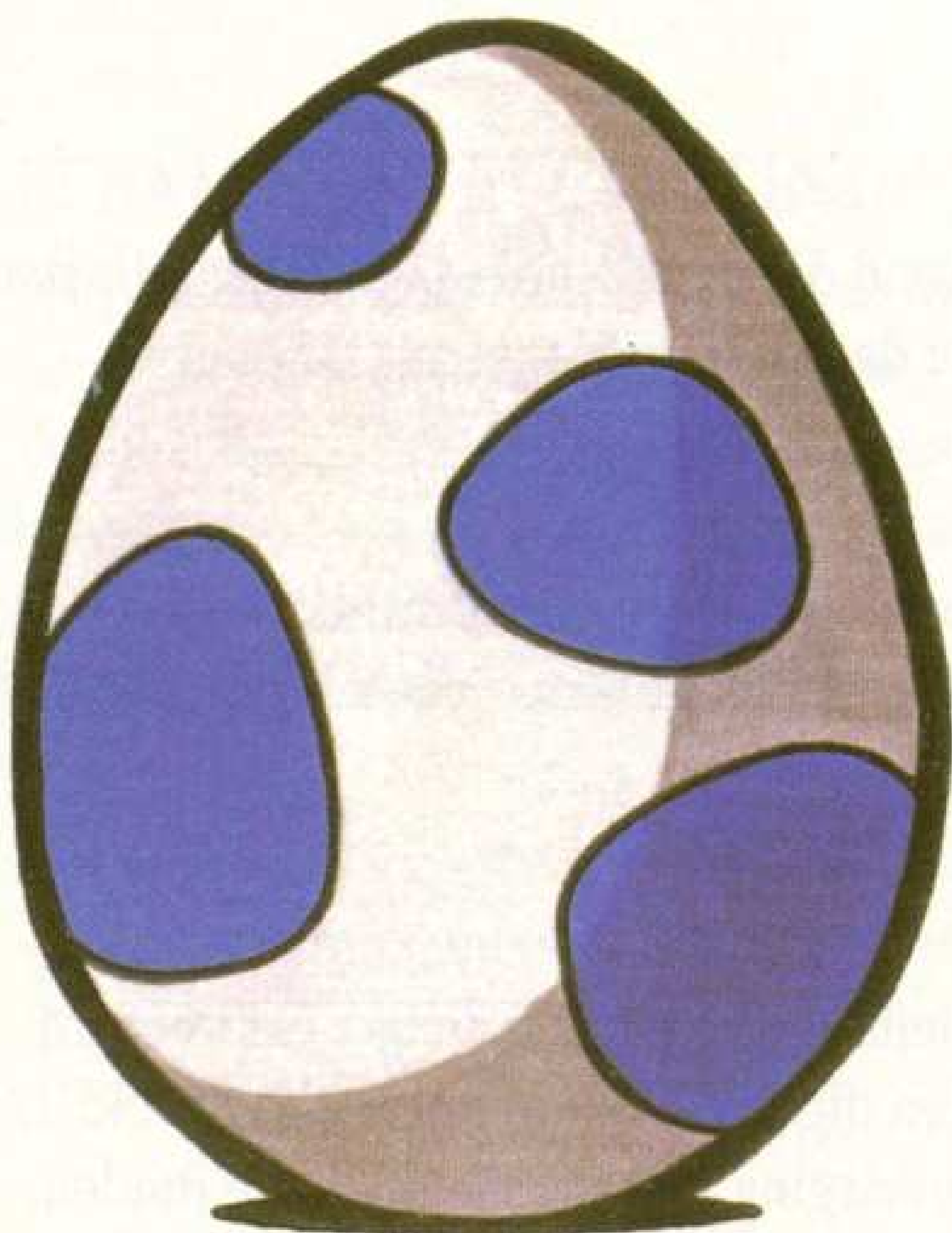
Dat verachtelijke gebroedsel van de boosaardige Vlooienkoningin uit de duistere diepten van de mysterieuze vlooienuil zou eigenlijk nooit het daglicht hebben mogen zien. Plok zal er een hele kluit aan hebben om van Akrillic weer een veilige en schone plek te maken om zijn vlaggen neer te zetten.



VLOOIEN-EITJES

In elk level van Akrillic bevindt zich circa een dozijn vlooi-eitjes. Sommige van deze eitjes liggen in een grote hoop walgelijke blauwe vlooi-viezigheid. De eieren zelf zijn onschadelijk maar komen al snel uit, waarna er van die afgrijselijke kleine vlooi met insectenogen verschijnen.

Vlooi-eitjes komen na een minuut of zo vanzelf uit, waarna er weer zo'n blauwe bedreiging op Akrillic rondscharrelt. Daarom is het beter op dat ei te schieten. Het komt dan sneller uit, waarna de vlo die eruit komt meteen onder schot kan worden genomen.



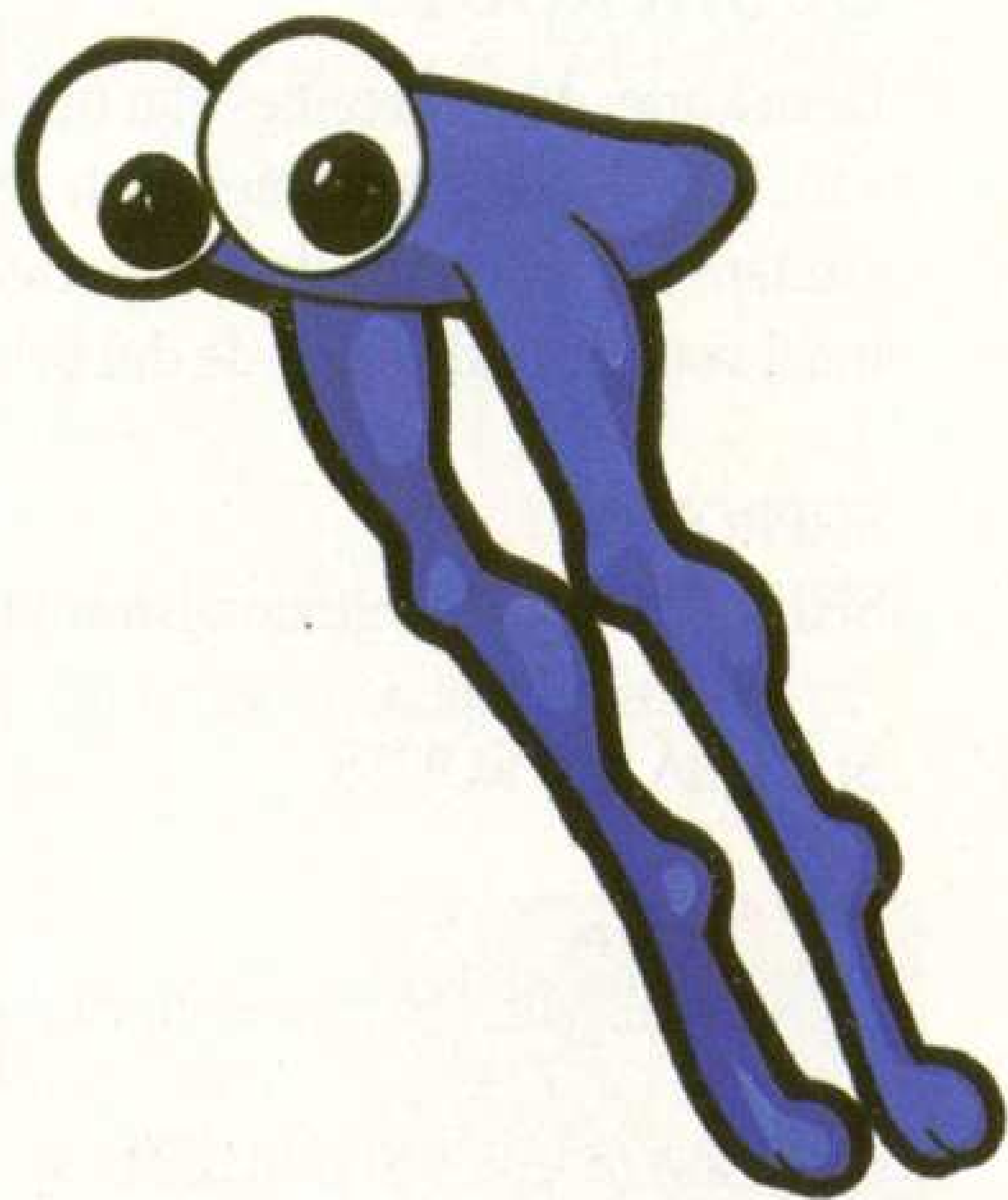


VOLWASSEN VLOOIEN

Volwassen vlooien zijn zonder meer de verschrikkelijkste beesten op de hele Poly-Esta-archipel. Deze zenuwachtige kleine insecten zijn razend van woede en blijven nooit langer dan enkele seconden op één plek. Telkens als Plok ze raakt, worden ze een beetje groener omdat hun kracht daarvoor terugloopt. Met drie treffers komt aan hun smerige bestaan voorgoed een einde. Maar pas wel op dat zij niet eerst op Ploks hoofd springen.

SUPERVLOOIEN

De ondergrondse verblijfplaats van de Vlooienkoningin wordt door nog veel meer sterke vlooien bewaakt. Vliegende gemuteerde vlooien, slijmspuwende supervlooien en taaie schildwachtvlooien staan allemaal klaar om iedereen die genoeg moed heeft om de vlooienuil te betreden te pakken te nemen.





De meeste bewoners van Akrillic moeten nog leren, wie hun echter leider is. Zij behandelen Plok dan ook nog niet met het respect dat hij verdient. Plok moet ze daarom wat discipline bijbrengen.

GERSHWIN

Een knotsgek kereltje van Cotton Island. Hij springt rond tot hij erbij neervalt. Met een vuistslag is hij voorgoed uit te schakelen.



GIBSON

Gibson is een metalen vis die helemaal van streek is omdat hij nat is! Hij is namelijk zo bang dat hij gaat roesten, dat hij zoveel mogelijk tijd boven water probeert door te brengen. Ploks normale ledematen kunnen Gibson niet verwonden, dus kan hij maar beter uit Gibsons buurt te blijven.



DE SHPROUTS

Deze korte, dikke kereltjes zijn de belangrijkste inlanders van Akrillic. Deze stommelingen zijn werkelijk overal te vinden! Er zijn verschillende soorten, maar ze vallen allemaal voor de oude truc - de dubbele vuistslag.



SHPROUTS

SHIELD SHPROUTS (Schildshprouts)

SHCUBA SHPROUTS

SHKY SHPROUTS (Hemelshprouts)

SHCUBA SHIELD SHPROUTS

SHKY SHIELD SHPROUTS

Twee treffers en het is met ze gedaan. Deze moeten van achteren worden geraakt - twee keer!

Eén treffer en ze springen doodsbang op - raak ze nog eens voordat ze naar beneden vallen.

Deze komen vanaf parachutes naar beneden vallen.

Deze kereltjes zijn alleen maar bang dat ze van achteren worden geraakt. De lastigste Shprouts van allemaal.



ORSON

Een verlegen figuur die niet erg op gezelschap is gesteld. Steeds probeert hij Plok weg te jagen. Als het lukt hem één keer te raken, valt hij op zijn rug en houdt hij zich dood. Plok kan dan bovenop hem springen en gratis met hem meeliften.

JIVE HIVE

Hier is altijd een feestje aan de gang. Deze plek swingt! Maar kom er niet te dichtbij, tenzij het is om drastisch met iedereen af te rekenen.



FUNKY B.

Deze kerels feesten in de Jive Hive en hebben een hekel aan indringers. Hoewel ze klein zijn, kunnen ze Plok heel wat last bezorgen!

BIG BUDD

Deze enorme bloem is echt lui en haat het om te worden gestoord. Telkens als Plok hem wakker maakt, is hij in een slecht humeur. Hij is heel moeilijk te verslaan en laat "Budd Lites" los die dan voor hem vechten.

BUDD LITE

Deze jonge bloem is immuun voor Ploks ledematen. Maar Plok is niet immuun voor de pitten die Budd Lite graag uitspuwt. Kijk dus goed uit.





FROGROSE

Een neefje van de Budd-bloemen, die gewoonlijk in de moerassen van Akrillic te vinden is.

HATTERSLY

Hattersly, een echte woesteling, heeft zulke slechte manieren, dat hij Plok bespuwt als deze te dicht bij hem in de buurt komt. Maar als Plok snel tegen hem aan duwt, trekt hij zich enige tijd angstig terug.

LILY MACE

Lily Mace is een zachteardige, massieve rots die rond de eilanden van Poly-Esta drijft. Ze heeft niets kwaads in de zin, maar wil altijd in de buurt van Plok zijn. Helaas zijn haar scherpe punten bij aanraking dodelijk.



Hoewel Plok zichzelf tot koning van Akrillic heeft uitgeroepen, moeten enkele afvallige leiders zich nog aan hem onderwerpen. Zij maken het Plok tijdens zijn missie vaak behoorlijk moeilijk.



DE GEBROEDERS BOBBINS

Milton en Marshall zijn mislukte circus-acrobaten die nu als gehuurde boeven over de Poly-Esta-archipel zwerven. Men zegt, dat ze met de vlooienkoningin samenspannen. Sommigen beweren, dat er ooit nog een derde broer is geweest, Irving, die vele jaren geleden de groep heeft verlaten wegens "creatieve verschillen van mening".

PENKINO'S

Een stam van opblaasbare tovenaars die aan de noordkant van Akrillic woont. Niemand weet waar ze vandaan komen of waarom ze hier zijn, want niemand heeft een bezoek aan hen kunnen naver- tellen. Als zij helemaal zijn opgeblazen, kunnen zij niet worden verwond.

Bovendien zweven ze te hoog, dus is er iets scherp voor nodig om ze weer op de grond te krijgen.





WOMACK-SPIN

Een echte koelbloedige knaap die precies in het hart van Akrillic woont. Hij denkt dat hij de koning is van alles wat hij kan overzien en hij laat Plok niet zonder een gevecht passeren. De afgrijselijke kop van de Womack-spin is zonder meer zijn zwakste punt.

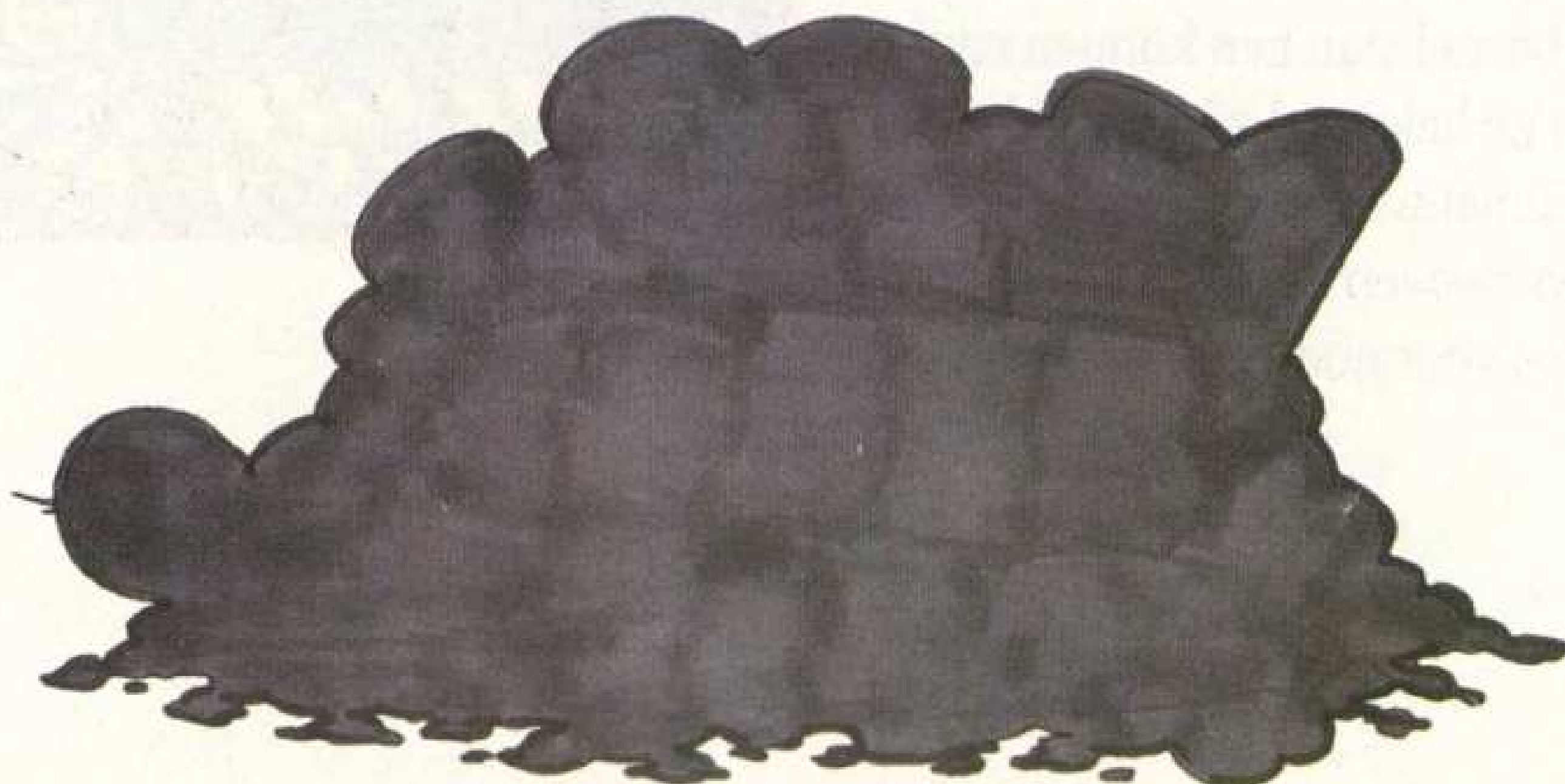
ROCKYFELLA

Rockyfella, de geest van de grond op Akrillic, kan waar hij maar wil plotseling uit de grond opduiken. Rocky is behoorlijk kwaad over de vlaggemasten die Plok enige tijd geleden in de grond heeft gestoken en zint nu op wraak. Zijn bolwerk is de berg aan de zuidoostkant van Akrillic.



DE VLOOIENKONINGIN

Niemand heeft ooit de machtigste Vlo gezien, maar iedereen kan er zijn laatste schelp om verwedden dat ze lelijk is.





VLOOIENTROEP

Deze afgrijselijke, plakkerige blauwe troep blijft overal achter waar de walgelijke vlooienkoningin haar eieren heeft gelegd. Meestal is het onschadelijk, maar sommige klodders kunnen tijdens het spelen worden weggeschoten om Ploks route gemakkelijker te maken.

BOOMSTAMMEN, ROTSSEN EN KIEZELSTENEN

Deze komen regelmatig van grote hoogte naar beneden vallen. Ploks ledematen kunnen hem hier niet tegen beschermen. Hij kan zich er alleen tegen verdedigen door te springen. Wie probeert ze toch op zijn hoofd te laten vallen? - Dat wil Plok nu wel eens weten.

DOORGANGEN MET SCHERPE PUNTEN

Dodelijke vallen die ronddraaien, zodat Plok ze heel voorzichtig moet benaderen. Maar hij ontdekt vast wel hoe hij er doorheen komt.

SCHERPE PUNTEN EN PRIKKELDRAAD

Deze zijn dodelijk bij aanraking. Zij zijn gewoonlijk aangebracht rondom een gebied waar iemand Plok uit probeert te houden. Maar er is altijd een andere manier om daar binnen te komen. Als Plok een krachtveld weet te bemachtigen, kan hij er korte tijd op lopen.

FOPVOORWERPEN

Allerlei afval dat door Ploks aartsvijanden (wie dacht je?) wordt achtergelaten om hem het gevoel te geven dat hij gevonden heeft wat hij zoekt.



Op de eilanden van Poly-Esta bevinden zich heel wat voorwerpen die Plok goed van pas kunnen komen. In feite kan hij ze allemaal gebruiken.

LEDEMATEN

Ploks belangrijkste wapen. Plok heeft er maar vier. Schiet ze dus niet allemaal tegelijk weg, anders eindigt onze vriend met een pijnlijk achterwerk.



DOELEN



Doelen moeten precies in het midden door Ploks ledematen worden geraakt om het landschap te laten veranderen. Dat kan op allerlei manieren gebeuren, zoals met een bewegende scherpe punt of met een massieve rotswand die uit de zee komt. De arm of het been waarmee het doel is geraakt, wordt aan de dichtstbijzijnde hanger gehangen om te drogen. Sommige doelen mogen alleen met bepaalde soorten ledematen worden geraakt en aan sommige doelen zit dynamiet bevestigd. Pas dus wel op.

HANGERS

Zijn meestal dichtbij een doel te vinden. Zij vormen een verzamelpunt voor alle armen en benen die naar het doel zijn gegooid.



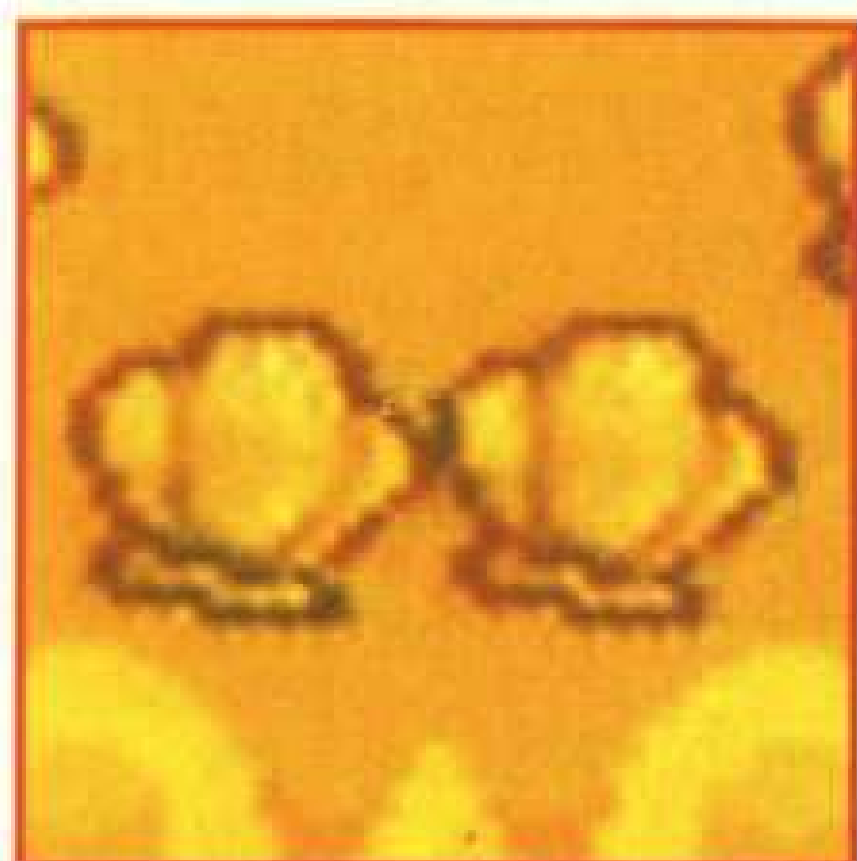
VLAGGEN



Elk level heeft een wimpel met het gezicht van de eigenaar erop (Plok heeft dit systeem enige tijd geleden ingevoerd toen hij besloot, dat elk level van hem was).

Bovendien is er speciaal voor Ploks huis een speciale vierkante vlag gereserveerd. Als een bende vlooiën een vlag steelt, geeft de laatste vlo die wordt verslagen de vlag uit handen, waarna deze naar de onderkant van de vlaggemast zweeft vanwaar hij in de mast kan worden gehesen.

Vlaggen van bedriegers kunnen altijd worden verzameld voor extra energie.



SCHELLEN

Dit zijn de meest waardevolle voorwerpen in Poly-Esta. Laat Plok er dus zo veel mogelijk van verzamelen. Niet alleen leveren deze schelpen punten op, zij kunnen ook extra kracht aan Ploks amulet geven. Als de schelpenteller bovenin het scherm vol is, verdient Plok een extra leven.

SNELHEIDSMES

Hierdoor verandert Plok in een onverwoestbare, rond-draaiende stalen bal, die enkele seconden lang in razend tempo over de eilanden van Poly-Esta raast.

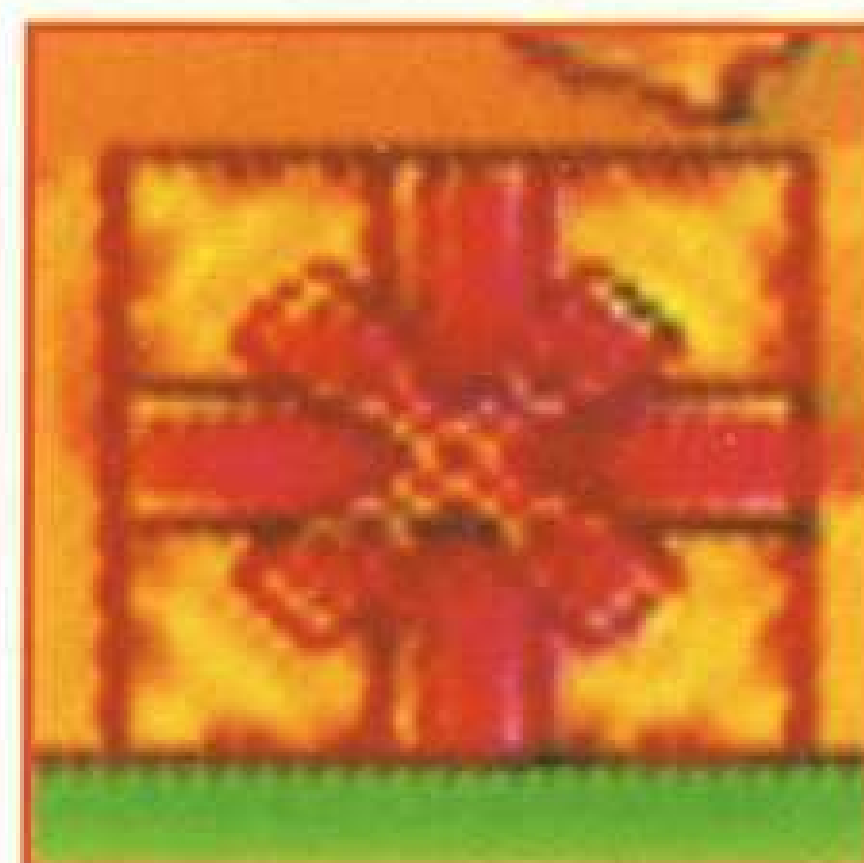


KRACHTVELDJUWELEN

Deze magische juwelen geven Plok enkele seconden lang een onzichtbaar krachtveld.

VERRASSINGSGESCHENKEN

Een mysterieuze geheime bewonderaar heeft overal op de eilanden cadeautjes achtergelaten. Meestal zit daar een kostuum of een voertuig in waarmee Plok langs lastige situaties kan komen.





TOVERFRUIT

Vruchten geven Plok weer nieuwe energie. Tovervruchten zijn heel klein maar worden groter als Plok ertegen schiet. Hoe groter de vrucht, hoe meer energie onze vriend terugkrijgt. Maar laat hem er niet al te vaak tegen schieten, want anders krijgt hij wat hij kan verwachten.

GOUDEN VRUCHT

Gouden vruchten zijn heel zeldzaam. Zij zijn altijd van normaal formaat en brengen Ploks energie steeds weer op het maximum.

DE VERLOREN AMULET

Deze amulet is vele manen geleden verloren door Ploks grootvader, maar nog steeds doen in zijn familie verhalen de ronde over de fantastische krachten ervan. De amulet ontleende zijn energie aan schelpen. Als hij werd geactiveerd, werd de drager ervan razend van woede en vocht hij als een rondtollende tornado, waarbij hij alles wat zich binnen het gezichtsveld bevond verwoestte tot de schelpen op waren.

VEILIGHEIDSSTELLAGES

Zwevende platforms met een handige veiligheidsstang, die Plok over gevaarlijke kloven brengen.

AUTOMATISCHE STELLAGES

Deze ronddraaiende platforms zitten aan een centraal tandwiel en zijn heel handig om hoge richels te bereiken. Sommige zijn echter kapot, waardoor Plok met zijn vuisten tegen het centrale tandwiel moet slaan om ze weer aan de praat te krijgen.

BEVRIENDE HORZELS

Deze vriendelijke insectjes zijn overal op Akrillic in hun kleine blauwe en gele nesten te vinden. Als Plok ze oppakt, vliegen ze rond zijn hoofd tot hij ze als zoemende raketten wegstuurt om vijanden in de buurt aan te vallen. Ze zijn weliswaar trouw, maar niet erg slim, waardoor zij niet altijd het juiste doel aanvallen.



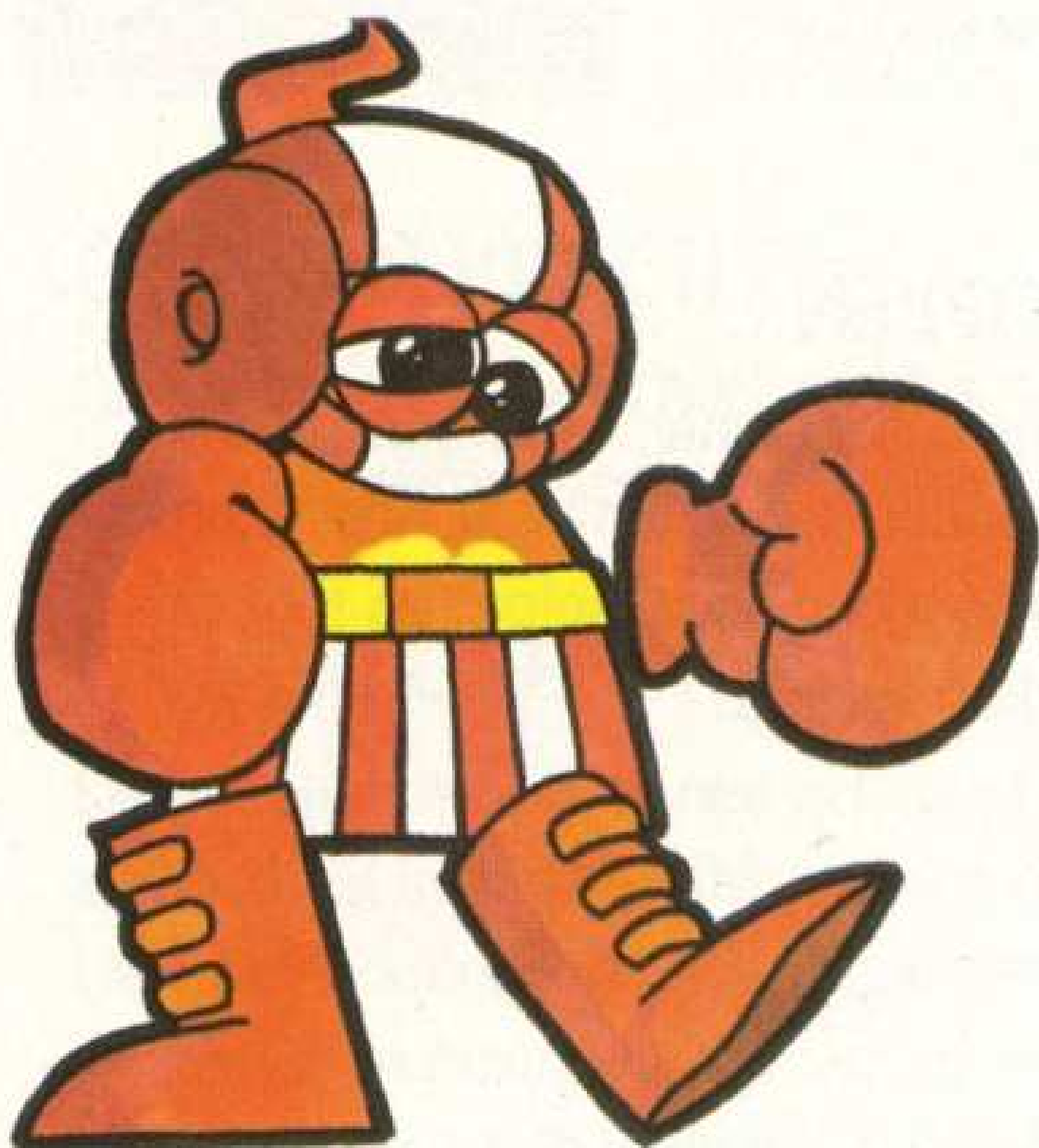
VIERKANTE KOPPEN

Merkwaardige wezens-half groente, half mineraal-die overal op Akrillic te vinden zijn. Hoewel ze heel graag de hele dag lang rustig zitten te niksen, helpen zij Plok misschien als hij op hun kop springt.



WAT KLEEDT HIJ ZICH TOCH ALTIJD GOED!

Plok doet niets liever dan zich als zijn lievelingsfilmsterren te verkleden. Hij heeft een behoorlijk grote garderobe en elk kostuum verschaft hem ook een beter wapen.



PLOCKY

Plok is gek op boksen en dit kostuum verschaft hem grotere bokshandschoenen en hardere slagen.



BESCHERMER PLOK

Als beschermer van recht en orde uit zijn favoriete video "Ploxterminator", is onze vriend op het oorlogspad met een gemene vlammenwerper onder zijn arm.

LANDHEER PLOK

Als Engelse landheer met zijn pet met van voren en van achteren een klep en een jachtgeweer onder zijn arm, voelt Plok zich heer en meester over alles wat hij ziet. Iedereen die het daar niet mee eens is, kan rekenen op een stevig schot hagel.



COWBOY PLOK

Plok kijkt het liefst naar cowboyfilms. Met zijn enorme hoed en sporen aan zijn laarzen is Plok de snelste schutter van Poly-Esta.



RAKET PLOK

Nu is hij tot de tanden bewapend met raketwerpers!





INSPECTEER DE VOERTUIGEN!

In het slotgevecht tegen de vlooiën worden geen vuistslagen gebruikt. Dan gaan de deuren van Ploks garage open en wordt zijn uitgebreide vloot gevechtsvoertuigen volledig ingezet. Beginnende spelers mogen hier echter eerst in proefrijden...



EÉNWIELER

Niet slecht voor beginners, want de éénwieler heeft unieke voordelen voor de milieubewuste gebruiker. Is uitgerust met een gratis waterkanon.

TERREINWAGEN

Deze schitterende wagen met vierwielaandrijving, die beter geschikt is voor moeilijk terrein dan de éénwieler, biedt zowel snelheid als comfort aan degenen die wat verder willen komen. Alle modellen zijn uitgerust met een raket-lanceerinstallatie uit overvloedige legervoorraden.





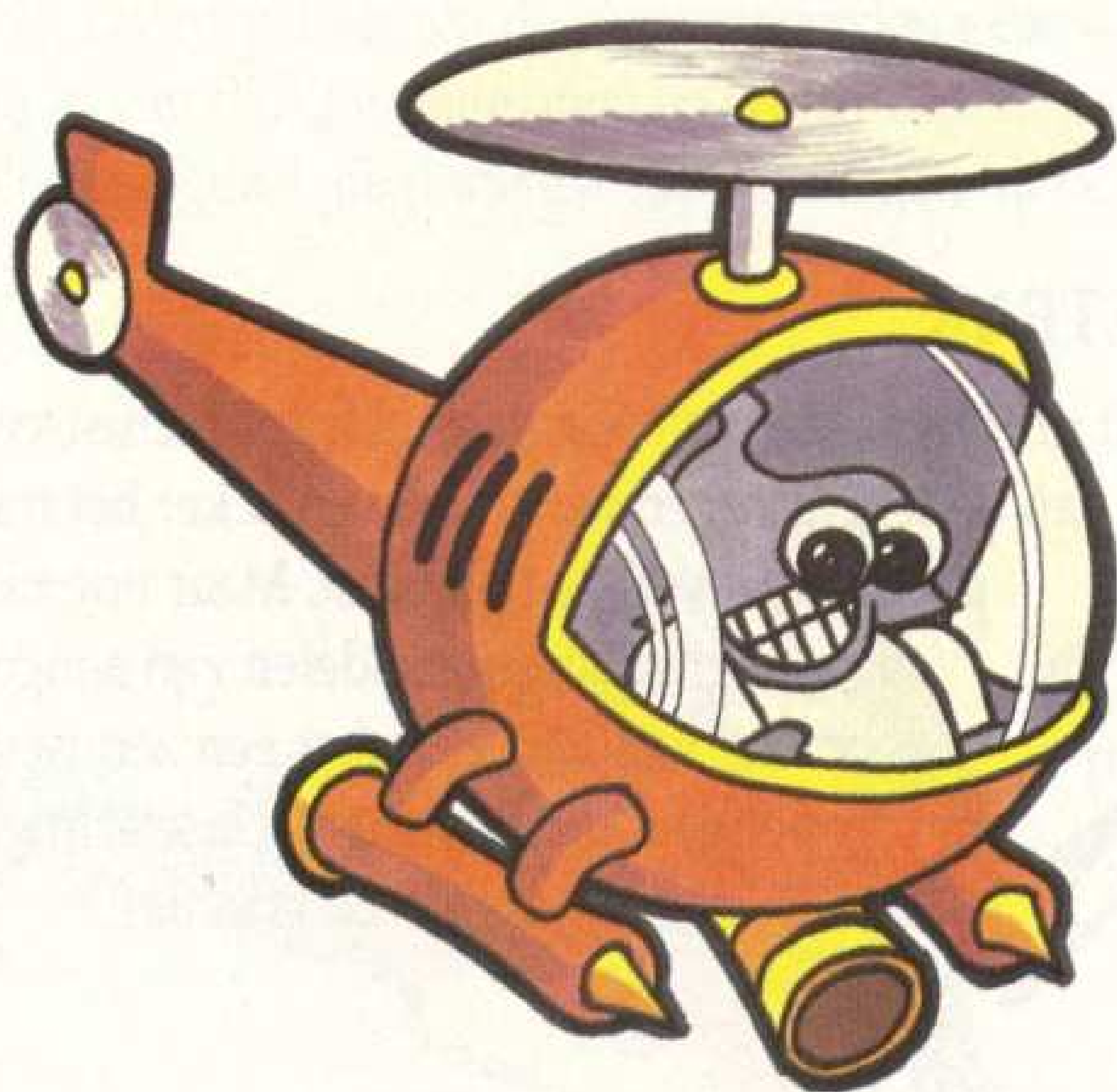
JETPAK

Dit prototype van een vliegtuigtoestel komt rechtstreeks van de tekentafel en wordt vast en zeker het transportmiddel van de toekomst. Maar nog niet alle veiligheidshulpmiddelen zijn aangebracht, wat vast en zeker een zenuwslopende vlucht oplevert. De krachtige laser is echter uiterst effectief!

MOTORFIETS

Ja, dat is 'm! Een snelle, felle en radicale machine! Het snelste voertuig op heel Akrillic. En wie in de weg staat, kan een granaat in zijn gezicht krijgen...





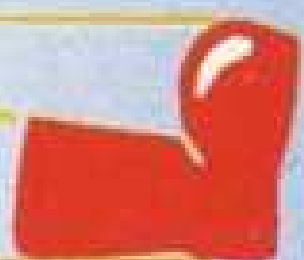
HELIKOPTER

De enige keus als het op
gevechten vanuit de lucht
naar de grond aankomt.
Deze schoonheid is zelfs in
de moeilijkste situaties per-
fect manoeuvreerbaar en
laat van grote hoogte bom-
men op tegenstanders vallen.

TANK

Voor degenen die er echt hard tegenaan willen!
Een niet te stuiten monstermachine
die iedereen het zwijgen
oplegt. Wat hij aan snel-
heid tekort komt,
maakt hij goed door
zijn vuurkracht.





UFO

Slechts korte tijd en tegen zeer hoge kosten kan Plok over deze buitenaardse, uiterst onwaarschijnlijke vliegma-
chine beschikken. Hij is uitgerust met plasmaka-
nonnen en modieuze discolichtjes. Daarmee redt hij
Plok voor een ontmoeting van dichtbij met het noodlot.



GEHEIM SUPERVOERTUIG

De nieuwste en technologisch meest geavan-
ceerde ontwikkelingen op het gebied van
moderne gevechtsbepantsering zijn, zonder ook
maar op de kosten te letten, gebruikt in dit
wapen van de toekomst om Plok te helpen de
boosaardige vlooiënkoninkin te verslaan.



EEN TOCHTJE DOOR POLY-ESTA

Ploks wereld is de adembenemend mooie Poly-Esta archipel in de Meridiaanse Zee. Laten we enkele van de interessantste plekjes eens bekijken...

COTTON ISLAND (Katoeneiland)

Een pittoresk eiland ten westen van Akrillic waar alles van zachte materialen is gemaakt. Het heeft maar weinig inwoners en tot nu toe heeft nog niemand (zelfs Plok niet) de soevereiniteit over dit kleine gebied opgeëist. Cotton Island staat in de hele archipel bekend om zijn schitterende zonsondergangen.



AKRILLIC

Dit is Ploks thuisland en het grootste eiland van Poly-Esta. Akrillic heeft veel inwoners, zowel grote als kleine, waarvan de Penkino's, de Womack-spin en Rockyfella het bekendst zijn. Het landschap varieert van zandstranden tot diepe, schaduwrijke wouden en steile kliffen en onregelmatig gevormde grotten. De enige smet in dit schitterende landschap is de hoog gebouwde stad Plok Town. Plok heeft zichzelf onlangs tot koning van het eiland uitgeroepen, maar het valt te betwijfelen of iemand daar enige aandacht aan heeft geschonken.



LEGACY ISLAND (Erfenis-eiland)

Een lang geleden verlaten eiland ten noorden van Akrillic. Lang geleden heeft Opa Plok hier gezocht naar de verloren amulet. Na vele vruchteloze jaren is hij met lege handen teruggekeerd en nu wordt er gefluisterd, dat de amulet nog steeds op Legacy Island begraven ligt.

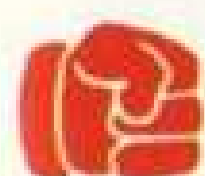
DE VLOOIENKUIL

Wie weet wat er allemaal in het ondergrondse huis van de vlooiën op de loer ligt. Niemand, helemaal niemand! Niemand is ooit zo stom geweest om het te betreden!

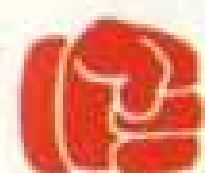


TECHNIEKEN VOOR GEVORDERDEN

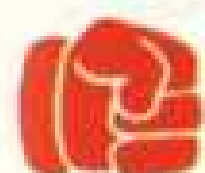
59



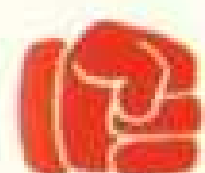
Afgevuurde ledematen komen onmiddellijk terug als zij een tegenstander raken, maar zweven langzaam terug als zij iemand hebben gemist. Zorg dus dat elke worp raak is.



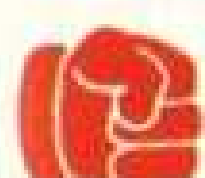
Tijdens een salto kan Plok niet vuren, maar wel veel hoger springen dan tijdens een normale sprong.



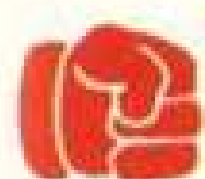
Als tegelijkertijd op de onderkant van de vierpuntsdruktoets en op de sprongknop wordt gedrukt, springt Plok minder hoog.



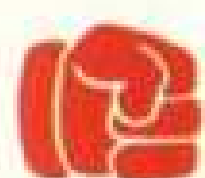
Door tijdens een sprong op de onderkant van de vierpuntsdruktoets te drukken, komt Plok weer veel sneller terug op de grond.



Als Plok geen ledematen heeft, stuitert hij voortdurend en is hij heel moeilijk onder controle te houden. Voorkom dit dus zoveel mogelijk.



Bevriende horzels kunnen maar gedurende korte tijd worden ingezet. Laat ze dus niet los als er geen vijanden in de buurt zijn.



Als Plok niet genoeg ledematen meer heeft, bezorgt een "power-up"-kostuum ze allemaal weer terug als er een in de buurt ligt.

180 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Nintendo Service (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Service in Nederland - tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Nintendo Service blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal het naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik, of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
Telefoonnummer 03440 - 32222.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN? BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee!

Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland

03440-32222

In België

02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur
en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen
14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste
club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!



DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON