

SNSP-E4-ESF



PAL VERSION



MANUAL DE INSTRUCCIONES



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho Plok* para tu Super Nintendo Entertainment System™.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

- ¿Quién es Plok?2
- Historia3
- Comenzando4
- Los Controles.....4
- La Pantalla5
- Nivel de habilidad5
- El Sistema Plokcontinue.....6
- Descripción de Niveles7
- Las Pulgas8
- Otros Tipos Malos10
- Los Jefes13
- Los obstáculos.....15
- Cosas buenas16
- Los disfraces20
- Revisando los vehículos.....22
- Un viaje por Poly-Esta.....26
- Técnicas avanzadas27



™ 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.
 SUBLICENSED FROM TRADEWEST, INC.
 TO NINTENDO CO., LTD.



¡POR FIN, UN HÉROE REAL!

Plok es un irresistible, incorregible, imparable, altamente impredecible y verdaderamente peligroso manojito de pura energía.

A Plok no le gustan las pulgas.

Plok tiene la asombrosa habilidad de incendiar a voluntad todas las partes de su cuerpo.

Plok puede "lanzar", realmente, su puño.

Plok tiene un fusible de corta duración:

A la más mínima irritación sus miembros comienzan a volar.

Plok odia las pulgas.

Plok es un verdadero héroe, con un corazón de oro y unas juntas de velcro de la más alta calidad.

Plok es un hombre con una misión. Está dedicado a salvar al mundo de la amenaza de las temidas Pulgas.

Plok es un soñador, un vagabundo, un espíritu libre. Es suave y elegante. Es de grado-A, la flor y nata de la primera clase.

A Plok realmente no le gustan las Pulgas.

Plok es el rey de la bella isla denominada Akrillic, parte del archipiélago de Poly-Esta.



Todo el mundo sabe que Plok está completamente loco por las banderas (¡por supuesto, tú también!). Las tiene por todas partes. Las utiliza para marcar todas las partes de Akrillic, (que él piensa) que le pertenecen.

¡Sus banderas están en todos los lugares!

Claro que, lo que tú no podías saber es que Plok tiene, en particular, una bandera favorita, grande y cuadrada con una imagen de él mismo en ella.

El tiene esa bandera especial en el tejado de su propia casa, de modo que la pueda ver todos los días cuando se levanta y todas las

noches cuando regresa de un día duro de... ¡Uf, de ser Plok!

Si tuvieras un carácter despreciable y quisieras enfadar a Plok o conseguir algo de él por alguna remota razón, ¿qué es lo que harías?

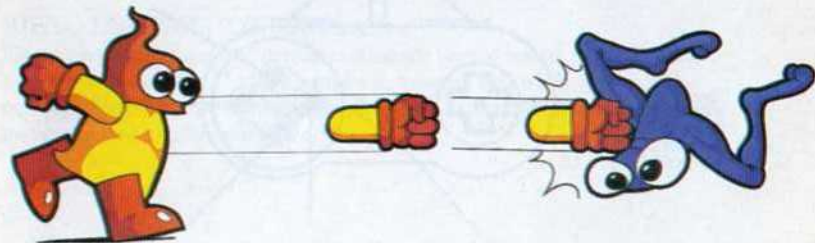
¿Esconder su bandera especial? ¡Bien, pues esto es exactamente lo que ocurrió hoy!

Alguien, que él todavía no conoce, ha robado su bandera especial y la ha colocado en la cercana Isla del Algodón. Como puedes imaginar, Plok

está saltando como un loco por este motivo. La primera cosa que hizo esta mañana fue salir en su barco para recuperar su propiedad. Pero

conociendo a Plok, la cosa no se quedará sólo en eso. ¡No, de ningún modo!

De cualquier manera, esto es solamente el principio de la historia, pero allí podría encontrarse con algo más de lo que ven sus ojos...



CARGA

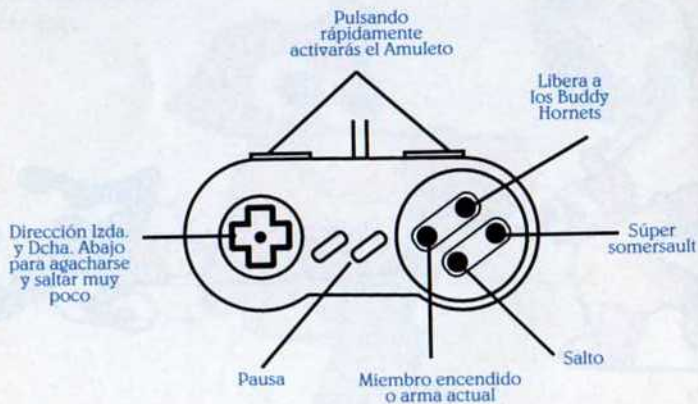
- 1) Busca tu cuarto para Pulgas molestas.
- 2) Asegúrate que el interruptor de alimentación está apagado.
- 3) Inserta el juego de PLOK tal y como se describe en el manual de Super Nintendo.
- 4) Haz un último chequeo para Pulgas evasivas.
- 5) Pon el interruptor de alimentación en la posición de encendido.

JUGANDO

- 6) Cuenta tus miembros (no se te permiten más de cuatro).
- 7) Pulsa Start.
- 8) Revisa que tu bandera esté en posición.
- 9) ¡A qué estás esperando? ¡Vámonos!



LOS CONTROLES



Indicador de puntuación Contador de escudos: Llévalo para lograr una vida extra Los símbolos de Plok continúe conseguidos



Indicador de energía de Plok

Indicador de energía de Pulgas o Jetes de nivel

Indicador de vidas extra

NIVEL DE HABILIDAD

El nivel de habilidad puede seleccionarse pulsando el botón de Selección (Select) en la pantalla del título. Hay dos posiciones para escoger: NORMAL y JUEGO DE NIÑOS (CHILDS PLAY). El valor por defecto es NORMAL.

NORMAL

Este es un juego completo de principio a fin, con cada jefe y cada característica colocados en su sitio. Solamente cuando el juego de este nivel se complete, aparecerá entera la secuencia final.

JUEGO DE NIÑOS (CHILDS PLAY)

Esta es una versión especial del juego diseñada para le resulte más fácil a los jugadores más jóvenes. Todos los malos se mueven más lentamente y generalmente se necesitan menos disparos para derrotarlos, incluso algunos de los niveles más difíciles han sido omitidos.



Al comenzar un juego nuevo, Plok no tiene "continues" disponibles. Cuando todas las vidas hayan sido consumidas, terminará el juego. Durante el transcurso del juego, Plok puede conseguir varios "continues", que le permitan continuar en el juego con los mismos puntos que tenía cuando perdió todas las vidas.

LAS LETRAS P-L-O-K

El jugador será recompensado con una letra de P-L-O-K cuando juegue un nuevo nivel, desde el principio hasta la bandera final, sin perder una vida. En el momento que pierdas una vida, ya no podrás ganar ninguna letra P-L-O-K en ese nivel del juego actual. Cuando consigas la cuarta letra y la palabra PLOK se ilumine sobre la parte superior de la pantalla, recibirás como premio un Plokontinue para el nivel actual. Lo podrás ver en el mapa de la pantalla representado por cuatro pequeñas letras P-L-O-K girando sobre el nivel donde fue ganado el Plokontinue.

Cuando el jugador pierde todas las vidas restantes, en lugar de terminar, el juego regresará al nivel donde fue ganado el último Plokontinue. La puntuación se restablecerá a cero, y el juego comenzarán de nuevo con tres vidas. Son varios los puntos de Plokontinue que se pueden ganar en un juego. Cuando el juego acaba, Plok comenzará en el lugar donde consiguió el último Plokontinue.

POSICIONES DE "CONTINUES" PERMANENTES

Algunas posiciones clave del juego han sido diseñadas como "Posiciones de Continues Permanentes". Estas se encuentran después de derrotar a los Bobbins Bros. o Rockyfella. Una vez que el jugador ha alcanzado una de estas posiciones, cada nuevo juego comenzará en esa posición, de tal modo que los niveles anteriores no tendrán que volver a jugarse una y otra vez. Todos los Plokcontinues se perderán.

Para jugar el juego de nuevo desde el principio después de que una "Posición de Continues Permanente" haya sido conseguida, pulsa sobre el botón reset de tu consola.



LA ISLA DEL ALGODÓN

Cada sección de la Isla del Algodón quedará completa cuando se llegue al final y se ice la bandera en el mástil correspondiente. Lograrlo, puede que no sea algo tan fácil como en principio parece...

AKRILLIC

Todas las partes de Akrillic están pobladas por molestas pulgas. Para completar sus secciones, Plok tiene que derrotar a cada pulga.

La última pulga derrotada le entregará a Plok la bandera y ésta entonces podrá ondear sobre su mástil. Si Plok llegara hasta el mástil de la bandera antes de que todas las pulgas hayan sido derrotadas, la bandera continuará volando. Si Plok se pierde, aparecerá una flecha señalando hacia la pulga más cercana o el lugar donde se encuentra el mástil de la bandera.



LA ISLA DEL LEGADO (LEGACY ISLAND)

Cada sección de la Isla del Legado se completará alcanzando el final y excavando en el montículo. Puede que allí se oculten algunas cosas valiosas, pero quizás no sea así...

JEFES DE NIVEL (BOSS LEVELS)

Estos reducidos niveles contienen, por lo general, un gran enemigo que debe ser derrotado. Cuando le golpees, el Jefe dejará caer la bandera de Plok, entonces y sólo entonces, podrá ondear sobre el mástil.

NIVEL DE FLEAPIT (FLEAPIT LEVELS)

Cada caverna de este nivel se juega como una carrera hacia el arco final, donde un "mojollón" de bonos esperan a Plok. Cada nivel es un paso más hacia la Pulga Reina.

NIVELES DE BONOS SECRETOS (SECRET BONUS LEVELS)

Estos niveles (si es que puedes encontrarlos) significan una carrera contra el tiempo. La idea consiste en alcanzar el final antes de que los contadores de un cronómetro digital lleguen a cero. Esto puede resultar muy difícil, pero tendrás una recompensa especial si consigues completar estos desafíos.

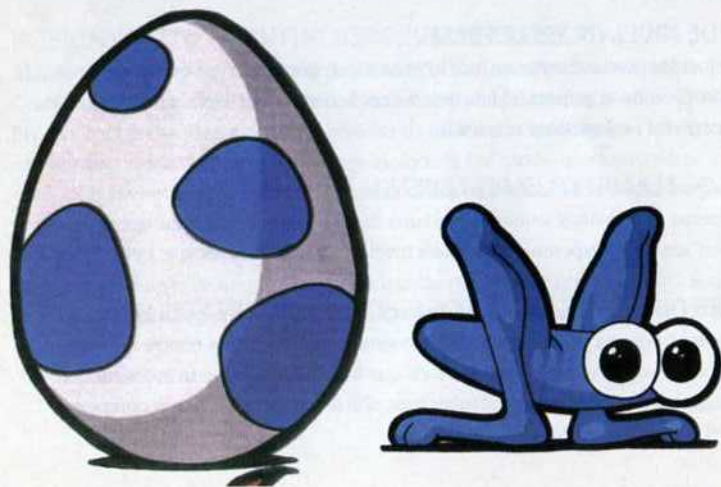
Son el aborrecible fruto de la malvada Pulga Reina de las profundidades oscuras de la misteriosa Fleapit, estas bestias nunca deberían haber sido autorizadas a ver la luz del día. Plok tendrá una ardua tarea si quiere adelantarse a ellas para hacer de Akrillic un lugar seguro y limpio en donde plantar nuevamente sus banderas.



LOS HUEVOS DE PULGA

Cada nivel de Akrillic estará poblado, aproximadamente, por una docena de huevos de Pulga, algunos de ellos están situados sobre un gran montón de repugnantes jugos azules de Pulga. Los huevos son inofensivos por sí mismos, pero pronto criarán en su interior antipáticas pulgas de ojos saltones.

Los huevos de pulga se criarán espontáneamente pasado un minuto, más o menos, liberando una amenaza azul más que vague por la superficie de Akrillic. Será mucho mejor disparar al huevo, porque criará más rápidamente y podrás "barrer" a la Pulga tan pronto como salga.

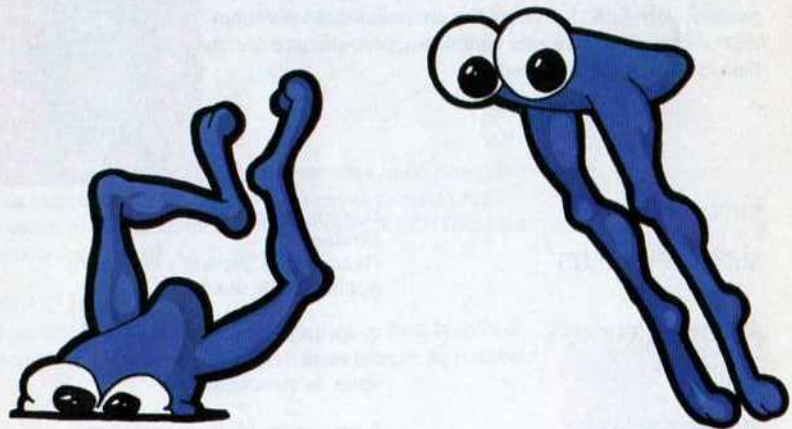


LAS PULGAS ADULTAS

Las Pulgas desarrolladas por completo, son en realidad las bestias más terribles de todas las de Poly-Esta. Estos bichos nerviosos y pequeños están siempre saltando alocadamente y nunca se quedan en el mismo sitio más de algunos segundos. Cada vez que las golpeas, una sombra verdosa muestra como se reduce su fortaleza. Tres golpes deberían bastar para acabar con su existencia de forma permanente, pero ten cuidado de que no salten primero sobre la cabeza de Plok.

SÚPER PULGAS

Muchos tipos de Pulga más poderosas cuidan de la Pulga Reina en su guarida subterránea. Pulgas voladoras mutantes, súper Pulgas escupe-cieno y las rudas Pulgas centinela. Todas están preparadas y aguardando a cualquiera que se considere lo suficientemente valiente como para entrar en Fleapit.





La mayor parte de los habitantes de Akrillic tiene todavía que aprender quién es su verdadero líder y, por lo tanto, todavía no tratan a Plok con el respeto que se merece. Plok debería dispensar algún tipo de disciplina...

GERSHWIN

Un chico loco de la Isla del Algodón, este tipo salta y cae. Un único golpe debería dejarlo fuera de combate.



GIBSON

¡Gibson es un pez metálico que será dañado por todo aquello que se relacione con la humedad! Tiene miedo a oxidarse, y por consiguiente intentará pasar tanto tiempo como pueda fuera del agua. Plok no puede causarle ningún daño utilizando sus miembros del modo habitual, así que lo mejor sería apartarse de su camino.



SHPROUTS

Estos tipos gordos y bajitos son los indígenas principales que pueblan Poly-Esta. ¡Los pequeños chupones están por todas partes! Llegan en diferentes variedades, pero siempre caerán bajo el viejo golpe del uno-dos.



SHPROUTS

Dos golpes deberían bastar para eliminarlos.

SHIELD SHPROUTS

¡Tendrás que disparar a estos tipos por la espalda dos veces!

SHCUBA SHPROUTS

Golpeándolos una vez, saltarán del susto. Dispáralos de nuevo antes de que caigan.

SHKY SHPROUTS

Estos caerán desde un paracaídas. Estos tipos se asustan solamente si los atacas por detrás.

SHCUBA SHIELD SHPROUTS

Los Shprouts más duros de todos.

SHKY SHIELDS SHPROUTS



ORSON

Esta criatura es tímida y no le gusta mucho la compañía; Intentará siempre asustar a Plok desde lejos. Si pudieras golpearlo una vez por detrás y hacerte el muerto. ¡Entonces podrías saltar sobre él y conseguir un paseo gratis!



JIVE HIVE

Aquí están siempre de fiesta continua. ¡Estas rocas del lugar! No te acerques demasiado a menos que sea realmente interesante.



FUNKY B.

Estos tipos forman parte de la fiesta de JIVE HIVE y odian a las personas que se cuelan. ¡Podrán parecer pequeños pero pueden hacer correr realmente a Plok por su dinero!



BIG BUDD

Esta flor gigante es odiosa y realmente vaga como para que sea molestada. Si Plok la despierta, siempre estará de mal humor. Es muy difícil de derrotar y liberará BUDD LITES para que luchen para ella en la batalla.

BUDD LITE

Esta flor joven es inmune a los miembros de Plok; Pero Plok no es inmune a las semillas que les gusta escupir, ¡ten cuidado!





FROGROSE

Un primo lejano de las flores de BUDD, que se encuentra en las tierras húmedas de Akrillic.

HATTERSLY

Un personaje de lo más duro, Hattersly tiene tan malos modales que escupirá sobre Plok si llegase a colocarse en cualquier parte cerca de él. No obstante, un puñetazo rápido lo asustará y lo alejará de ti por algún tiempo.

LILY MACE

Lilly Mace es una sólida y apacible roca gigante que flota alrededor de las islas de Poly-Esta. No quiere causar ningún daño, pero siempre quiere estar cerca de Plok. Desafortunadamente, sus púas serán bastante mortales para quien las toque.



LOS JEFES

Aunque Plok se proclama a sí mismo como Rey de Akrillic, todavía algunos jefazos renegados tienen que someterse a su completo control. Todos estos serán quienes probablemente disfruten más dando problemas a Plok durante su misión.

BOBBINS BROTHERS

Milton y Marshall son acróbatas de circo frustrados que ahora vagan por las islas de Poly-Esta como criminales de alquiler. Se rumorea que son aliados de la Pulga Reina. Se comenta que existe un tercer hermano, Irving, que abandonó el espectáculo hace algunos años debido a "diferencias creativas".



PENKINOS

Una tribu de engreídos magos que viven en el norte de Akrillic. Nadie sabe de donde vinieron ni por qué están allí, debido a que nadie ha regresado nunca para poder contarlo. No pueden ser lastimados cuando se inflan completamente. Además, flotan a demasiada altura, de modo que debería usarse algo afilado para bajarlos a la tierra.





WOMACK SPIDER

Un verdadero petimetre fresco que vive exactamente en el centro de Akrillic. Piensa que es el único rey reconocido por todos y no permitirá que Plok pase sin luchar. La espantosa cabeza de Womack es, definitivamente, su punto más débil.

ROCKYFELLA

El espíritu del suelo de Akrillic, Rockyfella puede saltar fuera de la tierra siempre que quiera. Rocky está muy enfadado por todos los mástiles de bandera que Plok plantó en la tierra hace un momento y ha salido para buscar venganza. Su fortaleza está en las montañas del sureste de Akrillic.



LA PULGA REINA

Nadie ha puesto nunca los ojos sobre la Pulga suprema, pero puedes apostar lo que quieras a que es bastante fea.



EI JUGO DE LAS PULGAS

Este pegajoso y desagradable reguero azul adhesivo le retrasará allá dondequiera que la aborrecible Pulga Reina haya colocado sus huevos. La mayoría de este jugo es inofensivo y se limpiará siempre y cuando Plok reclame su reino, pero algunas gotas pueden ser disparadas desde lejos mientras se juega, haciendo más fácil el recorrido de Plok.

TRONCOS, ROCAS Y PEBBLES

Son susceptibles de caer desde una gran altura y en cualquier punto. Los miembros de Plok son un arma inútil contra cualquiera de ellos, saltar será su única defensa. ¿Qué es lo que mantiene las cosas pendientes sobre su cabeza? Eso es lo que Plok quisiera saber.

PUERTAS PUNTIAGUDAS

Están girando y suponen una amenaza constante, ¡aproxímate con extrema cautela! Estoy seguro de que las pasarás.

LAS PÚAS Y EL ALAMBRE DE ESPINOS

Son mortales si los tocas, y rodean, generalmente, un área del que alguien quiere mantener alejado a Plok. Siempre existe otro camino para rodearlo. Puedes caminar sobre ellos durante un corto espacio de tiempo, si posees un campo de fuerza.

TIMBRES

Toda clase de chatarras y desperdicios dejados por los archi-enemigos de Plok (¿adivinas quién?) lo vuelven loco pensando si encontrará lo que busca.



Hay abundantes objetos, en las islas de Poly-Esta, muy útiles para Plok, que le ayudarán de una u otra forma.

LOS MIEMBROS

El arma principal de Plok. Plok tiene solamente cuatro, así que no debe encender todos a la vez o terminará con dolor de trasero.



LOS BLANCOS

Los blancos tienen que ser golpeados en el centro por uno de los miembros de Plok, para producir un cambio del paisaje. Esto puede ser cualquier cosa, desde una púa en movimiento en una pared de roca sólida que emerge del mar. Ese miembro que golpee el objetivo se quedará fuera, secándose en la percha más cercana.

Algunos objetivos sólo aceptarán ciertos tipos de

miembros, y algunos podrían estar conectados a dinamita. ¡Ten cuidado!

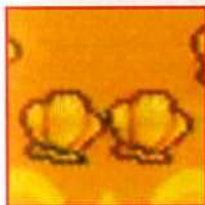
LAS PERCHAS

Se localizan, generalmente, cerca de un objetivo, y son puntos coleccionables para cualquier miembro que haya sido disparado hacia el objetivo.



LAS BANDERAS

Cada nivel tiene una bandera con una insignia que presenta la cara de su dueño (Plok instauró este sistema hace tiempo, cuando decidió que era él mismo el poseedor de cada nivel), además de una bandera cuadrada especial exclusivamente reservada para el hogar de Plok. Cuando una pandilla de Pulgas roba una bandera, la última pulga derrotada entregará la bandera que ondeará en la parte inferior del mástil, lista para ser izada. Las banderas falsas pueden ser recogidas para obtener energía extra.



LOS ESCUDOS

Estos son los objetos más valiosos de Poly-Esta, reúne tantos como puedas. Así como puntos, los escudos también te otorgarán el poder del amuleto de Plok. Cuando el contador de escudos en la parte superior de la pantalla este completo, serás recompensado con una vida extra.

ASPAS RÁPIDAS

Estas hacen girar a Plok dentro de una bola indestructible de acero, silbando a través de las islas de Poly-Esta a fuertes velocidades aunque por unos pocos segundos.



GEMAS DEL CAMPO DE FUERZA

Estas gemas mágicas dan a Plok un campo de fuerza invisible por breves segundos.

REGALOS SORPRESA

Los regalos han sido dejados por toda la isla por un misterioso admirador secreto. Contienen, generalmente, un disfraz o un vehículo que ayudará a Plok a superar las situaciones más complicadas.





FRUTAS MÁGICAS

Las frutas restablecen tu energía. Las frutas mágicas son muy pequeñas, pero crecerán si las disparas. Cuanto más grandes son las frutas, más energía restauran. Cuidado, no las disparas demasiadas veces, o no podrás obtener lo que esperas.

FRUTA DORADA

Las frutas doradas son muy escasas. Su tamaño es siempre grande, y llenará el nivel de energía de Plok siempre al máximo.

EL AMULETO PERDIDO

El Amuleto fue perdido por el abuelo de Plok, muchas lunas atrás, pero la historia de sus fabulosos poderes son una leyenda en la familia de Plok. El Amuleto suministraba poder a los escudos, y cuando la persona que lo llevaba lo activaba, desarrollaba un fiero temperamento y luchaba como un tornado que giraba y destruía todo lo que estaba ante su vista, hasta que los escudos se agotaban.

SOPORTES DE SEGURIDAD

Estas plataformas flotantes completadas con un carril de seguridad apropiado, transportan a Plok sobre peligrosos precipicios.

AUTO SOPORTES

Estas plataformas rotatorias están sujetas a una pieza principal y son lo bastante apropiadas para alcanzar salientes muy altos. Alguno de estos están rotos, por lo tanto Plok necesitará golpear la pieza principal con el puño adecuado para alcanzarlos.



BUDDY HORNETS

Estos focuelos, pequeños y amistosos se pueden encontrar en los alrededores de Akrillic en pequeños nidos de color amarillo y azules. Cuando Plok los levanta, zumban alrededor de su cabeza hasta que los lanza como cohetes zumbadores para atacar a cualquier enemigo cercano. Pueden ser leales, pero no son demasiado astutos, y pueden no atacar siempre el objetivo correcto.



LOS CABEZAS CUADRADAS

Criaturas extrañas, mitad vegetal y mitad mineral, que están esparcidas alrededor de la isla de Akrillic. Aunque son bastante felices por estar sentadas y sin hacer nada en todo el día, si saltas sobre sus cabezas podrían ayudarte a hacerte más pequeño.

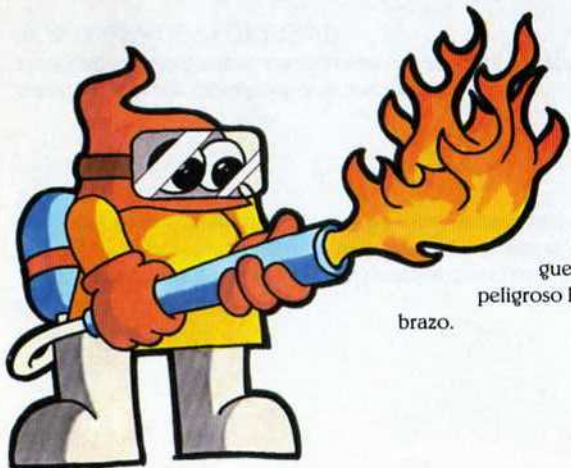


No hay nada que le guste más a Plok que vestirse como sus personajes favoritos de las películas. Tiene un guardarropa muy extenso, y cada disfraz le dota, también, de un arma superior.



PLOCKY

Plok ama el boxeo, y con este disfraz, tiene unos guantes enormes y un ilimitado poder de puños.



VIGILANTE PLOK

Directamente de su video favorito, "Ploxtterminator", Plok está en pie de guerra y con un peligroso lanzallamas bajo el brazo.



SIR PLOK

Un caballero inglés con un sombrero de cazador y un trabuco bajo el brazo. Plok pasaría por un Lord ante todo el mundo. Cualquiera que esté en desacuerdo, se encontrará pronto con una libra de grandes perdigones apuntando en su dirección.



PLOK VAQUERO

Las películas favoritas de Plok son las de vaqueros. Con un sombrero típico y espuelas en sus botas, Plok es el revólver más rápido de Poly-Esta.

ROCKETPLOK

¡Armado hasta los dientes con un lanzacohetes!





En la batalla final contra las Pulgas, no podrás lanzar puñetazos. Las puertas del garaje de Plok estarán abiertas y su gran flota de vehículos de combate preparada para su uso. Los jugadores más atrevidos pueden probar antes a conducir estos vehículos, no obstante...



UNICYCLE

No es malo para los principiantes, el Unicycle tiene algunos ventajosos dispositivos ecológicos para el usuario. Esta equipado con un cañón de agua a presión.

JEEP TODOTERRENO

Para terreno más abrupto que el soportado por el Unicycle, este vehículo de tracción a las cuatro ruedas ofrece por igual velocidad y comodidad para aquellos que quieren ir un poco más lejos. Todos los modelos están equipados con un lanzacohetes, excedente del ejército.



JETPACK

Sacado directamente de la mesa de diseño, este prototipo de máquina volante se convertirá, a buen seguro, en el transporte del futuro. Aunque no todos los dispositivos de seguridad están todavía en su sitio, seguro que se te pondrá el pelo de punta cuando te subas en él. Cuenta con un poderoso láser de fuerza total.

MOTORBIKE

¡Ahora empezamos a entendernos!
¡Un medio rápido y una máquina fundamental! El vehículo más rápido de todo Akrillic, y si alguien se cruzara en tu camino, arrójale una granada a su cara...





EL HELICÓPTERO

La única opción que tendrás cuando llegue el momento del combate aire-tierra. Este vehículo es totalmente maniobrable hasta en las más tensas situaciones, y dejará caer bombas sobre cualquier cosa desde una gran altura.

EL TANQUE

¡Este es para aquellos de vosotros que realmente habléis en serio! Una imparable y monstruosa máquina con la que nadie discute.

Sus carencias en cuanto a velocidad, las compensa con su poder.



OVNI

Solamente disponible para un periodo limitado, y con un excesivo gasto, tenemos esta máquina volante, totalmente alienígena y altamente desagradable. Equipada con cañones de plasma y atractivos [deeley]-[boppers], este dispositivo te salvará de un enfrentamiento con tu destino.



VEHÍCULO SÚPER SECRETO

El último grito en cuanto a alta tecnología y moderno blindaje de combate, ha sido utilizado, sin reparar en gastos, para construir el arma del futuro que ayudará a Plok a derrotar a la malvada Pulga Reina.



El mundo de Plok está en el impresionante archipiélago de Poly-Esta, localizado en el Mar Meridiano. Hagamos un rápido viaje a algunos de los más interesantes lugares...

LA ISLA DEL ALGODÓN

Una isla pintoresca al oeste de Akrillic, donde todo está hecho de telas suaves. Hay solamente algunos habitantes en esta localidad y hasta el momento nadie (ni siquiera Plok) ha asegurado su soberanía sobre este pequeño dominio. La Isla del Algodón es famosa en todo Poly-Esta por sus bellas puestas de sol.



AKRILLIC

La patria de Plok y la más grande de las islas de Poly-Esta. Akrillic tiene muchos habitantes, tanto grandes como pequeños, como por ejemplo los Penkinos, Womack Spider y Rockyfella por nombrar a los más notables. Los límites de los distritos van desde las playas arenosas y a través de la sombría profundidad de los bosques hasta los escarpados acantilados y las cuevas. El único borrón en este maravilloso paisaje son los altos edificios de la Ciudad de Plok. Plok se proclamó a sí mismo, recientemente, rey de la isla, pero si alguien no tomó nota de esto, eso es otra cuestión.










LA ISLA DEL LEGADO

Esta es una gran isla desierta, al norte de Akrillic. En años pasados, este fue el lugar donde el abuelo de Plok inició la gran búsqueda del Amuleto Perdido. Después de muchos años, el abuelo de Plok regresó con las manos vacías. Corre el rumor de que el Amuleto podría estar aún enterrado en la Isla del Legado.

FLEAPIT

¿Quién sabe qué sucede en el hogar subterráneo de las Pulgas? ¡Nadie, porque nadie ha sido nunca lo suficientemente estúpido como para bajar allí!



- 
 Los miembros encendidos regresarán inmediatamente después de golpear a los malos, pero se quedan flotando lentamente y por detrás cuando fallas. Intenta acertar en todos tus golpes.
- 
 Plok no puede encenderse mientras ejecuta un salto mortal, pero si podrá llegar más alto que en un salto normal.
- 
 Pulsando hacia abajo con el Mando de Control, al mismo tiempo que se pulsa el botón de salto, Plok saltará un poco menos.
- 
 Pulsando hacia abajo con el Mando de Control durante un salto, llevarás a tierra a Plok mucho más rápido.
- 
 Cuando Plok no cuenta con ninguno de sus miembros, rebota constantemente, siendo muy difícil controlarlo. Evita esta situación en la medida de lo posible.
- 
 Los Buddy Hornets duran poco tiempo, por lo tanto no los liberes si no hay enemigos a tu alrededor.
- 
 Cuando Plok está escaso de miembros, su poder para disfrazarse le devolverá todos, siempre y cuando se encuentren cerca.



NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana,39
28046 MADRID

PRINTED IN JAPAN