

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDOTM
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Für in Österreich und der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
 Vertrieb Ges.m.b.H.
 Ziegeleistraße 31
 A-5027 Salzburg
 Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
 Auf dem Wolf 30
 CH-4052 Basel
 Tel.: CH-061-3118818

A-0662-883149 (Hotline)

PRINTED IN JAPAN

Danke, daß du Spanky's Quest für das Super Nintendo Entertainment System gekauft hast. Wir sind stolz darauf, daß Du unseren Titel als Bereicherung Deiner Sammlung gewählt hast. Bitte lies Dir diese Anleitung sorgfältig durch, damit Du viel Freude an Deinem neuen Spiel hast. Wir wünschen Dir zahlreiche Stunden voller Spaß und Spannung mit diesen Action/Fantasy Spiel.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

NATSUME CO., LTD.
Hagi Building 2 Fl.
39 Kikuicho, Shinjuku-ku
Tokyo 162 JAPAN
phone: 03-3232-5251
fax: 03-3232-5252
MADE IN JAPAN



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

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 ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

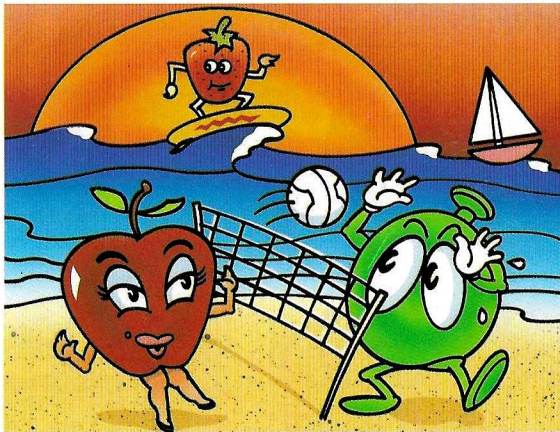
Eine Mitteilung von NATSUME	2
Zur Beachtung	4
Der Hintergrund	5
Spielkontrollen	6
Magischer Ball	7
Angriffsball	8
Gegenstände	9—10
Fallen	11
Blöcke	12
Stufen Aufbau	13
Figuren	14—16

4760

Zur Beachtung

Damit Du viel Freude an Deinem Spiel hast, nimm Dir bitte die Zeit, um diese Anleitung durchzulesen. Folgendes ist wichtig zur Pflege Deines Spiels.

1. Die Spielkassette sollte keinen extremen Temperaturen ausgesetzt werden.
2. Berühre niemals die Kontakte. Bewahre die Kassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
3. Verwende keine Verdüner, Lösungsmittel, Alkohol, Benzin oder andere starke Reinigungsmittel, um Deine Spielkassette zu reinigen.
4. Zerlege die Kassette nicht.



Der Hintergrund

Spanky der Affe wollte zum Picknick gehen. Als er fröhlich in den Wald von Mopoland marschierte fielen plötzlich Ziegelsteine vom Himmel und bauten eine Mauer, die bis zu den Wolken hinauf reichte. Gleichzeitig fielen in allen Städten, in den Bergen und Wäldern Ziegelsteine herunter und bildeten riesige Türme. Spanky war in einem der dunklen Türme gefangen. Er war völlig verblüfft, als er plötzlich eine seltsame Stimme von oben hörte. "Ha ha, ha, was hältst Du von meinem schönen Zuhause?" In diesem Moment wurde es hell und der Besitzer der seltsamen Stimme tauchte auf. Spanky sah nach oben und erblickte eine Hexe in einem schwarzen Gewand, die auf einem Besen ritt. Eine böse aussehende Krähe saß auf ihrer Schulter.

"Ich bin Morticia aus der Welt der Finsternis, ich komme, um Eure Welt in die Dunkelheit zu stürzen."

"Laß mich hier raus," schrie Spanky.

"Keine Chance! Warum sollte ich mein neues Spielzeug gehen lassen? Du kannst mit meiner Krähe spielen. Ich habe sechs Türme gebaut. Wenn Du den Wächter oben auf dem Turm besiegst, öffnet sich die Tür zum nächsten Turm. Wenn Du es bis zum letzten Turm schaffst, ohne daß Dich meine Krähe einfängt, werde ich Dich vielleicht freilassen."

"Wirst Du mich wirklich freilassen?"

"Ha, ha, ha, das kannst Du nur dann herausfinden, aber zuerst gebe ich Dir noch einige Spielkameraden mit auf den Weg... hier!"

Aus dem Finger der Hexe schoß ein Fluch auf Spanky's Rucksack. Alle Früchte darin rollten heraus, schüttelten sich ein bißchen und begannen Arme und Beine zu bekommen.

"Es sieht so aus, als ob Dich diese Früchte sehr gerne haben! Sie sagen mir, daß sie Dich so sehr mögen, daß sie Dich am liebsten aufessen würden. Ha, ha, ha," mit diesen Worten flogen die Hexe und die Krähe davon, aber was ist das? Ein seltsam aussehender Ball war der Hexe aus der Tasche gefallen. Spanky hob ihn auf und der Ball sprach zu ihm. "Ich bin aus den Klauen der bösen Morticia entwischt, schlucke mich und ich kann Dir helfen, sie zu besiegen."

Nach links und rechts, bewegt den Spieler.

Nach oben, bei einem Exit (Ausgang) ermöglicht die Verwendung von Schlüsseln

Nach unten

A - Sprung

B - Angriff

Einmal — der Ball wird nach oben geworfen

Zweimal — der Ball wird zum Angriffsball

Den magischen Ball mit dem Kopf zu treffen, vergrößert den Ball. Je größer der Ball, desto stärker der Angriff.

X, **Y** Knopf haben keine Verwendung in diesem Spiel.

L, **R** Knopf haben keine Verwendung in diesem Spiel.

START — beginnt das Spiel, eine Pause einlegen.

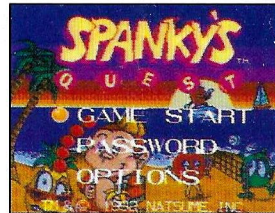
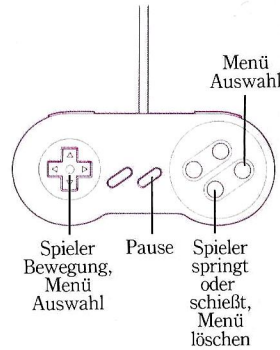
SELECT — Titelschirm, bewegt den Cursor.

AUSWAHL MENU

* Game Start — beginnt das Spiel.

* Password — sobald Du einen Turm geschafft hast, bekommst Du ein Passwort-Verwende es, um weiterzuspielen.

* Options — Du kannst voreinstellen, was auf dem Bildschirm erscheint, oder Du kannst die Funktionen von Knopf A und B wechseln. Die Einstellung wird solange gespeichert, bis der Strom ausgeschaltet wird.



1. Wenn Du den Ball triffst, gehe mit Hilfe des Steuerkreuzes unter den Ball und triff ihn mit dem Kopf.

2. Wenn Du einen Feind mit dem magischen Ball triffst, wird er bewußtlos.

3. Wenn Du köpfelst, wird der Ball größer. Die Größe des Balls beeinflusst die Stärke Deines Angriffs.

4. Gegenstände aufsammeln:

Gegenstände im Spiel können mit dem magischen Ball eingesammelt werden. Das ist sehr praktisch für Gebiete, die Spanky nicht erreichen kann. Wenn Du einen Gegenstand einsammelst, bekommt der Ball seine maximale Größe. Um einen Gegenstand zu verwenden, verwandle den Ball in einen Angriffsball und laß ihn los. Die Kraft des Angriffs wird etwas schwächer, aber Du kannst dann den Gegenstand aufheben. Wenn der Gegenstand ein Schlüssel ist, mußt Du ihn nicht aufheben. Der magische Ball kann immer nur einen Gegenstand aufsammeln.



Wenn der magische Ball zum Angriffsball wird, hast Du die Power, um Feinde zu zerstören. Du kannst einen Angriffsball nicht köpfeln.

1) **Der Kleinste - blauer Ball.**
Wenn er in einem Angriff verwendet wird, wird er zum Baseball. Fähigkeiten - zerstört den Feind. Verschwindet, nachdem er einen Feind zerstört hast.



2) **Der Zweite - grüner Ball.**
Wenn er in einem Angriff verwendet wird, wird er zum Fußball. Zerstört alle Feinde in seinem Weg.



3) **Der Dritte - gelber Ball.**
Wird zum Volleyball. Wenn er in einem Angriff verwendet wird, explodiert er und richtet großen Schaden unter den Feinden auf dem Bildschirm an.

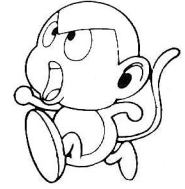


4) **Der Größte - roter Ball.** Wird zu 5 Basketbällen. Wenn er in einem Angriff verwendet wird, explodiert er und richtet großen Schaden unter den Feinden auf dem Bildschirm an.



Gegenstände - Sie befinden sich entweder irgendwo auf dem Bildschirm, oder sie sind im Besitz der Feinde. Indem Du einen Feind zerstörst, kannst Du den Gegenstand bekommen.

Hüte - Wenn Du einen Hut trägst, kannst Du einige nette Dinge machen. Springe auf den Hut, um ihn zu tragen. Wenn Spanky verletzt wird, fällt der Hut herunter. Wenn ein Feind auf den Hut tritt, trägt ihn der Feind, der Effekt bleibt derselbe.



1) **STROHHUT** - Damit wird Spanky langsamer, wenn er fällt. Drücke nach unten und Spanky's Geschwindigkeit wird wieder normal.



2) **WIKINGERHELM** - Damit kann Spanky dreimal verletzt werden, ohne Schaden zu nehmen. Wenn er das vierte Mal verletzt wird, verschwindet der Hut.



3) **FEDERHUT** - Damit wird Spanky schneller und er rutscht auf den schlüpfrigen Blöcken nicht aus.



4) **ZYLINDER** - Damit bekommt der Ball seine maximale Größe, wenn er nur einmal geköpft wird.



5) **BASEBALL KAPPE** - Der Ball kommt zu Spanky, damit er nicht unter ihn gehen muß, um zu köpfeln.



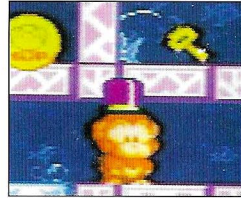
1. **MEDAILLE** - Jede Medaille gibt Dir Bonuspunkte. 100 für die erste, 200 für die zweite usw. - bis zu einem Maximum von 1000 Punkten. Wenn Du aber von einem Feind berührt wirst, geht der Wert der Medaille wieder zurück auf 100 Punkte.



2. **1-UP GEGENSTÄNDE** - Damit bekommt Spanky ein Extraleben. Diese Gegenstände erscheinen überall. Ein Extraleben kannst Du auch bekommen, wenn Du 100.000 Punkte erreichst und für alle weiteren 100.000 Punkte.



3. **SCHLÜSSEL** - Sammle diese, um die momentane Stufe zu verlassen. Überschüssige Schlüssel können in die nächste Stufe mitgenommen werden.



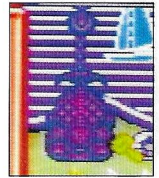
Fallen - Sie werden vom Feind kontrolliert. Zerstöre den Feind und Du kannst die Falle bedienen, um sie als Waffe gegen Deine Feinde zu verwenden, ohne Spanky zu verletzen.

Folgende Fallen können bedient werden:

1) **Wandstatue eines Gorillas**. Sie schießt Flammen aus ihrem Mund.



2) **Fallende Fallen**. Große Metallfallen, die heruntersausen und Spanky zerquetschen wollen.



3) **Eierkanone** - Diese Kanone sieht aus wie ein Ei und ein Feuervogel wird daraus abgeschossen. Zerstört alles, was ihm in den Weg kommt. Verfolgt den Feind eine Weile...



Fallen, die nicht bedient werden können:

1) **Wolke** - Große flauschige Wolken, auf denen Spanky gehen kann.



2) **Feuerwerk** - Wenn Spanky drauftritt, explodiert das Feuerwerk und Spanky fliegt.



3) **Menschliche Kanone** - Was auch immer sie berührt, wird in einem Winkel von 45° weggeschleudert.



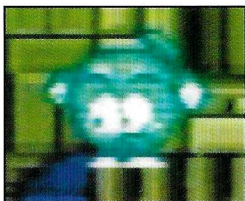
- 1) **NORMAL** (*grau/grün/gelb/usw.*) Spanky kann darauf hinaufgehen, aber nicht hinunter. Er kann auch darüber gehen.
- 2) **GRENZE** (*braun/lila*) - Spanky kann durch diese Blöcke gehen.
- 3) **EIS BLÖCKE** (*hellblau*) - Haben die gleiche Funktion, wie die normalen Blöcke, sie sind aber sehr rutschig.
- 4) **VERSCHWINDENDE BLÖCKE** - Sehen gleich aus, aber verschwinden, wenn sie von einem magischen Ball berührt werden. Diese Blöcke verstecken Eingänge zu Bonusstufen oder geheime Durchgänge.
- 5) **FÖRDERBAND** - Wenn Spanky auf ein Förderband gerät, bewegt er sich in die Richtung des Bandes.

- 1) **Efeu Stufe** - Das ist eine leichte Stufe, doch gehe nicht zu schnell hindurch, sonst übersiehst Du die Bonusstufen. Der Boß ist Mac der Apfel.
- 2) **Brücken Stufe** - Autos und Zeitungsartikel sind der Hintergrund dieser Stufe. In dieser Stufe tauchen Fallen auf. Leicht. Der Boß ist Sluggo die Ananas.
- 3) **Strand Stufe** - Ein neon-beleuchteter Strand ist die elegante Szenerie für diese Stufe. Hier gibt es vertikales und horizontales Scrolling. Diese Stufe ist ziemlich schwierig. Der Boß ist Fatso die Wassermelone.
- 4) **Unterwasser Turm Stufe** - Dieser Turm befindet sich tief unter Wasser. Fische schwimmen darin herum, wie in einem großen Aquarium. Der Boß ist Pippi Pfirsich.
- 5) **Schalterpalast Stufe** - Paläste und Regenbogen aus Schaltern sind der Hintergrund für diese Stufe. Der Boß ist Vito Mascutone, die Muskatweintrube.
- 6) **Der Turm der Hexe** - Hexen und Bosse bilden in dieser Stufe Konstellationen am Himmel. Alle Bese, die Spanky bisher besiegt hat, erscheinen wieder und wollen Rache. Um Mopoland und sich selbst zu befreien, muß Spanky sie alle besiegen und sich dann der bösen Hexe Morticia zum Endkampf stellen.



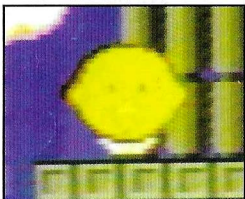
ORANGEY

Diese Orange, die Spanky's Mittagessen sein sollte, wird zum Monster. Zeigt keine Gefühle, ist aber in Wirklichkeit ein Feigling. Mag keine großen Höhen.



MELUN

Liebt es auf kindische Weise herumzuhüpfen.



LEMAN

Süßes Baby. Wenn er nicht hingehen kann, wo er will, wird er unangenehm.



CHESTNUTTY

Sieht apathisch aus, aber er ist es nicht. Wenn er verärgert wird, springt er völlig außer Kontrolle herum.



STRAWBEE

Hübsch und eitel. Sie ist sehr mit ihrer Frisur beschäftigt. Doch sie ist auch sehr jähzornig.



APPLEE

Dieser Apfel träumt davon, ein Star zu werden. Arbeitet sehr hart an Ballettübungen. Sie hat einen tollen Drehsprung drauf.



KIWIWIS

Wenn er gehen will, geht er einfach los. Wenn er frustriert ist, hackt er mit seinem Schnabel auf den Boden.



MORTY DIE KRÄHE

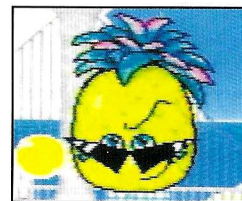
(Erscheint nach Ablauf der Zeit)

Er stirbt nicht. Er erscheint, wenn Spankys Zeit vorüber ist. Er ist der Hexe treu ergeben, das heißt, er ist gemein und hinterhältig. Die Krähe verfolgt Spanky unentwegt.



MAC DER APFEL

Mac ist der Böß im ersten Turm. Er ist schlau und versucht Spanky eine Falle zu stellen.



SLUGGO DIE ANANAS

Der Böß im zweiten Turm. Er ist bössartig. Er mag es, anderen Schaden zuzufügen. Er mag gar nichts... speziell sein nettes Gesicht.



FATSO DIE WASSERMELONE
Der Boß im dritten Turm. Ruhig und gesammelt. Er ist ein würdiger Bursche. Sehr kurzsichtig, daher sieht er Spanky manchmal nicht.



PIPPI PFIRSICH
Der Boß des vierten Turms. Pippi ist nett, aber etwas dämlich. Sie ist aber doch zuversichtlich und sehr verspielt.



VITO MASCUTONE
Vito ist der Boß des fünften Turms. Er ist der Vater vieler Kinder, damit sie sich nicht langweilen, marschiert er überall herum. Er wirft seine Kinder in die Luft, um zu spielen. Er ist ein sehr beschäftigter Vater.



MORTICIA
Beherrscherin aller Monster. Sie verwendet ihren magischen Besen, um Spanky zu besiegen.

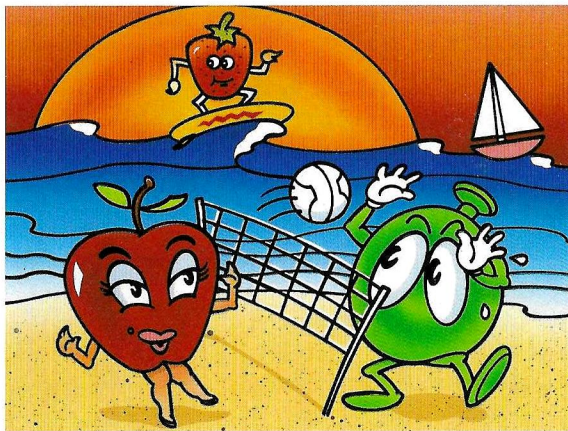


MORTY CROW
Wenn Morticia besiegt ist, erscheint ihr wirkliches Selbst. Sie ist nur so groß wie Spanky. Wenn Du sie in dieser Stufe nicht besiegst, wird sie zu einer riesigen Krähe, die Spanky andauernd angreift. Also, besiege sie lieber, wenn sie klein ist.

Précautions d'emploi	18
L'histoire	19
Manette de commande	20
La balle magique	21
La balle attaquante	22
Objets	23—24
Pièges	25
Blocs	26
Epreuves	27
Personnages	28—30
Service clients	31

Pour mieux profiter de ce jeu, prends-toi le temps de lire ce manuel. Les conseils suivants te permettront de bien prendre soin de ton logiciel.

1. Evite d'exposer ta cassette à de trop fortes températures ou à de gros chocs.
2. Ne touche pas aux têtes de lecture et protège ta cassette en la rangeant systématiquement dans sa housse de protection.
3. L'utilisation de solvants, diluants, alcool, benzène ou autres détergents peuvent endommager le logiciel.
4. Ne démonte pas cette cassette.



Spanky, le singe, s'en va gaillardement faire un pique-nique. Tout en marchant dans la forêt du pays de Mopo, voilà que, tombant d'on ne sait où, des centaines de briques pleuvent et forment un mur gigantesque jusqu'au ciel! Et il en a partout: dans les villes, dans les montagnes, dans les forêts... de tous côtés se construisent d'immenses tours. Spanky est prisonnier dans l'une d'elles et, complètement abasourdi, entend une voix étrange depuis le haut de la tour. "Ha, ha, ha, que penses-tu de ma superbe maison?" A ce moment-là, la tour s'effondre et celle qui avait cette voix inquiétante apparaît devant Spanky. C'est une sorcière, tout de noir habillée, hissée sur son balai, un horrible corbeau perché sur l'épaule.

"C'est moi, Morticia. Je viens du Monde des Ténèbres et je vais plonger votre monde dans l'obscurité."

"Laisse-moi sortir d'ici," s'exclame Spanky.

"Certainement pas! Pourquoi voudrais-tu que je me sépare d'un nouvel ami? Tu vas jouer à chat perché avec mon corbeau. Tu vois les six tours que j'ai construites? Si tu arrives à vaincre le garde qui se trouve en haut de chaque tour, une porte donnant sur la tour suivante s'ouvrira. Si tu arrives jusqu'à la dernière tour sans que le corbeau ne t'ait attrapé, je pourrais bien te libérer."

"Me laisseras-tu vraiment partir?"

"Ha, ha, ha, tu le verras bien si tu réussis toutes les épreuves! Mais avant, je vais te présenter quelques camarades de jeu!"

Et voilà que la sorcière jette un sort sur le sac de Spanky: tous les fruits qu'il y avait mis roulent hors du sac, se secouent un peu et se transforment en monstres, avec des bras et des jambes...

"J'ai l'impression que ces fruits t'aiment beaucoup! On dirait même qu'ils veulent te gober tout entier! Ha, ha, ha..."
A ces mots, la sorcière et le corbeau disparaissent mais... qu'est-ce? Une drôle de balle est tombée de la poche de Morticia. Spanky la ramasse et la voilà qui se met à parler! "Je me suis sauvée des griffes de cette horrible sorcière. Garde-moi et je vais t'aider à te débarrasser d'elle."

Manette de Commande

Manette multidirectionnelle -

dirige ton personnage vers la gauche ou la droite, vers le haut ou le bas.

Vers le haut devant une porte, permet d'utiliser les clés pour ouvrir cette porte. A l'écran Menu, permet de sélectionner les différents choix.

Bouton A - pour sauter

Bouton B - appuie une fois pour lancer la balle en l'air, ou deux fois pour transformer la balle en balle attaquante.

En jouant de la tête, tu augmentes la grosseur de la balle. Et plus la balle est grande, plus ton attaque sera puissante.

Les boutons **X**, **Y**, **L** et **R** n'ont pas de fonction dans ce jeu.

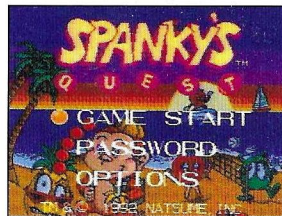
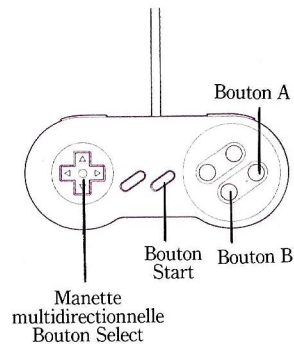
Bouton Start — pour commencer le jeu ou faire une pause.

Bouton Select — pour déplacer le curseur à l'écran Titre.

* Game Start — démarre le jeu.

* Password/Mot de passe — à chaque tour franchie, un mot de passe te sera communiqué. Utilise-le pour continuer.

* Options — tu peux laisser la configuration des boutons telle qu'elle a été programmée d'origine. Mais tu peux également modifier les fonctions des boutons A et B. Tes instructions resteront mémorisées tant que tu n'auras pas éteint ta console Super NES.



La Balle Magique

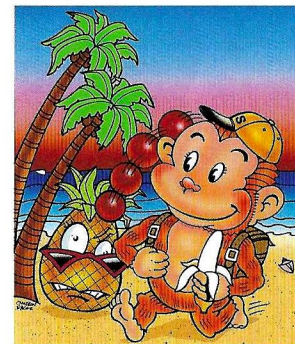
1. Pour frapper la balle, utilise la manette multidirectionnelle pour te placer en-dessous et faire une tête.

2. Si tu touches un ennemi avec ta balle, celui-ci restera inconscient durant un certain temps.

3. Si tu fais une tête, la balle va grossir. La puissance de ton attaque dépendra de la grosseur de ta balle.

4. Objets à ramasser:

Durant le jeu, tu peux ramasser divers objets qui aideront Spanky dans les situations difficiles. Lorsque tu récupères un objet, ta balle va prendre sa grosseur maximum. Pour utiliser cet objet, transforme ta balle en balle attaquante. Sa puissance diminuera légèrement et tu pourras ramasser l'objet. Si c'est une clé, il n'est pas nécessaire de la ramasser pour l'utiliser. La balle magique ne peut récupérer qu'un objet à la fois.



Lorsque la balle magique se transforme en balle attaquante, tu peux anéantir tes ennemis. Tu ne peux pas faire de tête à une balle attaquante.

1) **La plus petite/Balle bleue** - En l'utilisant en attaque, devient une balle de baseball. Peut blesser un ennemi. Disparaît après avoir touché un ennemi.



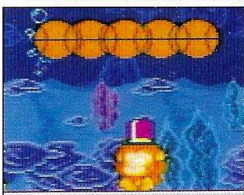
2) **2 ème balle/Balle verte** - Utilisée en attaque, devient une balle de football. Détruit tous les ennemis se trouvant sur son chemin.



3) **3 ème balle/Balle jaune** - Utilisée en attaque, devient une balle de volley. Fait exploser et détruit les ennemis.

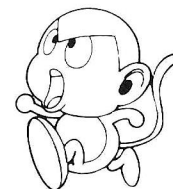


4) **La plus grosse balle/Balle rouge** - Se transforme en 5 balles de basket. Utilisée en attaque, elle fait exploser et cause de graves dommages aux ennemis se trouvant sur l'écran.



Les objets se trouvent soit quelque part sur l'écran, soit en possession de l'ennemi. Dans ce cas, ils apparaissent lorsque tu as exterminé un ennemi.

Les chapeaux - Chaque chapeau a une fonction différente. Pour le mettre, il te faut sauter dessus. Si Spanky se fait toucher, le chapeau va diminuer de taille. Si un ennemi saute sur un chapeau et le porte, l'effet sera le même que sur Spanky.



1) **CHAPEAU DE PAILLE** - Ralentit Spanky lorsqu'il tombe. Appuie sur le bas de la manette multidirectionnelle pour revenir à une vitesse normale.



2) **CHAPEAU DE VIKING** - Grâce à ce chapeau, Spanky peut endosser trois coups sans être blessé. Le chapeau disparaît après le 4ème choc.



3) **CHAPEAU A PLUMES** - Spanky se déplace beaucoup plus vite lorsqu'il porte ce chapeau. De plus, il ne glissera pas sur les blocs de glace.



4) **CHAPEAU HAUTE-FORME** - Avec ce chapeau, il te faudra frapper la balle une seule fois pour lui donner sa taille maximum.



5) **CASQUETTE DE BASEBALL** - La balle vient directement sur Spanky. Il n'a pas besoin de se glisser en-dessous pour faire une tête.



Autres objets

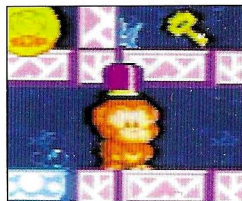
1. **MEDAILLE** - Chaque médaille t'apporte un bonus: 100 points pour la première, 200 points pour la seconde, etc... jusqu'à un maximum de 1000 points. Toutefois, si tu es touché par un ennemi, la valeur des médailles régressera de nouveau à 100 points.



2. **OBJETS 1-UP** - Ces objets apporteront à Spanky une vie supplémentaire. Tu peux aussi bénéficier de vies supplémentaires à chaque fois que tu arrives à un score multiple de 100'000 points.



3. **CLES** - Récupère-les pour sortir de chaque tour. Si tu en as plus d'une, tu peux les emporter pour la prochaine étape.



Pièges

Les pièges ont été posés par l'ennemi. Si tu élimines ceux qui les gardent, tu peux les utiliser pour attaquer l'ennemi, sans risque de te faire piéger toi-même.

Pièges opérationnels :

1) **Statue de gorille**. sa bouche crache du feu.



2) **Pièges s'abattant**. de gros pièges en métal s'abattent sur Spanky en essayant de l'écraser.



3) **Canon œuf** - canon en forme d'œuf qui tire un oiseau de feu. Balaie tout sur son passage. Chasse l'adversaire durant un moment.



Pièges non opérationnels :

1) **Nuages** - gros nuages duveteux sur lesquels Spanky peut marcher.



2) **Pétard** - Si Spanky passe sur un pétard, celui-ci explose et l'expédie dans les airs.



3) **Canon humain** - tire tous ses projectiles à 45°.



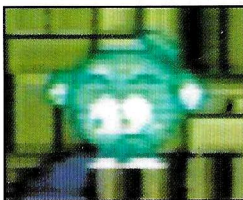
- 1) **NORMAL** (*gris/vert/jaune, etc . .*) - Spanky peut monter dessus, mais ne peut pas en redescendre. Il peut toutefois passer par-dessus.
- 2) **BORDURE** (*brun/pourpre*) - Spanky ne peut passer au travers de ces cubes.
- 3) **BLOCS DE GLACE** (*bleu clair*) - identiques aux blocs normaux, mais bien plus glissants.
- 4) **CUBES FANTOMES** - sont identiques aux autres, mais disparaissent lorsqu'ils sont touchés par une balle magique. Ces blocs cachent l'entrée des étapes bonus et des passages secrets.
- 5) **BANDE TRANSPORTEUSE** - assis sur cette bande, Spanky se dirige tout droit vers la chaîne.

- 1) **Epreuve en lierre** - Epreuve facile, mais ne la passe pas trop vite car tu risques de rater les bonus. Le boss est Mac la Pomme.
- 2) **Epreuve du pont** - Tu y es entouré de voitures et d'articles de journaux. Les pièges apparaissent dans cette épreuve. Facile. Le boss est Sluggo l'ananas.
- 3) **Epreuve de la plage** - Scène se déroulant sur une élégante plage illuminée. Utilise le scrolling vertical et horizontal. C'est une étape plutôt difficile dont le boss est Fatso, le melon d'eau.
- 4) **Epreuve des tours aquatiques** - La tour est située au fond de l'eau. Les poissons nagent tout autour de Spanky comme dans un grand aquarium. Le boss en est Pippi, la pêche.
- 5) **Epreuve du Palace aux ustensiles** - Les palaces et arcs-en-ciel sont faits de divers ustensiles. Le boss en est Vito Mascutone, le raisin Muscat.
- 6) **Tour de la sorcière** - Les sorcières et les boss forment des constellations dans le ciel de ce niveau. Tous ceux que Spanky a déjà vaincus, préparent leur revanche. Pour libérer le pays de Mopo, Spanky doit tous les vaincre et se confronter à la terrible sorcière Morticia dans la bataille finale!



ORANGE

Cette orange qui se trouvait être tout simplement un fruit du repas de Spanky, s'est transformée en monstre. Ne laisse pas voir ses émotions, mais se montre très froussarde. A peur de l'altitude.



MELON

Adore sauter un peu partout comme un petit enfant.



CITRON

Gentil bébé, mais un peu curieux. Devient morose lorsqu'il ne peut aller où il veut.



NOISETTE

A l'air apathique, mais a son côté délicat. Lorsqu'elle est en colère, saute partout sans contrôle.



FRAISE

Contente de sa personne, narcissique, elle est très préoccupée par sa coiffure. D'un caractère vif.



POMME

Elle rêve de devenir une star et travaille dur la danse classique. Bonne sauteuse.



KIWI

Va là où il veut et lorsqu'il est insatisfait, enfonce son bec dans la terre.



MORTY LE CORBEAU

(limité dans le temps)

Ne meurt jamais. Il apparaît lorsque le temps de Spanky est écoulé. Il est fidèle à la sorcière, mesquin et inflexible. Poursuit Spanky sans relâche.



MAC LA POMME

Mac est le boss de la première tour. Il est rusé et tente de piéger Spanky.



SLUGGO, L'ANANAS

Boss de la 2ème tour, c'est un bandit qui prend plaisir à faire mal aux autres. Il n'aime rien... et surtout pas son horrible visage!



FATSO, LE MELON D'EAU

Boss de la 3ème tour, il est calme et réservé. C'est un personnage très digne, mais aussi très myope: il ne voit pas toujours Spanky...



PIPIPI, LA PÊCHE

Boss de la 4ème tour, Pippi est rusée, un peu bornée et pleine de confiance. Cet enfant pêche est très enjoué.



VITO MASCUTONE

Boss de la 5ème tour, père de nombreux enfants, il va de-ci, de-là, tout en jouant avec ses enfants. C'est un père très occupé!



MORTICIA

A la tête de tous ces monstres, elle use de son balai magique pour essayer de vaincre Spanky.



MORTY, LE CORBEAU

Une fois Morticia vaincue, sa vraie personnalité va apparaître. Elle n'est pas plus grande que Spanky. Si tu ne la vaincs pas à ce moment-là, elle se transformera en un énorme corbeau et ne cessera d'attaquer jusqu'à ce que la petite Morticia soit vaincue.

Für in Österreich gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476
A-0662-883149 (Hotline)

Pour tous les produits achetés en Suisse, veuillez contacter:

Für in der Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

WALDMEIER SA
Auf dem Wolf 30
4052-Bâle
Tel.: Ch-061-311 88 18
Ch-061-311 88 36 (Hotline)