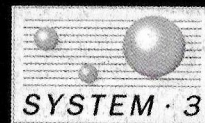


## Spielanleitung



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION



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

## INHALT

### 1. JOYPADSTEUERUNGSANLEITUNG

### 2. DIE GESCHICHTE

### 4. SO SPIELT MAN DAS SPIEL

EINLEITUNG

SPIEL STARTEN

PUTTY STEuern

ROBOTER SAMMELN

IHRE GEGNER

BONUSPUNKTE SAMMELN

LICENSED BY  
**Nintendo**

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

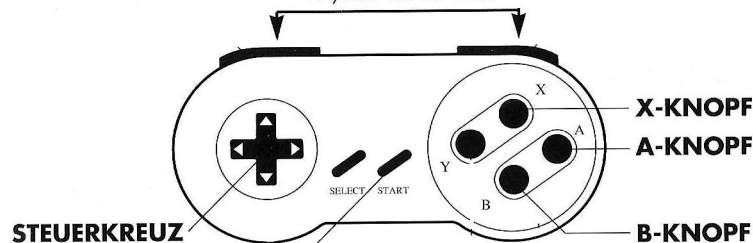


DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAQT.

## JOYPADSTEUERUNGSANLEITUNG

### L- UND R-Knöpfe

Durch Bedienung dieser Knöpfe schlägt Putty nach links oder rechts.



### STARTKNOPF

Druck auf den Startknopf startet das Spiel. Betätigung des Startknopfes während des Spiels unterbricht das Spiel, nochmals den Knopf drücken, um den Pausemodus auszuschalten.

### STEUERKREUZ

**AUFWÄRTS** Putty aus dem Aufsaugmodus auftauen. Gleichzeitiger Aufwärtsdruck und Druck auf den A-Knopf zieht Putty nach oben in die Länge.

**ABWÄRTS** Putty Schmilzt. Gleichzeitiger Druck auf die Abwärtstaste zusammen mit dem A-Knopf zieht Putty nach unten in die Länge.

**LINKS** Bewegt Putty nach links. Gleichzeitiger Druck auf die linke Richtungstaste am Steuerkreuz zusammen mit dem A-Knopf zieht Putty nach links in die Länge.

**RECHTS** Bewegt Putty nach rechts. Gleichzeitiger Druck auf die rechte Richtungstaste am Steuerkreuz zusammen mit dem A-Knopf zieht Putty nach rechts in die Länge.

**X-Knopf** Druck auf diesen Knopf bläst Putty auf. Bei wiederholtem Druck auf diesen Knopf explodiert Putty.

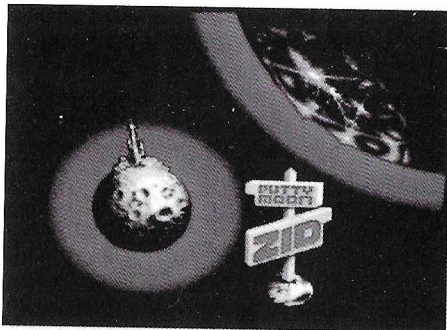
**A-Knopf** Drücken Sie diesen Knopf zusammen mit den Bewegungsfunktionen am Steuerkreuz, um Putty in die gewünschte Richtung in die Länge zu ziehen.

**B-Knopf** Drücken Sie diesen Knopf, damit Putty hüpf. Während des Hüpfens kann die Richtung von Putty in der Luft gesteuert werden, indem die Funktionen des Steuerkreuzes benutzt werden.

## DIE GESCHICHTE

Putty Moon ist ein heller und fröhlicher kleiner Satellit, der den finsternen Planeten Zid umkreist.

Eines Tages fiel große Finsternis auf Putty Moon und die normalerweise fröhlichen Puttys waren in großer Gefahr. Aus dem Himmelszelt senkte sich ein großes Weltraumschiff, das so groß war, daß es die Sonne verdeckte. An Bord des Raumschiffes war Dazzledaze, der üble Zauberer vom Planeten Zid, der von seinem hinterlistigen Diener Dweezil die Katze und einer Horde von Mutants begleitet wurde.



Dazzledaze führte wieder einmal einen seiner unheilvollen Geldscheffelpäne durch. Er hatte einen Vorgang erfunden, der die Einwohner von Putty Moon in

Kaugummi verwandeln würde, und dann könnte er sie an die Kinder im ganzen Kosmos verkaufen. Die Puttianer waren glückliche Lebewesen, die Krieg und Gewalt vor langer Zeit aufgegeben hatten und die Roboter hergestellt hatten, um sich zu schützen. Leider wußte Dazzledaze davon und war auf die Roboter vorbereitet. Er schickte Dweezil die Katze, um die Roboter in Eisblöcken einzufrieren, so daß sie seinem Plan nicht im Wege stehen würden.

Dweezil war nicht der zuverlässigste Diener und entdeckte, daß man mit dem Einfriergewehr viel Spaß haben konnte. Nachdem er nur einige Roboter stillgelegt hatte, merkte Dweezil, daß das Einfriergewehr leer war. Er ging völlig verzweifelt zum Schiff zurück und holte den Megaspeicherungs-scrambler von Dazzledaze. Man hatte ihn gewarnt, diesen nie zu benutzen, da die Auswirkungen unvorhersehbar waren und er nicht völlig getestet war.

Während er in seinem kleinen Raumschiff um Putty Moon herumflog, schoß Dweezil auf die Speicherungsschaltenelemente der übrigen Roboter. Dazzledaze hatte recht

gehabt, die Auswirkungen waren ungewiß. Einige der Roboter hüpfen auf der Stelle, während andere ziellos herumkutschierten.

Dazzledaze, der sich seine eigenen Hände nie schmutzig machte, hatte eine Horde von Geschöpfen gebracht, um die Puttianer einzufangen. Diese Geschöpfe waren das Ergebnis einer anderen großartigen Idee von Dazzledaze. Während einem seiner vielen Besuche auf der Erde hatte er einen Handel abgeschlossen, um alle ungezogenen Babys von ihren Eltern wegzunehmen und sie in gute kleine Babys zu verwandeln. Dies hatte aber nicht richtig funktioniert, denn der Vorgang war ganz schiefgelaufen, und die Babys wurden alle in Mutanten verwandelt. Außerdem wußte Dweezil nicht, daß sich einige der Mutanten durch die Aktivierung des Speicherscramblers daran erinnern konnten, was sie vorher gewesen waren.

Alle Puttys waren nun eingesammelt, oder zumindest glaubte Dazzledaze dies. Er hatte alle Puttys auf den einzigen Wolkenkratzer auf Putty Moon gebracht, bevor er sie in Kaugummi verwandelte, und hatte Dweezil dorthin geschickt, um den Umwandlungsvorgang zu beginnen. Aber Dazzledaze hatte sich geirrt, er hatte nicht alle Puttys eingefangen.

Es war noch ein kühner, heldenhafter und tapferer Putty übrig. Er hatte geschlafen, als alle anderen gefangen wurden. Als er erwachte, entdeckte er, daß alle seine Freunde verschwunden waren, und während er umherwanderte, um sie zu suchen, war er fast selbst gefangen worden.

Als er sich bewußt wurde, was geschehen war, gab er sich daran, seine Freunde zu befreien, aber er konnte dies nicht alleine, und er würde die Hilfe der Roboter benötigen, aber diese waren in einem schlechten Zustand. Glücklicherweise gab es auf Putty Moon eine Roboterreparaturwerkstatt, und er würde alle Roboter dorthin schicken müssen, bevor sie ihm helfen könnten, die anderen Puttianer zu befreien.

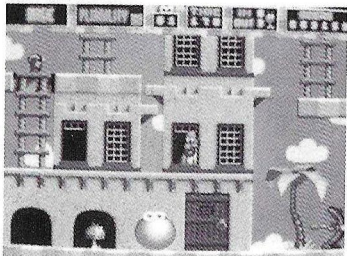
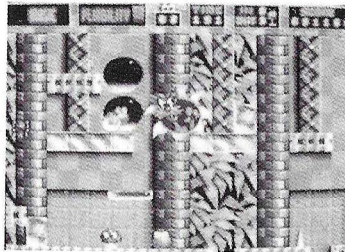
Unser unerschrockener Held schien überwältigend im Nachteil zu sein. Es hieß, viele verschiedene Arten von Mutanten und zahlreiche Gefahren und Fallen zu bewältigen. Aber er wird es schaffen, er muß es schaffen, er kann nicht mitansehen, wie seine Freunde ein schlimmeres Schicksal als den Tod erleiden -wie würde es Ihnen gefallen, im Mund von jemandem zu sein, gekaut und gebissen und zerquetscht und mit Luft aufgeblasen zu werden, bis Ihr Kopf platzt?

# SO SPIELT MAN DAS SPIEL

## EINLEITUNG

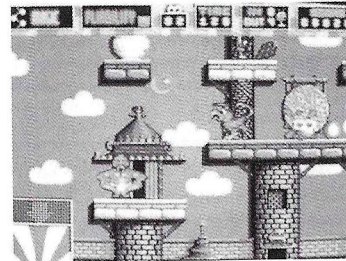
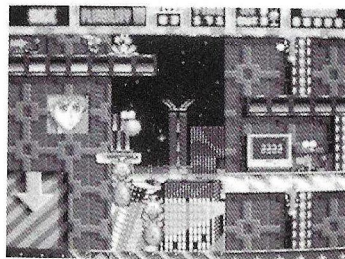
Das Spiel wird in sechs Gebieten von Putty Moon gespielt: Downtown Putty Moon, Dazzledaze Villas, Technofear, Oriental Rooms, Toytown und Twilight Zone. Jedes dieser Gebiete ist jeweils nochmal in drei weitere Stadien unterteilt.

**Downtown Putty Moon**



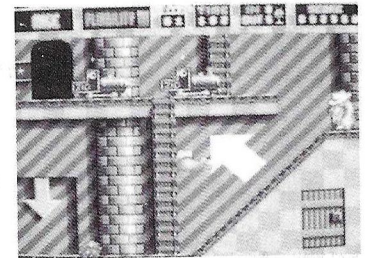
**Dazzledaze Villas**

**Technofear**

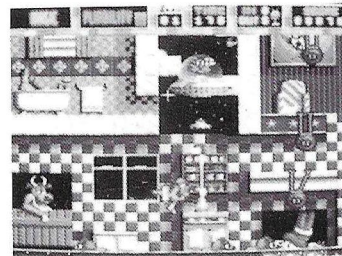


**Oriental Rooms**

**Toytown**



**Twilight Zone**



Es ist in diesem Spiel Ihr Ziel, die Roboter, die in den verschiedenen Bereichen von Putty Moon verstreut sind, zu sammeln und sie zu den verschiedenen sicheren Zonen zu transportieren, die sich in jedem Stadium befinden. Von dort aus werden sie automatisch zur Reparaturwerkstatt gebracht.

Die Anzahl der Roboter, die in dem jeweiligen Stadium gesammelt werden müssen, erscheint im Statusbereich an der oberen Kante der Bildschirmseite. Es gibt zwei Anzeiger: - "OUT" ist die Anzahl der Roboter, die Sie in diesem Stadium gesammelt haben, und "IN" gibt an, wie viele Roboter sich schon in der sicheren Zone befinden. Wenn Sie die erforderliche Anzahl der Roboter in eine Sicherheitszone gebracht haben, gehen Sie zum nächsten Stadium des Spiels über.

Sie haben in jedem Stadium eine begrenzte Zeitspanne, in der Sie die Roboter in Sicherheit bringen müssen. Wenn Sie dies nicht erreichen, verlieren Sie ein Leben. Wenn Sie einen Roboter in die Sicherheitszone gebracht haben, erhalten Sie einen Zeitbonus, also behalten Sie den Zeitanzeiger im Auge.

Um all seine Bewegungen durchzuführen, muß Putty außerdem das Problem bewältigen, seine hohe Geschwindigkeit beizubehalten. Seine Geschwindigkeitsreserve wird im Statusbereich angezeigt, und es ist sehr wichtig, diese so hoch wie möglich zu halten. Um die Geschwindigkeit von Putty zu erhöhen, muß er soviel Obst wie möglich aufsaugen. Dies ist in den verschiedenen Stadien verstreut und fällt auch oft zufällig vom Himmel.

Sie müssen versuchen, soviel wie möglich aufzunehmen, so daß die Geschwindigkeit nicht zu niedrig wird. Bestimmte Funktionen, die Putty ausführt, verbrauchen mehr Geschwindigkeit als andere, besonders Aufblasen/Explodieren, Sie sollten deshalb diese Funktion nur mit Vorsicht anwenden. Bitte vergessen Sie nicht, daß Putty nichts Mechanisches aufnehmen kann.

Zeigt an, was Putty trägt. Es kann entweder ein Roboter oder es können Zaubermoleküle sein, die vorhanden sein müssen, so daß Putty sich formen kann.

Ein roter Streifen zeigt an, wenn ein zeitlich begrenzter Bonus verwendet wird.

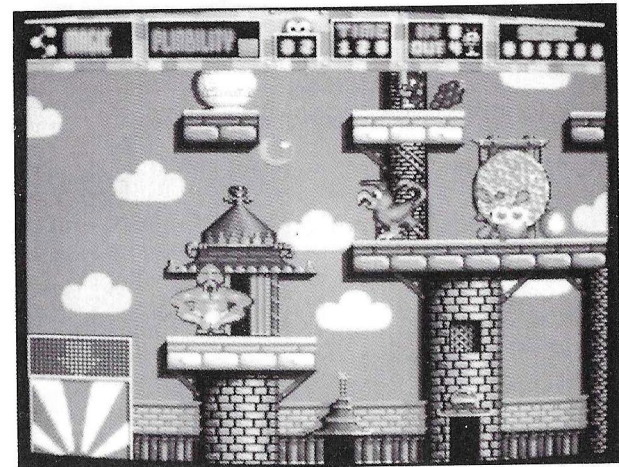
Gibt an, wieviel Energie Putty noch hat.

Anzahl der Leben, die Putty hat.

Verbleibende Zeit, um dieses Stadium abzuschließen.

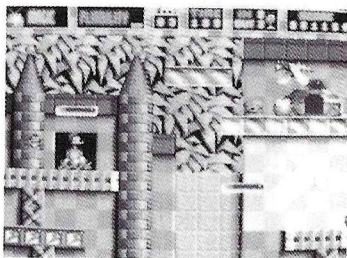
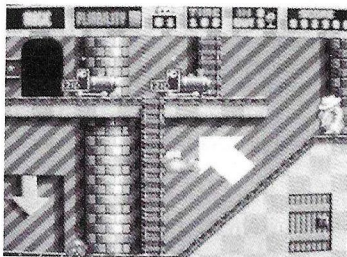
In: Anzahl der schon geretteten Roboter.  
Out: Anzahl der noch zu rettenden Roboter.

Ihre gegenwärtige Punktzahl



SICHERHEITSSZONE

Bevor Sie in ein neues Stadium des Spiels kommen, wird Ihnen eine Bildschirmseite gezeigt, die anzeigt, wie die Sicherheitszone für diese bestimmte Stufe aussieht - Sie sollten sich erstellen, daß Sie sich daran erinnern, wie sie aussieht, da die verschiedenen Sicherheitszonen in den unterschiedlichen Stadien verschieden aussehen. Wenn Sie zum ersten Mal in ein neues Stadium kommen, dann ist es sehr wichtig, daß Sie die Sicherheitszone so schnell wie möglich finden.



## SPIEL STARTEN

Überprüfen Sie, daß die Maschine ausgeschaltet ist, bevor Sie das Spiel einlegen. Legen Sie das Spiel ein und schalten Sie die Maschine an. Das Spiel beginnt mit einer Einleitungsreihenfolge einschließlich einer kurzen Vorführung einiger Stadien von Super Putty.

Wenn Sie die Vorführung nicht sehen möchten, drücken Sie den Startknopf an Ihrem Joypad, um zur Optionsbildschirmseite zu gelangen. Befolgen Sie die Anweisungen auf der Bildschirmseite, um die gewünschte Option zu wählen.

Auf der Optionsbildschirmseite können Sie wählen auf welcher Stufe Sie das Spiel beginnen möchten - nur die ersten drei Stufen von Super Putty können auf diese Art und Weise erreicht werden - und Sie können wählen, ob Sie vor Beginn des Spiels zum Training gehen.

Es wird empfohlen, daß Sie, bevor Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, zum Training gehen. Hier können Sie die Hauptbewegungen und Funktionen der Super-Putty-Gestalt üben. Je mehr Sie mit den Bewegungen und der Steuerung des Super-Putty-Wesens vertraut sind, um so mehr Spaß werden Sie an Super Putty haben.



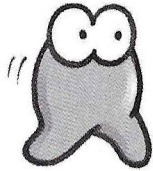
## ● PUTTY STEUERN

Verwenden Sie die Trainingsstufe am Anfang des Spiels, um mit den Bewegungen von Putty vertraut zu werden. Bitte vergessen Sie nicht, wenn Sie alle Bewegungen beherrschen, haben Sie mehr Spaß beim Spiel.

### STANDARDBEWEGUNGEN

#### Wackeln

Vorsichtig nach links oder rechts über den Bildschirm gehen. Steuerkreuz nach links oder rechts drücken.



#### In die Länge ziehen

Putty entweder senkrecht oder waagrecht über Zwischenräume ziehen. Den A-Knopf sowie das Steuerkreuz drücken, um in die gewünschte Richtung zu gehen.



#### Hüpfen

Auf den Plattformen herumhüpfen. Die Richtung von Putty kann während des Hüpfens geändert werden. Steuerkreuz aufwärts drücken und dann links oder rechts, um die Richtung von Putty zu ändern.

#### Schlagen

Putty schlägt entweder nach links oder rechts auf Feinde oder Objekte aus. L- oder R-Knopf drücken, damit Putty schlägt.



## BESONDERE BEWEGUNGEN

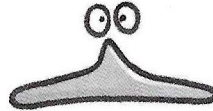
#### Schmelzen

Hierdurch legt sich Putty flach, egal auf welcher Oberfläche er steht. In diesem Zustand kann Putty nicht beschädigt werden. Siehe auch Aufsaug- und Formungsbewegungen.

Steuerkreuz abwärts drücken.

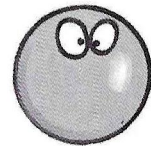
#### Festigen

Verleiht Putty wieder seine ursprüngliche Gestalt. Steuerkreuz aufwärts drücken, wenn Putty in geschmolzenem Zustand ist.



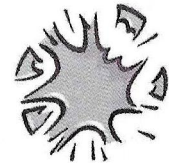
#### Aufblasen/Explodieren

Putty kann bis zum Vierfachen seiner Normalgröße aufgeblasen werden. Weiteres Aufblasen lässt Putty explodieren. Wenn Putty explodiert, zerstört er alle Feinde auf dem Bildschirm. Diese Aktion ist für Putty sehr anstrengend, da er viel seiner Geschmeidigkeit verbraucht.



#### Putty aufblasen

Den X-Knopf am Joypad drücken. Den Knopf mehrmals drücken, um ihn explodieren zu lassen.



#### Aufsaugen

Putty kann Gegenstände und einige Feinde in sich selbst aufsaugen. Um dies durchzuführen, Putty in die Nähe oder unter einen Gegenstand plazieren, der aufgesaugt werden soll. Nachdem der Gegenstand aufgesaugt wurde, kehrt Putty zu seiner ursprünglichen Form zurück. Steuerkreuz abwärts drücken.



#### Formen

Putty kann sich in bestimmte andere Wesen verwandeln, beispielsweise das weiße Kaninchen, die Federsäule und andere. Um seine Gestalt zu ändern, muß Putty zuerst das Wesen aufsaugen, in dessen Gestalt er sich verwandeln will (siehe Aufsaugfunktion). Wenn er einmal verwandelt ist, dann nimmt Putty die Merkmale des Wesens an, dessen Gestalt er angenommen hat, und verwendet diese neuen Fähigkeiten, um Probleme zu bewältigen. Steuerkreuz abwärts drücken, um Wesen aufzusaugen.

Nachdem Putty automatisch zum Normal-Zustand zurückgekehrt ist, wiederum Steuerkreuz abwärts drücken und dann den B-Knopf drücken.



## ROBOTER SAMMELN

Um einen Roboter einzusammeln, muß Putty zuerst in der Nähe des Roboters plaziert werden, und die Schmelzfunktion muß verwendet werden (Steuerkreuz abwärts drücken). Nachdem Putty flach geworden ist, wird er den Roboter automatisch aufsaugen und Ihnen ermöglichen, ihn in Sicherheit zu bringen. Normalerweise kann nur jeweils ein Roboter getragen werden.

Nachdem ein Roboter erfolgreich aufgesaugt wurde, wird dies in der oberen linken Ecke des Statusbereiches in der Magic Box angezeigt.

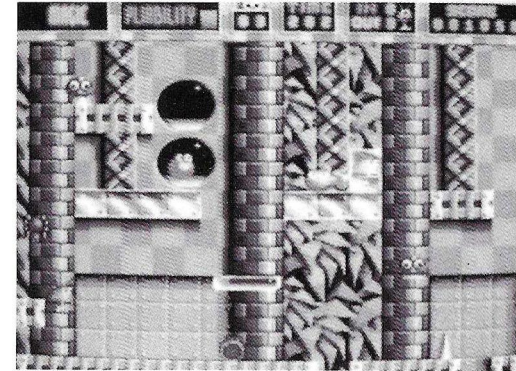
In den ersten Stadien von Super Putty sind die Roboter in Eisblöcke eingefroren. Bevor sie eingesammelt werden können, müssen Sie erst die Blöcke zerschlagen, um die Roboter zu befreien. Nachdem sie befreit wurden, bleiben die Roboter in der Nähe der Stelle, wo sie befreit wurden.

In den späteren Stadien bewegen sich die Roboter. Ihre Aufgabe des Einsammelns der Roboter wird dadurch erschwert, da sie über die Kanten von Plattformen wandern oder auf Mutanten stoßen. Hierbei dürfen Sie nicht vergessen, sich selbst um die Mutanten zu kümmern oder sie zu vermeiden.

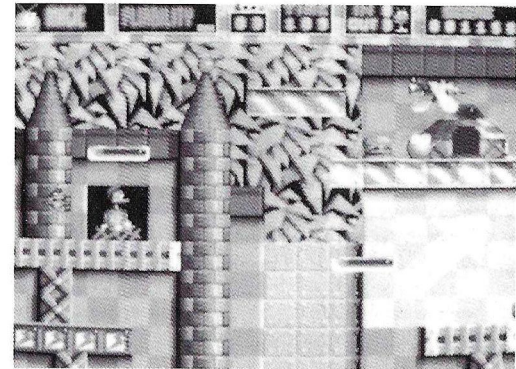
Um einen Roboter in die Sicherheitszone zu bringen, muß Putty vor ihn plaziert werden. Wenn die Sicherheitszone beispielsweise ein kleines Raumschiff ist, sollte Putty vor der Tür plaziert werden. An der richtigen Stelle wird die erneute Verwendung der Schmelzfunktion den Roboter freisetzen, und er geht dann in die Sicherheitszone.

Wenn ein Roboter in Sicherheit gebracht wurde, erhöht sich die Ziffer des "IN"-Anzeigers in der Mitte des Statusbereiches um eins.

Es ist ziemlich schwierig, sich zu bewegen, während Putty einen Roboter als Last trägt, und Sie werden herausfinden, daß es einige Dinge gibt, die Sie nicht tun können, beispielsweise sich in ein anderes Wesen verwandeln. Um eine andere Form anzunehmen, muß der Roboter durch Schmelzen zuerst fallengelassen werden. Stellen Sie jedoch sicher, daß Sie den Roboter nicht dort fallenlassen, wo er vor Angriffen ungeschützt ist.



**Roboter sammeln**



**Roboter in die Sicherheitszone bringen**

## IHRE GEGNER

Man muß jedem Gegner auf Putty Moon mit Vorsicht begegnen. Putty kann seine Gegner auf mehrere verschiedene Arten handhaben, beispielsweise indem er auf sie springt, um sie zu zerquetschen, oder indem er sie schlägt.

Spielstrategienliste zur Überwältigung einiger Gegner von Putty:

- Jeglicher Feind, der größer als Putty ist, kann nur geschlagen werden. Verfolgung großer Feinde, obwohl sie sehr gefährlich ist, kann sich besonders lohnen, wenn diese erfolgreich zerstört werden. Für den Big Boss in einem Stadium sichern Sie, daß Sie das Bonusgebiss haben, bevor Sie versuchen, ihn aufzusaugen.
- Alles Mechanische ist tödlich für Putty und kann nicht zerstört werden.
- Einige nicht-mechanische Feinde können nicht zerstört werden und werden Geschosse auf Putty fallenlassen, vermeiden Sie diese oder schmelzen Sie Putty, so daß er nicht beschädigt werden kann. Außerdem können Feinde über Putty gehen, ohne ihm Schaden zuzufügen, wenn er geschmolzen ist.
- Wenn Putty von einigen Feinden angegriffen wird, die schießen, beispielsweise dem Feuerzweig und dem Orangen-Uhrwerk, dann ist es möglich, sie dazu zu bringen, aufeinander zu schießen. Um dies zu erreichen, muß Putty zwischen ihnen hüpfen, so daß die Feinde auf ihn zielen, und er muß dann aus dem Weg springen, bevor auf ihn geschossen wird.
- Befreiung der Babys. Nur durch Schläge ermöglichen einige Feinde den Mutanten, sich in Babys zurückzuverwandeln. Sie können die Babys retten, indem Sie sie aufsaugen, und Putty erhält einen Bonuspunkt. Zerstörung dieser bestimmten Feinde, ohne sie zu schlagen, wird das Baby nicht freigegeben.

Es folgen Einzelheiten über einige der Feinde, die in den verschiedenen Bereichen von Putty Moon vorkommen.

## DOWNTOWN PUTTY MOON



**Hüpfender Giftpilz**  
kann zerquetscht, aufgesaugt oder geschlagen werden.

**Faß**  
explodiert durch Berührung, vermeiden Sie es. Durch Schlagen auf das Faß erhält Putty Bonuspunkte.



**Terminator-Möhre**  
ist ein gefährlicher Feind. Vermeiden Sie seine Kugeln, und der Rückschlag aus seinem Gewehr wird ihn von der Plattform werfen.

**Grüne Kamikaze-Hühnchen**  
flattern herum und explodieren bei Berührungen mit Putty. Sie sind schwierig aufzusaugen.



**Pudding-Mann**  
Ein schneller Schlag wird dieses Wesen verändern. Zerquetschen Sie ihn, bevor er sich zurückverwandelt.

**Waja die Wespe**  
wirft Bomben und ist unzerstörbar.



**Space Kid**  
versucht Sie mit seinem Schwert zu verletzen, ein genauer Schlag wird ihn aufhalten.



## DAZZLEDAZE VILLAS



**Wilde Bohnen**  
sind scheußliche kleine Dinger, die bei Berührung explodieren, am besten schlägt man sie, um sie zu besiegen. Hierdurch erhält Putty höhere Bonuspunkte, aber Sie können sie auch zerquetschen.

**Fliegende Alte**  
ist unzerstörbar, und Sie müssen ihre Geschosse vermeiden.



**Kleine rote Wichte**  
können zerquetscht oder geschlagen werden, aber Vorsicht vor den scharfen Gabelenden.



**Wilde Wurst**  
Diese boxende Knackwurst ist sehr gefährlich und sollte mit dem künstlichen Gebiß gegessen werden.

**Grüner Zwerg**  
Vermeiden Sie seine Geschosse und zerstören Sie ihn mit dem künstlichen Gebiß.



**Pulver-Affe**  
Vermeiden Sie seine Kanonenbälle und versuchen Sie ihn zu schlagen.

**Dazzledaze**  
Gehen Sie ihm so schnell wie möglich aus dem Weg, Sie können ihn nicht überwältigen.



**Großer gelber Zwerg**  
ist eine Imitation, er sieht aus wie ein Riesenkerl, aber er ist in Wirklichkeit aufgeblasen. Ein guter Schlag schlägt die Luft aus ihm, aber er kann nur mit dem künstlichen Gebiß überwältigt werden.

**Spucker**  
Sie müssen seinen widerlichen Gewohnheiten aus dem Weg gehen, er kann nur durch einen gut gezielten Schlag überwältigt werden.



## TECHNOFEAR



**Hüpfendes Schwein**  
Ein Schlag wird ihn aus dem Weg räumen, aber nur Aufsaugen, während Putty das künstliche Gebiß trägt, wird ihn überwältigen.



**Weltallgewehr**  
ist sehr gefährlich, und Sie müssen es aufblasen, um es loszuwerden.



**Ente im Karton**  
Sie werden sie durch einen gut gezielten Schlag los.



**Rote Kulleraugen-Eimer**  
essen weiße Kaninchen und sind für Putty sehr giftig. Verwandeln Sie sich in ein Kaninchen und lassen Sie den Kulleraugeneimer auf Sie losgehen. Wenn er Sie hat, wird er versuchen, Sie aufzusaugen, und wenn dies geschieht, wird er ein übles Ende haben.

## ORIENTAL ROOMS



**Heiliger Mann**  
stößt widerliche Blasen auf, die Energie von Putty wegnehmen, wenn er mit ihnen in Berührung kommt. Der heilige Mann kann sich auch mit einem Kraftfeld umgeben, um sich selbst zu schützen. Ein gut gezielter Schlag kann ihn von seiner Plattform werfen.



**Feuerwerk-Zwerg**  
verwandeln Sie sich in diesen Feind, damit Putty Geschosse schießen kann. Die Zwerge können auch dazu gebracht werden, auf sich selbst zu schießen.

**Federsäulen**  
tragen eine negative elektrische Ladung und können zur Entladung einer elektrischen Plattform benutzt werden. Sie können sich in eine Federsäule verwandeln, um die verrückten Birnen loszuwerden.



**Mister Magic**  
Vermeiden Sie seine Zaubersprüche und versuchen Sie ihn zu schlagen oder zu zerquetschen.



**Spaced Out Invaders**  
erscheinen nur zum Spielen, wenn die kleinen Joysticks berührt werden, sie sind unzerstörbar und sehr gefährlich.



**Verformtes chinesisches Huhn**  
legt Eier, die sich in Sumoringer verwandeln - zerbrechen Sie die Eier, bevor sie ausschlüpfen. Das Huhn kann durch einen Schlag zerstört werden, aber dies ist sehr schwierig.



**Dynamit-Dussel**  
tragen Säcke mit Dynamit und freuen sich, sie auf Sie zu werfen. Schlagen, schießen oder zerquetschen Sie ihn, wenn Sie können.

## TOYTOWN



**Orangen-Uhrwerk**  
ist sehr übel und schießt Kerne auf Sie. Formen Sie Putty zu einer Orange, um ihn zu überwältigen.



**Teddybär**  
mag keine Geräusche und stürzt sich auf Sie, wenn Sie ihn stören. Er explodiert bei Berührung mit Putty.



**Bugsy**  
versucht auf Sie zu schießen, sobald er Sie sieht. Versuchen Sie ihn mit dem künstlichen Gebiß zu essen.



**Frosch im Taxi**  
ist ein wilder Autofahrer, der versuchen wird, Sie zu überfahren. Zerquetschen Sie ihn, um ihn zu überwältigen.



**Raketentore**  
sind sehr gefährlich und müssen vermieden werden.



**Dweezils Fliegende Untertasse**  
wird Ihnen folgen und kleine Raumschiffe fallenlassen, um Sie zu bedrängen. Um ihn zu zerstören, müssen Sie sich in ein Schwarzes Loch verwandeln und dann versuchen, ihn darin zu fangen und ihn so in die vierte Dimension zu schicken.



**Fliegende alte Knacker**  
sind lästige alte Männer mit Jet-Paketten. Versuchen Sie sie aus der Luft zu schlagen.



**Knattersäge**  
muß auf alle Fälle vermieden werden.



**Atomic Device**  
ist eine tödliche Einrichtung, Sie dürfen sie nicht berühren, sie kann nicht zerstört werden, sichern Sie also, daß Putty sie vermeidet.



**Spielzeugsoldat**  
schießt Kugeln, die Sie vermeiden müssen. Versuchen Sie, Kerne auf ihn zu schießen, wenn Sie eine Orange sind.



**Train Spotters**  
sind widerliche kleine Wesen, die sich aus Zugfenstern lehnen und Spielzeugzüge in Ihren Weg werfen. Die Lokomotiven, die die Waggons ziehen, werden bei Berührung mit Ihnen explodieren.



**Schwarzes Loch**  
jagt Roboter und saugt sie auf. Versuchen Sie, es zuerst aufzusaugen.



**Selbst motivierte Tomate**  
versucht Sie zu vermeiden. Nachdem Sie auf ihre Hände gesprungen sind und sie von der Plattform gestoßen haben, können Sie sie aufsaugen, um extra Geschwindigkeit zu erhalten.



**Fatty Amal**  
stellt Schaumblasen her, die vermieden werden müssen.



**Frankenstein's Monster**  
fängt Roboter und schüttelt sie zu Tode. Er kann nicht zerstört werden, kann Putty aber nichts antun, er mag nur Roboter.

## BONUSPUNKTE SAMMELN

Es gibt viele Bonusgegenstände, die Ihnen helfen können, Super Putty zu spielen, sie sind alle in verschiedenen Stadien versteckt.

Die normalen Verstecke sind Plätze wie Türeingänge, Fenster usw. Suchen Sie aber nicht nur in den offensichtlichen Verstecken, einige der besonders kraftvollen Gegenstände könnten sehr gut versteckt sein.

Die obere linke Stelle des Statusbereiches zeigt an, was Putty trägt. Die Gegenstände haben verschiedene Vorrangigkeit, und diese entscheidet, ob sie angezeigt werden oder nicht, zum Beispiel wenn Putty einen Roboter trägt und er sammelt ein künstliches Gebiß, dann erscheint das Ikon des künstlichen Gebisses nicht, bis Putty den Roboter fallenläßt.

Die Bonusgegenstände, nach denen Sie Ausschau halten sollten, sind:-



**Künstliches Gebiß** - dies ist sehr kraftvoll und wird dazu verwendet, die Big Boss Feinde in jedem Stadium zu überwältigen. Sie sollten sie nicht verschwenden.

**Dweezil Power** - dies ist ein sehr wertvoller Bonusgegenstand, da er Putty für 30 Sekunden für feindliche Angriffe unverwundbar macht.



**Taschenuhr** - gibt Ihnen einen 30 Sekunden Zeitbonus in dem jeweiligen Stadium.

**Kaugummi** - wenn Putty dies hat, kann er sich aufblasen und viermal explodieren, ohne daß er an Geschwindigkeit verliert.



**Onkel Ted** - wenn er erscheint, fängt er an, Musik zu spielen und die Feinde auf dem Bildschirm zu unterhalten, so daß sie Putty nicht beachten. Onkel Ted spielt nicht für lange, verwenden Sie die Zeit darum sehr gut.

**Mülleimer** - dieser nützliche Bonusgegenstand ermöglicht Putty, vier Roboter gleichzeitig zu einer Sicherheitszone zu tragen.



**Sofort aufwärts** - transportiert Putty in den oberen Bereich dieses Stadiums.

Halten Sie auch Ausschau nach zufälligen Gegenstände, die vom Himmel fallen. Diese können alle aufgesaugt werden und erhalten die Geschwindigkeit von Putty.



**Sofort abwärts** - transportiert Putty in den unteren Bereich dieses Stadiums.

Levelskip => Spiel mit 'Start' pausieren,  
dann R, A, L, L, Y  
mit 'Select' Level überspringen