



THE
MANUAL

CONTENTS

ENGLISH

2

Loading Instructions

4

Playing Globdule

6

Items, Objects and Nasties

13

FRANÇAIS

19

Instructions de Chargement

22

Commandes

24

Objets et Mechants

31

DEUTSCH

37

Ladeanleitung

40

Steuerung

42

Gegenstände und Gegner

49

ITALIANO

55

Istruzioni di Caricamento

58

Controllrete

60

Articoli Oggetti Cattivi

67

01	972800
02	732872
03	640327
04	286550
05	481983
06	398138
07	149027
08	908472
09	269461
10	010330

INTRODUCTION

The cavern was damp and dark. Globdule shivered. What was he doing here? He'd had such dreams of what he would become, what he would achieve. Yet here he was. A tiny pink blob at the bottom of a damp cave with nothing to look forward to. Oh how he'd often longed that one day he'd be a toy. That the great Toymaker in the Sky would visit him, and grant his wish, then he could live happily ever after in the... well that was just silly. Dreams were for wasters. How could he ever become a toy?

POP!

buzZZZZZ!

BLAM!

Globdule closed his eyes from the intense light that shone from every surface of the cavern. A huge echoing noise filled the heavy air sending bats, spiders and every other creepy crawly thing within a mile creeping and crawling back into the dark ooze of the furthest recesses of the cave.

Globdule looked up towards the light with scrunched eyes. A large smiling face looked back.

'Impressive huh?' Said the face. 'I wanted to materialise to

01	871929
02	918552
03	325707
04	964474
05	371629
06	417255
07	046622
08	020733
09	944844
10	351399



'Leader of the Pack' rather than that horrible booming noise but the wife said it was too brash.'

Globdule looked on in awe.

'What was it now?' the face continued. "Ah yes Globdule. My little chap. I believe you were wishing to become a toy? Yes?"

Globdule nodded.

'Well I don't see why not.' He paused 'The thing is, if you really do want to become a toy, I'm afraid you're going to have to earn it. Now I know it's a nuisance and it would be a lot better all around if I would merely wave my wand and 'Pow' you're a toy. But that's not possible for two reasons. One. That's unfortunately not the way of things, and two, er, oh yes, I haven't got a wand. Lost it when I was cleaning out the attic.

Couldn't find it anywhere. Searched high and low. Oh well, I expect it'll turn up, usually does. Anyway, er where was I? Ah yes, good luck young, er, young blob. I'll be going now. Farewell...'

The brilliant vision faded momentarily. Then it faded back again.'

Oh yes, nearly forgot. Your quest is to escape these terrible filthy horrible catacombs and make your way to the great toyshop. Then you will find your heart's desire. Or at least become a toy if they're not the same thing. And, er, good, er, luck. Er, think that's it, mmm, yes. '

01	990766
02	685099
03	444544
04	861099
05	490466
06	973957
07	398688
08	427335
09	612368
10	816094

The vision began to fade with the Great Toymaker mumbling ever quieter until, with the tiniest 'fop' sound, everything was once again quiet. Quiet that is, except for the 'splatt' ing sound of Globdule as he began his quest to become a toy



LOADING INSTRUCTIONS

1. Insert disk 1 into the Amiga's internal disk drive and switch on the computer.
2. Put disk 2 into the external disk drive if you have one.
3. If you do not have an external disk drive, insert disk 2 when prompted and follow the on-screen instructions.

AMIGA : HARD DISK INSTALLATION

The Amiga hard disk installable version of Globdule is available from the following address:

Psygnosis Ltd
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool
L3 4BQ
Merseyside
United Kingdom

For a copy of this version of the game, please send in your original Globdule disks together with a remittance of £1.50 (no cash please) made payable to Psygnosis Ltd, together with your address and we will despatch these disks as soon as possible.

GAME PROTECTION

Each time you load a game, you will be asked to input a game protection code. The codes are found on the first 28 pages of this manual.

Follow the on-screen instructions of where to find the code - page number and code number. Then input the code shown and you will enter the game.

01	897361
02	926038
03	787027
04	816794
05	231405
06	648950
07	343363
08	760818
09	953627
10	214696



START/PASSWORD

When you first enter the game, you will have the option of either starting a new game or entering a password to access a later level. If you have a password, select the password option and enter the code when asked to do so. You will be given a password after you complete a land so make sure you note them all down. Either of these options can be commanded at any time by pressing F1 to start a new game or F2 to enter a new password.

NB

Note that Globdule passwords record the number of lives and the status of the Map pathways (see Land Map section).

When your game has ended, the final password you were given will be automatically entered, allowing you to continue your game from the last position on the Land Map. If you wish to restart the game from the very beginning, then enter a fictional password.

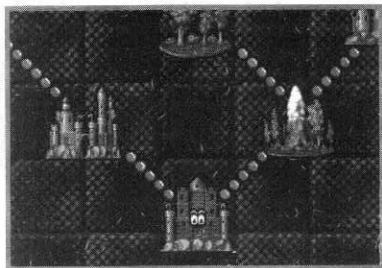
GLOBDULE'S OBJECTIVE

Globdule wants to become a toy. But as the Great Toymaster says, that won't happen overnight - he's got to earn it. So Globdule has to make his way from inside the gloomy catacombs he calls home and to the toyshop. That's all. He has to progress from cavern to cavern, from area to area through locked doors, teleports, past nasties of all shapes and sizes and when he's done that, he may eventually find his way to the toyshop and become a toy. The way Globdule has to pass from land to land is shown overleaf.

01	853063
02	260518
03	029983
04	167733
05	796100
06	777777
07	240288
08	889655
09	296800
10	277477

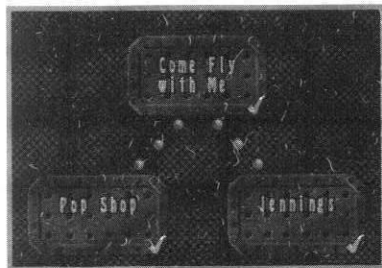


PLAYING GLOBDULE



LAND MAP

First off, you'll see the Land Map. This shows you just how far Globby has progressed on his quest and which Lands he has yet to overcome. When you first enter the game, you will be placed at the first castle. Pressing fire (or shift) will then take Globdule into that particular land's level Network.



LEVEL NETWORK

Each land will consist of a number of levels, each of these must be completed before you can return to the Land network. Once a land has been completed, then at least one pathway (often more) will open up on the Land Network, allowing you to progress on to another the next level. Once all the levels in that particular land have been completed, you will be given a pass word and returned to the Land Map (see above) where you will be allowed to progress onto another Land (and subsequent levels).

01	194322
02	945911
03	130924
04	065335
05	816224
06	223479
07	362846
08	564038
09	471583
10	677516



CONTROLS

Because Globdule has abilities unlike any other gaming superstar and can stick practically every surface within the game, its essential that you read these instructions thoroughly...

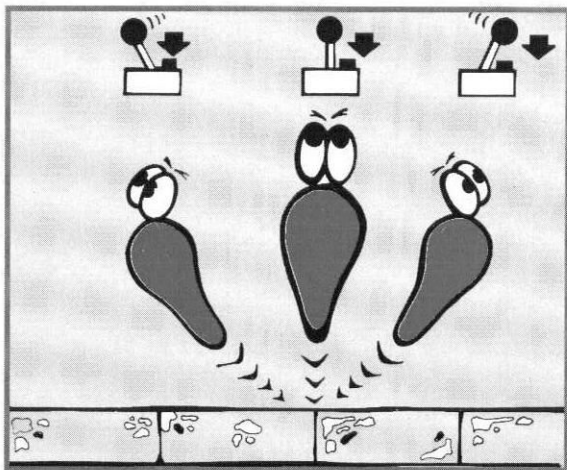
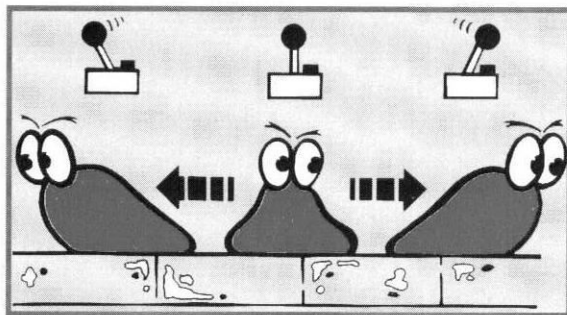
You can control Globdule through either the keyboard or a joystick.

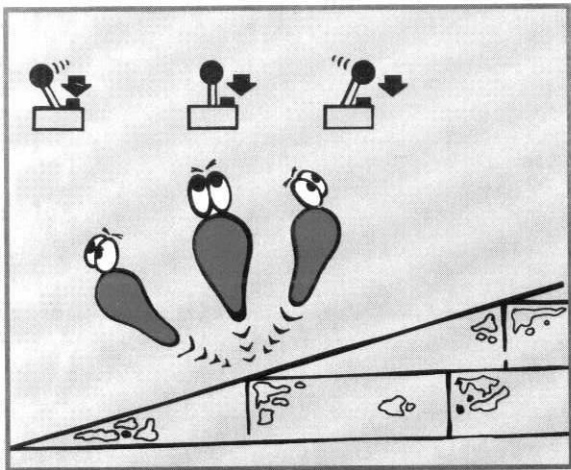
Globdule can walk to either the left or right by pushing the joystick in the direction you wish to move or by using the cursor keys (and 'shift' for jump) on the keyboard. Globdule can leap in 3 standard directions. On a flat surface, pushing the joystick directly upwards and pressing 'fire' will send Globdule leaping directly

up into the air. Likewise, pushing the joystick diagonally upwards and to the left or right will send Globdule leaping up at a 45 degree angle.

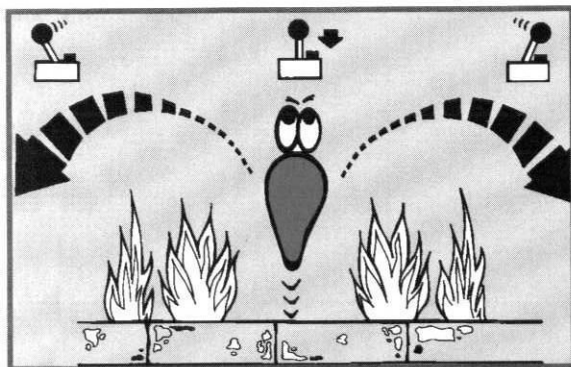
However, you may want Globdule to leap at a different angle from either 45 or 90 degrees.

You can do this by moving Globdule onto an angled surface.





As the second diagram shows, on an angled surface leaping straight up will send Globdule off at an angle because what's straight up on a slope is very different from what's straight up on a flat surface. Using the slopes in this way, Globdule can cover almost any possible angle you could wish to jump.



IN-FLIGHT CONTROL

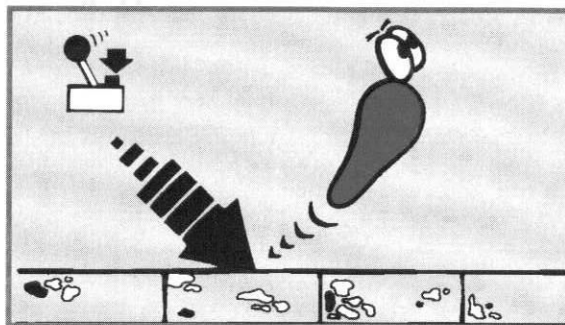
When Globdule is jumping, he's still under your control. Jump straight upwards and, mid jump, move your joystick to the left or right and Globdule will move to the left or right.

01	103885
02	685099
03	666666
04	073811
05	481363
06	529133
07	722922
08	917955
09	056002
10	039813



BOUNCING

When Globdule's leaping, hold the fire button and when he hits a surface, he'll bounce off the ground and back into the air. If Globdule continues bouncing, he will gradually gain height. This is useful when trying to get to ledges which at first appear just out of his reach.



SPIN JUMP

Globdule uses his spin jump against some of the nasties to be found throughout the game. Globdule finds the smaller nasties no problem. He just jumps on them. Medium and large nasties need special treatment. To spin Globdule, send him leaping and press fire when he's in mid air and he'll spin. Press again and he'll spin faster. Press again... and so on. The faster he's spinning, the more deadly he is.

01	000400
02	149877
03	556702
04	817391
05	444544
06	860172
07	565405
08	317094
09	953227
10	436438

CLIPPING

Although Globdule is a highly skilled leaper and can be controlled with accuracy and precision, he'll sometimes come a cropper - especially when he clips objects mid-flight. When he does this, he'll usually spin off wildly and more or less out of control. And this can be a really major problem when you're stuck in a tight spot - so beware.

ICE

Of course, being underground a lot, things can get pretty cold down there and patches of ice can be found almost anywhere. And believe me, when



Globdule hits a patch of ice, he'll know about it! Fast? Fast!! It's bad enough when you've got two feet. When you haven't got any, it's almost impossible to get any grip. That's why Globdule zooms across ice like crazy. And because he can't get a grip, he can only jump a fraction of the height he normally can. The message? Beware the ice unless you have lightning reflexes and a nerve of steel!

UNDERWATER

Pools of water can occur anywhere and often have to be crossed, explored or hopped over if you're going to complete a level. Jump into the water and Globdule puts on his scuba gear. Otherwise, he'll keep it tucked away in his pocket. He can swim fairly well though. To get Globdule swimming, simply move the joystick in the direction you want him to swim, and away he goes...

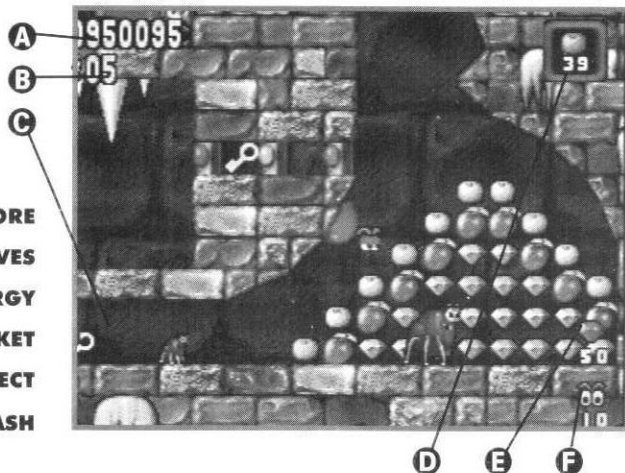
OPENING DOORS & USING TELEPORTS

Throughout most of the levels, there are doors which block Globdule's path to various parts of the level - in the outdoors section, doors have been replaced with Magic Toadstools which teleport him to different parts of that level. When Globdule has collected a key of the same colour to the door, he uses the key by moving onto the door and positioning himself over the door knob. At that time, the key will be displayed in the pocket window. With the key displayed, pressing in the direction of the door and pressing fire will unlock and open the door. When in a teleport, simply stand in the doorway, pull down on the joystick and press fire to operate.

01	843983
02	038916
03	807761
04	370572
05	343683
06	548696
07	807441
08	870252
09	287707
10	333033



GAME SCREEN



- A. SCORE
- B. LIVES
- C. ENERGY
- D. POCKET
- E. DIAMONDS TO COLLECT
- F. NASTIES TO SQUASH

DIAMONDS AND NASTIES

When you enter a level, the first things to look at are the Nasties and Diamonds windows - because this is what Globdule is all about. Your task is to squish as many nasties picking up their eyeballs, and collect as many sparkling diamonds as specified by the counter below each window.

Collect the diamonds by jumping into them. Kill the nasties by jumping onto them (see Nasties section) and collecting their dazed eyes.

You must knock these numbers down to zero before you find your way to the exit and complete the level. When you have collected all the Diamonds and collected all the eyes, then the box shows a tick mark and you can celebrate because this means that the exit has appeared somewhere on the level and all you've got to do now is find it!

01	306144
02	158033
03	575285
04	833733
05	806844
06	167733
07	706580
08	777177
09	694322
10	889355



SCORE

Tells you, er, how many, er points you've scored, surprisingly enough.

LIVES

You start the game with 3, pick up extra ones throughout the game and generally end up with none. This tells you how many you've got left.

ENERGY

Before you lose a life, your energy level has to be knocked down to zero. The level begins at 6 energy blocks and every time Globdule is hit by something nasty, will decrease by 1 block. After being hit, Globdule flashes for around 5 seconds, in which time he cannot be hurt (although he can't hurt nasties either- c'mon, fair's fair now!).

GLOBDULE'S POCKET

When Globdule picks up an object, it appears in his pocket. To view the items in his pocket, press the space bar and the next item in his pocket will be displayed. Continue pressing the space bar, and you'll scroll through all the currently held items. The pocket is also a magic pocket (oh yes it is!) and will automatically select many items when they are needed. For example, if Globdule needs to select a particular key to unlock a door, simply position Globdule in the correct position where he can use the key (over the door handle) and, as if by magic, the key will appear for use in the pocket. Apart from a few items that will help Globdule in his quest, Globdule's pocket also shows how many fruit and how many stars he's picked up. Continue reading for more information on bonuses folks...

01	428402
02	343433
03	194022
04	954094
05	361549
06	408772
07	038146
08	232572
09	927805
10	120694



ITEMS, OBJECTS AND NASTIES

Throughout the game, you'll come across a huge number of in-game objects.

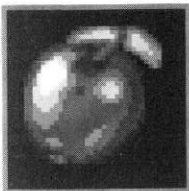
Some are great, some not so great and some, ugh!

Read on and you'll have all the knowledge you could possibly need on how to survive on Globdule's quest to become a toy. Except, that is, of how not to get killed. Bit of an omission that I suppose...

In the following section, the items are generally to be found hanging around. For Globdule to pick them up, he has to fling himself at the item. Once he hits it, he has collected it and, depending on the object, will either keep it in his pocket, make a score from it or behave in a peculiar manner. The secret is to suck it and see...

01	981683
02	232252
03	093141
04	064738
05	547929
06	186396
07	715063
08	417255
09	278844
10	242955





FRUIT

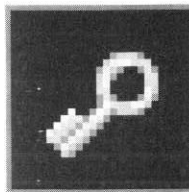
Fruit are found everywhere because they're the staple diet of all the healthy creatures throughout the Toymaker's domain. And like the rest of the guys, Globdule can't get enough of them. Pick up as many as you can to get yourself an ultra high score. Plus, pick up the required number of an object (shown to the left of the object name) and you'll receive an extra energy bar, in addition to heaps of points (shown to the right).

50 Apples (red or green)	25
25 Fairy cakes	50
25 Cake slices	75
30 Presents	100
15 Grapes	150
10 Bananas	200
** Diamond	5
** Star	5

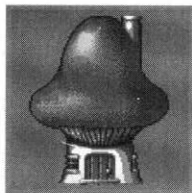
01	000000
02	573511
03	112988
04	807211
05	666766
06	205433
07	778244
08	529133
09	510880
10	149557

KEYS

Locked doors are a constant hindrance to Globdule. Red ones, blue ones, green ones... you name it, they all keep Globdule out. And so, Globdule has to pick up as many keys as he can and use them to unlock the similarly coloured door that's keeping Globdule away from who knows what that's waiting beyond!?!

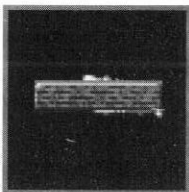


01	834580
02	038216
03	019583
04	148250
05	566402
06	326794
07	675849
08	860172
09	565585
10	982030



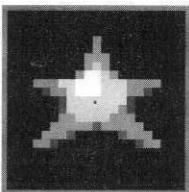
TELEPORTS

Teleports are found outdoors and transport Globdule to some of the most bizarre places. But to use them, he has to possess the appropriate key to open the teleport door. When he has the key the user must pull down and fire to activate the Teleport.



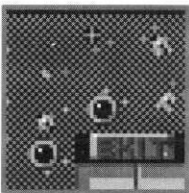
TRAPDOORS

Like doors, trapdoors hide some of the most exciting parts of the levels. Open them and see what lies beyond...



STAR

Collect 50 of these and receive an extra life.



EXIT

Once Globdule has splatted enough nasties and collected enough diamonds and the boxes on screen are ticked, then this appears somewhere in the level showering bright sparks everywhere. Now all Globdule's got to do is find this, stand on the red pad, pull down on the joystick and press fire - heypresto you've completed the level.



NASTIES

Nasties are to be found on all levels and make Globdule's life a misery. Each time he touches a nasty, Globdule will lose one block of energy, unless he's invincible. Nasties come in several forms but all of them share one common likeness - whatever their size, Globdule loves to splat them all!

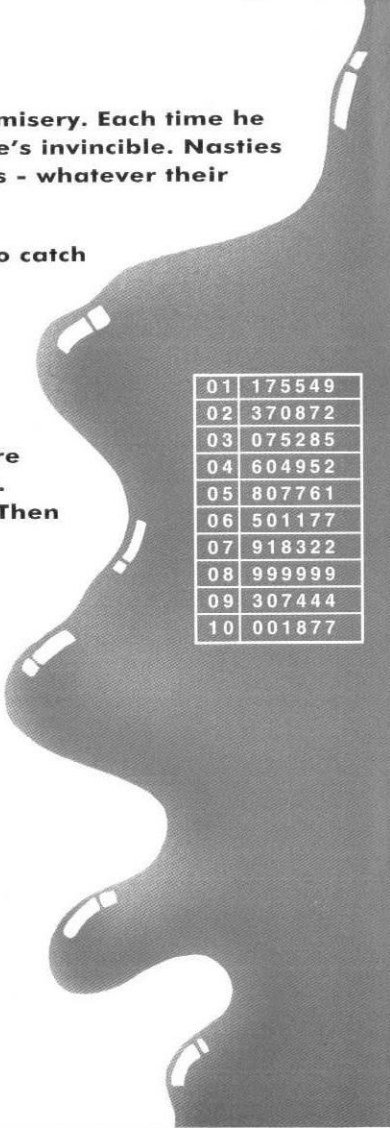
After splatting a nasty, only it's eyes will remain. Globdule has to catch them before it will register on his nasty counter on the screen. You've got 5 seconds to get them before they disappear.

SMALL NASTIES

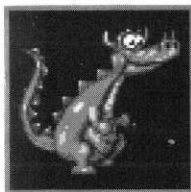
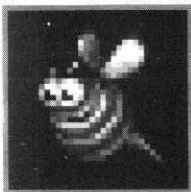
Small nasties are found in plentiful supply and are Globdule's favourite target because they're easy. Simply jump on top of them and they're history. Then grab your prize.

MEDIUM NASTIES

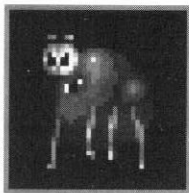
Medium sized nasties are a little more difficult. A spin jump is needed here to defeat these guys but once you get the hang of it, there'll be no stopping you. They're not so tough!



01	175549
02	370872
03	075285
04	604952
05	807761
06	501177
07	918322
08	999999
09	307444
10	001877

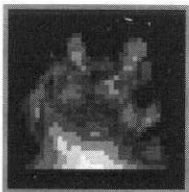


01	418022
02	499699
03	316244
04	945911
05	574368
06	611511
07	038446
08	445691
09	584068
10	786250



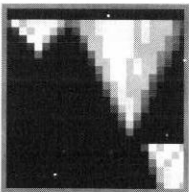
BIG NASTIES

Hmmm. Not so easy. A fast spin is needed here and you'll have to hit them a few times before they're splatted. Watch out in confined spaces though because they can prove very tricky - even for the experienced Splatformer!



OTHER THINGS TO BE AWARE OF

Flames, Spikes, Portcullises, Moles, Broken Glass, Test-Tubes etc...These just tend to hang around...



CREDITS

Concept, Design, Development

Producer

Programming

Map System

Graphics

Music

Disc routines

Extra Maps

Poem, maps

Special thanks to

The Quality Control Crew

Manual Words

Manual Layout & Illustrations

Cover Illustrations

Printed by

Package Design

Ian Shaw & Stephen Kett

Greg Duddle

Ian Shaw

Stephen Kett

Lloyd Baker

Mike Clarke

Anthony Ball

Nick Little, Scott McKenna

David Shaw

**Julie Rayner, Richard Walker,
Allan Dean, Jason Ennion**

**Jason, Pat, Craig, Phil,
Mark, Chris, Paul W,
Paul H, Jeff**

**Richard Biltcliffe &
Glen Ostick**

Top Draw, Birmingham

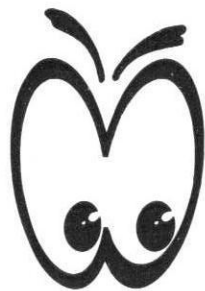
**Dave Pether & Adrian
Powell**

Hesketh Data, Southport

Keith Hopwood

01	193705
02	898738
03	206280
04	842516
05	981983
06	510650
07	371629
08	852216
09	825027
10	676916





FRANCAIS

01	715763
02	796330
03	547229
04	807211
05	888888
06	295033
07	603588
08	741355
09	944144
10	139177

2

La caverne est humide et sombre. Globdule tremble. Que fait-il là ? Il rêve de ce qu'il aimerait devenir et accomplir. Et le voilà, petite chose rose, au fond d'une caverne humide sans rien à espérer. Il rêve depuis si longtemps qu'un beau jour il sera un jouet, que le Grand Fabricant de Jouets descendra du ciel pour le transformer et qu'il vivra pour toujours heureux dans... mais non, c'est stupide. Rêver ne sert à rien. Comment pourrait-il devenir un jouet ?

POP!
hiSSSSSS!!
BANG !!!

Globdule couvre ses yeux pour les protéger de la lumière éblouissante que refléchet toute la surface de la caverne. Un bruit assourdissant emplit l'air lourd et fait fuir chauve-souris, araignées et autres créatures rampantes et grouillantes venant de kilomètres à la ronde pour se réfugier dans la vase, aux fins fonds des grottes.

Globdule fixe la lumière avec des yeux ébahis et un grand visage souriant apparaît.

"Impressionnant, non ?", dit le visage. "J'aurais préféré me matérialiser sur l'air de 'Leader of the Pack' mais ma femme

01	834880
02	473257
03	222622
04	361099
05	778924
06	539513
07	676766
08	427355
09	287627
10	317094



trouvait ça trop pompeux.

Globdule semble craintif.

"Où en étais-je", continue le visage. "Ah oui Globdule. Mon ami. Je crois que tu voudrais devenir un jouet, c'est ça ?"

Globdule, bouche bée, approuve d'un signe de tête.

"Et bien, pourquoi pas ... Malheureusement, si tu veux vraiment devenir un jouet, il va falloir que tu le mérites. Je sais, c'est ennuyeux, la vie serait tellement plus facile si je n'avais qu'à brandir ma baguette magique pour te transformer en jouet. Mais c'est impossible pour deux raisons. La première, c'est que les choses ne changent pas comme ça. Et la seconde, heu... ah oui, je n'ai pas de baguette magique. Je l'ai perdue en faisant le ménage dans mon grenier. Je l'ai cherchée partout, introuvable ! Mais je pense qu'elle va revenir, comme d'habitude. Bon, qu'est-ce que je disais ? Heu... oui, bonne chance jeune, heu... petite chose. Je dois y aller. Adieu ..."

Le visage s'évanouit puis réapparaît.

"Ah oui, j'allais oublier. Si tu arrives à te sortir de ces sordides catacombes, tu réaliseras l'objet de tes désirs. Ou du moins tu deviendras un jouet, ce qui revient au même. Bon ...heu bonne chance ... heu ... c'est tout, oui. Est-ce que j'ai fait le speech sur le magasin de jouets ? Mmm ... je crois que oui ..."

La vision du visage disparaît et les marmonnements du Grand Fabricant de Jouets se dissipent jusqu'à ce que le silence soit rétabli. Enfin presque ... Seul retentit le petit bruit de Globdule qui s'embarque dans la quête pour devenir un jouet.

01	397661
02	158650
03	065105
04	250138
05	453927
06	592794
07	565805
08	760818
09	685229
10	214696



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Insérez le disque 1 dans l'unité de disques interne Amiga et allumez l'ordinateur.
2. Insérez le disque 2 dans l'unité de disques externe si vous en avez une.
3. Si vous n'avez pas d'unité de disques externe, insérez le disque 2 comme indiqué sur l'écran et suivez les instructions.

AMIGA : INSTALLATION DU DISQUE DUR

Vous pouvez obtenir la version du Globdule d'Amiga avec installation du disque dur en écrivant à l'adresse suivante :

Psygnosis Ltd
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool
L3 4BQ
Merseyside
United Kingdom

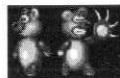
Pour recevoir cette version du jeu, envoyez votre ancien disque Globdule accompagné d'un règlement de £1,50 (espèces non acceptées) à l'ordre de Psygnosis Ltd et votre adresse. Nous vous ferons parvenir ces disques aussitôt que possible.

PROTECTION DU JEU

A chaque chargement du jeu, vous devez entrer un code de protection du jeu. Vous pouvez trouver ces codes à la page 28 du manuel du jeu.

Suivez les instructions à l'écran pour trouver le code, la page et le numéro du code. Une fois le code tapé, le jeu peut démarrer.

01	297707
02	048396
03	528366
04	379955
05	797400
06	055955
07	028066
08	667433
09	574988
10	555955



START/PASSWORD (DÉMARRAGE/MOT DE PASSE)

Lorsque vous démarrez, vous avez le choix entre deux options : commencer une partie au premier niveau ou entrer un mot de passe pour avoir directement accès à un niveau supérieur. Si vous connaissez un mot de passe, sélectionnez l'option Password (mot de passe) et tapez votre code comme indiqué. Vous recevez un mot de passe à chaque terrain terminé. Notez-les tous. Vous pouvez accéder à ces options à tout moment en appuyant sur F1, pour commencer une partie ou sur F2, pour entrer un mot de passe.

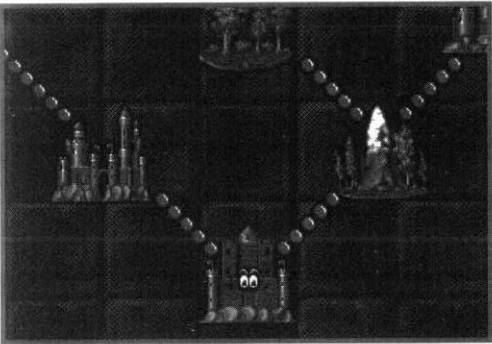
LE BUT DE GLOBDULE

Globdule veut devenir un jouet. Mais comme Le Grand Fabricant de Jouets le lui a dit, il n'y parviendra pas sans peines. Globdule doit d'abord se sortir des sinistres catacombes qu'il appelle sa "maison" et se rendre au magasin de jouets. Il doit voyager de caverne en caverne, et de régions en régions, passer par des portes verrouillées, des téléportes, affronter des méchants de formes et de tailles variées avant de parvenir finalement au magasin de jouets et d'être transformé. La manière dont vous devez faire passer Globdule de terrain en terrain est exposée ci-dessous.

01	316544
02	001577
03	640624
04	065655
05	316224
06	501257
07	583761
08	842116
09	038149
10	454794



COMMANDES



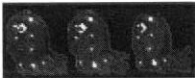
TERRAINS

Tout d'abord, l'arbre du terrain doit s'afficher. Il vous indique la progression de Globby sur son parcours et quels terrains il lui reste à traverser. Lorsque vous démarrez une partie, vous partez du premier chateau. En appuyant sur les touches "fire" ou "shift", vous déplacez Globdule vers un niveau particulier du terrain.

NIVEAUX

Chaque terrain est composé de plusieurs niveaux qui doivent être tous achevés pour vous permettre d'accéder au prochain terrain. Lorsqu'un terrain est terminé, un ou souvent plusieurs chemins s'offrent à vous sur le réseau des terrain, vous donnant accès à une autre série de niveaux.

01	149027
02	342816
03	537849
04	454474
05	215363
06	286950
07	981363
08	964174
09	937285
10	574438



COMMANDES

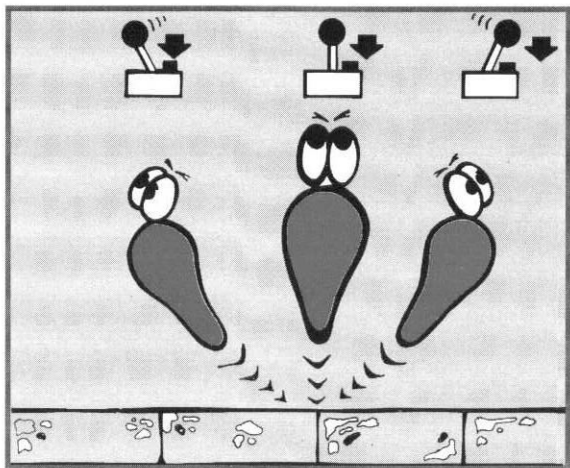
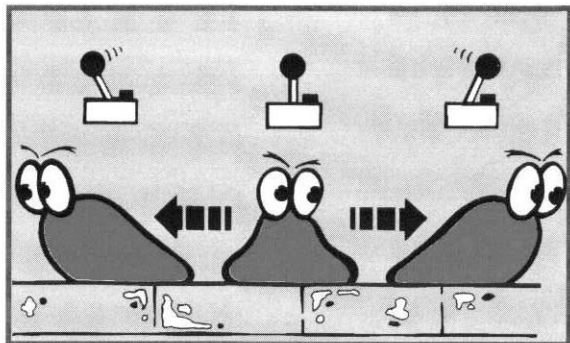
Vous pouvez actionner Globdule à partir du clavier ou d'un joystick.

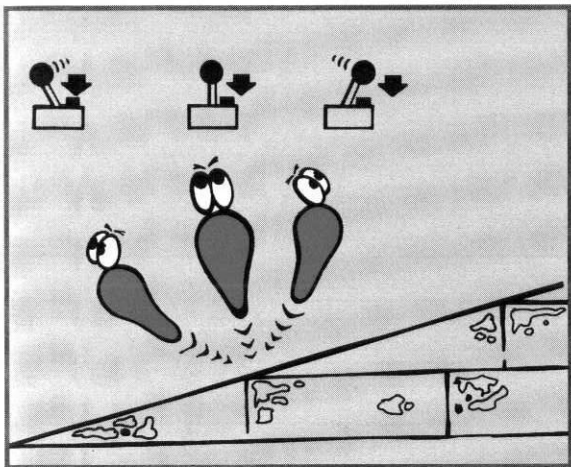
Vous pouvez déplacer Globdule vers la droite ou la gauche en actionnant le joystick dans la direction désirée ou en utilisant les touches de direction du curseur sur le clavier (appuyez sur "shift" pour le faire sauter).

(Globdule peut sauter dans trois directions. Lorsqu'il est sur du plat, il suffit de pousser le joystick vers le haut et d'appuyer sur "fire" pour que Globdule fasse un bond en l'air.

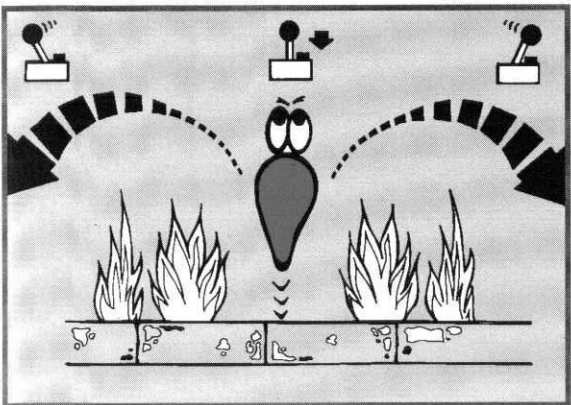
De même, si vous poussez le joystick vers le haut à droite ou à gauche, Globdule saute dans un angle de 45 degrés. Si vous voulez le faire sauter autrement qu'en angles de 45 ou 90 degrés, déplacez Globdule sur une pente.

01	490066
02	464177
03	222222
04	705433
05	334100
06	741655
07	000700
08	427655
09	490466
10	741355





Comme le montre le second schéma, Globdule atteint un angle différent selon qu'il saute d'une surface en pente ou d'une surface plate. Vous pouvez donc vous servir des pentes pour couvrir tous les angles possibles.



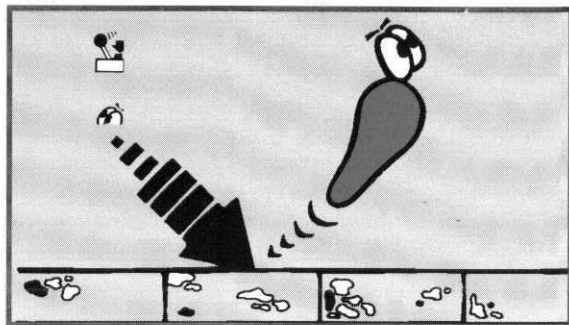
CONTROLE EN L'AIR

Lorsque Globdule saute, il est toujours sous votre contrôle. Faites le sauter tout droit et alors qu'il est en l'air, poussez le joystick sur la droite. Globdule se déplace vers la droite.

01	732002
02	361779
03	056702
04	695479
05	453927
06	926038
07	788627
08	927335
09	897061
10	039813

REBONDIR

(Lorsque Globdule fait un bond, maintenez le bouton "fire" enfoncé et après avoir touché le sol, il rebondit dans les airs. S'il rebondit plusieurs fois d'affilée, il gagne de l'altitude. Ce procédé permet à Globdule d'atteindre des saillies apparemment hors de portée.



SAUT EN VRILLE

Globdule utilise le saut en vrille comme défense contre certains méchants qu'il rencontre sur sa route. Les petits méchants ne constituent pas une grande menace pour lui : il lui suffit de leur sauter dessus pour s'en débarrasser. Par contre, les moyens et les grands nécessitent un traitement plus approprié. Pour que Globdule saute en vrille, faites-le bondir et appuyez sur "fire" alors qu'il est toujours en l'air. Pour le faire tourner plus vite, appuyez à nouveau sur "fire". Plus vous appuyez sur "fire", plus il tourne vite sur lui-même et plus il est dangereux.

Bien sûr, Globdule n'est pas parfait. S'il se heurte à un objet en cours de saut, sa trajectoire risque de dévier juste quand vous n'en avez pas vraiment besoin !

01	621761
02	082694
03	397761
04	326494
05	075285
06	214516
07	029683
08	760818
09	130544
10	158650

GLACE

Sous terre, la température peut descendre très bas et il est fréquent de rencontrer des zones de verglas. Et vous pouvez me croire, quand Globdule atteint une plaque de verglas on le remarque ! Vite ? Vite !! C'est déjà difficile quand on a deux pieds, mais quand on en n'a pas, il est impossible de ne pas glisser ! C'est pourquoi Globdule file sur la glace comme un fou et comme il dérape, ses sauts n'atteignent pas le tiers de leur hauteur habituelle.

Le message ? Méfiez-vous de la glace à moins que vous ayez des réflexes ultra-rapides et des nerfs d'acier !

SOUS L'EAU

Il peut vous arriver de trouver des étendues d'eau n'importe où. Vous devez bien souvent les traverser, les explorer ou sauter par dessus pour terminer un niveau.

Sautez dans l'eau et Globdule enfile son équipement de plongée. Sinon, il le garde dans sa poche.

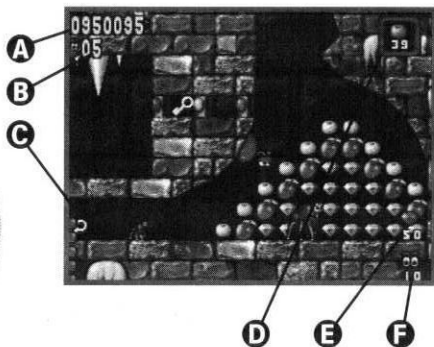
Une fois sous l'eau, Globdule a la grâce de, heu... , d'une petite chose rose sous l'eau, je suppose. Pourtant il nage assez bien. Pour faire nager Globdule, actionnez simplement le joystick dans la direction que vous souhaitez lui faire prendre. Et le voilà parti ...

OUVRIR DES PORTES

Dans la plupart des niveaux, la route de Globdule est bloquée par des portes qui l'empêchent d'accéder aux différentes parties de ce niveau. Dans la section en plein air, les portes sont remplacées par des champignons magiques qui téléportent Globdule aux différents points de ce niveau. Lorsque Globdule possède une clef de couleur identique à la porte, il doit s'approcher de la porte et se positionner pour actionner la poignée. A ce moment là, la clef s'affiche sur l'écran de la poche. Pour ouvrir la porte, appuyez sur "fire". Cette méthode s'applique aussi aux téléporteurs.

01	529366
02	260518
03	852466
04	214996
05	184922
06	555555
07	706580
08	445211
09	250368
10	055255





ECRAN DE JEU

SCORE

LIVES (VIES)

ENERGY (ENERGIE)

POCKET (POCHE)

DIAMONDS TO COLLECT (DIAMANTS À RAMASSER)

NASTIES TO SQUASH (MÉCHANTS À ÉCRASER)

DIAMANTS ET MECHANTS

Lorsque vous démarrez un niveau, la première chose à faire est de vérifier les écrans Nasties (méchants) et Diamonds (diamants) qui sont les soucis majeurs de Globdule. Votre but est de vaincre autant de méchants et d'amasser autant de diamants étincelants qu'indiqué sur les compteurs situés au-dessous de chaque écran. Pour ramasser les diamants, sautez dessus. Faites de même pour tuer les méchants et ramassez leurs yeux agards (voir la section Nasties).

Vous devez arriver à zéro sur les compteurs Nasties et Diamonds afin de trouver le chemin de la sortie et de terminer le niveau. Une fois que vous avez ramassé tous les diamants et vaincu les méchants, réjouissez-vous! Une marque apparaît sur l'écran indiquant que n'avez plus qu'à trouver la sortie du niveau.

SCORE

Comme vous devez vous en douter, la fenêtre du score indique le nombre de points marqués !



LIVES (VIES)

Vous commencez la partie avec trois vies, vous en obtenez des supplémentaires au cours du jeu et en général, pour finir, il vous en reste une. Cette fenêtre indique votre nombre de vies.

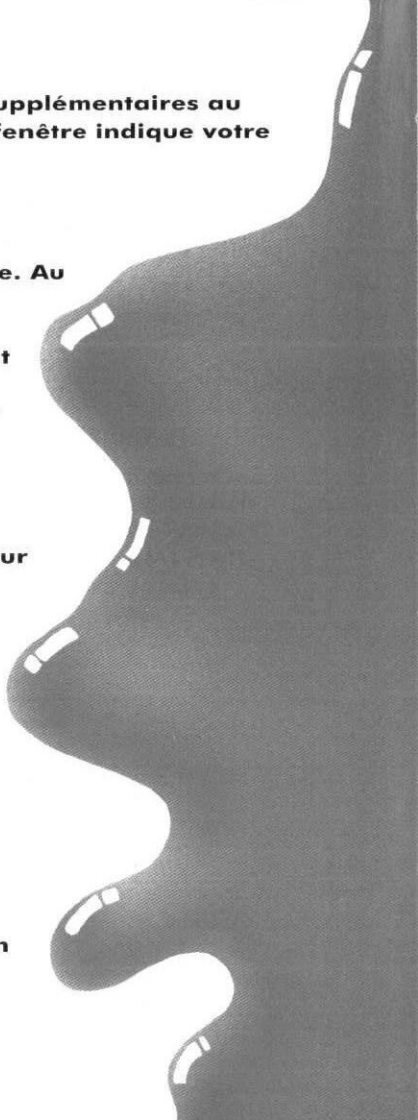
ENERGY (ENERGIE)

Lorsque votre compteur d'énergie est à zéro, vous perdez une vie. Au début du niveau vous possédez 6 blocs d'énergie. A chaque fois que Globdule est touché ou blessé par un méchant, vous perdez un bloc d'énergie. Lorsqu'il est touché, Globdule clignote pendant 5 secondes environ. Dans cet intervalle de temps, il ne peut pas être attaqué par les méchants ... mais il ne peut pas les attaquer non plus (il faut être juste !)

LA POCHE DE GLOBDULE

Lorsque Globule ramasse un objet, il apparaît dans sa poche. Pour visionner le contenu de la poche, appuyez sur la barre d'espacement et le premier objet s'affiche. Appuyez à nouveau pour faire apparaître un à un les objets suivants. La poche de Globdule est une poche magique (si si !). Elle sélectionne les objets dont Globdule a besoin. Par exemple, si Globdule doit ouvrir une porte et par conséquent utiliser la clef correspondante, il suffit de le mettre en position (pour actionner la poignée de la porte) et comme par magie la clef est dans sa poche prête à l'emploi.

La poche de Golbdule ne contient pas seulement des objets qui l'aident à franchir les étapes dans sa course. Elle peut aussi indiquer le nombre de fruits et d'étoiles ramassés par Globdule. Lorsque ce nombre atteint 99 pour chaque sorte, vous recevez un bonus. Pour plus d'informations sur les bonus, voir plus bas ...

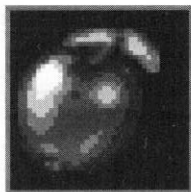


OBJETS ET MECHANTS

Au cours de la partie, vous découvrez un nombre impressionnant d'objets.

Certains sont supers, d'autres pas si bien ou même... Beurk! Lisez les paragraphes qui suivent pour savoir comment survivre sur le parcours de Globdule. Comment éviter de se faire tuer n'est pas mentionné ...un oubli, je suppose ...

Dans la section suivante, les objets à trouver sont en général éparpillés sur le sol. Globdule doit se jeter dessus pour les attraper. Selon la nature de l'objet, il le garde dans sa poche, gagne des points ou se comporte d'une certaine manière. Amassez les objets et découvrez ce qu'il en résulte...



FRUITS

Les fruits sont faciles à trouver vu qu'ils constituent la nourriture de base de toutes les créatures saines du domaine du Fabricant de Jouets. Comme les autres, Globdule ne peut s'en passer. Cueillez-en autant que vous pouvez pour réaliser un score super élevé. Ramassez certains objets vous apporte le nombre de blocs d'énergie et les points suivants :

50 pommes (rouges ou vertes)	25
25 madeleines	50
25 tranches de gâteau	75
30 cadeaux	100
10 bananes	200
15 grappes de raisin	150
** diamant	5
** étoile	5



CLEFS

Les portes fermées à clefs constituent des obstacles constants sur le chemin de Globdule. Les rouges, les bleues, les vertes ... toutes fermées à clef. C'est pourquoi Globdule doit récolter autant de clefs que possible pour ouvrir les portes de couleurs correspondante. Mais qui sait ce que ces portes renferment !?!

TELEPORTEURS

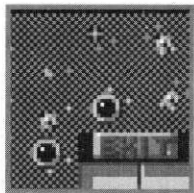
Les téléporteurs se trouvent en général à l'extérieur et transportent Globdule dans des endroits des plus bizarres. Pour les utiliser, Globdule doit posséder la clef appropriée pour ouvrir leurs portes.

TRAPPES

Tout comme les portes, les trappes donnent accès aux endroits les plus mystérieux des niveau. Ouvrez-les pour voir ce qu'elles cachent ...

ETOILES

50 étoiles vous permettent de recevoir une vie supplémentaire.



SORTIE

Lorsque Globdule a tué assez de méchants et récolté assez de diamants, une marque apparaît sur les écrans des compteurs. Pour finir le niveau, Globdule doit trouver la sortie qui irradie des étincelles de lumière.



MECHANTS

Les méchants sont présents à tous les niveaux et mènent la vie dure au pauvre Globdule. A chaque fois qu'il est touché par un méchant, il perd un bloc d'énergie, à moins qu'il ne soit invincible à ce moment là. Les méchants se présentent sous différentes formes mais ils ont un point commun : quelle que soit leur taille, Globdule adore leur taper dessus !

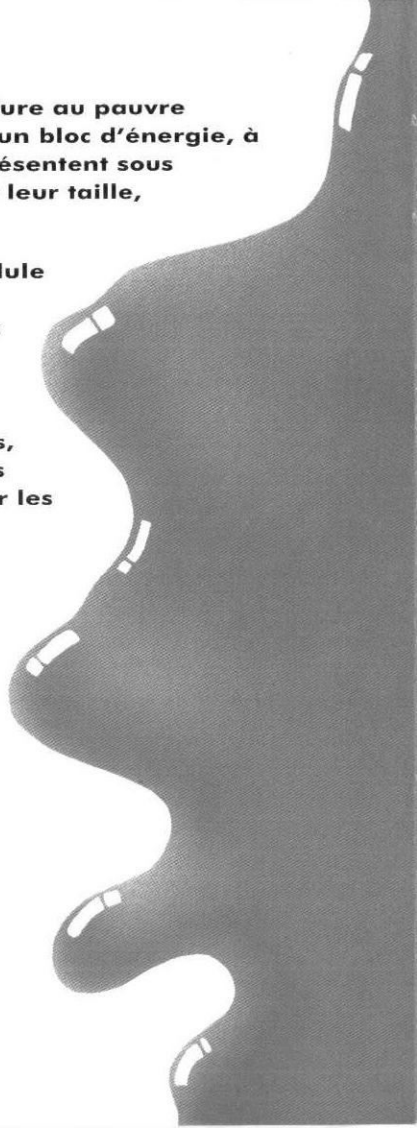
Lorsqu'un méchant est tué, seuls ses yeux restent affichés. Globdule doit s'en emparer avant que le compteur Nasties n'enregistre la mort du méchant. Vous avez 5 secondes pour ramasser les yeux avant qu'ils ne disparaissent.

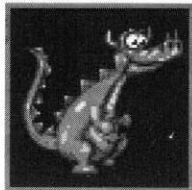
PETITS MECHANTS

Il y a un nombre considérable de petits méchants, ce qui fait la joie de Globdule qui voit en eux des proies faciles. Il doit juste leur sauter dessus pour les éliminer et attraper sa récompense.

MOYENS MECHANTS

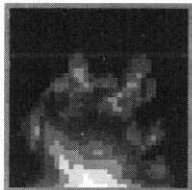
Les moyens méchants sont un peu plus coriaces. Il faut que Globdule effectue un saut en vrille pour en venir à bout. Mais une fois que vous maîtrisez bien la technique, rien ne peut vous arrêter ! Après tout, ils ne sont pas si dangereux !





GRANDS MECHANTS

Hum ! C'est pas du gâteau ! Les grands méchants ne succombent qu'aux rapides sauts en vrille et vous devez les frapper plusieurs fois pour les tuer. Méfiez-vous des coins isolés d'où ils peuvent vous surprendre même si vous êtes un chasseur de méchants confirmé !



FLAMMES ET PICS

Les flammes et les pics ne sont pas vraiment dangereux. Ils passent leur temps à vaquer à leurs propres affaires. Cependant, si Globdule les touche, il est propulsé en avant et perd un bloc d'énergie ainsi que de l'assurance !

ADVERTISEMENT SUR L'EPILEPSIE

Alire avant toute utilisation d'un jeu video par vous-meme ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaitre alors meme que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre medecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.



REMERCIEMENTS

Conception et développement

Producteur

Programmation

Système des plans

Graphiismes

Musique

Programmes de disques

Plans supplémentaires

Poème, plans

Nous remercions tout particulièrement

L'équipe de contrôle de qualité :

Auteurs du manuel :

Mise en page :

Création artistique :

Ian Shaw et Stephen Kett

Greg Duddle

Ian Shaw

Stephen Kett

Lloyd Baker

Mike Clarke

Anthony Ball

Nick Little, Scott McKenna

David Shaw

**Julie Rayner,
Richard Walker,
Allan Dean,
Jason Ennion**

**Jason, Raven, Pat,
Craig, Phil, Mark,
Chris, Paul, Jeff**

**Glen Ostick et
Richard Biltcliffe**

Top Draw

**Keith Hopwood, Dave
Pether, Adrian Powell**





DEUTSCH

3

In der Höhle war es finster und feucht. Globdule zitterte vor Kälte. Was wollte er hier? In seinen Träumen hatte er was weiß ich nicht alles werden wollen, was hatte er nicht alles erreichen wollen. Und jetzt war er hier. Ein winziger rosa Klecks in der naßkalten Tiefe einer Höhle, ohne Aussichten auf ein schöneres Dasein. Oh, wie oft hatte er sich sehnlichst gewünscht, ein Spielzeug zu werden. Daß der große Spielzeugmacher vom Himmel käme und ihn in ein Spielzeug verwandelte. Dann könnte er seine Tage glücklich und zufrieden im ... halt, das war ja völliger Unfug! Träume sind nun mal Schäume. Wie sollte er je ein Spielzeug werden können?

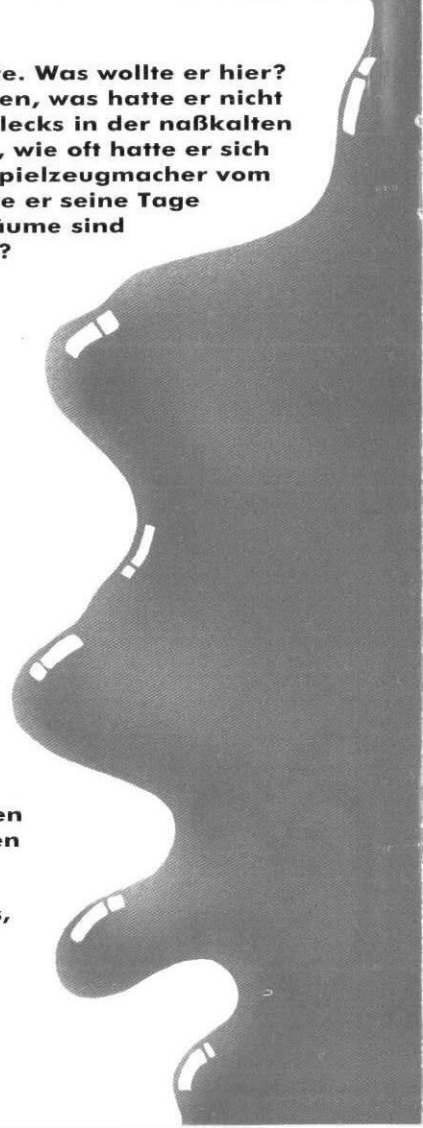
Plopp!

ZZZZzisch!!

Zong!!!

Mit einem Schlag war die ganze Höhle in ein gleißendes Licht getaucht, so daß Globdule die Augen schließen mußte. Ein gewaltiges, widerhallendes Getöse ließ das Gewölbe erdröhnen. Die aufgeschreckten Fledermäuse, Spinnen und jegliches anderes Getier im Umkreis von einem Kilometer nahmen Reißaus und suchten Zuflucht in den dunkelsten und entferntesten Winkeln der Höhle.

Globdule blickte, vorsichtig blinzeln, zum Licht hoch. Ein großes, lächelndes Gesicht schaute ihn an.



„Eindrucksvoll, was?“, sprach das Gesicht. „Eigentlich wollte ich statt zu diesem entsetzlichen Lärm zu der Musik von ‚Ghostbusters‘ erscheinen, aber meine Gattin meinte, das sei geschmacklos.“

Globdule starrte ihn ehrfürchtig an.

„Was wollte ich noch gleich?“ fuhr das Gesicht fort. „Ach ja, Globdule! Mein kleiner Freund. Ich habe gehört, Du willst gern ein Spielzeug werden, nicht?“

Globdule nickte, den Mund vor Staunen offen.

„Nun, ich sehe keinen Grund, der dagegen spräche.“ Er stockte. „Aber ... wenn du wirklich ein Spielzeug werden möchtest, dann mußt du es dir verdienen. Ja, ich weiß, das ist nicht so ganz unkompliziert, und es wäre viel einfacher, wenn ich schwuppdiewupp meinen Zauberstab herauszöge und es ‚paff‘ machte – und du wärst ein Spielzeug. Aber das geht aus zwei

Gründen nicht. Erstens ist das nun mal nicht der Lauf der Dinge auf dieser Welt. Und zweitens, hmm ... ach ja, zweitens habe ich keinen Zauberstab.

Den hab ich verloren, als ich den Dachboden entrümpelt habe. War nirgends aufzutreiben, dabei hab ich das ganze Haus von oben bis unten abgesucht. Na ja, er wird schon wieder auftauchen, ich habe ihn ja auch sonst noch immer wiedergefunden. Nun, äh ... wo war ich stehengeblieben? Ach so, viel Glück, mein junger, äh, junger Klecks. Ich muß jetzt gehen. Auf Wiedersehen ...“

Einen Augenblick verblaßte die prachtvolle Erscheinung. Dann kam sie aber noch einmal mit voller Helligkeit zurück.

„Oh, ich hätt’s fast vergessen. Dein Auftrag ist, einen Ausweg aus diesen düsteren, unheimlichen Katakomben zu suchen. Dann findest du, was dein Herz begehrt. Oder du wirst ein Spielzeug, wenn das nicht ein und dasselbe ist. Und, äh, viel, äh, Glück. Äh ... ich glaube, das war’s, hmm, ja. Habe ich den Spielzeugladen erwähnt, den du finden mußt? Hmm ... ich denke schon ...“

Die Erscheinung begann zu schwinden. Der Große Spielzeugmacher murmelte noch weiter vor sich hin, wurde aber immer leiser, bis schließlich nur noch ein schwaches „Fopp“ zu hören war. Dann war wieder alles totenstill. Bis auf das platschende Geräusch, das Globdul machte, als er sich anschickte, ein Spielzeug zu werden.



LADLEANLEITUNG

1. Diskette 1 in das interne Diskettenlaufwerk des Amiga einlegen und den Computer einschalten.
 2. Diskette 2 in das externe Diskettenlaufwerk einlegen. Falls kein externes Laufwerk vorhanden ist, auf Aufforderung hin Diskette 2 einlegen. Den Bildschirmweisungen folgen.
- Installation auf Amiga mit Festplatte

Die auf Amiga-Festplatte installierbare Globdule-Version ist bei folgender Adresse erhältlich:

Psygnosis Ltd.
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool
L3 4BQ
Merseyside
Großbritannien

Für ein Exemplar dieser Version des Spiels sind die Original-Globdule-Disketten und ein Scheck über £ 1,50 (ausgestellt auf Psygnosis Ltd.; kein Bargeld!) einzusenden. Absender nicht vergessen. Die neuen Disketten werden dann so schnell wie möglich verschickt.

KOPIERSCHUTZ

Bei jedem Laden des Spiels fragt das Programm nach der Eingabe eines Kopierschutzcodes. Die Codes stehen auf den ersten 28 Seiten des Spielhandbuchs.

Die Anweisungen auf dem Bildschirm geben an, wo der Code zu finden ist: Seitenzahl und Kodenummer. Nach der Eingabe des richtigen Codes beginnt das Spiel.



START/PASSWORT

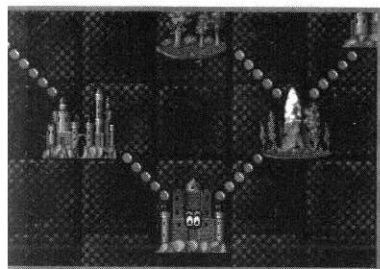
Zu Spielanfang hast Du die Wahl, ob Du ein ganz neues Spiel beginnen oder ein Paßwort für den Einstieg auf einer höheren Ebene eingeben möchtest. Wenn Du die Paßwort-Option wählst, wirst Du aufgefordert, ein Paßwort einzugeben. Ein solches Paßwort erhältst Du jedesmal, wenn Du ein Land abgeschlossen hast. Achte darauf, Dir die Paßwörter immer gut aufzuschreiben. Die beiden Anfangsoptionen stehen jederzeit auch über die Tasten F1 (neues Spiel starten) und F2 (Paßwort eingeben) zur Verfügung.

GLOBDULES Ziel

Globdule wünscht sich nichts sehnlicher, als ein Spielzeug zu werden. Jedoch kann das, wie der Große Spielzeugmeister gesagt hat, nicht von heute auf morgen geschehen: Globdule muß es sich verdienen. Und so muß Globdule den Weg aus den düsteren Gewölben seiner bisherigen Heimat heraus zum Spielzeugladen finden.

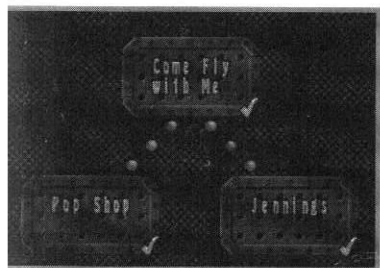
Das ist schon alles. Dabei führt ihn sein Weg von Höhle zu Höhle, von Gebiet zu Gebiet, durch verschlossene Türen, Teleporte, an Gegnern aller Größen und Arten vorbei – und wenn er das alles geschafft hat, findet er zum Schluß vielleicht auch noch den Weg zum Spielzeugladen und kann wirklich ein Spielzeug werden. Der Weg, den Globdule von Land zu Land zurücklegen muß, ist unten abgebildet.





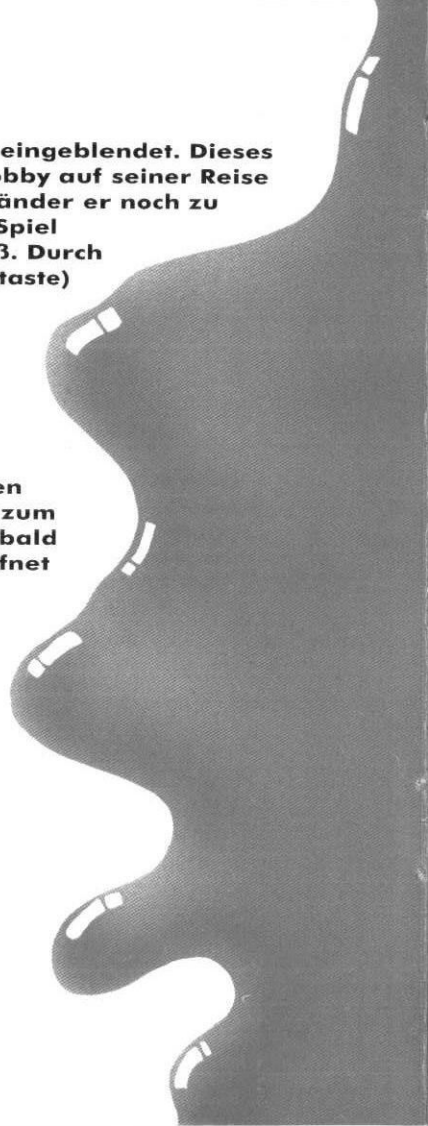
LÄNDERNETZ

Zu Beginn wird das Land-Schema eingeblendet. Dieses gibt einen Überblick, wie weit Globby auf seiner Reise vorangekommen ist und welche Länder er noch zu bewältigen hat. Bei einem neuen Spiel befindet er sich beim ersten Schloß. Durch Drücken der Feuertaste (oder Leertaste) gelangt Globdule auf die erste Ebene des jeweiligen Landes.



EBENENNETH

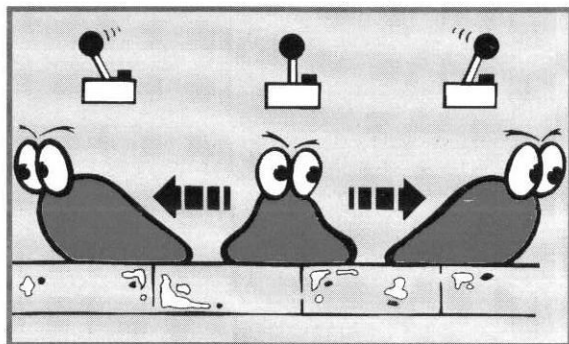
Jedes Land besteht aus mehreren Ebenen, die allesamt abgeschlossen werden müssen, ehe man wieder zum Ländernetz zurückkehren darf. Sobald ein Land abgeschlossen wurde, öffnet sich mindestens ein Durchgang (häufig mehrere) im Ländernetz, durch den eine neue Gruppe von Ebenen erreichbar ist.



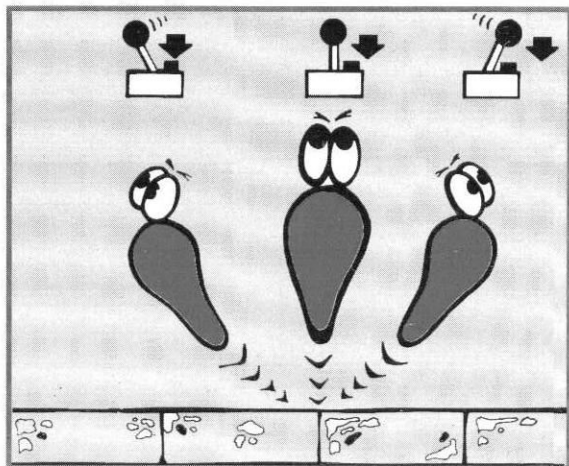
STEUERUNG

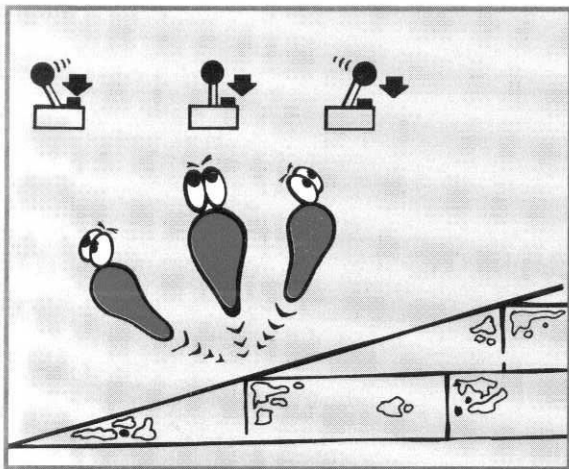
Globdule läßt sich über die Tastatur oder mit einem Joystick steuern.

Wenn Du den Joystick nach links oder rechts bewegst oder die Pfeiltasten auf der Tastatur drückst, geht Globdule in die gewünschte Richtung. (Zum Springen gleichzeitig die Umschalttaste drücken.)

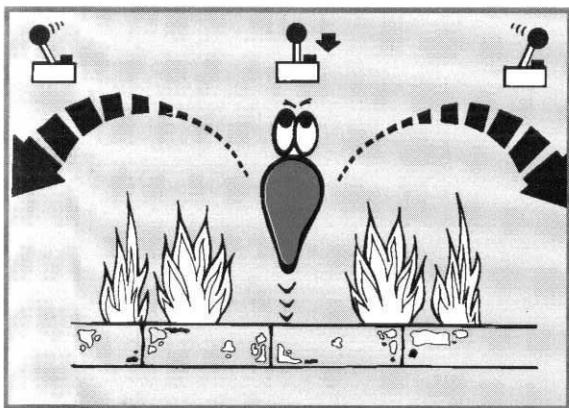


Globdule kann in drei Grundrichtungen springen. Wenn Du den Joystick gerade nach oben drückst und die Feuertaste auslöst, springt Globdule von einer ebenen Oberfläche aus senkrecht hoch. Entsprechend springt er mit einem Winkel von 45° zur Seite, wenn Du den Joystick diagonal nach links oder rechts oben bewegst. Soll Globdule mit einem anderen Winkel als 45° oder 90° springen, muß er von einer schrägen Oberfläche aus abspringen.





Wie in der zweiten Abbildung dargestellt, führt das Abspringen von einer geneigten Oberfläche zu einem geneigten Flugwinkel. Denn ein rechter Winkel zu einer Schräge ist etwas ganz anderes als ein rechter Winkel zu einer Ebene. Durch das Ausnutzen der schrägen Flächen kann Globdule beinahe jeden möglichen Sprungwinkel meistern.



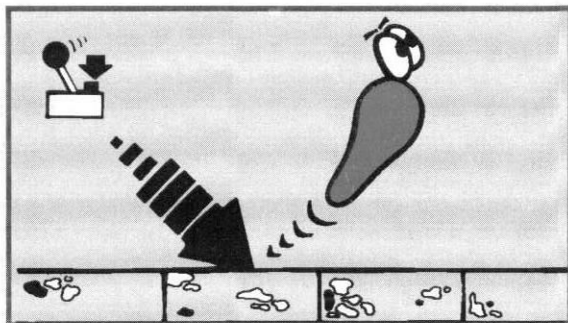
STEUERUNG IN DER LUFT

Auch nach dem Absprung kannst Du Globdules Bewegungen steuern. Laß ihn senkrecht hochspringen und führe mitten in der Sprungphase den Joystick nach rechts: Globdule führt eine Bewegung nach rechts aus.



ABPRALLEN

Halte bei Globdules Sprung die Feuertaste gedrückt. Wenn er auf eine Oberfläche auftrifft, prallt er von ihr ab und fliegt wieder in die Luft. Wenn Globdule auf diese Weise wiederholt aufspringt, gewinnt er allmählich an Höhe. Dadurch kann er dann sogar zu Stellen gelangen, die auf den ersten Blick völlig unerreichbar scheinen.



WIRBELSPRUNG

Den Wirbelsprung muß Globdule gegen manche der im ganzen Spiel anzutreffenden Gegner einsetzen. Die kleineren Fieslinge stellen kein weiteres Problem für ihn dar: Er springt einfach auf sie drauf. Für mittlere und große Gegner ist jedoch eine Spezialbehandlung mit dem Wirbelsprung notwendig: Dazu läßt Du Globdule hochspringen und drückst, sobald er sich in der Luft befindet, die Feuertaste. Wenn Du sie mehrmals hintereinander drückst, wirbelt Globdule immer schneller. Je schneller er sich dreht, desto verheerender die Wirkung auf seine Gegner.

Natürlich ist niemand perfekt, auch Globdule nicht. Wenn er im Sprung einen Gegenstand berührt, wird seine Flugbahn abgelenkt, und er saust in einem Bogen davon – gerade wenn man es am wenigsten gebrauchen kann!



EIS

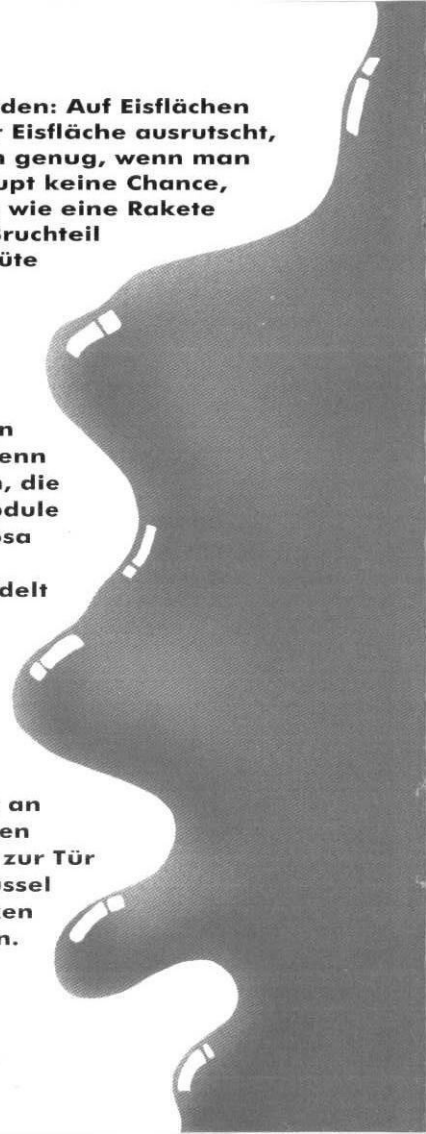
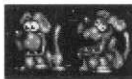
In den unterirdischen Höhlen kann es mitunter ziemlich kalt werden: Auf Eisflächen muß man fast überall dort gefaßt sein. Wenn Globdule auf einer Eisfläche ausrutscht, gibt's kein Halten mehr! Schnell? Rasend schnell! Schon schlimm genug, wenn man zwei Beine hat. Ohne Beine hat man auf dem Eis jedoch überhaupt keine Chance, einen sicheren Halt zu finden. Darum geht Globdule auf dem Eis wie eine Rakete ab. Und darum kann er beim Springen vom Eis auch nur einen Bruchteil der normalen Sprunghöhe erreichen. Lange Rede, kurzer Sinn: Hüte Dich vor dem Eis, es sei denn, Du hast blitzschnelle Reflexe und Nerven wie Drahtseile!

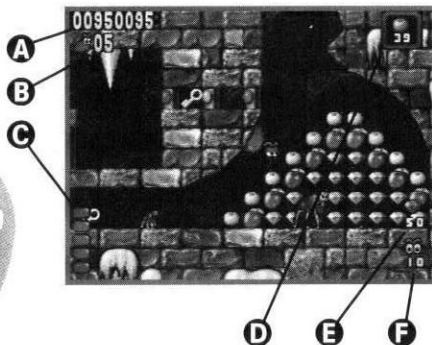
UNTER WASSER

In den Höhlen gibt es viele Seen, die es zu überqueren, erkunden oder überspringen gilt, wenn man die Ebene abschließen will. Wenn Globdule ins Wasser springt, legt er seine Taucherausrüstung an, die er sonst in seiner Tasche mit sich führt. Unter Wasser nimmt Globdule die Eleganz eines, öh, sagen wir mal, schwimmenden kleinen rosa Kleckses an. Zum Glück kann er recht gut schwimmen. Bewege einfach den Joystick in die gewünschte Richtung, und schon paddelt er los ...

TÜREN ÖFFNEN

Auf den unterirdischen Ebenen gibt es ständig irgendwelche Türen, die Globdule den Weg versperren. In dem Spielabschnitt an der Erdoberfläche gibt es statt der Türen Zauberpilze, die ihn an verschiedene Stellen der Ebene teleportieren. Sobald Globdule den Schlüssel in der zur Tür passenden Farbe gefunden hat, kann er zur Tür gehen und sich vor den Türknauf stellen. Wenn darauf der Schlüssel im Taschen-Fenster angezeigt wird, läßt sich die Tür durch Drücken des Joysticks in Richtung Tür und Betätigen der Feuertaste öffnen. Das gleiche gilt für die Pilz-Teleporte.





SPIELBILDSCHIRM

A SPIELSTAND

B LEBEN

C ENERGIE

D TASCHE

E EINZUSAMMELNDE DIAMANTEN

F ZU ÜBERWÄLTIGENDE GEGNER

DIAMANTEN UND GEGNER

Wenn Du eine Ebene beginnst, schau Dir als allererstes das Gegner- und Diamantenfenster an – denn darum geht es bei Globdule: Deine Aufgabe ist es, so viele Gegner zu erledigen und so viele Diamanten aufzulesen, wie unter den Fenstern auf dem Zähler stehen. Die Diamanten werden durch Daraufhüpfen aufgehoben. Die Gegner werden unschädlich gemacht, indem Globby auf sie springt und anschließend ihre verdutzten Augen aufliest (siehe Abschnitt „Gegner“).

Du mußt die angezeigten Zahlen erst auf null gebracht haben, ehe Du den Weg zum Ausgang finden und die Ebene beenden kannst. Wenn Du alle Diamanten eingesammelt und alle Gegner ausgeschaltet hast, erscheint im Zählerfeld ein Häkchen, und Du darfst Dich freuen, denn das heißt, daß der Ausgang irgendwo auf der Ebene aufgetaucht ist und Du ihn nur noch zu finden brauchst.

SPIELSTAND

Der Spielstand sagt Dir, ähem, wie viele, äh, Punkte Du erzielt hast.



LEBEN

Zu Spielbeginn hat Globby drei Leben, während des Spiels kann er sich Zusatzleben verdienen, und am Ende hat er meist keines mehr. Diese Anzeige gibt an, wie viele Leben noch übrig sind.

ENERGIE

Bevor Globdule eines seiner Leben einbüßt, muß zunächst sein Energiestand auf null abgesunken sein. Am Anfang der Ebene hat er sechs Energieblöcke, und jedesmal, wenn er von einem gemeinen Gegner berührt oder getroffen wird, verliert er einen Block. Nach einem Treffer blinkt Globdule fünf Sekunden lang. In dieser Zeit ist er unverwundbar (dafür kann er aber auch die Gegner nicht verletzen – fair bleibt fair, ist doch klar!).

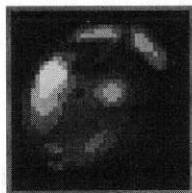
GLOBDULES TASCHE

Wenn Globdule einen Gegenstand aufhebt, erscheint dieser in seiner Tasche. Um die Sachen in seiner Tasche anzuschauen, drückst Du die Leertaste. Daraufhin wird jeweils der nächste Gegenstand angezeigt. Durch wiederholtes Drücken der Leertaste kannst Du alle Gegenstände durchgehen, die Globdule gerade dabei hat. Die Tasche ist gleichzeitig auch eine Zaubertasche (oh, ja!), die viele Sachen automatisch wählt, wenn sie gebraucht werden. Wenn Globdule zum Beispiel zum Aufschließen einer Tür einen bestimmten Schlüssel aus der Tasche nehmen muß, bewegst Du Globdule nur auf die richtige Position vor der Tür (über dem Türknopf), und wie von Zauberhand erscheint gleich der benötigte Schlüssel. Außer einigen Gegenständen, die Globby bei seiner Suche hilfreich sind, zeigt seine Tasche auch an, wie viele Früchte und Sterne er eingesammelt hat – bis zu 99 von jeder Sorte; für die vollen Hundert gibt es dann einen Bonus. Näheres zu den Bonussen erfährst Du im folgenden Abschnitt ...



GEGENSTÄNDE UND GEGNER

Während des Spiels stößt Du auf eine beträchtliche Anzahl der verschiedensten Gegenstände. Manche sind groß, manche weniger groß und manche – huch! Lies weiter, dann erfährst Du alles, was Du zum Überleben auf Globdules Weg, ein Spielzeug zu werden, brauchst. Außer wie Du vermeidest, daß er ein Leben nach dem anderen verliert. Scheint schlicht und einfach vergessen worden zu sein, dieser lebenswichtige Hinweis ... Die im folgenden Abschnitt genannten Gegenstände hängen in der Regel irgendwo in der Höhe. Damit Globdule sie mitnehmen kann, muß er sich gegen sie schleudern. Wenn er einen Gegenstand richtig trifft, hat er ihn eingesammelt und je nach Art des Objekts legt er es in seine Tasche, münzt es in Punkte um oder erhält eine bestimmte Fähigkeit. Probieren geht über Studieren!

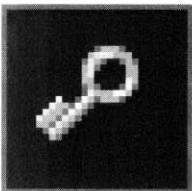


FRÜCHTE

Früchte sind überall anzutreffen, weil Obst das Hauptnahrungsmittel all der quirligen Geschöpfe im Reiche des Großen Spielzeugmachers ist. Und wie alle anderen kann auch Globdule nicht genug davon bekommen. Sammle so viele Früchte wie möglich, um ein hohes Punktekonto zu verdienen. Für die folgenden Dinge bekommst Du außerdem noch einen zusätzlichen Energieblock und Zusatzpunkte:

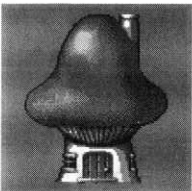
50 Äpfel (rot oder grün)	25
25 Elfenkuchen	50
25 Kuchenstücke	75
30 Geschenke	100
10 Bananen	200
15 Trauben	150
** Diamant	5
** Stern	5





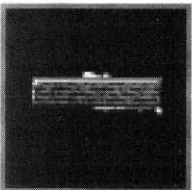
SCHLÜSSEL

Immer wieder steht Globdule vor verschlossenen Türen. Rote, blaue, grüne ... ständig irgendwelche Türen, die ihm den Weg versperren. Daher muß Globdule unterwegs möglichst viele farbige Schlüssel aufnehmen, damit er später eine Tür der jeweiligen Farbe aufschließen kann. Wer weiß, was dahinter alles auf ihn wartet?!



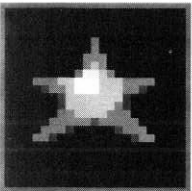
TELEPORTE

Teleporte sind außerhalb der Höhlen zu finden und transportieren Globdule an die seltsamsten Orte. Um sie zu benutzen, muß er aber den richtigen Schlüssel dabei haben, der die Teleporttür öffnet.



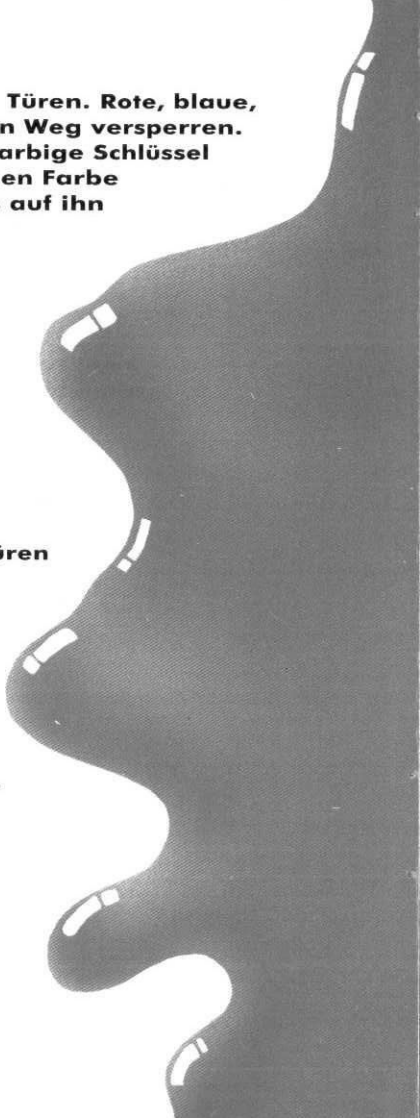
FALLTÜREN

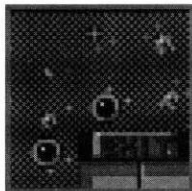
Wie gewöhnliche Türen verbergen auch die Falltüren einige der spannendsten Teile der Ebene. Finde heraus, was hinter ihnen liegt ...



STERNE

Für 50 gesammelte Sterne gibt es ein Extraleben.





AUSGANG

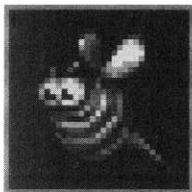
Sobald Globdule genügend viele Gegner ausgeschaltet und Diamanten gesammelt hat, d. h. wenn ein Häkchen in den entsprechenden Bildschirmfeldern erscheint, taucht auf der Ebene irgendwo ein Ausgang auf, der helle Funken auf seine Umgebung herabsprüht. Jetzt braucht Globdule nur noch den Ausgang zu finden, dann hat er die Ebene abgeschlossen.



GEGNER

Auf allen Ebenen machen Globdule gemeine Gegner das Leben schwer. Jedesmal, wenn er einen Gegner berührt, verliert er einen Energieblock, sofern er nicht gerade unbesiegbar ist. Von den Bösewichtern gibt es die verschiedensten Sorten und Größen, aber alle haben eines gemeinsam: Globdule macht sie liebend gerne kalt!

Nachdem Globdule einen Gegner ausgeschaltet hat, bleiben nur dessen Augen übrig. Globdule muß sie sich greifen, ehe sie verschwinden und auf dem Gegner-Zählerfeld als neue Gegner zu Buche schlagen. Dafür hat er nur fünf Sekunden Zeit.



KLEINE GEGNER

Kleine Gegner gibt es massenhaft. Sie stellen Globdules bevorzugtes Ziel dar, denn sie sind leichte Beute. Er springt ganz einfach auf sie drauf, und schon gehören sie der Vergangenheit an. Dann braucht er sich nur noch seinen Preis zu schnappen.

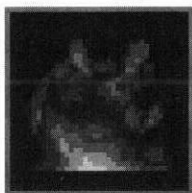


MITTLERE GEGNER

Die mittelgroßen Gegner sind etwas schwieriger in den Griff zu bekommen: Dazu ist schon ein Wirbelsprung nötig. Sobald Du aber mal den Bogen raus hast, hält Dich so ein Unhold nicht mehr auf. Ganz so hart sind die auch wieder nicht!

GROSSE GEGNER

Hmm. Nicht von Pappe! Ein extraschneller Wirbelsprung ist hier angesagt. Außerdem sind mehrere Treffer erforderlich, ehe sich ein großer Gegner geschlagen gibt. Paß auf in engen Räumen, denn dort ist es selbst für den geübten Plattform-Spieler nicht so leicht, den Gegner plattzumachen.



FLAMMEN UND SPITZEN

Flammen und Spitzen sind im Prinzip gar keine gemeinen Gegner. Sie sind ganz einfach nur da und wollen eigentlich gar nichts von Globdule. Wenn er sie aber berührt, dann wird er in die Richtung, aus der er kam, zurückgeworfen und verliert einen Energieblock – und garantiert auch eine Portion Selbstvertrauen!

MITWIRKENDE

Idee, Entwurf u. Entwicklung

Produktion

Programmierung

Kartensystem

Grafik

Musik

Diskroutinen

Zusatzkarten

Gedicht, Karten

Besonderer Dank an

**Das Team von der
Qualitätskontrolle:**

Handbuch

Layout

Ian Shaw u. Stephen Kett

Greg Duddle

Ian Shaw

Stephen Kett

Lloyd Baker

Mike Clarke

Anthony Ball

Nick Little, Scott McKenna

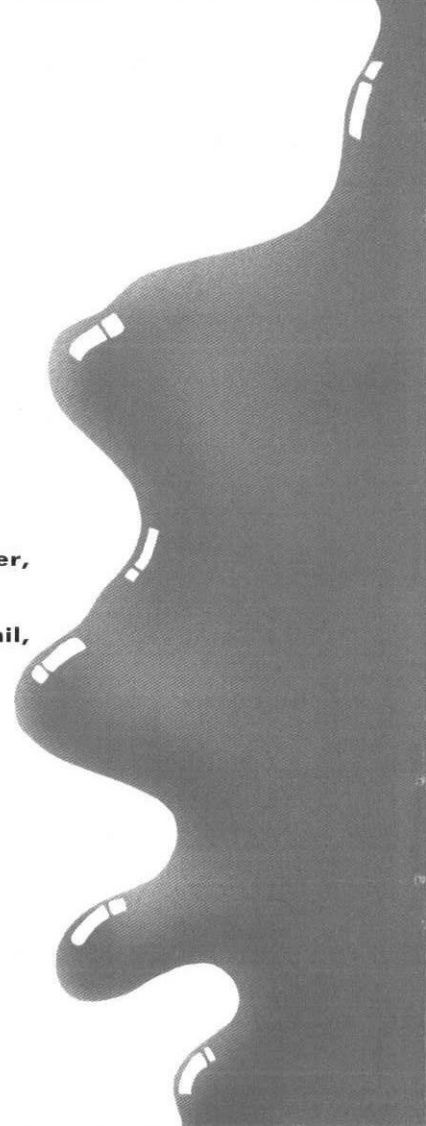
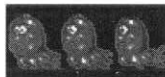
David Shaw

**Julie Rayner, Richard Walker,
Allan Dean, Jason Ennion**

**Jason, Raven, Pat, Craig, Phil,
Mark, Chris, Paul, Jeff**

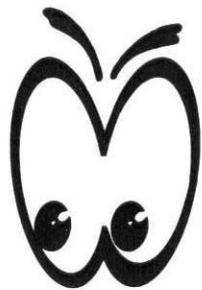
**Glen Ostick u.
Richard Biltcliffe**

Top Draw, Birmingham



4

ITALIANO



La grotta era umida e buia, Globdule rabbrivì. Cosa ci faceva in quel posto? Un tempo aveva dei sogni così ambiziosi su ciò che sarebbe diventato, su ciò che avrebbe raggiunto. Invece eccolo lì, una piccola bolla d'aria in fondo ad una grotta umida con niente a cui aspirare. Oh, quanto aveva desiderato diventare un giocattolo, che il Grande Giocattolaio del cielo fosse andato da lui e lo avesse trasformato in un giocattolo così lui sarebbe stato sempre felice nella... bé, tutto ciò era molto sciocco. I sogni sono di chi spreca tempo. Come avrebbe potuto mai diventare un giocattolo?

POP!

buzZZZZ!!

BLAM!!!

Globdule si coprì gli occhi per proteggerli dalla luce intensa che ogni superficie della grotta rifletteva. Un forte rumore riecheggiante penetrò quell'aria pesante mandando pipistrelli, ragni e ogni altro spaventoso essere strisciante un miglio più giù, per poi farli strisciare nuovamente nelle oscure fanghiglie degli angoli più nascosti della grotta.

Globdule guardò in alto verso la luce con gli occhi semi chiusi. Una grande faccia sorridente lo guardò a sua volta.



"Impressionante, vero?" disse la faccia. "Volevo materializzarmi al suono di un inno trionfale, piuttosto che con quell'orribile rumore riecheggiante, ma mia moglie ha detto che sarebbe stato troppo vistoso."

Globdule continuava a guardarlo sbalordito.

"Cosa c'era adesso?" continuò la faccia. "Ah, sì Globdule. Mio piccolo ragazzo. Credo che tu volessi diventare un giocattolo, vero?"

Globdule annuì, esterrefatto.

"Bé, non vedo perché no." Dopo una pausa, aggiunse "Il fatto è che, se veramente desideri diventare un giocattolo, temo che tu debba meritartelo. Lo so che così è una seccatura e che sarebbe molto meglio se impugnassi la mia bacchetta magica e 'paff' ti trasformassi in un giocattolo. Ma questo è impossibile per due ragioni. Prima di tutto, le cose non vanno così, sfortunatamente. Inoltre, bé, em sì, non ho una bacchetta magica. L'ho persa mentre ho ripulito l'attico. Non era in nessun posto, ho cercato per mari e per monti. Bé, dovrà spuntare prima o poi, in genere lo fa. Comunque, em, dove ero rimasto? Ah sì, buona fortuna mia giovane, em, bolla. Ora devo andare. Addio..."

L'immagine brillante scopari per un attimo, poi riapparve.

"Ah, quasi dimenticavo. Dovrai scappare da queste orribili e sudice catacombe, solo allora il tuo desiderio si avvererà. O perlomeno diventerai un giocattolo. Dunque, em, buona fortuna. È tutto, credo, mmm, sì.

Ho parlato del negozio di giocattoli da trovare? Em Em, credo di sì..."

L'immagine iniziò a scomparire e il Grande Giocattolaio si fece sempre più silenzioso, finché anche il rumore più lieve cessò e tutto ripiombò nel silenzio. Un silenzio interrotto solo dal calpestio di Globdule che aveva iniziato la sua ricerca per diventare un giocattolo.



ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

1. Inserire il disco 1 nell'unità interna del dischetto di Amiga e accendere il computer.
2. Inserire il disco 2 nell'unità esterna del dischetto, se se ne possiede una.
3. In caso contrario, inserire il disco 2 quando verrà indicato, quindi seguire le istruzioni su schermo.

AMIGA: INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

La versione Amiga di Globdule installabile su disco rigido è disponibile presso i seguenti indirizzi:

Psygnosis Ltd
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool
L3 4BQ
Merseyside
United Kingdom

Per una copia di questa versione del gioco, si prega di spedire i propri dischi originali di Globdule insieme ad una rimessa di £ 1,50 (circa 4000 lire) non in denaro contante, pagabile a Psygnosis Ltd, corredata dal proprio indirizzo in modo che questi dischi potranno essere consegnati il più presto possibile.

PROTEZIONE DEL GIOCO

Ogni volta che caricate il gioco, il computer chiederà di inserire un codice per la protezione del gioco. I codici si trovano nelle prime 28 pagine del manuale.

Seguite le istruzioni su schermo per sapere dove trovare il codice (numero della pagina e numero del codice). Inserite il codice qui per avviare il gioco.



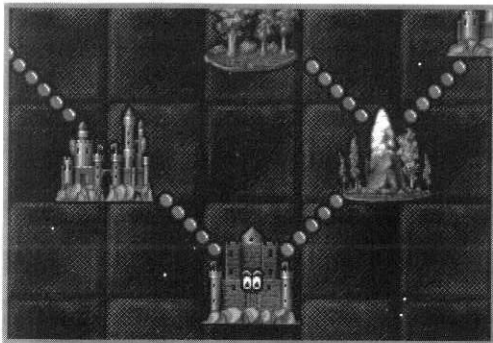
AVVIO/PAROLA D'ORDINE

Quando entrate nel gioco per la prima volta, potrete iniziare un nuovo gioco oppure inserire una parola d'ordine per accedere ad un livello successivo. Se avete una parola d'ordine, selezionate l'opzione parola d'ordine e inserite il codice quando vi verrà chiesto. Una volta completata una terra, riceverete una parola d'ordine, perciò assicuratevi di scriverle tutte. Entrambe le opzioni possono essere scelte in qualsiasi momento premendo F1 per iniziare un nuovo gioco o F2 per inserire una parola d'ordine.

OBIETTIVO DI GLOBDULE

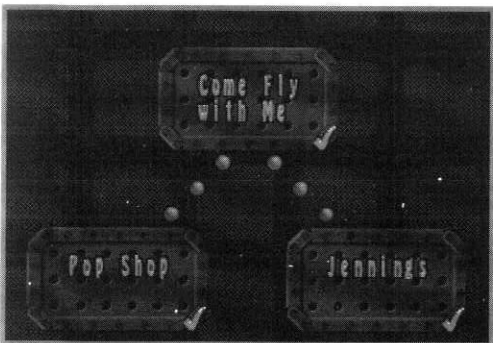
Globdule vuole diventare un giocattolo. Ma, come dice il Grande Giocattolaio, non accadrà da un giorno a l'altro e Globdule dovrà meritarselo. Così Globdule dovrà farsi strada dentro le tette catacombe che lui chiama casa fino al negozio di giocattoli. Tutto qui. Dovrà avanzare da una grotta all'altra, da un'area all'altra attraverso porte blindate, teleporti, davanti a cattivi di ogni forma e dimensione e dopo aver fatto tutto ciò alla fine potrebbe trovare la strada del negozio e diventare un giocattolo. Ecco cosa deve fare Globdule per passare da una terra all'altra:





DELLA TERRA

Prima di tutto vedrete l'Albero della Terra che vi mostrerà di quanto è avanzato Globby nella sua ricerca e quali terre deve ancora superare. Quando entrate nel gioco per la prima volta, vi troverete nel primo castello. Spingendo [fire] (o maiusc) potrete portare Globdule in quel particolare livello della terra.



RETE DEL LIVELLO

Ciascuna terra consiste in un certo numero di livelli, ognuno dei quali deve essere completato prima che possiate ritornare nella rete della Terra. Una volta completata una terra, si aprirà almeno un sentiero (spesso più di uno) sulla rete della Terra, che vi permetterà di avanzare in un altro insieme di livelli.

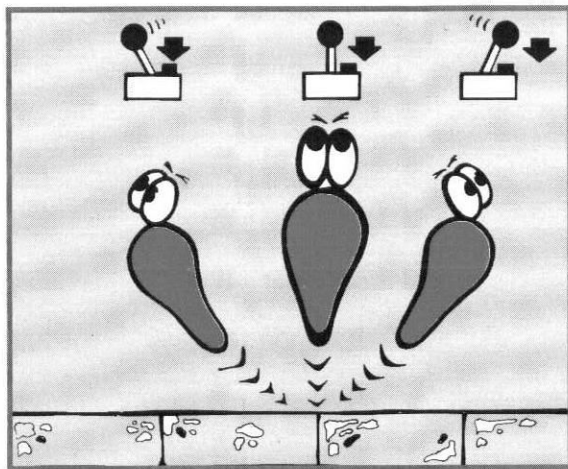
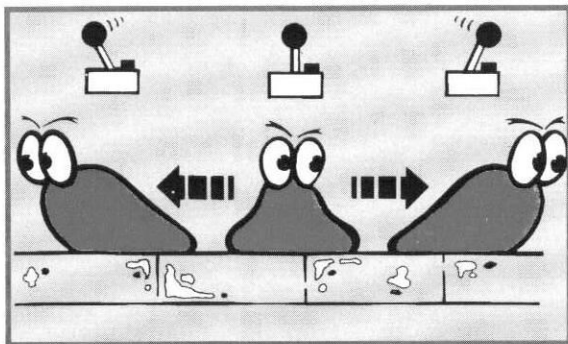


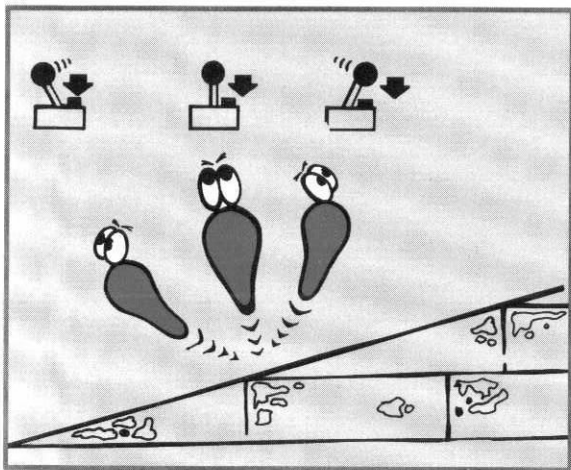
CONTROLLI

Potrete controllare Globdule sia attraverso la tastiera che con il joystick.

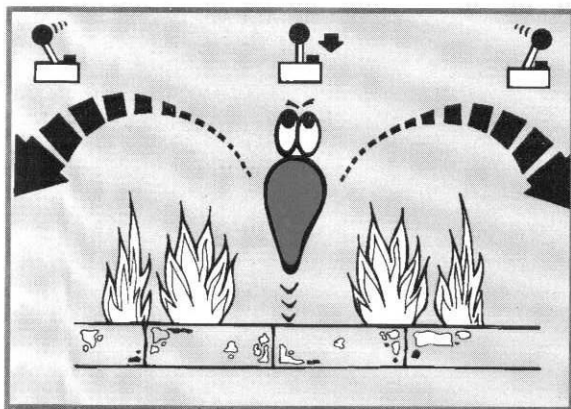
Globdule potrà muoversi sia a destra che a sinistra, basta premere il joystick nella direzione in cui desiderate muovervi oppure utilizzate i tasti cursore (e maiusc per saltare) sulla tastiera.

Globdule può saltare in 3 direzioni standard. Su superfici piane, premendo sia il joystick direttamente in su che il pulsante [fire], si farà compiere a Globdule un salto direttamente in aria. Allo stesso modo, se si preme il joystick diagonalmente in su, a sinistra o a destra, si farà compiere a Globdule un salto in alto con un'angolazione di 45 gradi. Tuttavia, vorrete sicuramente far saltare Globdule con un'angolazione differente dai 45 o 90 gradi e potrete farlo spostando Globdule in una superficie angolata.





Come appare nel secondo diagramma, con un salto perpendicolare da una superficie angolata Globdule arriverà in un altro angolo perchè ciò che è perpendicolare ad una pendenza, è molto diverso da ciò che è perpendicolare ad una superficie piana. Servendosi delle pendenze in questo modo, Globdule potrà coprire quasi tutti gli angoli in cui desiderate saltare.



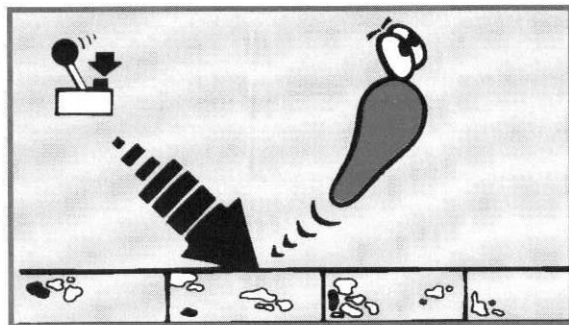
CONTROLLO IN VOLO

Quando Globdule sta compiendo il salto, è ancora sotto il vostro controllo. Saltate in su e, a metà del salto, muovete il joystick a destra e Globdule si muoverà a destra.



RIMBALZO

Quando Globdule sta compiendo il salto, tenete premuto il pulsante [fire] e quando toccherà la superficie, rimbalzerà sulla terra per tornare in aria. Se Globdule continuerà a rimbalzare, guadagnerà gradualmente altezza; in questo modo potrà raggiungere delle sporgenze che in un primo momento sembravano fuori della sua portata.



SALTO AVVITATO

Globdule usa il salto avvitato per difendersi dagli eventuali cattivi che si troveranno nel corso del gioco. Quelli piccoli per lui non rappresentano alcun problema e salta sopra di loro. Quelli di taglia media o grande necessitano di un trattamento speciale. Per far compiere a Globdule un avvitamento, fatelo saltare e premete il pulsante [fire] quando è a mezz'aria ed egli girerà. Premete ancora... e così via. Più gira velocemente, più diventerà mortale. Naturalmente nessuno è perfetto. Se Globdule nel suo salto colpisce un oggetto, probabilmente verrà scagliato facendo un avvitamento, proprio quando non ne avevate bisogno!

GHIACCIO

Naturalmente, stando sotto terra per molto tempo, gli oggetti diventano abbastanza freddi e si trovano lastre di ghiaccio quasi ovunque. E credetemi, quando Globdule colpisce una lastra di ghiaccio se ne rende conto! Veloce? Veloce!! Quando si hanno due piedi va abbastanza male, ma quando non se ne hanno è praticamente impossibile avere una presa. Ecco perché Globdule slitta da morire sul ghiaccio e siccome non ha presa, riesce a saltare solo una frazione dell'altezza che normalmente raggiunge. Il messaggio? Attenzione al ghiaccio a meno che non abbiate riflessi lampo e nervi d'acciaio!

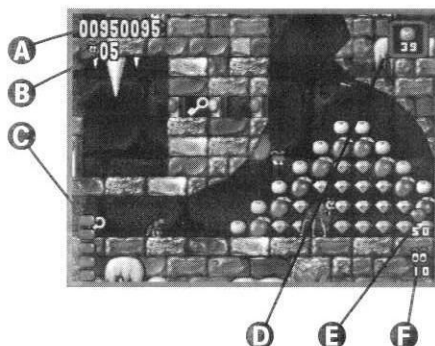


SOTT'ACQUA

Si possono incontrare quasi ovunque delle pozze d'acqua e spesso dovrete attraversarle, esplorarle o saltarle, se volete completare un livello. Tuffatevi in acqua e Globdule indosserà la tuta subacquea, altrimenti la terrà nascosta in tasca. Una volta sott'acqua, Globdule assumerà le grazie di, bé, una piccola bolla rosa subacquea, suppongo. Però sa nuotare bene. Per far nuotare Globdule, basta muovere il joystick nella direzione desiderata, ed eccolo partire...

APERTURA PORTE

Nella maggior parte dei livelli, ci sono delle porte che impediscono a Globdule di raggiungere determinate zone; nella sezione esterna, le porte sono state sostituite da Funghi magici, che lo teletrasportano nelle diverse aree di quel livello. Quando Globdule raccoglie una chiave dello stesso colore della porta, la utilizza muovendosi sulla porta e posizionandosi sul pomo. Quindi la chiave verrà mostrata nella finestra della tasca. Avendo la chiave in mano, premendo nella direzione della porta e premendo il pulsante [fire] potrete aprire la porta. Lo stesso vale per i teleporti.



SCHERMO DEL GIOCO

A PUNTEGGIO

B VITE

C ENERGIA

D TASCA

E DIAMANTI DA RACCOLGERE

F CATTIVI DA SOPPRIMERE



DIAMANTI E CATTIVI

Quando entrate in un livello, le prime cose da guardare sono le finestre dei cattivi e dei diamanti, perché questo è tutto ciò che Globdule deve fare. Il numero dei cattivi da sconfiggere e dei diamanti da raccogliere è specificato dal contatore sotto ogni finestra.

Per raccogliere i diamanti basta saltarvi sopra.

Per uccidere i cattivi occorre saltarvi sopra (vedere la sezione Cattivi) e raccogliere i loro occhi sbalorditi.

Dovrete fare azzerare quei numeri prima di trovare un'uscita e completare il livello. Una volta raccolti tutti i diamanti e fatto fuori i cattivi, apparirà un segnale. Potrete festeggiare perché vuol dire che in qualche punto del livello è apparsa un'uscita: trovatela!

PUNTEGGIO

Vi comunica, em em, quanti punti avete segnato, che bella sorpresa!

VITE

All'inizio avete 3 vite, nel corso del gioco ne guadagnate delle extra e generalmente terminate con 0 vite. Vi comunica quante ve ne restano.

ENERGIA

Prima di perdere una vita, il vostro livello di energia deve essere azzerato. Il livello inizia con 6 blocchi di energia e ogni volta che Globdule viene colpito da qualcosa di cattivo, verrà sottratto 1 blocco. Dopo essere stato colpito, Globdule lampeggia per circa 5 secondi, durante i quali non potrà essere ferito (anche se neanche lui può ferire i cattivi, andiamo, ciò che è giusto è giusto!).



TASCA DI GLOBDULE

Ogni volta che Globdule raccoglie un oggetto, questo appare nella sua tasca. Per vedere gli oggetti che essa contiene, premete la barra spaziatrice e comparirà l'oggetto successivo nella sua tasca. Continuando a premere la barra, scorrerete tutti gli oggetti che la tasca contiene in quel momento.

Questa tasca è anche magica (certo che lo è!) e selezionerà automaticamente molti oggetti quando avrete bisogno di essi. Per esempio, se Globdule ha bisogno di selezionare una chiave particolare per aprire una porta, dovrete solo posizionare Globdule nella posizione corretta in cui potrà utilizzare la chiave (sulla maniglia della porta), e, come per magia, la chiave comparirà nella tasca, pronta per l'uso.

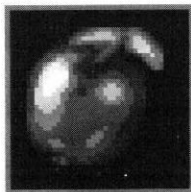
Oltre ad alcuni oggetti che aiuteranno Globdule nella sua ricerca, la tasca di Globdule mostra anche quanti frutti e quante stelle ha raccolto, fino ad un massimo di 99 ciascuno, quando entra in gioco un bonus. Per ulteriori informazioni sui bonus continuate a leggere...



ARTICOLI, OGGETTI E CATTIVI

Nel corso del gioco, incontrerete un gran numero di oggetti. Alcuni sono buoni, altri non tanto e altri ancora, puah! Continuate a leggere e saprete tutto quello di cui avrete bisogno su come sopravvivere durante il tentativo di Globdule di diventare un giocattolo. Con la sola eccezione di come fare per non essere uccisi. Piccola omissione, credo...

Nella seguente sezione, gli oggetti da trovare sono generalmente sparsi. Per raccogliarli, Globdule dovrà lanciarsi su uno di loro. Una volta colpito, lo raccoglie e, a seconda dell'oggetto, lo conserverà in tasca, ne ricaverà un punto o si comporterà in modo particolare. Provare per credere...

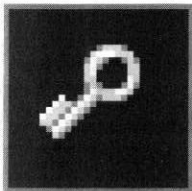


FRUTTA

Si trova ovunque, poiché rappresenta un elemento basilare nell'alimentazione di tutte le creature sane del regno del Giocattolaio. E come tutti, Globdule ne mangerebbe all'infinito. Raccoglietene il più possibile per ottenere un punteggio super alto. Inoltre, avrete un blocchetto di energia in più, se raccogliete questi:

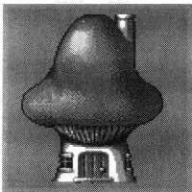
50 Mele (rosse o verdi)	25
25 Focaccine dolci	50
25 Fette di torta	75
30 Regali	100
10 Banane	200
15 Grappoli d'uva	150
** Diamanti	5
** Stella	5





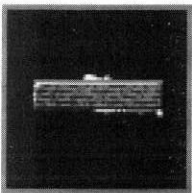
CHIAVI

Le porte chiuse a chiave rappresentano un ostacolo costante per Globdule. Le rosse, le blu, le verdi, ecc chiuderanno tutte Globdule fuori. Perciò Globdule deve raccogliere più chiavi possibile da usare per aprire la porta dello stesso colore della chiave, che lo separa da chissà cosa?!



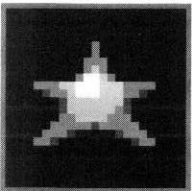
TELEPORTI

Si trovano all'esterno e trasportano Globdule in alcuni dei posti più bizzarri. Tuttavia, per poterli utilizzare, Globdule deve essere in possesso della chiave giusta per aprire la porta del teleporto.



BOTOLE

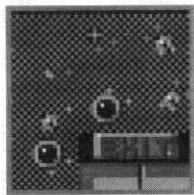
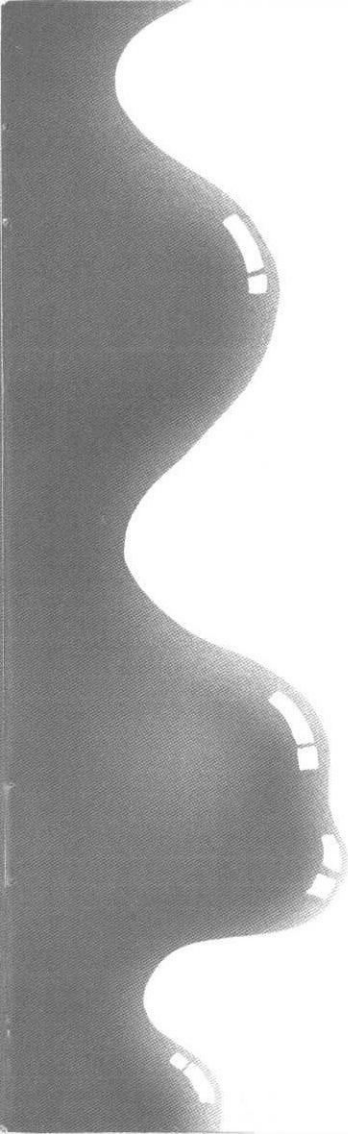
Come le porte, anche le botole nascondono alcune delle parti più eccitanti dei livelli. Apritele e vedrete cosa si nasconde dietro.



STELLA

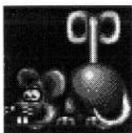
Raccogliendone 50 riceverete una vita extra.





USCITA

Quando Globdule avrà schiacciato cattivi, raccolto diamanti a sufficienza e quando sullo schermo verranno segnalate le caselle, in qualche parte del livello appare un'uscita che lascia cadere delle scintille lucenti ovunque. Per completare il livello, basterà che Globdule la trovi.



CATTIVI

Si trovano in tutti i livelli e rendono la vita di Globdule un vero inferno. Ogni volta che ne toccherà uno, Globdule perderà un blocco di energia, a meno che non sia invincibile. I cattivi possono avere varie forme ma hanno tutti una caratteristica in comune: indipendentemente dalle loro dimensioni, a Globdule piace particolarmente schiacciarli tutti!

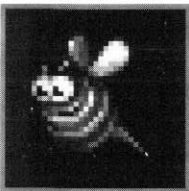
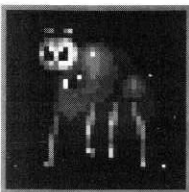
Dopo aver fatto fuori un cattivo, di lui rimangono solo gli occhi. Globdule dovrà impossessarsene prima che questo li registri nel suo contatore sullo schermo. Avete 5 secondi di tempo per prenderli, prima che scompaiano.

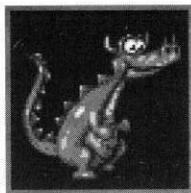
CATTIVI PICCOLI

Sono molto numerosi e poiché rappresentano un obiettivo facile, sono il bersaglio preferito di Globdule. Basta saltare su di essi ed è fatta, quindi afferrate il vostro premio.

CATTIVI MEDI

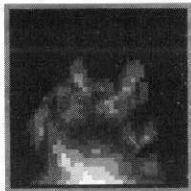
Sono un po' più difficili da schiacciare e si richiede un salto avvitato per sconfiggerli, ma una volta che avrete preso la mano nessuno vi fermerà. Non sono poi così difficili da eliminare!





CATTIVI GRANDI

Hmmm. Non è tanto facile. Si richiede un giro veloce e dovrete colpirli più volte prima di schiacciarli. Fate attenzione quando vi trovate in luoghi stretti, poiché questi cattivi sanno essere molto furbi, perfino per lo stritolatore professionista!



FIAMME E CHIODI

Non sono affatto malvagi, dopotutto. Tendono a stare in giro senza dare fastidio. Tuttavia, colpendoli, Globdule li scaraventerà nella direzione in cui stava muovendosi e perderà un blocchetto di energia ed anche un po' di stima di sé; la cosa non mi sorprenderebbe!



TITOLI

Concetto, disegno e sviluppo

Produttore

Programmazione

Sistema della mappa

GraficaL

Musica

Programma del disco

Mappe supplementari

Poesia, mappe

**Ringraziamenti speciali a
Allan**

**Addetti al controllo della qualità:
,**

Manuale di

Layout di

Disegno

Ian Shaw e Stephen Kett

Greg Duddle

Ian Shaw

Stephen Kett

Ioyd Baker

Mike Clarke

Anthony Ball

Nick Little, Scott McKenna

David Show

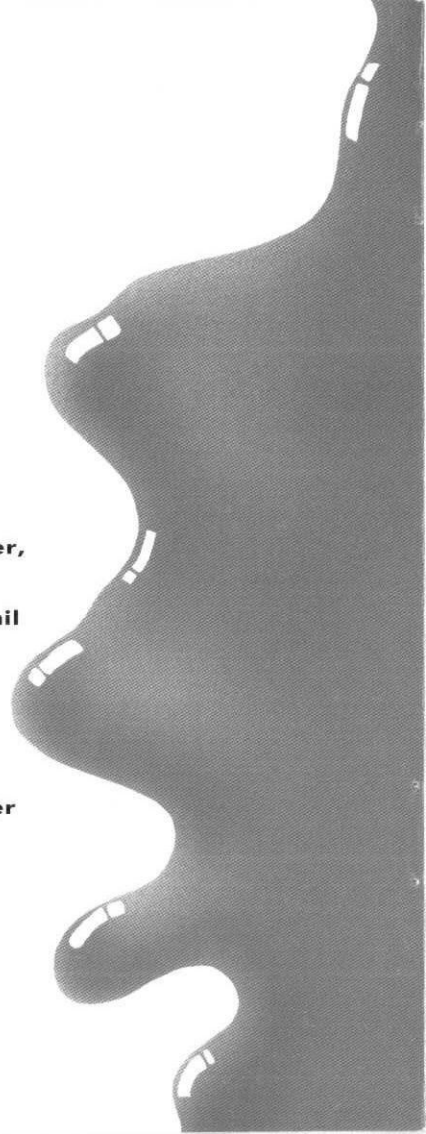
**Julie Rayner, Richard Walker,
Dean, Jason Ennion**

**Jason, Raven, Pat, Craig, Phil
Mark, Chris, Paul, Jeff**

**Glen Ostick e
Richard Biltcliffe**

Top Draw, Birmingham

**Keith Hopwood, Dave Pether
e Adrian Powell**



CE PRODUIT EST SOUS COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de Psygnosis si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit GLOBDULE, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

L'illustration de la couverture de GLOBDULE est Copyright © 1993 Psygnosis et Dave Pether e Adrian Powell.

Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de

Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.

Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1993 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés

LIMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à Psygnosis et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à Psygnosis avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer SEULEMENT LES DISQUETTES à Psygnosis.

DIESES PRODUKT IST COPYRIGHT

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirmhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt GLOBDULE, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehält. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.
GLOBDULE Einbandillustration Copyright © 1993 Psygnosis Ltd/Dave Pether e Adrian Powell

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: +44 - 51 - 709 5755
Copyright © 1993 Psygnosis Ltd. Alle Rechte vorbehalten

GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. Psygnosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psygnosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an Psygnosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an Psygnosis Ltd.

QUESTO È UN PRODOTTO CON COPYRIGHT

La Psygnosis è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla Psygnosis Ltd, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della Psygnosis Ltd, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima Psygnosis Ltd.

Il prodotto denominato GLOBDULE, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della Psygnosis Ltd che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della Psygnosis Ltd.

Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della Psygnosis Ltd.

L'illustrazione di copertina di GLOBDULE è Copyright© 1993 della Psygnosis Ltd/Dave Pether e Adrian Powell.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Tel: +44 - 51 - 709 5755

Copyright © 1993 della Psygnosis Ltd. Tutti i Diritti Riservati

LIMITI DI GARANZIA:

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La Psygnosis Ltd sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla Psygnosis Ltd per una immediata sostituzione.

La Psygnosis Ltd non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla Psygnosis Ltd accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla Psygnosis Ltd SOLO I DISCHETTI.

La garanzia della Psygnosis Ltd è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.

THIS PRODUCT IS COPYRIGHT

Here at Psygnosis we are dedicated to bringing you the best in computer entertainment. Every game we publish represents months of hard work dedicated to raising the standard of the games you play. Please respect our endeavours and remember that copying software reduces the investment available for producing new and original games; It is also a criminal offence.

This software product, including all screen images, concepts, audio effects, musical material and program code is marketed by Psygnosis Ltd who own all rights therein including copyrights. Such marketing of this product gives only the lawful possessor at any time the right to use this program limited to being read from its medium as marketed into the memory of, and expected by, the computer system to which this product is specifically adapted. Any other use or continuation of use including copying, duplicating, selling, hiring, renting, lending or otherwise distributing, transmitting or transferring this product in contravention of these conditions is in breach of Psygnosis Ltd's rights unless specifically authorised in writing by Psygnosis Ltd.

The product GLOBDULE, its program code, manual and all associated product materials are the copyright of Psygnosis Ltd who reserve all rights therein. These documents, program code and other items may not in whole or part be copied, reproduced, hired, rented, lent or transmitted in any way nor translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing from Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of Psygnosis Ltd.
GLOBDULE cover illustration is Copyright © 1993 Psygnosis Ltd/Dave Pether and Adrian Powell

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755 Helpline: (051) 707 2333
Copyright © 1993 by Psygnosis Ltd. All Rights Reserved

WARRANTY LIMITATIONS

The disk(s) included with this product are guaranteed to be in correct working order and free from all manifestations of the 'Virus'. It is the purchasers responsibility to prevent infection of this product with a 'Virus' which will always cause the product to cease working. Psygnosis Ltd will replace, free of charge, any disks which have manufacturing or duplication defects. These disk should be returned directly to Psygnosis Ltd for immediate replacement.

Psygnosis Ltd will in no way assume responsibility or liability for 'Virus' damage which can always be avoided by the user switching off the computer for at least 30 seconds before loading this product. If disks have been destroyed by a 'Virus' then please return the disk(s) directly to Psygnosis Ltd and enclose £2.50 to cover replacement costs. When returning damaged product please return DISKS ONLY to Psygnosis Ltd.

The Psygnosis Ltd warranty is in addition to, and does not affect your, statutory rights.

PSYCHOSIS