



PSYCHOSIS

THE
MANUAL

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.

CONTENTS

ENGLISH

Loading Instructions	2
Playing Globdule	4
Items, Objects and Nasties	6
	13

FRANÇAIS

Instructions de Chargement	19
Commandes	22
Objets et Mechants	24
	31

DEUTSCH

Ladeanleitung	37
Steuerung	40
Gegenstände und Gegner	42
	49

ITALIANO

Istruzioni di Caricamento	55
Controllrete	58
Articoli Oggette Cattivi	60
	67

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



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 vorbehalten. 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.

'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. '

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

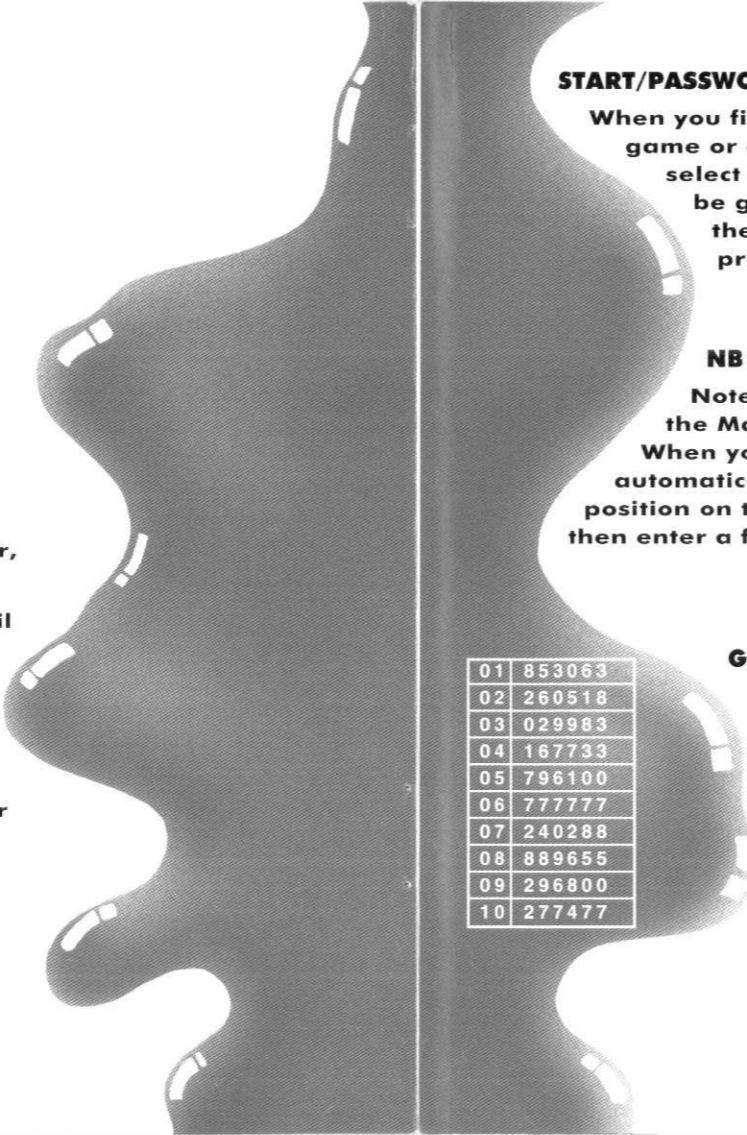
01	990766
02	685099
03	444544
04	861099
05	490466
06	973957
07	398688
08	427335
09	612368
10	816094



TITOLI

Concetto, disegno e sviluppo
Produttore
Programmazione
Sistema della mappa
Grafica
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



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.

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

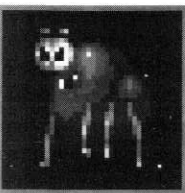
GLOBDULE'S OBJECTIVE

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.



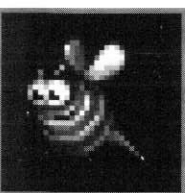
CATTIVI

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.



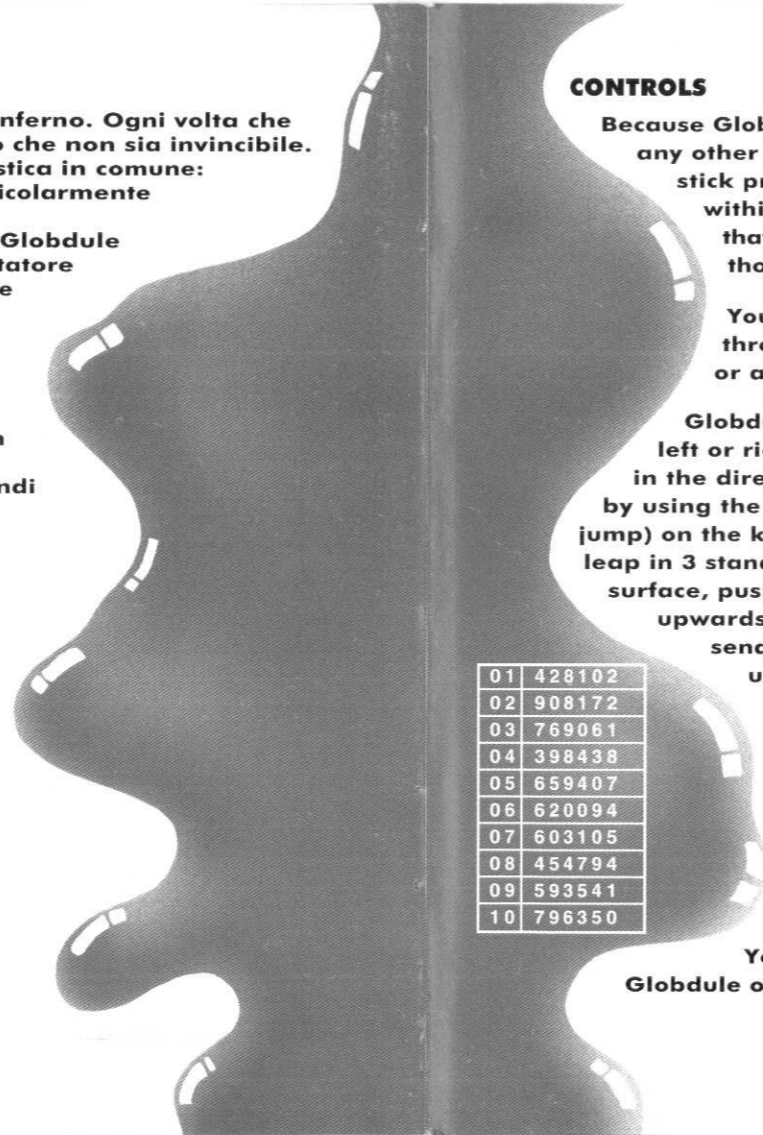
CATTIVI PICCOLI

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!



CONTROLS

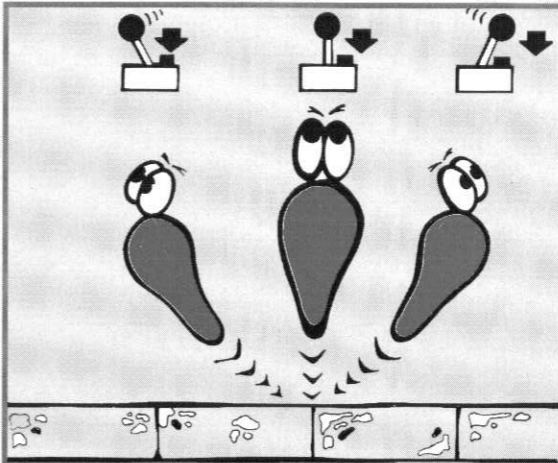
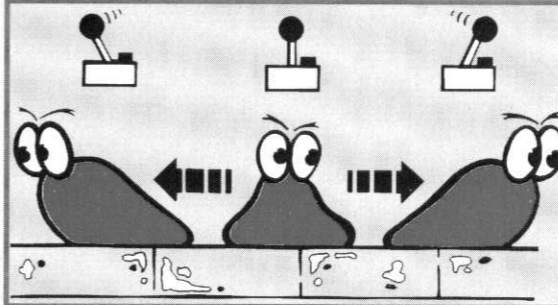
Because Globdule has abilities unlike any other gaming superstar and can stick practically every surface within the game, its essential that you read these instructions thoroughly...

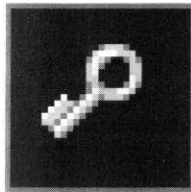
You can control Globdule through either the keyboard or a joystick.

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.

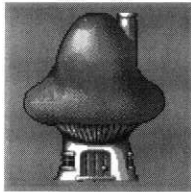
01	428102
02	908172
03	769061
04	398438
05	659407
06	620094
07	603105
08	454794
09	593541
10	796350





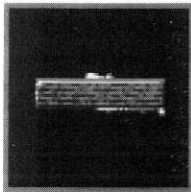
CHIAVI

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!?!



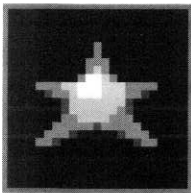
TELEPORTI

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.



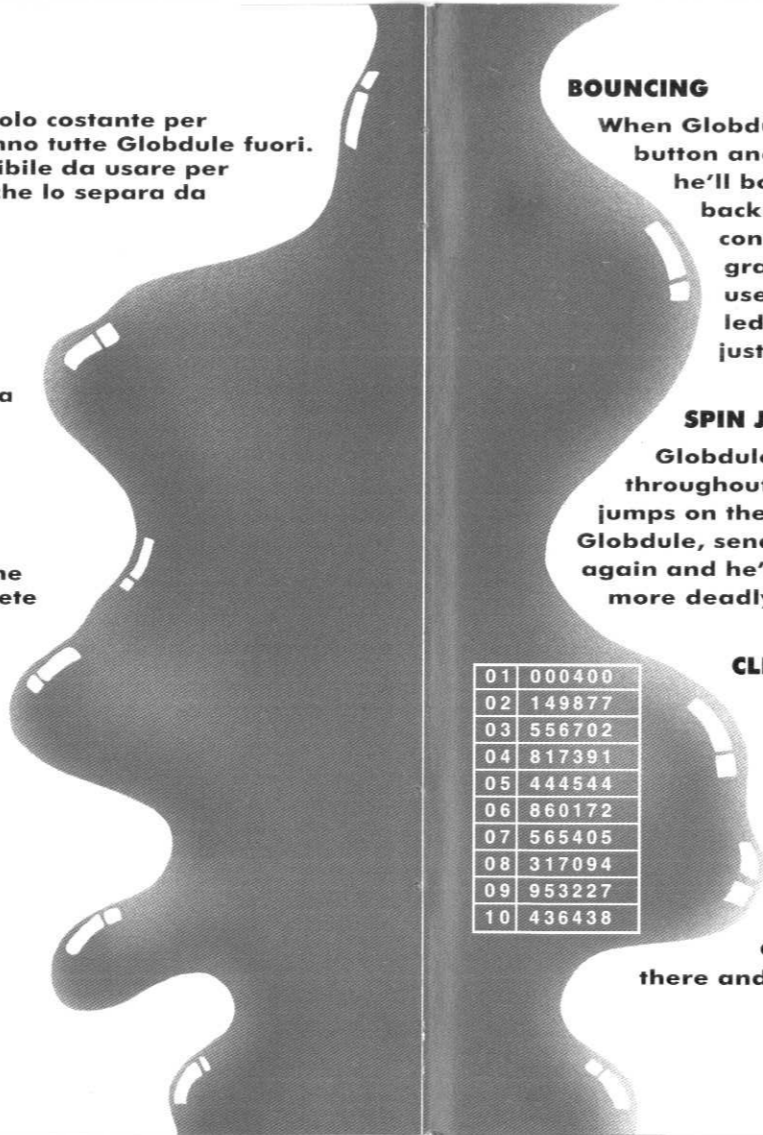
BOTOLE

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



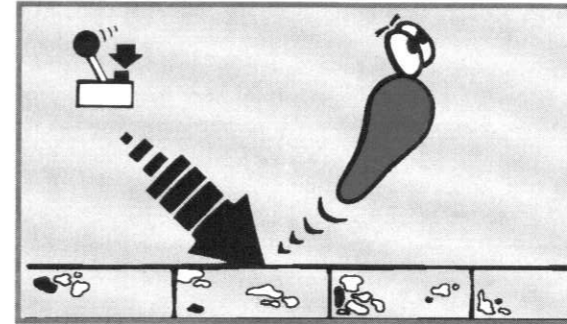
STELLA

Raccogliendone 50 riceverete una vita extra.



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

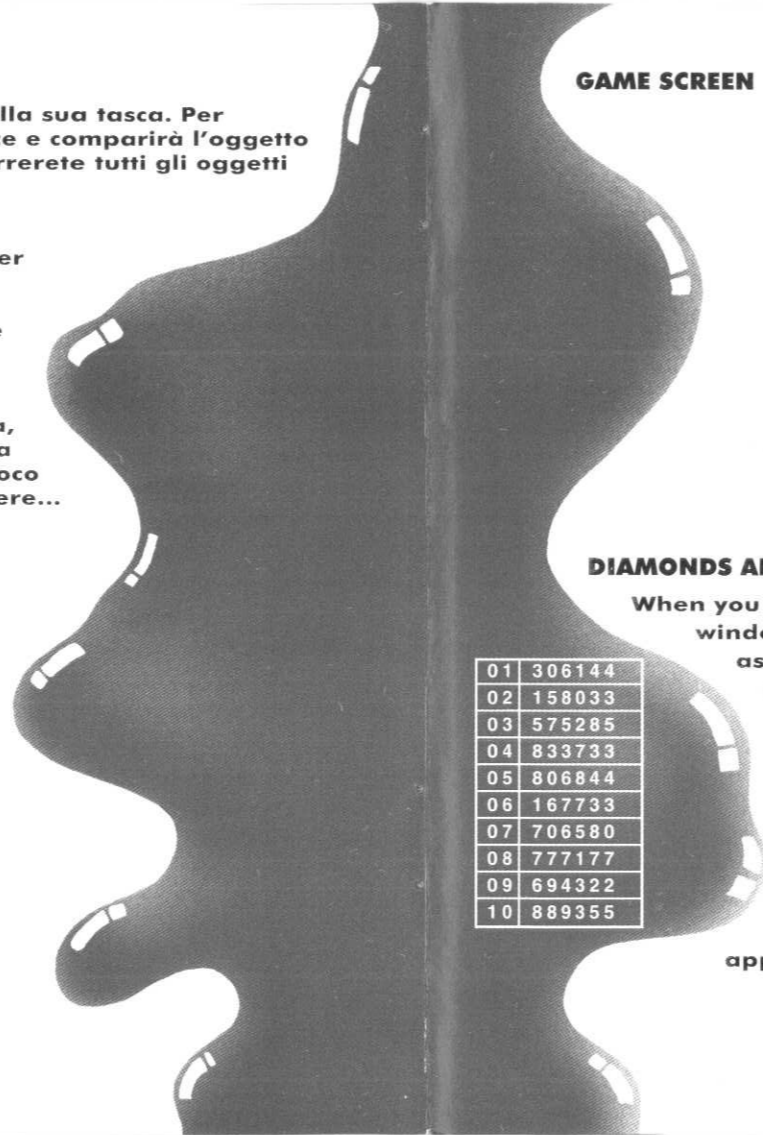


TASCA DI GLOBDULE

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.

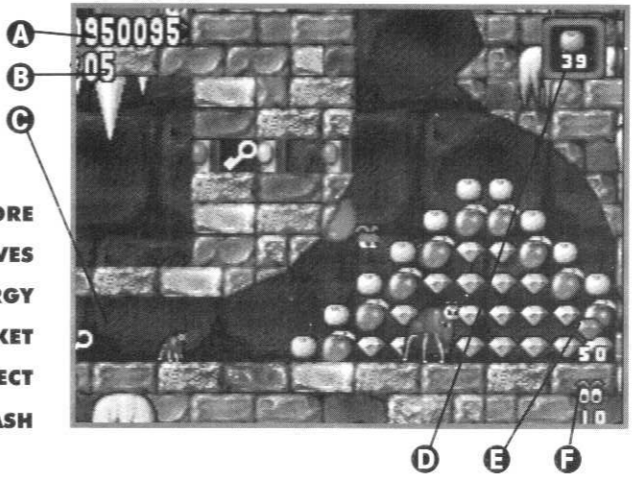
Questa tasca è anche magica (certo che lo è!) e selezionerà automaticamente molti oggetti quando avrete bisogno di essi. Per esempio, se Globdule ha bisogno di selezionare una chiave particolare per aprire una porta, dovrete solo posizionare Globdule nella posizione corretta in cui potrà utilizzare la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



GAME SCREEN

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



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!

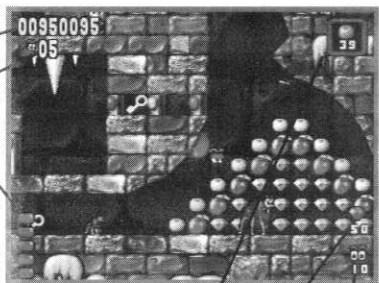


SOTT'ACQUA

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 RACCOGLIERE

F CATTIVI DA SOPPRIMERE

D E F

ITEMS, OBJECTS AND NASTIES

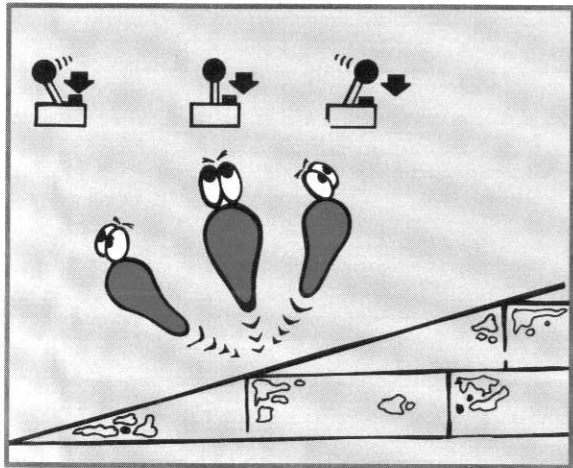
Throughout the game, you'll come across a huge number of in-game objects.

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

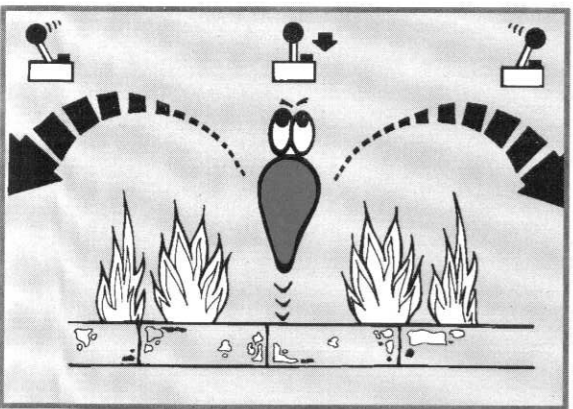
Read on and you'll have all the knowledge you could possibly need on how to survive on Globdule's quest to become a toy. Except, that is, of how not to get killed. Bit of an omission that I suppose...

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...

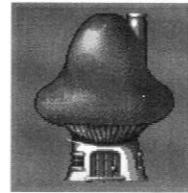
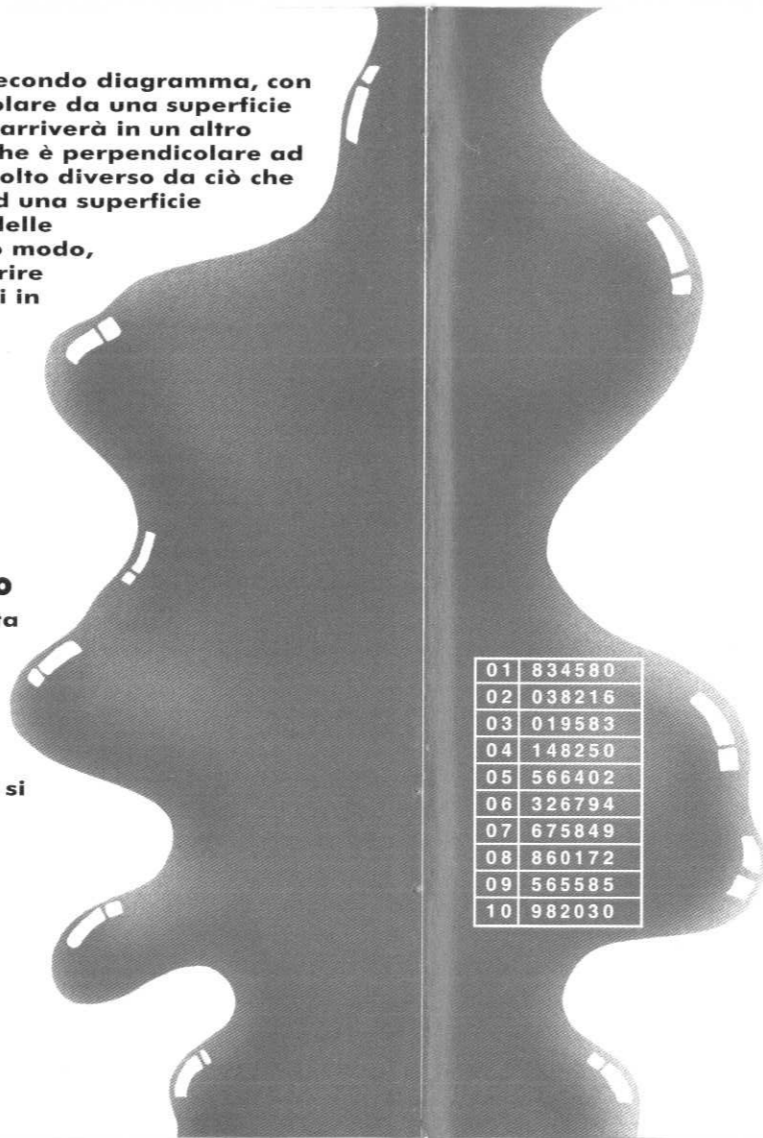
01	981683
02	232252
03	093141
04	064738
05	547929
06	186396
07	715063
08	417255
09	278844
10	242955



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.

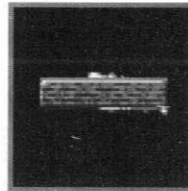


CONTROLLO IN VOLO
Quando Globdule sta compiendo il salto, è ancora sotto il vostro controllo. Saltate in su e, a metà del salto, muovete il joystick a destra e Globdule si muoverà a destra.



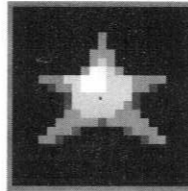
TELEPORTS

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.



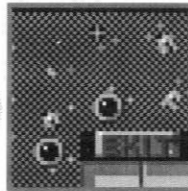
TRAPDOORS

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



STAR

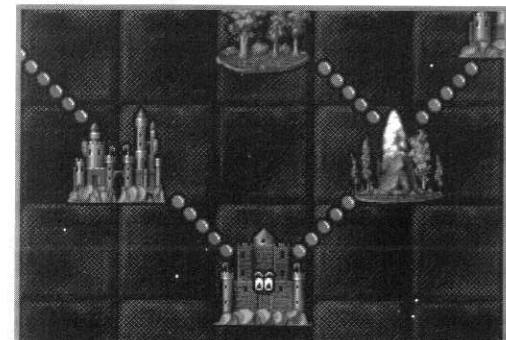
Collect 50 of these and receive an extra life.



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.

CONTROLLIRETE



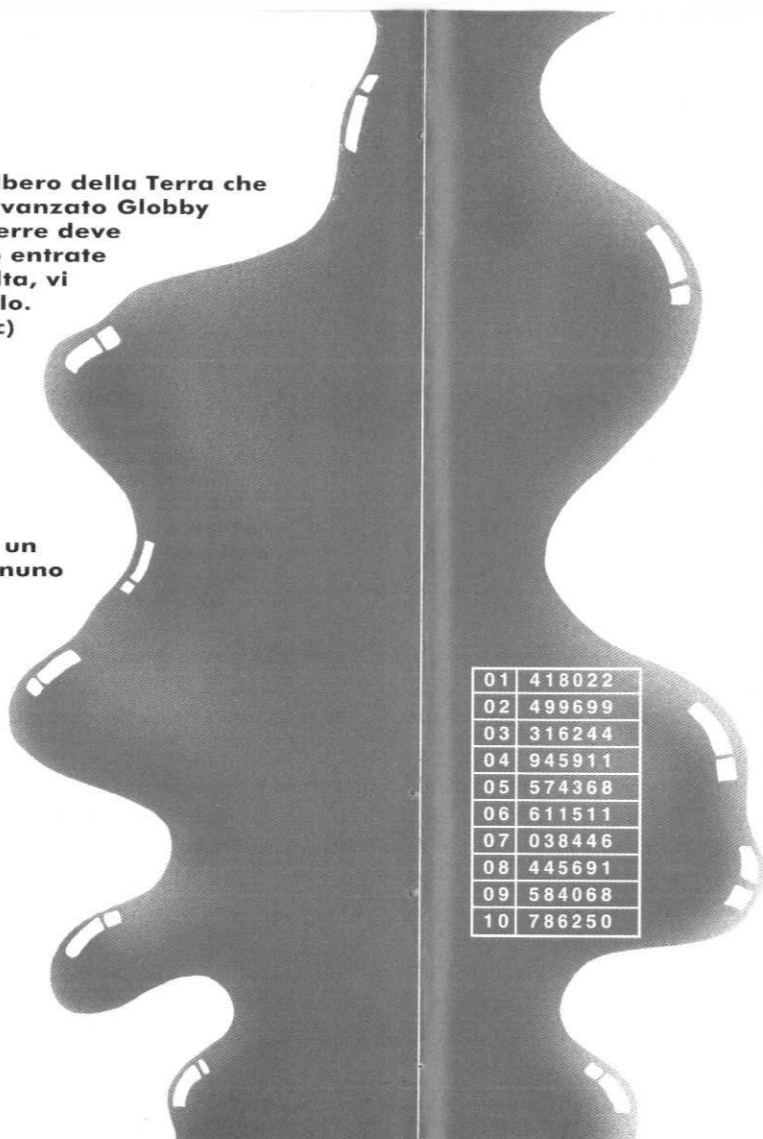
DELLA TERRA

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.

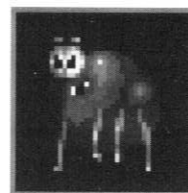


RETE DEL LIVELLO

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.

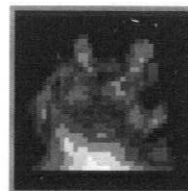


01	418022
02	499699
03	316244
04	945911
05	574368
06	611511
07	038446
08	445691
09	584068
10	786250



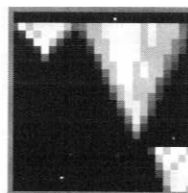
BIG NASTIES

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...



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:

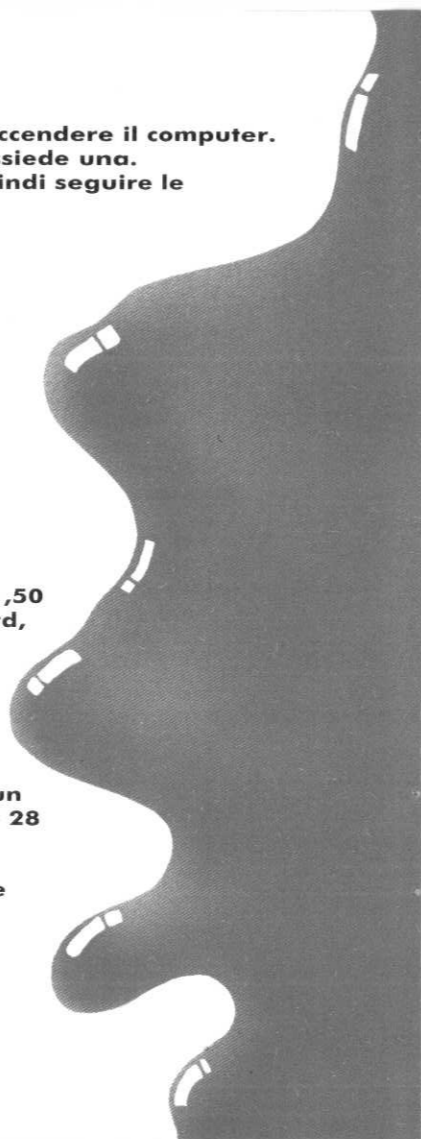
Psygnosis Ltd
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool
L3 4BQ
Merseyside
United Kingdom

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.



FRANCAIS

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

2



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... bè, tutto ciò era molto sciocco. I sogni sono di chi spreca tempo. Come avrebbe potuto mai diventare un giocattolo?

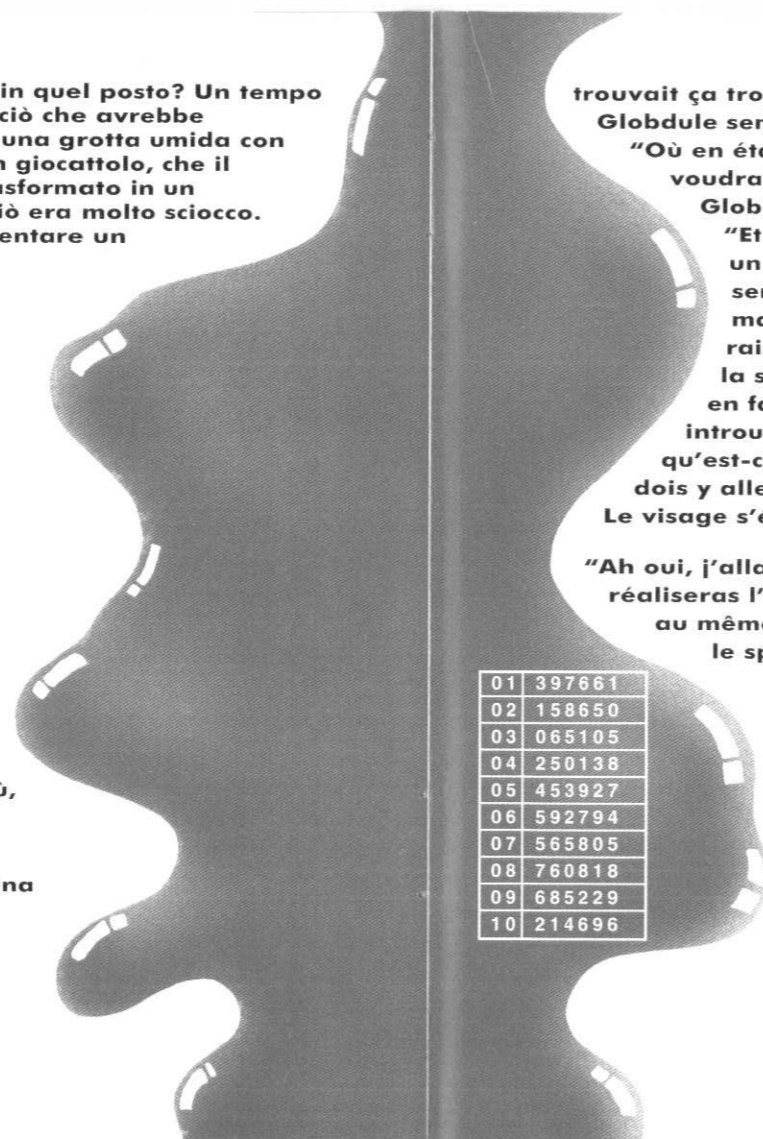
POP!

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.



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 ..."

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

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.



MITWIRKENDE

Idee, Entwurf u. Entwicklung

Ian Shaw u. Stephen Kett

Produktion

Greg Duddle

Programmierung

Ian Shaw

Kartensystem

Stephen Kett

Grafik

Lloyd Baker

Musik

Mike Clarke

Diskroutinen

Anthony Ball

Zusatzkarten

Nick Little, Scott McKenna

Gedicht, Karten

David Shaw

Besonderer Dank an

Julie Rayner, Richard Walker,
Allan Dean, Jason Ennion

Das Team von der
Qualitätskontrolle:

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

Handbuch

Glen Ostick u.
Richard Biltcliffe

Layout

Top Draw, Birmingham

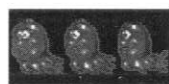
START/PASSWORD (DÉMARRAGE/MOT DE PASSE)

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



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!

COMMANDES

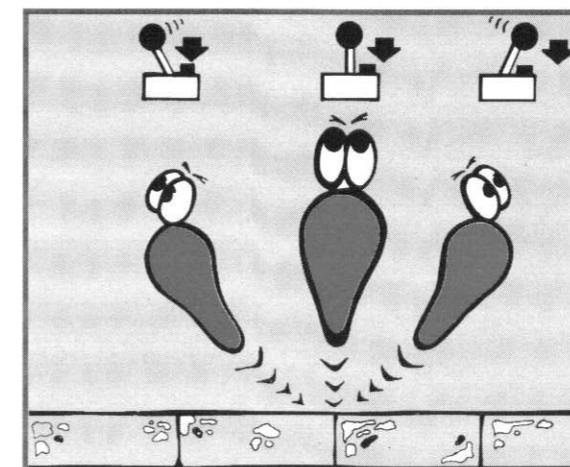
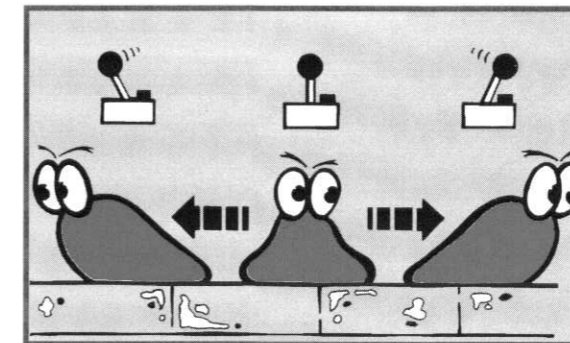
Vous pouvez actionner Globdule à partir du clavier ou d'un joystick.

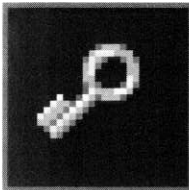
Vous pouvez déplacer Globdule vers la droite ou la gauche en actionnant le joystick dans la direction désirée ou en utilisant les touches de direction du curseur sur le clavier (appuyez sur "shift" pour le faire sauter).

(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.

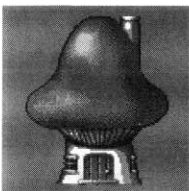
01	490066
02	464177
03	222222
04	705433
05	334100
06	741655
07	000700
08	427655
09	490466
10	741355





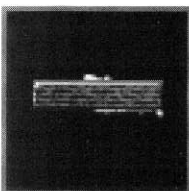
SCHLÜSSEL

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?!



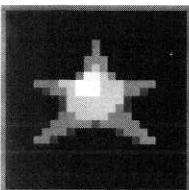
TELEPORTE

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.



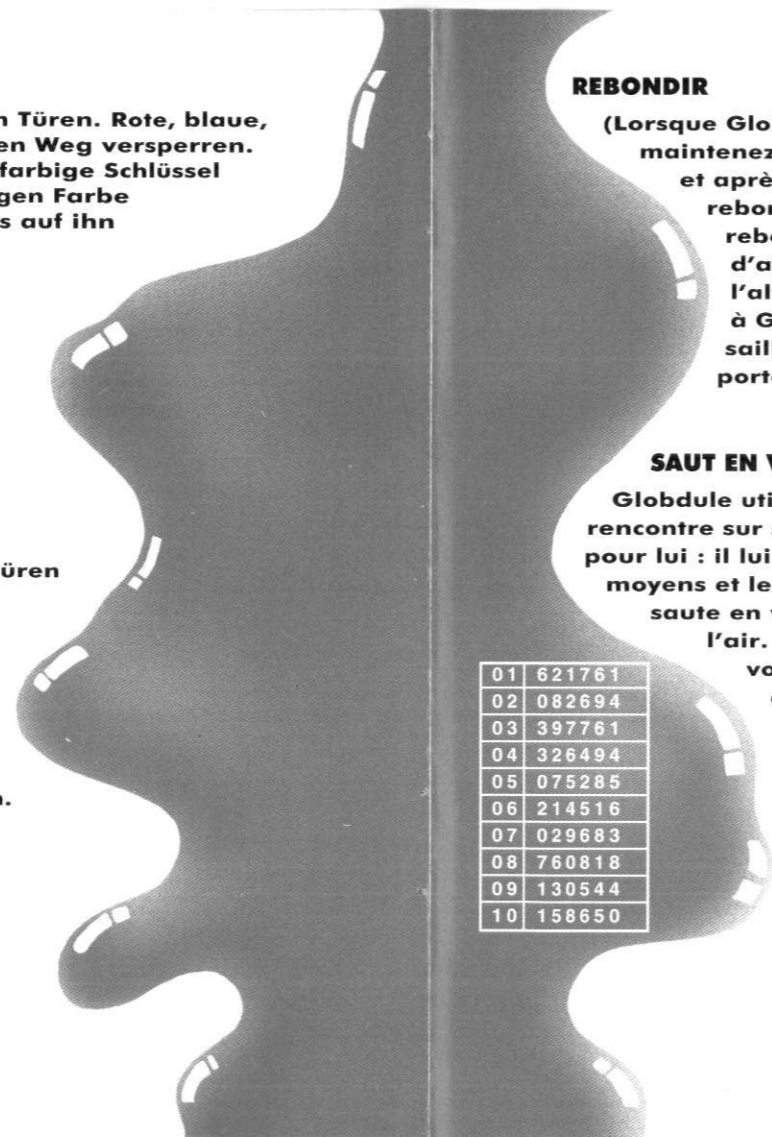
FALLTÜREN

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



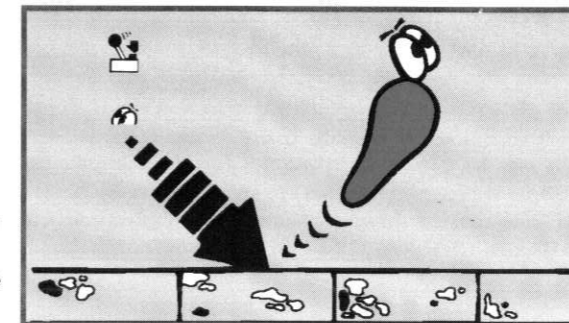
STERNE

Für 50 gesammelte Sterne gibt es ein Extraleben.



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



LEBEN

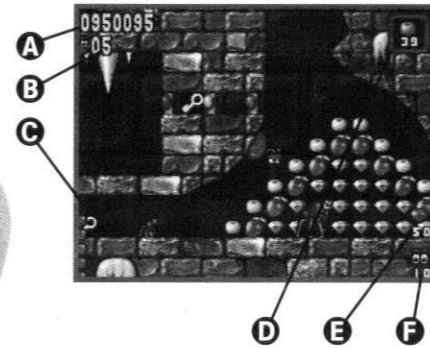
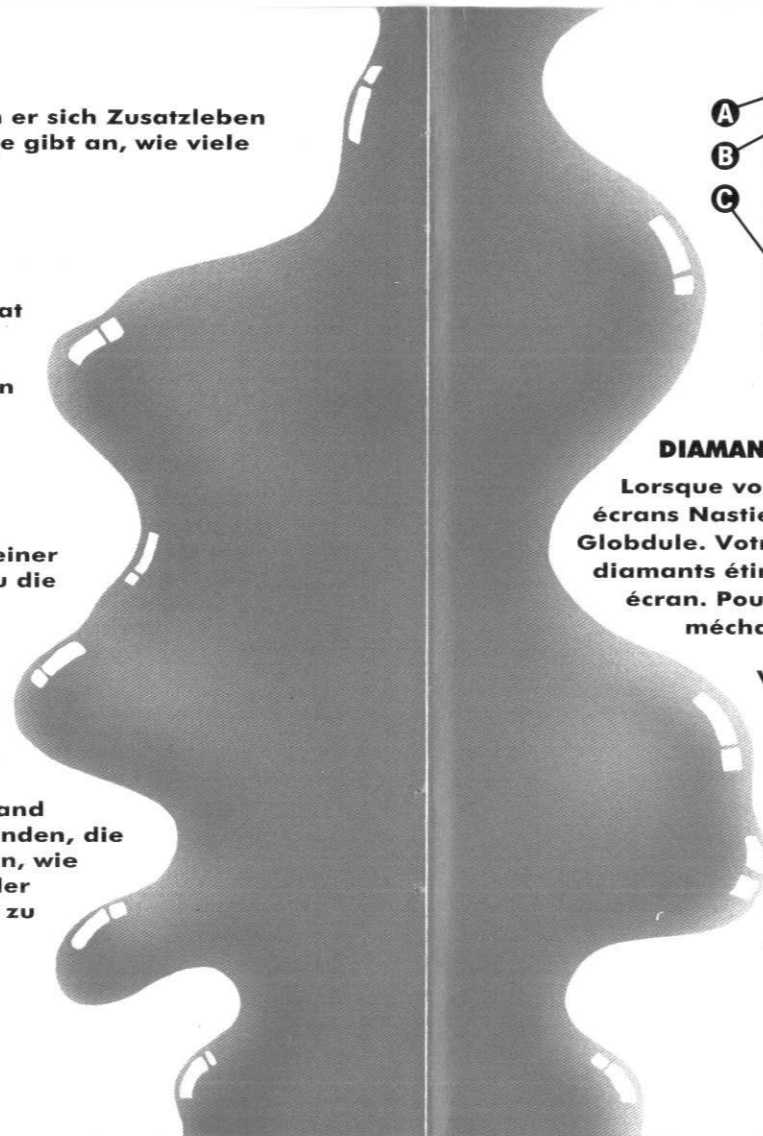
Zu Spielbeginn hat Globby drei Leben, während des Spiels kann er sich Zusatzleben verdienen, und am Ende hat er meist keines mehr. Diese Anzeige gibt an, wie viele Leben noch übrig sind.

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 Türknauf), 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 ...



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 !



EIS

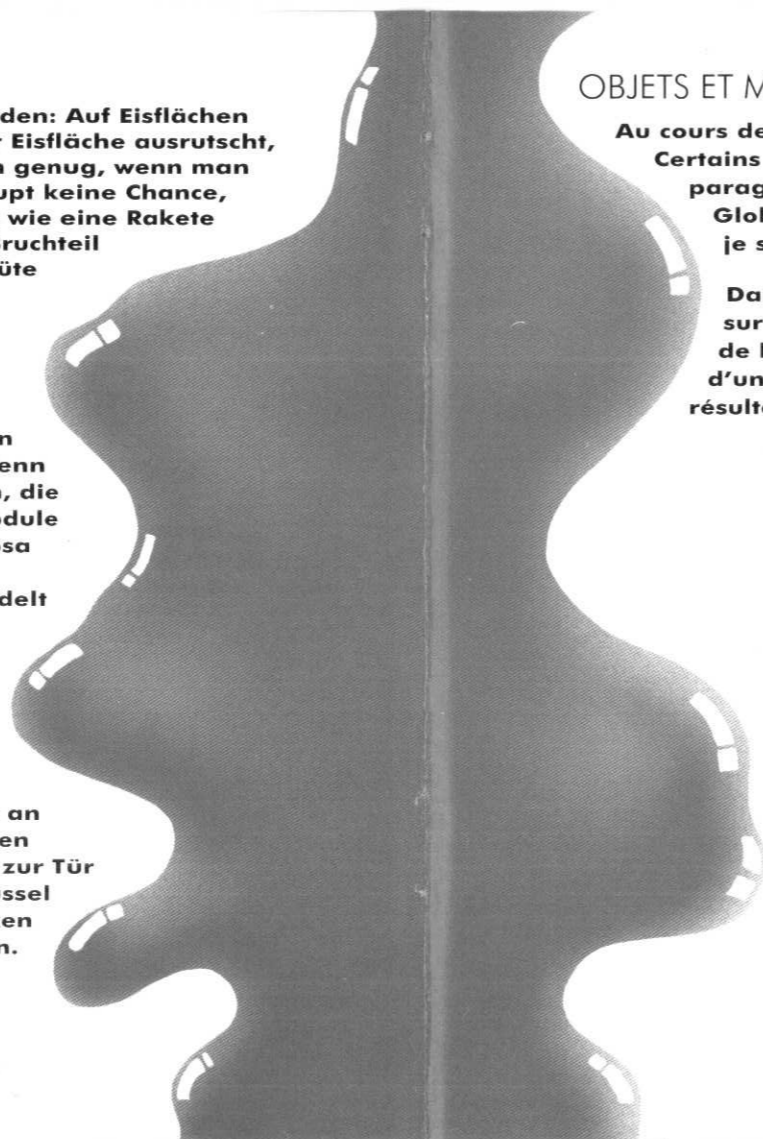
In den unterirdischen Höhlen kann es mitunter ziemlich kalt werden: Auf Eisflächen muß man fast überall dort gefaßt sein. Wenn Globdule auf einer Eisfläche ausrutscht, gibt's kein Halten mehr! Schnell? Rasend schnell! Schon schlimm genug, wenn man zwei Beine hat. Ohne Beine hat man auf dem Eis jedoch 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

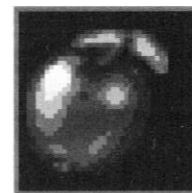
Auf den unterirdischen Ebenen gibt es ständig irgendwelche Türen, die Globdule den Weg versperren. In dem Spielabschnitt an der Erdoberfläche gibt es statt der Türen Zauberpilze, die ihn an verschiedene Stellen der Ebene teleportieren. Sobald Globdule den Schlüssel in der zur Tür passenden Farbe gefunden 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.



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...

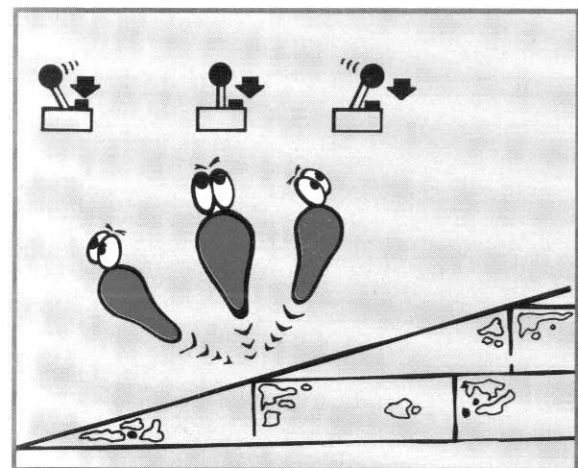


FRUITS

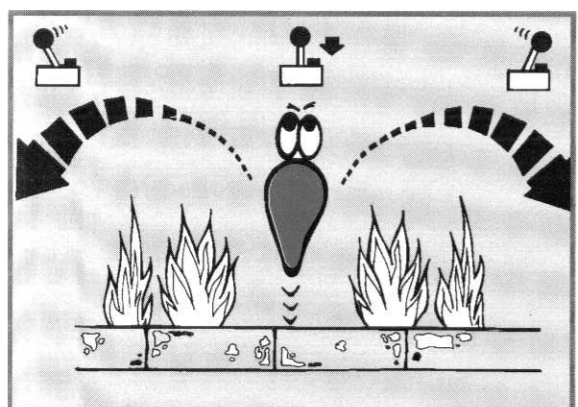
Les fruits sont faciles à trouver vu qu'ils constituent la nourriture de base de toutes les créatures saines du domaine du Fabricant de Jouets. Comme les autres, Globdule ne peut s'en passer. Cueillez-en autant que vous pouvez pour réaliser un score super élevé. Ramassez certains objets vous apporte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



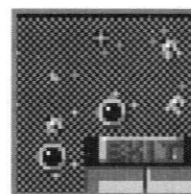
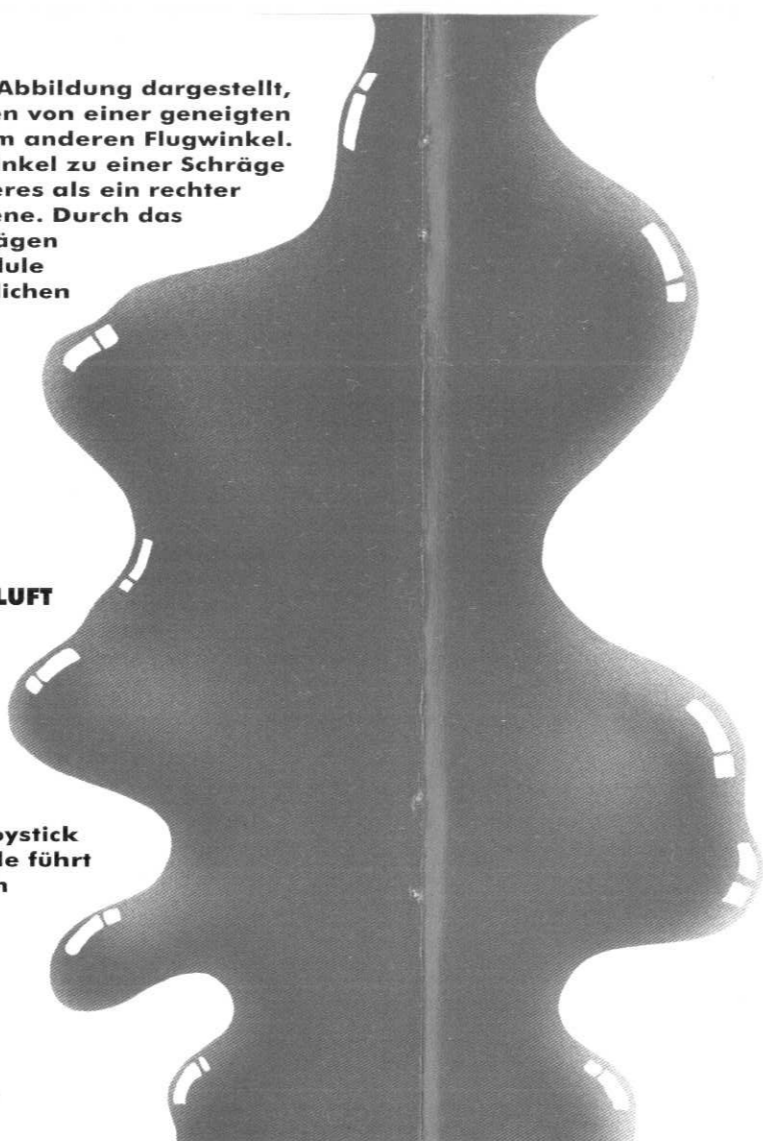


Wie in der zweiten Abbildung dargestellt, führt das Abspringen von einer geneigten Oberfläche zu einem anderen Flugwinkel. Denn ein rechter Winkel zu einer Schräge ist etwas ganz anderes als ein rechter Winkel zu einer Ebene. Durch das Ausnutzen der schrägen Flächen kann Globdule beinahe jeden möglichen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

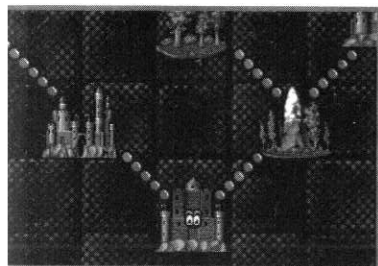


SORTIE

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.



STEUERUNG



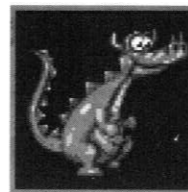
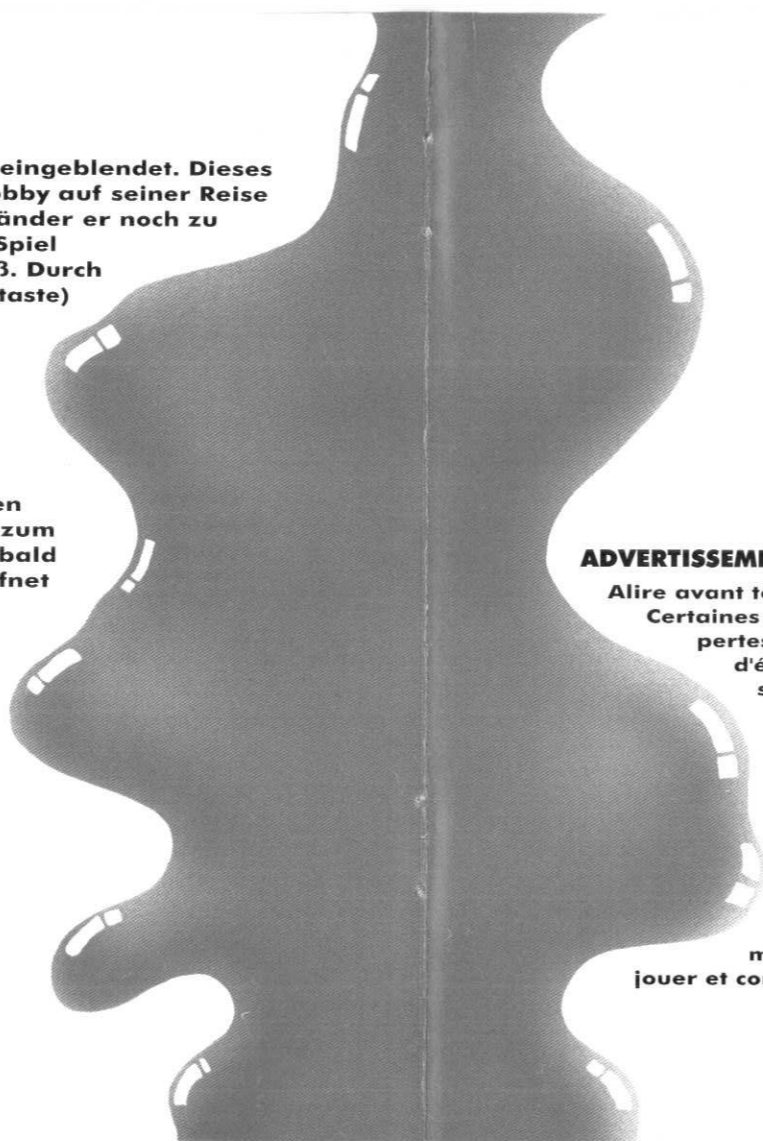
LÄNDERNETZ

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.



EBENENNETZ

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.



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 apparaître alors même 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 médecin 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.



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:

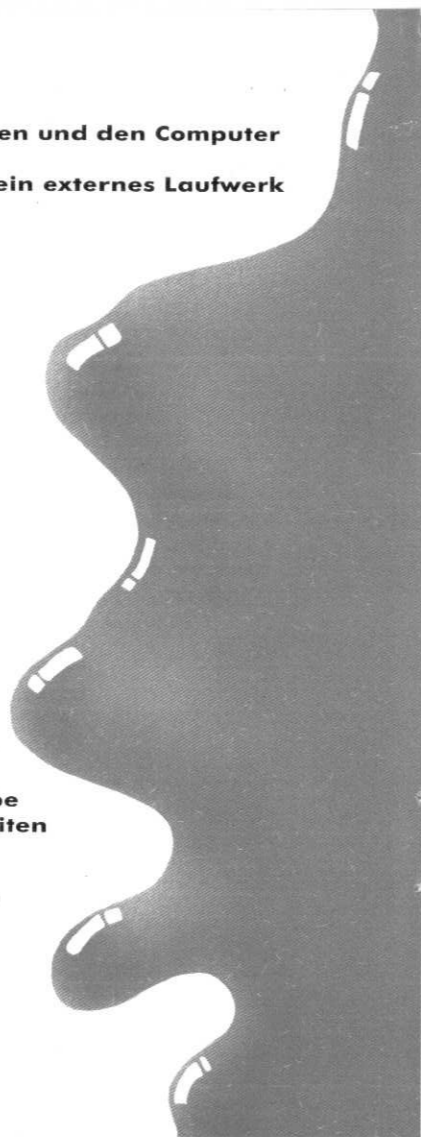
Psygnosis Ltd.
South Harrington Building
Sefton Street
Liverpool
L3 4BQ
Merseyside
Großbritannien

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 Kopierschutzkodes. Die Codes stehen auf den ersten 28 Seiten des Spielhandbuchs.

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



DEUTSCH

3

