THE M ANUAL

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!

hiSSSSS!!

BANG !!!

Globdule couvre ses yeux pour les protéger de la lumière éblouissante que refléchit toute la surface de la caverne. Un bruit assourdissant emplit l'air lourd et fait fuire 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

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.

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 diques externe, insérez le disque 2 comme indiqué sur l'écran et suivez les instructions.I

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.

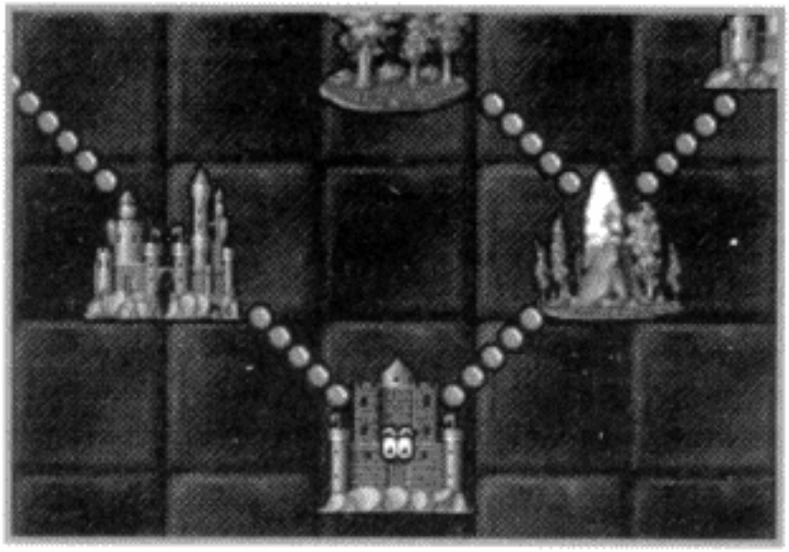
Suivez les instructions à l'écran pour trouver le code, la page et le numéro du code. Une fois le code tapé, le jeu peut démarrer.

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.

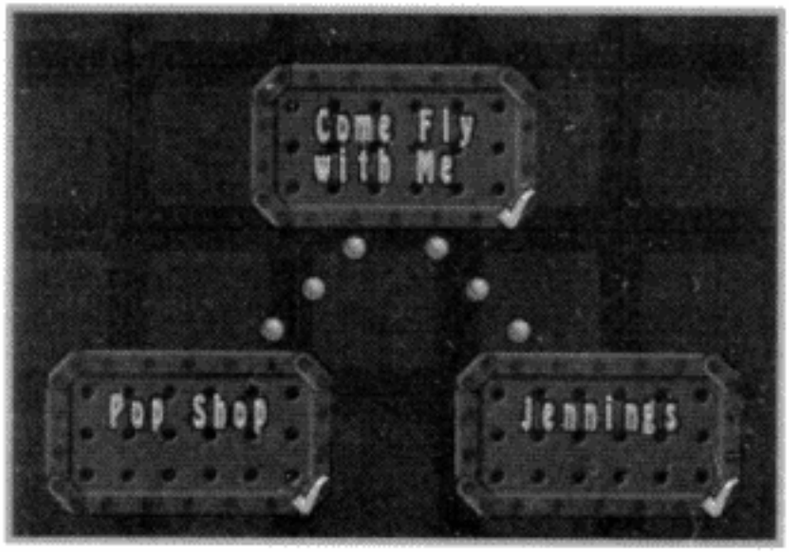
LE BUT DE GLOBDULE

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 vérouillées, 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.



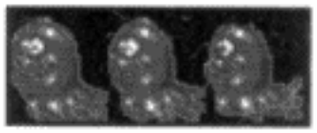
TERRAINS

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

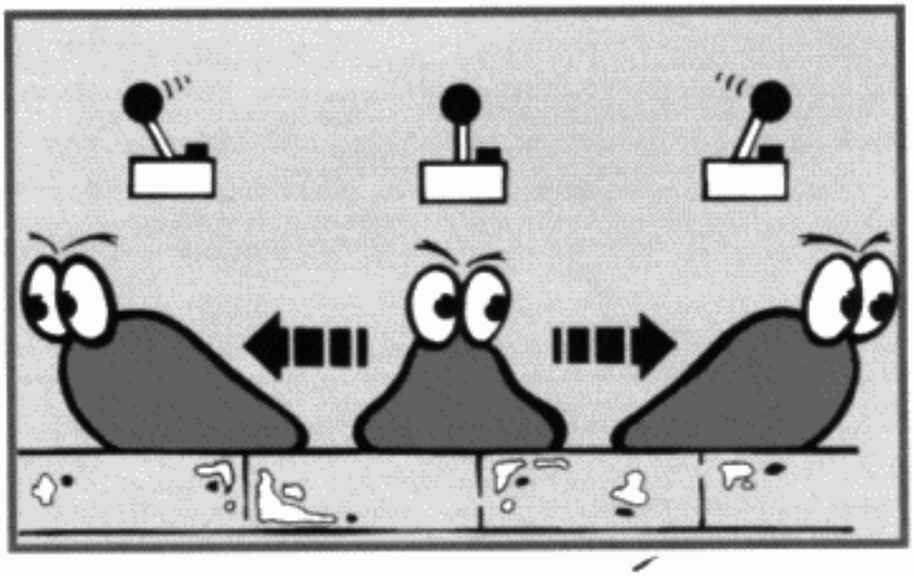
Chaque terrain est composé de plusieurs niveaux qui doivent être tous achevés pour vous permettre d'accéder au prochain terrain. Lorsqu'un terrain est terminé, un ou souvent plusieurs chemins s'offrent à vous sur le réseau des terrain, vous donnant accès à une autre série de niveaux.



COMMANDES

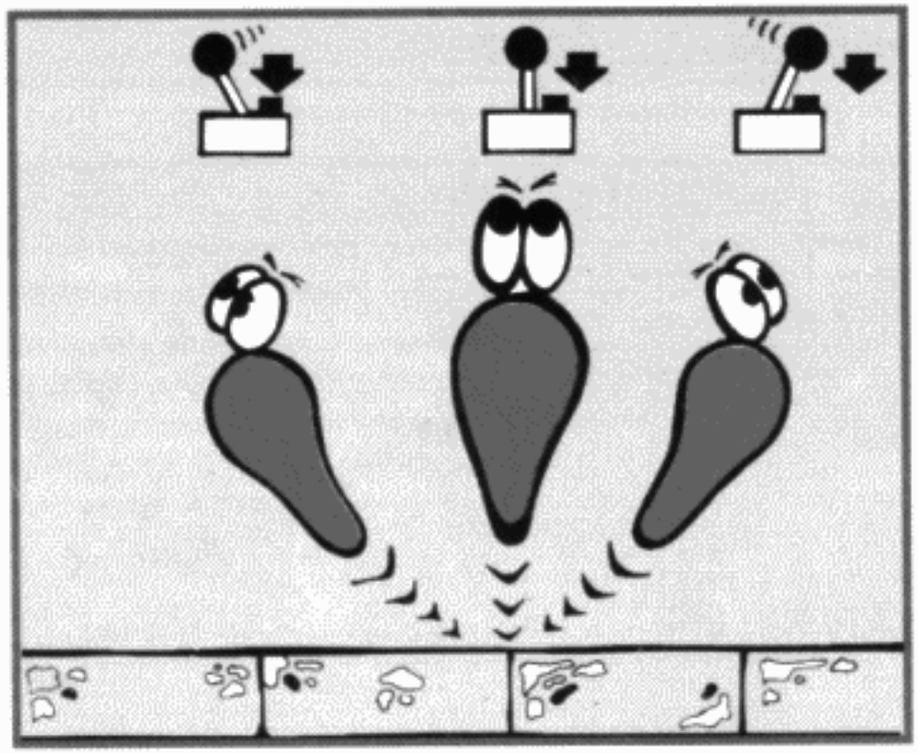
Vous pouvez actionner Globdule à partir du clavier ou d'un joystick.

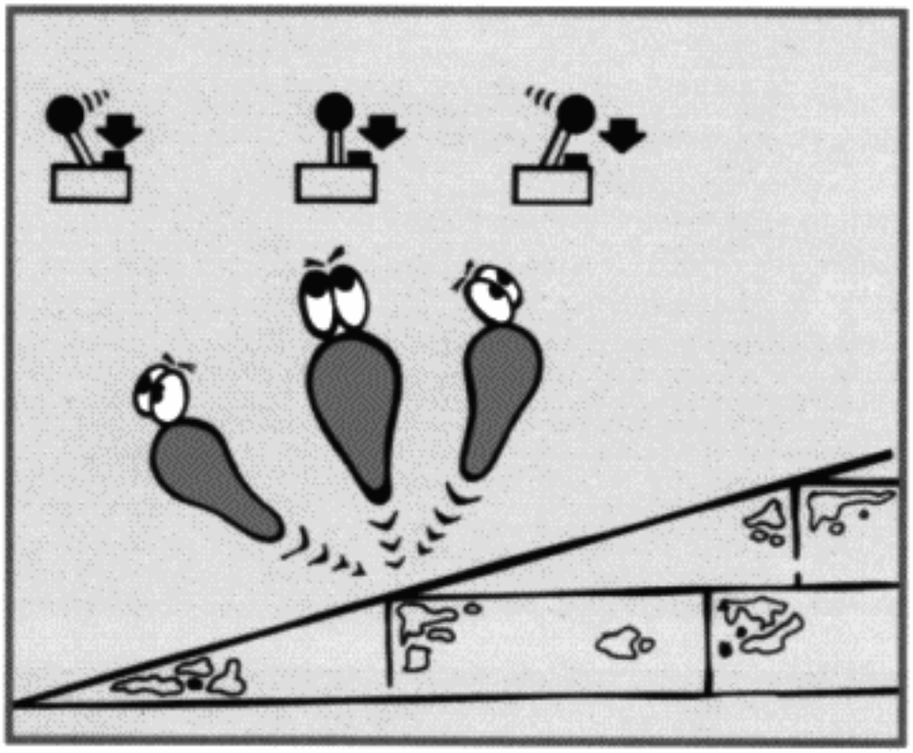
Vous pouvez déplacer Globdule vers la droite ou la gauche en actionnant le joystick dans la direction désirée ou en utilisant les touches de direction du curseur sur le clavier (appuyez sur "shift" pour le faire sauter).



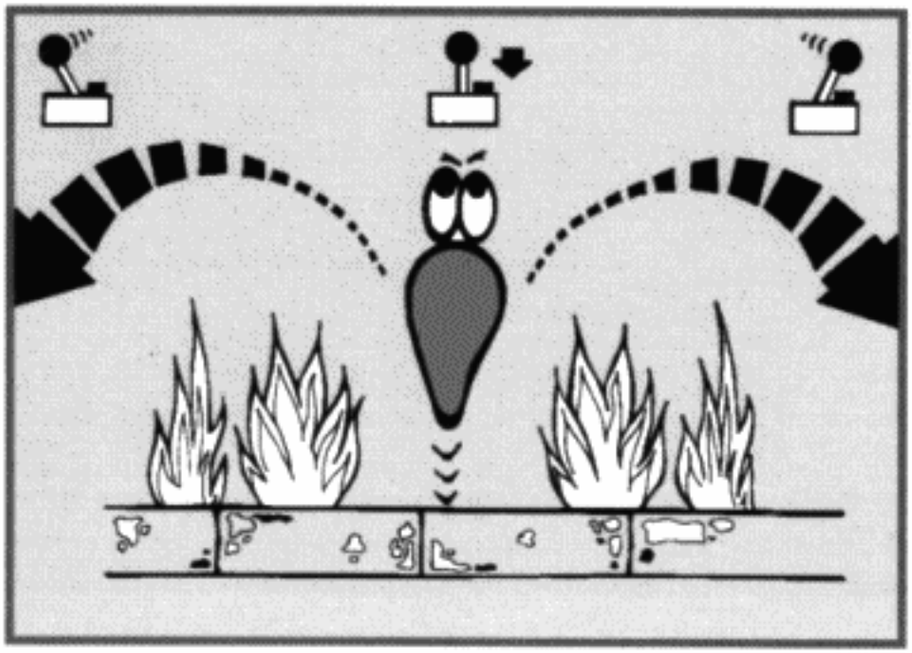
(Globdule peut sauter dans trois directions.Lorsqu'il est sur du plat, il suffit de pousser le joystick vers le haut et d'appuyer sur "fire" pour que Globdule fasse un bond en l'air.

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.





Comme le montre le second schéma, Globdule atteind 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.

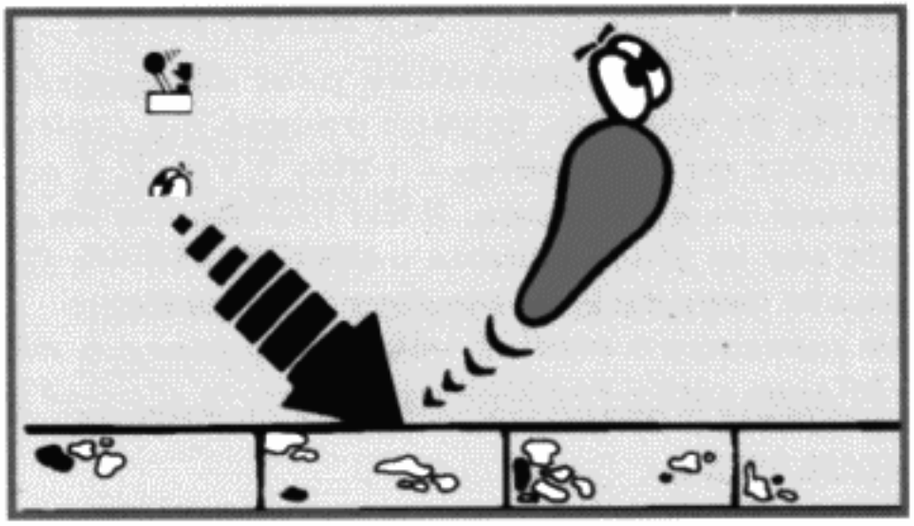


CONTROLE EN L'AIR

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.

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 tournoyer 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 !

GLACE

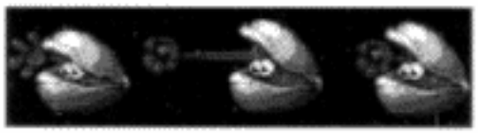
Sous terre, la température peut descendre très bas et il est fréquent de rencontrer des zones de verglas. Et vous pouvez me croire, quand Globdule atteind une plaque de verglas on le remarque ! Vite ? Vite !! C'est déjà difficile quand on a deux pieds, mais quand on en n'a pas, il est impossible de ne 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 ayiez des réflexes ultra-rapides et des nerfs d'acier !

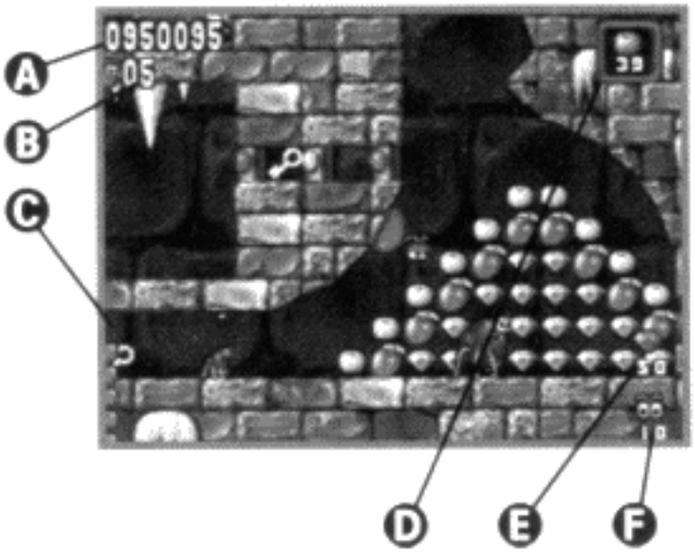
SOUS L'EAU

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.





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

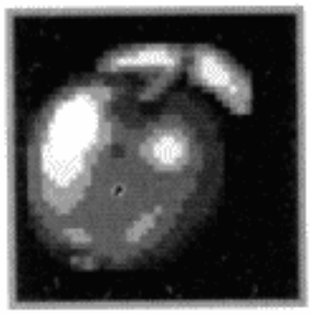
Lorsque Globule ramasse un objet, il apparaît dans sa poche. Pour visionner le contenu de la poche, appuyez sur la barre d'espacement et le premier objet s'affiche. Appuyez à nouveau pour faire apparaître un à un les objets suivants.
La poche de Globdule est une poche magique (si si !). Elle sélectionne les objets dont Globdule à 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 ...

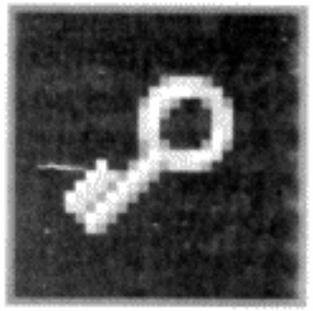
Dans la section suivante, les objets à trouver sont en général éparpillés sur le sol. Globdule doit se jeter dessus pour les attraper. Selon la nature de l'objet, il le garde dans sa poche, gagne des points ou se comporte d'une certaine manière. Amassez les objets et découvrez ce qu'il en résulte...



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, Globduie 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

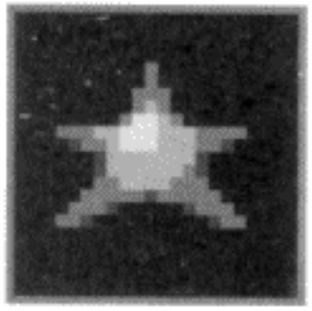
Les portes fermées à clefs constituent des obstacles constants sur le chemin de Globdule. Les rouges, les bleues, les vertes ... toutes fermées à clef. C'est pourquoi Globdule doit récolter autant de clefs que possible pour ouvrir les portes de couleurs correspondante. Mais qui sait ce que ces portes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

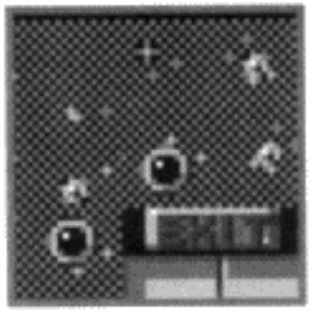
TRAPPES

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



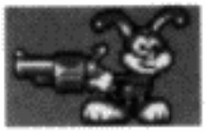
ETOILES

50 étoiles vous permettent de recevoir une vie supplémentaire.



SORTIE

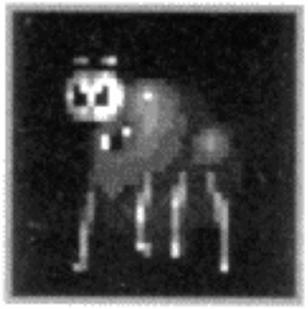
Lorsque Globdule a tué assez de méchants et récolté assez de diamants, une marque apparaît sur les écrans des compteurs. Pour finir le niveau, Globdule doit trouver la sortie qui irradie des étincelles de lumière.



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

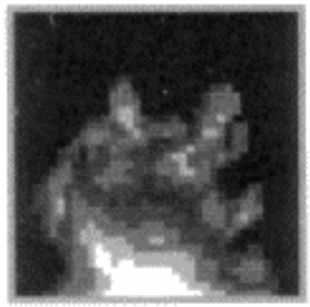
Il y a un nombre considérable de petits méchants, ce qui fait la joie de Globdule qui voit en eux des proies faciles. Il doit juste leur sauter dessus pour les éliminer et attraper sa récompense.

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 !

ADVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Certaines personnes sont succeptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de luminiéres clignotantes ou d'élémentes fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent á 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 famile avez déja présenté des symptomes 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'Lêtre 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 convultion, veuillez immediatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

REMERCIEMENTS

Conception et développement	**Ian Shaw et Stephen Kett**
Producteur	**Greg Duddle**
Programmation	**Ian Shaw**
Système des plans	**Stephen Kett**
Graphiismes	**Lloyd Baker**
Musique	**Mike Clarke**
Programmes de disques	**Anthony Ball**
Plans supplémentaires	**Nick Little, Scott McKenna**
Poème, plans	**David Shaw**
Nous remercions tout particulièrement	**Julie Rayner, Richard Walker, Allan Dean, Jason Ennion**
L'équipe de contrôle de qualité :	**Jason, Raven, Pat, Craig, Phil, Mark, Chris, Paul, Jeff**
Auteurs du manuel :	**Glen Ostick et Richard Biltcliffe**
Mise en page :	**Top Draw**
Création artistique :	**Keith Hopwood, Dave Pether, Adrian Powell**

PSYGNOSIS