

# BLOB

Picture the universe, all the space, all the galaxies, all the stars, all the planets and moons. That's fairly big, isn't it? Now imagine another universe that is altogether a different dimension existing on the edge of our reality - a place of dreams and illusions. This is the universe of BLOB. It's a dimension of height, a dimension of ground, of gravity and time. Here life is but a bounce away from oblivion. Live life on the edge - experience BLOB!

## The Aim

The aim is to guide BLOB & the baby Bloblets through 50 taxing levels of bouncy crazy puzzles. BLOB's spaceship has broken down while transporting a cargo load of baby Bloblets. Parts of the ship have been lost and some of the Bloblets have wandered off in all the confusion. BLOB must search the 50 levels, finding all the spaceship parts, fuel spods and rescuing any Bloblets that have become lost and trapped.

Each level will end either when BLOB has collected all the spods for that level, or when he finds the 'Exit' tile to the next level. If the Exit tile is red it means that some Bloblets still have to be guided safely to the Exit before BLOB can escape. Remember Bloblets can't jump very high!

## Virus Warning!

This product is guaranteed by Core Design Ltd. to be virus free. Core Design Ltd. accept no responsibility for damage caused to this product through virus infection. To avoid the risk of infecting this product with a virus, please follow these simple procedures:-

1. Before loading the disks, make sure that they are write protected. This prevents any virus writing itself to them.
2. Always switch your machine off for at least 30 seconds before loading the game. Failure to do so may result in virus contamination of the BLOB master disk.
3. Never put the BLOB disks through a virus killer as this will destroy the information on them.

## Amiga Loading Instructions

BLOB requires an Amiga with at least 1 Meg of RAM.

1. Turn off your computer.
2. Plug a joystick into port 2.
3. Turn on the computer.
4. Insert the Amiga Kickstart disk if so prompted into the computer's internal drive. (Amiga 1000 only)
5. When the Workbench icon appears, insert BLOB's disk 1.  
The game will load and run automatically.

## Loading Tips

Should the title screen not appear within 45 seconds of turning on your machine, there may be a problem with your computer system. Check your computer connections and that the above instructions have been correctly carried out. If you are sure your computer is functioning correctly (i.e. other software loads successfully) and are still unable to load BLOB, then you may have a faulty disk.

Core Design Ltd. will replace free of charge any disks that have manufacturing or duplication defects. When returning damaged products please return DISKS ONLY directly to Core Design Ltd. for immediate replacement.

## The Controls

All movement is controlled by the joystick in port 2. Pressing the Fire Button makes BLOB jump.

ESC - Quit Game and return to the title screen.

M- Music On / Off

SPACE BAR - Pause On / Off.

## The Tiles

STANDARD TILE	These tiles can be bounced on and broken. They are sometimes patterned.
DAMAGED TILES	These tiles are weaker than normal tiles and may break and disappear if jumped on too heavily.
BUTTON TILES	These tiles switch on other tiles on the same level when pressed in.
REINFORCED TILES	These tiles are unbreakable.
SLOPED TILES	BLOB will bounce at an angle when he lands on these tiles. If he stays stationary on one of these he will roll sideways.
ARROW TILES	These tiles point BLOB in the right direction (mostly)
FLASHING TILES	A flashing tile is a teleport to another tile on the current level.
GLUE TILES	These tiles slow BLOB down when he lands on these tiles.
SHOOTER TILES	These tiles shoot balls alternatively from the left and right or up and down.
BROWN FAN TILES	A brown fan blows a column of air on which BLOB can hover, however a yellow fan will suck BLOB down at high speed.
THRUSTER TILES	Gives BLOB limited flying ability. The Fire Button causes BLOB to accelerate upwards.

ANTI-GRAVITY TILES	This means there's no gravity and BLOB will drift slowly in the direction he's moving.
REVERSE GEAR TILES	BLOB falls up instead of down.
LOW GRAVITY TILES	This enables very big jumps.
BRAKE TILES	Limits BLOB's falling speed to very slow.
LATERAL THRUST TILES	Toggles the joystick control between normal and sensitive.
EXIT TILE	This is the end of the current level. It only has to be touched to be activated.
MYSTERY TILE	This one could be good or bad.
COLLECTABLE TILES	This one must be collected to complete certain levels.
MESSAGE TILES	This gives a hint or a level password.

The colour of a tile can also have an effect on BLOB's bouncability:

GREEN, BROWN, YELLOW, PURPLE	Normal.
RED	Extra Bouncy.
BLUE	Squidgy (not bouncy at all)
ICE BLUE	Slippery if BLOB is sat on one, the joystick controls have no effect.

## The Aliens

BLOB ALTER EGO  
When BLOB runs out of time on a level, an evil Alter-Ego BLOB appears and chases him around. If they touch they damage each other - eventually resulting in both of their deaths.

SPINNER	Five Spinning balls chase BLOB slowly around the tiles.
BOUNCER	Although the bouncer can't damage BLOB, he will try and push him off the tiles. BLOB can bounce on the bouncer as if it were a tile.
SLICER	This is a flat disc with a sharp edge. The edge damages BLOB but he can also bounce on the centre of the disc. The slicer breaks if hit hard enough from above.
GLOB	An evil floating GLOB! it can only be killed by jumping on it. Unlike the other aliens, the Glob can move up and down.
SPEWER	The spewer throws out dangerous Blobs into the air. Different Blobs have different effects:
BLUE	Slows your speed on contact.
PURPLE	Slows your speed and causes slight damage.
RED	Causes medium damage.
ICE BLUE	Electrocutes BLOB.

## The Screen Layout

Located around the game screen are a number of indicators which display information relevant to the game.

- A) THE EXPRESSION ON BLOB'S FACE GIVES A ROUGH INDICATION OF HIS HEALTH LEVEL.
- B) THE NUMBER OF LIVES REMAINING.
- C) THE NUMBER OF SPODS TO COLLECT ON THE PRESENT LEVEL.
- D) THE HEALTH BAR.
- E) A TIME BAR - WHEN TIME IS SHORT, A CONSTANT TICKING CAN BE HEARD.
- F) THE SCORE.
- G) A FLAG. IF A FLAG IS PRESENT IT INDICATES THAT THERE IS A CROSS WIND WHICH WILL AFFECT BLOB'S MOVEMENTS.
- H) THE COUNT DOWN NUMBER SHOWS THE AMOUNT OF TIME LEFT OF ANY EFFECT COLLECTED (E.G. LOW GRAVITY)

## Credits

Produced By	Jeremy H. Smith.
Programming	Jonnathan Hilliard.
Graphics	Billy Allison & Jonnathan Hilliard.
Map Design	Jonnathan Hilliard.
Music & SFX	Martin Iveson.
Play Testing	Darren Price. Troy Horton. Martin Gibbins.
Special Thanks	To Grog, Frosty & Fluffy.



# BLOB

Stell dir das Universum vor, all dieser freie Raum, die Galaxien, Sterne, Planeten und Monde. Es ist ziemlich groß, nicht wahr? Laß deine Phantasie jetzt in ein anderes Universum schweifen, das als völlig andere Dimension an den Grenzen unserer Realität existiert - ein Ort der Träume und Illusionen. Dies ist das Universum mit dem Namen BLOB. Es ist eine Dimension der Höhe, der Tiefe, der Schwerkraft und der Zeit. Das Leben ist hier nur einen Bruchteil vom Vergessen entfernt. Erfahre das Leben im Grenzbereich - erfahre BLOB!

## Das Ziel

Ziel dieses Spiels ist es, BLOB & die Baby-Bloblets durch 50 strapaziöse Levels voller witziger, verrückter Rätsel zu steuern. BLOBs Raumschiff hatte beim Transport einer Ladung Baby-Bloblets eine Panne. Teile des Schiffes sind dabei verlorengegangen, und einige Bloblets sind in diesem Durcheinander einfach drauflosgewandert. BLOB muß alle 50 Levels untersuchen, alle Teile des Raumschiffes und die Benzin-"Spods" ausfindig machen und die verlorengegangenen, z.T. in Fallen geratene Bloblets retten.

Jeder Level ist entweder beendet, wenn BLOB alle "Spods" des jeweiligen Levels aufgesammelt hat, oder wenn er die "Exit"-Platte findet, die zum nächsthöheren Level führt. Ist die "Exit"-Platte rot, so heißt das, daß immer noch einige Bloblets sicher an den Ausgang geleitet werden müssen, bevor BLOB entkommen kann. Denke daran, daß Bloblets nicht sehr hoch springen können!

## Virus-Warnung!

Core Design Ltd. garantiert, daß dieses Produkt frei von Viren ist. Core Design Ltd. übernimmt keinerlei Verantwortung für durch einen Virus entstandene Schäden. Bitte führe dieses einfache Verfahren durch, um so das Risiko zu vermeiden, dieses Produkt mit einem Virus zu infizieren:

1. Versichere dich vor dem Laden dieser Disketten, daß sie schreibgeschützt sind. Dadurch wird verhindert, daß ein Virus auf die Disketten übertragen wird.
2. Schalte dein Gerät immer für mindestens 30 Sekunden aus, bevor du das Spiel lädst. Unterläßt du dies, kann es zum Virenbefall der BLOB-Originaldiskette kommen.
3. Laß die BLOB-Disketten nie durch einen Virus-Killer laufen, da dies die auf ihnen enthaltene Information zerstören würde.

## Amiga-Ladeanweisungen

BLOB erfordert ein Amiga-Gerät mit mindestens 1 Megabyte RAM.

1. Schalte dein Gerät aus.
2. Schließe deinen Joystick an Port 2 an.
3. Schalte den Computer ein.
4. Lege die Amiga "Kickstart"-Diskette in das interne Laufwerk des Computers ein, wenn die Aufforderung erscheint (nur Amiga 1000).
5. Wenn das "Workbench"-Icon erscheint, lege die BLOB-Diskette 1 ein. Nun lädt und läuft das Spiel automatisch.

## Hinweise fürs Laden

Sollte der Titelbild nicht innerhalb von 45 Sekunden nach dem Einschalten deines Gerätes erscheinen, dann könnte dies an deinem Computersystem liegen. Prüfe die Computerverbindungen, und vergewissere dich, daß die oben genannten Anweisungen korrekt ausgeführt wurden. Bist du sicher, daß dein Computer richtig funktioniert (d.h. das Laden anderer Software ist erfolgreich), und es immer noch unmöglich ist, BLOB zu laden, dann könntest du eine fehlerhafte Diskette besitzen.

Core Design Ltd. ersetzt alle Disketten mit durch Herstellung oder Vervielfältigung verursachten Schäden kostenlos. Bitte schicke NUR DIE DISKETTEN direkt an Core Design Ltd. zum sofortigen Ersatz zurück.

## Die Steuerung

Alle Bewegungen werden mit Hilfe des Joysticks gesteuert, der an Port 2 angeschlossen ist. Das Drücken des Feuerknopfes läßt BLOB in die Höhe springen. **ESC-TASTE** - Spiel beenden und zum Titelbildschirm zurückkehren.  
**M-TASTE** - Musik an/aus.  
**LEERTASTE** - Pause an/aus.

## Die Platten

GEWÖHNLICHE PLATTEN	Auf diese Platten kann gesprungen werden. Sie sind zerbrechlich und manchmal gemustert.
BESCHÄDIGTE PLATTEN	Diese Platten sind schwächer als gewöhnliche Platten und können zerbrechen und verschwinden, wenn jemand mit viel Schwung auf sie springt.
KNOPFPLATTEN	Diese Platten produzieren weitere Platten auf demselben Level, wenn sie gedrückt werden.
VERSTÄRKTE PLATTEN	Diese Platten sind unzerbrechlich.
SCHRÄGE PLATTEN	BLOB prallt in einem bestimmten Winkel ab, wenn er auf einer dieser Platten landet. Verharrt er reglos auf einer von ihnen, dann rollt er zur Seite.
PFEILPLATTEN	Diese Platten zeigen BLOB die richtige Richtung an (meistens jedenfalls).
BLINKENDE PLATTEN	Eine blinkende Platte ist ein Teleporter, der dich auf eine andere Platte im momentanen Level transportiert.
KLEBEPLATTEN	Diese Platten bremsen BLOB, wenn er darauf landet.
SCHIESSPLATTEN	Diese Platten schießen Bälle entweder von links und rechts oder von oben und unten.
BRAUNE GEBLÄSE-PLATTEN	Ein braunes Gebläse erzeugt eine Luftsäule, auf der BLOB schweben kann. Ein gelbes Gebläse saugt BLOB jedoch mit hohem Tempo nach unten.
STOSSPLATTEN	Verleihen BLOB eine begrenzte Flugfähigkeit. Durch Drücken des Feuerknopfes schnell BLOB nach oben.

## ANTI-SCHWERKRAFT-PLATTEN

Das bedeutet, daß die Schwerkraft aufgehoben ist. Also kann BLOB gemächlich in die Richtung treiben, in die er sich gerade bewegt.

## RÜCKWÄRTSGANG-PLATTEN

BLOB fällt nach oben anstatt nach unten.

## NIEDRIGE SCHWERKRAFT-PLATTEN

Ermöglichen ziemlich große Sprünge.

## BREMSPLATTEN

Diese verringern BLOBs Fallgeschwindigkeit auf ein Minimum.

## SEITLICHE STOSSPLATTEN

Schalten die Joystick-Steuerung zwischen "normal" und "empfindlich" hin und her.

## EXIT-PLATTEN

Sie bedeuten das Ende des jeweiligen Levels und werden durch bloße Berührung aktiviert.

## GEHEIMNISPLATTEN

Schwer zu sagen, sie können Gutes oder Schlechtes bedeuten.

## SAMMELPLATTEN

Sie müssen gesammelt werden, um bestimmte Levels zu beenden.

## MITTEILUNGSPLETTEN

Sie geben Tips oder Level-Kennwörter.

Auch die Farbe einer Platte kann Auswirkung auf BLOBs Sprungfähigkeit haben:

## GRÜN, BRAUN, GELB, VIOLETT

Normal

## ROT

Besonders federnd

## BLAU

Schwammig (überhaupt nicht federnd)

## EISBLAU

Wenn BLOB auf einer von ihnen sitzt, sind sie so rutschig, daß die Joystick-Steuerung nicht mehr funktioniert

## Die Außerirdischen BLOB ALTER EGO (BLOBs ZWEITES ICH)

Geht BLOB auf einem Level die Zeit aus, dann erscheint sein bösesartiges Zweites Ich und veranstaltet mit ihm eine Verfolgungsjagd. Berühren sie sich, dann fügen sie einander Schaden zu - was schließlich mit dem Tod der beiden endet.

## SPINNER

Fünf sich schnell drehende Bälle verfolgen (WIRBLER) BLOB langsam um die Platten herum.

## BOUNCER (SPRINGER)

Obwohl der Springer BLOB keinen Schaden zufügen kann, versucht er doch, ihn von den Platten zu stoßen. BLOB kann vom Springer abprallen, als wäre dieser eine Platte.

## SLICER (ZERSTÜCKLER)

Dies ist eine flache Scheibe mit einer scharfen Kante. Die Kante verletzt BLOB, von der Mitte der Scheibe kann er jedoch abspringen. Der Zerstückler zerbricht, wenn er von oben hart genug getroffen wird.

## GLOB (KLACKS)

Ein gemeiner schwebender KLACKS! Er kann nur durch Draufspringen vernichtet werden. Anders als die übrigen Außerirdischen kann der Klacks sich hoch und runter bewegen.

## SPEWER (SPUCKER)

Der Spucker schleudert gefährliche BLOBs in die Luft. Verschiedene BLOBs haben unterschiedliche Wirkungen:

## BLAU

Bremst bei Berührung deine Geschwindigkeit.

## VIOLETT

Bremst deine Geschwindigkeit und verursacht geringe Schäden.

## ROT

Verursacht mittelschweren Schaden.

## EISBLAU

Versetzt BLOB einen vernichtenden elektrischen Schlag.

## Das Bildschirm-Layout

Auf dem Spielbildschirm findest du eine Reihe von Hinweisen, die wichtige Informationen zum Spiel zeigen:

- A) Der Ausdruck auf BLOBs Gesicht vermittelt eine gewisse Ahnung von seinem Gesundheitszustand
- B Anzahl der verbleibenden Leben
- C Die Zahl der auf dem momentanen Level zu sammelnden Spods
- D Die Gesundheitsleiste
- E Eine Zeit-Leiste - läuft die Zeit aus, so ertönt ein gleichmäßiges Ticken
- F Der Punktestand
- G Eine Flagge. Erscheint eine Flagge, dann weist dies darauf hin, daß ein Seitenwind aufkommt, der Einfluß auf BLOBs Bewegungen haben wird.
- H) Die Countdown-Zahl zeigt die noch verbleibende Zeit für jede der gesammelten Wirkungen an (z.B. geringe Schwerkraft)

## Mitarbeiterverzeichnis

Produzent	Jeremy H. Smith
Programmierung	Jonathan Hilliard
Grafiken	Billy Allison & Jonathan Hilliard
Kartendesign	Jonathan Hilliard
Musik & Soundeffekte	Martin Iveson
Spieltester	Darren Price
	Troy Horton
	Martin Gibbins
	Grog, Frosty & Fluffy
Besonderer Dank an	



Imaginez l'univers, le volume spatial, toutes les galaxies, toutes les étoiles, toutes les planètes et les lunes. C'est plutôt grand, non? Imaginez maintenant un autre univers appartenant à une dimension totalement différente, au bord de notre réalité; un endroit fait de rêves et d'illusions. C'est l'univers de BLOB. C'est une dimension de hauteur, de terre, de gravité et de temps. La vie est ici à deux pas de l'oubli. Vivez sur le fil du rasoir - faites l'expérience de BLOB!

### L'objectif

Le but du jeu est de faire traverser à BLOB et aux bébés Bloblets 50 niveaux éprouvants, regorgeant de folles énigmes à rebondissements. Le vaisseau spatial de BLOB est tombé en panne alors qu'il transportait un plein chargement de bébés Bloblets. Des morceaux du vaisseau ont été égarés et quelques Bloblets se sont échappés dans la confusion. BLOB doit fouiller les 50 niveaux, retrouver tous les morceaux du vaisseau spatial et les spods de carburant, et sauver tous les Bloblets qui sont perdus ou piégés.

Chaque niveau se terminera lorsque BLOB aura soit ramassé tous les spods de ce niveau, soit trouvé la plaque "Exit" (Sortie) lui permettant d'aller au niveau suivant. Si cette plaque est rouge cela signifie qu'il reste quelques Bloblets à guider jusqu'à la sortie, avant que BLOB ne puisse s'échapper. N'oubliez pas que les Bloblets ne peuvent pas sauter très haut!

### Avertissement sur les Virus!

Core Design Ltd. vous garantit que ce produit est exempt de tout virus. Core Design Ltd. ne sera pas tenu responsable pour tout endommagement de ce produit par le fait d'un virus. Pour éviter d'infecter ce produit avec un virus, veuillez suivre les instructions suivantes:

1. Avant de charger vos disquettes, vérifiez qu'elles sont protégées contre l'écriture. Cela empêche que tout virus s'inscrive sur celles-ci.
2. Laissez toujours votre machine éteinte pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu. Si vous ne le faites pas, vous risquez de contaminer votre disquette originale de BLOB avec un virus.
3. N'utilisez jamais de destructeur de virus sur vos disquettes BLOB, car cela effacerait toutes les informations se trouvant dessus.

### Instructions de Chargement Amiga

BLOB requiert un Amiga avec au moins 1 Mo de RAM.

1. Eteignez votre ordinateur.
2. Branchez un joystick dans le port 2.
3. Allumez l'ordinateur.
4. Insérez la disquette Kickstart d'Amiga dans le lecteur interne de votre ordinateur, lorsque vous en recevez l'instruction (Amiga 1000 uniquement).
5. Lorsque l'icône Workbench apparaît, insérez la disquette 1 de BLOB. Le jeu se chargera et se lancera automatiquement.

### Conseils de Chargement

Si l'écran titre n'apparaît pas, 45 secondes après avoir allumé votre machine, cela signifie que votre ordinateur est peut-être en panne. Vérifiez les branchements de votre ordinateur et que vous avez correctement suivi les instructions données précédemment. Si vous êtes certain que votre ordinateur fonctionne parfaitement (que le chargement d'autres logiciels est possible), et que vous ne réussissez toujours pas à charger BLOB, vous avez peut-être alors une disquette défectueuse.

Core Design Ltd. remplacera gratuitement toutes les disquettes ayant des défauts de fabrication ou de reproduction. Lorsque vous retournez des produits défectueux, veuillez ne renvoyer **QUE LES DISQUETTES**, directement à Core Design Ltd. pour leur remplacement immédiat.

### Les Commandes

Tous les mouvements sont contrôlés avec le joystick, branché dans le port 2. Appuyez sur le Bouton Feu pour que BLOB saute.

ESC - permet de quitter le jeu et de retourner à l'écran titre.

M - permet d'activer/désactiver la musique.

BARRE D'ESPACEMENT - permet d'activer/désactiver la pause.

### Les Plaques

PLAQUE STANDARD	Vous pouvez rebondir sur ces plaques et les casser. Parfois elles sont décorées de motifs.
PLAQUES ENDOMMAGEES	Celles-ci sont moins solides que les plaques normales, elles risquent de se casser et de disparaître si vous sautez dessus trop lourdement.
PLAQUES BOUTONS	Celles-ci permettent d'activer les autres plaques du même niveau, lorsque vous appuyez dessus.
PLAQUES RENFORCEES	Celles-ci sont incassables.
PLAQUES INCLINEES	BLOB rebondira dans une direction particulière lorsqu'il sautera sur ces plaques. S'il reste immobile sur l'une d'entre elles, il roulera sur un côté.
PLAQUES FLECHES	Celles-ci indiquent à BLOB la bonne direction (en général).
PLAQUES CLIGNOTANTES	Celles-ci permettent d'être téléporté à une autre plaque dans le niveau actuel.
PLAQUES COLLANTES	Celles-ci ralentissent BLOB lorsqu'il tombe dessus.
PLAQUES TIREUSES	Celles-ci lancent des balles de la gauche et de la droite ou du haut et du bas.
PLAQUES VENTILATEURS MARRONS	Un ventilateur marron projette de l'air grâce auquel BLOB peut planer; cependant, un ventilateur jaune aspirera BLOB en un clin d'œil.
PLAQUES PROPULSEURS	Elles donnent à BLOB la capacité de voler pendant un moment. Le Bouton Feu permet de faire accélérer BLOB vers le haut.

PLAQUES VITESSE INVERSEE

BLOB tombe vers le haut, non plus vers le bas.

PLAQUES FAIBLE GRAVITE

Cela lui permet de faire de très grands sauts.

PLAQUES FREINS

Cela ralentit considérablement la vitesse de chute de BLOB.

PLAQUES PUSSEE LATERALE

Cela permet de passer du contrôle de joystick normal au contrôle sensible.

PLAQUE SORTIE

C'est la fin du niveau actuel. Vous n'avez qu'à la toucher pour l'activer.

PLAQUE MYSTERE

Celle-ci peut être bonne ou mauvaise.

PLAQUES A RAMASSER

Celles-ci doivent être ramassées pour terminer certains niveaux.

PLAQUES MESSAGES

Elles vous donnent une indication ou un mot de passe pour le niveau.

La couleur d'une plaque a également un effet sur la capacité de BLOB à rebondir:

VERTE, MARRON, JAUNE, VIOLETTE

Normale

ROUGE

Meilleurs rebonds

BLEUE

Aucun rebond

BLEU CLAIR

La plaque est glissante si BLOB est assis dessus; les contrôles du joystick n'ont aucun effet.

### Les Aliens

ALTER EGO DE BLOB

Lorsqu'il ne reste plus de temps à BLOB dans un niveau, son Alter Ego maléfique apparaît et le poursuit. S'ils se touchent, ils se blessent, et finissent par disparaître tous les deux.

GLOBES

Cinq globes tournants poursuivent Blob lentement entre les plaques.

REBONDISSEUR

Même si le rebondisseur ne peut pas faire de mal à Blob, il essaiera de le faire tomber des plaques. BLOB peut rebondir sur le rebondisseur comme si c'était une plaque.

TRANCHEUR

C'est un disque plat très affilé. Le bord du trancheur endommage BLOB, mais il peut aussi rebondir en son centre. Le trancheur se casse s'il est frappé sur le dessus avec force.

GLOB

Un méchant GLOB volant! Vous ne pouvez le détruire qu'en sautant dessus. Contrairement aux autres aliens, le glob peut se déplacer de haut en bas.

CRACHEUR

Le cracheur envoie des BLOBS dangereux dans les airs. Les différents BLOBS ont des effets variés:

BLEU

Il vous ralentit si vous le touchez

VIOLET

Il vous ralentit et vous endommage légèrement

ROUGE

Il provoque des dommages moyens

BLEU CLAIR

Il électrocute BLOB

### L'Ecran de Jeu

Vous disposez, sur l'écran, d'un certain nombre d'indicateurs affichant des renseignements concernant le jeu.

- A) L'EXPRESSION DU VISAGE DE BLOB DONNE UNE IDEE APPROXIMATIVE SUR SON NIVEAU D'ENERGIE.
- B) LE NOMBRE DE VIES RESTANTES.
- C) LE NOMBRE DE SPODS A RAMASSER DANS LE NIVEAU ACTUEL.
- D) LA BARRE D'ENERGIE.
- E) UNE BARRE DE TEMPS - LORSQU'IL N'Y A PRESQUE PLUS DE TEMPS, VOUS POUVEZ ENTENDRE UN TIC-TAC CONTINUEL.
- F) LE SCORE.
- G) UN DRAPEAU. LA PRESENCE D'UN DRAPEAU INDIQUE QU'IL Y A UN VENT LATERAL QUI AFFECTERA LES MOUVEMENTS DE BLOB.
- H) LE COMPTE A REBOURS INDIQUE LE TEMPS QU'IL RESTE AVANT QUE CESSE L'EFFET QUE VOUS SUBISSEZ (FAIBLE GRAVITE PAR EXEMPLE).

### Crédits

Production: Jeremy H. Smith  
 Programmation: Jonnathan Hilliard  
 Graphismes: Billy Allison & Jonnathan Hilliard  
 Conception de carte: Jonnathan Hilliard  
 Musique & effets sonores: Martin Iveson  
 Tests du jeu: Darren Price  
 Troy Horton  
 Martin Gibbins

Remerciements particuliers à:

Grog, Frosty & Fluffy.



Immagina l'universo; lo spazio, le galassie, le stelle, i pianeti e le lune. E' molto grande, vero? Adesso immagina un altro universo, un'altra dimensione che si trova ai confini della realtà. Questo è l'universo di BLOB. E' una dimensione di altezza, di terra, di gravità e di tempo. La vita qui è a due passi dall'oblio. Vivi sul filo del rasoio: prova BLOB!

### L'obiettivo

L'obiettivo è di guidare BLOB & i piccoli Blobetti per i 50 livelli pieni di puzzle rimbalzini sempre più difficili. La navicella spaziale di BLOB si è rotta mentre stava trasportando un carico di piccoli Blobetti; alcune parti della navicella sono andate perdute ed alcuni Blobetti, nella confusione, sono scappati. BLOB deve passare al setaccio i 50 livelli, alla ricerca delle parti della navicella spaziale, delle spod di carburante e salvare tutti i Blobetti che si sono perduti e quelli che sono rimasti intrappolati.

Ogni livello terminerà quando BLOB avrà raccolto tutti gli spod di quel livello o quando troverà il segnale "Exit" (Uscita) per il livello successivo. Se la tessera Exit sarà rossa, vorrà dire che ci sono ancora alcuni Blobetti che devono essere portati in salvo all'Uscita, prima che BLOB possa andarsene. Ricordati che i Blobetti non possono saltare molto in alto!

### Attenti al virus!

Questo prodotto è garantito dalla **Core Design Ltd** come esente da virus. La **Core Design Ltd** non accetta alcuna responsabilità per i danni subiti da questo prodotto a causa di un virus; ti preghiamo di seguire questo procedimento:

1. Prima di caricare i dischetti, accertati che siano protetti dalla scrittura. In questo modo i virus non potranno installarsi sopra.
2. Spegni sempre il tuo apparecchio per almeno 30 secondi prima di caricare il gioco. Se il gioco non riuscirà a caricarsi, potrebbero esserci state delle contaminazioni del disco madre di BLOB.
3. Non mettere mai i dischetti di BLOB in un anti-virus, poiché ne verrebbero distrutte le informazioni.

### Istruzioni di caricamento per Amiga

BLOB richiede un Amiga con almeno in 1 Meg di RAM.

1. Spegni il tuo computer.
2. Collega il joystick nella presa 2.
3. Accendi il tuo computer.
4. Al sollecito, inserisci il dischetto Kickstart dell'Amiga nell'unità interna (solo Amiga 1000).
5. Quando apparirà l'icona *Workbench*, inserisci il dischetto 1 di BLOB. Il gioco si caricherà e girerà automaticamente.

### Consigli di caricamento

Se la videata di testa non dovesse apparire dopo 45 secondi dall'accensione dell'apparecchio, il tuo computer potrebbe avere dei problemi. Controlla i collegamenti del computer e che tu abbia eseguito correttamente le istruzioni di cui sopra. Se ritieni che il tuo computer funzioni correttamente (es: carica senza problemi gli altri programmi, ma non riesce ancora a caricare BLOB) allora il tuo dischetto potrebbe essere difettoso.

La **Core Design Ltd** sostituirà gratuitamente i dischetti con difetti di lavorazione o di duplicazione. Ti preghiamo di inviare direttamente alla **Core design Ltd SOLAMENTE I DISCHETTI**.

### I Comandi

Tutti i movimenti vengono controllati con il joystick collegato nella presa 2. Premendo il Pulsante del fuoco, BLOB salterà.

ESC - Abbandona il Gioco e ritorna sulla videata di testa.

M - Musica Attivata/Disattivata

BARRA SPAZIATRICE - Pausa Inserita/Disinserita

### Le Tessere

TESSERA STANDARD	Ci si può rimbalzare sopra e possono essere rotte. Spesso hanno delle decorazioni.
TESSERE DANNEGGIATE	Queste tessere sono meno resistenti di quelle normali e possono rompersi e scomparire se ci salti sopra troppo pesantemente.
TESSERE PULSANTE	Quando vengono premute queste tessere accendono delle altre tessere dello stesso livello.
TESSERE RINFORZATE	Queste tessere sono indistruttibili
TESSERE INCLINATE	BLOB rimbalzerà obliquamente quando atterrà su queste tessere. Se rimarrà fermo su una di queste tessere, rotolerà di lato.
TESSERE A FRECCIA	Queste tessere indicano a BLOB la direzione giusta (più o meno).
TESSERE LAMPEGGIANTE	Una tessera lampeggiante è un teleporto per un'altra tessera del livello attuale.
TESSERE COLLA	Rallenteranno BLOB quando ci atterrà sopra.
TESSERE TIRATORE	Sparano delle palle, alle volte a destra e alle volte a sinistra o in su o in giù.
TESSERE VENTILATORE MARRONI	Un ventilatore marrone crea una colonna d'aria che farà alzare BLOB in volo; mentre un ventilatore giallo lo risucchierà verso il basso a grande velocità.
TESSERE PROPULSORE	Forniscono a BLOB la capacità, anche se limitata, di volare. Il Pulsante del fuoco fa accelerare BLOB verso l'alto.
TESSERE ANTI-GRAVITÀ	Ciò significa che ci sarà assenza di gravità e che BLOB verrà trasportato lentamente nella direzione nella quale si sta muovendo.

TESSERE POCA GRAVITÀ	Ti permettono di effettuare dei salti molto alti.
TESSERE FRENO	Riducono molto la velocità di caduta di BLOB.
TESSERE PROPULSORE LATERALI	Permettono di passare da un comando del joystick normale a quello sensibile.
TESSERA USCITA	E' la fine del livello attuale. Per essere attivata deve essere semplicemente toccata.
TESSERA MISTERIOSA	Può essere positiva o negativa.
TESSERE DA RACCOGLIERE	Devono essere raccolte per completare alcuni livelli.
TESSERE MESSAGGIO	Ti danno un consiglio o una parola d'ordine per un livello.
Il colore di una tessera può avere un effetto sulla capacità di rimbalzo di BLOB.	

VERDE, MARRONE, GIALLO, VIOLA	Normale
ROSSA	Rimbalzo extra
BLU	Mollicce (non ci si rimbalza per niente)
BLU CHIARO	BLOB ci scivola se ci si siede sopra; i comandi del joystick non hanno nessun effetto.

### Gli Alieni

ALTER EGO DI BLOB  
Quando BLOB finirà il tempo a sua disposizione sul livello, apparirà un malvagio Alter ego di BLOB che gli darà la caccia (in giro). Se si toccheranno si procureranno rispettivamente dei danni e potrebbero finire per morire tutti e due.

PALLE	Cinque palle inseguono BLOB sulle tessere.
BUTTAFUORI	Il buttafuori non può provocare dei danni a Blob; tenderà di buttarlo fuori dalle tessere, BLOB può rimbalzare sul buttafuori come se questo fosse una tessera.
AFFETTATRICE	E' una lama fatta a disco molto affilata. La lama può danneggiare BLOB, ma BLOB può rimbalzare sul centro del disco. L'affettatrice si romperà se verrà colpita abbastanza forte da sopra.
GLOB	Un terribile GLOB volante! Potrà essere ucciso solamente saltandoci sopra. A differenza degli altri alieni il glob può muoversi in su ed in giù.
SCARICO	Lancia dei BLOB pericolosi in aria. I vari BLOB producono degli effetti diversi.
BLU	Al contatto ti farà rallentare.
VIOLA	Ti farà rallentare e ti procurerà dei danni
ROSSO	Produce un po' di danni.
BLU CHIARO	Fulminate.

### La Videata

Sulla videata di gioco si trovano degli indicatori che mostrano delle informazioni utili per il gioco.

- A) L'ESPRESSIONE DEL VOLTO DI BLOB TI DARÀ UN'IDEA SUL SUO LIVELLO DI SALUTE.
- B) IL NUMERO DELLE VITE RIMASTE
- C) IL NUMERO DI SPOD DA RACCOGLIERE SUL LIVELLO ATTUALE
- D) LA BARRA DI SALUTE
- E) UNA BARRA DEL TEMPO - QUANDO IL TEMPO STARÀ PER TERMINARE SENTIRAI UN TICCHETTO.
- F) IL PUNTEGGIO
- G) UNA BANDIERA. SE APPARIRÀ UNA BANDIERA, VORRÀ DIRE CHE CI SARÀ UN VENTO LATERALE CHE INFLUENZERÀ I MOVIMENTI DI BLOB.
- H) IL CONTO ALLA ROVESCIA MOSTRA IL TEMPO DEI DIVERSI EFFETTI RACCOLTI CHE TI È RIMASTO (ES: POCA GRAVITÀ).

### Titoli

Prodotto da	Jeremy H. Smith
Programmato da	Jonathan Hilliard
Grafica	Billy Allison & Jonathan Hilliard
Design della cartina	Jonathan Hilliard
Musica & Effetti Sonori	Martin Iveson
Collaudo del gioco	Darren Price Troy Horton Martin Gibbins
Si ringraziano particolarmente	Grog, Frosty & Fluffy.