



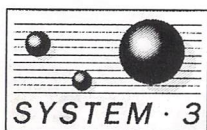
A M I G A

ENGLISH INSTRUCTIONS

INSTRUCTIONS EN FRANCAIS

DEUTSCHE ANWEISUNGEN

ISTRUZIONI ITALIANO



COPYRIGHT

The computer program and its associated documentation and materials are protected by national and international Copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of System 3 Arcade Software Ltd. All rights of author and owner are protected worldwide.

SYSTEM 3 ARCADE SOFTWARE LTD.

18 Peterborough Road, Harrow, Middlesex HA1 2BQ.

Telephone 081- 864 8212.

Copyright © 1992 System 3 Arcade Software Ltd. All rights reserved.

Manufactured in the UK. Fabrique en Grande Bretagne.



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to the Federation Against Software Theft, 0628-660377.



**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégal) de ce programme informatique et les personnes commettant ce délit seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à l'éditeur dont le nom figure sur cet emballage.



**PIRATKOPIEREN
IST DIEBSTAHL**

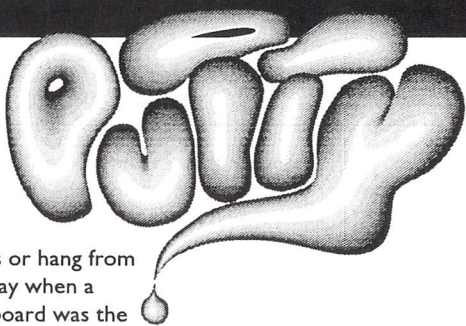
WARNUNG

Es ist eine strafbare Handlung, widerrechtlich hergestellte Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder sonstige zu vertreiben. Die Mißachtung dieser Gesetzgebung zieht gerichtliche Schritte nach sich.

Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.

THE STORY . . .

In a galaxy not too distant from here, there is a planet called Zid. Orbiting around this planet is a small moon called Putty Moon which is home to the Putties, and their flexible friends.



Putty Moon is a peaceful and carefree place, where a putty could just ooze away the days or hang from the ceiling and drip. That is, until one dark day when a sinister space ship appeared in the sky. On board was the evil wizard Dazzledaze and his thoroughly obnoxious sidekick, Dweezil the cat. Life on Putty Moon would never be the same again.

No sooner had the ship shape filled the sky than Dazzledaze and Dweezil's sinister plan began to unfold. The two evil-doers were going to capture all the little chewy and totally non-crunchy Putties, foil wrap them and ship them off to Earth as super gum (the one that blows the biggest bubbles and shrieks when it bursts).

Watching on in terror, Billy Putty, aspiring local hero, desperately searched for the courage to help his friends. Boldly stepping out from his place of safety, he is surprised when confronted by a screaming baby, where had it come from? In between sobs, cries, whimpers and attempts to eat Billy the baby tells him that Dazzledaze has been kidnapping naughty babies from Earth and turning them into horrid and grotesque creatures.

Billy could wait no longer, he must spring into action (or a least bounce) and bring down this evil tyrant that had consigned his family, friends and fellow putties to a fate far worse than death. Well how would like to be in someone's mouth, chewed bitten, squashed and pumped up with air till your head burst?

But Billy's quest might not be a solo one, for one day he saw several flying saucers arrive from the planet Zid. The Bots, mechanical inhabitants of Zid, were friendly to the Putties and were sure to help him. Dazzledaze also noticed the arrival of the Bots and fearing they would interfere with his wicked work he set a trap for the them

As the Bots began to explore Putty Moon, Dweezil lay in wait for them. When they drew close he froze them to the spot then set them in blocks of ice. Dweezil was unable to freeze all the Bots so Dazzledaze set some of his most evil and horrid creatures to harass and control them.

THE GAME

By using the wide range of Putty's movements and special functions, you must collect Bots (robots) that are scattered around all the levels and get them to places of safety. There is a limited time in which to get the Bots to safety so keep your eye on the timer. When you successfully get a Bot to safety you receive a time bonus.

At the top of the screen there is an indicator to show how many Bots are 'out' and that have to be collected and taken to a place of safety. There is one safe place in every stage where you must deposit the Bots. When this is done correctly, the indicator will show the number of Bots you have 'in'.

When you begin a stage for the first time it is important that you locate the safe place as quickly as possible: in the early stages this looks like a flying saucer and in later stages like an elevator or doorway.

In the early levels of the game the Bots are frozen into blocks of ice. Before you can collect them you must first punch the blocks to free them. Once free, the Bots will remain close by to where you found them.

In later levels, Bots move around looking for places of safety trying to avoid all the creatures that would destroy them. This makes your task harder in trying to collect Bots as they wander off a platform in their desperate search for safety or blunder into a Bot-hungry enemy.

To collect a Bot, you must position putty close to it and melt down into a puddle. This will automatically absorb the Bot and allow you to carry him to safety. When you are in the correct position to release the Bot you melt again and the Bot will be released.

Carrying a Bot can be quite a burden to Putty and you will discover there are some things you cannot do. If there are a lot of enemies around it is wise to release the Bot, doing a melt will do this automatically, and then take care of the enemies around you. Also, if you want to give a Bot a coffee break - to stop him wandering off - you cannot be carrying another Bot inside you.

In your mission you will encounter many different kinds of enemies and hazards. Some can easily be destroyed by either squashing them (jumping on them), punching them (some turn into something else) and absorbing them.

To overcome some problems, Putty will have to change his whole character. This unique skill of moulding - transforming into another character - can only be done with certain characters in the game. If you have come up against a hazard you cannot solve then spend a little time in seeing if you can mould into any of the characters nearby. Once transformed, Putty takes on the attributes of the character it has moulded into, use these new skills to overcome problems.

PLAYING AIDS

There are several aids to Putty's mission hidden around the various stages. Most of them are hidden in doorways, windows etc. But don't only check the obvious places. The bonus items you can collect take different forms, below is a list of useful objects:

False teeth

These will help you overcome some very large enemies.

Pocket watch

Gives you a thirty second time advantage to save the Bots.

Uncle Ted

Appears from nowhere and gives you a time advantage while he entertains the enemies on the screen.

Instant up

Gets Putty up to the top of the stage.

Instant down

Gets Putty to the bottom of the stage.

Dweezil power

Gives Putty 30 seconds invulnerability.

Bubblegum

Allows Putty to inflate and explode four times.

Trashcan

Lets Putty carry four Bots to safety at the same time.



PLAYING TIPS

There are some basic guidelines to how Putty deals with certain enemies and hints to make Putty's mission more successful.

Absorb everything you can to keep up Putty's pliability.

Putty cannot absorb anything mechanical.

Everything mechanical is lethal to Putty.

When Putty melts he cannot be damaged - enemies can walk over him, drop things on him etc.

Any enemy bigger than Putty can only be punched.

Some enemies cannot be destroyed and will drop missiles at Putty, avoid these.

Putty can sometimes get shooting enemies to kill each other, try bouncing Putty between them at the right time.

Going after the big enemies, though dangerous, can produce big rewards when successfully destroyed.

If you have to release Bots from within Putty before reaching a place of safety, try doing it on a platform that is not usually inhabited by enemies.

Some enemies, when punched, will release a baby. Absorbing these gives Putty a bonus. Squashing or absorbing those same enemies will not release a baby.

Keep you eyes open for random objects falling from the sky, these will help to keep Putty's pliability up.

CONTROLLING PUTTY'S MOVEMENTS

Use the training level at the beginning of the game to become familiar with Putty's moves.

GETTING AROUND THE SCREEN

Wriggle

Walk left or right carefully around the screen.

Joystick: push left or right.

Keyboard: press O or P.

Stretch

Stretch putty across gaps, both horizontally and vertically.

Joystick: press fire and push in desired direction.

Keyboard: press space bar and O or P.

Bounce

Jump around the platforms. Putty's direction can be altered while bouncing.

Joystick: push up then left or right to change direction.

Keyboard: press Q then O or P to change direction.

SPECIAL MOVES

Melt

Become a puddle. Putty cannot be damaged when he is melted. See also Absorb and Mould moves.

Joystick: pull down, to un-melt, push up.

Keyboard: press A, to un-melt press Q.

Inflate/Explode

Putty can inflate to four times normal size and act as a cushion to catch falling friends. Inflating more will cause Putty to explode.

Joystick: press fire button and waggle joystick up and down.

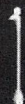
Keyboard: press space bar then 'Q' and 'A' repeatedly.

Jab

Putty makes a fist and can punch enemies.

Joystick: press fire button and tap joystick either left or right.

Keyboard: press space bar then 'O' or 'P'.





Absorb

Absorb objects and characters into putty that he is near to or under, when putty has become a puddle the character or object will disappear into it and then Putty will automatically un-melt.

Joystick: pull down

Keyboard: press 'A'



Mould

Transform Putty into another character

Joystick: pull down and press fire repeatedly.

Keyboard: press 'A' then the space bar repeatedly.



Make Coffee

Stop a Bot from moving for thirty seconds.

Joystick: pull down and keep the fire button pressed for a short time.

Keyboard: press 'A' then keep the space bar pressed for a short time.

THE BAD GUYS

The game is divided into six levels with three stages in each. The following is a list of some of the enemies you encounter in the different levels. There are others so keep your eyes open for a few surprises.

LEVEL I - PUTTY MOON

Bouncing Toadstool

Can be squashed, absorbed or punched to release a baby.

Terminator Carrot

Is a dangerous enemy. Avoid his bullets and the recoil from his gun will knock him off the platform.

Custard Man

A quick punch will change this character. Squash him before he changes back.

Barrel

Explodes on contact, try and avoid it.

Green Kamikaze Chicklets

Flutter about and explode on contact. They're difficult to absorb.

Biggles the Wasp

Drops bombs and is indestructible.

Space Kid

Attempts to slash you with his sword, an accurate punch will stop him.



LEVEL 2 - DAZZLEDAZE VILLAS



Baked Beans

Nasty little things that explode on contact, best to squash them.



Scouse Sausage

This boxing frankfurter is very dangerous and should be eaten using the false teeth.



Gun Powder Monkey

Avoid his cannon balls and try to punch him.



Big Yellow Goblin

Is a real fake, he looks like a big guy but he is actually inflated. A good punch will knock the wind out of him. Squash him before he gets his wind back.



Flying Hag

Is indestructible and you must avoid her missiles.



Spinning Fried Egg

Is a mine, avoid it.



Small Red Goblins

Can be squashed or punched but beware of their sharp forks.



Snot Goblin

Avoid his missiles and destroy him with the false teeth.



Dazzledaze

Get away from him as fast as possible.

LEVEL 3 - TECHNOFEAR

Pig on Space Hopper

A punch will move him on but try to give him a shock on the electrified platform.

Space Gun

Is very dangerous and you will need to inflate to get rid of it.

Mr Magic

Avoid his spells and try to punch or squash him.

Duck-in-a-box

A well aimed punch will get rid of him.

Red Shiny Gut Buckets

Eat white rabbits and are very poisonous to Putty. Mould into a rabbit and get to Gut Bucket to home in on you.

Skokapillars

Carry a negative electrical charge and can be used to defuse an electrical platform.

Loopy Light Bulbs

Are very dangerous and need to be charged with negative electricity to be destroyed.

Spaced Invaders

Only come out to play when the little joysticks are touched, they are indestructible and very dangerous.

Ghost

Takes possession of Bots and turns them into demons. The ghost will explode on contact with you and the demon Bots will explode after one minute unless absorbed.



LEVEL 4 - ORIENTAL ROOMS



Holy Man

Releases noxious burp bubbles which can affect you, he can also create a force field around himself. A well aimed punch can knock him off his platform.



Firework Imp

Take on the characteristics of this enemy to allow Putty to shoot missiles, theimps can also be persuaded to shoot at each other.



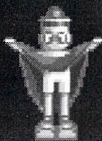
Mutant Chinese Chicken

Lays eggs which hatch into Sumo wrestlers - break the eggs before they hatch. Destroying the Chicken can be done with a punch but it is very difficult.



Dynamite Dan

Carry sacks of dynamite around with them and take great delight in throwing them at you. Punch, shoot or squash them if you can.



Chinese Vampires

Fly about and drop Firework Imps. They can only be destroyed using the false teeth.

LEVEL 5 - TOYTOWN

Clockwork Orange

Is very nasty and shoots pips at you. Become an orange to defeat him.

Teddy Bear

Does not like noise around him and will charge at you if disturbed. He explodes on contact with Putty.

Bugsy

Will try to shoot you on sight. Try eating him with the false teeth if you can.

Frog In a Taxi

Is a road maniac and will always try to run you over, squash if you are able to.

Toy Soldier

Fires bullets which you must avoid. Try shooting pips at him when you are an orange.

Snowball Gnomes

Avoid their lethal snowballs and then try to squash them.

Train Spotters

Are horrible little creatures that lean out of train carriage windows and drop toy trains in your path. The trains that are pulling the carriages will explode on contact with you.



LEVEL 6 - TWILIGHT ZONE



Rocket Motors

Are highly dangerous and must be avoided.



Dweezil's Flying Saucer

Will follow you around and drop mini saucers on your head. To destroy him you must become a Black Hole and then absorb thereby sending to the fourth dimension.



Flying Gits

Are annoying old men with jet packs, try and punch them out of the air.



Buzzsaw

Must be avoided at all costs.



Atomic Device

Is a lethal contraption, do not touch.



Black Hole

Hunts Bots and absorbs them. Try to absorb it first.



Self Motivated Tomato

Simply tries to avoid you. After jumping on his hands and knocking him off the platform you can eat him.



Fatty Amal

Produces bath time bubbles that must be avoided.



Frankenstein's Monster

Catches Bots and shakes them to death. Keep the Bots away from him by giving them cups of coffee.

L'HISTOIRE . . .

Dans une galaxie pas très loin d'ici, se trouve une planète appelée Zid. Une petite lune, du nom de Putty, gravite autour de cette planète. Putty abrite les Putties et leurs flexibles amis.



La lune Putty est un endroit paisible où l'insouciance règne et dans lequel un Putty pourrait simplement se tourner les pouces ou se pendre au plafond et se laisser tomber goutte à goutte. La vie s'écoulait ainsi jusqu'au sombre jour où un vaisseau spatial apparût à l'horizon. A bord, se trouvait le méchant sorcier Dazzledaze et son complice des plus détestables, Dweezil le chat. La vie sur Putty ne serait plus jamais la même.

Le vaisseau était à peine apparu dans le ciel que déjà Dazzledaze et Dweezil commençaient à dévoiler leur sinistre plan. Les deux gredins voulaient capturer tous les petits Putties, faciles à mastiquer et pas du tout croquants, les emballer dans du papier aluminium et les emmener sur la Terre, où ils serviraient de super chewing-gum (celui qui fait les bulles les plus grosses et hurle quand il éclate).

Observant la scène avec terreur, Billy Putty, ambitieux héros local, essayait désespérément de rassembler son courage pour venir en aide à ses amis. Quittant audacieusement sa cachette, il rencontra avec surprise un bébé qui hurlait. D'où venait-il donc? Le bébé expliqua à Billy, au milieu de ses pleurs, cris, gémissements et tout en essayant de le mordre, que Dazzledaze avait kidnappé tous les méchants bébés qui se trouvaient sur Terre et les avait transformés en de vilaines et grotesques créatures.

Billy ne pouvait pas attendre plus longtemps, il lui fallait agir (ou au moins bondir) et faire tomber cet abominable tyran qui avait réservé un sort bien pire que la mort à sa famille, ses amis, et ses compagnons Putties. Cela vous plairait-il de vous retrouver dans la bouche de quelqu'un, d'être mastiqué, mordu, écrabouillé et gonflé d'air jusqu'à ce que votre tête éclate?

Mais, peut-être que Billy n'allait pas être seul dans sa mission. En effet, un jour, il vit arriver des soucoupes volantes en provenance de la planète Zid. Les Bots, habitants mécaniques de la planète Zid étaient en bons termes avec les Putties et avaient décidé de venir en aide à Billy. Dazzledaze remarqua également l'arrivée des Bots et craignant qu'ils n'entravent ses projets malfaisants, il leur tendit un piège.

Quand les Bots commencèrent leur exploration de la lune Putty, Dweezil les attendait. Lorsqu'ils s'approchèrent, il les gela sur place et les transforma en blocs de glace. Dweezil étant dans l'incapacité de geler tous les Bots, Dazzledaze fit intervenir certaines de ses plus malfaisantes et détestables créatures pour les tourmenter et les contrôler.

LE JEU

Vous devez, en utilisant la grande sélection de mouvements de Putty et les fonctions spéciales, ramasser tous les Bots (robots) éparpillés dans tous les niveaux et les placer dans des endroits sûrs. Vous devez accomplir cette action en un temps limité, n'oubliez pas de regarder le chrono. Lorsque vous parvenez à mettre un Bot en sécurité, un bonus vous est attribué.

En haut de l'écran, se trouve un indicateur indiquant le nombre de Bots "out" (en action) devant être ramassés et placés dans un endroit sûr. Vous trouverez à chaque étape un endroit sûr dans lequel vous devrez placer vos Bots. Une fois la mission accomplie, l'indicateur indiquera le nombre de Bots que vous possédez, dans la case "in".

Lorsque vous commencez une étape pour la première fois, il est important de repérer l'endroit sûr dès que possible: au début, cela peut-être une soucoupe volante et en fin de parcours un ascenseur ou une porte d'entrée.

Dans les premiers niveaux du jeu, les Bots sont gelés et transformés en blocs de glace. Vous devez vous débarrasser de la glace avant de pouvoir les ramasser. Une fois libérés, les Bots resteront près de l'endroit où vous les avez trouvés.

Dans les niveaux plus avancés, les Bots se déplacent à la recherche d'endroits sûrs pour éviter toutes les créatures qui souhaiteraient se débarrasser d'eux. Il vous est alors plus difficile de ramasser les Bots qui tombent parfois d'une plate-forme en cherchant un endroit sûr ou se heurtent à un ennemi mangeurs de Bots.

Pour ramasser un Bot, vous devez placer Putty à ses côtés et le faire fondre en une flaque. Le Bot sera automatiquement absorbé et vous pourrez alors le transporter dans un endroit sûr. Lorsque vous êtes correctement placé pour relâcher le Bot, fondez à nouveau et le Bot sera alors relâché.

Transporter un Bot n'est pas toujours une tâche facile pour Putty et vous vous apercevrez qu'il y a certaines choses que vous ne pouvez pas faire. Si de nombreux ennemis se trouvent dans les environs, il est préférable de relâcher le Bot en recourant au procédé de la fonte, puis de vous occuper des ennemis qui vous entourent. Si vous souhaitez que le Bot fasse une pause café, pour l'empêcher de se promener n'importe où, vous ne pouvez le faire que si vous ne transportez aucun Bot.

Lors de votre mission, vous rencontrerez toutes sortes d'ennemis et de dangers. Certains peuvent être facilement détruits ou évités, il suffit de les écraser (en leur sautant dessus), ou de leur donner un coup de poing (certains se transforment), puis de les absorber.

Pour surmonter certains problèmes, Putty devra complètement transformer son personnage. Ce pouvoir unique, pouvoir de se transformer en un autre personnage, n'est possible qu'avec certains personnages du jeu. Si vous rencontrez un problème que vous ne pouvez résoudre, regardez autour de vous et voyez si vous pouvez incarner l'un des personnages se trouvant dans les alentours. Une fois transformé, Putty prend la forme du personnage en question et peut alors utiliser ses nouveaux talents pour surmonter ses problèmes.

AIDES

Plusieurs indices permettant d'aider Putty à réaliser sa mission sont cachés dans les différentes étapes du jeu. La plupart sont cachés dans les portes, les fenêtres, etc... Ne vous contentez pas de jeter un œil dans les coins évidents. Les objets bonus que vous pouvez ramasser prennent des formes diverses; vous trouverez ci-dessous une liste d'objets utiles:

Des fausses-dents

Elles vous permettent de venir à bout d'ennemis particulièrement imposants.

Une montre de poche

Donne 30 secondes supplémentaires pour sauver les Bots.

L'Oncle Ted

Apparaît du néant et vous donne un avantage temps pendant qu'il distrait les ennemis sur l'écran.

La "Montée"

Instantanée permet à Putty d'atteindre le haut de la scène.

La "Descente"

Instantanée permet à Putty d'atteindre le bas de la scène.

Le Pouvoir de Dweezil

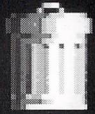
Donne à Putty 30 secondes d'invulnérabilité.

Le Chewing-Gum

Permet à Putty de se gonfler et d'exploser quatre fois.

La Poubelle

Permet à Putty de transporter quatre Bots à la fois dans un endroit sûr.



TUYAUX

Voici également quelques indications vous permettant de savoir de quelle manière Putty fait face à ses ennemis et des conseils vous permettant de l'aider à mieux réussir ses missions.

Absorbez tout ce que vous pouvez pour conserver la souplesse de Putty.

Putty ne peut pas absorber quoi que ce soit de mécanique.

Tout ce qui est mécanique a un effet mortel sur Putty.

Lorsque Putty fond, il ne peut être endommagé, les ennemis peuvent le piétiner, faire tomber des objets sur lui...

Vous pouvez seulement donner un coup de poing à un ennemi plus grand que Putty, ou le manger en utilisant les fausses-dents.

Certains ennemis ne peuvent pas être détruits et feront tomber des projectiles sur Putty; évitez-les.

Putty peut parfois agir de sorte que les ennemis s'entre-tuent, essayez de faire bondir Putty entre eux au bon moment.

Partir à la recherche d'ennemis imposants est un jeu dangereux, mais la récompense est d'autant plus grande si vous parvenez à les détruire.

Au cas où Putty devrait relâcher des Bots avant d'avoir atteint un endroit sûr, essayez de le faire sur une plate-forme rarement habitée par l'ennemi.

Certains ennemis feront un bébé à chaque fois qu'ils recevront un coup de poing. L'absorption de ces bébés donne un bonus à Putty. Vous pouvez éviter que l'ennemi fasse un bébé en l'écrasant ou en l'absorbant.

Faites attention aux objets qui tombent par moments du ciel; ils permettront d'entretenir la souplesse de Putty.

CONTROLLER LES MOUVEMENTS DE PUTTY

En passant par le niveau d'entraînement au début du jeu, vous vous familiariserez avec les déplacements de Putty.

VOUS DÉPLACER SUR L'ÉCRAN

Déplacement

Marchez prudemment à gauche et à droit sur l'écran.

Joystick: Poussez sur la gauche ou sur la droite.

Clavier: Appuyez sur 'O' ou 'P'.

Etirement

Etirez Putty pour franchir les trous, à la fois horizontalement et verticalement.

Joystick: Appuyez sur feu et poussez dans la direction souhaitée.

Clavier: Appuyez sur la barre d'espacement et sur 'O' ou 'P'.

Bond

Sautez sur les plate-formes. Vous pouvez faire changer Putty de direction lorsqu'il bondit.

Joystick: Poussez vers le haut puis à gauche ou à droite pour changer de direction.

Clavier: Appuyez sur 'Q' puis sur 'O' ou 'P' pour changer de direction.

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Fondre

Se transformer en flaque. Putty ne peut pas être endommagé lorsqu'il est fondu. Référez-vous également aux sections Absorber et Incarner

Joystick: Tirez vers le bas. Pour revenir à l'état normal, poussez vers le haut.

Clavier: Appuyez sur 'A'. Pour revenir à l'état normal, appuyez sur 'Q'.

Gonfler/Exploser

Putty peut prendre un volume de quatre fois sa taille en se gonflant, et servir de coussin pour attraper ses amis lorsqu'ils tombent.

Joystick: Appuyez sur le bouton feu et agitez le joystick de haut en bas.

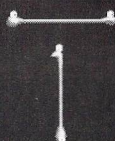
Clavier: Appuyez sur la barre d'espacement puis sur 'Q' et 'A' à plusieurs reprises.

Lancer un coup direct

Putty se transforme en poing pour frapper ses ennemis.

Joystick: Appuyez sur le bouton feu et appuyez légèrement à gauche ou à droite

Clavier: Appuyez sur la barre d'espacement puis sur 'O' ou 'P'.





Absorber

Putty peut absorber des objets ou des personnages qui se trouvent sous ou à côté de lui. Lorsque Putty se transforme en flaque, il absorbe les objets ou personnages puis reprend sa forme normale.

Joystick: Tirez vers le bas.

Clavier: Appuyez sur 'A'.



Incarnier

Faire prendre à Putty la forme d'un autre personnage.

Joystick: Tirez vers le bas et appuyez sur feu à plusieurs reprises.

Clavier: Appuyez sur 'A' puis sur la barre d'espacement à plusieurs reprises.



Faire le café

Empêchez un Bot de bouger pendant 30 secondes.

Joystick: Tirez vers le bas et maintenez le bouton feu enfoncé pendant quelques instants.

Clavier: Appuyez sur 'A' puis maintenez la barre d'espacement enfoncée pendant quelques instants.

LES MÉCHANTS

Le jeu est composé de six niveaux et chaque niveau comporte trois étapes. Vous trouverez ci-dessous la liste de certains ennemis que vous rencontrerez dans les différents niveaux. Il y en a d'autres, alors attention aux surprises.

NIVEAU I - LUNE PUTTY

Lorsque le Champignon Vénéneux

Bondissant est écrasé, absorbé, ou reçoit des coups de poing, il fait un bébé.

Terminator la Carotte

Est un ennemi dangereux, évitez ses balles. Le recul de son arme la fera tomber de la plate-forme.

L'Homme Custard

Sera transformé si vous lui donnez un coup de poing rapide. Ecrasez-le avant qu'il ne reprenne sa forme normale.

Le Tonneau

Explose dès qu'il percute quelque chose, essayez de l'éviter.

Les Chicklets Kamikaze Verts

Voltigent et explosent dès qu'ils percutent quelque chose. Ils sont difficiles à absorber.

Biggles la Guêpe

Lâche des bombes et est indestructible.

Space Kid

Essaie de vous balafrer avec son épée, un coup de poing bien placé l'arrêtera.



NIVEAU 2 - LES VILLAS DE DAZZLEDAZE



Les Bake Beans (Haricots)

Sont de méchantes petits bêtes qui explosent lorsqu'ils percutent quelque chose. Vous feriez mieux de les écraser.



Scouse la Saucisse

De Francfort sait parfaitement utiliser ses poings et est dangereuse. Mangez-la en utilisant les fausses-dents.



Evitez les boulets de canon du Singe Poudre de Canon,
et essayez de lui donner des coups de poing.



Le Grand Lutin Jaune

N'est pas ce qu'il prétend être; il a l'air costaud, mais il n'est que gonflé. Donnez lui un bon coup de poing pour le faire dégonfler. Ecrasez-le avant qu'il ait le temps de se regonfler.



La Sorcière Volante

Est indestructible; vous devez éviter ses projectiles.



L'Œuf Au Plat Toupie

Est une mine, évitez-le.



Les Petits Lutins Rouges

Vous pouvez les écraser ou leur donner des coups de poing mais faites attention à leurs fourches pointues.



Le Lutin Morveux,

Évitez ses projectiles et détruisez-le à l'aide des fausses-dents.



Dazzledaze

Éloignez-vous de lui le plus vite possible.

NIVEAU 3 - PEUR TECHNIQUE

Le Cochon au Cerceau Spatial

Un coup de poing le fera circuler, mais essayez de l'électrocuter sur la plate-forme électrifiée.

Le Canon Spatial

Est très dangereux; pour vous en débarrasser il vous faudra vous gonfler.

Mr Magie

Évitez ses sorts et essayez de lui donner des coups de poing ou de l'écraser.

Le Canard-Surprise

Assenez-lui un bon coup de poing pour vous en débarrasser.

Les seaux de Boyaux Rouge Vif

Mangent les lapins albinos et sont particulièrement dangereux pour Putty. Transformez-vous en lapin et arrangez-vous pour que le seau se dirige sur vous.

Les Piliers Skoks

Portent une charge électrique négative et peuvent ainsi annuler la charge électrique d'une plate-forme électrifiée.

Les Ampoules Loopy

Sont très dangereuses et ne peuvent être détruites que par l'intermédiaire de charges électriques négatives.

Les Envahisseurs de l'Espace

Ne sortent que lorsque les petits joysticks sont touchés. Ils sont indestructibles et très dangereux.

Le Fantôme

S'empare des Bots et les transforme en démons. Le Fantôme explosera à votre contact et les Bots-Démons exploseront au bout d'une minute, à moins d'être absorbés.



NIVEAU 4 - LES PIÈCES ORIENTALES



Le Saint-Homme

fait des renvois de bulles toxiques qui peuvent avoir un effet nocif sur votre personne. Il peut également s'entourer d'un champ magnétique. Vous pouvez le faire tomber de la plate-forme en lui assenant un bon coup de poing.



Le Lutin Feu d'Artifice

En prenant la forme de cet ennemi, vous permettrez à Putty de lancer des projectiles. Vous pouvez également persuader les lutins de s'entre-tuer.



Le Poulet Chinois Mutant

Pond des œufs qui éclosent sous la forme de Sumos; cassez les œufs avant qu'ils n'éclosent. Vous pouvez détruire le poulet en lui assenant un coup de poing; c'est cependant très difficile à réaliser.



Les Dans Dynamites

Se déplacent avec des sacs de dynamite et prennent grand plaisir à les lancer sur vous. Donnez-leur des coups de poing, tirez-leur dessus, ou écrasez-les si vous le pouvez.



Les Vampires Chinois

Volent et laissent tomber des Lutins Feux d'Artifice. Vous ne pouvez les détruire qu'en utilisant les fausses-dents.

NIVEAU 5 - LA VILLE DES JOUETS

L'Orange mécanique

Est très méchante et vous lancent des pépins. Transformez-vous en orange pour riposter.

L'Ours en Peluche

N'aime pas que l'on fasse du bruit autour de lui et foncera sur vous si vous le dérangez. Il explose au contact de Putty.

Bugsy l'Insecte

Essaiera de vous tirer dessus à chaque fois qu'il vous verra. Essayez de le manger en vous servant des fausses-dents.

La Grenouille Dans Un Taxi

Est une maniaque de la route et essaiera toujours de vous renverser. Renversez-la si vous le pouvez.

Le Soldat de Plomb

Vous tire dessus; vous devez donc éviter ses balles. Essayez de lui lancer des pépins en vous transformant en orange.

Les Gnomes Boules de Neige

Évitez leurs boules de neige mortelles et essayez de les écraser.

Les Passionnés de Trains

Sont d'horribles petites créatures qui se penchent par la fenêtre des wagons et font tomber des trains miniatures sur votre chemin. Les locomotives exploseront à votre contact.



NIVEAU 6 LA ZONE NÉBULEUSE



Les Moteurs-Fusées

Sont très dangereux et doivent être évités.



La Soucoupe Volante de Dweezil

Vous suivra et fera tomber des mini-soucoupes volantes sur votre tête. Pour le détruire, vous devez vous transformer en trou noir pour l'absorber afin de l'envoyer dans la quatrième dimension.



Les Rôleurs Volants

Sont de vieux bonshommes agaçants équipés de propulseurs, essayez de les faire tomber en leur assenant un coup de poing.



La Scie Bourdonnante

Doit à tout prix être évitée.



Le Système Atomique

Est un truc mortel; ne pas le toucher.



Le Trou Noir

Chasse les Bots et les absorbe. Essayez d'être le premier à absorber.



La Tomate Motivée

Essaie simplement de vous éviter. Après lui avoir sauté sur les mains et l'avoir renversée de la plate-forme, vous pourrez la manger.



Amal le Gros

Produit des bulles de bain qu'il vous faut éviter.

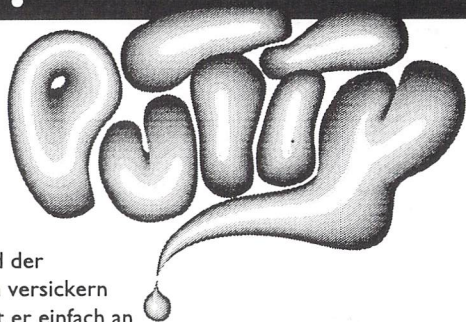


Le Monstre de Frankenstein

Attrape les Bots et les tue en les secouant. Empêchez les Bots de l'approcher en leur donnant des tasses de café.

DIE GESCHICHTE . . .

In einer Galaxis nicht weit von hier gibt es einen Planeten namens "Zid". Um diesen Planeten kreist der kleine Mond "Putty", Heim der Putties und Ihrer flexiblen Freunde.



Der Puttymond ist ein Ort des Friedens und der Sorglosigkeit, wo ein Putty die Tage langsam versickern lassen kann. Wenn es ihm gefällt, dann hängt er einfach an der Decke und tropft vor sich hin. Doch diese Zeiten sind nun endgültig vorbei, denn eines schwarzen Tages erschien ein unheimliches Raumschiff am Himmel. An Bord des Raumschiffes war der böse Zauberer Dazzledaze und sein widerlicher Kumpel, Dweezil die Katze. Das Leben auf dem Puttymond würde nie mehr so sein, wie es einmal war.

Kaum war das Raumschiff am Himmel erschienen, begannen Dazzledaze und Dweezil, ihren üblen Plan in die Tat umzusetzen. Die Übeltäter wollten all die kleinen weichen Wabbel-Putties fangen, sie in Folie wickeln, und in ihrem Raumschiff als Super-Blasen-Kaugummi (der Kaugummi, mit dem man die größten Quietsche-Blasen machen kann) zur Erde bringen.

Billy Putty, der künftige Held des Puttymondes, beobachtete mit Schrecken diese Geschehnisse und nahm allen Mut zusammen, um seinen Freunden zu helfen. Als er kühn aus seinem sicheren Versteck hervortritt, bemerkt er verwundert ein schreiendes Baby. Wo es wohl herkommt? Es wimmert, schreit und schluchzt, und versucht mehrmals, Billy aufzuessen. Nebenbei erzählt es Billy, daß Dazzledaze unartige Babies von der Erde gekidnappt, und sie in schreckliche und groteske Kreaturen verwandelt hat.

Billy kann nicht länger warten, er muß ins kalte Wasser springen (auch, wenn er hart aufprallt), und diesen miesen Tyrannen zu Fall bringen, der seine Familie, seine Freunde und andere Putties mit einem Schicksal bedroht, das schlimmer als der Tod ist. Stell Dir nur mal vor, in einen Mund gesteckt, gebissen, gequetscht und aufgeblasen zu werden, bis Dein Kopf platzt?

Aber Billy muß diesen Kampf vielleicht nicht allein durchstehen, denn eines Tages sieht er, wie mehrere fliegende Untertassen vom Planeten Zid landen. Die Bots, die mechanischen Bewohner des Planeten Zid, waren den Putties freundlich gestimmt und wollten ihnen helfen. Auch Dazzledaze bemerkte die Ankunft der Bots und stellte ihnen eine Falle, weil er befürchtete, sie würden seine schrecklichen Pläne vereiteln.

Als die Bots den Puttymond erkundeten, lag Dweezil auf der Lauer. Als sie näher kamen, fror er sie erst am Boden fest und umhüllte sie dann mit Eisblöcken. Da es Dweezil jedoch nicht gelang, alle Bots einzufrieren, schickte Dazzledaze einige seiner grausamsten und entsetzlichsten Kreaturen, um die Bots zu plagen und zu unterwerfen.

DAS SPIEL

Ihr macht Euch die Beweglichkeit und besonderen Fähigkeiten von Putty zu Nutze, um Bots (Roboter) zu sammeln, die auf allen Levels verteilt sind, und sie in Sicherheit zu bringen. Ihr habt dazu aber nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, beachtet also die Uhr. Wenn Ihr einen Bot in Sicherheit gebracht habt, erhaltet Ihr einen Zeitbonus.

Am oberen Bildschirmrand wird angezeigt, wie viele Bots "unterwegs" sind, und deshalb eingesammelt und in Sicherheit gebracht werden müssen. Auf jeder Stufe gibt es einen sicheren Platz, wo Ihr die Bots unterbringen müßt. Wenn sie dort angekommen sind, dann wird am oberen Bildschirmrand angezeigt, wieviele "in Sicherheit" sind.

Wenn Ihr auf einer neuen Stufe ankommt, dann ist es wichtig, den sicheren Ort so schnell wie möglich zu finden; auf den ersten Stufen sieht er aus wie eine fliegende Untertasse, auf den späteren wie ein Lift oder eine Tür.

Auf den ersten Levels des Spieles werden die Bots in Eisblöcken eingefroren. Bevor Ihr sie einsammeln könnt, müßt Ihr die Eisblöcke erst zerschlagen, um die Bots zu befreien. Wenn sie erst einmal frei sind, bleiben die Bots nahe der Stelle, wo Ihr sie gefunden habt.

Auf den späteren Levels irren die Bots auf der Suche nach sicheren Plätzen umher, und versuchen, all jene Kreaturen zu meiden, die für sie gefährlich sind. Das erschwert Eure Aufgabe, die Bots einzusammeln, denn sie entfernen sich auf der verzweifelten Suche nach einem Ort der Sicherheit auch von der Plattform, oder sie treffen auf einen hungrigen Feind, der sie fressen will.

Um einen Bot einzusammeln, müßt Ihr Putty in der Nähe plazieren, und ihn in eine Pfütze verwandeln. Dadurch wird der Bot automatisch absorbiert, und Ihr könnt ihn dann an einen sicheren Ort schaffen. Wenn Ihr am richtigen Platz angekommen seid, laßt Ihr Putty einfach wieder "schmelzen", um die Bots zu befreien.

Ein Bot kann für Putty eine ziemlich schwere Last sein, und Ihr werdet herausfinden, daß einige Dinge unmöglich sind. Seid Ihr von vielen Feinden umgeben, dann ist es klüger, den Bot freizulassen, indem Ihr Putty in eine Pfütze verwandelt, und Euch dann erst mal mit Euren Feinden befaßt. Wenn Ihr einem Bot eine Kaffeepause gönnt, um ihn am Davonlaufen zu hindern, dann könnt Ihr nicht gleichzeitig einen anderen Bot in Euch tragen.

Während Eurer Mission werdet Ihr auf viele verschiedene Feinde und Gefahren treffen. Einige könnt Ihr leicht zerstören, indem Ihr sie zerquetscht (draufspringt), boxt (manche verwandeln sich dann), oder absorbiert.

Einige Probleme verlangen eine völlige Verwandlung von Puttys Person. Über diese einzigartige Fähigkeit der Verformung - der Transformation in eine andere Person - verfügen nur bestimmte Charaktere im Spiel. Werdet Ihr mit einer Gefahr konfrontiert, die Ihr nicht überwinden könnt, dann versucht einfach, Euch in eine der anderen Figuren in der Nähe zu verwandeln. Sobald Putty verwandelt ist, übernimmt er die Merkmale der neuen Figur; nutzt diese neuen Fähigkeiten, um das Problem zu lösen.

SPIELHILFEN

Auf den verschiedenen Stufen sind einige Spielhilfen verborgen, die Putty bei der Lösung seiner Aufgabe unterstützen sollen. Die meisten sind in Türen, Fenstern usw., versteckt. Aber seht nicht nur an den offensichtlichen Stellen nach! Die Bonusgegenstände, die Ihr sammeln könnt, treten in verschiedenen Formen auf. Hier ist eine Liste nützlicher Objekte:

Falsche Zähne

Diese helfen Euch, einige riesige Feinde zu überwäligen.



Taschenuhr

Gibt Euch einen Zeitvorteil von 30 Sekunden, um die Bots zu retten.



Onkel Ted

Taucht plötzlich aus dem Nichts auf und gibt Euch einen Zeitvorteil, während er sich mit den Feinden auf dem Bildschirm befaßt.



Direkt nach oben

Putty springt an den Anfang der Stufe.



Direkt nach unten

Putty springt ans Ende der Stufe.



Dweezil-Kraft

Gibt Putty 30 Sekunden Unverwundbarkeit.



Bubblegum

Putty kann sich vier mal aufblasen und zerplatzen.



Mülltonne

In ihr kann Putty vier Bots zur gleichen Zeit in Sicherheit bringen.



SPIELTIPS

Es gibt einige Grundregeln und Hinweise dazu, wie Putty sich bestimmter Feinde annehmen sollte, um seine Mission erfolgreich abzuschließen.

Absorbiert so viel wie möglich, um Puttys Geschmeidigkeit aufrechtzuerhalten.

Putty kann nichts Mechanisches absorbieren.

Alles Mechanische ist für Putty tödlich.

Schmilzt Putty, dann kann er nicht verletzt werden - Feinde können über ihn laufen, Dinge auf ihn fallen lassen, etc.

Jeder Feind, der größer als Putty ist, kann entweder geboxt oder mit Hilfe der falschen Zähne gebissen werden.

Einige Feinde können nicht zerstört werden und werden Putty mit Raketen angreifen. Meidet diese!

Putty kann manche Feinde dazu bringen, sich gegenseitig abzuschießen. Laßt Putty dazu im richtigen Moment zwischen ihnen hochspringen!

Große Feinde sind zwar gefährlich, aber sie können euch eine beträchtliche Belohnung einbringen, wenn Ihr sie überwältigen könnt.

Wenn Ihr einen Bot freilassen müßt, bevor Ihr einen sicheren Ort erreicht habt, versucht das auf einer Plattform zu tun, die normalerweise nicht von Feinden besiedelt ist.

Bei einigen Feinden erscheint ein Baby, wenn Ihr sie boxt. Absorbiert Putty diese, dann erhaltet Ihr einen Bonus. Werden dieselben Feinde wieder geboxt oder absorbiert, so erscheint kein Baby mehr.

Haltet Ausschau nach willkürlich vom Himmel fallenden Objekten; diese helfen, Puttys Geschmeidigkeit aufrechtzuerhalten.

DIE STEUERUNG VON PUTTYS BEWEGUNGEN

Das Übungslevel am Spielbeginn zeigt Euch, wie sich Putty bewegt.

BEWEGUNGEN AUF DEM BILDSCHIRM

Schlängeln

Auf dem Bildschirm nach rechts oder links gehen.

Joystick: nach rechts oder links schieben.

Tastatur: "O" oder "P" drücken.

Dehnen

Putty über Abgründe dehnen; horizontal oder vertikal.

Joystick: Feuerknopf drücken und Joystick in die gewünschte Richtung ziehen.

Tastatur: Leertaste und "O" oder "P" drücken.

Hüpfen

Auf den Plattformen hüpfen. Puttys Richtung kann währenddessen verändert werden.

Joystick: Hochdrücken, dann links oder rechts, um die Richtung zu ändern.

Tastatur: Zunächst "Q" drücken; dann "O" oder "P", um die Richtung zu ändern.

BESONDERE BEWEGUNGSOPTIONEN

Schmelzen

Putty wird zur Pfütze. In geschmolzenem Zustand kann er nicht verletzt werden. Siehe auch "Absorbieren" und "Verformen".

Joystick: Herunterziehen; durch Hochziehen verwandelt Putty sich wieder in die ursprüngliche Gestalt zurück.

Tastatur: "A" drücken; durch Drücken von "C" verwandelt sich Putty wieder in seine ursprüngliche Form zurück.

AufblasenExplodieren

Putty kann auf das Vierfache seiner ursprünglichen Größe aufgeblasen werden und herunterfallenden Freunden so als Kissen dienen. Wird Putty noch mehr aufgeblasen, explodiert er.

Joystick: Feuerknopf drücken und den Joystick nach oben und unten ziehen.

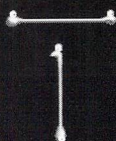
Tastatur: Leertaste drücken, dann wiederholt "Q" oder "A".

Stoßen

Putty macht eine Faust und kann Feinde boxen.

Joystick: Feuerknopf drücken, dann den Joystick nach rechts oder links bewegen.

Tastatur: Leertaste drücken, dann "O" oder "P".





Absorbieren

Putty kann Objekte und Figuren absorbieren, die in der Nähe oder über ihm stehen. Hat sich Putty in eine Pfütze verwandelt, dann verschwindet das Objekt oder die Figur in ihm, und Putty verwandelt sich automatisch in seine ursprüngliche Form zurück.

Joystick: Herunterziehen.

Tastatur: "A" drücken.



Verformen

Putty verwandelt sich dadurch in eine andere Figur.

Joystick: Herunterziehen und wiederholt Feuerknopf drücken.

Tastatur: Zunächst "A", dann wiederholt die Leertaste drücken.



Kaffepause

Ein Bot bleibt dadurch für 30 Sekunden unbeweglich.

Joystick: Herunterziehen und den Feuerknopf kurze Zeit gedrückt halten.

Tastatur: "A" drücken, dann die Leertaste für kurze Zeit gedrückt halten.

DIE BÖSEWICHTE

Das Spiel ist in sechs Levels mit jeweils drei Stufen aufgeteilt. Die folgende Liste beschreibt einige der Feinde, denen Ihr auf den verschiedenen Levels begegnet. Doch es gibt noch mehr, haltet also die Augen offen, einige Überraschungen warten auf Euch!

LEVEL I - PUTTY-MOND

Der "Hüpfende Pilz"

Er kann zerquetscht oder absorbiert werden. Wird er geboxt, dann erscheint ein Baby.

Die "Terminator-Karotte"

Ein gefährlicher Feind. Weicht Ihr ihren Kugeln aus, dann wird er durch den Rückstoß seiner Waffe von der Plattform gestoßen.

Der "Pudding-Mann"

Ein schneller Schlag verändert seine Eigenschaften. Zerquetscht ihn, bevor er sich zurückverwandelt.

Das "Fass"

Es explodiert bei Berührung. Versucht, ihm auszuweichen.

Die "Grünen Kamikaze-Hühnchen"

Sie flattern herum und explodieren bei Berührung. Putty kann sie nur schwer absorbieren.

"Biggles die Wespe"

Sie wirft Bomben und ist unzerstörbar.

"Space Kid"

Er versucht, Euch mit seinem Schwert zu treffen. Ein gezielter Schlag hält ihn auf.



LEVEL 2 - DAZZLEDAZE VILLAS



Die "Gebackenen Bohnen"

Bösartige kleine Dinger, die bei Berührung explodieren; am besten zerquetscht Ihr sie.



Die "Bratwurst"

Dieses boxende Würstchen ist sehr gefährlich und sollte mit Hilfe der "falschen Zähne" verschlungen werden.



Der "Schießpulver-Affe"

Weicht seinen Kanonenkugeln aus und versucht, ihn zu boxen.



Der "Große Gelbe Kobold"

Ein wahrer Schwindler. Er sieht aus wie ein Riesenkerl, ist aber nur aufgeblasen. Durch einem kräftigen Schlag geht ihm die Luft aus. Zerquetscht ihn, bevor er sich wieder aufbläst.



Die "Fliegende Hexe"

Sie ist unzerstörbar. Ihr müßt Ihren Geschossen ausweichen.



Das "Rotierende Spiegelei"

In Wirklichkeit ist es eine Mine, der Ihr ausweichen müßt!



Die "Kleinen Roten Kobolde"

Sie können zerquetscht oder geboxt werden. Nehmt Euch vor Ihren spitzen Gabeln in Acht!



Der "Schleimkobold"

Weicht seinen Geschossen aus und zerstört ihn mit den "falschen Zähnen".



"Dazzledaze"

Unbedingt meiden!

LEVEL 3 - TECHNOSCHRECKEN

Das "Schwein auf dem Hüpfball"

Ein Schlag wird es weiterrücken, aber versucht, ihm auf der elektrisch geladenen Plattform einen Stromschlag zu versetzen.

Die "Spacegun"

Diese Waffe ist sehr gefährlich, und Putty muß sich aufblasen, um sie los zu werden.

"Mr. Magic"

Meidet seinen Zauber, und versucht, ihn zu boxen oder zu zerquetschen.

Die "Ente in der Schachtel"

Ein gezielter Schlag, und Ihr seid sie los.

Die "Rotglänzenden Fettsäcke"

Sie essen weiße Hasen und sind für Putty äußerst giftig. Verformt Putty in einen Hasen und lockt sie auf diese Weise an.

Die "Skoka-Raupen"

Sie sind negativ elektrisch geladen und könne dazu verwendet werden, eine elektrische Plattform zu entschärfen.

Die "Verrückten Glühbirnen"

Sie sind sehr gefährlich. Um sie unschädlich zu machen, müssen sie negativ elektrisch geladen werden.

Die "Space Invaders"

Sie erscheinen nur, wenn die kleinen Joysticks berührt werden. Sie sind unzerstörbar und sehr gefährlich.

Der "Geist"

Er befällt die Bots und verwandelt sie in Dämonen. Er explodiert, wenn Putty ihn berührt. Auch der Bot-Dämon explodiert nach einer Minute, wenn er nicht absorbiert wird.



LEVEL 4 - ORIENTALISCHE ZIMMER



Der "Heilige Mann"

Er stößt schädliche Gasblasen aus, die für Putty gefährlich sein können. Er kann außerdem ein Kraftfeld um sich bilden. Ein gezielter Schlag stürzt ihn von seiner Plattform.



Der "Feuerwerk-Kobold"

Wenn Putty seine Gestalt annimmt, dann kann er Raketen abfeuern. Ihr könnt die Feuerwerk-Kobolde auch dazu bringen, sich gegenseitig abzuschießen.



Die "Chinesischen Mutantenhühner"

Sie legen Eier, die zu Sumo-Ringern ausgebrütet werden - zerbricht die Eier, bevor die Sumo-Ringer schlüpfen können. Ihr könnt die Hühner mit einem gezielten Schlag vernichten, doch das ist keine einfache Sache!



"Dynamit-Dan"

Sie tragen Dynamitsäcke bei sich und vertreiben sich die Zeit, indem sie diese auf Putty werfen. Ihr könnt sie boxen, zerquetschen, oder auf sie schießen, doch es ist alles andere als einfach!



"Chinesische Vampire"

Sie fliegen umher und werfen "Feuerwerk-Kobolde". Sie können nur mit Hilfe der "falschen Zähne" vernichtet werden.

LEVEL 5- DIE SPIELZEUGSTADT

“Uhrwerk Orange”

Eine äußerst bössartige Kreatur, die mit Obstkernen um sich wirft. Verwandelt Putty in eine Orange, um sie zu besiegen.



Der “Teddybär”

Er hasst Lärm und greift Euch an, wenn er gestört wird. Er explodiert bei Berührung.



“Bugsy”

Er wird versuchen, auf Putty zu schießen, sobald er ihn sieht. Versucht, ihn mit den “falschen Zähnen” aufzuessen.



Der “Frosch im Taxi”

Er fährt wie ein Verrückter, und wird versuchen, Putty zu überfahren. Zerquetscht ihn, wenn Ihr könnt!



Der “Spielzeugsoldat”

Er schießt auf Euch. Versucht, seinen Kugeln auszuweichen. Wenn Ihr die Form einer Orange angenommen habt, könnt Ihr mit Kernen zurückfeuern.



Die “Schneeball-Gnome”

Weicht Ihren tödlichen Schneebällen aus, und versucht, sie zu zerquetschen.



Die “Train Spotters”

Sie sind gräßliche kleine Gestalten, die aus Zugfenstern Spielzeugeisenbahnen in Puttys Weg werfen. Die große Eisenbahn explodiert bei Berührung.



LEVEL 6 - DIE ZWIELICHTZONE



Die "Raketenmotoren"

Sie sind äußerst gefährlich. Ihr müßt Ihnen ausweichen!



"Dweezils Fliegende Untertasse"

Sie verfolgt Euch und wirft kleine Untertassen auf Puttys Kopf. Um "Dweezils Fliegende Untertasse" zu zerstören, muß sich Putty in ein "Schwarzes Loch" verwandeln, die Untertasse absorbieren, und sie dadurch in die vierte Dimension befördern.



Die "Fliegenden Schwachköpfe"

Sie sind böse alte Männer mit Jet Packs. Versucht sie mit einem kräftigen Schlag zu treffen!



Die "Kreischsäge"

Unbedingt meiden!



Der "Atomapparat"

Ein tödliches Gerät. Nicht berühren!



Das "Schwarze Loch"

Es jagt und absorbiert Bots. Versucht, es zuerst zu absorbieren.



Die "Selbstgesteuerte Tomate"

Sie versucht, Euch zu meiden. Springt Putty auf die Hände der Tomate und stürzt sie von der Plattform, dann kann er sie essen.



Der "Fettwanst"

Diese Kreatur produziert Schaumblasen, denen Ihr ausweichen müßt.

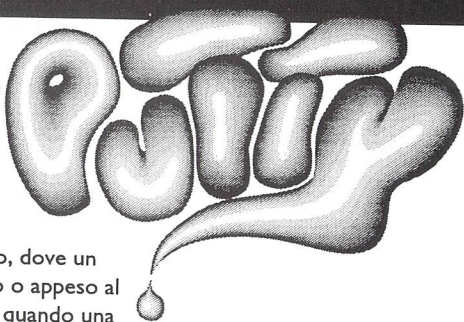


"Frankensteins Monster"

Es fängt Bots und schüttelt sie zu Tode. Haltet die Bots von diesem Monster fern, indem Ihr ihnen Kaffee anbietet.

IL RACCONTO

In una galassia non molto distante da qui, c'è un pianeta chiamato Zid. In orbita attorno a questo pianeta c'è una piccola luna chiamata Putty Moon, abitata dai Puttie e dai loro flessibili amici.



Putty Moon è un posto pacifico e spensierato, dove un Putty può trascorrere le giornate trasudando o appeso al soffitto a colare. Questo fino al triste giorno quando una sinistra nave spaziale apparve nel cielo. A bordo c'era il maligno mago Dazzledaze e il suo odiosissimo tirapiedi, il gatto Dweezil. La vita su Putty Moon non sarebbe stata più la stessa.

Non appena la nave si profilò in cielo oscurandolo, il piano sinistro di Dazzledaze e Dweezil cominciò a manifestarsi. I due malnati avrebbero catturato tutti i piccoli Putties gommosi e assolutamente non croccanti, li avrebbero avvolti nella carta stagnola e li avrebbero portati sulla Terra come supergomme da masticare (quelle che fanno le bolle più grosse e che fischiano quando scoppiano).

Osservando con terrore, Billy Putty, un aspirante eroe locale, cercava disperatamente di trovare il coraggio per aiutare i suoi amici. Uscendo baldanzoso dal suo nascondiglio, egli si trova all'improvviso davanti ad un pargoletto urlante che non si sa da dove era spuntato. Tra singhiozzi, urli, piagnucoli e tentativi di mangiare Billy, il pargolo gli dice che Dazzledaze ha rapito i bambini cattivi sulla Terra trasformandoli in orride e grottesche creature.

Billy non poteva più attendere, doveva scattare in azione (o almeno rimbalzare) e abbattere questo tiranno malvagio che aveva condannato la sua famiglia, i suoi amici e compagni Putties ad un destino peggiore della morte. Beh, come ti sentiresti in bocca a qualcuno, masticato, morso, strizzato e gonfiato fino a quando non ti scoppia la testa?

Ma la missione di Billy può anche non essere solitaria, perché un giorno egli vide arrivare diversi dischi volanti dal pianeta Zid. I Bot, abitanti meccanici di Zid, erano amici dei Putties e di sicuro li avrebbero aiutati. Anche Dazzledaze aveva notato l'arrivo dei Bot e, temendo che venissero ad interferire con il suo perverso lavoro, gli aveva preparato una trappola.

Mentre i Bot cominciavano ad esplorare Putty Moon, Dweezil si era appostato in agguato. Quando questi gli furono vicini, egli li congelò e li trasformò in tanti blocchi di ghiaccio. Ma Dweezil non ce l'aveva fatta a congelare tutti i Bot, per cui Dazzledaze aveva scatenato alcune delle sue più orride e malvagie creature per dargli addosso e controllarli.

IL Gioco

Facendo uso dell'ampia gamma di movimenti di Putty e delle funzioni speciali, tu devi raccogliere i Bot (robot) che sono sparsi su tutti i livelli e portarli in luoghi sicuri. Il tempo disponibile per portare in salvo i Bot è limitato, per cui tieni d'occhio l'orologio. Quando riesci a portare un Bot al sicuro, ricevi un premio di tempo.

In cima allo schermo c'è un indicatore che segna quanti Bot sono ancora "fuori" e che devono essere raccolti e portati in salvo. In ogni fase c'è un posto sicuro dove devi depositare i Bot. Quando questo viene fatto correttamente, l'indicatore segnerà il numero di Bot che sono 'dentro'.

Quando inizi una fase per la prima volta, è importante individuare più rapidamente possibile il posto sicuro: nelle prime fasi, questo appare come un disco volante e in quelle successive come un ascensore o una porta.

Nei primi livelli del gioco, i Bot sono congelati in blocchi di ghiaccio. Prima di poterli raccogliere, devi prima colpire i blocchi per liberarli. Una volta liberi, i Bot rimarranno nei pressi dove li avevi trovati.

Nei livelli successivi, i Bot si muovono in giro alla ricerca di posti sicuri, cercando di evitare tutte le creature che possono distruggerli. Questo rende più duro il tuo compito di cercare di raccogliere i Bot, poiché essi vagano fuori di una piattaforma alla ricerca disperata di salvezza oppure cadono preda di nemici mangia-Bot.

Per raccogliere un Bot, tu devi mettergli vicino Putty e farlo sciogliere in una pozza. Questa assorbirà automaticamente il Bot e ti permetterà di portarlo in salvo. Quando sei nella posizione giusta per rilasciarlo, ti sciogli di nuovo e il Bot verrà rilasciato.

Portare un Bot è un bel peso per Putty, e scoprirai che ci sono delle cose che non puoi fare. Se attorno ci sono tanti nemici, è meglio rilasciare automaticamente il Bot con uno scioglimento, e poi fare i conti con i nemici attorno a te. Inoltre, se vuoi concedere un intervallo ad un Bot - per impedirgli di vagare - non puoi portarne un altro dentro di te.

Nella tua missione incontrerai molti tipi diversi di nemici e di pericoli. Alcuni si possono distruggere facilmente schiacciandoli (saltandogli sopra), prendendoli a pugni (alcuni si tramutano in qualche altra cosa) e assorbendoli.

Per superare alcuni problemi, Putty dovrà cambiare totalmente personaggio. Questa abilità plastica unica - trasformarsi in un altro personaggio - può essere fatta solo con certi personaggi del gioco. Se ti trovi di fronte ad un ostacolo che non riesci a risolvere, vedi se riesci a modellarti in uno dei personaggi vicini. Una volta trasformato, Putty assume gli attributi del personaggio in cui si è mutato, e tu puoi usare queste nuove abilità per superare i problemi.

AIUTI PER GIOCARE

Vi sono diversi aiuti per la missione di Putty nascosti in giro nelle varie fasi. Molti di questi sono nascosti nelle porte, nelle finestre, ecc. Ma non cercare soltanto nei posti ovvi. Gli oggetti premio che puoi raccogliere hanno forme diverse e qui di seguito c'è una lista di oggetti utili:

Dentiere

Queste ti aiutano a superare nemici molto grossi.

Orologio da tasca

Ti concede trenta secondi di vantaggio per salvare i Bot.

Zio Ted

Appare all'improvviso e ti porta un vantaggio di tempo mentre intrattiene i nemici sullo schermo.

Su istantaneo

manda Putty in cima alla fase.

Giù istantaneo

Manda Putty in fondo alla fase.

Potere di Dweezil

Assegna 30 secondi di invulnerabilità a Putty.

Bolla di gomma

Permette a Putty di gonfiarsi ed esplodere quattro volte.

Bidone

Permette a Putty di portare in salvo quattro Bot contemporaneamente.



SUGGERIMENTI DI GIOCO

Vi sono alcune norme di base su come Putty affronta certi nemici e anche dei suggerimenti per rendere la missione di Putty più sicura.

Assorbi tutto quello che puoi per mantenere la duttilità di Putty.

Quando Putty si scioglie non può essere danneggiato - i nemici possono camminarci sopra, fargli cadere addosso cose, ecc.

Qualunque nemico più grosso di Putty, può solo essere preso a pugni, o mangiato con la dentiera.

Alcuni nemici non possono essere distrutti e sganciano missili su Putty. Evitali.

Alle volte Putty può far uccidere tra loro i nemici che sparano. Cerca di far rimbalzare Putty in mezzo a loro al momento giusto.

Affrontare i nemici grossi, anche se pericoloso, porta grossi vantaggi se li distruggi con successo.

Se devi rilasciare un Bot dall'interno di Putty prima di raggiungere un posto sicuro, cerca di farlo su una piattaforma che non sia di solito occupata da nemici.

Alcuni nemici, quando vengono presi a pugni emettono un pargoletto. Se li assorbi, Putty guadagna un premio. Se schiacci o assorbi questi stessi nemici, il pargolo non viene emesso.

Tieni gli occhi aperti attento agli oggetti casuali che cadono dal cielo. Questi ti aiuteranno a mantenere la plasticità di Putty.

CONTROLLO DEI MOVIMENTI DI PUTTY

Per familiarizzarti con i movimenti di Putty, usa il livello di addestramento all'inizio del gioco.

PER ANDARE IN GIRO SULLO SCHERMO

Sguscia

Cammina attentamente a destra o a sinistra sullo schermo.

Joystick: spingi a sinistra o a destra.

Tastiera: premi O o P.

Stira

Stira Putty sopra i vuoti, sia orizzontalmente sia verticalmente.

Joystick: premi Fuoco e spingi nella direzione voluta.

Tastiera: premi la barra spaziatrice e O o P.

Rimbalza Salta sulle piattaforme

La direzione di Putty può essere cambiata mentre rimbalza.

Joystick: per cambiare direzione, spingi in su e poi a sinistra o a destra.

Tastiera: per cambiare direzione, premi Q e poi O o P.

MOSSE SPECIALI

Scioglie

Diventa una pozza. Quando è sciolto Putty non può essere danneggiato.

Vedi anche le mosse Assorbe e Modella.

Joystick: tira in basso. Per il contrario, spingi in su.

Tastiera: premi A. Per il contrario, premi Q.

Gonfi/Esplode

Putty può gonfiarsi fino a quattro volte il normale e fare da cuscino per prendere gli amici al volo. Se si gonfia di più, Putty esplode.

Joystick: premi il bottone di Fuoco e ondeggia il joystick in su e giù.

Tastiera: premi la barra spaziatrice, poi Q e A ripetutamente.

Pugno

Putty fa un pugno e poi colpisce i nemici.

Joystick: premi il bottone di Fuoco e un colpetto allo stick a sinistra o a destra.

Tastiera: premi la barra spaziatrice, poi O o P.





Assorbe

Assorbe oggetti e personaggi cui Putty è vicino o sotto. Quando Putty diventa una pozza, il personaggio o oggetto vi scompare dentro e poi Putty si riforma automaticamente.

Joystick: tira in giù.

Tastiera: premi A.



Modella

Trasforma Putty in un altro personaggio.

Joystick: tira in giù e premi ripetutamente Fuoco.

Tastiera: premi A e poi ripetutamente la barra spaziatrice.



Fai il caffè

Ferma un Bot per trenta secondi.

Joystick: tira in giù e e tieni premuto brevemente il bottone di Fuoco.

Tastiera: premi A e poi tieni premuta brevemente la barra spaziatrice.

I CATTIVI

Il gioco si suddivide in sei livelli di tre fasi ciascuno. Quella che segue è una lista di alcuni dei nemici che incontri nei vari livelli. Ce ne sono anche altri, per cui tieni gli occhi aperti alle sorprese.

LIVELLO I - PUTTY MOON

Fungo Velenoso Rimbalzante

Può essere schiacciato, assorbito o preso a pugni per fargli emettere un pargoletto.

Carota Sterminatrice

È un nemico pericoloso. Evita le sue pallottole e il rinculo della sua arma lo fa cadere fuori dalla piattaforma.

Uomo Torta

Un pugno rapido cambierà questo personaggio. Schiaccialo prima che riprenda forma.

Barile

Esplode al contatto. Cerca di evitarlo.

Pulcini Verdi Suicidi

Starnazzano in giro ed esplodono al contatto. Sono difficili da assorbire.

La Vespa Biggles

Sgancia bombe ed è indistruttibile.

Bimbo Spaziale

Cerca di squarciarti con la spada. Un pugno preciso lo fermerà.



LIVELLO 2 - I BRICCONI DI DAZZLEDAZE



Fagioli Stufati

Piccole pesti che esplodono al contatto. Meglio schiacciarli.



Salsiccia Rozzona

Questo salsicciotto tirapugni è molto pericoloso e deve essere mangiato con la dentiera.



Scimmia da Cannone

Evita le sue palle da cannone e cerca di dargli un pugno.



Grosso Folletto Giallo

È un vero fasullo. Sembra grosso, ma è solo gonfiato. Un buon pugno lo farà sgonfiare. Schiaccialo prima che possa rigonfiarsi.



Megera Volante

È indistruttibile e devi evitarne i missili.



Uovo Fritto Girevole

È una mina. Evitalo.



Piccoli Folletti Rossi

Possono essere schiacciati o presi a pugni, ma stai attento ai loro forconi acuminati.



Folletto Moccioso

Evita i suoi missili e distruggilo con la dentiera.



Dazzledaze

Sfuggilo più rapidamente che puoi.

LIVELLO 3 - TECNOTERRORE

Porcello Saltellone

Un pugno lo farà allontanare, ma cerca di dargli la scossa sulla piattaforma elettrificata.

Cannone Spaziale

Molto pericoloso e dovrai gonfiarti per liberartene.

Mr Magic

Evita i suoi incantesimi e cerca di prenderlo a pugni o di schiacciarlo.

Misirizzi

Un pugno ben assestato te ne libererà subito.

Bussolotti Rossi Lucidi

Mangiano conigli bianchi e sono velenosissimi per Putty. Mutati in coniglio e fa in modo che un Bussolotto si diriga su di te.

Colonnine Shock

Portano una carica elettrica negativa e possono essere usate per disattivare una piattaforma elettrificata.

Lampadine a Cappio

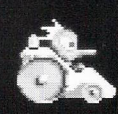
Pericolosissime e per distruggerle le devi caricare con elettricità negativa.

Invasori Spaziati

Escono solo quando si toccano i piccoli joystick. Sono indistruttibili e molto pericolosi.

Fantasma

Si impossessa dei Bot e li trasforma in demoni. Il fantasma esplode a contatto con te e i Bot demoni esploderanno dopo un minuto a meno che non vengano assorbiti.



LIVELLO 4 - LE STANZE ORIENTALI



Il Santone

Emette rutti a bolla che possono influenzarti. Inoltre si crea attorno un campo magnetico. Un pugno ben assestato lo fa cadere dalla sua piattaforma.



Gazzelle Scoppiettanti

Assumi le caratteristiche di questo nemico per consentire a Putty di sparare missili. Puoi anche indurre le gazzelle a spararsi tra loro.



Pollo Mutante Cinese

Fa uova che si schiudono in lottatori Sumo - rompi le uova prima che si schiudano. Il Pollo si può distruggere con un pugno, ma è molto difficile.



Dinamite Dan

Porta in giro con sé sacchi di dinamite e si diverte a tirarteli. Tira pugni, spara o schiaccialo, se puoi.



Vampiri Cinesi

Volano e sganciano Gazzelle Scoppiettanti. Si possono distruggere solo con la dentiera.

LIVELLO 5 CITTÀ DEI BALOCCHI

Arancia Meccanica

E proprio mefitica e ti spara noccioli. Per batterla, devi mutarti in arancia.

Orsacchiotto

Non gli piace il rumore e se lo disturbi ti carica. Esplode a contatto con Putty.

Bugsy

Cercherà di spararti a vista. Cerca di mangiarlo con la dentiera se puoi.

La Rana in Tassi

E un guidatore maniaco che cerca sempre di investirti. Se ce la fai, schiaccialo.

Soldatino

Spara pallottole che devi evitare. Prova a sparargli noccioli quando sei un'arancia.

Gnomi da Neve

Evita le loro palle di neve mortali e poi cerca di schiacciarli.

Maniaci dei Treni

Sono delle orribili piccole creature che si sporgono dai finestrini dei vagoni e fanno cadere dei trenini sul tuo cammino. I treni che trainano i vagoni esplodono a contatto con te.



LIVELLO 6 LA ZONA DEL CREPUSCOLO



Motori a Razzo

Sono molto pericolosi e devono essere evitati.



Disco Volante di Dweezil

Ti insegue e ti sgancia mini dischi sulla testa. Per distruggerlo, devi diventare un Buco Nero e poi lo assorbi, mandandolo quindi nella quarta dimensione.



Scemi Volanti

Sono dei vecchietti rompiscatole con zaino a getto. Cerca di prenderli a pugni e di spazarli via.



Sega Robot

Deve essere evitata a tutti i costi.



Congegno Atomico

È un marchingegno mortale. Non toccarlo.



Buco Nero

Va a caccia di Bot e li assorbe. Cerca di assorbirlo per primo.



Pomodoro Automotivato

Cerca semplicemente di evitarti. Dopo essergli saltato in mano e averlo buttato fuori dalla piattaforma, cerca di mangiarlo.



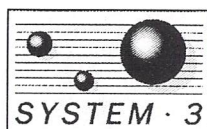
Amal il Grasso

Produce bolle di sapone che devono essere evitate.



Mostro di Frankenstein

Acchiappa i Bot e li scuote a morte. Tieni i Bot lontani da lui dandogli tazzine di caffè.



SYSTEM 3 ARCADE SOFTWARE LTD.

18 Peterborough Road, Harrow, Middlesex HA1 2BQ.

Telephone 081- 864 8212.

Copyright © 1992 System 3 Arcade Software Ltd. All rights reserved.

Manufactured in the UK. Fabrique en Grande Bretagne.