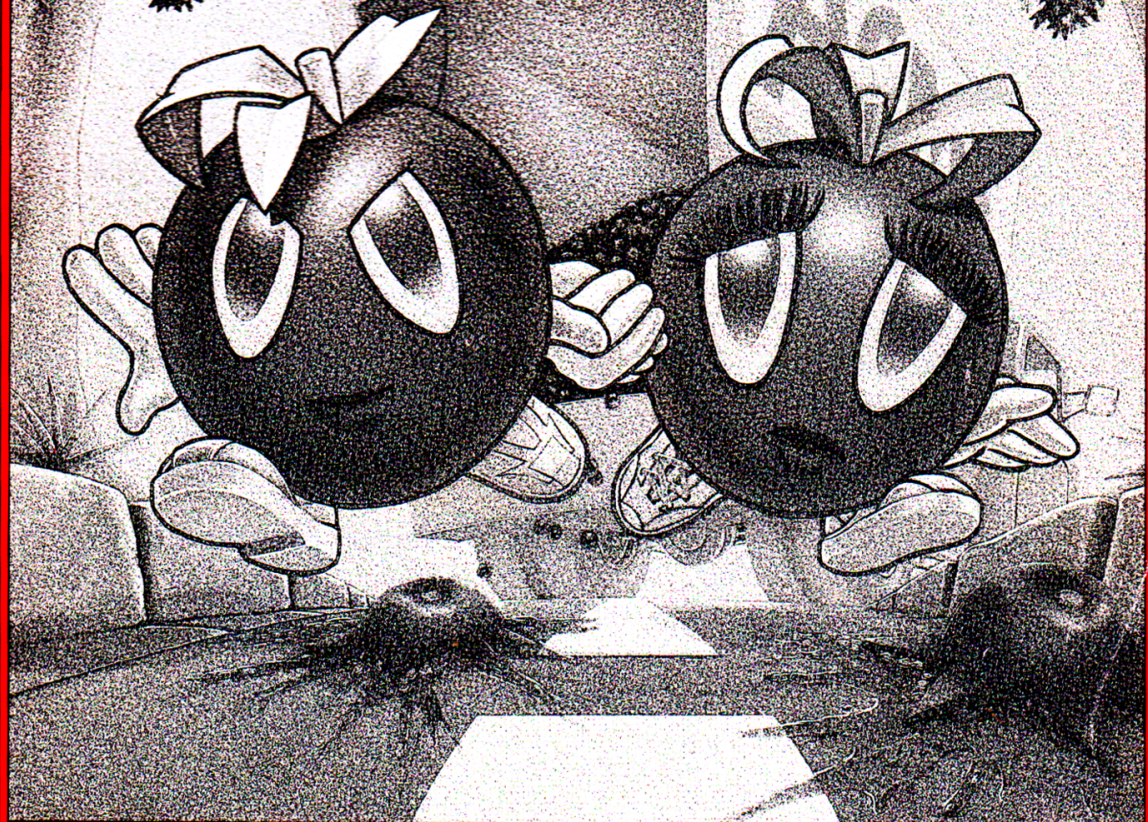


Bill's
TOMATO
GAME



THIS PRODUCT IS COPYRIGHT

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

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

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

Psygnosis ® and associated logos are registered trademarks of **Psygnosis Ltd**.

Bill's Tomato Game cover illustration is Copyright © 1992 **Psygnosis Ltd**/David Rowe

Amiga™ and AmigaDOS™ are trademarks of Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd, South Harrington Building
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ
Tel: (051) 709 5755

Copyright © 1992 by Psygnosis Ltd. All Rights Reserved

THE CREDITS

Programmer Extraordinaire and the man after whom Bill's Tomato Game definitely isn't named Bill Pullan

Mouth-watering graphics and cheese butties Lee Carus-Westcott

They call him Mr Music Man (at least that's what he calls himself!) Mike Clarke

Sensational Project Management (and guy who looks just sensational in a pair of red tights) Greg Duddle

Entirely modest manual Richard Biltcliffe

Crazy design and even crazier dress-sense Keith Hopwood

Slobberingly good cover Illustration Dave Rowe

Blisteringly hot bookmark Stephan Osypanka

Playtested to Perfection by Chris Stanley & Crew

This game just wouldn't have been possible (sniff) without the help of (sniff) all those other (sniff) beautiful people behind the scenes (sincerity, sincerity, more sniffs) and we'd just like to thank wonderful Maggie, beautiful beautiful Dave, Mark, Di, Sue, Kellie and Rachel - all wonderful wonderful people. And (sniff, quick wipe of the eye, wobbling bottom lip) mustn't forget Kirstie, Angela and (blubber) beautiful, wonderful Roy.

Packaged by the overworked and overstretched (they told me to say that!) Paul Getty and Helen Rowland

Anyone who has been overlooked has been overlooked entirely on purpose. Any retribution should be directed to Lotti's Massage and Sauna Parlour where I'm told most of the guys tend to hang out.

And remember kids - Be nice to your mother because, hey, she's the only one you got!

...AND THE CONTENTS

ENGLISH

FRENCH

GERMAN

ITALIAN

Loading Instructions

The story so far...

What's Round & Red

Object of Game

Tomatoes Can't Climb Trees?

The Radio & Sam's Vine

Mouse Controls

Keyboard Controls

The Tools

LOADING INSTRUCTIONS

Insert disk into Amiga disk drive and turn on at power pack. The intro sequence will now load. To skip the intro hold down the left mouse button for a few seconds after inserting the disk. Once the intro is running, it may be aborted by pressing the left mouse button.

Once the title screen is displayed, the game will write to the disk. It will only do this the first time the disk is inserted into a machine and, in case you're worried, will not damage the game disk in the slightest. It does mean however that the game disk must not be write-protected. Please move the tab on the disk to the open position so the hole is visible - if in fact you have the ability to see a hole which is fairly debatable in itself. So perhaps we should say so the hole is not visible, which would be even more incorrect, if it is possible to be more incorrect than totally incorrect. But I digress... If after this you want high scores to be saved, leave the tab closed.

If Bill's Tomato Game is run with a 1/2 meg expansion - a) you've obviously got tons of cash and b) all files will be loaded and disk-access time will be minimised.

LET'S KETCHUP WITH THE STORY SO FAR...

We join Terry Tomato squopping (the tomato equivalent of hopping) up and down in anger. Yeah OK, so Tracy wasn't everybody's idea of the perfect mate to dive into a salad with. So she was a little too saucy with the boys, but that didn't matter. All that was behind her now because she was Terry's girlfriend and they loved each other.

And so Terry set off in hot pursuit determined to track down the evil squirrel who tomatonapped Tracy and squop up and down on his head to bring him to justice, wherever that may be. He squopped up onto the first branch and was so hassled by a low-flying wasp that he tumbled back down to the ground again. Much more of that, he thought, and I'll be purée.

And with that thought, we join the game... A furious Terry sizes up the vine and attempts to scale its lower branches...

WHAT'S ROUND & RED AND OUT FOR REVENGE?

No, it's not a politician on a pogo-stick, although it could very well have been. It is in fact our friend Terry who's difficult quest is to rescue Tracy from the evil claws of Sammy Squirrel. To do this, he has to climb Sam's vine.

The only problem is that this is no ordinary vine for hidden amongst the branches are several (ten actually) mysterious worlds, all of which contain traps, puzzles and conundrums for our fleshy friend to conquer. Yes indeed, I hope our Terry's got his running shoes to hand because to get through this maze he's going to have to really move!

'Difficult' you may think. The word 'Impossible' with three exclamation marks may explode from your lips. Or it may not. But there is at least one saving grace and that's the little collection of handy tools that Terry carries from screen to screen. A flurry of fans, a troupe of trampolines together with Jack-in-the-boxes and parcels let Terry bound and squop across each land in search of his dear heart- or Tracy at least! And rest assured that all the screens may be traversed using only this small selection of tools- though at times you'll wonder how!

THE OBJECT OF THE GAME

Each level contains a starting Spring Board which gives you an initial boost. But from then on, it's down to your fans and trampolines. Get safely on to the conveyor belt and you move to the next screen with a press of the mouse button. Make your way through 10 lands, each with 10 levels, and rescue your sweetheart- that is if Sammy Squirrel hasn't done away with her and turned her into pizza relish!

On the way, watch out for Bonus Screens and Treasure which allow you to bump up your score to a super-human level. Plus you may discover several weird and wonderful devices, such as hyperspace holes, pressure pads and anti-gravity screens, that help you complete an otherwise impossible level. A handy hint on later screens is to look where the treasure is positioned because that usually indicates the most suitable path across.

2221

5645

2773

9483



TOMATOES CAN'T CLIMB TREES!

Oh yes they can!

Oh no they can't!!

Of course they can. They're not exactly graceful but they get there. And if you want to know how they get there, jump higher or bounce over screen nasties, then just take a look at your fantastic bookmark. If you want even more info then turn over the pages and your wishes come true when all the moves you'll need are revealed in glorious technicolour!

But one handy tip to remember is that everything works quite logically- and if you can believe that coming from a company that thinks emotionally disturbed tomatoes who jump up trees are quite normal, you'll believe anything. However, place a fan at the top of your jump and you'll move further than if you zoomed past it. Likewise, try to jump onto a trampoline from too great a height, and you'll find Terry a realistically squashy little chap.

Or alternatively, just ignore all the instructions and work by trial and error- although be warned, you might find more error than trial!

THE RADIO & SAM'S VINE

When you first load Tomatoes, you'll discover a fabulous radio blasting out serious sounds. If you're into peace and quiet however, click on the button to the left of the MUSIC & SOUND FX box and you'll have more silence than you can shake a stick at.

The PASSWORD window is there to allow easy access to all the screens- once you have completed a screen, a password is given which should be noted down. Click onto the knob on the left of the password window and key in a password. The window will then acknowledge the command, tell you which theme and level you've selected and then, hey presto! you'll find yourself warped up to that screen.

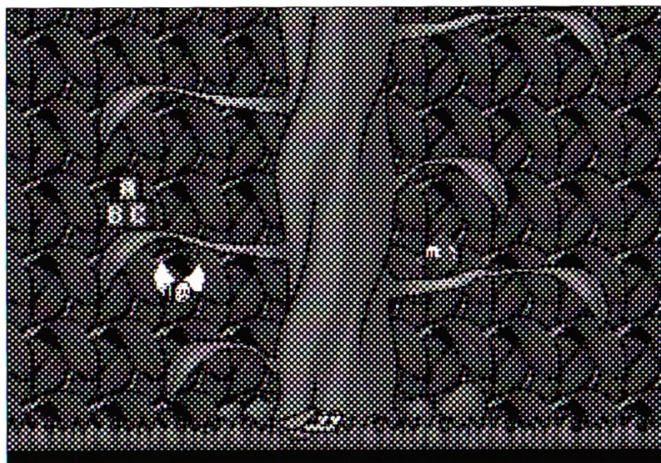
If on the other hand, you just want to start from the beginning, just click on GO and off you zoom, into Bill's fabulous Tomato wonderland...



The first screen you'll see is the notorious vine. Your objective is to get Terry up the vine after the evil Sam. However, along the way, you'll see on-screen nasties and world symbols. Avoid or squash the nasties and try to get onto the world symbol to enter the level- the first is Toyland, indicated by building blocks and has a red arrow pointing to it.



Once you've completed the ten levels, another world symbol appears one or two branches up for you to continue on your journey. Simple isn't it?



6711

8531

1137

4843

MOUSY-MOUSY

You take control of Terry and the tools through the mouse.

On the vine screen, the mouse pointer points in the direction you want Terry to hop. Press the right mouse button and he'll hop a little way. Press the left and he'll do a medium sized hop and press them both for a humongous hop.

Once on a level screen, position the tools onto the screen by clicking on the tool with the left button to pick it up and placing it on the screen with a second click. Fine-tune your positioning by holding down the right mouse button as you move the tool or use the cursor keys- but remember that tools can't be placed over on-screen objects and that moving nasties will hurl them back towards your mouse pointer or the tool box!

To get rid of a tool, place it back into the toolbox with a click of the left button.

THE KEYBOARD

You can also control Terry through a few simple keyboard commands.

1	Small Jump on vine & castle section
2	Medium Jump on vine & castle section
3	Humongous Jump on vine & castle section
ARROW KEYS	Cursor control through keyboard
SHIFT & ARROWS	Slow cursor control
RETURN	Same as left mouse button
SPACE BAR	Same as clicking on STOP/GO
P	Pauses in most places
ESC	Return to title screen
HELP	Shows configuration details



THE TOOLS & HOW TO USE THEM

Simply click on the arrows at either side of the toolbox and you'll see how many tools you have available. They change each screen and you'll probably need them all to get across. Next to the picture of the tool, a green tally shows how many of that tool is available.

Moving along, we come to the stop/go indicator. Click once on the traffic light and Terry springs into the air on his journey, click again and he'll be whisked back onto the springer again. On each screen, you have a limited number of tries, indicated by the number next to the traffic light. Once the number reaches nought or the time runs out (far right), you lose one of the three lives shown next to the try indicator. And if you should want to time-out and start again, simply click on the time indicator- although be prepared to lose a life in the process!



And finally, the score is there to show you just how bad you are.

6881

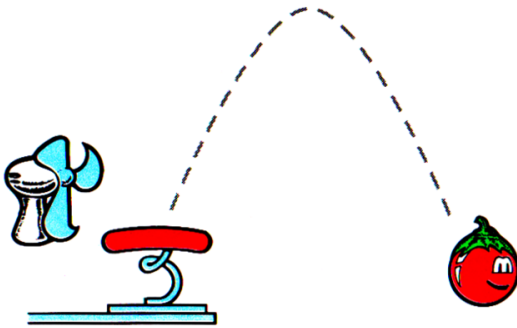
0918

8619

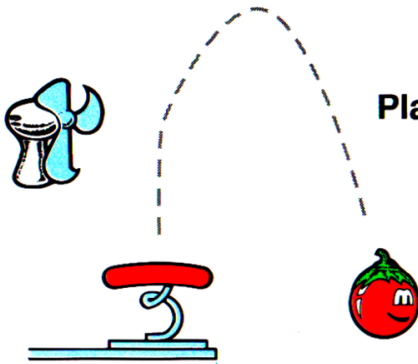
9787

THE FRUMULOUS FAN

These come in two varieties - facing left and facing right - and blow Terry all over the place!



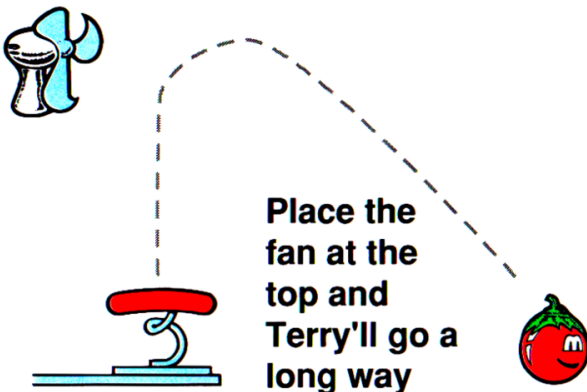
Blow Terry diagonally from the bottom



Place the fan in the middle and Terry'll not go far



Fans also aim to the right

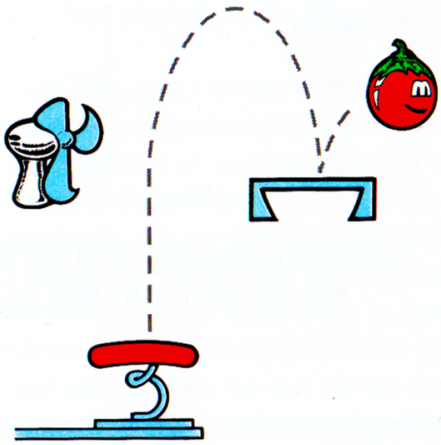


Place the fan at the top and Terry'll go a long way

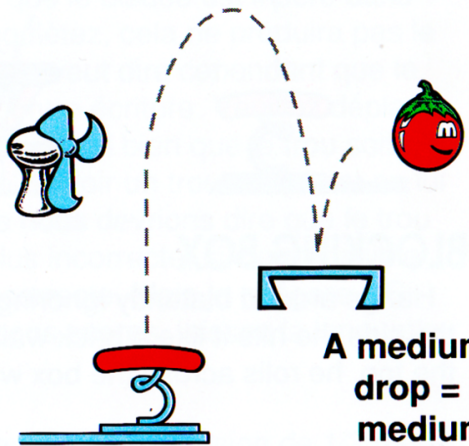
6301
4067
1113
4591

THE TOMATO TRAMPOLINE

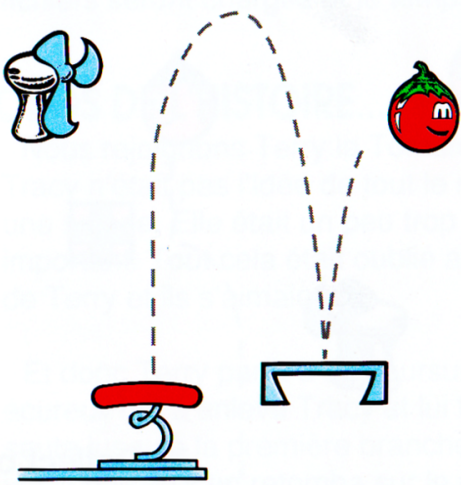
Terry bounces up and down on the trampoline; the harder he drops onto the it, the higher he bounces back up again. Pretty straight forward really! But watch out you don't try and jump too far or Terry'll splat!



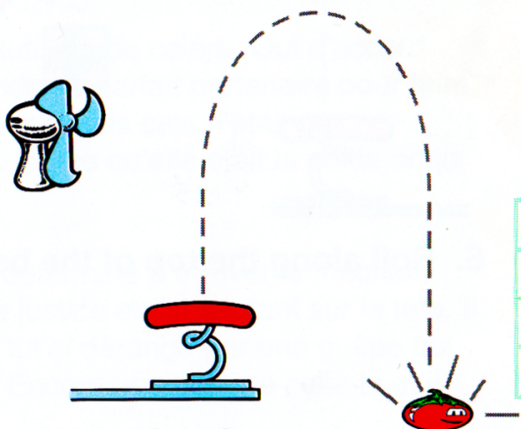
A small drop = a small bounce



A medium drop = a medium bounce



A large drop = a large bounce

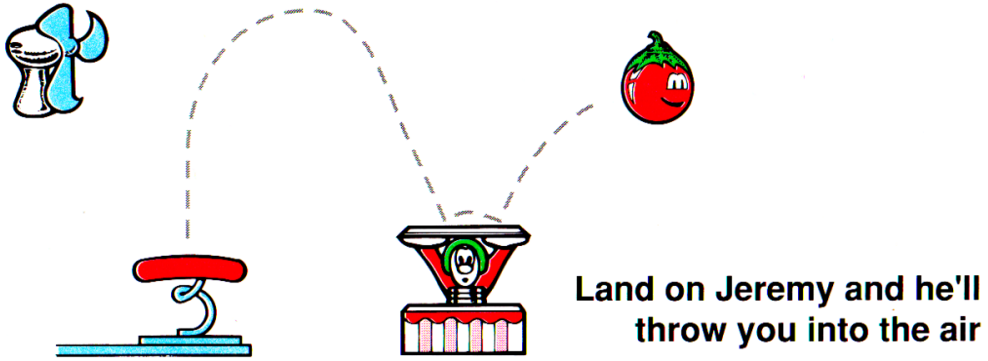


A massive drop = a squashed Terry

4957
7821
8811
9696

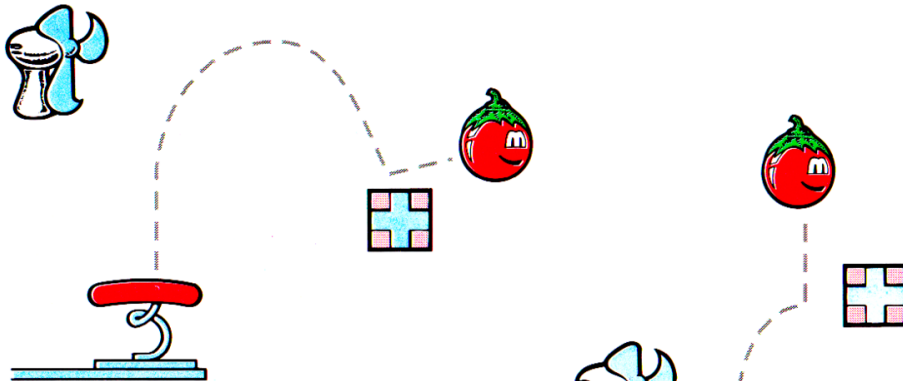
JEREMY JACK-IN-THE-BOX

Wahurgh! Terry crosses the centre of Jeremy's box and out he pops to throw the troubled tomato up into the air. Handy for gaining height.



THE BLOCKING BOX

Hangs around blatantly ignoring everything around. If Terry hits it on the side, he hits it like a brick wall and falls to the floor. If Terry hits it on the top, he rolls across the box without even bouncing!



6. Roll along the top of the box



7. Deflect off the side either upwards or downwards...

9799

5772

2141

6019

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Insérez le disque dans le lecteur de disque de l'Amiga et allumez le transformateur. La séquence d'intro chargera alors. Pour éviter l'intro appuyez sur le bouton gauche de la souris pendant quelques secondes après avoir insérer le disque. Une fois que l'intro est en exécution, elle peut être abandonnée en appuyant sur le bouton gauche de la souris.

Une fois que l'écran titre est affiché, le jeu écrira sur le disque. Cela s'effectuera seulement la première fois que le disque est inséré dans une machine et au cas où vous vous inquiétez, cela ne produira pas le moindre dommage au disque de jeu. Cela veut dire cependant que le disque de jeu ne doit pas être protégé contre écriture. Veuillez déplacer la languette du disque sur la position ouverte si bien que le trou soit visible- si en fait vous avez la possibilité de voir un trou ce qui est en lui même assez discutable. Donc peut être nous devrions dire que le trou n'est pas visible, ce qui serait encore plus incorrecte, si c'est possible d'être plus incorrecte que totalement incorrecte. Mais je m'égare... Si après ça vous voulez sauvegarder de bons scores, laissez la languette fermée.

Si le Jeu la Tomate de Bill est utilisé avec une expansion de 1/2 meg-a) c'est que vous êtes évidemment plein aux as et b) que tous les fichiers seront chargés et le temps d'accès au disque sera minimisé.

A PROPOS DE L'HISTOIRE...

Nous rejoignons Terry la Tomate sautillant de colère. Oui d'accord Tracy n'était pas l'idée de tout le monde du parfait partenaire pour faire une salade. Elle était un peu trop juteuse mais cela n'était pas important. Tout cela était oublié alors, parce qu'elle était la petite amie de Terry et ils s'aimaient.

Et donc Terry partit à sa poursuite, déterminé à trouver le méchant écureuil qui a enlevé Tracy et lui faire justice en lui sautant sur la tête. Il sauta jusqu'à la première branche et fut si dérangé par une guêpe qui volait bas qu'il en retomba sur le sol. Encore une comme celle-là et il crut qu'il finirait en purée.

7729

0981

7271

0143



Et avec cette idée nous entrons dans le jeu... Terry furieux estima la taille de la plante et essaya de grimper sur ses branches inférieures...

Qu'est-ce qui est rond, rouge et cherche une revanche?

Non ce n'est pas un homme politique sur un ressort, bien que cela aurait pu être le cas. En fait c'est notre ami Terry dont la quête est de secourir Tracy des méchantes griffes de Sammy l'écureuil. Pour y arriver il doit grimper à l'arbre de Sammy.

Le seul problème est que ce n'est pas un arbre ordinaire car cachés parmi les branches se trouvent plusieurs (dix en fait) mondes mystérieux, dont chacun contient des pièges, des puzzles, et des devinettes que notre ami charnu doit résoudre. Oui en effet j'espère que Terry a ses chaussures de course à portée de la main parce que pour se sortir de ce labyrinthe, il devra vraiment se remuer!

Difficile vous me direz. Le mot "impossible" avec trois points d'exclamation vous échappera peut être. Ou peut être pas. Mais il y a au moins une chance d'être sauvé et c'est la petite collection d'outils que Terry porte d'un écran à un autre. Une vague de ventilateurs, une troupe de trampolines, ensemble avec des Diables en boîte et des colis font sauter et sursauter Terry à travers chaque territoire à la recherche de son petit cœur - ou tout au moins Tracy! Et soyez certain que tous ces écrans peuvent être traversés en utilisant seulement cette petite collection d'outils- même si quelques fois vous vous demanderez comment!

LE BUT DU JEU

Chaque niveau de jeu contient une Planche à Ressort de démarrage qui vous donne l'impulsion initiale. Mais à partir de là, cela dépend de vos ventilateurs et trampolines. Arrivez sain et sauf au tapis roulant et vous vous rendrez au prochain écran en pressant une fois sur la souris. Frayez vous un passage à travers 10 territoires, chacun avec 10 niveaux et vous pourrez secourir votre fiancée- ceci si Sammy n'en a pas fait de la sauce tomate!

6701

5211

8525

4697

Pendant le parcours, faites attention à aux Ecrans Bonus et Trésors qui vous permettent de projeter votre score au niveau de surhumain. En plus vous pourrait découvrir plusieurs engins bizarres et merveilleux tels que les trous hyper-espaces, les sections sensibles au poids et les écrans anti-gravité qui vous aideront à finir un niveau autrement impossible. Un conseil pratique sur les derniers écrans est de regarder où le trésor est situé parce qu'habituellement cela indique le passage le plus approprié.

LES TOMATES NE PEUVENT PAS GRIMPER AUX ARBRES!

Mais si elles peuvent!

Mais non elles ne peuvent pas!!

Bien sûr qu'elles peuvent, elles ne sont pas tout à fait gracieuses mais elles y arrivent. Si vous voulez savoir comment elles font pour y arriver, pour sauter plus haut, ou pour sauter au dessus des obstacles de l'écran, jetez un coup d'oeil sur votre fantastique marque page. Si vous voulez encore plus d'informations, tournez les pages et votre vœu se réalise lorsque tous les mouvements dont vous avez besoin sont exposés en couleurs glorieuses!

Mais surtout un conseil pratique dont il faut se rappeler est que tout marche assez logiquement- et si vous pouvez croire une entreprise qui croit qu'il est normal que les tomates émotionnellement dérangées montent aux arbres alors vous croirez n'importe quoi. Cependant, si vous placez un ventilateur au sommet de votre saut vous irez plus loin que si vous le dépassez rapidement. De la même manière, si vous essayez de sauter sur un trampoline d'une hauteur trop importante vous constaterez que Terry est un petit bonhomme réellement écrasé.

Comme alternative, vous pouvez juste ignorer toutes les instructions et procéder par erreurs- mais soyez prévenu, vous trouverez beaucoup d'erreurs!!

LA RADIO ET L'ARBRE DE SAM

Lorsque vous chargerez Tomates pour la première fois vous découvrirez des bruits fabuleux et réels de radio très forts. Si vous appréciez le calme et la paix, cliquez le bouton gauche de la souris sur la case MUSIC & SOUND FX et vous aurez plus de silence que vous

4651

8419

5522

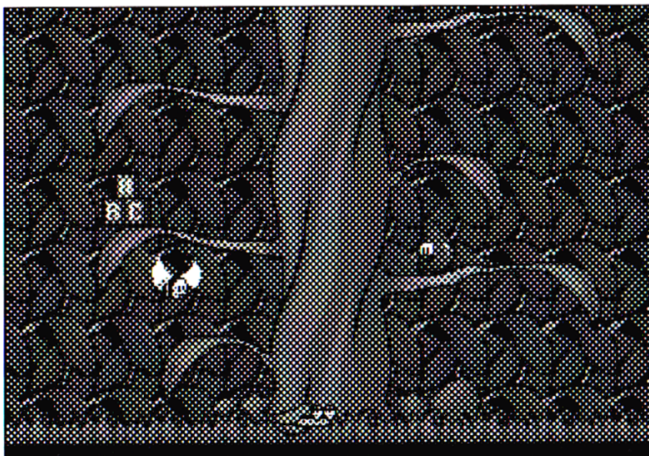
3784



n'en voulez. La fenêtre PASSWORD est là pour permettre un accès facile à tous les écrans- dès que vous avez fini un écran un mot de passe vous est donné qui doit être noté. Cliquez sur le bouton à gauche de la fenêtre mot de passe et écrivez-y un mot de passe. La fenêtre reconnaîtra alors l'ordre et vous dira quelle thème et niveau vous avez choisis et alors illico presto vous vous retrouverez dans cette écran.



Si par contre vous voulez juste recommencer à partir du début, cliquez sur GO et vous voilà dans le fabuleux monde merveilleux deTomate de Bill...



3225
5846
8505
0771

Le premier écran que vous verrez est l'arbre notoire. Votre objectif est d'y faire monter Terry après Sam le méchant. Cependant le long de l'ascension vous verrez à l'écran des obstacles et les symboles des mondes. Evitez ou écrasez les obstacles et essayez d'atteindre les symboles des mondes pour entrer le niveau- le premier est Toyland, indiqué par des briques et a une flèche rouge le pointant. Une fois que vous avez fini les dix niveaux, un autre symbole de monde apparaîtra une ou deux branches plus haut pour vous permettre de continuer votre parcours. Simple non?

SOURIS-SOURIS

Vous prenez le contrôle de Terry et des outils grâce à la souris.

Sur l'écran de l'arbre, le pointeur de la souris pointe la direction que vous voulez que Terry prenne. Pressez le bouton droite de la souris et il sautillera d'un petit saut. Pressez le bouton gauche de la souris et il sautillera d'un saut moyen, pressez les deux à la fois et il sautillera d'un saut énorme.

Une fois sur un écran niveau, positionnez les outils sur l'écran en cliquant sur l'outil avec le bouton gauche de la souris pour le ramasser et le placer sur l'écran avec un second clic. Affinez votre positionnement en maintenant appuyé le bouton droit de la souris tout en déplaçant l'outil, ou utilisez la touche curseur- mais rappelez-vous que les outils ne peuvent être placés sur les objets présents à l'écran et que déplacer les obstacles les lancera en direction du pointeur de votre souris ou en direction de la boîte à outils!

Pour vous débarrasser d'un outil, placez-le dans la boîte à outil avec un clic sur le bouton gauche de la souris.

8231

3959

8657

1329



LE CLAVIER

Vous pouvez aussi contrôler Terry grâce à quelques simples touches du clavier.

1	Petit saut sur l'arbre et sur la section du château
2	Saut moyen sur l'arbre et sur la section du château
3	Saut énorme sur l'arbre et sur la section du château
TOUCHES FLECHE	Contrôle du curseur grâce au clavier
SHIFT & FLECHES	Contrôle lent du curseur
RETURN	Même fonction que le bouton gauche de la souris
ESPACE	Même fonction que de cliquer sur STOP/GO
P	Pause dans la plupart des endroits
ESC	Retour à l'écran titre
HELP	Montre des détails de configuration lorsqu'on presse Help sur l'écran titre

LES OUTILS & COMMENT LES UTILISER

Simplement cliquez sur les flèches de n'importe quel côté de la boîte à outils et vous verrez combien d'outils sont à votre disposition. Ils changent à chaque écran et vous aurez probablement besoin de tous pour réussir. A côté du dessin de l'outil, un compteur vert vous montre combien d'unité de cet outil est disponible.

Ensuite, nous arrivons à l'indicateur Stop/Go. Cliquez une fois sur le feu de signalisation et Terry est projeté dans les airs et commence sa quête, cliquez à nouveau et il sera replacé sur le ressort. Sur chaque écran, vous avez un nombre limité d'essais, indiqué par un nombre à côté du feu de signalisation. Une fois que le nombre a atteint zéro ou que le temps s'est écoulé (complètement à droite), vous perdrez une des trois vies indiquées à côté de l'indicateur d'essai. Si vous voulez arrêter le chronométrage et recommencez, cliquez simplement sur l'indicateur de temps- soyez aussi préparé à perdre une vie dans le processus!

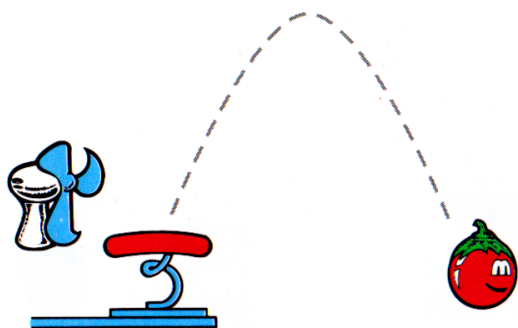
2663
6737
5560
0049



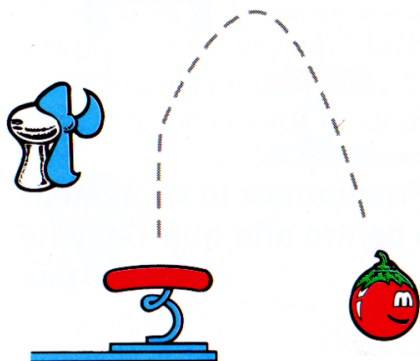
Enfin, le score apparaît pour vous montrer votre brillant résultat.

LE VENTILATEUR VUMULOUS

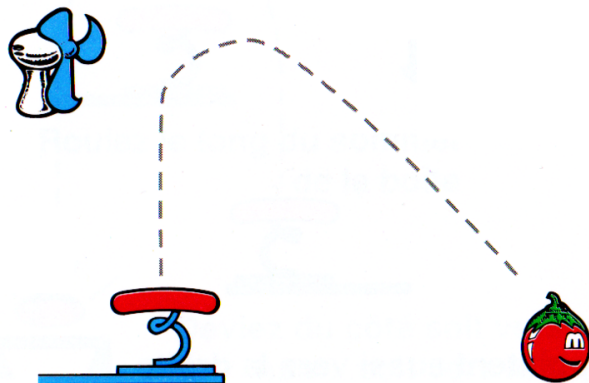
Ceux-ci existent en deux variétés- face à la gauche et face à la droite- et souffle Terry dans tous les coins.



Une petite chute = un petit rebond



Une moyenne chute = un moyen rebond



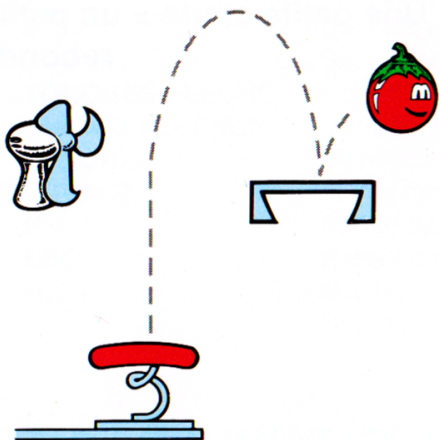
Une énorme chute = un Terry écrasé

7603
3807
6015
2905

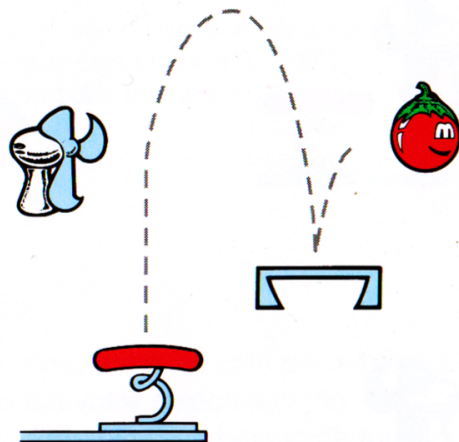
Une grande chute = un grand rebond

LE TRAMPOLINE TOMATE

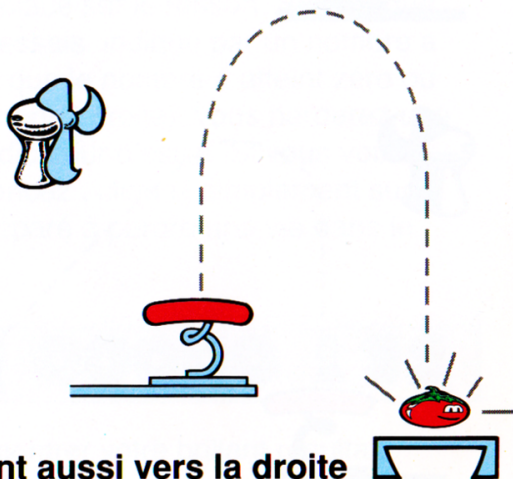
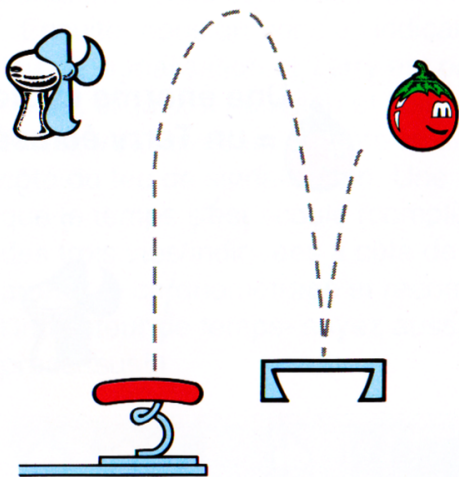
Terry saute sur le trampoline; le plus fort il saute sur le trampoline le plus haut il va dans les airs. Simple comme bonjour ! Mais attention n'essayez pas de sauter trop loin car Terry risque de s'écraser!



Faites voler Terry en diagonale à partir du bas



Positionnez le ventilateur au centre afin que Terry ne s'éloigne pas

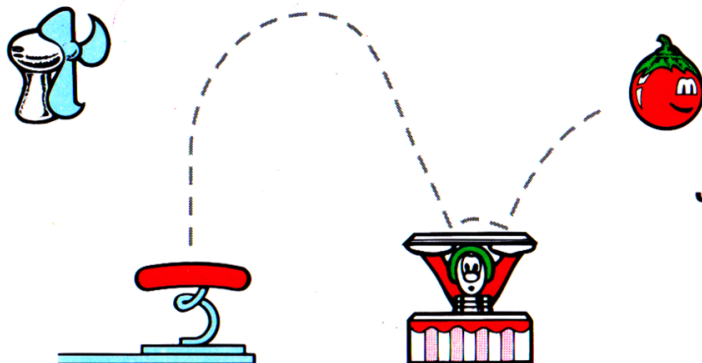


Les ventilateurs pointent aussi vers la droite

8017
0267
7481
4625

LE DIABLE JEREMY DANS LA BOITE

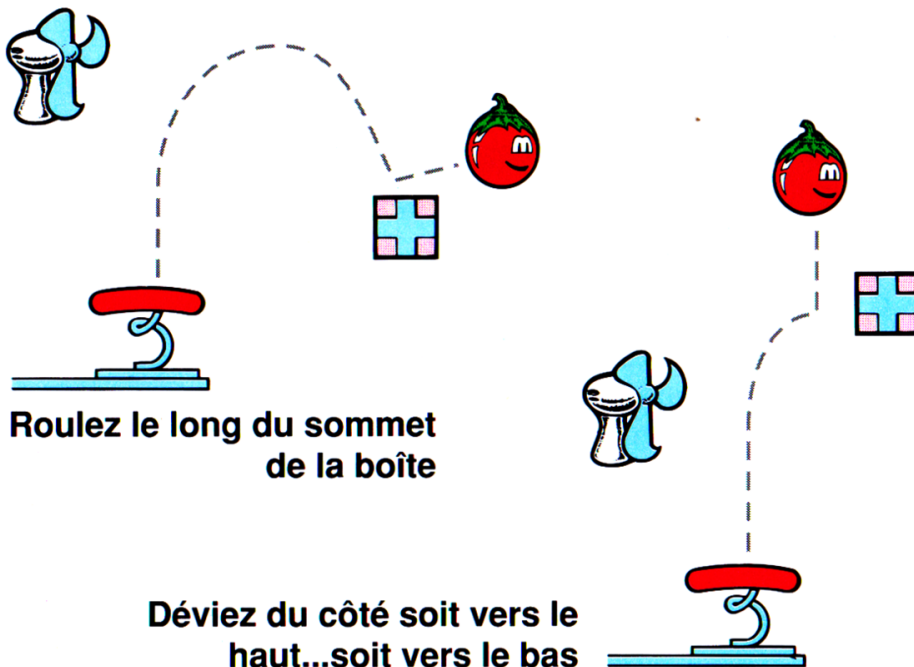
Wouho! Terry traverse le centre de la boîte de Jeremy et le voilà qui en sort et projette Terry dans les airs. Pratique pour gagner de l'altitude.



Atterrissez sur
Jérémy et il vous
enverra en l'air

LA BOITE BLOCANTE

Elle traîne là de manière flagrante, ignorant tout aux environs. Si Terry la percute sur le côté, il la frappe comme un mur en briques et s'effondre au sol. Si Terry heurte son sommet, il traverse la boîte en roulant sans même rebondir!



Roulez le long du sommet
de la boîte

Déviez du côté soit vers le
haut...soit vers le bas

7069

8834

0144

4771

LADEANWEISUNGEN

Legen Sie die Diskette in das Amiga-Diskettenlaufwerk und schalten Sie das Netzgerät ein. Nun lädt sich die Einführungssequenz. Um sie zu überspringen, halten Sie die linke Maustaste für einige Sekunden nach dem Einlegen der Diskette gedrückt. Nachdem die Einführungssequenz läuft, kann sie durch Drücken der linken Maustaste abgebrochen werden.

Nachdem der Titelbildschirm zu sehen ist, wird das Spiel auf die Diskette schreiben. Es tut dies nur, wenn die Diskette zum ersten Mal in einen Computer eingelegt wird, und beschädigt dabei – falls Sie sich darüber Sorgen machen sollten – die Spieldiskette nicht im geringsten. Dies bedeutet jedoch, daß die Spieldiskette nicht schreibgeschützt sein darf. Bitte schieben Sie das Schieberchen auf der Diskette in die offene Position, so daß das Loch sichtbar wird – falls Sie in der Lage sein sollten, ein Loch überhaupt sehen zu können, was an sich schon sehr fragwürdig ist. Vielleicht sollten wir also sagen, daß das Loch nicht sichtbar wird, was noch unrichtiger wäre, falls es möglich wäre, daß man noch unrichtiger als total unrichtig sein könnte. Doch ich schweife ab... Wenn Sie also Ihre Höchstpunktzahlen gespeichert haben wollen, lassen Sie das Schieberchen lieber zu.

Wenn Sie Bill's Tomatenspiel mit einer 1/2 Megabyte Expansion spielen, dann haben Sie a) ganz offensichtlich haufenweise Kies und b) das Vergnügen, daß alle Dateien geladen werden und die Diskettenzugriffszeit auf ein Minimum reduziert wird.

WAS BISHER PASSIERTE...

Wir treffen auf Terry Tomate, wie er vor Ärger auf und ab pflüpft (der Tomatenausdruck für hüpfte). Ja OK, Tracy war nicht unbedingt jedermanns Idealbild des perfekten Partners für einen Salat zu zweit. Schön, sie war ein bißchen zu keß bei den Jungs, aber das machte doch nichts. All dies lag nun weit hinter ihr, denn sie war Terrys Freundin und sie liebten einander.

Und so macht sich Terry auf die heiße Verfolgungsjagd, wild

0149
5877
6430
9283

entschlossen, das böse Eichhorn zu schnappen, das Tracy tomatentführt hatte und auf seinem Kopf auf und ab zu pflüpfen, um es der Gerechtigkeit zu übergeben, wo immer diese auch sei. Er pflüpfte auf den ersten Zweig und wurde so von einer niedrig fliegenden Wespe belästigt, daß er wieder auf den Boden zurückpurzelte. Noch ein paarmal, dachte er, und ich bin Püree.

Und mit diesem Gedanken treten wir nun ins Spiel... Ein wütender Terry schätzt die Reben ab und versucht, auf die unteren Zweige zu klettern.

WAS IST RUND & ROT UND AUF RACHE AUS?

Nein, kein Politiker auf einem Pogo-Stab, obwohl das sehr gut hätte sein können. Hingegen ist es unser Freund Terry, dessen schwierige Aufgabe es ist, Tracy aus den üblen Klauen von Ede Eichhorn zu befreien. Und dazu muß er Edes Reben erklimmen.

Das einzige Problem ist, daß dies keine normalen Reben sind, denn zwischen den Zweigen verbergen sich mehrere (genauer gesagt zehn) geheimnisvolle Welten, die alle voll von Fallen, Rätseln und Scherzfragen für unseren fleischigen Freund sind. Da kann ich doch nur hoffen, daß unser Terry seine Rennschuhe zur Hand hat, denn um durch dieses Labyrinth durchzukommen, muß er echt zulegen!

‘Schwierig’ werden Sie jetzt denken. Das Wort ‘Unmöglich’ mit drei Ausrufezeichen könnte sich von Ihren Lippen lösen. Oder auch nicht. Doch es gibt wenigstens eine, wie es so schön heißt, seligmachende Gnade, und das ist die kleine Sammlung handlicher Werkzeuge, die Terry von Bildschirm zu Bildschirm mitnimmt. Ein Wirbel Ventilatoren, eine Truppe Trampoline zusammen mit Schachtelmännchen und Paketen lassen Terry quer durch jedes Land schwingen und pflüpfen, auf der Suche nach seinem verlorenen Herzen – oder wenigstens Tracy! Und seien Sie versichert, daß alle Bildschirme mit dieser kleinen Auswahl an Werkzeugen durchquert werden können – obwohl sich sich manchmal fragen werden, wie!

0673

2703

5383

1722

ZIEL DES SPIELS

Jedes Niveau einhält ein Startsprungbrett, das Ihnen den Anfangsschwung gibt. Doch von dann an ist es ganz Ihren Ventilatoren und Trampolinen überlassen. Gelangen Sie sicher auf das Förderband und Sie bewegen sich mit einem Druck auf die Maustaste zum nächsten Bildschirm. Schlagen Sie sich durch 10 Länder durch, jedes mit 10 Niveaus, und retten Sie Ihr Herzblatt – das heißt, falls Ede Eichhorn sie nicht schon abgemurkst und in Pizzasauce verwandelt hat!

Unterwegs achten Sie auf Bonusschirme und Schätze, die es Ihnen erlauben, Ihre Punktzahl auf übermenschliche Werte hochzutreiben. Und außerdem könnten Sie verschiedene merkwürdige und wunderbare Dinge entdecken, wie Hyperraumlöcher, Druckflächen und Antischwerkraftschirme, die Ihnen helfen, ein andernfalls unmögliches Niveau zu meistern. Ein handlicher Hinweis auf späteren Bildschirmen ist auszuschaun, wo sich der Schatz befindet, da dies gewöhnlich den besten Weg hinüber angibt.

TOMATEN KÖNNEN NICHT AUF BÄUME KLETTERN!

Und ob se das können!

Nee, könn' se nich!!

Natürlich können sie es. Zwar nicht besonders elegant, doch sie schaffen es. Und wenn Sie wissen wollen, wie sie das schaffen, und höher springen oder über Fieslinge auf dem Bildschirm pflüpfen, dann sehen Sie sich mal Ihr phantastisches Lesezeichen an. Wenn Sie dann noch mehr wissen wollen, blättern Sie die Seiten um, und Ihre Wünsche erfüllen sich, wenn alle Züge und Bewegungen, die Sie brauchen, in prächtiger Farbe enthüllt werden!

Ein handlicher Hinweis, den Sie sich merken sollten, ist daß alles ganz logisch läuft – und wenn Sie dies einer Firma glauben, die meint, daß seelisch gestörte Tomaten, die auf Bäume springen, normal sind, dann glauben Sie ja doch alles. Nun, stellen Sie einen Ventilator auf den höchsten Punkt des Sprungs, und Sie bewegen sich weiter, als wenn Sie daran vorbeigezoomt wären. Und wenn Sie versuchen, aus zu großer Höhe auf ein Trampolin herunterzuspringen, dann werden Sie Terry als realistische kleine Quetschtomate wiederfinden.

7131

9661

3283

5881

Andererseits können Sie auch alle Anweisungen ignorieren und es mit der empirischen Methode versuchen – doch seien Sie gewarnt, es geht mehr schief als sich die Schulweisheit usw. usw...

DAS RADIO UND EDES REBEN

Wenn Sie Tomatoes zum ersten Mal laden, werden Sie ein fabulöses Radio entdecken, das echt guten Krach macht. Wenn Sie es aber lieber still und friedlich haben, dann klicken Sie auf den Knopf links vom Kästchen *MUSIC & SOUND FX*, und Sie haben mehr Stille als in der Kirche. Das *PASSWORD* Fenster dient zum leichten Zugang zu den einzelnen Bildschirmen – jedesmal nachdem Sie einen Bildschirm gemeistert haben, wird Ihnen ein Paßwort gegeben, das Sie sich notieren sollten. Klicken Sie auf den Knopf links vom Paßwortfenster und tippen Sie ein Paßwort ein. Das Fenster nimmt den Befehl an, zeigt Ihnen, welches Thema und Niveau Sie gewählt haben und dann, dalli-dalli, finden Sie sich in diesem Bildschirm wieder.



Wenn Sie andererseits beim Anfang anfangen wollen, dann klicken Sie einfach auf *GO* und schon geht's los, in Bills fabelhaftem Tomaten-Wunderland...

Der erste Schirm, den Sie sehen, sind die besagten Reben. Ihr Ziel ist es, Terry die Reben hinauf und dem bösen Ede nach zu bekommen.

2061
2623
3463
7437

Doch unterwegs sehen Sie Bildschirm-Fieslinge und Weltsymbole. Vermeiden Sie die Fieslinge oder quetschen Sie sie platt, und versuchen Sie, auf das Weltsymbol zu kommen und das Niveau zu betreten – das erste ist Spielzeugland, angezeigt durch Bauklötze, und es hat einen roten Pfeil, der darauf zeigt.

Nachdem Sie alle zehn Niveaus beendet haben, erscheint ein weiteres Weltsymbol einen oder zwei Zweige höher, mit dem Sie dann Ihre Reise fortsetzen. Einfach, nicht wahr?

MAUSI-MAUSI

Sie steuern Terry und die Werkzeuge mittels der Maus.

Auf dem Rebensschirm zeigt der Mauszeiger in die Richtung, in die Sie Terry springen lassen wollen. Drücken Sie die rechte Maustaste, und er springt ein bißchen. Drücken Sie die linke, und er macht einen mittleren Sprung. Drücken Sie beide Maustasten, macht er einen Riesensatz.

Sind Sie auf einem Niveau-Bildschirm angelangt, positionieren Sie die Werkzeuge auf den Bildschirm, indem Sie das Werkzeug mit der linken Maustaste anklicken, um es aufzuheben, und es auf dem Bildschirm mit einem zweiten Klick plazieren. Justieren Sie die Positionierung fein ein, indem Sie die rechte Maustaste gedrückt halten, während Sie das Werkzeug bewegen oder die Pfeiltasten benutzen – doch denken Sie daran, daß Werkzeuge nicht auf Objekte auf dem Bildschirm plaziert werden können und daß sich bewegende Fieslinge sie gegen Ihren Mauszeiger oder in die Werkzeugkiste zurückschleudern!

Um ein Werkzeug loszuwerden, legen Sie es mit einem Klick der linken Maustaste in die Werkzeugkiste zurück.

DIE TASTATUR

Sie können Terry auch mit einigen einfachen Tastaturbefehlen steuern.

1577

5347

8465

0007

1	Kleiner Sprung in Reben- & Schloßsektion
2	Mittlerer Sprung in Reben- & Schloßsektion
3	Riesensprung in Reben- & Schloßsektion
PFEILTASTEN	Zeigersteuerung per Tastatur
SHIFT & PFEILEL	angsame Zeigersteuerung
RETURN	Wie die linke Maustaste
LEERTASTE	Wie Klicken auf STOP/GO
P	Pausiert an den meisten Stellen
ESC	Zurück zum Titelschirm
HELP	Zeigt Konfigurationsdetails, wenn vom Titelschirm aus gedrückt

DIE WERKZEUGE UND IHR GEBRAUCH

Klicken Sie einfach auf die Pfeile auf beiden Seiten der Werkzeugkiste, und Sie sehen, welche Werkzeuge Sie zur Verfügung haben. Sie wechseln auf jedem Bildschirm, und Sie werden sie möglicherweise alle benötigen, um durchzukommen. Neben dem Bild des Werkzeugs zeigt ein grüner Zählstrich, wie viele Exemplare dieses Werkzeugs verfügbar sind.

Gehen wir weiter, kommen wir zum Stop/Go Anzeiger. Klicken Sie einmal auf die Ampel, und Terry springt in die Luft und auf seine Reise, klicken Sie nochmals, wird er auf das Sprungbrett zurückgewirbelt. Auf jedem Bildschirm haben Sie eine begrenzte Anzahl von Versuchen, angezeigt durch die Zahl neben der Ampel. Sobald die Zahl Null erreicht oder die Zeit ausläuft (ganz rechts), verlieren Sie eins der drei Leben, die beim Versuchsanzeiger abgebildet sind. Und wenn Sie die Zeit vorzeitig ablaufen lassen und wieder von vorn beginnen wollen, dann klicken Sie einfach auf den Zeitanzeiger – doch machen Sie sich darauf gefaßt, hierbei ein Leben zu verlieren!

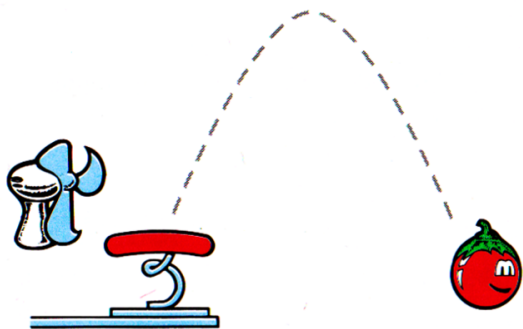


Schließlich und endlich zeigt Ihnen der Punktzähler, wie miese Sie spielen.

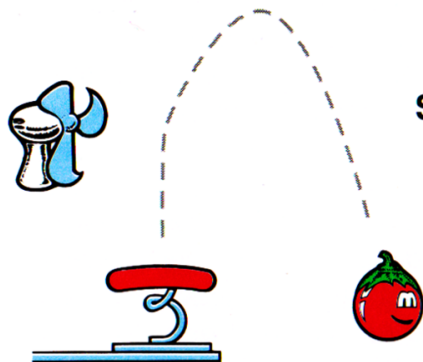
5893
8647
7439
5500

DER FRUMULOSE VENTILATOR

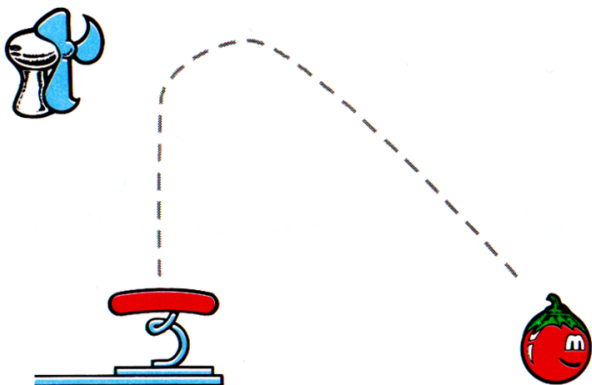
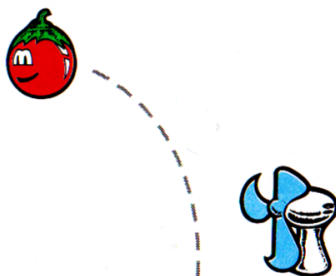
Diese gibt es in zwei Arten – nach links und nach rechts gerichtet –
und sie blasen Terry überall umher!



**Bläst Terry diagonal vom
Boden**



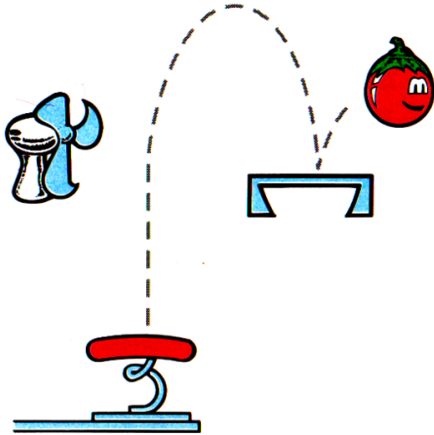
**Stellen Sie den Ventilator in die Mitte,
und Terry kommt nicht weit**



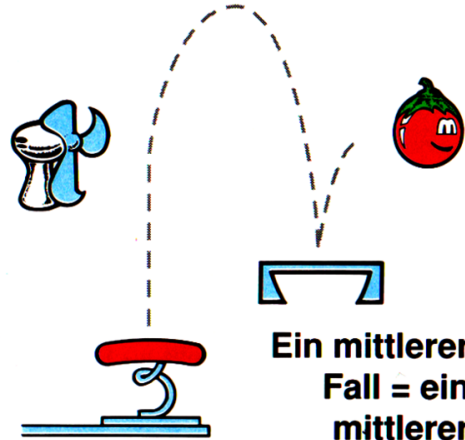
2246
0321
1483
9399

DAS TOMATENTRAMPOLIN

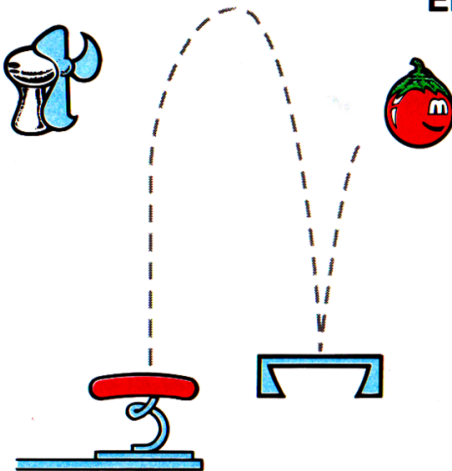
Terry hüpf auf dem Trampolin auf und ab; je härter er aufspringt, desto höher wird der wieder geschleudert. Ist doch ganz klar, oder? Doch aufgepaßt, springen Sie nicht zu weit, sonst platzt unser guter Terry!



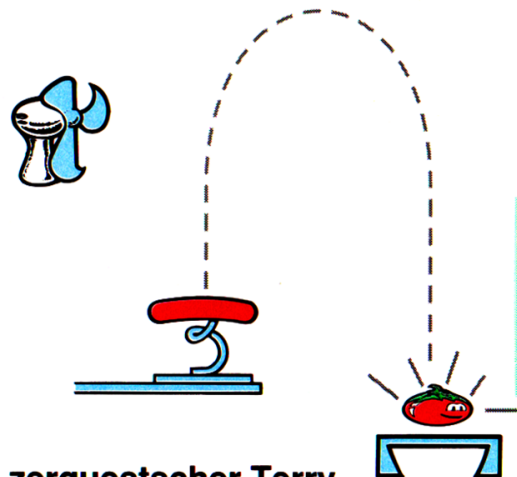
Ein kleiner Fall = ein kleiner Hüpf



Ein mittlerer Fall = ein mittlerer Hüpf



Ein tiefer Fall = ein großer Hüpf

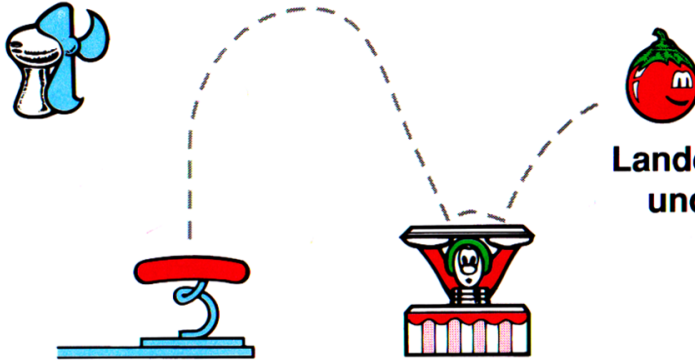


Ein massiver Fall = ein zerquetschter Terry

8493
9869
3471
2971

JEREMY DAS SCHACHELMÄNNCHEN

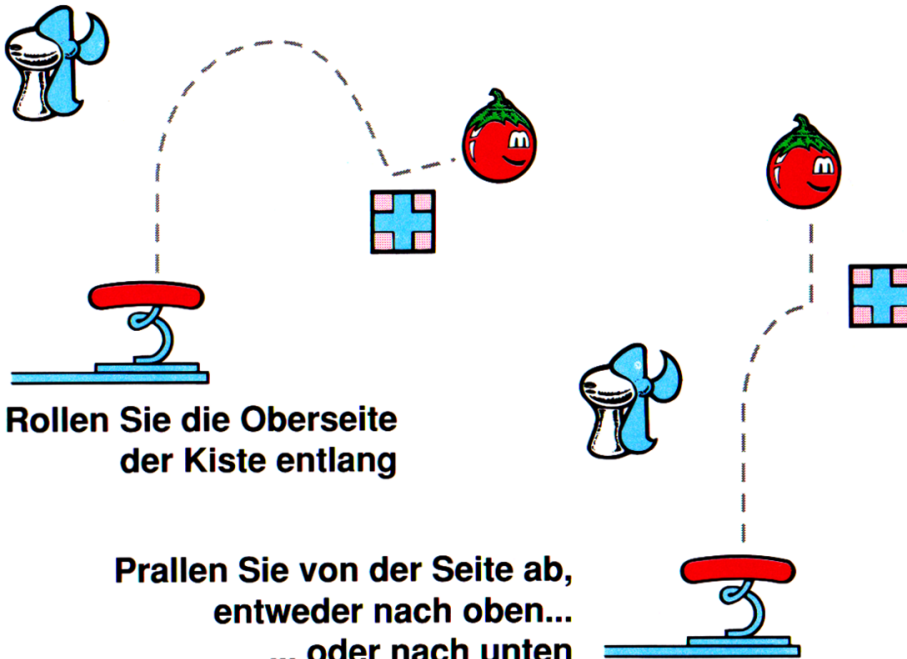
Würg! Terry geht über die Mitte von Jeremys Schachtel, und schon schnellt er heraus und schleudert die arme Tomate hoch in die Luft. Nicht schlecht, um an Höhe zu gewinnen.



**Landen Sie auf Jeremy,
und er wirft Sie in die
Luft.**

DIE BLOCKIERKISTE

Hängt in der Gegend herum und ignoriert offenkundig alles um sie herum. Wenn Terry sie an der Seite trifft, trifft er sie wie eine Ziegelmauer und fällt zu Boden. Wenn Terry sie auf der Oberseite trifft, rollt er einfach quer über die Kiste und hüpfet auch nicht mehr!



**Rollen Sie die Oberseite
der Kiste entlang**

**Prallen Sie von der Seite ab,
entweder nach oben...
... oder nach unten**

2394
9415
6947
2031

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Inserisci il dischetto nell'unità disco dell'Amiga e accendi l'alimentatore. Si caricherà la sequenza introduttiva. Per saltare l'introduzione, tieni premuto il pulsante sinistro del mouse per alcuni secondi prima di inserire il disco. Quando l'introduzione è in esecuzione, puoi uscirne premendo il pulsante sinistro del mouse.

Una volta apparsa la videata, il gioco si iscriverà sul disco. Questo accade soltanto la prima volta che inserisci il dischetto nel computer e, in caso te ne preoccupassi, non avrà nessun effetto deleterio sul disco. Questo però vuol dire che il dischetto non deve essere protetto. Sei pregato perciò di spostare la linguetta sul dischetto in posizione di aperto, in modo che sia visibile il foro - anche se in realtà non è proprio esatto dire così, perché non mi sembra che si possa vedere un foro. Quindi dovrei forse dire in modo che il foro non sia visibile, ma questo è ancora più inesatto, ammesso che sia possibile essere più inesatti di inesatti. Ma sto perdendo tempo... Se dopo averlo fatto vuoi salvare i punteggi elevati, allora lascia la linguetta chiusa.

Se il Gioco Bill's Tomato viene eseguito con una espansione di 1/2 meg, questo vuol dire - a) che tu hai uno sfracco di soldi e b) che tutte le file si caricheranno e il tempo di accesso al disco viene minimizzato al massimo.

RISALSIAMO ALL'INIZIO. RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI...

Ci ritroviamo con Terry Tomato che salsa (è il salta dei pomodori) su e giù con un diavolo per capello. Certo, va bene, Tracy non era proprio l'ideale di pomodora con cui vivere insieme in una bella insalatina. È vero che si spremeva tutta quando vedeva un maschietto, ma non era quella la cosa importante. Quello che contava era che ormai Tracy era diventata la fidanzata di Terry, e i due si amavano da matti.

E quindi Terry si era lanciato alla riscossa, ben deciso a riacchiappare quel malvagio dello scoiattolo che aveva rapito Tracy, per salsargli addosso e trascinarlo davanti alla giustizia, dovunque essa fosse. Salsò

5445

1168

1339

1247

sul primo ramo che vide e fu talmente sconvolto da una vespa che volava basso che ripiombò a terra. Un altro po' di questo, pensò il poveraccio, e divento conserva.

E con questo pensiero profondo, arriviamo sulla scena del gioco...Terry, incavolatissimo, afferra il ramo della vite e cerca di scalare i rami più bassi...

CHE COS'È ROSSO E TONDO E HA SETE DI VENDETTA?

No, non è un uomo politico sui trampoli, anche se effettivamente la descrizione sembrerebbe quella. In realtà è il nostro amico Terry, il cui compito difficilissimo è di salvare Tracy dalle grinfie malvage dello Scoiattolo Sammy. E per riuscirci, deve salire sulla vite di Sam.

Il vero problema, però, è che questa non è una vite normale, perché nascosti tra i rami vi sono sette (beh, veramente dieci) mondi misteriosi, e tutti pieni di trappole, indovinelli e rompicapo che il nostro amico polputo dovrà risolvere. Ohè, dico, spero proprio che Terry si sia dato una bella regolata, perché qua non scherzano mica, e ce ne vuole un bel po' per orientarsi in questo labirinto!

Stai pensando: 'Mmm, difficile'. O magari ti sta scappando di bocca un 'Impossibile' con tre punti esclamativi. Magari me lo sto solo sognando io, tu non stai dicendo proprio niente. Ma c'è un certo sollievo, perché Terry ha un sacco di strumenti che sono proprio la cosina giusta, e se li porta di videata in videata. Una sventagliata di ventilatori, una troupe di trampolini assieme a scatole che scattano a sorpresa e a pacchetti e pacchettucci che permettono a Terry di salsare di di terra in terra alla ricerca disperata della beneamata del suo cuore -o, per lo meno, di Tracy! E ricordati bene che qualunque videata può essere attraversata soltanto con l'aiuto di questa piccola selezione di strumenti - anche se ogni tanto ti chiederai come cavolo si fa!

8692

8919

9181

0590

L'OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni livello contiene un primo Trampolino che ti dà la spinta iniziale. Dopo, però, sta tutto ai tuoi ventilatori e ai tuoi trampolini. Se arrivi sano e salvo sul nastro trasportatore, puoi passare alla prossima videata solo premendo il bottone del mouse. Passerai per dieci livelli per salvare la tua bella - questo sempre che Sammy non l'abbia fatta fuori e non ci abbia fatto sugo da pizza!

Nel tuo percorso, stai attento alle Videate Bonus e al Tesoro che ti permette di aumentare il punteggio a livello da superuomo. Inoltre, potrai scoprire un mondo di cose pazze e meravigliose, come i buchi dell'iperspazio, i tastierini a pressione e le videate anti-gravitiche, che ti aiuteranno a completare quello che altrimenti sarebbe un livello impossibile. Un suggerimento utile per le videate più avanzate è di tener d'occhio la posizione del tesoro, perché in genere questa ti indica il percorso migliore di attraversamento.

I POMODORI NON SALGONO SUGLI ALBERI!

Certo che ci salgono!

No che non ci salgono!

Ma certo che ci salgono. Non saranno tanto belli da vedere mentre si arrampicano, ma insomma, ce la fanno. E se vuoi sapere come fanno a farcela, salta più in alto o sbattiti addosso ai malvagioni che sono sul tuo schermo e poi guarda che favolosa impronta che lasci. Se vuoi saperne di più, sfoglia le pagine e i tuoi desideri si avvereranno quando vedrai tutte le mosse che ti servono in un glorioso tecnicolore!

Ma un altro suggerimento utile da ricordare sempre è che tutto funziona con una sua logica - e se prendi come oro colato quello che sostiene una azienda che è convinta che dei pomodori psico-labili che saltano sugli alberi siano una cosa perfettamente normale, beh, allora, come dire, credi ancora alla Befana. Ad ogni modo, metti un ventilatore in cima al tuo salto e filerai via veloce come un fulmine. Allo stesso modo, cerca di rimbalzare su un trampolino da un'altezza esagerata, e ti accorgerai che Terry è un tipetto piuttosto schiacciabile.

Come alternativa, puoi sempre ignorare le nostre istruzioni e seguire il

3565

8287

6505

8643



principio che sbagliando s'impura - anche se ho proprio l'impressione che in questo caso il principio giusto sia che sbagliando si sbaglia!

LA RADIO E LA VITE DI SAM

Quando carichi Tomato per la prima volta, scoprirai una favolosa radio che trasmette un sonoro di quello con i fiocchi a tutto volume. Se invece vuoi startene tranquillo, fai clic sul bottone alla sinistra del riquadro MUSIC & SOUND FX e sarai immerso nel silenzio più profondo. La finestra PASSWORD ti permette accesso libero a tutte le videate - una volta completata una videata, viene data una parola d'ordine che dovresti annotare. Fai clic sul bottone a sinistra della finestra di parola d'ordine e digita una parola d'ordine. La finestra riconosce il comando, ti dice quale tema e quale livello hai selezionato ed ecco fatto! sei nel bel mezzo della videata che avevi scelto.



Se, invece, vuoi soltanto iniziare dall'inizio, fai clic su GO e via col vento nella fantastica terra dei Pomodori...

La prima videata è quella della famigerata vite. Il tuo obiettivo è di far salire Terry sulla vite all'inseguimento del malvagio Sam. Comunque, sul tuo cammino incontrerai altri malvagioni e simboli di mondi. Evita i malvagioni, oppure acciaccali, e cerca di posizionarti sul simbolo di un mondo per entrare nel livello - il primo è il Paese dei Balocchi, identificato da una serie di blocchetti da costruzione e con una freccia

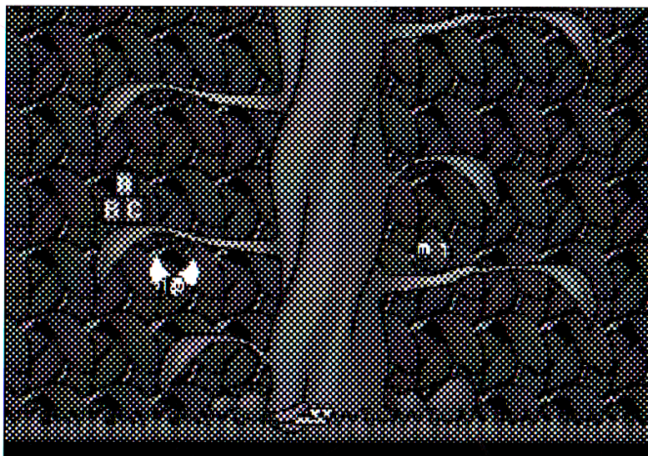
5219

0649

5163

8809

rossa che ne indica la direzione.



Una volta completati i dieci livelli, appare un altro simbolo di un mondo, due o tre rami più in là. Facile facile, no?

MOUSINO-MOUSINO

Tu controlli Terry e gli strumenti con il mouse.

Nella videata della vite, il puntatore del mouse indica la direzione in cui vuoi che Terry salti. Premi il pulsante destro del mouse e Terry farà un saltellino. Premi il pulsante di sinistra e Terry farà un saltello normale e premili tutti e due per fargli fare un saltellone.

(title scree pic)

Una volta arrivato ad una videata di livello, posiziona gli strumenti sulla videata facendo clic sullo strumento con il bottone sinistro per raccogliarlo e ponilo sullo schermo con un secondo clic. Precisa bene il posizionamento tenendo premuto il pulsante di destra del mouse mentre muovi lo strumento, oppure usa i tasti cursore - ma ricordati che gli strumenti non possono essere appoggiati su oggetti che sono sullo schermo e che i malvagoni che camminano te li tireranno indietro, verso il puntatore del mouse o verso la scatola degli strumenti!

Per liberarti di uno strumento, riponilo nella scatola degli strumenti

facendo clic sul bottone di sinistra.

LA TASTIERA

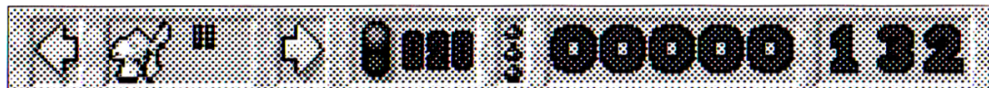
Puoi anche controllare Terry con dei semplici comandi di tastiera.

1	Salto piccolo sulla vite & sulla sezione del castello
2	Salto medio sulla vite & sulla sezione del castello
3	Saltellone sulla vite & sulla sezione del castello
TASTI FRECCHE	Controllo del cursore con la tastiera
SHIFT & FRECCHE	Controllo lento del cursore
INVIO	Stesso risultato del pulsante mouse di sinistra
BARRA SPAZ.	Stesso risultato di quando fai clic su STOP/GO
P	Pausa nella maggior parte dei casi
ESC	Ritorna alla videata titolo
HELP	Mostra i dettagli della configurazione quando viene chiamato dalla videata titolo

GLI STRUMENTI E COME USARLI

Basta fare clic sulle frecce ai due lati della scatola strumenti e vedrai quanto strumenti hai a disposizione. Questi cambiano ad ogni videata e probabilmente ti serviranno tutti per compiere la traversata. Accanto al disegno dello strumento vi è una lista verde che ti dice quanti di quegli strumenti hai a disposizione.

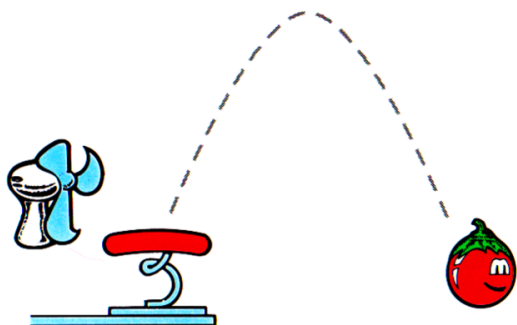
Continuando a camminare, arriviamo all'indicatore di stop/go. Fai clic una volta sul semaforo e Terry salta per aria durante il suo viaggio, fai ancora clic e viene ributtato sul trampolino. Su ogni videata, hai a disposizione un numero limitato di tentativi, ed il numero che hai a disposizione appare accanto al semaforo. Quando questo numero si azzerava o scade il tempo (all'estremità di destra), perderai una delle tre vite che vengono indicate accanto all'indicatore di tentativi. E se vuoi prenderti una vacanza e ricominciare, basta che fai clic sull'indicatore di tempo - ma stai attento, che perdi una vita se fai così!



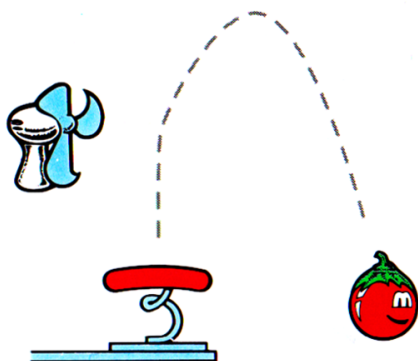
E per finire, c'è anche il punteggio, così sai subito quanto fai schifo.

IL VENTILATORE FRUMULOSO

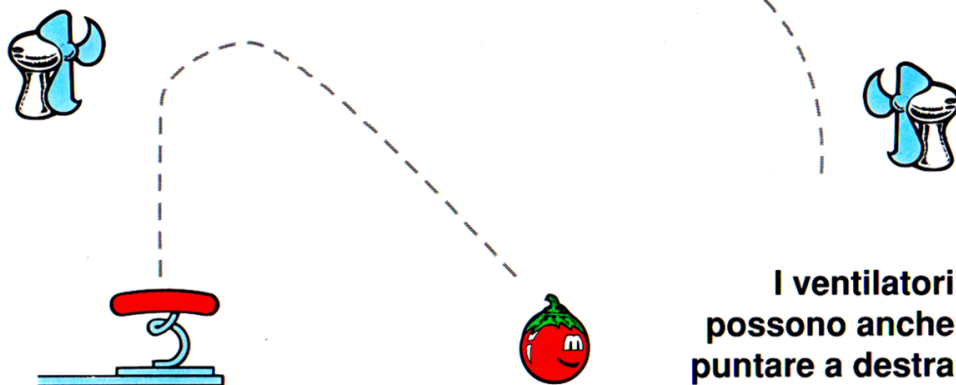
Ce ne sono di due tipi - uno che è girato a destra e uno che è girato a sinistra - e fanno volare Terry di qua e di là!



Fa volar via Terry in diagonale dal fondo



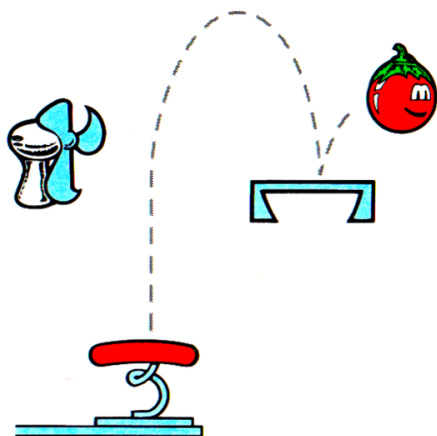
Posiziona il ventilatore nel mezzo e Terry non potrà andar lontano



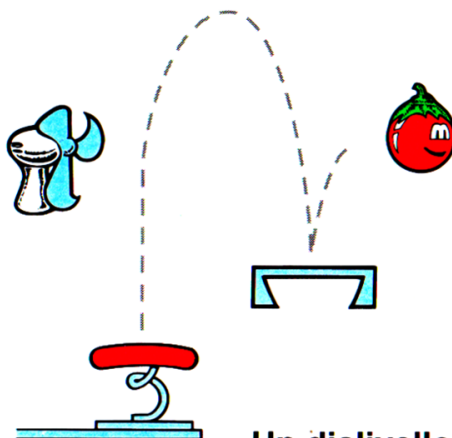
I ventilatori possono anche puntare a destra

IL TRAMPOLINO DI TOMATO

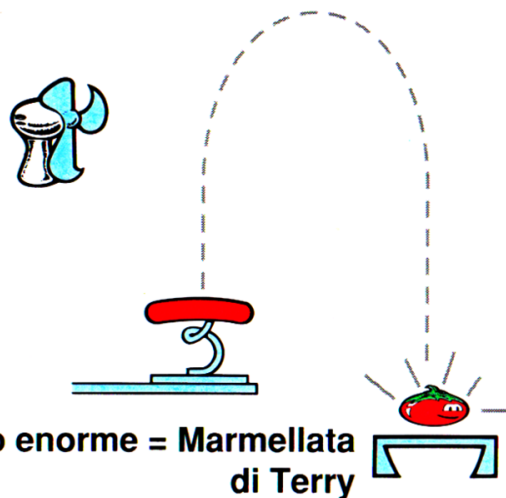
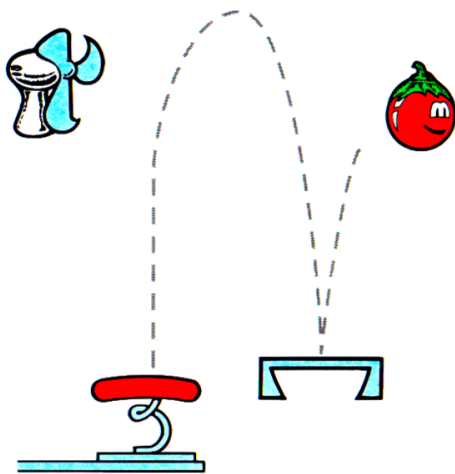
Terry rimbalza su e giù sul trampolino; più forte ricade giù, più forte risalta su. Come vedi, non ci piove! Ma datti una regolata a non farlo rimbalzare troppo duro, se no ti resta un Terry in conserva!



**Un dislivello piccolo =
rimbalzo piccolo**



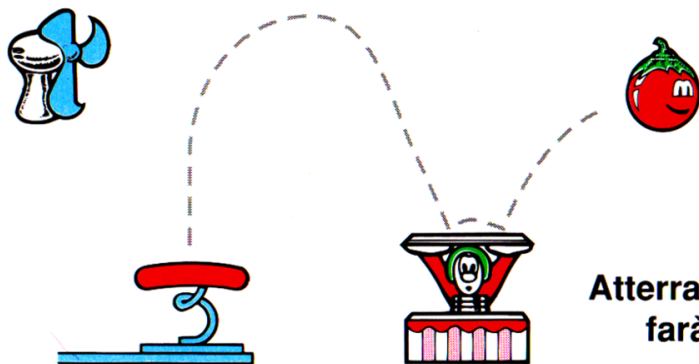
**Un dislivello
medio =
rimbalzo
medio**



**Un dislivello enorme = Marmellata
di Terry**

JEREMY LA SCATOLA A SORPRESA

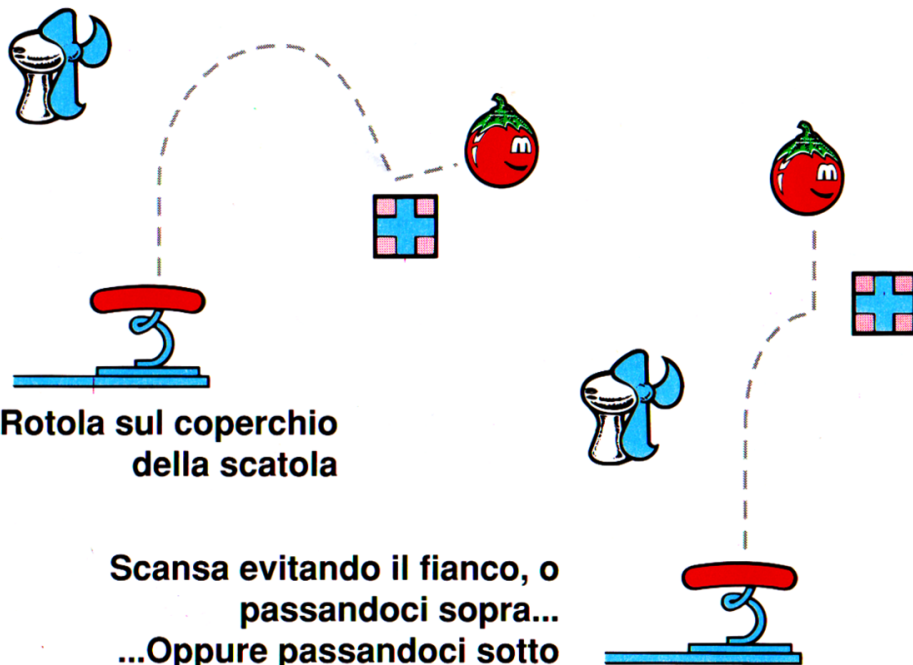
Urca! Terry passa sopra al centro della scatola di Jeremy e quello salta fuori per dare un calcione in aria allo sciagurato pomodoro. Proprio quello che serve per saltare più in alto.



Atterra su Jeremy e ti farà saltare in aria

LA SCATOLA CHE BLOCCA

Se ne sta lì così con indifferenza, senza curarsi proprio di nessuno. Se terry va a sbattere contro uno dei lati, ci sbatte alla dura, come se fosse un muro, e crolla a terra. Se Terry va a sbattere sul coperchio, rotola sulla scatola senza neanche rimbalzare!



Rotola sul coperchio della scatola

**Scansa evitando il fianco, o passandoci sopra...
...Oppure passandoci sotto**

