


BOBO

THOMSON
MO6 K7
TO8, TO9, TO9+ DK

Collection **SPIROU**

IMPRIMÉ EN FRANCE

IMPRESSION  BP 28 - 06338 GRASSE CEDEX

BOBO, vous le connaissez peut-être déjà, c'est sûrement le détenu le plus original de la prison d'INZEPOKET.

Son plus grand plaisir est de creuser des tunnels pour s'évader. Parfois il arrive à en sortir, mais, c'est le plus souvent par hasard, et il revient toujours à la prison où il vit depuis maintenant 17 ans.

INZEPOKET est une prison bien singulière en réalité, car les prisonniers y sont restés bons enfants, et tout est prétexte à amusements. Même les corvées quotidiennes peuvent devenir amusantes... Mais cela, vous le découvrirez par vous-même en jouant...

CONFIGURATION

BOBO fonctionne avec les micro-ordinateurs THOMSON MO6 en version cassette et TO8, TO9, TO9+ en version disquette. La manette de jeu est conseillée.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

Assurez-vous que tous les éléments sont correctement connectés et mis sous tension.

THOMSON version cassette

Pour la version cassette, il faut tout d'abord repérer l'emplacement des trois jeux.

Pour cela :

- sélectionnez le Basic 1.0,
- positionnez la cassette au début de la face A,
- mettez le compteur de votre magnétophone à 0,
- tapez au clavier LOAD "TATOU".
- Dès que le message SKIP P1 apparaît, notez le numéro du compteur de votre magnétophone.

Même manipulation pour la face B et les programmes P2 et P3.

JEU	FACE	N° COMPTEUR
P1	A
P2	B
P3	B

- Chargement :

- Insérez la cassette BOBO dans le lecteur,
- enfoncez la touche LECTURE,
- page en-tête du MO6 sélectionnez le Basic 1.0,
- tapez LOADM
- appuyez sur la touche ENTREE.

THOMSON version disquette

- Insérez la disquette BOBO dans le lecteur,
- page en-tête de votre appareil, sélectionnez le chargement automatique à partir du Basic 1.0 (carré à droite).

PRINCIPE DES JEUX

A partir du menu de départ, sélectionnez si vous allez jouer à tous les jeux, ou si vous ne voulez jouer qu'à un jeu.

NOMBRE DE JEUX

Pour cela, manipulez la manette vers la gauche ou vers la droite, ou au clavier tapez sur ← ou → afin de voir le numéro du jeu désiré s'afficher dans la pancarte en bas à droite de l'écran.

Si vous voulez jouer à tous les jeux les uns après les autres, faites afficher le mot : ALL.

Puis validez en appuyant sur le bouton ACTION ou la barre d'espace.

NOMBRE DE JOUEURS

Vous voyez alors apparaître une ligne de pointillés:

Tapez le nom du joueur. Vous pouvez utiliser dix lettres. La touche ← permet de corriger une ligne.

En cas d'erreur, appuyez sur la touche STOP pour revenir au moment de la sélection du nombre de jeux.

Appuyez sur la touche ENT pour valider la saisie du nom du joueur. On peut jouer à 6 joueurs maximum.

Lorsque le dernier joueur a inscrit son nom, appuyez deux fois sur la touche ENT. Le jeu va se charger.

DEMO

Si vous appuyez sur la touche ENT, en laissant la première ligne de pointillés vide, vous verrez une démo de chaque jeu. Pour arrêter cette démo, appuyez sur la touche STOP.

HIGH SCORE

Le High score représente le meilleur score enregistré sur le jeu en cours.
VERY HIGH SCORE : le meilleur score obtenu sur la série des 3 jeux.

COMMANDES GENERALES A TOUS LES JEUX

La touche P (pause) interrompt momentanément le cours du jeu. Pour reprendre, appuyez sur n'importe quelle touche.

La touche STOP permet de retourner au MENU, en abandonnant la partie en cours.

La touche F1 permet de voir la démo du jeu en cours. Appuyez sur STOP pour sortir.

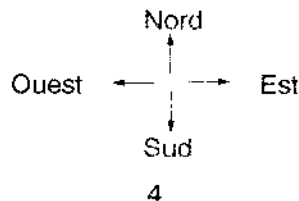
Le jeu se joue à la manette ou au clavier (touches de déplacement du curseur).

LA CORVEE DE LAVAGE

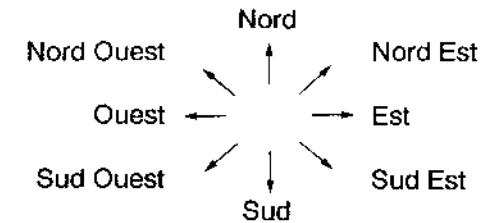
Laver le sol, c'est la corvée que BOBO «aime» le moins, car les autres prisonniers ont la fâcheuse tendance à vouloir justement passer par là ! Le sol n'est pas sec, ils laissent des traces et il faut tout recommencer pour que ce soit impeccable quand le directeur inspecte...

COMMANDES

Déplacements de Bobo en lavant : – au clavier



– avec la manette



Déplacements de Bobo sans laver :

Avec la manette : bouton ACTION + une direction

Au clavier : le passage du mode déplacement avec lavage au déplacement sans lavage se fait en appuyant une fois sur la barre d'espacement.

REMARQUE

Parfois, il faut tremper la serpillère dans le seau. Pour cela, approchez Bobo tout près du seau. Bobo se déplace plus vite quand il ne lave pas.

Vous empêchez les gens d'entrer en positionnant Bobo devant une porte qui s'entrouvre.

SCORE

On obtient des points à chaque fois qu'on lave (coup de balai), et plus de points lorsqu'on fait faire demi-tour à quelqu'un, et encore plus de points lorsqu'on empêche quelqu'un d'entrer.

Le Bonus est calculé en fonction de l'état du sol à chaque entrée du directeur.

LE TRAMPOLINE

C'est la grève des gardiens dans la prison INZEPOKET, et les prisonniers ont décidé d'en profiter pour essayer de s'évader : ils sautent par la fenêtre de leur cellule et BOBO est chargé de les faire rebondir sur un trampoline de façon à passer le mur d'enceinte...

COMMANDES

Bobo dirige le trampoline.
Déplacements de BOBO :

**REMARQUE**

Les prisonniers adorent rebondir sur le trampoline. Plus vous les faites rebondir, plus vous gagnez des points lorsqu'ils passent le mur d'enceinte.

SCORE

On obtient des points chaque fois qu'un prisonnier passe le mur d'enceinte.
Un Bonus supplémentaire est attribué en fonction du nombre de rebonds effectués avant de passer le mur.

LES FILS ELECTRIQUES

BOBO a réussi à sortir de la prison, il court sur trois fils électriques, sautant de l'un à l'autre pour éviter les éclairs électriques..

COMMANDES

Faire sauter Bobo :
← à gauche
→ à droite

REMARQUE

Attention aux éclairs électriques. Essayez de prendre les bonus verts et blancs. Le jeu est de plus en plus rapide.

SCORE

Le nombre de points est calculé en fonction du temps que Bobo reste sur le fil.
On obtient des Bonus quand Bobo touche les cylindres verts et blancs.

BOBO est une production INFOGRAMES

D'après l'oeuvre de Paul DELIEGE. ©S.E.P.P. DELIEGE 1988

Direction Technique : Eric MOTTET

**Programmation : Kamel BALA, William HENNEBOIS,
Laurent SALMERON, Alain VIALON, Sylvain TINTILLIER.**

Graphisme : Didier CHANFRAY

Musique : Charles CALLET

Chef de produit marketing : Véronique GENOT

CONDITIONS DE GARANTIE

INFOGRAMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant directement à :

INFOGRAMES, 79 rue Hippolyte Kahn - 69100 VILLEURBANNE

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc...)