

# BOBBY BEARING

De Trevor et Robert Figgins

**THE EDGE**

## Pour charger BOBBY BEARING

**Commodore 64:** La cassette de BOBBY BEARING peut être chargée par la simple pression simultanée des touches SHIFT/RUN STOP. Le disc peut être chargé en entrant LOAD""",8,1. puis taper RETURN.

**Spectrum 48/128:** Se charge en entrant LOAD""", et en appuyant sur la touche ENTER.

**Amstrad CPC micros:** Pour charger la version cassette, entrer: RUN "FL". Cette instruction peut aussi entrer la version disc si vous êtes dans le mode DISC-IN. Dans tous les cas, le jeu commencera automatiquement quand le chargement est terminé. Avec la version cassette, prière de s'assurer que la cassette est complètement réembobinée avant de commencer le chargement, et prière aussi de s'assurer que vos têtes de lecture sont régulièrement nettoyées et démagnétisées.

### Commande de jeu

**Pour les 3 versions:** dans tous les cas les touches suivantes ont ces fonctions:

	Touche	Fonction
	Y-P	En haut et à droite
	H-ENTER/RETURN	En bas et à gauche
touches alternatives sur la rangée du bas.		En haut/à gauche et en bas/à droite

#### Touches supplémentaires:

<b>Spectrum:</b>	BREAK	Pause
	1, 2, 3 quand pause	Redémarrage du jeu
	Q	Triche
<b>Commodore:</b>	ESC	Pause
	RESTORE	Redémarrage du jeu
	rangée du haut	TRICHE

**AMSTRAD:** Les touches curseur peuvent aussi contrôler les mouvements de BOBBY.

ESC	Pause
CONTROL/DEL	Redémarrage
1-5	Triche

#### Manche à balai: (Joystick)

Pour le Commodore utiliser PORT 1.

La version Spectrum vous propose plusieurs options de manche à balai que vous choisissez en utilisant les touches 6 et 7 dans le premier écran. Vous choisissez en appuyant sur la touche "O" (zéro).

## LE JEU MODE D'EMPLOI

La famille de BOBBY habite "TECHNOFEAR" un territoire futuriste construit tout en acier et habité par des créatures du même matériau. BOBBY et ses frères ont été avertis, à maintes reprises, de ne pas s'aventurer dans les métaplans qui se trouvent à l'extérieur de leur domicile. Pour leur rendre justice, il faut dire qu'ils se sont bien comportés jusqu'ici, c'est-à-dire, jusqu'à ce que leur escroc de cousin vienne leur rendre visite.

Le cousin de Bobby a entraîné ses frères dans les métaplans où ils ont été capturés et assommés par des roulements maléfiques qui y habitent. Bobby a pour tâche de retrouver ses quatre frères un à un et de les ramener à la maison. Une fois ses frères sains et saufs, il pourra même envisager de porter secours à son cousin.

### Règles de jeu de "BOBBY BEARING"

Bobby Bearing est le premier exemple de "CURVISPACE 3D", une nouvelle technique qui vous permettra d'expérimenter une sphéricité réelle en espace tridimensionnel sur votre micro-ordinateur familial. Les roulements circulent véritablement sur des surfaces irrégulières, à la façon des boules sur un flipper. Vous contrôlez Bobby dans ses aventures à la recherche de ses frères et de son cousin. Mais, faites bien attention, car les énigmes qu'il vous faut résoudre, pour trouver votre chemin dans les innombrables écrans composant les métaplans, ne sont pas aussi faciles lorsque vous devez pousser votre frère devant vous.

Vous commencez le jeu à l'extérieur de votre foyer où vous devez ramener les autres roulements. Parmi les éléments que vous rencontrerez en chemin, citons les aimants que vous pouvez activer et désactiver, les changements de surface dans certaines zones lorsque vous roulez sur des interrupteurs dissimulés, sans oublier les conduits d'air. Vous vous apercevrez également que les interrupteurs dissimulés activent bien souvent les ascenseurs répartis un peu partout dans le labyrinthe, ou les arrêtent.

Alors bonne chance et n'oubliez pas que vous ne disposez que d'un délai bien précis pour accomplir votre mission. Tous les problèmes que vous rencontrerez vous feront perdre du temps.

**Remerciements**

BOBBY BEARING a été créé par Robert et Trevor Figgins qui ont aussi réalisé les versions Spectrum et Amstrad.

© 1986 Softek International Ltd / The Edge.  
Tous droits réservés. Aucune partie de ce livret ne peut être copiée ou stockée par un moyen quelconque sauf comme défini par le droit de copyright international ou une modification quelconque.