


# BOBO

AMSTRAD CPC 464, 664, 6128  
CASSETTE ET DISQUETTE

Collection SPIROU 

*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 AMSTRAD CPC 464 664 et 6128 en version cassette ou disquette. Il est préférable de jouer avec une manette de jeu.

## CHARGEMENT ET MISE EN MARCHÉ

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

### VERSION CASSETTE

Pour la version cassette, nous vous conseillons de repérer l'emplacement des cinq jeux sur la cassette. Pour cela :

- insérez la cassette BOBO dans le lecteur, face A vers le haut en vérifiant que la bande est bien rembobinée au début,
- mettez le compteur du lecteur à zéro,
- pour 664,6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez |TAPE (pour obtenir |, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE,
- appuyez sur la touche ENTER,
- puis, tapez CAT, et appuyez sur la touche ENTER,
- le lecteur démarre,
- à chaque fois qu'il rencontre un jeu, notez le numéro de compteur correspondant dans le tableau ci-dessous,
- faites de même avec la face B.

JEU	FACE	N°COMPTEUR
CANTINE	A	
PATATE	A	
TRAMPO	B	
LE FIL	B	
DORTOIR	B	

Par la suite, lorsque vous voudrez charger l'un de ces jeux à partir du menu, vous pourrez faire défiler la bande jusqu'au numéro de compteur indiqué dans le tableau ci-dessus.

## Chargement

- insérez la cassette dans le lecteur face A vers le haut,
- pour 664,6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez |TAPE (pour obtenir |, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE,
- puis CTRL et ENTER (petite touche du pavé numérique).

## VERSION DISQUETTE

- insérez la disquette dans le lecteur,
- tapez |CPM (pour obtenir |, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùCPM.

## **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 les touches curseur) 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 sur la barre d'espacement.

### REMARQUE:

Si vous utilisez la version cassette, et que vous ne choisissez qu'un jeu dans ce menu, vous devrez réinitialiser et recharger le programme pour voir un autre jeu que celui qui a été sélectionné. Si vous choisissez ALL, vous chargerez les cinq jeux dans l'ordre.

## NOMBRE DE JOUEURS

Vous voyez alors apparaître une ligne de pointillés.

Tapez le nom du joueur. Vous pouvez utiliser six lettres. La touche DEL permet de corriger une ligne. En cas d'erreur, appuyez sur la touche ESC pour revenir au moment de la sélection du nombre de jeux.

Appuyez sur la touche RETURN pour valider la saisie du nom du joueur. Un Bobo apparaît, à chaque fois qu'un joueur inscrit son nom. On peut jouer à 5 joueurs maximum.

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

## DEMO

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

**HIGH SCORE** : le High score représente le meilleur score enregistré sur le jeu en cours, depuis que l'ordinateur est en marche.

**VERY HIGH SCORE** : le meilleur score obtenu sur la série des 5 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 **ESC** permet de retourner au **MENU**, en abandonnant la partie en cours.

La touche **D** permet de voir la démo du jeu en cours. Appuyez sur **ESC** pour sortir.

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

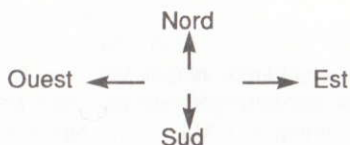
## LA CANTINE



BOBO est de service de table : il doit servir les quatre prisonniers qui arrivent un par un... Puis les servir à nouveau quand ils réclament. Tout cela doit être fait très vite car les prisonniers peuvent être féroces lorsqu'ils ne sont pas satisfaits.

## COMMANDES

Déplacements de BOBO :



Servir une louche de soupe :

bouton ACTION  
barre d'espacement

Prendre une casserole pleine :

bouton ACTION  
barre d'espacement

## REMARQUE :

De temps en temps, Bobo doit remplacer sa casserole vide par une casserole pleine (elle se trouve sur le passe-plat). Il suffit d'approcher Bobo du passe-plat et d'appuyer sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espacement.

## SCORE

On obtient des points, chaque fois que Bobo sert une louche de soupe.



## LA CORVEE DE POMMES DE TERRE



BOBO est de corvée de pommes de terre : il doit éplucher un tas de pommes de terre le plus rapidement possible, car ce tas grossit au fur et à mesure...

### COMMANDES

- 1) Prendre une pomme de terre : ↓
- 2) Eplucher la pomme de terre : ← et →
- 3) Jeter la pomme de terre : bouton ACTION  
barre d'espacement

### REMARQUE :

Les pommes de terre mal épluchées reviennent dans le tas ! Il faut faire très vite pour ne pas être submergé par les pommes de terre.

### SCORE

On obtient des points par pomme de terre épluchée, et un Bonus chaque fois que le tas de pommes de terre est fini.

## 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 : ← et →

### REMARQUE :

Les prisonniers adorent rebondir dans 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. 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.

## LE DORTOIR



Mais... Comme je vous l'ai dit, Bobo revient toujours d'une façon ou d'une autre à la prison. Et le soir dans la cellule qu'il partage avec 5 autres détenus, il n'arrive pas à dormir à cause des ronflements : il lui faut le silence. Le seul moyen de calmer les ronflements est de bercer les prisonniers...

### COMMANDES

Déplacement de Bobo :	Monter à l'échelle
	↑
← Aller à gauche	→ Aller à droite
	↓
	Descendre l'échelle
Sauter au-dessus du pot de chambre :	bouton action barre d'espacement
Berçer un prisonnier :	bouton ACTION barre d'espacement
Aller se coucher :	bouton ACTION barre d'espacement

REMARQUE :

Il faut essayer de dormir dans son lit : lorsque vous parvenez à calmer tous les prisonniers Bobo peut retourner dans son lit pour dormir un peu jusqu'à ce qu'un prisonnier ronfle...

Attention, en faisant tomber le pot de chambre, Bobo réveille tous les prisonniers !

**SCORE**

On obtient des points quand Bobo dort.

**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.

Adaptation sur AMSTRAD par SOFTHAWK.

Graphisme : Didier CHANFRAY

Musique : Charles CALLET

Chef de produit marketing : Véronique GENOT

