

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY

AUTEUR : JEAN-PAUL DUBOIS

C'est aujourd'hui l'anniversaire de BOBBY. Dès le lever du jour, Il est parti chercher PATTY et GABBY, ses deux amis de Malinville, pour les inviter à la petite fête qu'a préparée sa maman. Mais en chemin, il a perdu son parapluie. Dans son affolement, il a aussi perdu son chemin.

Le voilà abandonné à lui-même, ne sachant plus par où commencer et pressé de rentrer chez lui avant la nuit avec ses amis et son parapluie. A vous de l'aider à réussir son anniversaire... et attention au loup !

CHARGEMENT DU PROGRAMME ET SPÉCIFICATION DES ACTIONS

Sur AMSTRAD CPC.

Insérez la disquette dans le lecteur, tapez RUN"BOBBY puis pressez la touche RETURN..

<VALIDATION> = barre espace
ou bouton joystick.

<SORTIE> = touche ESCAPE.

<DEPLACEMENT> = touches
fléchées ou joystick.

<MODE> = touche COPY.

Sur PC et compatibles.

Après avoir chargé MS/DOS, insérez la disquette dans le lecteur puis tapez BOBBY puis pressez RETURN..

<VALIDATION> = barre espace
ou bouton souris.

<SORTIE> = touche ESCAPE.

<DEPLACEMENT> = touches
fléchées ou souris.

<MODE> = touche F1.

Sur ATARI ST.

Cliquez deux coups brefs sur l'icone central.

<VALIDATION> = barre espace
ou bouton souris.

<SORTIE> = touche ESCAPE.

<DEPLACEMENT> = touches
fléchées ou souris.

<MODE> = touche F1.

Sur THOMSON.

Insérez la disquette dans le lecteur.

Au niveau du menu de choix principal, validez la touche B.

<VALIDATION> = barre espace
ou bouton souris.

<SORTIE> = touche STOP.

<DEPLACEMENT> = touches
fléchées ou souris.

<MODE> = touche F1.

Chez le même éditeur, pour les 3 à 8 ans.

L'ANNIVERSAIRE DE BOBBY

LES PETITS COLORIAGES MALINS (volume 1)

LES PETITS COLORIAGES MALINS (volume 2)

LE PETIT LECTEUR

JE COLORIE

JE DÉCOUVRE LES LETTRES ET LES CHIFFRES

J'ADDITIONNE ET JE MULTIPLIE

J'APPRENDS L'HEURE

LES VOLEURS DE TEMPS

LES 1001 VOYAGES

LE SAC A DOS

Catalogue disponible sur demande à



CARRAZ ÉDITIONS

46, rue Montgolfier
69006 Lyon

CONDITIONS DE GARANTIE

CARRAZ ÉDITIONS 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 les disquettes seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur CARRAZ ÉDITIONS et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine en précisant le problème rencontré. 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...).

PRÉSENTATION DU PROGRAMME

Il s'agit d'aider BOBBY à retrouver son parapluie et ses amis, puis à rentrer chez lui, cela avant que la nuit tombe. Après une page de présentation, l'écran se divise en trois parties :

- La partie droite représente BOBBY marchant et permet de visualiser les objets et obstacles qui se présentent sur son chemin. Il faudra soit les prendre soit les éviter selon le cas.

Les pommes peuvent être ramassées car elles serviront à nourrir le loup en cas de rencontre inopportune. En effet, le loup peut effrayer les amis de Bobby ou l'empêcher d'entrer dans une maison.

Toutefois, les objets tels que les pommes ou le parapluie ne gênent pas pour prendre la main de PATTY ou GABBY. Les flaques d'eau doivent être sautées (appuyez sur la touche <VALIDATION>), sans quoi les vêtements de Bobby se tachent et son moral baisse.

A sa droite, un niveau rouge mesure son optimisme qui baisse en cas de pluie, quand il marche dans une flaque d'eau et au fur et à mesure que le temps passe (symbolisé par l'avance du soleil dans le ciel). Quand le niveau arrive en bas, BOBBY est complètement découragé et son anniversaire définitivement compromis.

- La partie haute propose quatre icônes représentant les objectifs du jeu (cf. table des icônes).

- La partie basse de l'écran figure le plan général de MALINVILLE dans lequel on devra effectuer les recherches. La ville comporte une aire de jeux, des maisons, des immeubles, une forêt, des magasins.

DÉROULEMENT DU PROGRAMME

La première étape consiste à choisir un objectif (chercher GABBY, chercher PATTY, trouver le parapluie ou rentrer chez BOBBY). Pour cela il suffit de positionner le curseur sur l'icône correspondant puis d'appuyer sur <VALIDATION>.

Cet icône s'affiche alors dans la bulle au-dessus de la tête de BOBBY. Il est encore possible de changer. Il faut alors déplacer le curseur sur la partie basse de l'écran qui représente MALINVILLE. Le curseur-flèche se transforme en BOBBY et une autre série d'icônes apparaît précisant les caractéristiques de l'objectif (cf. tableau ci-dessous).

- **Si vous avez choisi d'aller chercher le parapluie.**

Le parapluie pourra être cherché en premier car BOBBY évitera de se mouiller en cas de pluie et il doit impérativement le retourner chez lui pour ne pas se faire gronder.

Quatre icônes s'affichent en haut de l'écran. Le premier signifie la couleur du parapluie, les trois autres indiquent les lieux où il est possible de le trouver. Il faudra donc bien observer dans la partie gauche de l'écran, les objets gisant sur le chemin. Si la couleur de l'objet est celle affichée et si le lieu correspond à un de ceux indiqués, on le ramasse en s'approchant le plus près possible puis en appuyant sur <VALIDATION>. Gare aux surprises !

Pour explorer un quartier, il faut emmener BOBBY sur la partie à explorer puis appuyer sur <VALIDATION>.

Une fenêtre représentant un plan plus précis du quartier s'affiche en superposition. On peut ensuite l'explorer en déplaçant BOBBY dans les labyrinthes (ruelles, chemins, allées de jardin...) en actionnant <DEPLACEMENT>.

Pour pénétrer dans un lieu, il faudra se placer devant et appuyer sur <VALIDATION>. Pour revenir au plan précédent, il faut faire le chemin inverse, à l'aide des touches fléchées du clavier, de la souris ou du joystick.

A tout moment, pour revenir au plan général, il suffit d'appuyer sur la touche <SORTIE>. Lorsque Bobby a trouvé son parapluie, il peut soit le ramener tout de suite chez lui ou continuer à chercher ses amis.

- **Si Bobby ramène son parapluie chez lui.**

Il suffit de positionner le curseur sur la maison de Bobby, puis d'appuyer sur <VALIDATION>. Une série d'icônes s'affiche précisant les caractéristiques de sa maison. Il suffira de bien les observer pour retrouver sa maison.

- **Si Bobby part chercher ses amis.**

Une série d'icônes précisant les caractéristiques des lieux où ils se trouvent s'affiche. Il suffit de se déplacer comme pour la quête du parapluie pour les retrouver.

Mais il se peut que ses amis ne soient pas chez eux. Dans ce cas, le portrait de la maman apparaît et une autre série d'icônes s'affiche précisant le nouveau lieu où les trouver et comment ils sont habillés.

Une fois qu'il a réuni ses amis, BOBBY peut retourner chez lui avec eux, de la même façon qu'il a ramené son parapluie.

NOTA BENE

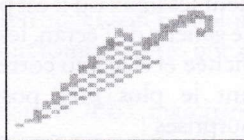
— Il est possible de changer d'objectif (par exemple passer de "chercher GABBY" à "chercher PATTY") à partir de n'importe quel endroit du jeu en appuyant sur <MODE>. Le curseur-BOBBY se transforme alors en curseur-flèche, la série d'icônes objectifs réapparaît en haut de l'écran. Il faut ensuite se positionner sur le nouvel icône-objectif puis appuyer sur <VALIDATION>.

— Il est possible de faire une pause dans le jeu, pour cela il faut revenir au plan général (touche <SORTIE>) puis emmener le curseur-BOBBY sur le soleil, puis appuyer sur <VALIDATION>.

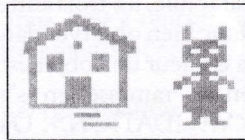
ICONES SYMBOLISANT LES OBJECTIFS A ATTEINDRE



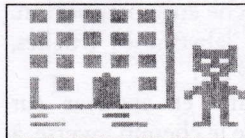
retourner à la maison
de Bobby



trouver le parapluie

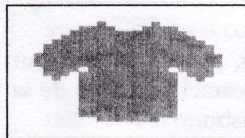


chercher la maison
de Patty

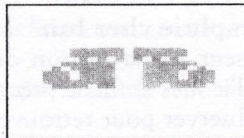


chercher l'immeuble
de Gabby

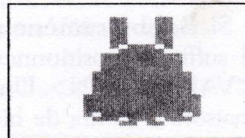
ICONES SYMBOLISANT LES VÊTEMENTS DE PATTY OU GABBY



pull et sa couleur



chaussures et leur couleur

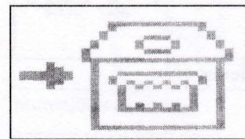


jupe et sa couleur

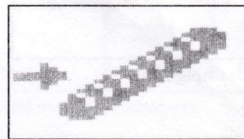


pantalon et sa couleur

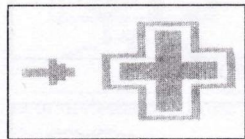
ICONES SYMBOLISANT LES QUARTIERS DE MALINVILLE



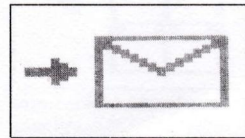
LES MAGASINS



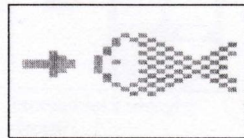
la boulangerie



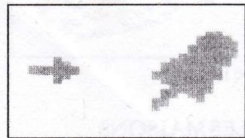
la pharmacie



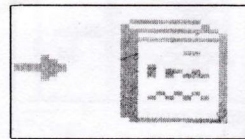
la poste



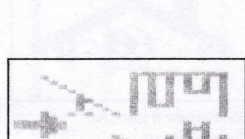
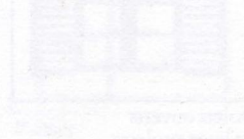
la poissonnerie



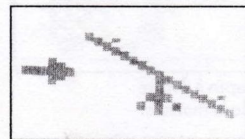
la confiserie



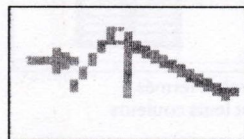
la librairie



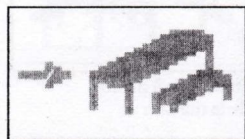
L'AIRE DE JEUX



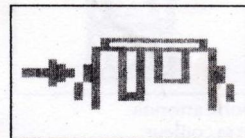
les balançoires



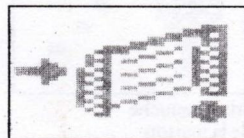
le toboggan



aire de repos



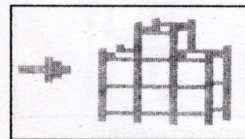
portiques



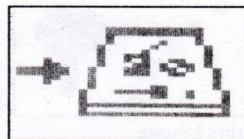
terrain de foot



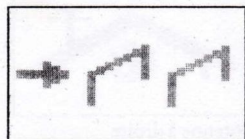
cabane



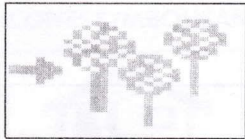
cubes à escalader



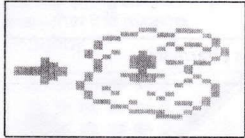
bacs à sable



barres parallèles



FORÊT



le lac

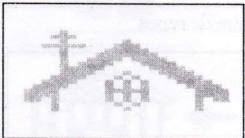
LES MAISONS



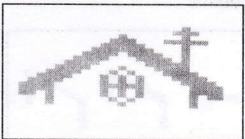
cheminée à gauche
de la maison



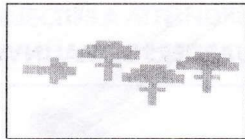
cheminée à droite
de la maison



antenne à gauche
de la maison



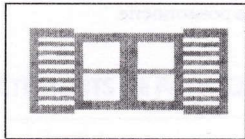
antenne à droite
de la maison



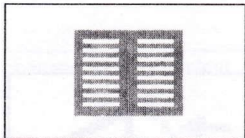
champignons



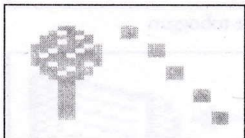
le lac



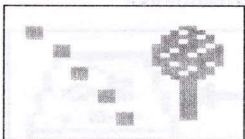
volets ouverts
et leurs couleurs



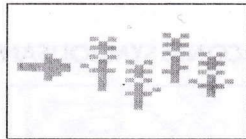
volets fermés
et leurs couleurs



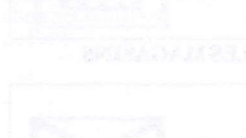
arbre à gauche
de la maison



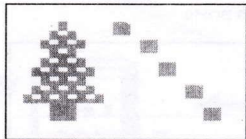
arbre à droite
de la maison



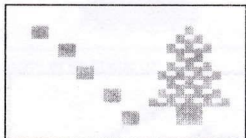
fleurs



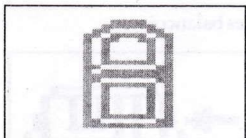
le lac



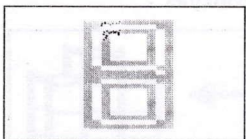
sapin à gauche
de la maison



sapin à droite
de la maison

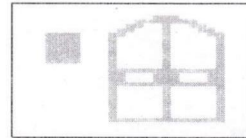


porte arrondie
et sa couleur

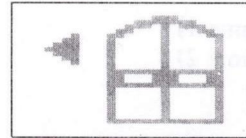


porte rectangulaire
et sa couleur

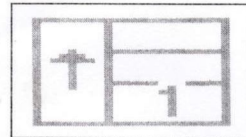
LES IMMEUBLES



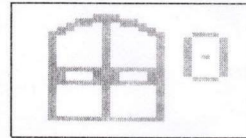
immeubles à carrés



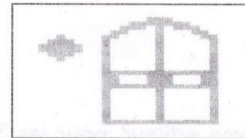
immeubles à triangles
gauches



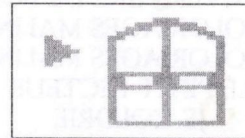
1^{er} étage



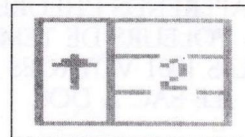
1^{re} allée



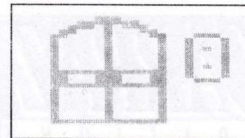
immeubles à losanges



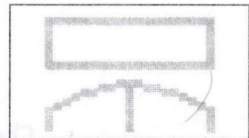
immeubles à triangles
droits



2^e étage



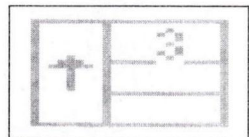
2^e allée



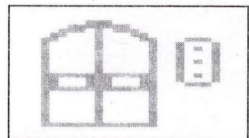
nom au-dessus de la porte



3^e étage



3^e allée



3^e allée