

BOBO

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...

Attention : pour pouvoir charger le jeu et sauvegarder vos scores, vérifiez que la disquette BOBO n'est pas protégée en écriture.

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 : Manipulez la manette vers la gauche ou vers la droite (ou les touches curseur) afin de voir le numéro du jeu désiré apparaître dans la pancarte en bas à droite de l'écran. Si vous voulez jouer à tous les jeux, faites afficher le mot : ALL. Puis validez en appuyant sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espace.

NOMBRE DE JOUEURS : Vous voyez alors apparaître une ligne de pointillés. Tapez le nom du joueur (maximum dix lettres). La touche Backspace 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. On peut jouer à 6 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 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 6 jeux.

COMMANDES GENERALES A TOUS LES JEUX

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

ESC permet de retourner au MENU, en abandonnant la partie en cours.

F1 permet de voir la démo du jeu en cours. Appuyez sur ESC pour sortir.

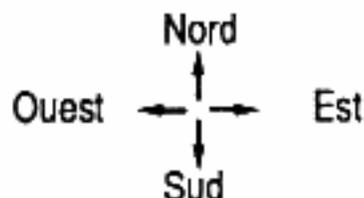
Le jeu se joue à la manette ou au clavier (touches de déplacement du curseur).

LA CANTINE

BOBO est de service de table : il doit servir les six 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 ou barre d'espace

Prendre une casserole pleine : bouton ACTION ou barre d'espace

Au départ et de temps en temps, Bobo doit aller chercher une casserole pleine sur le passe-plat. Approchez Bobo du passe-plat et appuyez sur le bouton ACTION ou sur la barre d'espace. Pour servir quelqu'un de la même rangée, Bobo doit revenir au milieu. Il ne peut pas se déplacer le long des tables.

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 ou barre d'espace

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

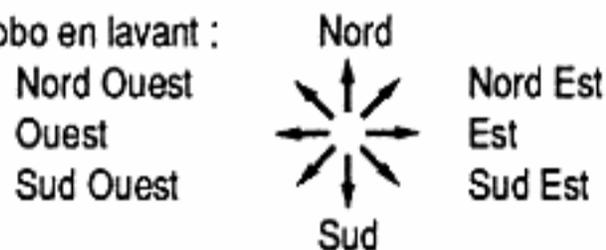
On obtient des points par pomme de terre épluchée, et un Bonus chaque fois que le tas de pommes de terre est fini.

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, pour obtenir les diagonales, appuyez sur deux touches en même temps (par exemple, ← et ↑ pour Nord Ouest).

Déplacements de Bobo sans laver : bouton ACTION ou barre d'espace + une direction

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 plaçant 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 en profitent pour essayer de s'évader : ils sautent par la fenêtre de leur cellule et BOBO doit 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 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 : ← Faire sauter Bobo à droite : →

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... 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 :



Sauter au dessus du pot de chambre : bouton ACTION ou barre d'espace

Bercer un prisonnier : bouton ACTION ou barre d'espace

Aller se coucher : bouton ACTION ou barre d'espace

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 - BOBO est un personnage du journal SPIROU des Editions DUPUIS