

# FUN BOX



Taken from Amiga-Manuals-Website



INFOGRAMES



# FUN BOX

## English

Purple Saturn Day .....	Page 3
<i>Addendum PC</i> .....	Page 9
Operation Neptune .....	Page 10
Bobo .....	Page 14

## Français

Purple Saturn Day .....	Page 18
<i>Addendum PC</i> .....	Page 24
Operation Neptune .....	Page 25
Bobo .....	Page 29

## Deutsch

Purple Saturn Day .....	Page 33
<i>Addendum PC</i> .....	Page 38
Operation Neptune .....	Page 39
Bobo .....	Page 44



# PURPLE SATURN DAY

## LOADING THE PROGRAM

First, switch off your computer. Count to five (slowly), then follow the instructions specific to your machine. During the load, don't touch either the mouse or the keyboard.

### ATARI ST

Switch back on. Insert the disk.

Double click on the ERE.PRG icon if it isn't an automatic loading program.

### AMIGA

Switch back on. When asked for the Workbench, insert the program disk. If the program is not on autostart, then double click on the disk icon, then on the ERE icon. For AMIGA 1000, load KICKSTART first.

## 1. THE AIM OF THE GAME, FRIEND

The PURPLE SATURN DAY Games are held every Saturn year. Eight species take part, including humans (that's you!). The eight competitors are divided into four pairs. The two individuals of each pair compete against one another in four competitions. The winners of these quarter-finals go on to the semi-finals and then to the final. The outright winner receives a kiss from the Purple Saturn Queen!

## 2. THE FOUR COMPETITIONS

The four competitions are symbolized in four windows at the top of the podium. From left to right: Ring pursuit, Tronic slider, Brain bowler, Time jump.

In each window are displayed the latest scores: your score (at the top) and your opponent's (below yours).

## 3. TRAINING

Facing the empty podium: click on one of the four windows representing the four competitions. A robot will act as your opponent.

Keys F1-F2 = ..... pause

Keys F9-F10 = ..... quit the competition.

## 4. TO TAKE PART IN A COMPETITION

Click on the Saturn triangle at bottom centre screen. The competition table will display. At the bottom of the pyramid you'll see all eight competitors grouped into their pairs.

Score totals will appear beneath each character's label. The human and his opponent are privileged to open the proceedings.

Click on a competition panel to compete. You are free to choose the order of competitions.

Click on the cross at bottom screen, under the pyramid, to quit the competition. The other species will then compete to finish the first round. The winners will be raised a level in the pyramid for a further confrontation without you. The ultimate winner receives the final reward on the podium.

**5. CHARACTER IDENTITY FILE**

Click on a character label at bottom screen to consult his species' ID file.

6 characteristic icons appear beneath the triangle:

- Agility, Mental fluid, Aggression, Temporal flux (ability to move through time), Size, Eyesight

Beneath the species' name (upper right) are four windows containing top scores and success percentages in each competition: Ring pursuit, Tronic slider, Brain bowler and Time jump for the selected race.

Click on the triangle at the top of the character ID file to return to the pyramid.

**6. EVOLUTION OF SPECIES**

As the competitions are held each Saturn year, the various competing species tend to evolve and change. For example, a Golgos competitor on the 3rd Purple Day won't necessarily have the same characteristics as the Golgos competitor on the 45th Purple Day.

Species' evolution and performances are recorded on the disk.

DO NOT WRITE-PROTECT your disk!

**RING PURSUIT (Mastering Space)**

■ **THE AIM**

The idea is to fly in Saturn's asteroid ring right around the planet. Wrecked space-ships have been placed as markers along your route. There are two kinds of marker:

- RED MARKERS: ..... you must pass to the right of them.

- YELLOW MARKERS: ..... you must pass to the left.

This competition is a DUEL in which time counts for little. To win, you must score as many points as you can. Only the competitor who is in the lead is obliged to pass the markers correctly.

You score points: - when you're in front

- by going to the correct side of the markers, when you're in front.

You increase your opponent's score: by going by the wrong side of the markers, when you're in the lead.

You are allowed: - to push your opponent

- to move away from the center of the asteroid belt in order to catch up with your opponent.

■ **COMMANDS**

- Mouse forward: ..... accelerate

- Mouse left: ..... move left

- Mouse back: ..... slow down

- Mouse right: ..... move right

■ **CONTROL PANEL DESCRIPTION**

**TOP:** - opponent's score on the left  
- your score on the right.

**SMALL SCREEN LEFT:** - short-range radar \* yellow: ..... your position (always in center)  
\* blue: ..... your opponent's position  
\* red and white: .... the markers

- relative distance of opponent's ship.

**SMALL SCREEN RIGHT:** - your position relative to the planet  
- distance travelled.

**BOTTOM:**

- left: clock

- right: speed

- center: light which flashes when you're in front.

**TRONIC SLIDER (Mastering Energy)**

■ **THE AIM**

The idea of this competition is to get as many fragments of pure energy as you can. You'll be piloting a scooter on an orbital game area. THERE IS A TIME LIMIT.

■ **GAME DESCRIPTION**

An energy-ball moves around the game area. You must make it fragment by firing at it. The energy fragments are now yours to take. Just fly your scooter over them to pick them up. Don't forget that your opponent is also playing... Once you've picked up the pure energy fragments, the initial energy-ball will reform, and you start all over again. You can push your opponent to shake off some of the fragments he has collected. To pilot the Tronic Slider, don't hesitate to make slides and 90-degree turns.

■ **COMMANDS**

- Mouse forward: ..... accelerate

- Mouse left: ..... move left

- Mouse back: ..... slow down

- Mouse right: ..... move right

- **Mouse with right button pressed:**

- back: ..... turn round

- right: ..... turn right

- left: ..... turn left

- forward: ..... fire laser

- Left mouse button: fire laser

■ **CONTROL PANEL DESCRIPTION:**

**TOP:** - opponent's score on the left  
- your score on the right.

**SMALL SCREEN LEFT:** - short-range radar yellow: ..... your position  
blue: ..... your opponent's position  
red: ..... energy

**SMALL SCREEN RIGHT:** - collected energy fragments:  
- left: your opponent's catch so far  
- right: your catch so far.

**BOTTOM:**

- left: clock

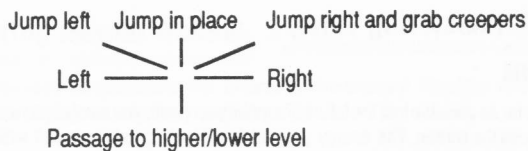
- right: speed

- center: light which flashes when the pure energy is fragmented.





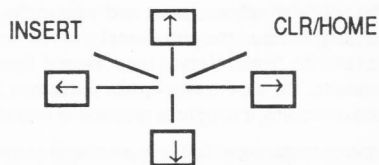
Joystick movement:



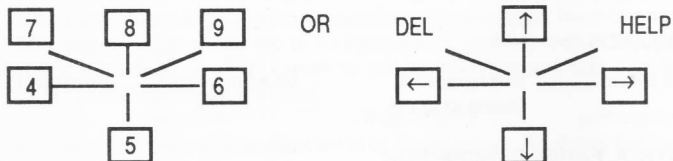
Button = FIRE

Keyboard movement:

ATARI :



AMIGA :



■ **Fire :**

ATARI ST : ..... Use CTRL, ALT or SHIFT keys.

AMIGA : ..... Use the space bar.

■ **Quit the game:**

Use the ESC key .

■ **Pause:**

ATARI ..... SPACE

AMIGA ..... P

Press the corresponding key once, then a second time to continue playing.

■ **Choose game level:**

At the start of the game, you can regulate the game level by using the following keys : F1, F2, F3

To go to the upper floor or to the lower floor, you must be on a grey tile, in front of a ladder, stairs or in front of any entry.

In the event of your dying, you will be asked whether you'd like "ANOTHER GAME". Press Y for yes or N for no.

## ADDENDUM PC VERSION

### LOADING INSTRUCTIONS

- Start the computer under D.O.S.,
- Eventually install the mouse driver,
- Insert game disk in drive A,
- Type ERE and press the RETURN key.

### COMMANDS

◆ **Mouse and joystick:** the commands are the same as for ATARI

◆ **Keyboard :**

F1-F2 = ..... pause

F9-F10 = ..... quit

TAB = ..... cursor movement (choosing the competitions, visualization of character identity files, SPACE to confirm)

CTRL S (simultaneously) = sounds ON/OFF

### Functions of the cursor keys (arrows) on the numeric keypad :

**RING PURSUIT :**

UP = ..... accelerate

DOWN = ..... slow down

LEFT/RIGHT = ..... lateral movements

**TRONIC SLIDER :**

UP = ..... accelerate

DOWN = ..... slow down

LEFT/RIGHT = ..... lateral movements

1 and 3 = ..... half turn

7 = ..... 90° to the left

9 = ..... 90° to the right

SPACE = ..... Fire laser

**BRAIN BOWLER :**

Numeric keypad = .. moving the electro-ball (8 directions)

0 or SPACE BAR = fire the ball

**TIME JUMP:**

Numeric keypad = .. moving the aim sight (8 directions)

0 or SPACE BAR = wind-up the catapult / clicking on sparks

# OPERATION NEPTUNE

## LOADING INSTRUCTIONS

### ATARI 520 AND 1040 ST

- Insert the disk in the drive, switch on the computer, double click on the .PRG icon.

### AMIGA

- Insert the disk in drive DF0:, switch on the computer, the program will load and start automatically.

### IBM PC and compatibles

- Start the computer under D.O.S., insert disk in drive A,
- type TATOU,
- and press the RETURN key.
- From the menu choose the graphic mode for your configuration.

*You are locked in a deadly struggle with your old enemy, the YELLOW SHADOW. His new underwater bases are designed to build a series of killer robots which will be unleashed on an unsuspecting world. Once crushed and demoralized, the world's populations will be incapable of resisting against a new and dreaded global dictator: Mr MING, the YELLOW SHADOW himself! The Free World's Secret Services have turned to you for help. At 6:15 p.m., you are parachuted into a zone near the MARSHALL Islands in the Northern Pacific. As soon as you land, you must eliminate, while piloting a jet-bike, a DACOIT (one of the YELLOW SHADOW's hired thugs), then take control of a bathyscaph (mini attack-submarine). When you've reached the ocean-bottom, you must protect your bases and destroy the YELLOW SHADOW's growing network of bases.*

## YOUR MISSION OBJECTIVE

- **TO WIN:** You must destroy every one of the YELLOW SHADOW's bases. You do that by placing mines on the energy canals which connect the enemy bases to each other. Every enemy base is linked to one or more other bases by these energy canals in the middle of which you will see ENERGY REPEATERS. You must, therefore, eliminate these REPEATERS in order to destroy the energy canals and isolate the base. When one of the YELLOW SHADOW's bases is isolated, it will self-destruct automatically due to energy failure. You will see the different ways to eliminate the REPEATERS a little further on.

- **YOU FAIL** if any one of the following happens: you run out of energy, you run out of oxygen, all the Free World bases have been destroyed by the YELLOW SHADOW.

## THE YELLOW SHADOW'S METHODS

In his efforts to take control of the underwater regions of the world, the YELLOW SHADOW constantly creates new bases and links. To protect these bases, Guard Patrols circulate permanently. Work Patrols toil round the clock, to build and repair the links between the various bases in the YELLOW SHADOW's undersea network. War Patrols attack Free World bases and are currently hunting you.

## BASIC GAME CONCEPTS

All the movements of the cursors or the hero can be controlled either by the mouse, joystick or cursor keys (only exception : introduction where the mouse isn't taken on account). On C64 you can use only a joystick. To click means to press the left or right mouse button; the fire button of the joystick or the space bar. Hitting the ESC key (← on C64) corresponds either to quitting the map mode, the undersea scooter mode or the frogman mode.

Pressing RETURN :

In map mode; after having clicked on an item, it engages the automatic pilot (it won't be necessary to go back into the bathyscaph to change direction). In frogman mode; you manually launch the time bombs which explode after 30, 35 or 40 seconds depending on the difficulty level. In the bathyscaph; you'll make the cursor appear or disappear.

## GAME PHASES

### 1) PARACHUTE JUMP AND SEA-SCOOTER

You are parachuted over the ocean and then pilots a jet-bike. As soon as you take control of the character, you'll have to eliminate a hostile DACOIT. One of you must fall into the water. You may pilot your scooter from left to right (using the cursor keys or joystick) while trying to unbalance your enemy by kicking him!

- : ..... scooter right
- ← : ..... scooter left
- Fire button or Space bar : ..... a hefty kick

**2) INSIDE YOUR SUB**

You're at the controls of the Bathyscaphe C5. Here's a description of your equipment:

- COMPASS (top left) : It indicates, in degrees, the angle of your submarine in relation to North, which is always the top of the map. You'll need the compass to navigate correctly.
- CONTROL MONITOR (under the clock) : When your sub nears an object, automatic sensors attempt to analyse and display it on this monitor screen.
- LEVEL (white gauge right) : oxygen level drops 4 units every minute. Your submarine (the Bathyscaphe C5) has a maximum 10-minute supply. When the oxygen level reaches 0, the game ends. The YELLOW SHADOW has won!
- ENERGY LEVEL (orange gauge right of oxygen level): Taking hits will reduce your sub's energy level. If energy drops to 0, the game ends. The YELLOW SHADOW cackles triumphantly!

**3) MAP MODE**

When in your submarine you will see, centre-screen, a porthole looking directly out to the underwater world you're moving through. To see this underwater world on your map, click beneath the Bomb icon. Here is a description of the various elements you can see. Enemy bases are RED and are linked to one another by an energy and communications network. YELLOW (or white) Guard Patrols move permanently around these bases, ready to defend them against your attack.

WHITE Work Patrols wait their turn to come out and build new bases and new energy lines with new repeaters.

REPEATERS are represented on the map by flashing points on the enemy energy canals linking the YELLOW SHADOW's bases.

Time-bombs and decoys are also shown on the map. To accede information about screen elements, move the mouse or joystick to point the cursor at the place or patrol of your choice, then left-click to display the relevant information.

**You can learn:**

- ◆ For a base; its type, personnel and strength (0 to 100). For friendly (Free World) bases, you will also see their energy reserves (0 to 100), oxygen reserves (0 to 100), bombs available (0 to 10) and decoys available (1 to 10).
- ◆ For a time-bomb; you will be given the number of seconds before it explodes.
- ◆ For decoys; you will be told how much longer they will continue to operate.
- ◆ For an enemy patrol; its type and size.
- ◆ For an energy repeater; its link-up bases.

To return to Pilot mode, press ESCAPE (or ← on C64)

**4) MOVEMENT**

When you quit Map mode, having clicked on an element on the map for information and pressed RETURN, your sub will enter AUTOMATIC pilot and head for the clicked-on element. If you clicked several elements, the Auto-pilot will make for the last one. Auto-pilot guarantees against hitting rocks and mines. However, Auto-pilot is not 100% efficient! It travels only in angles which are multiples of 45° (0°, 45°, 90°, 135°, 180°, 225°, 270°, 315°). That means that if you choose a destination with a heading different from 45°, your Auto-pilot will zig-zag its way. This uses more energy. Sometimes it's wiser to switch to MANUAL piloting!

To switch to MANUAL, simply quit the map mode, press RETURN and pilot the bathyscaph.

To leave the auto-pilot mode and take manual control, press RETURN.

To change direction while in auto-pilot mode, switch to map mode (your sub keeps advancing), then point and click on a different place. Your submarine will change heading and make for the new destination after your pressing RETURN.

Note that as you move, the YELLOW SHADOW's patrols also move and act.

**5) FROGMAN MODE**

Use this mode to manually place a time-bomb. First check that you're over a repeater. When you've clicked on the FROGMAN option, you control the hero in deepsea diving gear. You can use the keyboard, the joystick or the mouse.

Press RETURN to drop a time-bomb (set to go off in 30, 35 or 40 seconds) depending on the difficulty level.

**Warning! Contact with a shark, squid or enemy diver lowers your energy and oxygen levels. Should you, an enemy diver or a creature prolong contact with a time-bomb, then the explosion will be triggered! The same thing happens if anyone fires at the bomb.**

To re-enter your submarine, simply hit the ESCAPE key (← on C64).

**6) UNDERSEA SCOOTER MODE**

You pilot a scooter equipped with a super-laser. Your enemies are the scooters. Pilot your scooter with the mouse, joystick or keyboard. Fire with mouse buttons, Fire button or Space bar. You can flip the up/down movement mode of your scooter (Plane mode or not) by hitting the F1 key. To quit the combat for any reason, press the ESCAPE key (← on C64).

**7) LAUNCH TIME-BOMB MODE**

You can drop your time-bombs without leaving your submarine. Click on the icon to activate the system. Use the up/down arrows beside the icon to set the countdown (increments of 5 seconds, from 5 to 120 seconds). Launch the bomb by clicking on the time-display zone which flashes during setting. Cancel the setting by clicking again on the Bomb icon.

A display indicates the number of time-bombs in stock (maximum 5). The colour codes are:

- ◆ YELLOW: ..... the bomb is available
- ◆ BLACK: ..... the bomb has been used and is unavailable
- ◆ RED flashing: ..... the bomb is activated and visible in Map mode.

**9) LAUNCH DECOY MODE**

Click on the icon to launch one of the five available decoys. It will flash on your control panel. All patrols within a certain distance of your decoy will receive its signals which are similar to your sub's. All affected patrols will head towards the decoy until its 3-minute active period is finished. A display shows current decoy stock. The colour codes are the same as for bombs.

**RE-STOCKING**

Taking hits and just using oxygen and energy will lower your stocks. Used bombs and decoys will also have to be replaced. To continue your mission, you'll need to re-stock. Place your submarine above an active friendly base and your vessel will automatically re-stock with oxygen, energy, time-bombs and decoys.

Don't forget that friendly bases have a certain potential quantity of oxygen, energy, bombs and decoys. Each time you stock up, this potential will lower. A base's stock will return slowly to maximum potential. Our advice is to allow a base to re-stock itself before you use it again.

**FREEZE**

At any time during play, you can freeze the action by pressing the «P» key. To restart game, press any key.

**SAVING A CURRENT GAME**

This is only possible while being in the bathyscaph. Press the S key (then confirm with Y). The game will be saved on your game disk.

**LOADING A SAVED GAME**

This is only possible while being in the bathyscaph. Press the L key (then confirm with Y).

**CREDITS:**

SCENARIO: INFOGRAMS.

DEVELOPMENT: Laurent SALMERON, Richard BOTTET. ARTWORK: Dominique GIROU, Michel RHO, Didier CHANFRAY.

MUSIC: Charles CALLET. Marketing: Philippe AGRIPNIDIS.



## BOBO

**LOADING THE PROGRAMS**

1. First, switch off. Wait five seconds, then follow the instructions specific to your machine.
2. During loading, do not touch either the keyboard or the mouse.

**ATARI ST**

Switch your computer back on and insert the disk.  
Double click on the .PRG icon if it isn't a self-loading program.

**AMIGA**

Switch the computer back on. When asked for Workbench, insert the program disk. If the program is not on autostart, double click on the disk icon, then on the corresponding icon.  
For AMIGA 1000, load KICKSTART first.

**PC AND COMPATIBLES**

Switch your computer back on. Start up as usual with the DOS disk, then replace it with the program disk.  
Type in TATOU.  
Then hit RETURN.

**STIR CRAZY featuring BOBO**

*Bobo is perhaps the oddest inmate of INZEESLAMMER. He's been there for 17 years now, and his biggest dream is to get out. He'll try anything to escape, and sometimes he manages it. But inevitably he will be recaptured to spend yet another night in his cell dreaming of the outside world. INZEESLAMMER is a really peculiar prison which tends to make the inmates behave childishly. Everything is an excuse for fun, even the daily chores -which can get them into trouble.*

**Warning :** In general, make sure that the disk isn't write-protected.

**PRINCIPLE OF THE GAMES**

The program is divided into six separate games. When the menu appears, you have to choose whether you want to play all of the games or just one particular game.

**NUMBER OF GAMES :** Move the joystick or cursor keys to the left or right to make the number of the game you want to play appear on the card in the bottom right-hand corner of the screen. If you want to play all of the games, select ALL. Confirm by pressing the fire button or space bar.

**NUMBER OF PLAYERS :** A dotted line will appear and you have to type your name using a maximum of ten characters. Use the backspace to rectify a character. After typing your name, confirm by pressing RETURN. If there is more than one person playing (a maximum of six players is allowed), each player has to input his name. If you make a mistake, press ESC in order to go back to the selection menu. When the last player has typed his name, press RETURN twice. The game will load automatically.

**DEMO :** If you press RETURN without inputting a name, a demonstration of each game will be shown. Press ESC to leave the demonstration.

**HIGH SCORE :** ..... This is the best score obtained in one game.

**VERY HIGH SCORE:**..... This is the best score obtained in the whole 6 games.

**COMMANDS COMMON TO ALL 6 GAMES**

P ..... To pause the game. Press any key to continue.

ESC ..... Quits the game and returns to the menu.

F1 ..... Shows a demonstration of the actual game. Press ESC to quit.

At the end of each game, press the space bar or fire button in order to make the next game load.

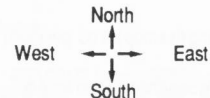
The game can be played with a joystick or keyboard (cursor keys).

**THE CANTEEN**

Bobo is on table duty and has to serve six prisoners who arrive one by one. However you then have to give them a second helping when they ask. All of this must be done very quickly because the prisoners can get really mad if they're not served immediately.

**COMMANDS**

To move Bobo:



Bobo can only walk up and down the room when he is situated in the middle. To serve one ladle of soup, press the fire button or space bar. To take a full saucepan, press the fire button or space bar.

At the beginning, Bobo has to take a full saucepan which is on the serving hatch. However you have to replace the saucepan when it's empty. Move Bobo towards the hatch and press the fire button or space bar. Bobo can't move up or down when next to the tables. The only valid north/south axis is the middle line.

**SCORE**

You gain points each time Bobo serves a ladle of soup.

**PREPARING POTATOES**

Bobo has to peel a pile of potatoes which gradually gets bigger as he goes along. He has to do them as quickly as possible so as not to be surrounded by potatoes.

**COMMANDS**

- 1) To take a potato: ..... ↓
- 2) To peel a potato: ..... ← and →
- 3) To throw a potato: ..... Fire Button or Space Bar.

**N.B.** The potato in Bobo's hand is represented by a large potato situated at the side of his chair so that you can see if it has been peeled properly. If it hasn't, it will be thrown back onto the pile!

**SCORE**

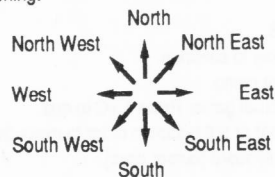
You gain points for each properly peeled potato and a bonus each time you finish peeling all the potatoes in the pile.

**WASHING**

Washing the floor is the chore that he likes the least, because the other prisoners are inclined to walk on it. They leave footprints everywhere so he has to start all over again so that it is immaculately clean when the prison warden inspects it.

**COMMANDS**

Bobo's movements whilst washing:



To obtain the diagonal directions on the keyboard, press two keys at the same time (e. g. ← and ↑ for North West). When Bobo is not washing the floor, he will move faster if you press the fire button space bar and a direction.

**N.B.** Sometimes, you have to soak the mop in the bucket (which will only appear when it's needed). To do this, press the fire button or space bar whilst Bobo is near the bucket. You can prevent people from entering by positioning Bobo in front of the door which is half-open.

**SCORE**

You gain points whilst you are washing the floor (moving the mop). You get more points if you make someone turn back and even more if you stop someone from entering.

A Bonus is gained according to the state of the floor when the warden enters.

**THE TRAMPOLINE**

It is the warden's break-time in INZEESLAMMER and the prisoners have decided to take advantage of it by trying to escape. They jump from their cell window and Bobo is responsible for catching them on the trampoline so that they can jump over the outer wall.

**COMMANDS**

Bobo moves the trampoline: ..... ← and →

**N.B.** The prisoners love jumping on the trampoline. The more you make them jump, the more points you gain when they jump over the wall.

**SCORE**

You gain points each time a prisoner jumps over the wall. An additional bonus is awarded according to the number of bounces the prisoners made before jumping over the wall.

**THE ELECTRICAL WIRES**

Bobo succeeded in escaping from the prison and he runs along three electrical wires, jumping from one to the other so as to avoid being electrocuted.

**COMMANDS**

To make Bobo jump to the left: ..... ← To make Bobo jump to the right: ..... →

**N.B.** Watch out for the sparks. Try to take the green cylinders. The game gets quicker as you go along.

**SCORE**

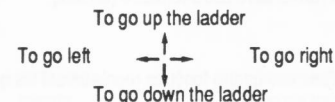
The number of points is calculated according to the length of time Bobo stays on the wires. A bonus is gained each time Bobo touches a green cylinder.

**THE DORMITORY**

But, as we mentioned earlier, Bobo always returns to the prison in one way or another. And in the evening in his cell which he shares with five other prisoners, he couldn't sleep because of the snoring. He has to have peace and quiet and the only way to silence their snores is to give them a gentle nudge without waking them.

**COMMANDS**

Bobo's movements:



To jump over the chamberpot : ..... Fire Button or Space Bar.

To nudge a prisoner : ..... Fire Button or Space Bar.

To go to bed : ..... Fire Button or Space Bar.

**N.B.** You have to try to sleep in your own bed. When you have managed to stop all the prisoners from snoring, Bobo can go back to his bed to sleep for a while until another prisoner snores... Mind the chamberpot: if Bobo knocks it over, he will wake all the prisoners!

**SCORE**

You gain points when Bobo sleeps.

# PURPLE SATURN DAY

## COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

- 1 - Avant tout, éteignez, attendez cinq secondes, puis suivez les instructions spécifiques à votre machine.
- 2 - Durant le chargement, ne touchez ni au clavier, ni à la souris.

### ATARI ST

Rallumez l'ordinateur ; insérez la disquette.

Cliquez deux fois sur l'icône ERE.PRG, s'il ne s'agit pas d'un programme à lancement automatique.

### AMIGA

Rallumez l'ordinateur. Lorsque le système demande le Workbench, insérez la disquette programme. Si le programme n'est pas en autostart, cliquez deux fois sur l'icône disquette puis sur l'icône «ERE».

AMIGA 1000: Ne pas oublier de charger au préalable le KICKSTART.

## 1 LE BUT DU JEU

Les Jeux du Purple Saturn Day ont lieu chaque année saturnienne, huit races y participent dont vous, l'humain. Huit compétiteurs sont opposés deux à deux dans quatre épreuves.

Les vainqueurs de ces quarts de finale se rencontrent ensuite en demi-finale puis en finale. Le vainqueur aura droit au baiser de la reine du Purple Saturn Day. D'année en année le podium se peuplera....

## 2 LES QUATRE EPREUVES

Les quatre épreuves sont symbolisées dans quatre fenêtres en haut du podium. De gauche à droite: Le Ring pursuit, Le Tronic slider, Le Brain bowler, Le Saut en longueur dans le temps. Dans chaque fenêtre s'affichent les derniers scores: le vôtre (en haut), celui de l'adversaire extra-terrestre (en bas).

## 3 POUR S'ENTRAINER

Face au podium vide: cliquez sur l'une des quatre fenêtres représentant les quatre épreuves. Un robot tient le rôle d'adversaire.

Touches F1-F2 = pause

Touches F9-F10 = abandon de l'épreuve.

## 4 POUR JOUER EN COMPETITION

Cliquez sur le triangle symbolisant Saturne en bas au centre de l'écran, le tableau des épreuves apparaît. Au bas de la pyramide apparaissent les huit concurrents opposés deux à deux par tirage au sort. Le total des scores réalisés apparaîtra sous chaque vignette de personnage. L'humain et son adversaire ont le privilège d'ouvrir la compétition. Cliquez sur le panneau d'une épreuve pour concourir (aucun ordre n'est imposé pour passer les quatre épreuves). Cliquez sur la croix en bas de l'écran, sous la pyramide, pour abandonner la compétition. Les autres races se confrontent ensuite pour achever le premier tour. Les vainqueurs montent d'un cran dans la pyramide pour une nouvelle confrontation sans vous. Le gagnant reçoit la récompense finale sur le podium.

## 5 FICHE D'IDENTITE DES PERSONNAGES

Cliquer sur une vignette de personnage au bas de la pyramide pour consulter la fiche d'identité d'une race.

Sous le triangle, 6 icônes de caractéristiques:

- L'agilité, le fluide mental, l'agressivité, le flux temporel (capacité à se déplacer dans le temps), la taille, l'acuité visuelle

Sous le nom de la race en haut à droite quatre fenêtres dans lesquelles sont inscrits les meilleurs scores et pourcentages de réussite dans les quatre épreuves: le Ring pursuit, le Tronic slider, le Brain Bowler et le Saut en longueur dans le temps pour la race sélectionnée.

Cliquer sur le triangle en haut de la fiche d'identité du personnage pour revenir à la pyramide.

## 6 EVOLUTION DES RACES

La compétition ayant lieu chaque année au Purple Saturn Day, les races ont le temps d'évoluer: leurs caractéristiques et leur comportement changent. Par exemple, un Golgos rencontré au 3e Purple Day ne sera pas obligatoirement le même adversaire au 45e Purple Day. L'évolution des races et leurs performances sont enregistrées sur la disquette. NE PAS METTRE LA WRITE-PROTECT (languette de protection contre l'écriture) sur votre disquette.

## RING PURSUIT ( Maîtrise de l'Espace )

### BUT DU JEU

Effectuer un tour de la planète Saturne au sein de la ceinture d'astéroïdes. Des épaves de fusées servant de balises y ont été placées. Il y a deux sortes de balises:

- Les BALISES ROUGES: .. il faut passer à droite des balises rouges.

- Les BALISES JAUNES: .. vous devez passer à gauche des balises jaunes.

Il s'agit d'un DUEL où le temps importe peu: pour gagner il faut marquer le plus de points possible. Seul, celui qui est en tête est tenu de passer correctement les balises.

On marque des points: lorsque l'on est en tête, et en passant, en tête, les balises du bon côté.

On donne des points à l'adversaire si, étant en tête, on passe les balises du mauvais côté.

Il est autorisé: - De pousser son adversaire.

- De s'écarter du centre de la ceinture d'astéroïdes pour rattraper rapidement son adversaire.

### COMMANDES

- Souris vers l'avant : ..... accélérer

- Souris vers la gauche: .... mouvement latéral gauche

- Souris vers l'arrière: ..... ralentir

- Souris vers la droite: ..... mouvement latéral droite

### DESCRIPTIONS DU TABLEAU DE BORD

EN HAUT: - score de l'adversaire à gauche

- votre score à droite

PETIT ECRAN GAUCHE: - radar courte-distance ..... en jaune, votre position (toujours au centre)

..... en bleu, celle de l'adversaire

..... en rouge et blanc, les balises.

- distance relative du vaisseau adverse.

PETIT ECRAN DROIT: - Votre position par rapport à la planète

- Distance parcourue.

- EN BAS:**
- Horloge à gauche
  - Vitesse à droite
  - Voyant lumineux au centre qui clignote lorsque vous êtes en tête.

## TRONIC SLIDER ( Maîtrise de l'Energie )

### ■ BUT DU JEU

S'emparer d'un maximum de fragments d'énergie pure, en conduisant un scooter sur un terrain de jeu en orbite autour de Saturne.

LE TEMPS EST LIMITE.

### ■ DESCRIPTION DU JEU

Une boule d'énergie se déplace sur le terrain de jeu, il faut lui tirer dessus de manière à la faire se fragmenter en plusieurs petites boules d'énergie. C'est alors qu'il faut récolter ces fragments en passant dessus. Mais attention, votre adversaire joue lui aussi...

Après avoir récupéré les fragments, la boule initiale se reformera et il faudra recommencer. Il est possible de malmenier son adversaire pour disperser une partie des fragments qu'il a lui-même collectés. Pour piloter le «tronic slider», il ne faut pas craindre les virages à 90 degrés et les glissades.

### ■ COMMANDES

- Souris vers l'avant : ..... accélérer
- Souris vers l'arrière : ..... ralentir
- Souris avec bouton droit enfoncé:
  - vers l'arrière: ..... demi-tour
  - vers l'avant : ..... tir laser
- Bouton gauche souris: .... tir laser
- Souris vers la gauche: .... mouvement latéral gauche
- Souris vers la droite: ..... mouvement latéral droite
- vers la gauche: ..... quart-de-tour à gauche
- vers la droite: ..... quart-de-tour à droite

### ■ DESCRIPTION DU TABLEAU DE BORD

- EN HAUT:**
- score de l'adversaire à gauche
  - votre score à droite

- PETIT ECRAN GAUCHE:**
- radar courte-distance ..... en jaune, votre position
  - ..... en bleu, celle de l'adversaire
  - ..... en rouge, celle de l'énergie pure

- PETIT ECRAN DROIT:**
- Fragments d'énergie pure collectés:
    - ..... à gauche, ceux de l'adversaire
    - ..... à droite, les vôtres.

- EN BAS:**
- Horloge à gauche
  - Vitesse à droite
  - Voyant lumineux au centre qui clignote lorsque l'énergie pure est fragmentée.

## BRAIN BOWLER ( Maîtrise des Ondes Mentales )

**IMPORTANT :** Ce jeu paraît complexe, en fait il est révolutionnaire. Une lecture pas à pas de ce mode d'emploi et quelques minutes de pratique vous feront découvrir un jeu redoutable et passionnant.

### ■ BUT DU JEU

Les deux adversaires sont face à un mur cerveau. Les hémisphères du cerveau représentent les deux territoires des joueurs. Chaque joueur contrôle une balle électronique qu'il propulse contre le mur en cliquant sur la souris. Les balles rebondissent contre le mur cerveau et reviennent à leur point de départ. Le but est de réactiver son hémisphère en guidant les charges électriques qui se déplacent sur le circuit vers les six broches reliées à l'EXXOS central. CE JEU N'EST PAS LIMITE DANS LE TEMPS.







### ■ DESCRIPTION DU JEU

Sur chaque hémisphère les cibles peuvent changer d'état lorsqu'elles sont percutées par une balle électronique. Il est possible de frapper sur un interrupteur pour l'ouvrir ou le fermer et ainsi, bloquer ou libérer une charge sur son circuit. Vous pouvez frapper une charge bloquée à l'une des deux extrémités d'un pont pour lui faire traverser ce pont.

Vous pouvez capter l'énergie d'un des quatre condensateurs (composant rond qui s'allume lorsqu'une charge électrique y pénètre), la balle électronique revient alors chargée d'énergie, cette énergie va vous servir à réactiver une des dix huit puces en la touchant avec la balle chargée. La puce ainsi réactivée prendra une couleur rouge. Cependant, elle ne sera définitivement réactivée que lorsqu'une charge électrique la traversera, elle prendra alors la couleur verte.

- Puce rouge: ..... vulnérable - Puce verte: ..... définitivement réactivée  
Ceci est très important, car votre adversaire fera tout pour voler l'énergie de vos condensateurs, désactiver vos puces si elles sont rouges, ouvrir ou fermer les portes pour gêner votre progression etc... Evidemment, il vous est fortement conseillé d'en faire autant... Une fois que, sur votre hémisphère, vous aurez fait traverser toutes les puces par une charge et que vous aurez allumé les six broches reliées à l'EXXOS central (avant votre adversaire), vous aurez gagné.

### ■ CIBLES

-  interrupteur
-  condensateur
-  court-circuit Il fait repartir la charge au début
-  résistances 1 ralentit les charges  
2 accélère les charges
-  mémoire
-  pont

A droite de l'écran : votre hémisphère et votre score  
A gauche : l'hémisphère et le score de l'adversaire.

### V COMMANDES

- Déplacement souris = ..... déplacement boule
- Bouton souris = ..... projection de la boule



## SAUT EN LONGUEUR DANS LE TEMPS ( Maîtrise du Temps )

### ■ BUT DU JEU

Sauter le plus loin possible dans le futur. Pour cela, il faut par trois fois récupérer de l'énergie en cliquant sur des étincelles qui traversent l'écran. L'énergie ainsi récupérée alimentera une catapulte gravitationnelle qui vous propulsera dans un fabuleux saut spatio-temporel. ATTENTION: Cette épreuve est classée C132.

### ■ DESCRIPTION DU JEU

Cliquez sur un bouton de la souris. Ceci a pour effet de tendre la catapulte et de libérer des étincelles d'énergie. A ce moment, vous devez cliquer sur les étincelles qui traversent l'écran avec rapidité et précision: votre score s'incrémente chaque fois que vous faite mouche. Recommencez cette opération trois fois. Maintenant, accrochez vos ceintures, cliquez pour tendre complètement la catapulte, relâchez, vous sautez... Votre trajectoire vous conduit à être immanquablement aspiré par une couronne de sept soleils. Au-delà, vous franchirez la vitesse de la lumière, basculant ainsi dans une autre dimension.

NOTA: Il est possible de ralentir les étincelles d'énergie. Pour cela, vous devez agir par pressions successives lors de la tension de la catapulte: ces déplacements d'avant en arrière, s'ils sont suffisamment longs, ralentiront les étincelles (il faut se rapprocher au maximum du point de rupture où le vaisseau se mettra a trembler).

### ■ COMMANDES

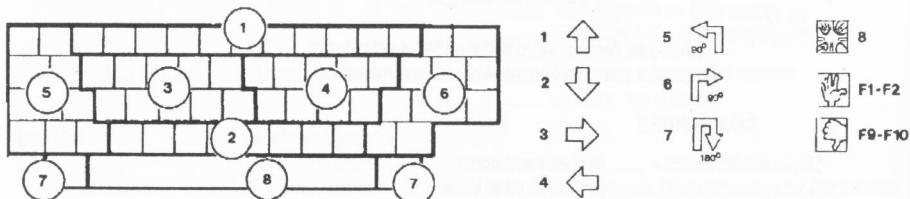
bouton souris: ..... tension de la catapulte. déplacements souris: .. déplacement du viseur  
cliquer sur les étincelles.

### ■ DESCRIPTION DU TABLEAU DE BORD

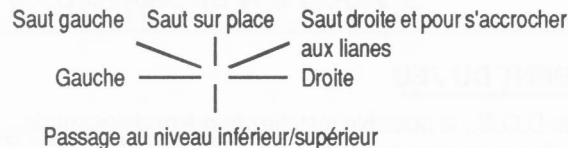
- TOP:**
- Votre score à droite
  - Longueur du saut de l'adversaire à gauche
- PETIT ECRAN DROIT:**
- Etat de tension du champ magnétique
- EN BAS:**
- Horloge à gauche
  - Vitesse à droite
  - Voyant lumineux au centre qui dignote lorsque des particules s'échappent.

## COMMANDES GENERALES

Le joystick ou le clavier sont également utilisables:  
JOYSTICK: identique à souris, bouton feu = bouton souris  
CLAVIER :

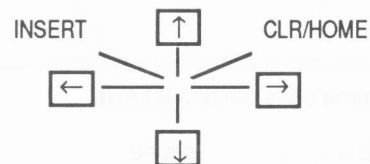


Mouvements au joystick :

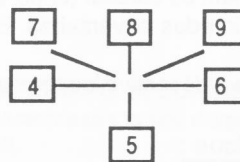


Bouton = TIR

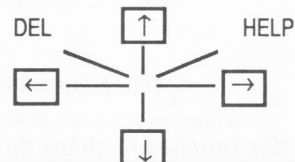
Mouvements au clavier :  
ATARI



AMIGA



OU



### ■ Touche de tir :

Atari st : ..... Se fait indistinctement avec CTRL, ALT ou avec les deux SHIFT.  
Amiga : ..... Utilisez la touche ESPACE

### ■ Arrêt d'une partie :

La touche ESC est la touche de suicide (fin de jeu).

### ■ Pause du jeu :

ATARI ..... ESPACE  
AMIGA ..... P  
Appuyez sur la touche indiquée pour pauser le jeu, puis une autre fois pour continuer le jeu.

### ■ Choix du niveau de jeu :

Vous pouvez régler le niveau de jeu en début de partie en utilisant les touches suivantes : F1, F2, F3.

Pour passer au niveau supérieur ou inférieur, il vous faut être sur une plaque grise, devant une échelle ou un escalier ou devant une entrée quelconque.  
Refaire une partie : Quand vous êtes mort et que le programme vous demande "ANOTHER GAME" appuyez sur "Y" pour rejouer ou "N" pour arrêter.

**ADDIFIF VERSION PC****CHARGEMENT DU JEU**

- Chargez le D.O.S., si possible installez le driver de la souris,
- Insérez la disquette dans le lecteur A,
- Tapez ERE et appuyez sur la touche RETURN.

**COMMANDES**

♦ **souris et joystick** : comme dans version ATARI.

♦ **clavier** : F1-F2 = ..... pause  
 F9-F10 = ..... abandon  
 TAB = ..... déplacement du curseur (choix des épreuves,  
 visualisation des adversaires, ESPACE pour  
 valider)  
 CTRL S (simultanément) = active/désactive les sons pendant le jeu.

**Fonctions des touches fléchées du pavé numérique :**

**RING PURSUIT** : HAUT = ..... accélérer  
 BAS = ..... freiner  
 GAUCHE/DROITE = mouvements latéraux

**TRONIC SLIDER** : HAUT = ..... accélérer  
 BAS = ..... freiner  
 GAUCHE/DROITE = mouvements latéraux  
 1 et 3 = ..... demi-tour  
 7 = ..... quart de tour à gauche  
 9 = ..... quart de tour à droite  
 ESPACE = ..... tir laser

**BRAIN BOWLER** : Pavé numérique = .. déplacement de la boule  
 (8 directions)  
 0 ou ESPACE = ..... projection de la boule

**TIME JUMP** : Pavé numérique = .. déplacement du viseur  
 (8 directions)  
 0 ou ESPACE = ..... tension de la catapulte  
 cliquer sur les étincelles

**OPERATION NEPTUNE****INSTRUCTION DE CHARGEMENT****ATARI**

- Insérez la disquette dans le lecteur, mettez l'unité centrale sous tension, cliquez deux fois sur l'icône .PRG.

**AMIGA**

- Insérez la disquette dans le lecteur DF0; mettez l'unité centrale sous tension, le programme se charge et démarre automatiquement.

**VERSION IBM PC et compatibles**

- Mettez l'unité centrale sous tension, chargez le D.O.S, insérez la disquette dans le lecteur A,
- tapez TATOU,
- et appuyez sur la touche RETURN, au menu choisissez le mode d'affichage de votre appareil.

*Vous êtes confronté à votre ennemi mortel qui a construit des bases sous-marines afin de fabriquer en secret, et en série, des robots tueurs, chargés d'écraser le Monde et d'imposer la dictature de l'OMBRE JAUNE. En réponse à ces agissements, les Services Secrets du Monde Libre vous parachutent à proximité des Iles MARSHALL, Pacifique Nord. Dès l'amerrissage, à bord de votre scooter des mers, vous devrez vous débarrasser d'un DACOIT (Homme de main de l'OMBRE JAUNE), pour prendre les commandes d'un Bathyscaphe. Une fois au fond de l'Océan, vous devrez protéger vos bases et détruire le réseau de bases ennemies de l'OMBRE JAUNE qui s'accroît sans cesse.*

## LE BUT DU JEU

- **POUR GAGNER** : Vous devez détruire toutes les bases ennemies de l'OMBRE JAUNE. Pour cela, il vous faudra notamment placer des mines à retardement sur les canaux d'énergie qui relient entre elles les bases ennemies. Chaque base est reliée à une ou plusieurs autres bases par ces canaux qui comportent en leur milieu des REPETITEURS d'ENERGIE. Il faut donc détruire ces REPETITEURS pour que les canaux d'énergie cessent d'exister et que la base soit totalement isolée des autres. Lorsqu'une base de l'OMBRE JAUNE est isolée, elle s'auto-détruit automatiquement par manque d'énergie. Vous verrez plus loin les différentes façons de détruire les répéteurs.

- **VOUS PERDEZ** si une seule de ces conditions est remplie : vous n'avez plus d'énergie, vous n'avez plus d'oxygène, toutes les bases du Monde Libre ont été détruites par l'Ombre Jaune.

## LES FORCES ET LES ARMES DE L'OMBRE JAUNE

En vue d'étendre son emprise sous les Océans, votre ennemi crée continuellement de nouvelles bases et de nouveaux liens entre ses bases. Pour protéger ses bases, il dispose de Patrouilles de défense qui tournent autour d'elles et assurent ainsi leur survie. Les Patrouilles Ouvrières sont chargées de créer ou de réparer les liens qui existent entre les bases. Les Patrouilles Guerrières ont un rôle offensif et sont destinées à vous éliminer ou à détruire les bases des services secrets du Monde Libre.

## NOTIONS FONDAMENTALES DU JEU

Tous les déplacements des curseurs ou du héros se font à la souris, au joystick ou à l'aide des flèches curseurs du clavier (sauf le parachutage, où la souris n'est pas gérée). Sur C64, vous ne pouvez utiliser que le joystick. Cliquer signifie appuyer sur le bouton droit ou gauche de la souris, ou sur le bouton feu du joystick ou sur la barre d'espace. L'appui sur la touche ESCAPE (← sur C64) correspond soit, à la sortie du mode carte, soit à la sortie du mode scooter sous-marin, soit à la sortie du mode harpon. L'appui sur la touche RETURN :

En mode carte, après avoir cliqué sur un lieu où se trouve un objet, met en route la programmation du mode automatique (inutile de revenir en Bathyscaphe pour changer de direction). En mode harpon, permet le largage manuel des bombes à retardement réglées selon la difficulté à 30, 35 ou 40 secondes. Dans le bathyscaphe, pour faire apparaître le curseur ou pas.

## LES SEQUENCES DU JEU

### 1) LE PARACHUTAGE et LE SCOOTER MARIN

Vous êtes parachuté et vous vous retrouvez sur un scooter marin. Dès que vous avez le contrôle du personnage, vous devrez éliminer un DACOIT chargé d'entraver votre action. L'un de vous deux devra tomber à l'eau. Vous pouvez piloter votre scooter de droite à gauche et en même temps donner des coups de pied pour déséquilibrer votre adversaire.

→ : ..... Scooter à droite  
 ← : ..... Scooter à gauche  
 Bouton feu du joystick ou barre d'espace du clavier : .... Coup de pied

### 2) INTERIEUR DU BATHYSCAPHE

Vous arrivez au poste de pilotage du Bathyscaphe. Voici la description des différents éléments que vous trouverez :

- **LE COMPAS** (en haut, à gauche) : Il indique en degrés, l'angle que forme la position du Bathyscaphe par rapport au Nord de la carte (toujours situé en haut de cette même carte). Le compas est indispensable pour pouvoir naviguer et avancer dans les fonds sous-marins. Voir plus loin les explications sur le déplacement.

- **LE MONITEUR DE CONTROLE** (sous l'horloge) : Automatiquement, lorsque le Bathyscaphe du joueur approche d'un objet, des senseurs essaient d'analyser l'objet et d'afficher son image sur l'écran.

- **LA JAUGE d'OXYGENE** (à droite) : Le capital d'oxygène diminue régulièrement de 4 unités toutes les minutes. Le Bathyscaphe dispose d'une autonomie de 10 mn environ. Lorsque le niveau arrive à 0, le jeu est fini. L'OMBRE JAUNE a gagné!

- **LA JAUGE d'ENERGIE** (à droite de la Jauge d'oxygène) : A chaque coup reçu, le capital d'énergie tombe en proportion de celui-ci. Si le niveau arrive à 0, l'OMBRE JAUNE a également gagné.

### 3) LE MODE CARTE

A l'intérieur du bathyscaphe vous pouvez voir, au milieu de l'écran, un hublot vitré donnant directement sur le monde sous-marin qui vous entoure. Pour visualiser ce monde sur la carte, cliquez en dessous de l'icône bombe. Voici quels sont les différents éléments que vous pourrez apercevoir. Les bases ennemies sont en ROUGE, elles sont reliées entre elles par un réseau d'énergie et de communication, nécessaire à leur survie. Autour de chaque base, gravitent des patrouilles de défense, en JAUNE (ou blanc), qui protègent les bases. Les patrouilles ouvrières, en BLANC, attendent leur tour pour sortir et créer de nouvelles bases ou de nouveaux liens avec de nouveaux répéteurs. Les points clignotants, situés au milieu des liens entre les bases de l'OMBRE JAUNE, sont les REPETITEURS. Les Bombes à retardement et les Leurres figurent également sur la carte. Pour avoir des renseignements sur les forces en présence, il suffit de déplacer le curseur à l'écran avec votre souris ou votre joystick, de pointer sur le lieu où la patrouille et de cliquer pour voir les renseignements s'afficher. Vous verrez ainsi :

- ♦ Pour une base, son type et son effectif. Ainsi que son état de force, situé entre 0 et 100. Et uniquement pour vos bases amies, l'état d'énergie situé entre 0 et 100, l'état d'oxygène situé entre 0 et 100, le nombre de bombes compris entre 0 et 10 et le nombre de leurres, lui aussi entre 0 et 10.

- ♦ Pour une bombe à retardement, le temps restant en secondes avant son explosion.

- ♦ Pour un leurre, le temps avant l'arrêt de ses fonctions.

- ♦ Pour une Patrouille de l'OMBRE JAUNE, son effectif et son type.

- ♦ Pour un répéteur d'énergie, ses bases de liaison.

Pour revenir à la vision du poste de pilotage, il suffit d'appuyer sur la touche ESCAPE (← sur C64).

### 4) LE DEPLACEMENT

Si on a cliqué sur un objet de la carte pour avoir des renseignements, et que l'on appuie sur la touche RETURN, le Bathyscaphe passe en mode automatique et se dirige vers cet objet. Si plusieurs points ou objets ont été demandés, seul le dernier est pris en compte. Le Bathyscaphe est alors en mode automatique (ce qui évite les heurts avec les rochers, et les mines. Le mode automatique n'est pas efficace à 100%. Il ne permet de se déplacer que dans des angles multiples de 45° (0, 45, 90, 135, ...). Ainsi si votre cap est différent d'un multiple de 45°, votre pilote automatique ne suivra pas une ligne droite mais une ligne brisée pour arriver au but. Ce qui vous fera consommer plus : à vous de voir, s'il ne vaut pas mieux passer en mode manuel. Pour cela, il vous suffit de sortir de la carte et d'appuyer sur RETURN et de diriger alors votre Bathyscaphe. Pour vous arrêter en chemin lorsque vous êtes en mode automatique, il vous faut soit prendre les commandes avec la touche RETURN, soit passer en mode carte (votre Bathyscaphe avance toujours) et pointer, puis cliquer sur un autre lieu. Dans ce cas, le Bathyscaphe se reprogramme pour aller directement dans ce lieu (si vous avez appuyé sur RETURN).

### 5) MODE SORTIE EN SCAPHANDRE AUTONOME

Ce mode est utilisé pour larguer manuellement une bombe à retardement. Lorsque vous avez cliqué sur la zone déclenchant cette sortie, vous contrôlez le héros en tenue de plongée. L'appui sur la touche RETURN permet de larguer une bombe à retardement, réglée à 30, 35 ou 40 secondes suivant le niveau de difficulté.

**Attention aux points suivants :** Le contact du héros avec un requin, un poulpe ou un plongeur fait diminuer les niveaux d'énergie et d'oxygène. Le contact prolongé avec un plongeur ennemi ou d'un animal avec une bombe peut accélérer son explosion, ainsi bien sûr, que le fait de tirer sur cette même bombe.

Pour rentrer dans le bathyscaphe, il vous suffit d'appuyer sur la touche ESCAPE (← sur C64).

#### 6) MODE SCOOTER SOUS-MARIN

Dans ce mode, vous pilotez un scooter sous-marin équipé d'un super laser, afin d'abattre les patrouilles ennemies. On peut inverser le mode de déplacement vertical du scooter (mode avion ou non) en appuyant sur la touche F1. Si vous voulez arrêter le combat pour une raison ou une autre, il vous suffit d'appuyer sur la touche ESCAPE (← sur C64).

#### 7) MODE LANCEMENT DES BOMBES A RETARDEMENT

Ce mode vous permet de larguer votre bombe sans sortir de votre Bathyscaphe. Lorsque vous avez cliqué sur l'icône, le mode de programmation est enclenché. Vous pourrez alors régler en secondes la valeur du compte à rebours grâce aux flèches haut et bas situées à droite de l'icône. Le compte à rebours est réglable par espace de 5 secondes et ce à partir de 5 secondes jusqu'à 120 secondes. Le lancement de la bombe s'effectue en cliquant sur la zone d'affichage du temps qui clignote pendant le réglage. L'abandon du réglage se fait en re cliquant sur l'icône bombe ce qui désactive votre précédente opération. Une zone de visualisation permet de connaître le nombre de bombes restant en stock, le maximum étant 5.

Signification du code couleur :

- ◆ JAUNE : ..... la bombe est disponible.
- ◆ NOIR : ..... la bombe a déjà été utilisée.
- ◆ ROUGE clignotant : ..... la bombe est activée et visible en mode carte.

#### 8) MODE LARGAGE DES LEURRES

En cliquant dessus, un des cinq leurres disponibles est alors lancé et clignote sur le tableau de bord. Les Patrouilles se situant à une certaine distance du leurre recevront le même signal radar que celui émis par le Bathyscaphe. Ces Patrouilles se dirigeront ainsi sur ce point fictif pendant 3 minutes. Au-delà, l'effet du leurre n'est plus actif. Le code couleur utilisé est le même que pour les bombes.

### LE RAVITAILLEMENT

En raison des chocs que vous recevez et de votre consommation normale en énergie et en oxygène, ainsi que l'utilisation des leurres et des bombes à retardement, vous devez vous ravitailler de temps en temps. Pour cela, il vous suffit de passer au-dessus d'une base amie en activité et vous verrez vos indicateurs de niveau augmenter. Vous récupérez également de nouveaux leurres et de nouvelles bombes à retardement jusqu'à concurrence de 5 par type. N'oubliez pas que les bases amies ont un potentiel de bombes, de leurres, d'énergie, d'oxygène et que chaque fois que vous vous ravitaillez, ce potentiel diminue d'autant. Il ne se reconstitue que peu à peu, toutes les minutes. D'où notre conseil de ne pas toujours vous ravitailler au même endroit.

### PAUSE

A tout moment vous pouvez stopper le jeu en appuyant sur la touche «P» de votre clavier.

### SAUVEGARDE D'UNE PARTIE EN COURS

Cette sauvegarde n'est possible que si vous êtes à l'intérieur du bathyscaphe. Appuyez sur la touche S (puis confirmez par Y). Le jeu se sauvegarde sur votre disquette de jeu.

### CHARGEMENT D'UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Cette opération n'est possible que si vous êtes dans le bathyscaphe. Appuyez sur la touche L (puis confirmez par Y).

# BOBO

### CHARGEMENT DES PROGRAMMES

- 1 - Avant tout, éteignez, attendez cinq secondes, puis suivez les instructions spécifiques à votre machine.
- 2 - Durant le chargement, ne touchez ni au clavier, ni à la souris.

### ATARI ST

Rallumez l'ordinateur ; insérez la disquette.

Cliquez deux fois sur l'icône .PRG, s'il ne s'agit pas d'un programme à lancement automatique.

### AMIGA

Rallumez l'ordinateur. Lorsque le système demande le Workbench, insérez la disquette programme. Si le programme n'est pas en autostart, «double cliquez» sur l'icône disquette puis sur l'icône correspondante.

AMIGA 1000: Ne pas oublier de charger au préalable le KICKSTART.

### PC ET COMPATIBLES

Rallumez l'ordinateur, démarrez avec la disquette DOS, puis remplacez-la par la disquette du programme.

Tapez TATOU.

Puis appuyez sur la touche RETURN.



**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.

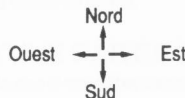
Le jeu se joue à la manette ou au clavier (touches de déplacement du curseur).

## 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

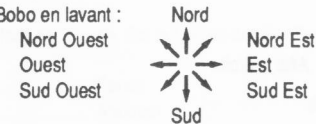
On obtient des points par pomme de terre épluchée, et un Bonus chaque fois que le tas de pommes de terre est fini.

## 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 :  
 Aller à gauche      Monter à l'échelle  
 ↑  
 ←      →  
 ↓  
 Descendre l'échelle  
 Aller à droite

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

Berçer un prisonnier : ..... bouton ACTION ou barre d'espacement

Aller se coucher : ..... bouton ACTION ou 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 INFOGRAMMES

D'après l'œuvre de Paul DELIEGE. © S.E.P.P DELIEGE 1988 - BOBO est un personnage du journal SPIROU des Editions DUPUIS

# PURPLE SATURN DAY

## LADEN DES PROGRAMMS

1 - Zuerst schalten Sie Ihr Gerät aus, warten 5 Sekunden und schalten es wieder ein. Dann folgen Sie den spezifischen Anweisungen für Ihren Computer.

2 - Während des Ladens berühren Sie weder die Tastatur, den Joystick noch die Maus.

### ATARI ST

Schalten Sie den Computer ein; legen Sie die Diskette ein. Klicken Sie zweimal auf das Icon ERE.PRG, wenn es sich nicht um ein Programm mit automatischen Start handelt.

### AMIGA

Schalten Sie den Computer ein. (Auf Amiga 1000 laden Sie KICKSTART 1.2) Wenn das System nach WORKBENCH verlangt, legen Sie die Programmdiskette ein. Falls das Programm nicht automatisch geladen wird, klicken Sie zweimal auf das Diskettenicon und danach auf ERE.

## 1 ZIEL DES SPIELS

Die Spiele von PURPLE SATURN DAY finden jedes Saturnjahr statt. Acht Rassen nehmen daran teil, darunter Sie, der Mensch. Acht Wettbewerber stehen paarweise in 4 Disziplinen einander gegenüber.

Die Sieger aus dem Viertelfinale begegnen einander im Semifinale und danach im Finale. Der Sieger darf die Königin von PURPLE SATURN DAY verführen. Von Jahr zu Jahr wird das Podium bevölkert...

## 2 DIE VIER DISZIPLINEN

Die Disziplinen werden durch 4 Fenster oben am Podium symbolisiert. Von links nach rechts: Ring Pursuit, Tronic Slider, Brain Bowler, Time Jump.

In jedem Fenster werden die letzten Scores angezeigt, der Ihrige oben, der des Gegners unten.

## 3 TRAINING

Vor dem leeren Podium: klicken Sie auf eines der vier Fenster, die die Disziplinen darstellen. Ein Roboter dient als Gegner.

F1-F2 = ..... Pause

F9 - F10 = ..... Abbruch

## 4 WETTKAMPF

Klicken Sie auf das für Saturn stehende Dreieck im Bildschirm unten Mitte. Die Aufstellung der Wettkämpfe erscheint. Am Fuß der Pyramide erscheinen die 8 Konkurrenten, deren Paarung durch das Los bestimmt wurde. Der erreichte Gesamtscore erscheint auf der Plakette jeder Person. Der Mensch und sein Gegner haben das Vorrecht, den Wettkampf zu eröffnen.

Klicken Sie auf die Tafel einer Disziplin, um den Wettkampf zu beginnen. (Es besteht kein Zwang in der Reihenfolge der Disziplinen).

Klicken Sie auf das Kreuz unten am Bildschirm, unterhalb der Pyramide, um den Wettkampf aufzugeben. Die anderen Rassen begegnen dann einander, um die erste Runde zu beschließen. Die Sieger steigen um ein Niveau in der Pyramide, um den Wettkampf ohne Sie fortzusetzen. Der Sieger erhält seinen Preis auf dem Podium.

5 **CHARAKTERISTIKEN DER FIGUREN**

Auf der Plakette einer Person unten an der Pyramide klicken, um die Eigenschaften einer Rasse zu erfragen. Unter dem Dreieck befinden sich 6 Icons für die Charakteristiken: Wendigkeit, geistiges Fluidum, Aggressivität, der zeitliche Fluß (Fähigkeit, sich in der Zeit fortzubewegen), die Größe, die Sehkraft.

Unter der Bezeichnung der Rasse, oben rechts befinden sich vier Fenster, in denen die besten Scores und die Erfolgsquoten der gewählten Rasse aus den 4 Disziplinen eingetragen sind: Ring Pursuit, Tronic Slider, Brain Bowler, Time Jump. Klicken Sie auf das Dreieck oben in der Plakette, um zur Pyramide zurückzukehren.

6 **EVOLUTION DER RASSEN**

Nachdem die Spiele von PURPLE SATURN DAY jährlich stattfinden, können die Rassen in der Zwischenzeit evolvieren: Ihre Eigenschaften und ihr Benehmen ändern sich. Z.B. ein Golgos, dem Sie im 3. PURPLE SATURN DAY begegneten, wird nicht mehr derselbe sein, wenn Sie ihn beim 45. PURPLE SATURN DAY wiedersehen. Die Evolution der Rassen und ihre Leistungen werden auf Diskette abgespeichert. Deshalb vergewissern Sie sich, daß die Diskette nicht schreibgeschützt ist (kleine Schiebvorrichtung oder Aufkleber).

**RING PURSUIT (Beherrschen des Raumes)**■ **ZIEL DES SPIELS**

Eine Runde um Saturn im Asteroidengürtel drehen. Raumschiffwracks dienen als Markierung.

ROTE BOJEN: .... rechts vorbeifahren GELBE BOJEN: .. links vorbeifahren

Es handelt sich um ein Duell, in der Zeit keine allzu wesentliche Rolle spielt. Um zu gewinnen, muß man möglichst viele Punkte sammeln. Nur der Führende ist verpflichtet, an den Bojen auf der richtigen Seite vorbeizufahren. Man erzielt Punkte: wenn man führt oder wenn man in Führungsposition die Bojen auf der richtigen Seite passiert. Man gibt Punkte an den Gegner ab: wenn man in Führungsposition die Bojen auf der falschen Seite passiert. Es ist gestattet: den Gegner zu rammen; sich vom Zentrum des Asteroidengürtels zu entfernen, um den Gegner schneller einzuholen.

■ **STEUERUNG**

Maus nach vorn: ..... beschleunigen

Maus nach links: ..... seitliche Bewegung nach links

Maus zurück: ..... bremsen

Maus nach rechts: ..... seitliche Bewegung nach rechts

■ **BESCHREIBUNG DES ARMATURENBRETTES**

**OBEN:** - links: der Score des Gegners

- rechts: Ihr Score

**KLEINER BILDSCHIRM LINKS:** - Radar für kurze Distanzen: gelb: ..... Ihre Position (immer im Mittelpunkt)  
blau: ..... Position des Gegners  
rot & weiß: die Bojen

- Relativer Abstand zum Gegner

**KLEINER BILDSCHIRM RECHTS:** - Ihre Position im Verhältnis zum Planeten

- Zurückgelegte Strecke

**UNTEN:**

- links: Uhr

- rechts: Geschwindigkeit

- Mitte: Kontrolllampe blinkt, wenn Sie in Führung liegen.

**TRONIC SLIDER (Beherrschen der Energie)**■ **ZIEL DES SPIELS**

Auf einem Spielfeld in der Umlaufbahn von Saturn müssen Sie am Steuer eines Scooters möglichst viele Fragmente reiner Energie einsammeln. DIE ZEIT IST BEGRENZT!

■ **BESCHREIBUNG DES SPIELS**

Ein Energieball bewegt sich auf dem Spielfeld. Sie müssen ihn mit Ihrem Laser in mehrere Kügelchen zerschießen. Aber Vorsicht, Ihr Gegner spielt mit... Nachdem alle Fragmente eingesammelt wurden, formt sich eine neue Kugel... Es ist möglich, seinem Gegner ordentlich zuzusetzen, um einen Teil der Fragmente, die dieser eingeheimst hat, zu zerstreuen. Wenn Sie den Tronic Slider lenken, dürfen Sie 90°-Kurven und Schleudern nicht scheuen.

■ **STEUERUNG**

- Maus nach vorn: ..... beschleunigen

Maus nach links: ..... seitliche Bewegung nach links

- Maus zurück: ..... bremsen

Maus nach rechts: ..... seitliche Bewegung nach rechts

**Maus mit rechtem Knopf gedrückt:**

zurück: ..... halbe Drehung

nach links: ..... 1/4 -Drehung nach links

nach vorn: ..... Laserstrahl

nach rechts: ..... 1/4 -Drehung nach rechts

linker Mausknopf: ..... Laserstrahl

■ **BESCHREIBUNG DES ARAMTURENBRETTES**

**OBEN:** - links: der Score des Gegners

- rechts: Ihr Score

**KLEINER BILDSCHIRM LINKS:** - Radar für kurze Distanzen: gelb: ..... Ihre Position (immer im Mittelpunkt)  
blau: ..... Position des Gegners  
rot: ..... reine Energie

**KLEINER BILDSCHIRM RECHTS:** Eingesammelte Fragmente reiner Energie

links: die des Gegners

rechts: die Ihrigen

**UNTEN:** - links: Uhr

- rechts: Geschwindigkeit

- Mitte: Kontrolllampe blinkt, wenn die Energiekugel zerteilt wurde.

**BRAIN BOWLER (Beherrschen der Telekinese)**■ **WICHTIGER HINWEIS**

Dieses Spiel mag komplex erscheinen, eigentlich ist es ja revolutionär. Wenn Sie diese Anleitung Schritt für Schritt aufmerksam durchlesen und ein paar Minuten trainieren, entdecken Sie ein außerordentliches, packendes Spiel.

**ZIEL DES SPIELS**

Die beiden Gegner befinden sich vor einer Wand, auf der ein Gehirn dargestellt ist. Die zwei Hälften des Gehirns grenzen die beiden Spielfelder der Gegner ab. Jeder Spieler verfügt über eine Kugel, die er mit einem Mausclick an die Wand schleudern kann. Nach dem Abprall kehren die Kugeln zu ihrem Ausgangspunkt zurück. Ziel des Spiels ist es, die eigene Hälfte zu aktivieren, indem Sie die elektrischen Funken (geladene Teilchen), die sich im Schaltkreis fortbewegen, zu den sechs Steckern umleiten, die mit dem zentralen EXXOS verbunden sind. Es besteht keinerlei zeitliche Beschränkung.

**BESCHREIBUNG DES SPIELS**

Die Zielobjekte, die auf jeder Hälfte verteilt sind, können ihren Zustand ändern, nachdem sie durch eine elektronische Kugel getroffen wurden. Es ist möglich, auf einen Schalter zu schießen, um ihn zu öffnen oder zu schließen und so den Weg für die geladenen Teilchen zu sperren oder freizumachen. Sie können auch auf ein Teilchen schießen, das an einem Brückenende festgehalten wird, damit es die Brücke ungehindert überqueren kann. Sie können die Energie eines der vier Kondensatoren einfangen (runder Bauteil, der aufleuchtet, wenn ein Funke eindringt); somit lädt sich die elektronische Kugel mit Energie auf, die dazu dienen wird, eines der 18 Chips zu reaktivieren, wenn es von der aufgeladenen Kugel getroffen wird.

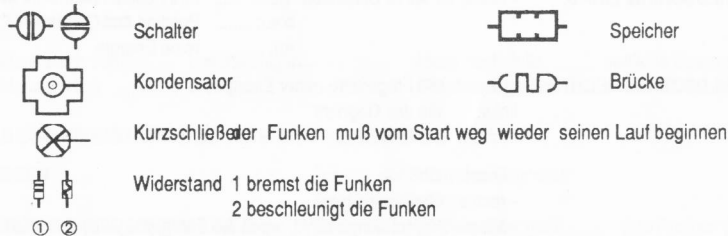
Der reaktivierte Chip färbt sich sodann rot. Jedoch wird er erst dann endgültig reaktiviert, wenn er von einem Funken durchquert wird, worauf er grün wird.

- Roter Chip: ..... verwundbar - Grüner Chip: ..... endgültig reaktiviert

Dies ist deshalb so wichtig, weil Ihr Gegner alles unternimmt, um die Energie Ihrer Kondensatoren zu rauben, Ihre Chips auszuschalten, solange sie rot sind, die Tore zu öffnen oder zu schließen, um Sie am Weiterkommen zu hindern, usw...

Selbstverständlich ist es äußerst ratsam, mit denselben Mitteln vorzugehen... Sobald Sie vor Ihrem Gegner alle Chips reaktiviert haben, und alle sechs Stecker Ihrer Gehirnhälfte aufleuchten, haben Sie gewonnen.

**DIE ZIEL OBJEKTE**



Rechts am Bildschirm: Ihre Gehirnhälfte und Ihr Score  
Links: Gehirnhälfte des Gegner und sein Score

**STEUERUNG**

Maus bewegen = ..... Kugel lenken  
Mausknopf = ..... Kugel schleudern

**TIME JUMP (Beherrschen der Zeit)**

**ZIEL DES SPIELS**

So weit wie möglich in die Zukunft springen. Dazu muß man dreimal Energie sammeln, indem man auf die Funken klickt, die den Bildschirm überqueren. Die so gesammelte Energie speist ein Gravitationskatapult, das Sie durch Zeit und Raum schleudert.

**BESCHREIBUNG DES SPIELS**

Drücken Sie auf den Mausknopf (kein kurzer Klick). Dadurch wird das Katapult gespannt, und die Energie befreit. Darauhin müssen Sie präzise und schnell auf die Funken klicken, die über den Bildschirm rasen: Sie gewinnen Punkte hinzu, jedesmal wenn Sie ins «Schwarze» treffen. Wiederholen Sie den Vorgang dreimal. Und jetzt kann's losgehen: schnallen Sie sich an, klicken Sie, um das Katapult vollends zu spannen, lassen Sie los und springen Sie. Ihre Bahn führt Sie zur Krone der sieben Sonnen, die Sie unweigerlich anzieht. Danach erreichen Sie Überlichtgeschwindigkeit und gelangen in eine andere Dimension. Je mehr Funken Sie gefangen haben, desto mehr fantastische Landschaften des Zeitraums sehen Sie vorbeifließen. Ein unheimliches Schwindelgefühl erfaßt Sie, das durch die von ihm beschworene Leere verursacht wird, in der Sie sich fasziniert treiben lassen. HINWEIS: Sie können die Funken verlangsamen, indem Sie während des Spannens des Katapults durch wiederholtes Drücken einwirken: Diese Bewegungen von vorn nach hinten werden, sofern sie lang genug sind, die Funken bremsen (Man muß sich dem kritischen Punkt nähern, Zeitpunkt, ab dem das Raumschiff zu beben beginnt).

**STEUERUNG**

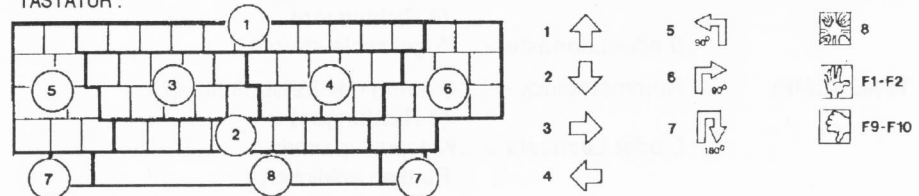
- Mausknopf: ..... Katapult spannen / Funken anklicken - Maus bewegen: ..... Zielvorrichtung einstellen

**BESCHREIBUNG DES BILDSCHIRMS**

OBEN:  
- rechts: Ihr Score  
- links: Sprungweite des Gegners  
KLEINER BILDSCHIRM RECHTS: Spannung des Magnetfeldes  
UNTEN:  
- links: Uhr  
- rechts: Geschwindigkeit  
- Mitte: Kontrolllampe blinkt, wenn die Funken entweichen.

**STEUERUNG ALLGEMEIN**

Man kann statt der Maus auch Joystick oder Tastatur verwenden.  
JOYSTICK : analog zur Maus, Feuerknopf entspricht dem Mausknopf.  
TASTATUR :





## ADDENDUM PC VERSION

LADEN DES SPIELS

- Starten Sie den Computer unter DOS, laden Sie eventuell den Manstreiber,
- Tippen Sie ERE, und drücken Sie die RETUN-taste.

STEUERUNG◆ **Maus & Joystick** : wie auf ATARI ST

- ◆ **Tastatur:**
  - F1-F2 = ..... Pause
  - F9-F10 = ..... Aufgabe
  - TAB = ..... Cursor verlagern (Wahl des Wettkampf, Charakteristika der Gegner, LEERTASTE zum Bestätigen)
  - CTRL S (gleichzeitig) = Geräusche ein/aus

Funktion der Cursortasten (Pfeile) am Nummernblock :

- RING PURSUIT:**
  - HINAUF = ..... beschleunigen
  - HINUNTER = ..... bremsen
  - LINKS/RECHTS = .. Bewegung seitwärts
- TRONIC SLIDER:**
  - HINAUF = ..... beschleunigen
  - HINUNTER = ..... bremsen
  - LINKS/RECHTS = .. Bewegung seitwärts
  - 1 und 3 = ..... Wende
  - 7 = ..... Vierteldrehung nach links
  - 9 = ..... Vierteldrehung nach rechts
  - Leertaste = ..... Laser abfeuern
- BRAIN BOWLER:**
  - Nummernblock = .... Steuern der Kugel (8 Richtungen)
  - 0 oder Leertaste = .. Kugel schleudern
- TIME JUMP:**
  - Nummernblock = .... Steuern der Zielvorrichtung (8 Richtungen)
  - 0 oder Leertaste = .. Katapult spannen  
Funken anklicken

## OPERATION NEPTUNE

**LADANWEISUNGEN****ATARI 520 UND 1040 ST**

- Legen Sie die Diskette ein, schalten Sie den Computer ein, klicken Sie zweimal auf das Icon .PRG.

**AMIGA**

- Legen Sie die Diskette ins Laufwerk DF0: ein; schalten Sie den Computer ein; das Programm wird geladen und startet automatisch.

**IBM PC und Kompatible:**

- Starten Sie den Computer unter D.O.S., legen Sie die Diskette ins Laufwerk A ein.
- tippen Sie TATOU,
- und drücken Sie auf RETURN
- Im Menü wählen Sie den Graphikmodus Ihrer Konfiguration.

Sie WERDEN Ihrem Erzfeind, dem GELBEN SCHATTEN, einen neuen Kampf liefern. Dieser hat Unterseestützpunkte (Basen) errichtet, um Kampfroborer in großer Zahl zu produzieren, die die Welt unterdrücken und sie seiner Diktatur unterwerfen sollen. Als Antwort auf dieses Unterfangen schickt der Geheimdienst der Freien Welt Sie auf Mission: Sie springen in der Nähe der Marshall-Inseln, im nördlichen Pazifik. Nach der Landung müssen Sie auf Ihrem Jet-Bike einen Dakoiten (Handlanger des GELBEN SCHATTEN) abschütteln und auf Ihren Bathyskaphen umsteigen (Bathyskaph = unterseebootartiges Tiefseetauchgerät). Einmal auf Grund gelangt, müssen Sie Ihre Basen beschützen und das ständig wachsende Netzwerk der feindlichen Stationen vernichten.

Und nun stürzen Sie sich ins kühle Naß! Nur Mut, mit viel Ausdauer und etwas Glück reißt der Film nicht ab, und Sie schaffen's bis zum Happy-End.

## ZWECK DES SPIELS

- UM ZU SIEGEN, müssen Sie alle feindlichen Stützpunkte zerstören: dazu müssen Sie Zeitbomben an den Energiekanälen anlegen. Jede Feindbasis ist nämlich mit einer oder mehreren Basen durch sogenannte Energiekanäle verbunden, in deren Mitte sich Energieübertrager befinden. Diese gilt es also zu zerstören, damit die Energiekanäle unterbrochen werden und die Basis von den anderen abgetrennt wird. Sobald eine Basis des GELBEN SCHATTEN isoliert ist, zerstört sie sich automatisch wegen Energiemangels. Weiter unten werden die verschiedenen Vorgangsweisen genauer erläutert.

- SIE VERLIEREN, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist: Sie haben keine Energie mehr, Sie haben keinen Sauerstoff mehr, alle Stützpunkte der Freien Welt sind durch den gelben Schatten zerstört worden.

## STREITKRÄFTE UND WAFFEN DES GELBEN SCHAFTEN

In seinem Bestreben, seine Herrschaft auch unter den Ozeanen auszudehnen, baut der GELBEN SCHAFTEN ständig neue Basen und Verbindungen.

Seine Verteidigungsflotten patrouillieren um die Basen, um deren Fortbestand zu sichern.

Die Arbeiterpatrouillen bauen oder reparieren die Verbindungslinien zwischen den Basen.

Die Kriegspatrouillen sind für die Offensiven bestimmt.

Während Ihrer Positionswechsel und Handlungen werden die Basen des GELBEN SCHAFTEN mit diesen Patrouillen attackieren, kontern und sich verteidigen. Zeigen Sie, daß Sie der Stärkere sind!

## GRUNDBEGRIFFE DES SPIELS

Die Steuerung des Cursors und des Helden erfolgt über die Maus, den Joystick oder die Cursortasten (Ausnahme: die Einleitung, in der die Maus nicht berücksichtigt wird). Auf C64 können Sie nur den Joystick verwenden. Klicken bedeutet den rechten oder linken Mausknopf drücken, den Feuerknopf des Joysticks oder die Leertaste. Ein Druck auf ESC (← auf C64) bewirkt den Ausstieg aus der Karte, dem Unterseeskooter- oder dem Tauchmodus.

Ein Druck auf RETURN:

Nachdem Sie im Modus Karte ein Objekt angeklickt haben, wird die automatische Steuerung programmiert (es ist nicht nötig, in den Bathyskaphen zurückzukehren um den Kurs zu ändern).

Im Tauchmodus legen Sie manuell eine Zeitbombe, die nach 30, 35 oder 40 Sekunden explodiert je nach Schwierigkeitsgrad.

Im Bathyskaphen lassen Sie den Cursor erscheinen oder verschwinden.

## SPIELSEQUENZEN

### 1) FALLSCHIRMSPRUNG UND JET-BIKE

Sie springen mit dem Fallschirm über dem Meer ab und besteigen ein Jet-Bike (auch Wasserbob genannt). Sobald Sie die Steuerung übernommen haben, müssen Sie einen Dakoiten ins Wasser stoßen.

Sie können Ihr Jet-Bike nach links und rechts lenken und gleichzeitig nach Ihrem Gegner treten, um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen (verwenden Sie die Cursortasten oder den Joystick).

→: ..... nach rechts schwenken

←: ..... nach links schwenken

Feuerknopf oder Leertaste: ..... Fußtritt

### 2) IM BATHYSKAPHEN

Nach dem Vorspann sitzen Sie im Cockpit des Bathyskaphen. Hier einige Kontrollanzeigen:

- Der KOMPASS (oben links): Er gibt in Grad die Abweichung des Bathyskaphen vom Norden an (Norden = oben in der Karte). Die Fortbewegungsmöglichkeiten werden in Absatz 4 näher beschrieben.

- KONTROLLMONITOR (unter der Uhr): Wenn der Bathyskaph sich einem Objekt nähert, versuchen automatisch Sensoren, dieses zu identifizieren und an den Bildschirm zu bringen.

- Der SAUERSTOFFSTAND (weiße Leiste rechts): Die Sauerstoffmenge verringert sich jede Minute um 4 Einheiten. Der Bathyskaph verfügt über eine Autonomie von ca. 10 Minuten. Sobald der Stand den Nullpunkt erreicht, ist das Spiel aus, und der GELBE SCHATTEN hat gesiegt.

- Der ENERGIESTAND (orange Leiste rechts vom Sauerstoff): Bei jeder erlittenen Verletzung oder jedem Aufprall sinkt der Energiepegel je nach Art und Wucht des Stoßes. Das Spiel endet, wenn der Nullpunkt erreicht wird.

### 3) DIE KARTE

Wenn Sie sich im Bathyskaphen befinden, sehen Sie in der Mitte des Bildschirms eine Art Bullauge mit Ausblick auf die Unterwasserwelt. Sie können aber auch die Karte der Umgebung aufrufen; klicken Sie unterhalb des Bombenicons. Auf der Karte ist folgendes eingezeichnet:

Die feindlichen BASEN (rote Kuppeln) sind untereinander durch ein Energie- und Kommunikationsnetz verbunden, das ihren Fortbestand sichert. Um jede Basis patrouillieren die Verteidigungsflotten (in Gelb oder weiß).

Die Arbeiterpatrouillen (in Weiß) haben zur Aufgabe, neue Basen zu errichten oder Verbindungen mit neuen Übertragern herzustellen.

Die blinkenden Punkte in der Mitte der Verbindungslinien zwischen den Stützpunkten des GELBEN SCHAFTEN stellen die Übertrager dar.

Auch die Zeitbomben und Köder sind auf der Karte eingezeichnet. Um genauere Auskünfte über die Streitkräfte zu erfragen, bewegen Sie den Cursor mit Hilfe der Maus oder des Joysticks, zeigen auf den Ort oder die Patrouille und drücken auf den linken Mausknopf oder den Feuerknopf.

#### Auskünfte:

◆ Bei einer Basis Art und Anzahl der Patrouillen sowie seine Stärke (zwischen 0 und 100). Bei verbündeten Stützpunkten werden außerdem noch Energiereserven (v. 0 bis 100), Sauerstoffreserven (0-100), Bombenanzahl (0-10) und Köderanzahl (0-10) angegeben.

◆ Bei einer Zeitbombe die Zeit (in Sekunden) bis zur Explosion.

◆ Bei einem Köder die Funktionsdauer.

◆ Bei einer Patrouille Typ und Anzahl der Gefährte.

◆ Bei einem Energieüberträger die mit ihm verbundenen Basen.

Damit das Cockpit wieder erscheint, drückt man auf ESC (← auf C64).

**4) POSITIONSWECHSEL**

Wenn man die Karte verläßt, nachdem man (zwecks Auskunft) ein Objekt angeklickt und auf RETURN gedrückt hat, geht der Bathyskaph auf automatische Steuerung über und begibt sich dorthin. Würden jedoch mehrere Objekte abgefragt, so wird nur das letzte in Betracht gezogen. Der Bathyskaph geht auf automatische Steuerung über, was zwar Zusammenstöße mit Felsen und Minen verhindert, aber nicht 100%ig rentabel ist: der Autopilot schlägt nur Richtungen ein, deren Winkel ein Vielfaches von 45° ist (0°, 45°, 90°, 135°, 180°, 225°, 270°, 315°). Wenn Ihr Kurs einen anderen Winkel einschlägt, verläuft er nicht geradlinig, sondern folgt einer Zickzacklinie bis zum Ziel, wodurch mehr Kraftstoff verbraucht wird. Es empfiehlt sich daher manchmal, auf Handsteuerung überzugehen.

Dazu verlassen Sie die Karte, drücken auf RETURN und lenken den Bathyskaphen.

Bei automatischer Steuerung müssen Sie auf RETURN drücken, um auf Handsteuerung überzugehen.

Um bei automatischer Steuerung den Kurs zu ändern (der Bathyskaph fährt vorläufig weiter), peilen und klicken Sie einen neuen Bestimmungsort an. Nachdem Sie auf RETURN gedrückt haben, schlägt der Bathyskaph den neuprogrammierten Kurs ein.

**5) AUSSTIEG MIT TAUCHERANZUG**

Dieser Modus dient nur zum manuellen Anbringen einer Zeitbombe an einem Übertrager, über dem sich der Bathyskaph befinden muß. Nachdem Sie auf die schiefe Ebene unten rechts geklickt haben, wagen Sie sich unter die Haie.

Sie bringen eine (je nach Schwierigkeitsgrad) auf 30, 35 od 40 Sekunden eingestellte Zeitbombe am Übertrager an, indem Sie die RETURN-Taste drücken.

**Beachten Sie bitte folgendes:**

- **Wird der Held durch einen Hai, Kraken oder Taucher verletzt, verliert er an Energie und Sauerstoff.**
- **Kommt etwas oder jemand länger mit der Bombe in Berührung, wird die Explosion vorverlegt insbesondere, wenn darauf geschossen wird.**

Damit der Held in den Bathyskaphen zurückkehrt, drücken Sie auf ESC (← auf C64), was ihn leider nicht unbedingt sofort aus den Klauen der Feinde befreit.

**6) UNTERSEESKOOTER**

In diesem Modus lenken Sie einen mit Superlaser ausgestatteten Unterseeskooter mit Hilfe des Joysticks, der Tastatur oder der Maus, um gegen die Feindespatrouillen anzukämpfen.

Leertaste, Feuer- oder Mausknopf = Feuer

Mit Hilfe der Taste F1 gehen Sie von klassischer Joystick- auf Knüppelsteuerung (wie im Flugzeug) über und umgekehrt: hinauf und hinunter werden vertauscht.

Sollten Sie das Gefecht aus irgendeinem Grund abbrechen wollen, drücken Sie auf ESC (← auf C64).

**7) ABWURF VON ZEITBOMBEN**

In diesem Modus können Sie Zeitbomben abwerfen, ohne den Bathyskaphen zu verlassen. Nachdem Sie auf das Icon geklickt haben, müssen Sie die Dauer des Count-Downs mit Hilfe der beiden senkrechten Pfeile rechts vom Icon einstellen: Sie beträgt 5-120 Sekunden und ist ein Vielfaches von 5.

Der Abwurf der Bombe erfolgt, wenn die Zeitanzeige angeklickt wird, die während der Einstellung blinkt. Wenn Sie stattdessen aber das Bombenicon anklicken, wird die Operation annulliert.

In einer speziellen Zone wird die Anzahl der Bomben auf Lager angezeigt (höchstens 5):

- ◆ GELB: ..... Bombe verfügbar
- ◆ SCHWARZ: ..... Bombe bereits angewandt
- ◆ Blinkendes ROT: ..... Die Bombe ist aktiviert und auf der Karte sichtbar.

**8) KÖDER AUSLEGEN**

Ein Köder wird ausgelegt, wenn Sie das Symbol neben dem Bombenicon anklicken. Die Patrouillen in einem gewissen Abstand empfangen dasselbe Radarsignal wie das des Bathyskaphen und steuern auf diesen Punkt zu. Die Wirkungsdauer beträgt 3 Minuten.

In einer speziellen Zone sehen Sie, wieviele Köder Sie noch verwenden können. (Anzeige wie in Absatz 7).

**VERSORGUNG**

Auf Grund der Zusammenstöße, dem Normalverbrauch von Energie und Sauerstoff, sowie dem Abwurf von Ködern und Bomben müssen Sie zeitweilig für Nachschub sorgen. Sie müssen sich nur zu einer befreundeten Basis begeben, und Sie sehen wie der Sauerstoff- und der Energiestand steigen. Gleichzeitig wird die Zahl der Köder und Bomben auf je 5 ergänzt.

Wir empfehlen Ihnen, sich nicht immer an der gleichen Basis zu versorgen, da ihre Reserven nicht unbegrenzt sind und sich zwar minütlich aber nur spärlich erneuern.

**PAUSE**

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt können Sie das Spiel durch einen Druck auf die Taste P unterbrechen (Fortsetzung: beliebige Taste drücken).

**ABSPEICHERN EINES SPIELSTANDES**

Dazu müssen Sie sich im Bathyskaphen befinden. Drücken Sie auf die Taste S (und bestätigen Sie mit Y). Der Spielstand wird auf der Spieldiskette gesichert.

**LADEN EINES GESICHERTEN SPIELSTANDES**

Dazu müssen Sie sich im Bathyskaphen befinden. Drücken Sie auf die Taste L (und bestätigen Sie mit Y).

**MITWIRKENDE**

SZENARIO: INFOGRAMES  
 PROGRAMMIERUNG: Laurent SALMERON, Richard BOTTET  
 GRAPHIK: Dominique GIROU, Michel RHO, Didier CHANFRAY  
 MUSIK: Charles CALLET  
 Marketing: Philippe AGRIPNIDIS

## BOBO

**LADEN DER PROGRAMME**

- 1 - Zuerst schalten Sie Ihr Gerät aus, warten 5 Sekunden und schalten es wieder ein. Dann folgen Sie den spezifischen Anweisungen für Ihren Computer.
- 2 - Während des Ladens berühren Sie weder die Tastatur, den Joystick noch die Maus.

**ATARI ST**

Schalten Sie den Computer ein; legen Sie die Diskette ein. Klicken Sie zweimal auf das Icon .PRG, wenn es sich nicht um ein Programm mit automatischem Start handelt.

**AMIGA**

Schalten Sie den Computer ein. (Auf Amiga 1000 laden Sie KICKSTART 1.2) Wenn das System nach WORKBENCH verlangt, legen Sie die Programmdiskette ein. Falls das Programm nicht automatisch geladen wird, klicken Sie zweimal auf das Diskettenicon und danach auf das entsprechende Icon.

**PC und KOMPATIBLE**

Schalten Sie den Computer ein. Laden Sie das DOS. Legen Sie die Programmdiskette ein. Tippen Sie TATOU, Dann drücken Sie auf RETURN.

*Bobo, den Sie vielleicht schon kennen, ist mit Sicherheit der originellste Häftling der Strafanstalt RIEGELFEST. Sein Lieblingszeitvertreib besteht darin, Fluchttunnel zu graben. Manchmal gelingt es ihm - meist nur durch Zufall - zu türmen, aber er kehrt immer wieder (allerdings unfreiwillig) ins Gefängnis zurück, wo er jetzt schon seit siebzehn Jahren lebt. Eigentlich ist RIEGELFEST eine ganz eigenartige Strafanstalt, da die Zuchthäusler gutmütige Kerle geblieben sind, die jede Gelegenheit nützen, um zu spaßen. Sogar die täglichen Arbeiten können heiter ausarten.*

**Achtung! Die Diskette darf keinesfalls schreibgeschützt sein!**

**SPIELPRINZIP**

Im Anfangsmenü bestimmen Sie, ob Sie alle Spiele oder nur ein einziges spielen möchten.

**WAHL DER SPIELE :** Dazu bewegen Sie den Joystick nach links oder nach rechts (Sie können auch die Cursorstasten verwenden), damit die Nummer des gewünschten Spieles rechts unten am Bildschirm erscheint. Wenn Sie alle Spiele hintereinander spielen möchten, wählen Sie das Wort ALL. Danach bestätigen Sie mit Hilfe des Feuerknopfes oder der Leertaste.

**SPIELERANZAHL :** Daraufhin erscheint eine gepunktete Linie. Tippen Sie den Namen des Spielers. Sie können bis zu zehn Buchstaben verwenden. Mit der Taste Backspace (Korrekturtaste) können Sie eine Zeile korrigieren. Mit Hilfe der Taste ESC können Sie zurück zur Etappe, in der die Wahl der Spiele festgelegt wird. Drücken Sie auf die Taste RETURN, um die Eingabe des Spielernamens zu bestätigen. Bobo erscheint jedesmal, wenn ein Spieler seinen Namen eingibt. Man kann höchstens zu sechst spielen. Wenn der letzte Spieler seinen Namen eingegeben hat, drücken Sie zweimal auf RETURN. Das Spiel wird geladen.

**DEMO :** Wenn Sie die erste Zeile freilassen, statt einen Namen einzugeben, und auf RETURN drücken, sehen Sie eine Demo jedes Spieles. Um diese Demo zu stoppen, drücken Sie auf ESC.

**HIGH SCORE:** ..... Die beste erreichte Punktezahl, seitdem der Computer eingeschaltet wurde.

**VERY HIGH SCORE:** ..... Die beste Punktezahl, die in der Kombination der 6 Spiele erreicht wurde.

**ALLGEMEINGÜLTIGE FUNKTIONSTASTEN**

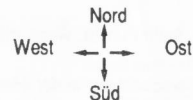
Die Taste P (wie Pause) unterbricht das Spiel. Um weiterzuspielen, drücken Sie auf eine beliebige Taste. Mit der Taste F1 erhalten Sie eine Demo über das laufende Spiel. Drücken Sie auf ESC, um Sie abzubrechen. Das Spiel kann mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur (Cursorstasten) gesteuert werden.

**DIE KANTINE**

Bobo muß auftischen: er muß an seine Kameraden, die einer nach dem andern hereinkommen, die «Suppe» austeilen und ihnen nachschenken, wenn sie nach mehr verlangen. Das soll alles sehr schnell vor sich gehen, denn hungrige Häftlinge können zu wilden Bestien werden.

**STEUERUNG**

Bobo lenken :



Einen Schöpfer voll Suppe austeilen: .... Feuerknopf oder Leertaste  
 Eine volle Schüssel nehmen: ..... Feuerknopf oder Leertaste  
 Zu Beginn und später von Zeit zu Zeit muß Bobo eine volle Schüssel holen, die sich in der Durchreiche befindet. Es genügt, daß Bobo hinget, und Sie auf die Leertaste drücken. Bobo kann sich nicht entlang der Tische fortbewegen. Die einzig gültige Nord-Süd-Achse ist die Mittellinie.

**SCORE**

Man erhält jedesmal Punkte, wenn Bobo einen Löffel Suppe austeilt.

**KARTOFFELSCHÄLEN**

Bobo muß einen großen Haufen Kartoffeln (für unsere lieben Freunde aus Bayern und Österreich: Erdäpfel) schälen und zwar so schnell wie möglich, denn dieser Haufen wächst allmählich...

**STEUERUNG**

- 1) Eine Kartoffel nehmen: ..... ↓
- 2) Die Kartoffel schälen: ..... ← und →
- 3) Die Kartoffel hinter sich werfen: ..... Feuerknopf oder Leertaste

**Bemerkung:** Die schlecht geschälten Kartoffeln kommen wieder auf den Haufen zurück! Der Vorgang muß sehr schnell vor sich gehen, um nicht von den Kartoffeln überschwemmt zu werden.

**SCORE**

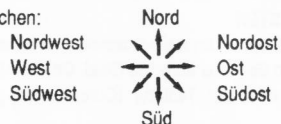
Für jede geschälte Kartoffel gibt es Punkte, ein Bonus wird jedesmal gewährt, wenn der Haufen verschwindet.

**PUTZEN**

Den Boden aufwischen, das ist Bobos verhaßteste Arbeit, denn seine Kumpanen haben die schlechte Gewohnheit, genau da vorbeizugehen! Da der Boden feucht ist, hinterlassen sie Spuren, und Bobo muß hinterher nachwischen, denn alles muß blitzblank sein, wenn der Direktor inspiziert...

**STEUERUNG**

Bewegungen von Bobo mit Waschen:



Auf der Tastatur erhalten Sie die Diagonalen, indem Sie auf zwei Tasten gleichzeitig drücken (etwa auf ← und ↑ für Nordwest). Bewegungen von Bobo ohne Waschen: Feuerknopf oder Leertaste + Richtung

**Bemerkung:** Manchmal muß man den Scheuerlappen in den Eimer tauchen. Dazu lenken Sie Bobo zum Eimer und drücken Feuerknopf oder Leertaste. Bobo geht schneller, wenn er nicht wischen muß. Sie hindern die Leute am Eintreten, indem Sie Bobo vor die Tür stellen, die sich gerade öffnet.

**SCORE**

Man erhält Punkte für jede Bewegung mit dem Besen, mehr Punkte, wenn man jemanden zum Umkehren zwingt, und noch mehr, wenn man eine Person am Eintreten hindert.

Der Bonus wird auf Grund des Zustand des Parketts berechnet, wenn der Herr Direktor inspiziert.

**DAS TRAMPOLIN**

Die Gefängniswärter von RIEGELFEST streiken, eine günstige Gelegenheit für die Sträflinge, Reißaus zu nehmen: Sie lassen sich vom Fensterbrett ihrer Zelle auf ein Trampolin fallen, das Bobo hin- und herschieben muß, damit sie über die hohe Mauer springen können...

**STEUERUNG**

Bobo schiebt das Trampolin: ..... ← und →

**BEMERKUNG:** Das Trampolin ist ein Sportgerät, das die Sträflinge besonders gerne benutzen.

**SCORE**

Jedesmal, wenn einem Sträfling die Flucht über die Mauer gelingt, bekommt man Punkte.  
 Ein Bonus wird hinzugefügt je nach Anzahl der Sprünge, die einer benötigt, um die «letzte Hürde» zu schaffen.

**DIE STROMKABEL**

Bobo ist die Flucht gelungen. Er balanciert auf drei Stromkabeln herum und springt von dem einem auf das andere, um den Spannungsblitzen auszuweichen.

**STEUERUNG**

Damit Bobo springt nach links: ..... ←      Damit Bobo springt nach rechts: ..... →

**BEMERKUNG:** Geben Sie auf die Spannungsblitze acht. Versuchen Sie die grünen Bonusse zu nehmen. Mit der Zeit wird das Spiel immer schneller.

**SCORE**

Je länger Bobo auf den Kabeln bleibt, desto mehr Punkte erhalten Sie. Bonusse gibt es, wenn Bobo die grünen Zylinder berührt.

**DER SCHLAFSAAL**

Aber, wie ich bereits erwähnte, kehrt Bobo immer wieder zurück. Und abends in der Zelle, die er mit fünf anderen Häftlingen teilt, gelingt es ihm wegen der Schnarcher nicht einzuschlafen. Die einzige Abhilfe ist, die Gefangenen zu beruhigen...

**STEUERUNG**

Bewegungen von Bobo: Die Leiter hinaufsteigen



Über den Nachtopf springen: ..... Feuerknopf oder Leertaste

Einen Häftling beruhigen: ..... Feuerknopf oder Leertaste

Sich niederlegen: ..... Feuerknopf oder Leertaste

Bobo muß versuchen, in seinem Bett zu schlafen: wenn es ihm gelingt, alle Häftlinge zu beruhigen, kann Bobo sich ein wenig in sein Bett legen, bis wieder einer zu schnarchen anfängt. Aber nur ja nicht den Nachtopf umstoßen, da sonst Bobo alle aufweckt!

**SCORE**

Punkte gibt es nur, wenn Bobo schläft.



# FUN BOX

## BOBO

- ◆ For BOBO and his prison mates, any means are welcome to escape from INZEESLAMMER! 6 marvellously animated games featuring this famous comic strip character...
- ◆ Pour BOBO et ses compagnons, tous les moyens sont bons pour s'évader d'INZEPOKET! 6 jeux merveilleusement animés mettant en scène le célèbre personnage de bandes dessinées...
- ◆ BOBO und seinen Knastbrüdern ist jedes Mittel recht, um aus RIEGELFEST zu türmen! 6 Spiele mit witzigen Animationen, die die berühmte Comicfigur in Szene setzen...

## PURPLE SATURN DAY

- ◆ Participate in the four events of the Inter-galactic Games: The RING PURSUIT - a race through the rings of Saturn - BRAIN BOWLER, TIME JUMP and TRONIC SLIDER with its dizzying fast manoeuvre scooter.
- ◆ Participez aux quatre épreuves des jeux intergalactiques: le RING PURSUIT (course dans les anneaux de Saturne), le BRAIN BOWLER, le TIME JUMP et le TRONIC SLIDER (avec ses virages à 90°).
- ◆ Nehmen Sie an den Wettkämpfen der Inter-galaktischen Spiele teil: am RING PURSUIT, einem Rennen in den Saturnringen, am BRAIN BOWLER, dem TIME JUMP (Zeitsprung) und TRONIC SLIDER mit seinem superflotten Astroschlitten.

## KULT

- ◆ A fabulous Science Fiction adventure game in which you play the part of RAVEN, searching for his girl friend Sci Fi, held prisoner by the Protozoras in a labyrinthian temple dedicated to the bloodthirsty God Zora.
- ◆ Un fabuleux jeu d'aventure de science fiction dans lequel vous jouerez le rôle de RAVEN, parti à la recherche de Sai-Fai, prisonnière des Protozoras. Vous voilà au cœur même d'un temple labyrinthique, en terrain ennemi...
- ◆ Ein phantastisches Science-Fiction-Spiel, in dem Sie RAVEN verkörpern, der seine Freundin Sai Fai zu befreien versucht, die von den blutrünstigen Protozoras in einem labyrinthischen Tempel gefangen gehalten wird.

## OPERATION NEPTUNE

- ◆ Your enemy weaves his network of submarine bases. Aboard your bathyscaph, you'll have to attack them, destroy their communication lines and their patrols whilst protecting your own bases against the mighty Yellow Shadow.
- ◆ Votre ennemi étend son réseau de bases sous-marines. A bord de votre bathyscaph, vous devrez les attaquer, détruire leurs lignes de communication et leurs patrouilles tout en protégeant vos propres bases.
- ◆ Ihr Erzfeind dehnt sein Netzwerk von Unterseebasen aus. Mit Ihrem Bathyskaphen müssen Sie diese überfallen, ihre Verbindungslinien und Patrouillen zerstören, während Sie Ihre eigenen Stützpunkte beschützen.

