



**ROB**

*By Foley Hi-Tech Systems*

**ELECTRONIC ARTS**

# TABLE DES MATIERES

ALLONS-Y ! \_\_\_\_\_

RESUME DES COMMANDES \_\_\_\_\_

PENDANT LE JEU \_\_\_\_\_

A L'ECRAN INVENTORY (INVENTAIRE) \_\_\_\_\_

NE RATEZ PAS LE RENDEZ-VOUS! \_\_\_\_\_

POINTS \_\_\_\_\_

VIES \_\_\_\_\_

L'HORLOGE \_\_\_\_\_

CLEFS EN CROIX, STIMULATEURS & 1-UPS (BONUS) \_\_\_\_\_

POWER BAR (BARRE DE PUISSANCE) \_\_\_\_\_

BARRE D'ÉNERGIE DES PTICHEFS \_\_\_\_\_

FUSILS ET GADGETS \_\_\_\_\_

ARMES \_\_\_\_\_

GADGETS \_\_\_\_\_

CHANGEMENT DE FUSIL ET DE GADGET \_\_\_\_\_

A L'ÉCRAN DE JEU \_\_\_\_\_

A L'ÉCRAN INVENTORY (INVENTAIRE) \_\_\_\_\_

EN PLEINE COURSE \_\_\_\_\_

ENNEMIS \_\_\_\_\_

LES PTICHEFS \_\_\_\_\_

RESTAURER UN JEU \_\_\_\_\_

LE MOT DE PASSE \_\_\_\_\_

POUR SAUVEGARDER UN JEU : \_\_\_\_\_

RESTAURER UN JEU \_\_\_\_\_

REMERCIEMENTS \_\_\_\_\_

# ALLONS-Y !

Pour commencer à vous dépêtrer avec **B.O.B.** sur votre Mega Drive™, suivez les instructions suivantes.

1. Mettez le bouton de votre Mega Drive sur la position OFF.

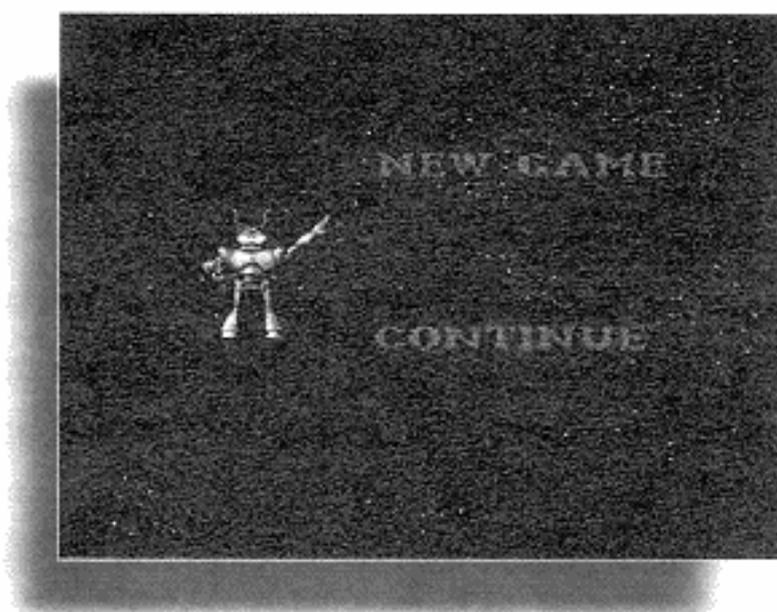
N'insérez ou ne retirez *jamais* de cartouche de jeu lorsque votre ordinateur est sous tension, cela risquerait de la réduire en pièces. Assurez-vous d'autre part qu'un contrôleur est branché dans le port Control 1 de votre console.

2. Insérez **B.O.B.** dans le lecteur du Mega Drive. Appuyez fermement mais sans forcer pour fixer la cartouche en place.

3. Allumez votre console.

Les logos EA et Foley Hi-Tech apparaissent ; dans le cas contraire, répétez la procédure à partir de l'étape 1.

4. L'écran de titre **B.O.B.** s'affiche, suivi du générique du jeu et d'une courte animation. Vous pouvez à tout moment appuyer sur **START** pour passer à l'écran Set-up (configuration).



5. A l'apparition de l'écran Set-up, appuyez sur **START** pour sélectionner New Game (nouveau jeu). Vous commencez au premier niveau de jeu.

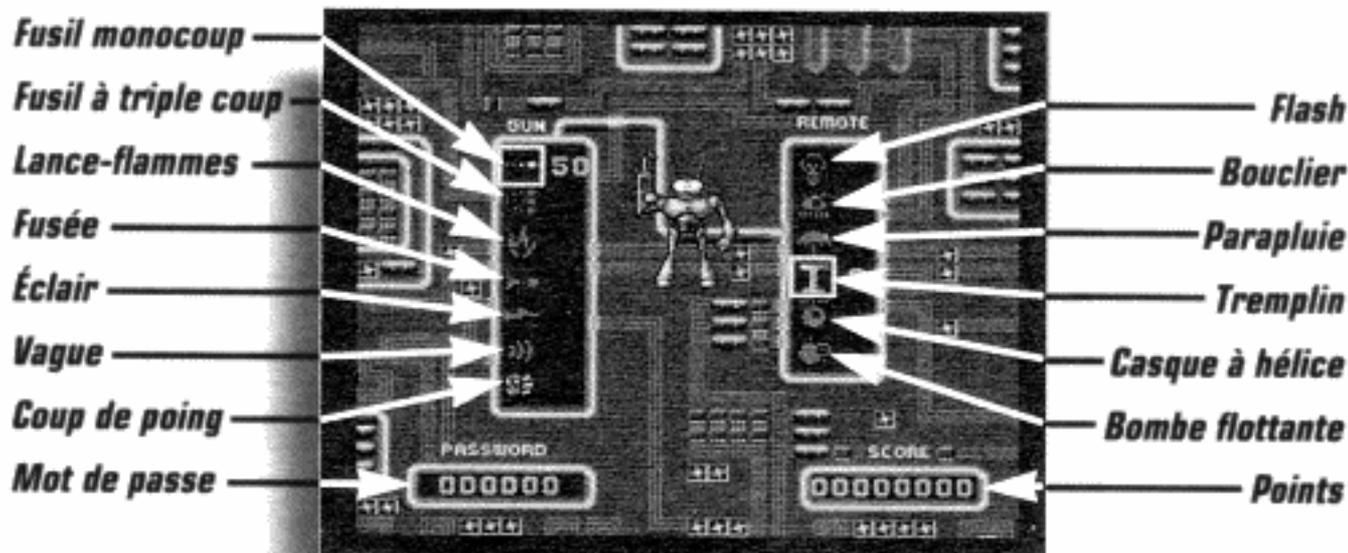
# RESUME DES COMMANDES



## PENDANT LE JEU

- Courir/se déplacer:** Flèches **gauche/droite** du Pavé-D
- S'accrocher aux tuyaux et aux vignes:** Flèche **haut** du Pavé-D & touche **C**
- Escalader ou descendre:** Flèches **haut/bas** du Pavé-D
- Entrer dans un rechargeur:** Flèche **haut** du Pavé-D lorsque vous vous trouvez devant le rechargeur
- Sortir d'un rechargeur:** Flèche **bas** du Pavé-D
- S'accroupir:** Flèche **bas** du Pavé-D
- Tirer au fusil:** Appuyez sur **B**
- Activer gadget en cours:** Appuyez et relâchez **A**
- Sauter:** Appuyez sur **C** (Maintenez-le enfoncé pour sauter plus haut)
- Parcourir les fusils disponibles:** Maintenez **A** enfoncé & appuyez sur **B**
- Parcourir les gadgets disponibles:** Maintenez **A** enfoncé & appuyez sur **C**
- Interrompre le jeu:** Appuyez sur **START**
- Accéder à l'écran Inventory (inventaire) :** Appuyez sur **START**
- REMARQUE:** *B.O.B.* ne peut sauter ou se servir d'un gadget lorsqu'il est accroupi.

# A L'ECRAN INVENTORY (inventaire)

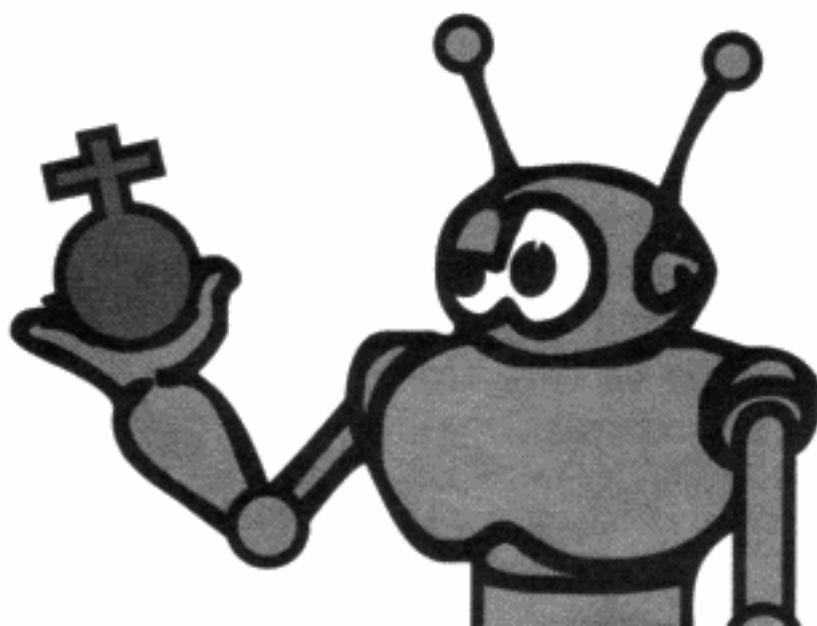


Vous pouvez changer de fusil et de gadget et obtenir votre mot de passe à l'écran Inventory (inventaire).

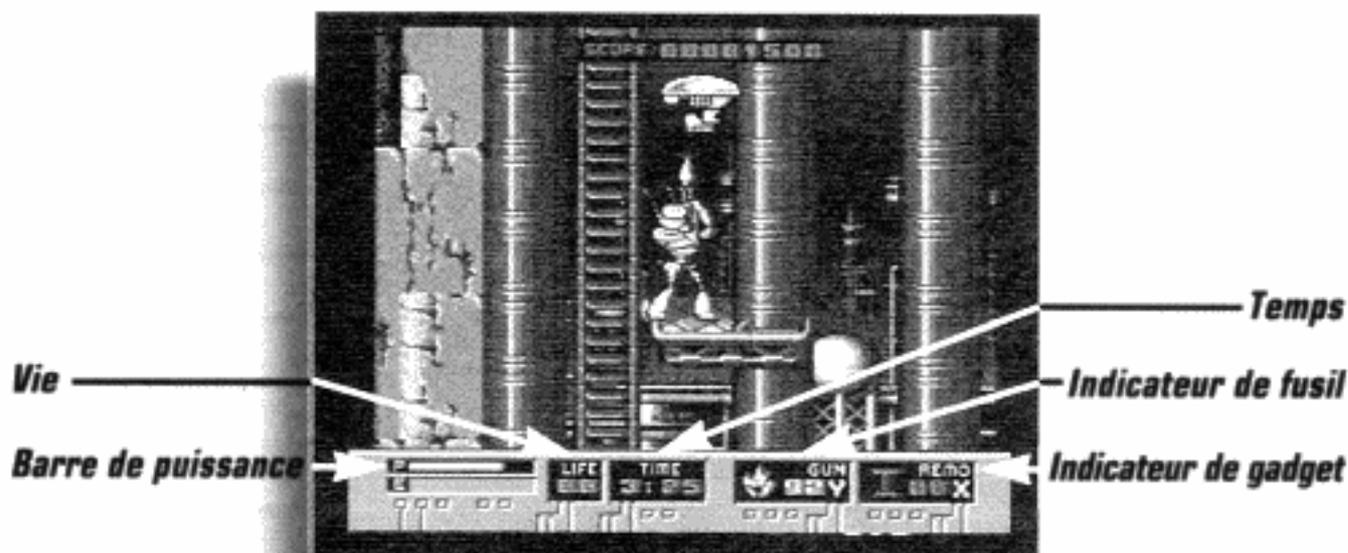
**Reprise du jeu :** Appuyez sur **START**

**Parcourir les armes disponibles :** Appuyez sur **B**

**Parcourir les gadgets disponibles :** Appuyez sur **A**



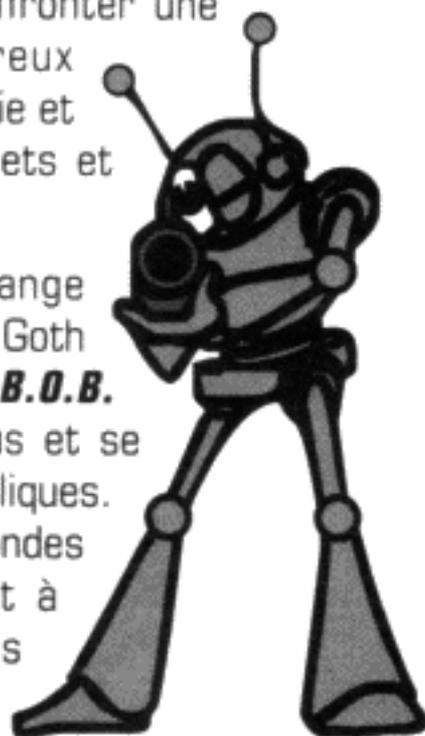
# NE RATEZ PAS LE RENDEZ-VOUS!



Notre héros a eu un accident de voiture sur la planète Goth, et il doit se procurer un nouveau jeu de pneus sous peine de faire attendre la belle inconnue avec qui il a rendez-vous. Mais, saperlipopette, les habitants de cette planète ne sont pas très hospitaliers ! Ce n'est pas du gâteau pour notre fils d'androïdes, qui doit se débarrasser des indigènes hostiles avant que ceux-ci ne l'expulsent de la planète.

Alliez votre ingéniosité à la force de feu de **B.O.B.** pour vous sortir d'affaire et rejoindre votre belle. Vous commencez sur la planète Goth avec trois vies, un fusil monocoup (50 cartouches) et un gadget-tremplin (3 charges). Il vous faut vous frayer un chemin à travers le niveau jusqu'au téléporteur orange tourbillonnant. En chemin, **B.O.B.** doit affronter une multitude d'ennemis et surmonter de nombreux obstacles. Il doit également faire preuve de stratégie et d'agilité pour perfectionner ses armes, ses gadgets et son degré d'énergie.

Lorsque **B.O.B.** atteint enfin un téléporteur orange tourbillonnant, il est transporté sur la surface de Goth et accède au niveau supérieur. Tôt ou tard, **B.O.B.** trouvera une voiture pour aller à son rendez-vous et se trouvera nez-à-nez avec un ou deux ptichefs diaboliques. Dans tous les cas, préparez-vous à visiter deux mondes supplémentaires, Anciena et Ultramonde, et à rencontrer, avant la fin de l'aventure, quelques créatures très très très bizarres !



# POINTS

Lorsqu'il a raison de ses ennemis, **B.O.B.** marque beaucoup de points, et lorsqu'il atteint 100.000 points, une nouvelle vie lui est offerte.

## Vies

Vous commencez le jeu avec trois vies. Lorsque la barre de puissance de **B.O.B.** disparaît, il perd une vie. Le jeu se termine quand il a perdu toutes ses vies.

## L'horloge

C'est un compte à rebours qui vous indique le temps qu'il vous reste pour terminer un niveau. Lorsque le temps imparti s'est écoulé, votre barre de puissance se vide rapidement, et voilà, c'est fini, les copains !

## Clefs en croix, stimulateurs & 1-ups (bonus)



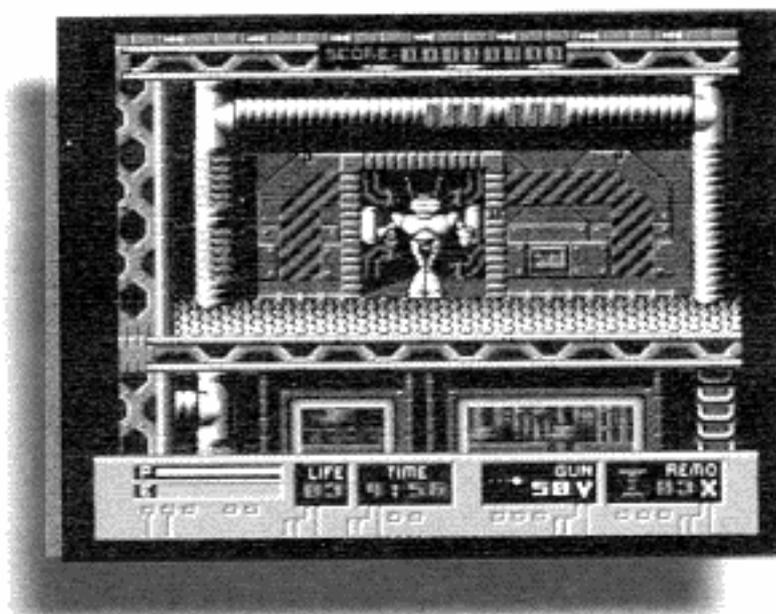
Les clefs en croix réapprovisionnent **B.O.B.** en énergie. Ne les ratez pas.



Une icône 1-up (bonus) fournit une vie supplémentaire à **B.O.B.**

**Pour ramasser une clef ou un bonus :** Passez dessus. Si l'objet est hors de portée, sautez ou utilisez un gadget.

(Pour en savoir plus à ce sujet, voir *Gadgets*.)



**B.O.B.** peut aussi être réalimenté en énergie en entrant dans un rechargeur.

**Pour entrer dans un rechargeur :** Placez **B.O.B.** devant le rechargeur et appuyez sur la flèche haut du Pavé-D.

**Pour sortir d'un rechargeur :** Appuyez sur la flèche **bas** du Pavé-D.

**B.O.B.** peut améliorer son armement en ramassant des munitions supplémentaires pendant sa course.

**Pour ramasser en chemin des fusils et des gadgets :** Passez sur ces objets. S'il sont hors de portée, sautez ou utilisez un gadget.

## Power Bar (barre de puissance)

Il ne s'agit pas d'une barre de sucre d'orge, mais d'une jauge indiquant l'énergie qu'il reste à **B.O.B.** Quand la barre disparaît, **B.O.B.** disparaît avec elle !

## Barre d'énergie des ptichefs

La barre de ptichef affiche le niveau d'énergie des ptichefs, qui sont des monstres d'une méchanceté rare que **B.O.B.** rencontre au cours de son voyage. Lorsque la barre de ptichef disparaît, il en va de même pour le ptichef lui-même. Sur les niveaux qui n'ont pas de ptichef, l'indicateur revêt une couleur grise.

# FUSILS et GADGETS

**B.O.B.** peut utiliser six différents sortes de munitions avec son arme. Les gadgets sont des objets prêts à être utilisés instantanément qu'il sort dans les situations critiques.

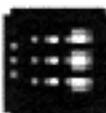
**REMARQUE** : Il se peut que les gadgets ne fonctionnent pas lorsque **B.O.B.** est accroupi ou suspendu à une échelle, un tuyau ou une vigne. De même, **B.O.B.** ne peut pas donner de coup de poing lorsqu'il est suspendu à un autre objet.

Rappelez-vous de toujours garder des munitions. Chargé au maximum, le fusil de **B.O.B.** contient 99 coups. Il peut posséder jusqu'à neuf gadgets.

## Armes



**Monocoup** : L'arme la plus faible.



**Triple coup** : Résultats impressionnants pour une puissance modeste.



**Lance-flammes** : Pour les grillades longue portée, appuyez plusieurs fois sur le bouton.



**Fusée** : Trouve sa cible toute seule, comme une grande.



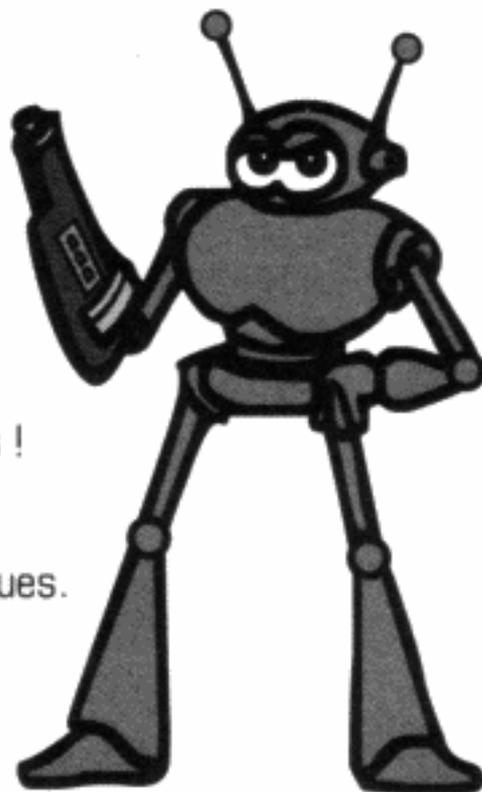
**Eclair** : Puissance importante.



**Vague** : Puissance et effet terribles !



**Coup de poing** : Combat à mains nues.  
Et avec quelles mains !



**REMARQUE** : Si un fusil se trouve à court de munitions, **B.O.B.** choisit le fusil suivant. Si **B.O.B.** épuise toutes ses catégories de munitions, le sélecteur d'armes se règle automatiquement sur le coup de poing. Si **B.O.B.** ramasse ensuite de nouvelles munitions en chemin, le sélecteur d'armes revient automatiquement à l'arme correspondant aux munitions trouvées.

## Gadgets



**Flash** : Pétrifie provisoirement l'ennemi.



**Bouclier** : Entoure provisoirement **B.O.B.** d'un champ de force. Aucun ennemi ne peut alors le blesser (à moins qu'il ne les traverse). Lorsque le bouclier commence à clignoter, c'est qu'il est près de disparaître.



**Parapluie** : Sauve **B.O.B.** en cas de chute. Il ne peut ouvrir le parapluie qu'au cours de sa chute.



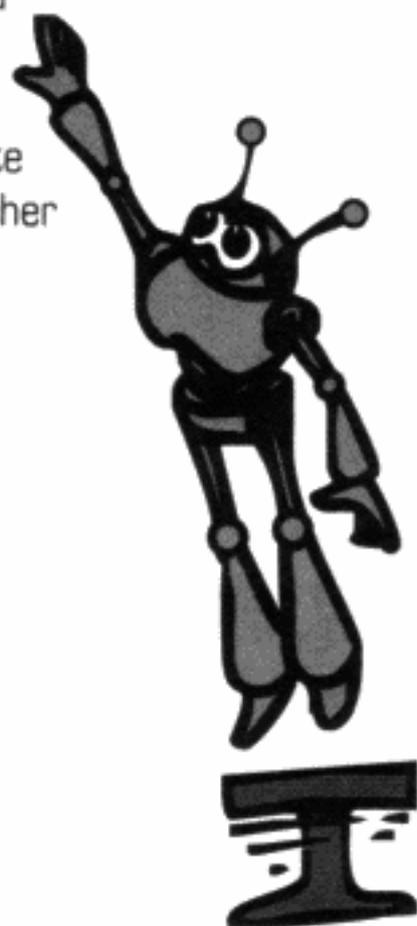
**Tremplin** : Projette **B.O.B.** dans les airs. Il n'est pas obligé d'être sur le sol pour pouvoir s'en servir.



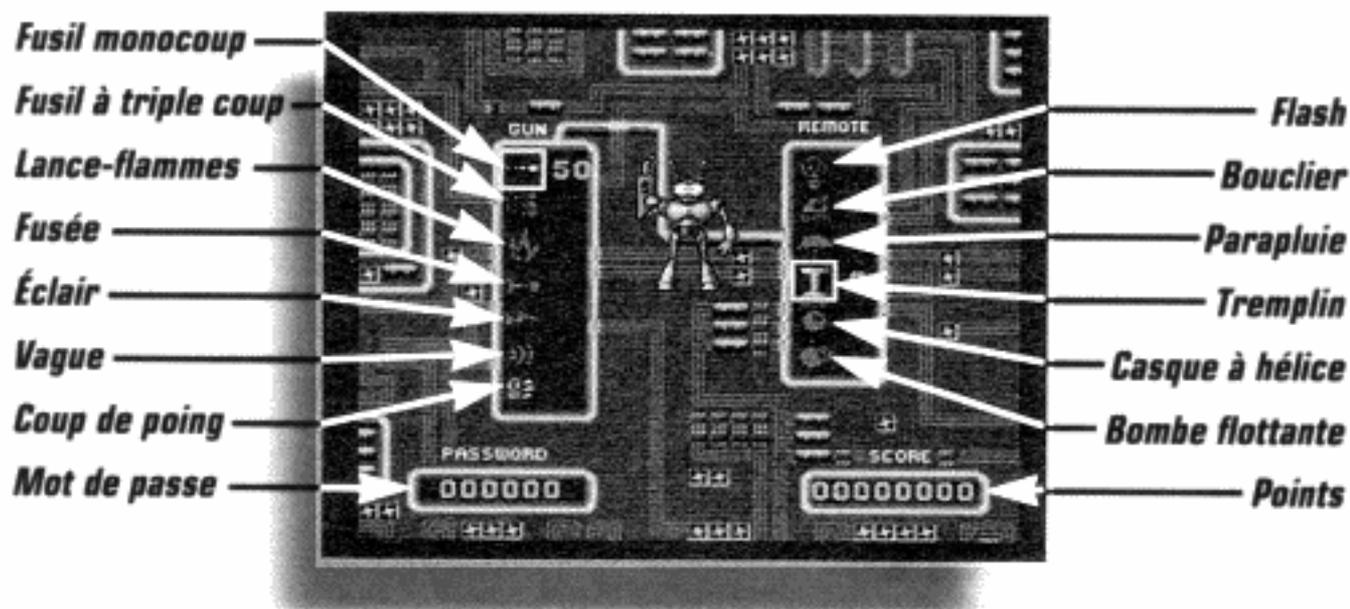
**Casque à hélice** : **B.O.B.** vole ! Attention au plafond.



**Bombe flottante** : Elle flotte, fait le compte à rebours et explose ! **B.O.B.** peut en lâcher un grand nombre l'une après l'autre.



# Changement de fusil et de gadget



## A l'écran de jeu

**Pour sélectionner un fusil :** Maintenez la touche **A** enfoncée et appuyez sur **B** pour parcourir les munitions disponibles.

La Gun Indicator Window (fenêtre d'indicateur de fusil) montre le fusil de **B.O.B.** prêt à tirer.

**Pour sélectionner un gadget :** Maintenez la touche **A** enfoncée et appuyez sur **C** pour parcourir les gadgets disponibles.

Le Remote Indicator (indicateur de gadget) montre le gadget prêt à l'emploi.

## A l'écran Inventory (inventaire)

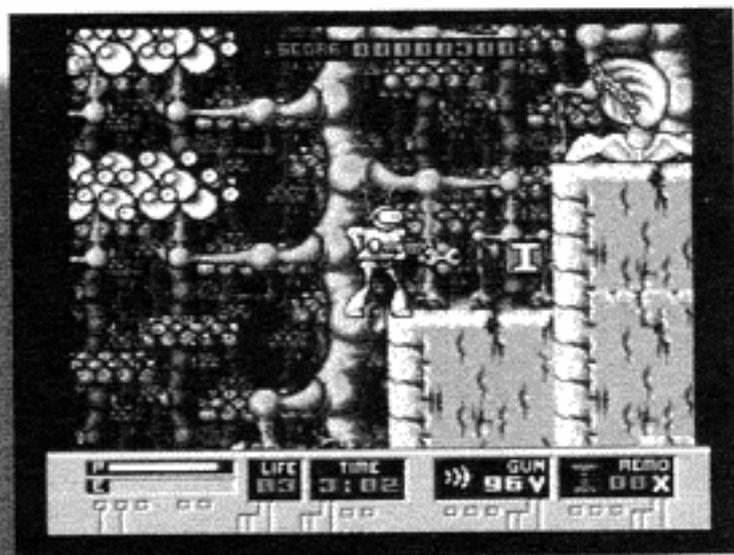
**Pour accéder à l'écran Inventory :** Appuyez sur **START**.

Le jeu s'interrompt, et le tableau de circuit de **B.O.B.** s'affiche. Les fusils et gadgets disponibles apparaissent en surbrillance, les armes non accessibles sont affichées en mat.

**Pour sélectionner un fusil :** Appuyez sur **B** pour positionner la case blanche sur le fusil que vous souhaitez utiliser.

**Pour sélectionner un gadget :** Appuyez sur **A** pour positionner la case blanche sur le gadget que vous souhaitez utiliser.

**Pour reprendre le jeu :** Appuyez sur **START**.



## En pleine course

A mesure que **B.O.B.** parcourt en courant les différents mondes, il voit des icônes représentant des fusils et des gadgets.

**Pour ramasser des fusils et des gadgets lors de votre course :** Passez sur ces objets. Quand les icônes sont hors de portée, sautez ou servez-vous d'un gadget pour les saisir.

# ENNEMIS

Voici les horribles ennemis que **B.O.B.** doit affronter dans sa quête d'un moyen de transport :



Mines flottantes



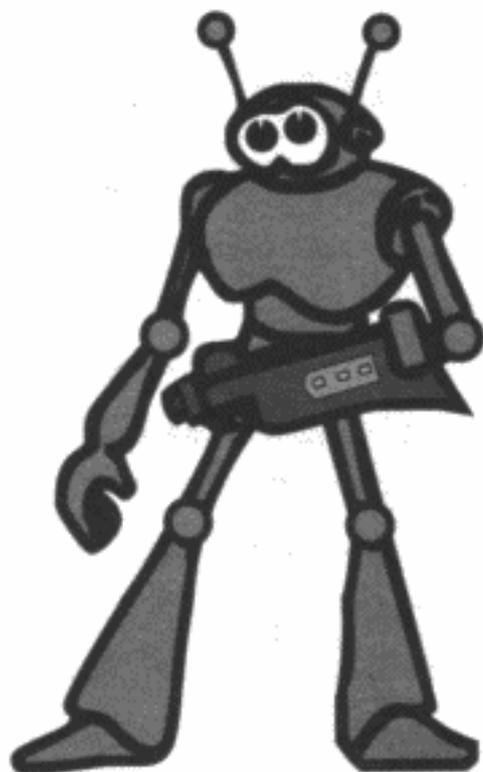
Taons



Missiles



Oeufs de punaises





Punaises rampantes



Robots



Lance-flammes



Canons suspendus



Monstres à trompes



Capsules tombantes



Scorpions



Moucheron



Petits canons ambulants



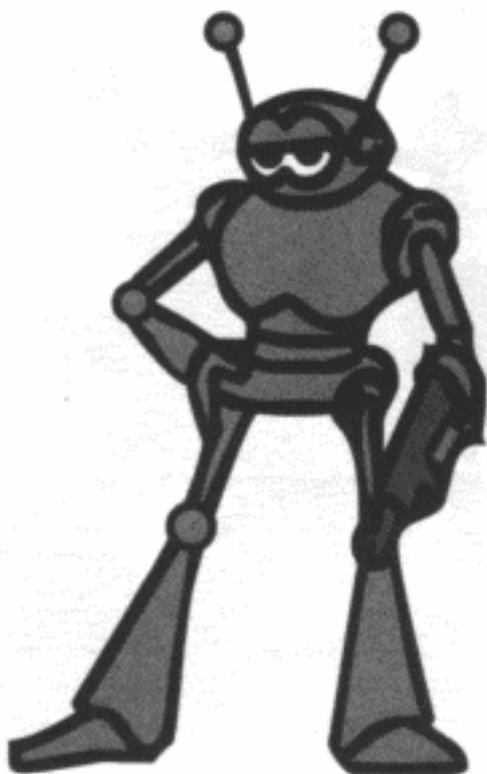
Canons laser cachés



Crabes



Tortues superblindées





Arcs géants



Sages en bure



Spectres



Têtes de patates



Soleils



Planètes



Cracheurs de feu



Oiseaux de feu



Hommes-lave



Têtes de mort



Mains de mutant



Affreux





Explosifs volants



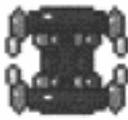
Tuyaux d'acide



Méduses



Bulles rebondissantes



Monstres-échelles



Champignons explosifs



Serpents-chaînon



Hommes-bulles



Poissons-tigres



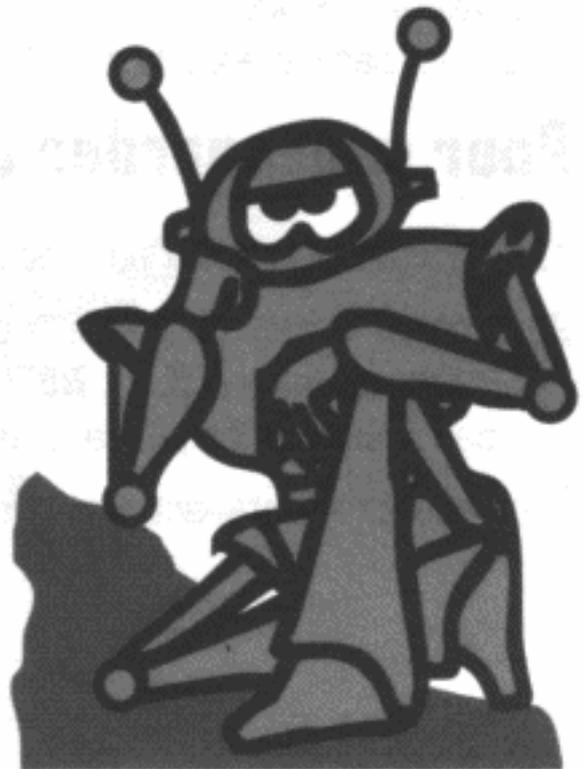
Ventouses de piscine



Capsules-cratères



Attrape-mouches



# LES PTICHEFS

De temps à autre, il arrive que **B.O.B.** rencontre un *vrai* monstre. Ces ptichefs sont si brutaux et si impitoyables que **B.O.B.** doit mettre toute la gomme. Certains envoient même des éclaireurs pour mettre **B.O.B.** à l'épreuve et **B.O.B.** peut tirer jusqu'à ce que l'éclaireur prenne la fuite, auquel cas le ptichef donne à **B.O.B.** une occasion de l'affronter.

Vous ne pouvez interrompre le jeu ou accéder à l'écran Inventory lorsque vous êtes en train de combattre le dernier ptichef dans sa phase finale.

**REMARQUE** : Lorsque **B.O.B.** détruit un éclaireur, le ptichef n'a aucune pitié. Protégez vos arrières ! Ou mieux encore, tirez sur l'éclaireur jusqu'à ce qu'il prenne la fuite.

## RESTAURER UN JEU

### Le mot de passe

Le premier mot de passe vous est donné à la fin du troisième niveau. Des mots de passe supplémentaires apparaissent ensuite de temps en temps, selon le niveau où vous vous trouvez. Copiez-les quand ils apparaissent ou appuyez sur **START** pour visualiser l'écran Inventory (inventaire), où est affiché en permanence le mot de passe en cours.

### Pour sauvegarder un jeu

- 1) Appuyez sur **START** pour accéder à l'écran d'inventaire.
- 2) Copiez le mot de passe à six caractères qui apparaît en rouge juste au-dessous de **B.O.B.** . **NOTEZ-LE ET NE LE PERDEZ PAS**. Vous ne pourrez pas restaurer ce jeu sans le mot de passe.

Vous pouvez maintenant éteindre votre Mega Drive en toute sécurité.

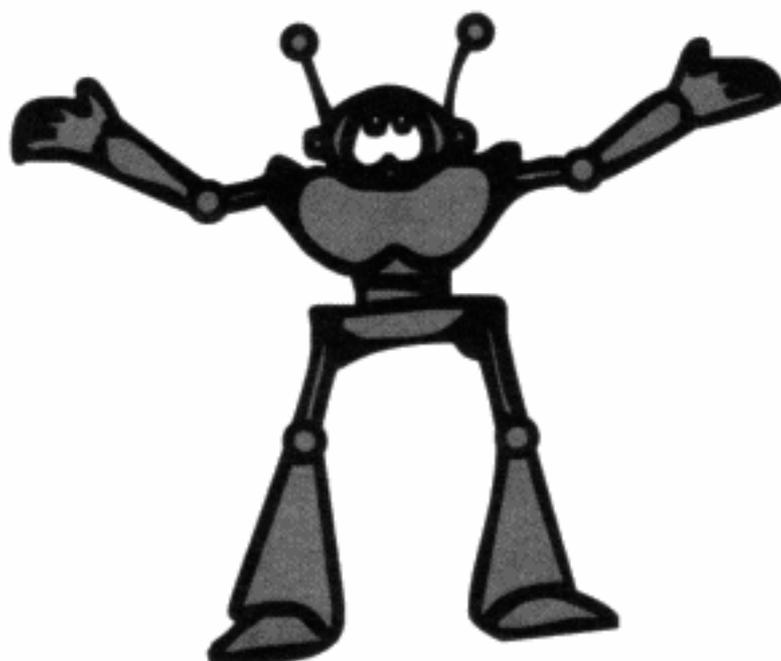
# Restaurer un jeu

Démarrez **B.O.B.** comme indiqué dans la section *Allons-y*. Aux écrans de titre et de remerciements succède l'écran Set-up (configuration).

## Pour restaurer un jeu

- 1) Sélectionnez Continue (continuer) à l'écran Set-up à l'aide de la flèche bas du Pavé-D puis appuyez sur **START**.
- 2) Entrez le premier caractère de votre mot de passe à l'aide des flèches **haut/bas** du Pavé-D.
- 3) Appuyez sur la flèche **droite** du Pavé-D jusqu'à ce que le chiffre se mette à clignoter.
- 4) Répétez les étapes 2 et 3 jusqu'à ce vous ayez entré le mot de passe entier.
- 5) Appuyez sur **START** pour restaurer le jeu.

Lorsque vous reprenez une partie en utilisant un mot de passe, vous commencez le jeu approximativement au niveau où vous l'aviez quitté, mais en perdant les munitions et gadgets que vous aviez accumulés.



# REMERCIEMENTS

- Conception originale :** Chris Gray, Ed Zolniervk & Dennis Turner
- Conception additionnelle :** Greg Bick & Greg Bobier
- Programmation :** Dave Foley, Bob Rummell, Dean Sitton & Burt Sloane
- Animation & direction artistique :** Dennis Turner
- Conversion artistique :** David Foley et Alan Murphy
- Animation additionnelle :** Greg Bick, Bryce Cochran, Mike D'Agnillo, Ian House, Peter King, Sean Sullivan & Christine Turner
- Musique :** Lx Rudis
- Direction technique :** Tim Brengle
- Cartes :** Adam Mock & Ed Zolniervk
- Producteur :** Roland Kippenhan
- Producteur adjoint :** Robert Zalot
- Assistant :** Tony Luppa
- Direction des essais produit :** Randy Delucchi
- Mise à l'essai du produit :** Robert Zalot & Tony luppa
- Directeur de produit :** Rick Lucas
- Directeur de produit adjoint :** Lisa Higgins
- Relations publiques :** Fiona Murphy & Rachel Hassard
- Conception du coffret :** Dave Parmley
- Direction artistique :** Nancy Fong
- Documentation :** J. Poolos
- Documentation Royaume-Uni :** Neil Cook
- Traduction :** Alpha CRC Ltd, Cambridge
- Mise en page de la documentation :** Colin Dodson
- Assurance qualité :** Walter Ianneo & Paul Armatta
- Assurance qualité Royaume-Uni :** Richard Wilson

Ce jeu est sous licence Sega pour utilisation sur le système Sega Mega Drive. Sega et Mega Drive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.

**B.O.B.** est protégé par le copyright © 1993 Chris Gray Enterprises Inc. et Electronic Arts.

Documentation protégée par le copyright © 1993 Electronic Arts. Tous droits réservés.

## © 1993 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont © 1993 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

## GARANTIE LIMITEE ELECTRONIC ARTS

**GARANTIE** – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défauts tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

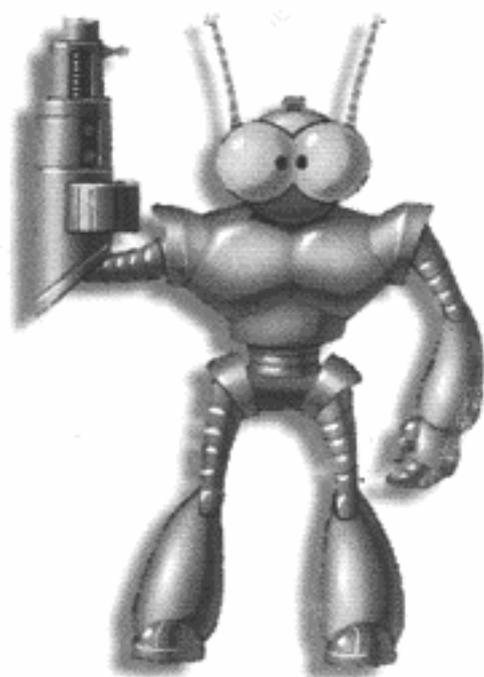
**LIMITATIONS** – Toutes garanties implicites applicables a ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation a un but particulier, sont limitees a la periode de quatre-vingt-dix (90) jours decrite cidessus. en aucun cas Electronic Arts ne peut etre tenu pour responsable des dommages speciaux, indirects ou consecutifs resultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne prejudicient les droits statutaires d'un acquerreur dans le cas ou ce dernier est un consommateur acquerant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

## **RETOURS APRES LA GARANTIE**

Pour faire remplacer des supports après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, envoyez la cartouche originale à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un eurochèque de 15,00£.

Electronic Arts  
Customer Warranty  
P.O. Box 835  
SLOUGH, UK  
SL3 8XU

Ce jeu bénéficie de la licence Sega pour être utilisé sur le  
SEGA MEGA DRIVE System.



**Electronic Arts**

**P.O. Box 835**

**Slough**

**UK**

**SL3 8XU**

**E241SMKM**