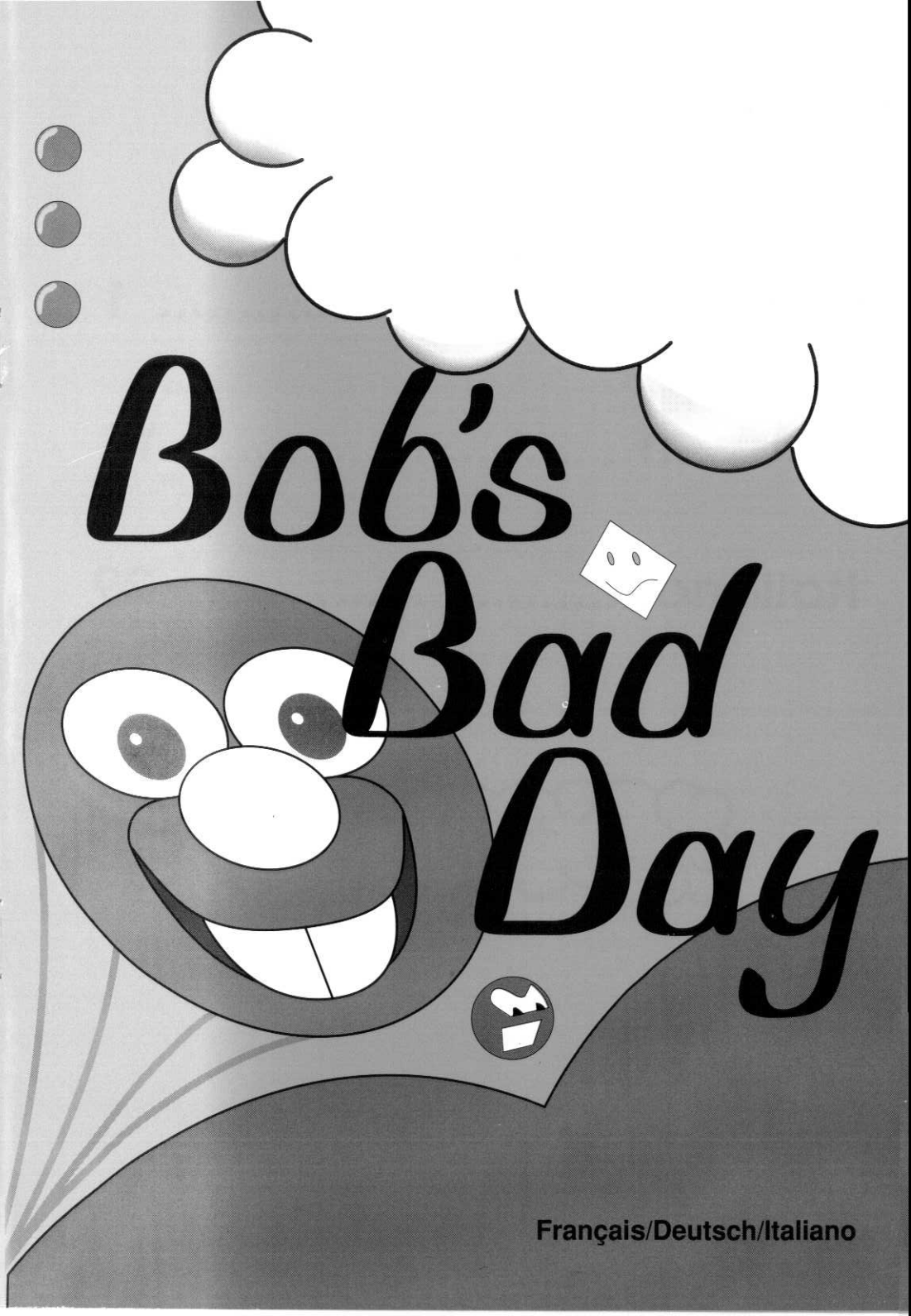




Bob's Bad Day

Copyright © 1993 Psygnosis Ltd. All Rights Reserved

BBD F/D/1-8/93

Français/Deutsch/Italiano

LIMITI DI GARANZIA:

I dischetti acclusi al presente prodotto sono garantiti in perfetto funzionamento ed esenti da ogni manifestazione di 'Virus'. E' responsabilità dell'acquirente prevenire l'infezione del prodotto da parte di un 'Virus' che, anche se occorre di rado, ne provocherà sempre la cessazione del funzionamento. La Psygnosis Ltd sostituirà gratuitamente qualunque dischetto che presenti difetti di fabbricazione o di riproduzione. Tali dischetti dovranno essere restituiti direttamente alla Psygnosis Ltd per una immediata sostituzione.

La Psygnosis Ltd non assume alcuna responsabilità per danni da 'Virus' che possono essere sempre evitati dall'utente mediante lo spegnimento del computer per almeno 30 secondi prima di caricare il prodotto. Qualora dischetti venissero distrutti da un 'Virus', si prega di restituirli direttamente alla Psygnosis Ltd accludendo la somma di £2.50 (sterline) a copertura dei costi di sostituzione. Nel restituire prodotti danneggiati, si prega di voler inviare alla Psygnosis Ltd SOLO I DISCHETTI.

La garanzia della Psygnosis Ltd è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.

RINGRAZIAMENTI

Ideazione del gioco	Jon Court e The Dome Team
Codici	Jon Court
Grafica	Mike Clayton e Roy Stuart
Musica	James Teather
Produttore	Nick Court
Produttore esecutivo	Steve Riding della Psygnosis
Manuale	Steve White
Manuale Graphics.....	Richard Clayton
Assistenza	Daniel, James, Danny
Controllo della qualità e testing	Mark O'Connor, Paul Jones

Ringraziamenti speciali - Anita per 'Dove sei stato fino a quest'ora di notte' e 'La tua cena è finita nella spazzatura' ed altri commenti utili
Una nota da The Dome.

Vorremmo ringraziare Psygnosis per il loro aiuto inestimabile nella produzione di Bob's Bad Day.

Ce produit est sous copyright

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de meilleur dans les divertissements sur ordinateur. Nous investissons, dans chaque jeu que nous publions, des mois de travail assidu, que nous vouons à l'amélioration de la qualité des jeux que vous jouez. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels vous diminuez par là l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs; c'est aussi un crime.

Ce produit logiciel, y compris toutes les images sur écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel, est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits y compris le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal à tout moment que le droit de l'utiliser, ce qui veut dire de lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu et prévu par celui-ci. Toute autre utilisation, ou suite d'utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, les prêts ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert de ce produit est une infraction aux droits de Psygnosis si ce n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit BOB'S BAD DAY, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd. qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, ni traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable, reçu par écrit, de Psygnosis Ltd.

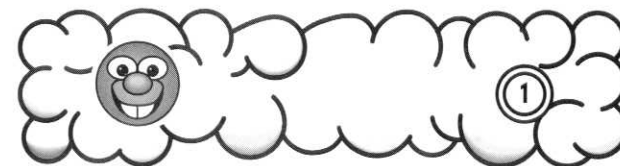
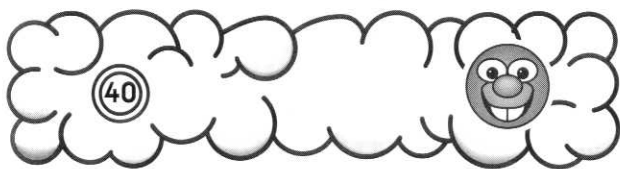
Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

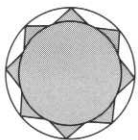
L'illustration de la couverture de BOB'S BAD DAY est Copyright © 1993 Psygnosis et Adrian Powell.

Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.
Tel: +44 - 51 - 709 5755

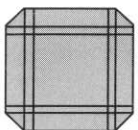
Copyright © 1993 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés





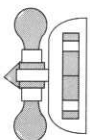
Mattoni

Ci sono due serie identiche di mattoni che sono attivate/disattivate da un interruttore. I mattoni permettono l'accesso al livello se Bob muore



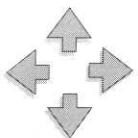
Blocco di muro frangibile

Bob può distruggere questi rimbalzandovi sopra a grande velocità o rotolandovi sopra quando l'icona della palla pesante viene raccolta



Ventilatori

Soffiano Bob nella direzione giusta



Uscita chiusa

Hai bisogno di più monete, Bob!



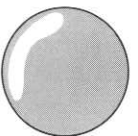
Uscita aperta

Bravo, Bob!



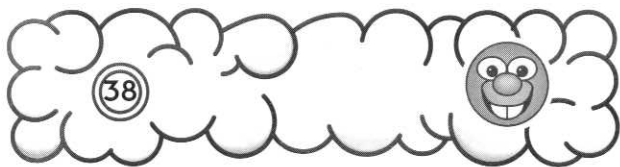
Respingenti

Essi faranno rimbalzare Bob dappertutto



Moneta

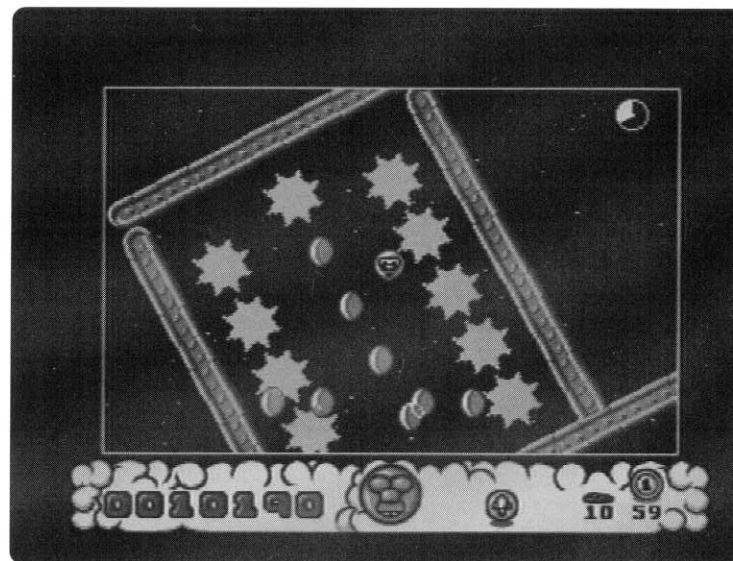
La chiave per fuggire



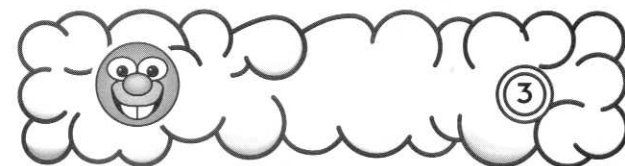
BOB'S BAD DAY

A présent, vous avez certainement fait la connaissance de notre ami Bob et vous avez dû assister à sa journée au début prometteur qui ne tarde pas à se transformer en véritable catastrophe. Bob a été transformé en tête rebondissante, et le voilà transporté dans un monde incroyable où le bon sens et la gravité semblent avoir été mises aux oubliettes.

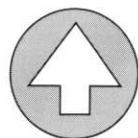
La seule chance que Bob a de s'en tirer est de rentrer dans la combine folle du sorcier. Malheureusement, ce dernier lui a rendu la tâche encore plus difficile en modifiant la gravité dans cet étrange labyrinthe.



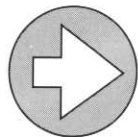
En jouant le rôle de Bob, vous allez devoir rouler et rebondir sur chaque niveau (il y en a en tout 100), et ramasser les pièces de monnaie pour pouvoir vous échapper. Cependant, le changement constant de gravité et les Méchants qui habitent ce monde vous rendent la tâche très difficile.



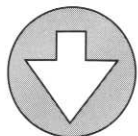
ICONE



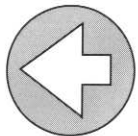
Gravità verso l'alto



Gravità verso destra



Gravità verso il basso

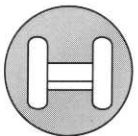


Gravità verso sinistra



Modalità Molla

Bob rimbalza ovunque e la gravità va verso il basso



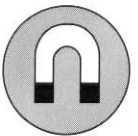
Pesante

Fa rimbalzare leggermente meno, ma Bob può distruggere i blocchi frangibili rotolandovi sopra.



Quasi nessun rimbalzo

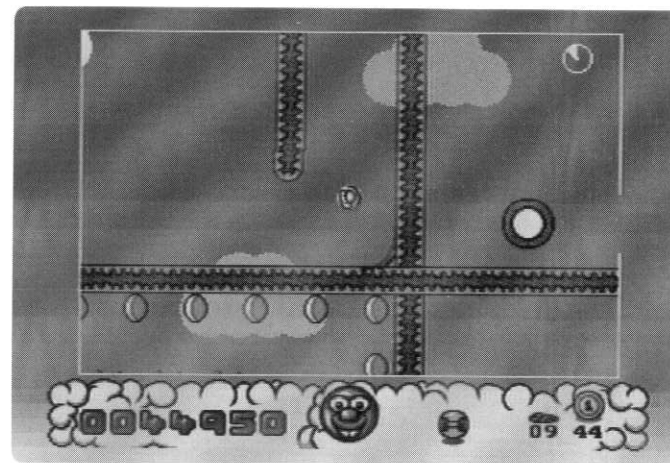
La negoziazione del passaggio diventa più facile



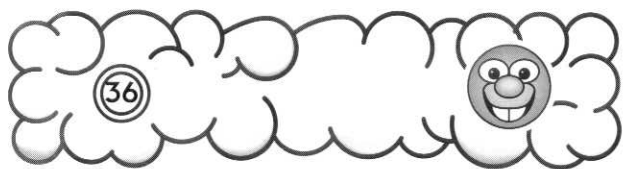
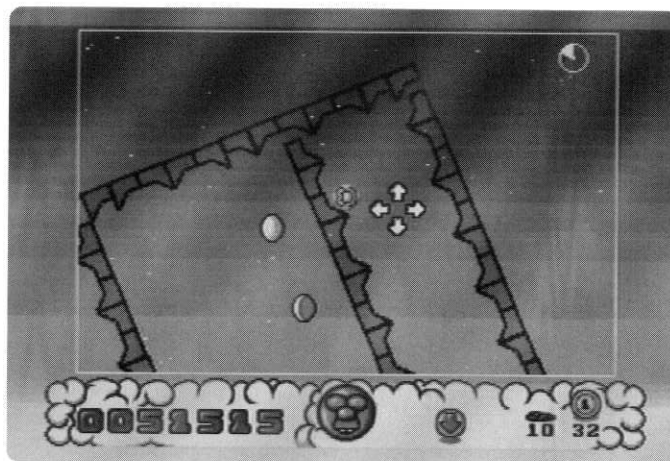
Incolla ai muri

mesure que le temps passe), la direction de la gravité, le nombre de pièces restantes ainsi que le nombre de pièces ramassées représenté par un sac de monnaie qui grossit selon le nombre de pièces.

Après avoir ramassé toutes les pièces, vous devez guider Bob vers la



sortie qui se transforme en cercle plein. Si le minuteur atteint zéro avant que Bob ait ramassé toutes les pièces vous verrez sa tête vomir en bas de l'écran, ce qui veut dire qu'il meurt.

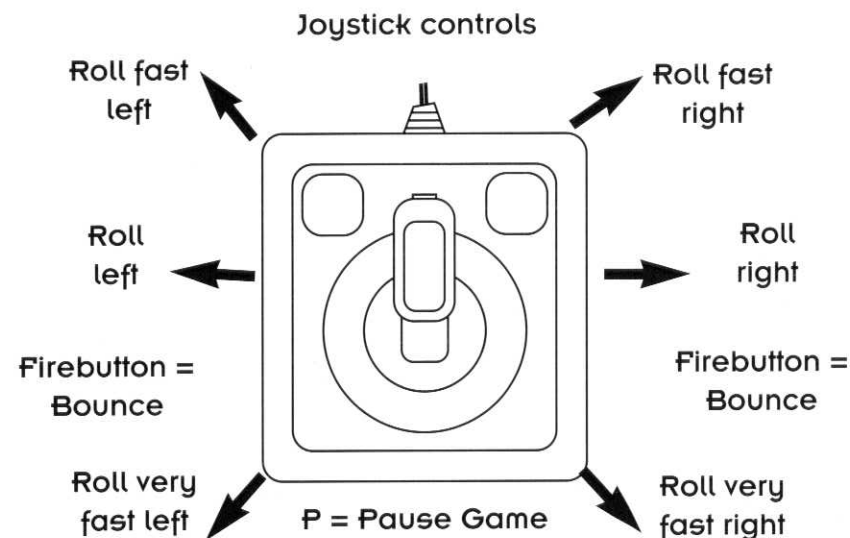


Lo stregone ha riempito ogni livello con molti ostacoli e personaggi cattivi che cercheranno di impedire il vostro progresso. Essi includono modificatori di gravità, ventilatori, molle, blocchi di muro frangibili ed altri oggetti diabolici. I cattivi includono Palle assassine, Sturalavandini e Oggetti rotanti che uccideranno Bob al solo contatto! Alcuni oggetti, quali guglie rotanti ridurranno le monete di Bob. Se le monete di Bob raggiungono zero, Bob morirà, sigh.

Fortunatamente, lo stregone ha completato ogni livello con icone premio che potete raccogliere facendovi rotolare sopra Bob. Queste faciliteranno o ostacoleranno i movimenti di Bob in modi diversi, spiegati in seguito, insieme ai cattivi e agli oggetti.

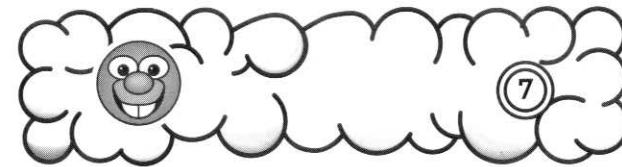
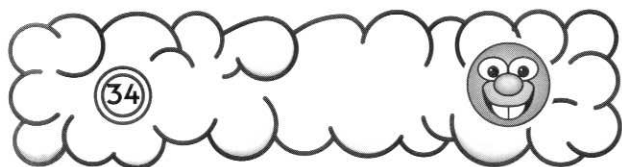
CÔNTROLER BOB

Vous contrôlez Bob à l'aide du joystick. Pousser le manche du joystick vers la droite ou vers la gauche fait tourner la zone de jeu vers l'une ou l'autre direction, ce qui permet à Bob de rouler, et le bouton de tir le fait rebondir lui permettant de négocier les couloirs et les méchants. En poussant le manche du joystick vers le haut, à gauche ou à droite, le jeu s'accélère un peu dans la bonne direction, en le tirant vers le bas, à gauche ou à droite, le jeu atteint une vitesse folle. Vous arrêtez le jeu quand vous le souhaitez en appuyant sur la touche P.



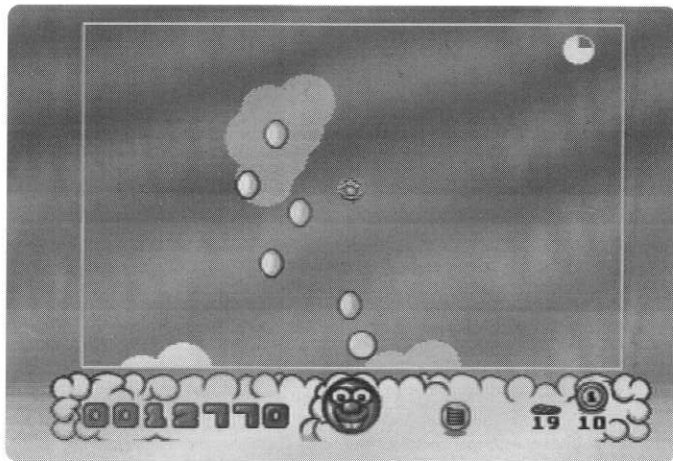
Les 25 premiers niveaux du jeu sont des niveaux d'entraînement qui vous permettent de vous habituer à contrôler Bob et de vous habituer aux différentes icônes que vous pouvez ramasser. Les Méchants apparaîtront plus tard.

Puis les niveaux sont de plus en plus difficiles et finalement le corps de Bob vous rejoindra, sous forme de la Balle Corps que vous devrez également guider vers la sortie.

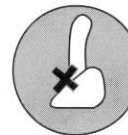
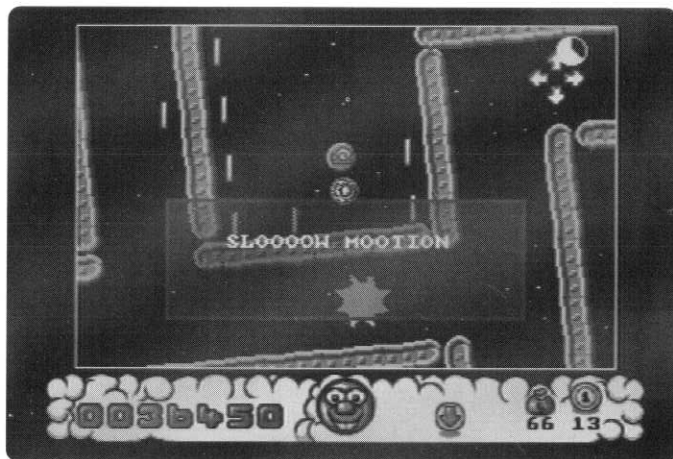


GIOCO

Prima di entrare nel livello vi verrà presentata una mappa che mostra il labirinto, le postazioni e la posizione di tutte le monete. Premere il fuoco per giocare in tale livello.



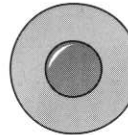
Nella parte inferiore dello schermo si trova il pannello di stato che mostra le informazioni sul progresso effettuato. I display indicano il punteggio, il tempo rimasto (indicato dalla testa di Bob che da rosa



Joystick désactivé à gauche



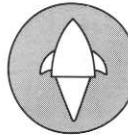
Joystick désactivé à droite



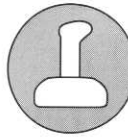
Mode méchant
Bob peut détruire les pointes



Ralenti



Mode "poussée"
Si vous appuyez sur le bouton de tir, Bob est propulsé en avant



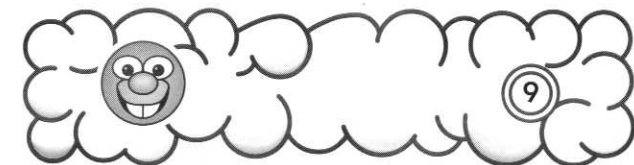
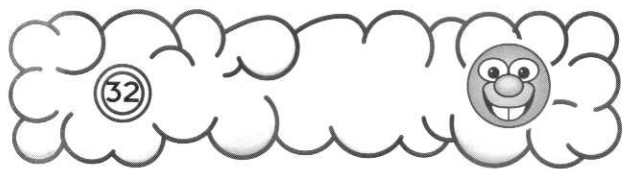
Fonctions du joystick réactivées

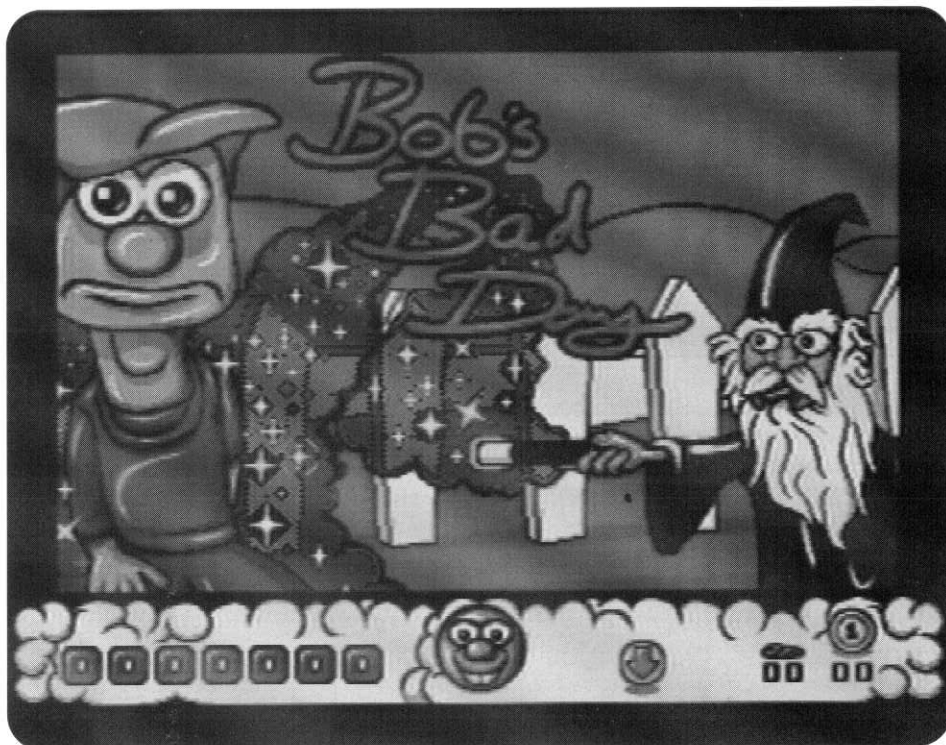


Les fonctions droit e et gauche du joystick sont inversées



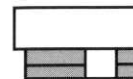
Activer ou désactiver les morceaux de mur 1 et 2
Permet à bob de continuer à ce niveau s'il meurt.



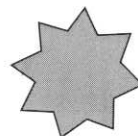


ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

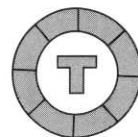
1. Inserire il disco 1 nell'unità disco interna di Amiga e accendere il computer.
2. Collocare il disco 2 nell'unità disco esterna, se se ne dispone.
3. Se non si dispone di un'unità disco esterna, al prompt inserire il disco 2 w quindi premere il pulsante del fuoco del joystick per caricare il gioco.



Ressorts
Pour permettre à Bob de rebondir dans la même direction



Pointes tournantes
Ne les touche pas Bob !



Téléporteur

Pour transporter Bob et la Balle Corps d'un endroit du niveau à un autre. Attention, la balle tueuse peut également les utiliser. Les téléporteurs ne fonctionnent pas si un objet couvre l'autre extrémité.

LES MÉCHANTS

Dès que Bob touche un Méchant, il perd des pièces.



Balle tueuse
L'ennemi par excellence de Bob



Abaques
Elles glissent horizontalement ou verticalement et sont mortelles.

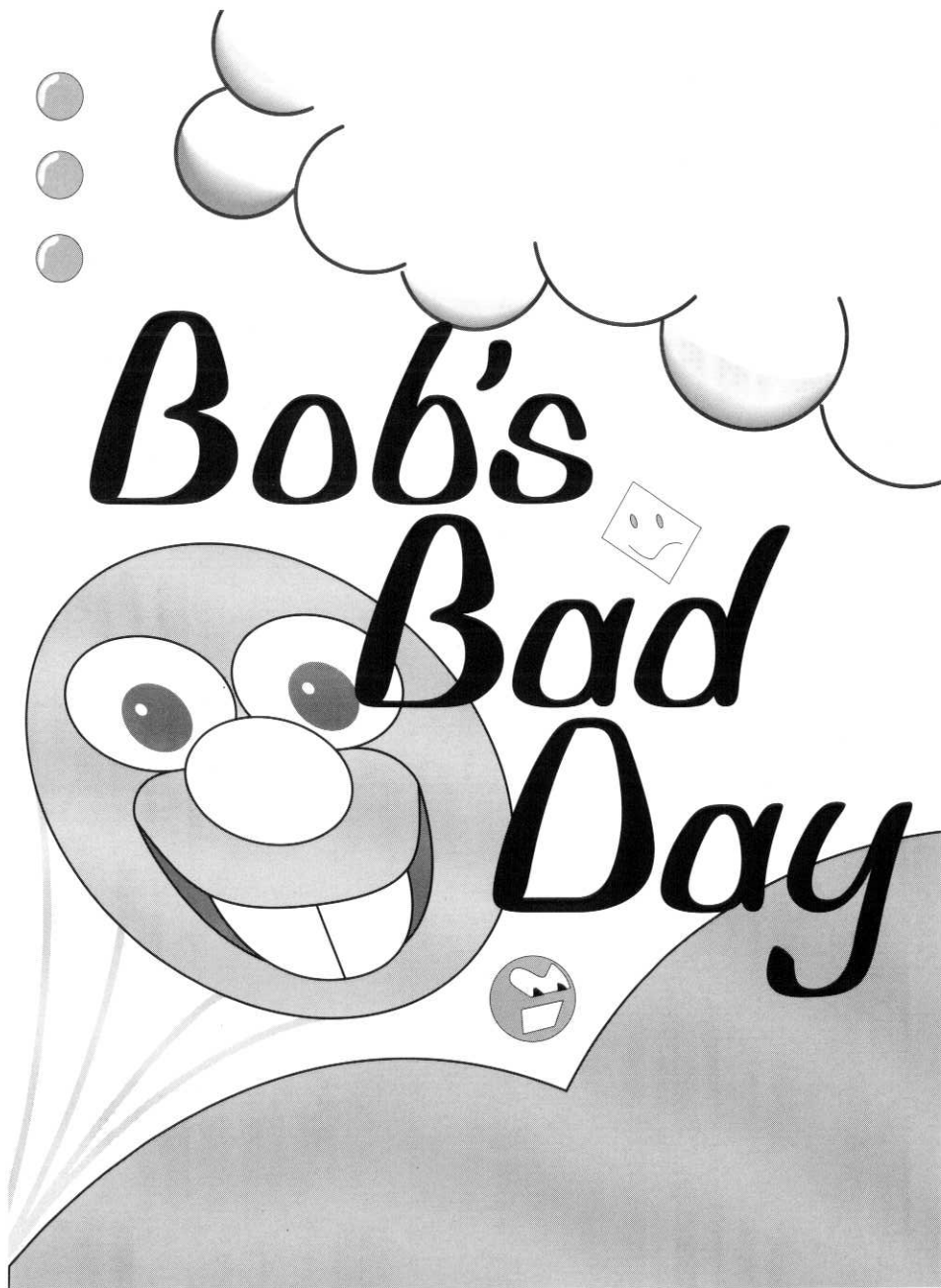


Objets épineux
Ils sautillent sur les plate-formes



Ventouse
Elle rebondir le long des plate-formes horizontales





GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. Psygnosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psygnosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an Psygnosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken,

senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an Psygnosis Ltd.

MITWIRKENDE

Spielentwurf	Jon Court & The Dome Team
Kodierung	Jon Court
Grafik	Mike Clayton & Roy Stuart
Musik	James Teather
Produktion	Nick Court
Produktionsleitung	Steve Riding von Psygnosis
Handbuch	Steve White
Handbuch Graphics	Richard Clayton
Assistenten	Daniel, James, Danny
Qualitätssicherung & Produkttests	Mark O'Connor, Paul Jones

Besonderer Dank geht an Anita für Ihr "Wo kommst Du denn um diese Zeit her" und "Dein Essen ist im Abfalleimer" und andere hilfreiche Kommentare.

Eine Bemerkung von The Dome: Wir möchten Psygnosis für ihre wertvolle Hilfe bei der Produktion von Bob's Bad Day danken.

DIESES PRODUKT IST COPYRIGHT

Hier bei Psygnosis sind wir ständig darum bemüht, Ihnen das Beste an Computer-Unterhaltung zu bringen. Jedes Spiel, das wir veröffentlichen, ist das Ergebnis von Monaten harter Arbeit, die wir darauf verwenden, den Standard der Spiele, die Sie spielen, zu verbessern. Bitte respektieren Sie unsere Mühe und denken Sie daran, daß unerlaubtes Kopieren von Software die Investitionen zur Produktion neuer und origineller Spiele reduziert. Es ist außerdem strafbar.

Dieses Software-Produkt, einschließlich aller Bildschirminhalte, Konzepte, Geräusch-Effekte, Musik-Material und Programm-Kode wird vertrieben von Psygnosis Ltd, die alle Rechte daran besitzt, einschließlich des Urheberrechts. Nur der rechtmäßige Besitzer des Produkts hat zu jeder Zeit das Recht, dieses Programm zu benutzen, jedoch ausschließlich, um es von dem Medium, auf dem es vertrieben wurde, in den Speicher des Computersystems einzulesen, für das dieses Produkt speziell adaptiert ist. Jegliche andere Verwendung oder Weiterverwendung, einschließlich Kopie, Vervielfältigung, Verkauf, Verleih, Vermietung oder andersartige Verteilung, Sendung oder Transfer dieses Produkts unter Mißachtung dieser Bedingungen ist ein Bruch von Psygnosis Ltd's Rechten, sofern nicht eine schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd. vorliegt.

Das Produkt BOB'S BAD DAY, sein Programm-Kode, Handbuch und alle zugehörigen Produkte sind Copyright von Psygnosis Ltd, die alle Rechte vorbehalten. Diese Dokumente, Programm-Kode oder andere Elemente dürfen weder ganz noch teilweise kopiert, vervielfältigt, verliehen, vermietet oder anderswie übertragen, noch in irgendein elektronisches Medium oder maschinenlesbare Form übersetzt oder reduziert werden, ohne eine vorherige schriftliche Genehmigung von Psygnosis Ltd.

Psygnosis ® und ihre Logos sind eingetragene Warenzeichen von Psygnosis Ltd.

BOB'S BAD DAY Einbandillustration Copyright © 1993
Psygnosis Ltd/Adrian Powell

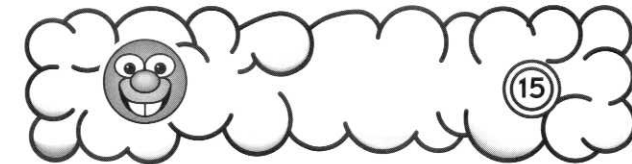
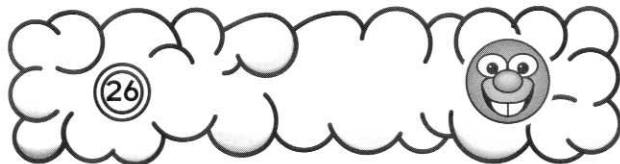
Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen der Commodore-Amiga Inc.

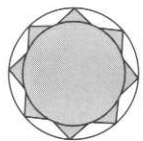
Psygnosis Ltd, South Harrington Building

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Tel: +44 - 51 - 709 5755

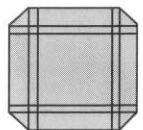
Copyright © 1993 Psygnosis Ltd. Alle Rechte vorbehalten





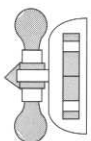
Steine

Es gibt zwei identische Steinsätze, die mit einem Schalter ein- und ausgeschaltet werden können. Über die Steine kann Bob auf der Ebene fortfahren, wenn er stirbt.



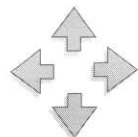
Zerstörbarer Mauerblock

Bob kann die Mauern zerstören, indem er mit hoher Geschwindigkeit darauf prallt oder darüber rollt, wenn er ein Schwerer-Ball-Icon hat.



Ventilatoren

Wehen Bob in die entsprechende Richtung



Geschlossener Ausgang

Du brauchst mehr Münzen, Bob!



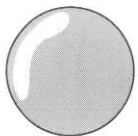
Offener Ausgang

Gut gemacht, Bob!



Flipper

Schleudern Bob überall hin



Münze

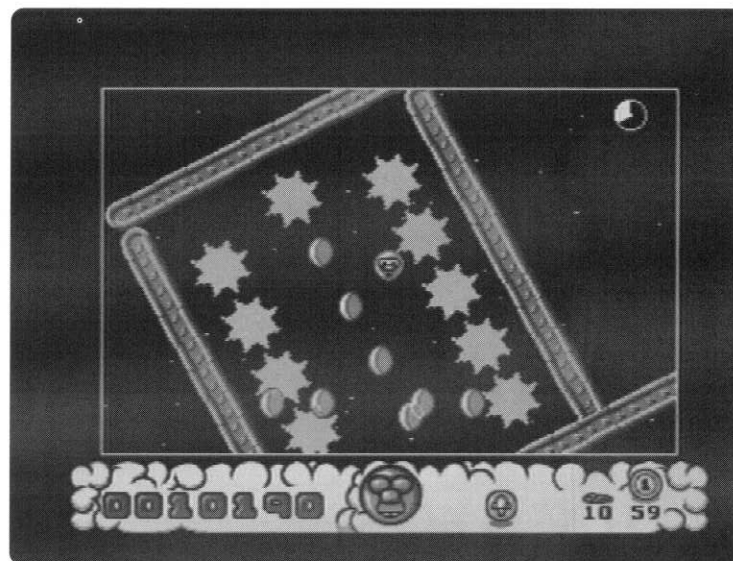
Der Schlüssel zur Flucht

OBJEKTE

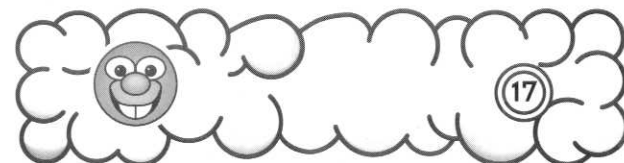
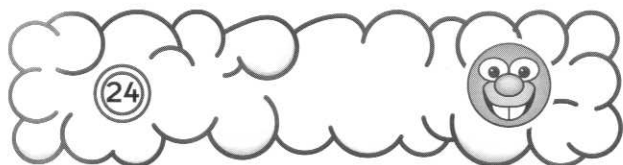
BOB'S BAD DAY

Du hast unseren Freund Bob sicher schon getroffen und mitgekriegt, daß sein noch ganz annehmbarer Tag sich inzwischen als völlig mies entpuppt hat. Er hat sich nämlich nicht nur in einen Gummikopf verwandelt, sondern wurde auch noch in eine unglaubliche Welt transportiert, in der Vernunft und Schwerkraft völlig außer Kontrolle zu sein scheinen. Dieses Mal sitzt Du ganz schön in der Tinte, Bob!

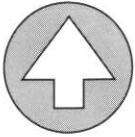
Anscheinend ist Bobs einzige Fluchtmöglichkeit, das verrückte Spiel des Zauberers zu spielen. Dieser macht Bobs Aufgabe jedoch extrem schwierig, indem er die Schwerkraft in dieser seltsamen, irrgartenähnlichen Welt stets verändert.



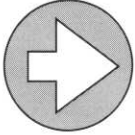
Du übernimmst Bobs Rolle. Deine Aufgabe ist es, durch jede Ebene – und es gibt derer 100 – zu rollen und zu hüpfen und die wertvollen Münzen einzusammeln, mit deren Hilfe Du eine Chance zur Flucht hast. Das Ganze wird durch die sich ständig ändernde Schwerkraft und die bösen Buben, die diese Welt bevölkern, etwas erschwert.



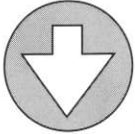
ICONS



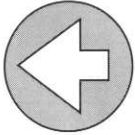
Schwerkraft nach oben



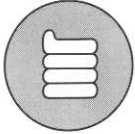
Schwerkraft nach rechts



Schwerkraft nach unten

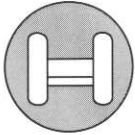


Schwerkraft nach links



Sprungmodus

Bob spring überall hin, und die Schwerkraft wird nach unten gerichtet



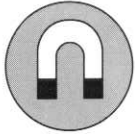
Schwer

Bob springt etwas weniger; er kann die zerstörbaren Blocks zertrümmern, indem er darüber rollt



Kaum noch Sprünge

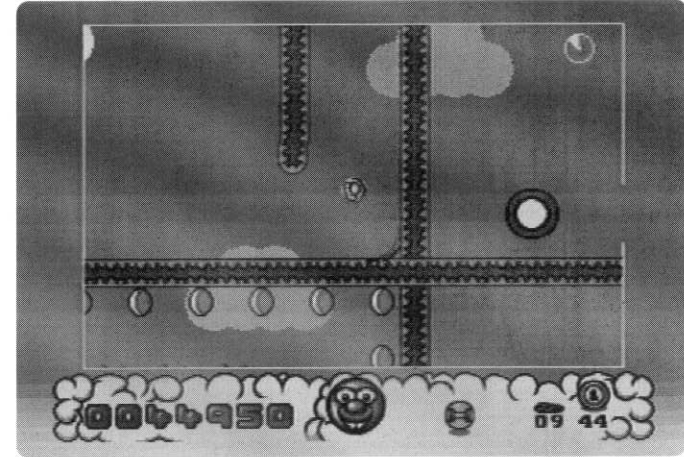
Die Durchquerung der Durchgänge wird einfacher



An Mauern bleiben

sich langsam von Rosa in Grün verfärbt), die Richtung der Schwerkraft, die Anzahl der auf der Ebene verbleibenden Münzen und die eingesammelten Münzen (dargestellt durch einen Geldsack, dessen Größe sich entsprechend ändert).

Wenn alle Münzen eingesammelt sind, mußt Du Bob zum Ausgang



führen, welcher sich in einen geschlossenen Kreis verwandelt. Ist die Zeit abgelaufen, bevor Bob alle Münzen einsammeln konnte, erbricht sich der Kopf am unteren Bildschirmrand, und Bob stirbt.

