

# Bob's Bad Day

Taken from Amiga-Manuals-Website

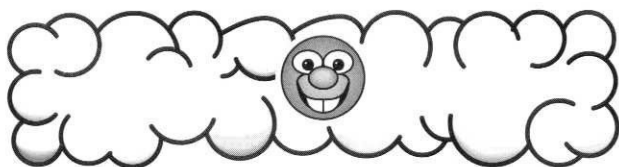
Français/Deutsch/Italiano

# Contents

**Français ..... 1**

**Deutsch.....15**

**Italiano.....29**



## 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.

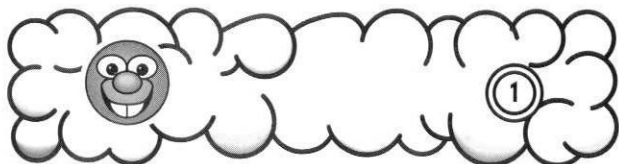
L'illustration de la couverture de **BOB'S BAD DAY** est Copyright © 1993 Psygnosis et Adrian Powell.

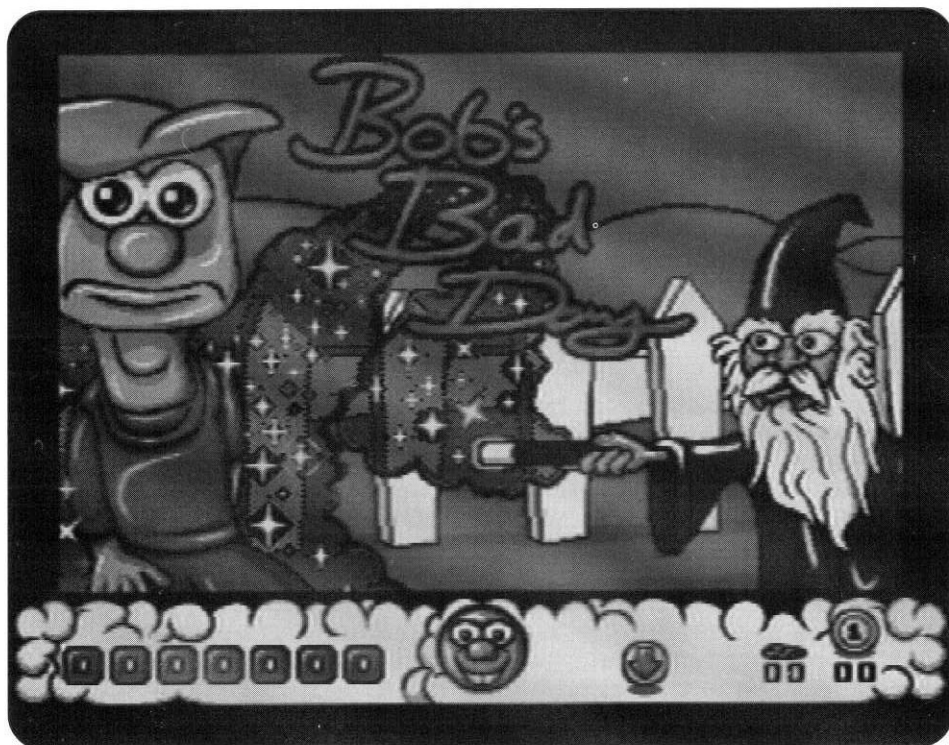
Amiga™, AmigaDOS™ et Kickstart™ sont des marques déposées de Commodore-Amiga Inc.

Psygnosis Ltd., South Harrington Building,  
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.

Tel: +44 - 51 - 709 5755

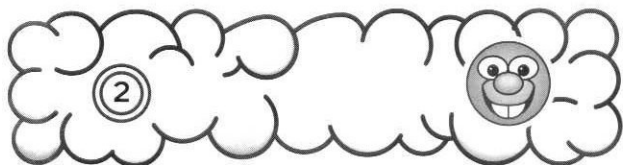
Copyright © 1993 par Psygnosis Ltd. Tous Droits Réservés





## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Insérez la disquette 1 dans le lecteur interne de votre Amiga et allumez votre ordinateur.
2. Si vous possédez un lecteur externe, insérez-y la disquette 2.
3. Si ce n'est pas le cas, insérez la disquette 2 lorsqu'une invite vous le demande, puis appuyez le bouton de tir de votre joystick pour charger le jeu.

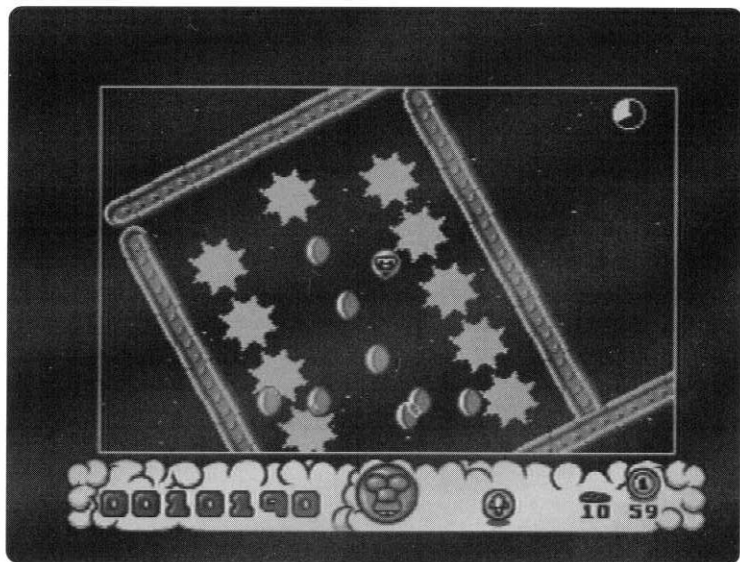




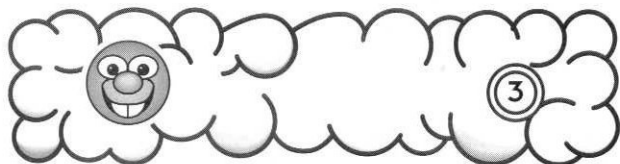
# BOB'S BAD DAY

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.

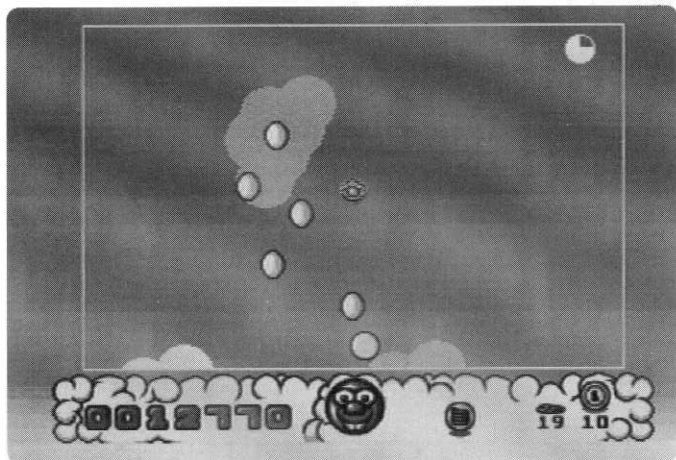


En jouant le rôle de Bob, vous allez devoir rouler et rebondir sur chaque niveau (il y en a en tout 100), et ramasser les pièces de monnaie pour pouvoir vous échapper. Cependant, le changement constant de gravité et les Méchants qui habitent ce monde vous rendent la tâche très difficile.

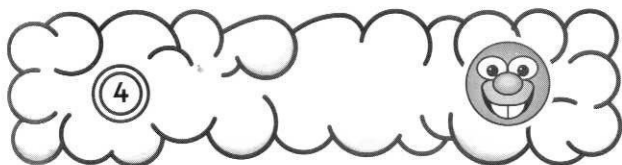
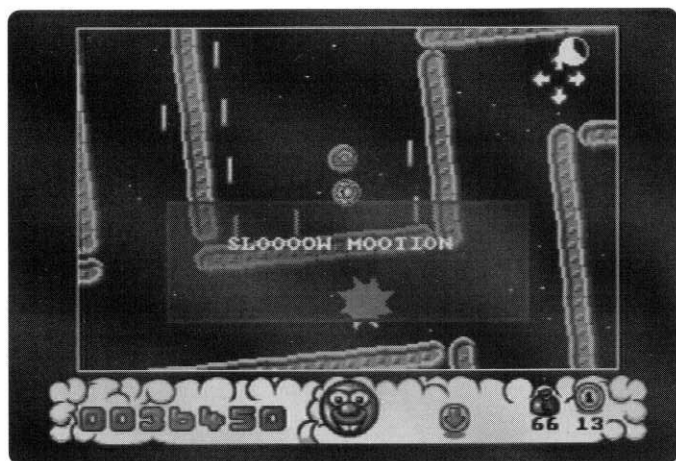


# JOUER

Avant d'entrer dans un niveau, vous voyez apparaître une carte représentant le labyrinthe ainsi que la position de toutes les pièces. Appuyez sur tir pour jouer.

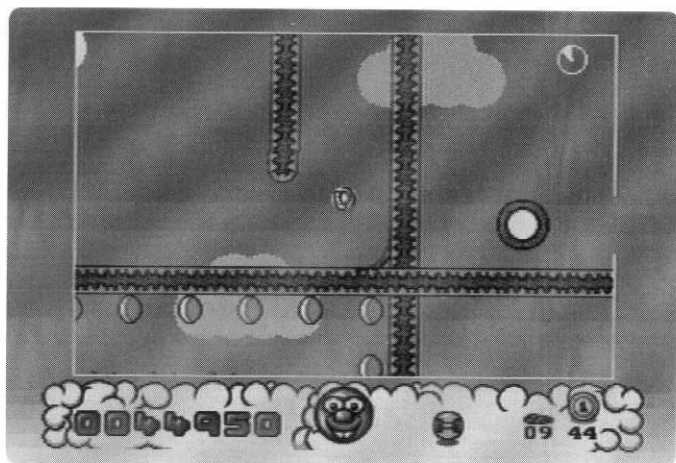


En bas de l'écran se trouve le panneau d'état qui vous informe de votre progression. Les affichages indiquent votre score, le temps qu'il vous reste (indiqué par la tête de Bob qui passe du rose au vert à

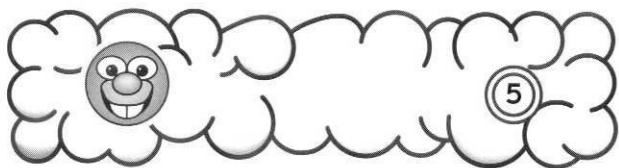
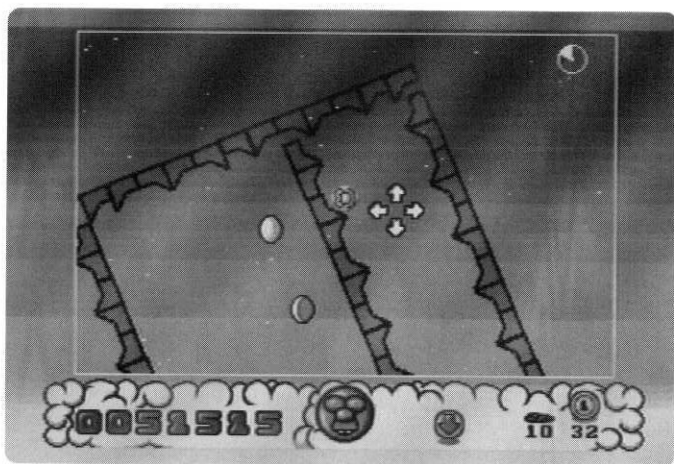


mesure que le temps passe), la direction de la gravité, le nombre de pièces restantes ainsi que le nombre de pièces ramassées représenté par un sac de monnaie qui grossit selon le nombre de pièces.

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

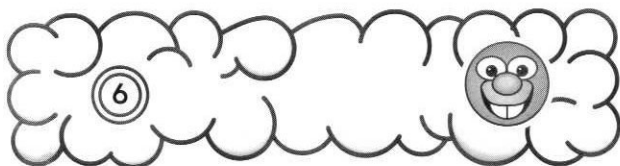


sortie qui se transforme en cercle plein. Si le minuteur atteint zéro avant que Bob ait ramassé toutes les pièces vous verrez sa tête vomir en bas de l'écran, ce qui veut dire qu'il meurt.



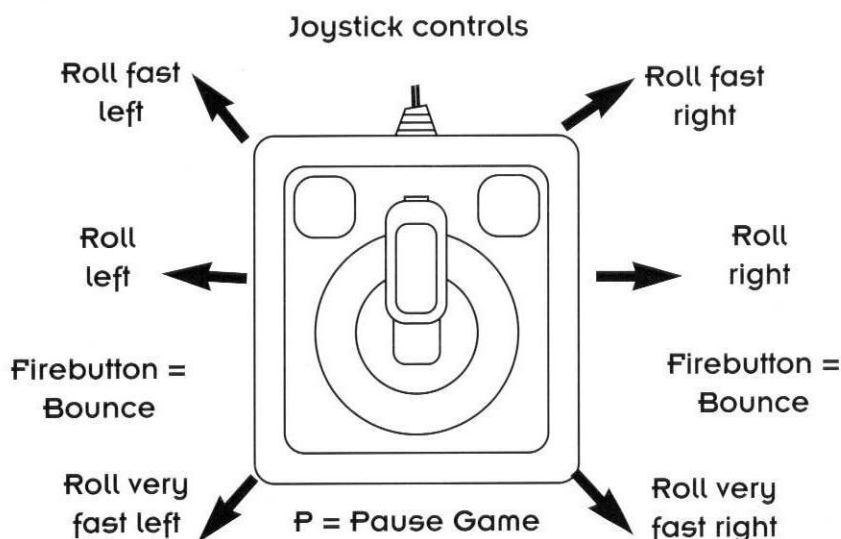
La sorcier a semé le chemin d'embûches et de Méchants afin de gêner votre progression. Parmi ces obstacles vous trouverez les alternateurs de gravité, les ventilateurs, les ressorts, les blocs de mur brisables ainsi que d'autres objets diaboliques. Les Méchants comprennent les balles tueuses, des ventouses ainsi que des objets épineux dont le contact est mortel. Certains de ces objets, comme les pointes tournantes, réduisent le nombre de pièces que Bob possède. S'il n'a plus de pièces, il meurt.

Heureusement, il existe également des icônes Bonus que vous pouvez ramasser en y faisant rouler Bob. Ce qui amplifie ou freine ses mouvements de différentes manières comme il est expliqué plus loin dans le texte, aux rubriques "Méchants" et "Objets".



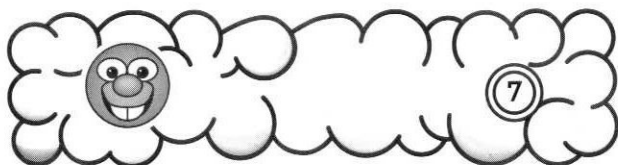
# CÔNTROLER BOB

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 couloir 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.

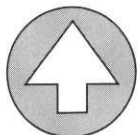


Les 25 premiers niveaux du jeu sont des niveaux d'entraînement qui vous permettent de vous habituer à contrôler Bob et de vous habituer aux différentes icônes que vous pouvez ramasser. Les Méchants apparaîtront plus tard.

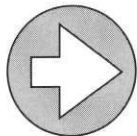
Puis les niveaux sont de plus en plus difficiles et finalement le corps de Bob vous rejoindra, sous forme de la Balle Corps que vous devrez également guider vers la sortie.



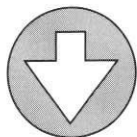
## ICÔNES



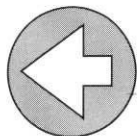
Gravité vers le haut



Gravité vers la droite



Gravité vers le bas

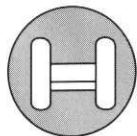


Gravité vers la gauche



Mode élastique

Bob rebondit partout et la gravité se fait vers les bas



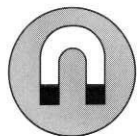
Lourd

Un peu moins de rebondissements, mais Bob peut détruire les blocs cassables en roulant dessus.

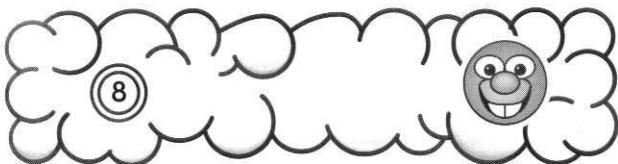


Presque pas de rebondissements

Négocier les couloirs devient plus facile

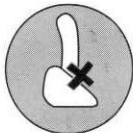


Coller aux murs

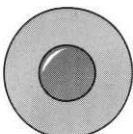




Joystick désactivé à gauche



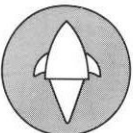
Joystick désactivé à droite



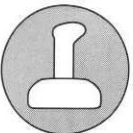
Mode méchant  
Bob peut détruire les pointes



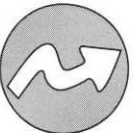
Ralenti



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



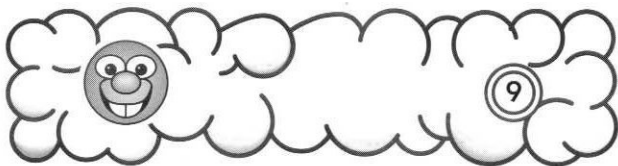
Fonctions du joystick réactivées



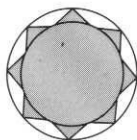
Les fonctions droite et gauche du joystick sont inversées



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

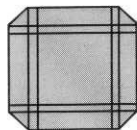


# OBJETS



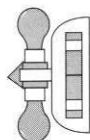
## Morceaux de mur

Il existe deux séries de morceaux de mur identiques qui s'activent ou se désactivent à l'aide d'un interrupteur. Ces morceaux de mur donnent accès au niveau si Bob meurt.



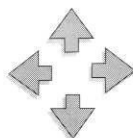
## Bloc de mur brisable

Bob peut détruire ces murs en rebondissant à toute vitesse contre eux ou en roulant sur eux lorsque l'icône Balle lourde a été ramassée.



## Ventilateurs

Ils poussent Bob dans la bonne direction



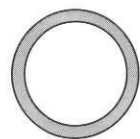
## Sortie fermée

Tu as besoin de plus de pièces Bob !



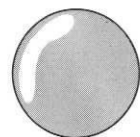
## Sortie ouverte

Bien joué Bob !



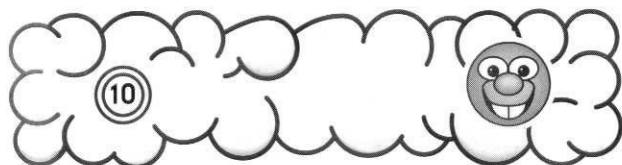
## Butoir de flipper

Pour permettre à Bob de rebondir partout

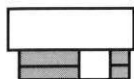


## Pièce

La clé pour vous enfuir

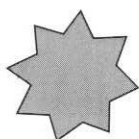






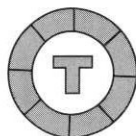
### Ressorts

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.



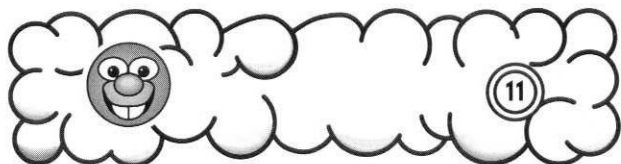
### Objets épineux

Ils sautillent sur les plate-formes



### Ventouse

Elle rebondit le long des plate-formes horizontales



## LIMITATIONS DE LA GARANTIE

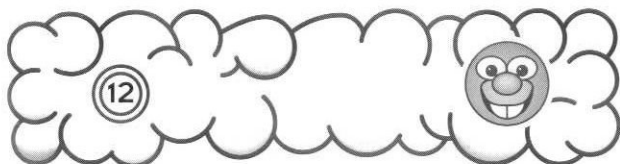
Nous garantissons que les disquettes qui font partie de ce produit sont en bon état et ne sont en aucune manière atteintes par le 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infestation de ce produit par un virus quelconque, ce qui, bien que cela n'arrive pas souvent, l'empêchera inmanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être renvoyées directement à Psygnosis et seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut toujours prévenir s'il éteint son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit. Si, dû à des circonstances exceptionnelles, des disquettes ont été détruites par un 'Virus', veuillez renvoyer les disquettes directement à Psygnosis avec la somme de 2,50 livres sterling pour défrayer les frais de remplacement. Quand vous renvoyez un produit endommagé veuillez renvoyer **SEULEMENT LES DISQUETTES** à Psygnosis.



Conception du jeu .....	Jon Court et The Dome Team
Codage .....	Jon court
Graphiques .....	Mike Clayton et Roy Stuart
Musique .....	James Teather
Producteur .....	Nick Court
Producteur exécutif .....	Steve Riding de Psygnosis
Manuel .....	Steve White
Manuel .....	Richard Clayton
Assisté par .....	Daniel, James, Danny
Contrôle qualité et essais .....	Mark O'Connor, Paul Jones

Remerciements particuliers à Anita pour ses remarques encourageantes telles que "Où étais-tu pour arriver si tard dans la nuit ?" ou encore "Ton dîner est dans la poubelle."


Note de The Dome : tous nos remerciements à Psygnosis pour l'aide énorme qu'ils ont apportée à la production de Bob's Bad Day.







# Bob's Bad Day



## 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 vorbehält. 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

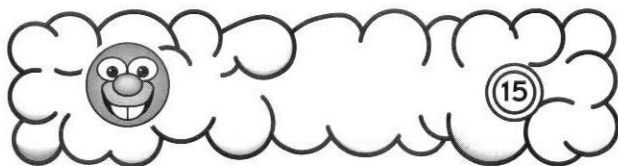
Amiga™, AmigaDOS™ und Kickstart™ sind Warenzeichen  
der Commodore-Amiga Inc.

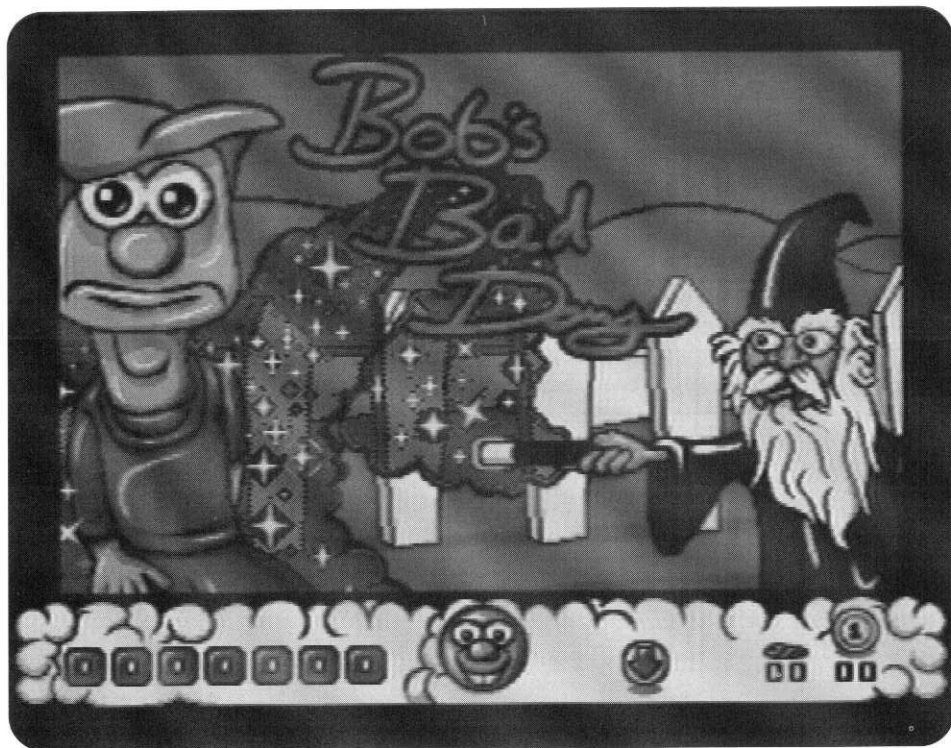
Psygnosis Ltd, South Harrington Building

Sefton Street, Liverpool L3 4BQ

Tel: +44 - 51 - 709 5755

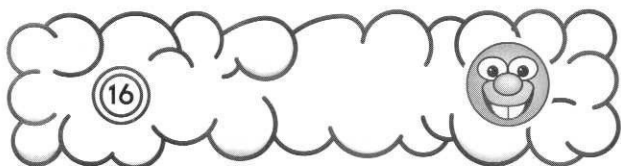
Copyright © 1993 Psygnosis Ltd. Alle Rechte vorbehalten





## LADEANWEISUNGEN

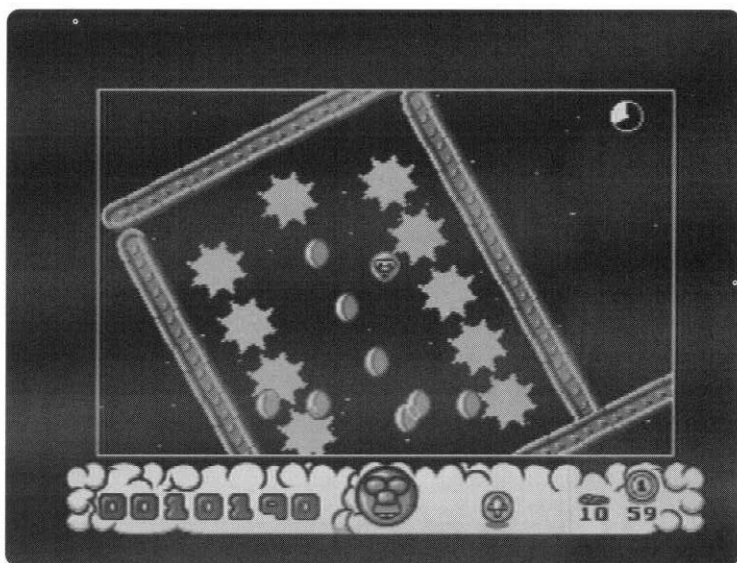
1. Lege Diskette 1 in das interne Diskettenlaufwerk des Amiga ein und schalte dann den Computer an.
2. Lege Diskette 2 in das externe Diskettenlaufwerk ein (sofern vorhanden).
3. Wenn Du kein externes Diskettenlaufwerk hast, legst Du Diskette 2 auf die Aufforderung hin ein und drückst die Feuertaste auf dem Joystick, um das Spiel zu laden.



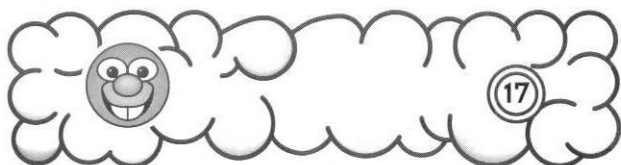
# BOB'S BAD DAY

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.

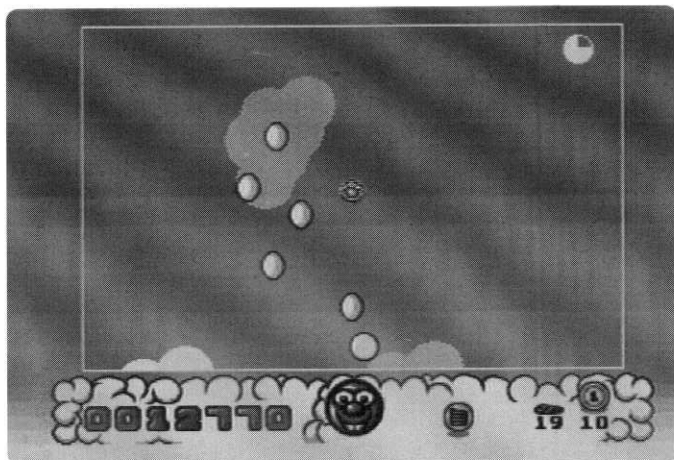


Du übernimmst Bobs Rolle. Deine Aufgabe ist es, durch jede Ebene – und es gibt derer 100 – zu rollen und zu hüpfen und die wertvollen Münzen einzusammeln, mit deren Hilfe Du eine Chance zur Flucht hast. Das Ganze wird durch die sich ständig ändernde Schwerkraft und die bösen Buben, die diese Welt bevölkern,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

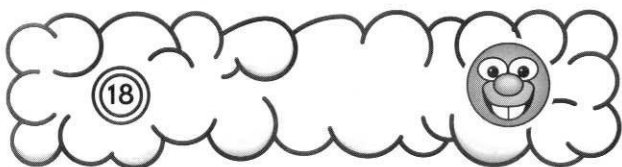
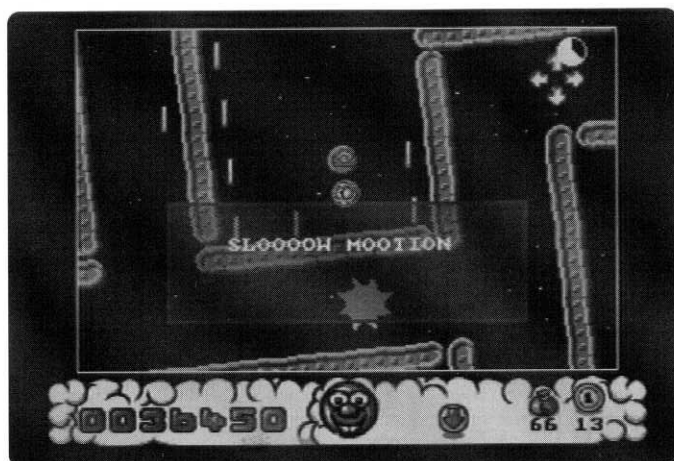


# DAS SPIEL

Bevor Du die Ebene betrittst, wird Dir eine Karte des Irrgartens gezeigt, auf der die Lage und Position sämtlicher Münzen eingezeichnet ist. Drücke die Feuertaste, um die Ebene zu spielen.



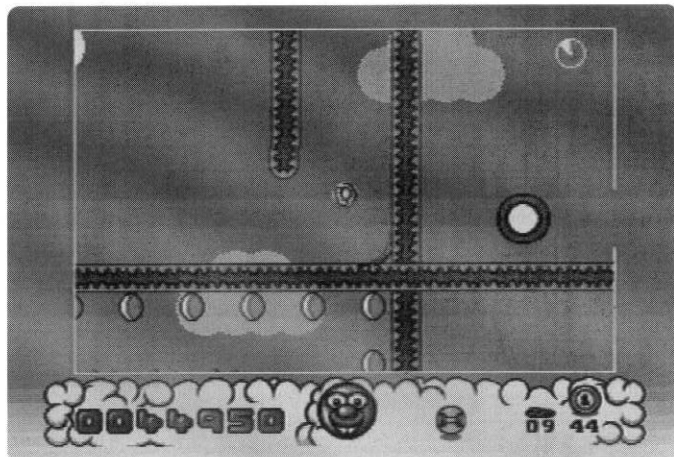
Am unteren Ende des Bildschirms befindet sich eine Statusanzeige mit Informationen über Deine Fortschritte. Aufgeführt werden die Punktzahl, die verbleibende Zeit (durch Bobs Kopf dargestellt, elcher



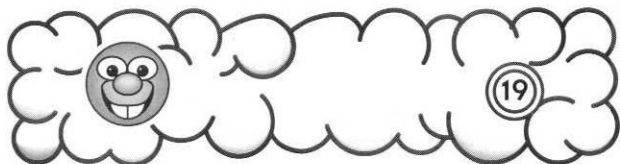
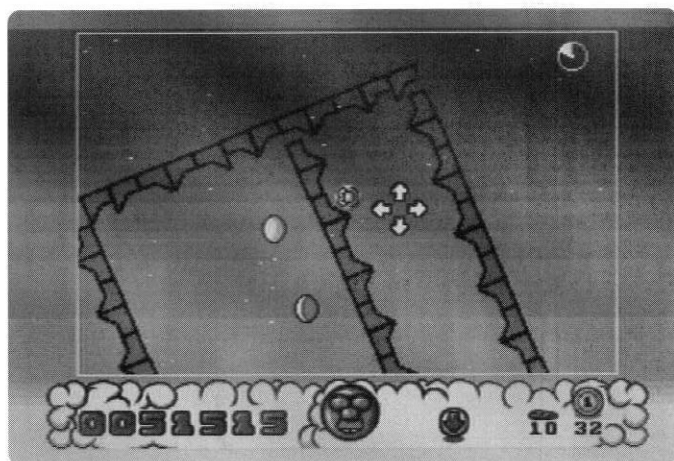


sich langsam von Rosa in Grün verfärbt), die Richtung der Schwerkraft, die Anzahl der auf der Ebene verbleibenden Münzen und die eingesammelten Münzen (dargestellt durch einen Geldsack, dessen Größe sich entsprechend ändert).

Wenn alle Münzen eingesammelt sind, mußst Du Bob zum Ausgang

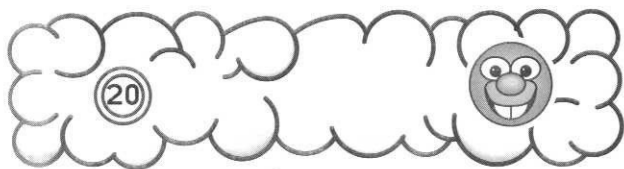


führen, welcher sich in einen geschlossenen Kreis verwandelt. Ist die Zeit abgelaufen, bevor Bob alle Münzen einsammeln konnte, erbricht sich der Kopf am unteren Bildschirmrand, und Bob stirbt.



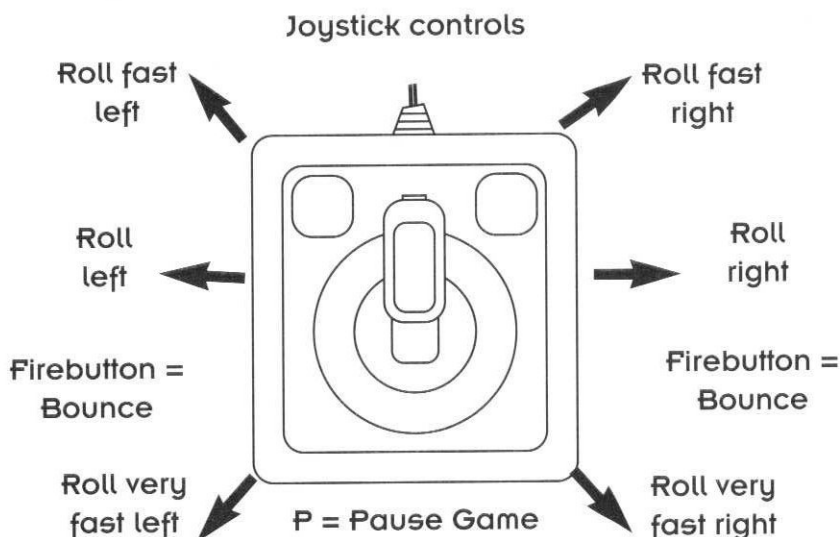
Der Zauberer hat auf jeder Ebene zahlreiche Hindernisse und böse Buben platziert, die Dein Vorankommen behindern. Solche Hindernisse sind z. B. Schwerkraftvertauscher, Ventilatoren, Sprungfedern, zerstörbare Mauerblocks und andere teuflische Objekte. Die bösen Buben sind Killerbälle, Sauger und Drehwürmer, die Bob bei Berührung töten! Objekte wie die rotierenden Stacheln reduzieren auch Bobs Münze. Wenn Bobs Münze auf Null abfällt, dann – schluchz – stirbt Bob.

Zum Glück hat der Zauberer jedoch auch jede Ebene mit Bonus-Icons bestückt, die Du einsammeln kannst, indem Du Bob darüber rollst. Diese wirken sich auf verschiedene Weise auf Bobs Bewegungen aus und werden weiter hinten, zusammen mit den bösen Buben und Objekten, näher erläutert.



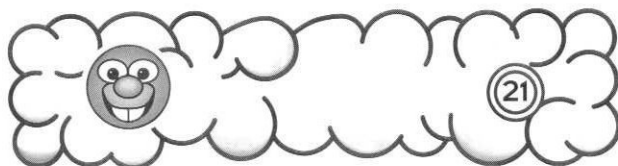
# DIE STEUERUNG VON BOB

Bob wird über den Joystick gesteuert. Durch Drücken des Joystick nach links und rechts wird der Spielbereich entsprechend gedreht, so daß Bob ins Rollen kommt. Durch Drücken der Feuertaste springt Bob, was es ihm ermöglicht, Durchgänge und böse Buben zu überwinden. Wird der Joystick nach oben und links oder rechts gedrückt, dreht sich das Spielfeld etwas schneller in die entsprechende Richtung; durch Drücken nach unten und links oder rechts dreht es sich in halbsprecherischer Geschwindigkeit. Mit der Taste P kann das Spiel jederzeit unterbrochen werden.

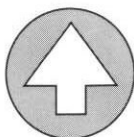


Die ersten 25 Spielebenen sind Übungsebenen, auf denen Du Dich mit der Steuerung von Bob und der Wirkung der verschiedenen aufnehmbaren Icons vertraut machen kannst. Die bösen Buben treten erst später in Erscheinung.

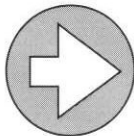
Mit der Zeit werden die Ebenen immer schwieriger, und schließlich triffst Du auf Bobs Körper, einen Körperball, den Du gemeinsam mit Bob durch den Ausgang führen mußt.



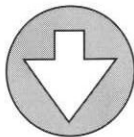
# ICONS



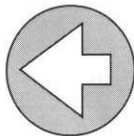
Schwerkraft nach oben



Schwerkraft nach rechts



Schwerkraft nach unten

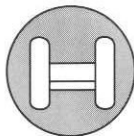


Schwerkraft nach links



Sprungmodus

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



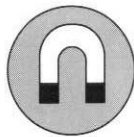
Schwer

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

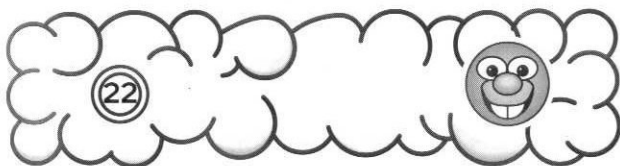


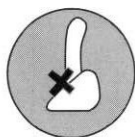
Kaum noch Sprünge

Die Durchquerung der Durchgänge wird einfacher



An Mauern bleiben

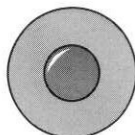




Joystick nach links deaktiviert



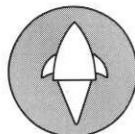
Joystick nach rechts deaktiviert



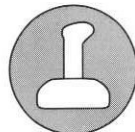
Böse-Buben-Modus  
Bob kann Stacheln vernichten



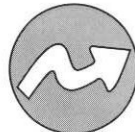
Zeitlupe



Stoß-Modus  
Durch Drücken der Feuertaste wird Bob nach oben  
getrieben



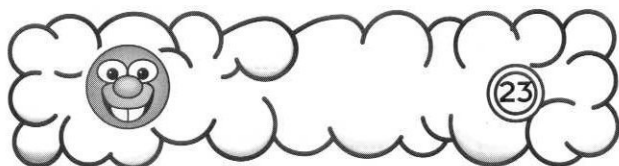
Joystick-Balken deaktiviert



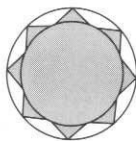
Joystick nach links und rechts vertauscht



Schaltet Stein 1 und 2 ein oder aus  
Hierdurch kann Bob mit dieser Ebene fortfahren,  
wenn er stirbt

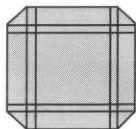


# OBJEKTE



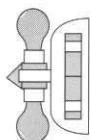
## Steine

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.



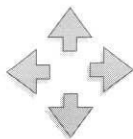
## Zerstörbarer Mauerblock

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



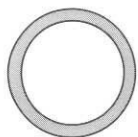
## Geschlossener Ausgang

Du brauchst mehr Münzen, Bob!



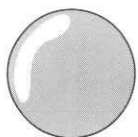
## Offener Ausgang

Gut gemacht, Bob!



## Flipper

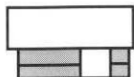
Schleudern Bob überall hin



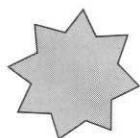
## Münze

Der Schlüssel zur Flucht

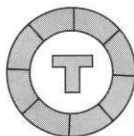




**Sprungfedern**  
Federn Bob in die entsprechende Richtung



**Rotierende Stacheln**  
Nicht berühren, Bob!



**Teleport**

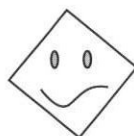
Transportieren Bob und den Körperball von einem Bereich der Ebene zum anderen. Vorsicht! Der Killerball kann die Teleports ebenfalls benutzen. Die Teleports funktionieren nicht, wenn das andere Ende von einem Objekt verdeckt wird.

## BÖSE BUBEN

Bei jedem Kontakt mit einem bösen Buben verliert Bob Münzen



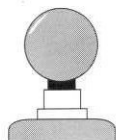
**Killerball**  
Bobs Erzfeind



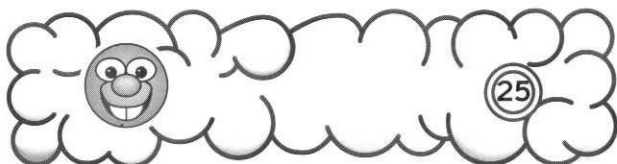
**Abakus**  
Verschieben sich senkrecht oder waagrecht und sind absolut tödlich



**Drehwurm**  
Hüpft über die Plattformen



**Sauger**  
Springt an waagrechten Plattformen entlang



## 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.

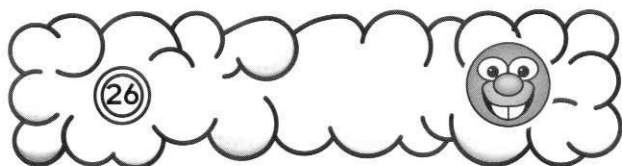
Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie 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.











# Bob's Bad Day



Questo è un prodotto con copyright

La Psygnosis è un'azienda dedicata a fornire il meglio dei video giochi. Ogni gioco pubblicato rappresenta mesi di intenso lavoro dedicato ad elevare lo standard dei prodotti che il cliente esegue. Si prega di voler dare il dovuto rispetto a questi sforzi e di ricordare che il software che viene copiato abusivamente riduce gli investimenti disponibili alla produzione di nuovi giochi originali e costituisce, inoltre, un reato penale.

Il presente prodotto di software, ivi compresi le immagini sullo schermo, i concetti, gli effetti audio, il materiale musicale e il codice di programma, sono commercializzati dalla Psygnosis Ltd, che ne detiene, altresì, tutti i diritti inerenti unitamente ai copyrights. Tale commercializzazione del presente prodotto consente solamente al suo legittimo possessore il diritto di usare, in ogni momento, il suddetto programma limitatamente alla lettura del medium, così come distribuito, nella memoria del sistema di computer previsto per il quale il suddetto prodotto è stato specificamente adattato. Ogni e qualsiasi altro utilizzo o sua continuazione comprendente copiatura, riproduzione, vendita, noleggio, affitto, prestito o altra forma di distribuzione, ovvero la trasmissione o trasferimento del prodotto in contravvenzione alle predette condizioni, costituiscono infrazione dei diritti della Psygnosis Ltd, a meno che non siano stati esplicitamente autorizzati dalla medesima Psygnosis Ltd.

Il prodotto denominato **BOB'S BAD DAY**, il suo codice di programma, il manuale, nonché ogni materiale associato, sono copyright della Psygnosis Ltd che ne riserva d'ora in avanti tutti i diritti. La loro parziale o totale copiatura, riproduzione, noleggio, affitto, prestito o trasmissione in qualsivoglia maniera, nonché la traduzione o riduzione a qualunque forma leggibile da ogni e qualsiasi mezzo elettronico, sono vietati senza il previo assenso scritto della Psygnosis Ltd.

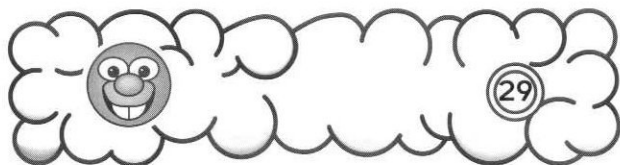
Psygnosis® e i simboli associati sono marchi registrati della Psygnosis Ltd.

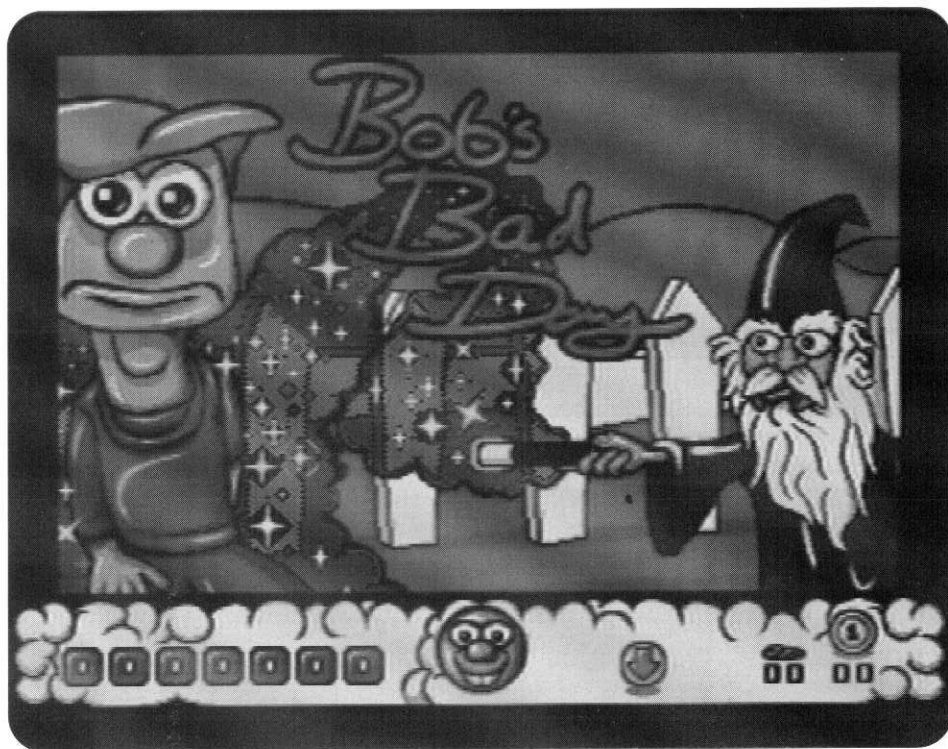
L'illustrazione di copertina di **BOB'S BAD DAY** è Copyright© 1993 della Psygnosis Ltd/Adrian Powell.

Amiga™, AmigaDOS™, e Kickstart™ sono marchi della Commodore-Amiga Inc.

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

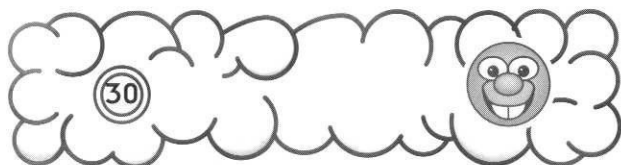
Copyright © 1993 della Psygnosis Ltd. Tutti i Diritti Riservati





## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

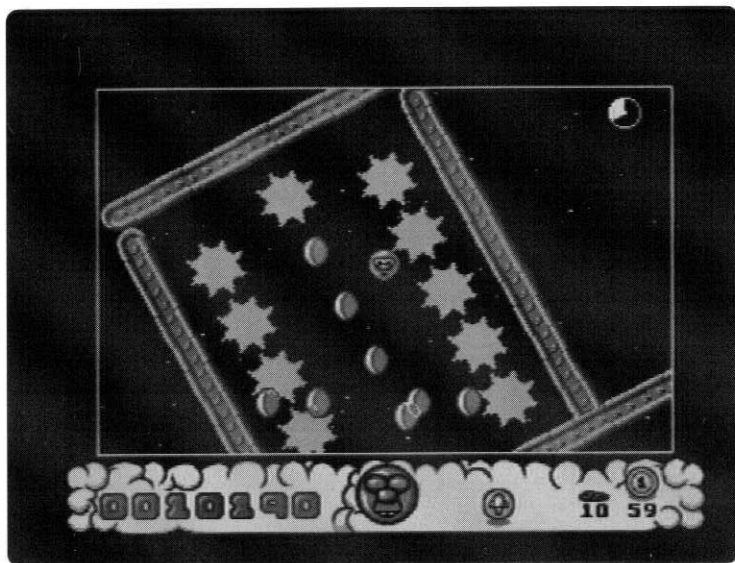
1. Inserire il disco 1 nell'unità disco interna di Amiga e accendere il computer.
2. Collocare il disco 2 nell'unità disco esterna, se se ne dispone.
3. Se non si dispone di un'unità disco esterna, al prompt inserire il disco 2 e quindi premere il pulsante del fuoco del joystick per caricare il gioco.



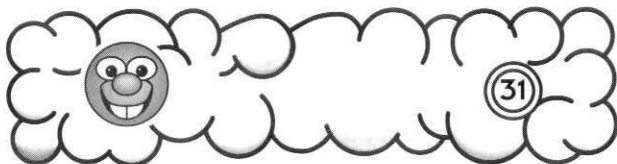
# BOB'S BAD DAY

Avrete già incontrato l'amico Bob e avrete visto la sua bella giornata trasformarsi in una giornataccia. Non solo si è trasformato in una palla che rimbalza, ma è anche stato trasportato in un mondo incredibile in cui sanità e gravità sembrano essersi nascoste.

Sembra che l'unica possibilità di fuga di Bob sia di giocare al pazzo gioco dello stregone. Purtroppo egli ha reso il compito di Bob estremamente difficile intromettendosi nella spinta di gravità in questo strano mondo a labirinto.

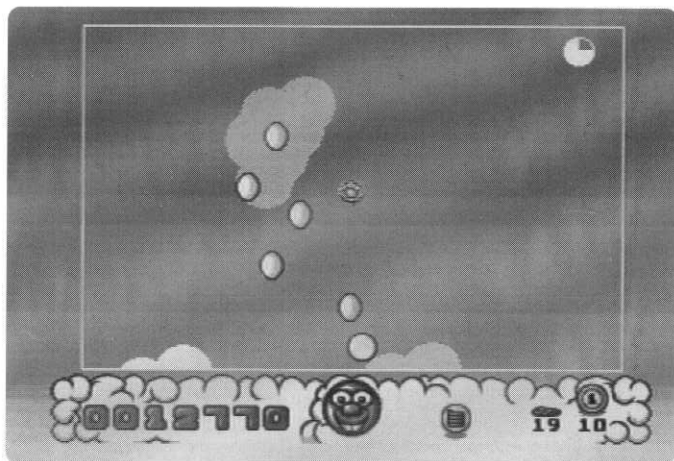


Facendo la parte di Bob, sta a voi rotolare e rimbalzare su tutti i livelli, di cui ce ne sono 100, raccogliendo monete preziose che vi daranno la possibilità di fuggire. Ciò è reso più difficile dalla gravità che cambia costantemente e dai nemici che abitano questo mondo.

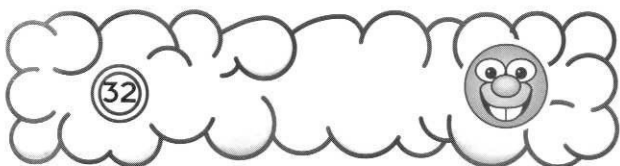
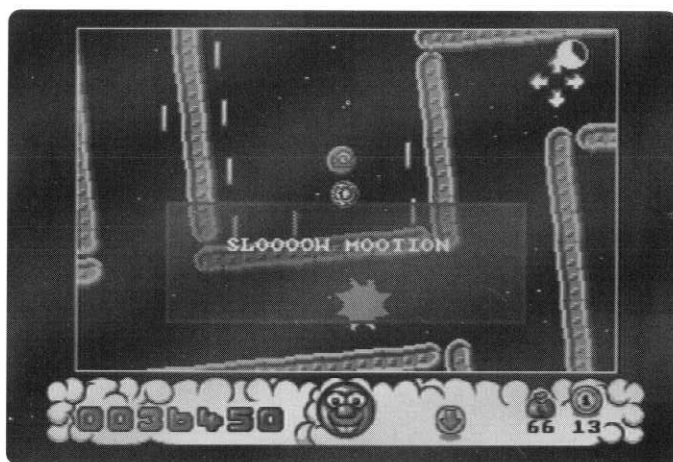


# GIOCO

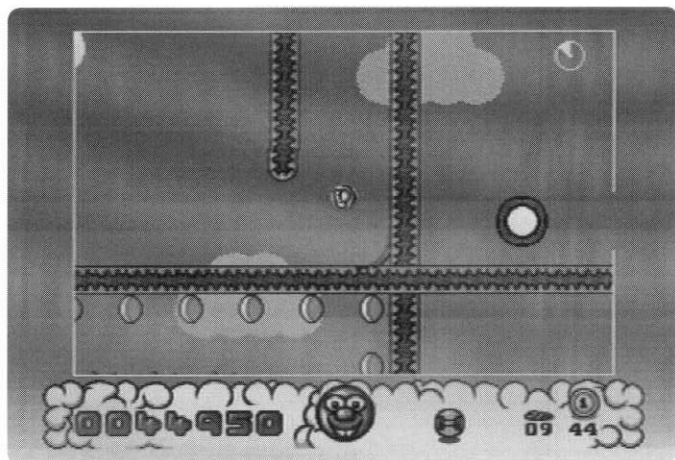
Prima di entrare nel livello vi verrà presentata una mappa che mostra il labirinto, le postazioni e la posizione di tutte le monete. Premere il fuoco per giocare in tale livello.



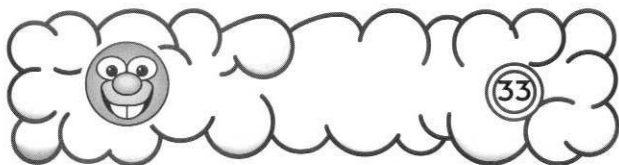
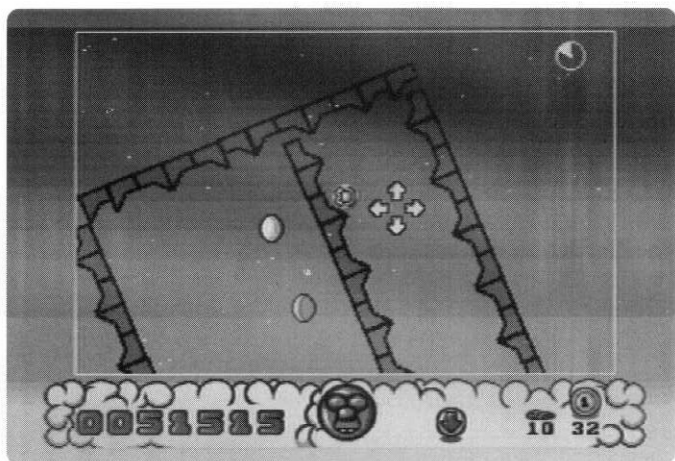
Nella parte inferiore dello schermo si trova il pannello di stato che mostra le informazioni sul progresso effettuato. I display indicano il punteggio, il tempo rimasto (indicato dalla testa di Bob che da rosa



diventa verde con lo scadere del tempo), la direzione della gravità, la quantità di monete rimaste nel livello e la quantità di monete raccolte indicate da una borsa di soldi che aumenta proporzionalmente di dimensioni.

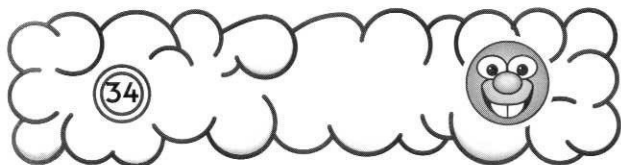


Una volta raccolte tutte le monete dovete guidare Bob all'uscita che diventa un cerchio pieno. Se il timer raggiunge zero prima che Bob abbia raccolto tutte le monete la sua testa vomiterà e Bob morirà.



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.

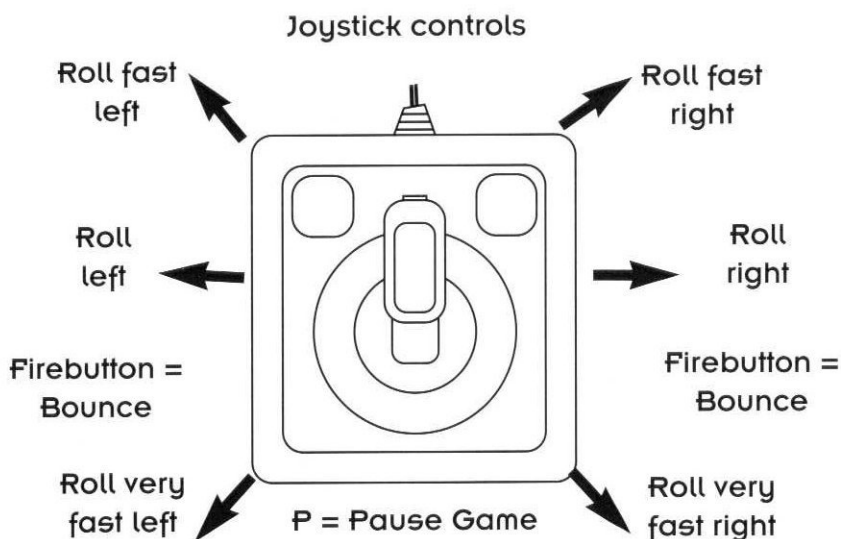
Fortunatamente, lo stregone ha completato ogni livello con icone premio che potete raccogliere facendovi rotolare sopra Bob. Queste faciliteranno o ostacoleranno i movimenti di Bob in modi diversi, spiegati in seguito, insieme ai cattivi e agli oggetti.





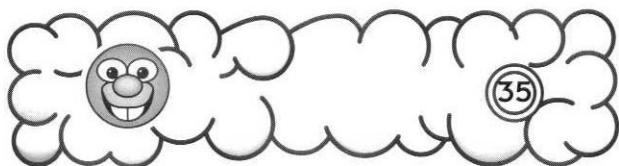
# CONTROLLO DI BOB

Il controllo di Bob avviene tramite il joystick. Lo spostamento del joystick a destra e a sinistra fa ruotare l'area del gioco nelle rispettive direzioni, permettendo a Bob di rotolare; mentre il pulsante del fuoco fa saltare Bob dandogli la possibilità di negoziare i passaggi e i cattivi. Spingendo in su e a sinistra o a destra, il campo del gioco ruota leggermente più velocemente nella direzione giusta e spingendo in basso a destra o a sinistra, il campo del gioco ruota alla velocità della luce. Premendo P interrompete il gioco in qualsiasi momento.

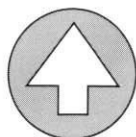


I primi 25 livelli del gioco sono livelli di esercitazione che vi permetteranno di abituarvi a controllare Bob e gli effetti delle varie icone raccogliibili. I cattivi appariranno più tardi.

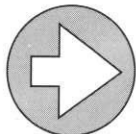
Man mano che progredite, i livelli diventeranno sempre più difficili e verrete raggiunti dal corpo di Bob: la Palla corpo, che dovete guidare fino all'uscita insieme a Bob.



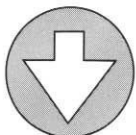
# ICONE



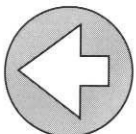
Gravità verso l'alto



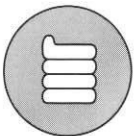
Gravità verso destra



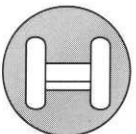
Gravità verso il basso



Gravità verso sinistra



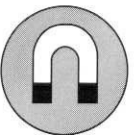
**Modalità Molla**  
Bob rimbalza ovunque e la gravità va verso il basso



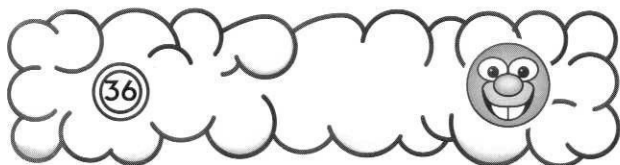
**Pesante**  
Fa rimbalzare leggermente meno, ma Bob può distruggere i blocchi frangibili rotolandovi sopra.



**Quasi nessun rimbalzo**  
La negoziazione del passaggio diventa più facile

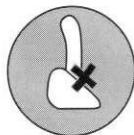


Incolla ai muri

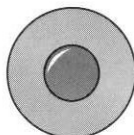




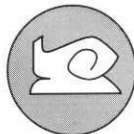
Sinistra joystick disattivato



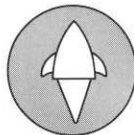
Destra joystick disattivato



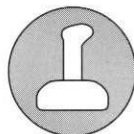
Modalità cattivo  
Bob può uccidere le guglie



Movimento lento



Modalità spinta  
Premendo il pulsante del fuoco si spinge Bob verso l'alto



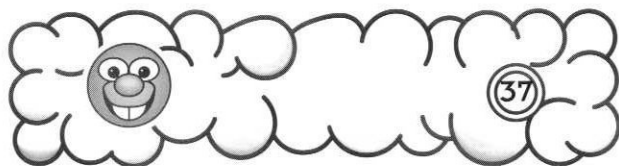
Barre del joystick disattivate



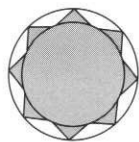
Sinistra e destra joystick disattivate



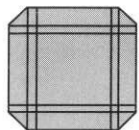
Attiva o disattiva mattone 1 & 2  
Permette a Bob di continuare in quel livello se muore



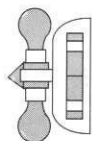
## OGGETTI

**Mattoni**

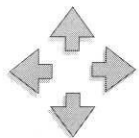
Ci sono due serie identiche di mattoni che sono attivate/disattivate da un interruttore. I mattoni permettono l'accesso al livello se Bob muore

**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**

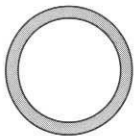
Soffiano Bob nella direzione giusta

**Uscita chiusa**

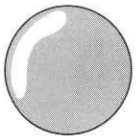
Hai bisogno di più monete, Bob!

**Uscita aperta**

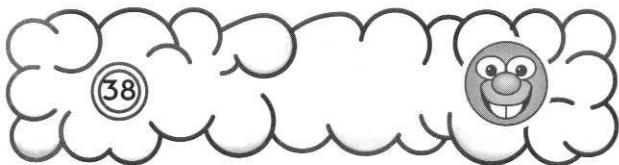
Bravo, Bob!

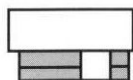
**Respingenti**

Essi faranno rimbalzare Bob dappertutto

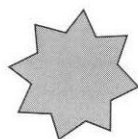
**Moneta**

La chiave per fuggire

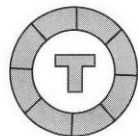




Molle  
Esse faranno saltare Bob nella direzione giusta



Guglie rotanti  
Non toccare, Bob!



Teletrasporto

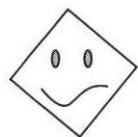
Trasportano Bob e Body Ball da un'area del livello all'altra.  
Attenzione, anche la Palla assassina lo può utilizzare. Il teletrasporto non funziona se c'è un oggetto che copre l'altra estremità

## CATTIVI

Ogni contatto con un Cattivo farà perdere monete a Bob



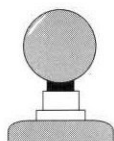
Palla assassina  
L'acerrimo nemico di Bob



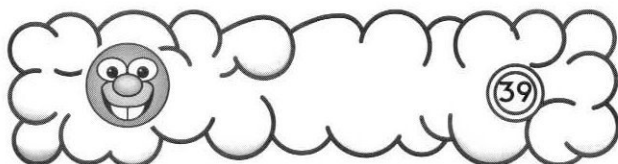
Abaco  
Scorre orizzontalmente o verticalmente ed è mortale



Oggetti rotanti  
Girano nelle piattaforme



Sturalavandini  
Salta su piattaforme orizzontali



## 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.

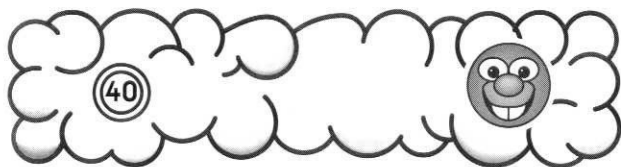
La garanzia della Psygnosis Ltd è aggiuntiva e non influenza i normali diritti statutori.

## 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.





**Copyright © 1993 Psynosis Ltd. All Rights Reserved**