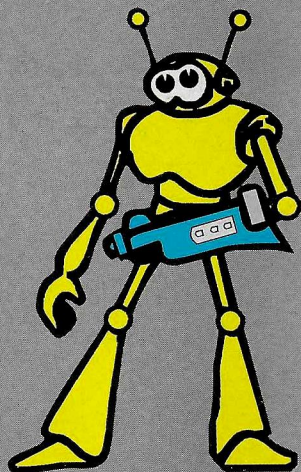
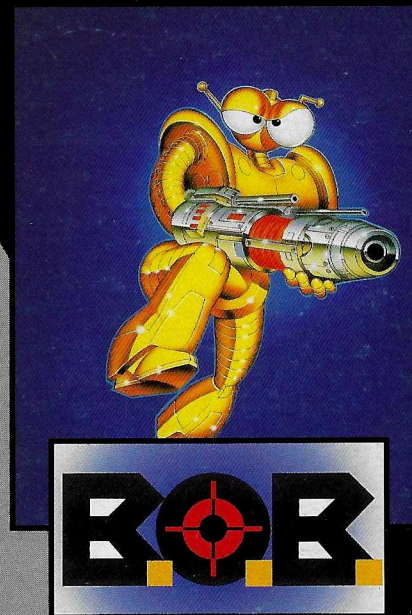


ELECTRONIC ARTS

ALLEINVERTRIEB IN DEUTSCHLAND
LAGUNA
VIDEO-SPIELE
AM SÜDPARK 12.
65451 KELSTERBACH
GERMANY



PRINTED IN JAPAN



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN
BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO
HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT
SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!**



LICENSED BY

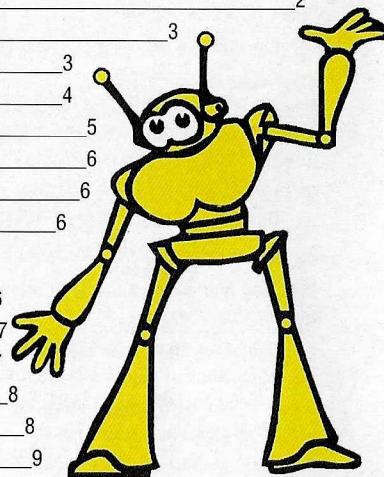


NINTENDO®, SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT
SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE
GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN
SIE DESHALB IMMER AUF DIESES
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER
ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER
SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU
IHREM SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM PAKT.

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELSTART	2
ZUSAMMENFASSUNG DER BEFEHLE	3
WÄHREND DES SPIELS	3
IM INVENTARBILDSCHIRM	4
RENDEZ-VOUS MIT HINDERNISSEN	5
PUNKTE	6
LEBEN	6
DIE UHR	6
SCHRAUBENSCHLÜSSEL, ENERGIENACHLADegeräte & 1-UPS	6
ENERGIEBALKEN	7
BOSS-ENERGIEBALKEN	7
WAFFEN UND FERNSTEUERUNGEN	8
WAFFEN	8
FERNSTEUERUNGEN	9
WECHSELN VON WAFFEN UND FERNSTEUERUNGEN	10
AUF DEM SPIELBILDSCHIRM	10
AUF DEM INVENTARBILDSCHIRM	10
UNTERWEGS	11
FEINDE	12
DIE BOSSE	16
SPEICHERN UND LADEN	17
SPEICHERN	17
ZUM SPEICHERN:	17
LADEN EINES SPIELS	17
ZUM WIEDERHERSTELLEN:	17
ZU GRAY MATTER	18
DAS TEAM	19
PUNKTZAHLN UND PABWÖRTER	20



SPIELSTART

Befolgen Sie die untenstehenden Anweisungen, um **B.O.B.** auf Ihrem Super NES™ zu beginnen.

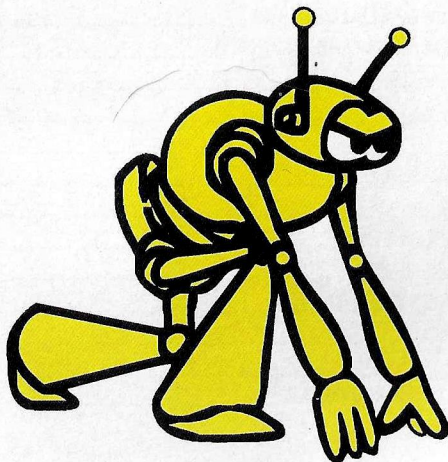
1. Schalten Sie den Hauptschalter am Super NES™ **AUS**.

Vermeiden Sie unter allen Umständen das Einlegen oder Entfernen eines Game Pak™, wenn der Super NES™ eingeschaltet ist, da Sie sonst Gefahr laufen, Ihr Game Pak™ zu beschädigen. Vergewissern Sie sich, daß in **Control 1** ein Steuergerät eingesteckt ist.

2. Legen Sie **B.O.B.** in den Schlitz am Super NES™ ein. Drücken Sie das Game Pak™ (nicht zu gewaltsam) fest.
3. Schalten Sie den Hauptschalter **EIN**.

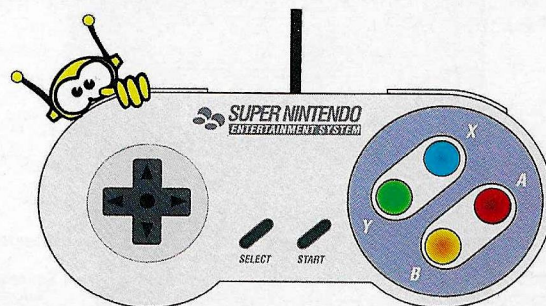
Das Gray Matter-Logo erscheint. Wenn das Logo nicht erscheint, beginnen Sie nochmals bei Punkt 1.

4. Beim Erscheinen des Titelschirms von **B.O.B.** sehen Sie eine Liste der Mitwirkenden und eine kurze Animationssequenz. Drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt **START**, um auf den Konfigurationsbildschirm zu gelangen.
5. Beim Erscheinen des Konfigurationsbildschirms wählen Sie "New Game" (neues Spiel) und drücken **START**. Sie beginnen auf der ersten Ebene.



2

ZUSAMMENFASSUNG DER BEFEHLE



WÄHREND DES SPIELS

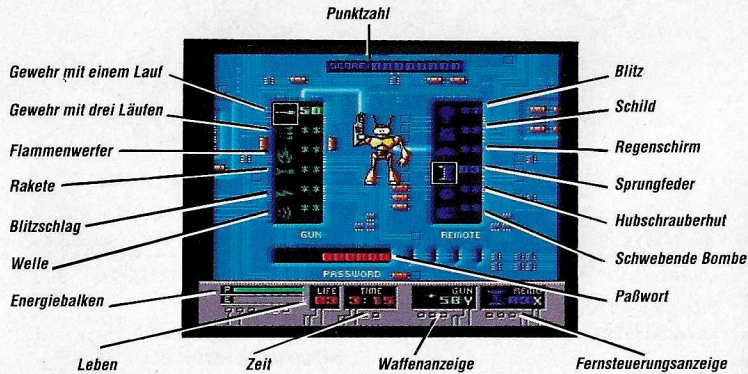
Laufen:	Kontrollblock (links/rechts)
Sich an Röhren und Ranken über Ihrem Kopf festklammern:	B zum Hochspringen & Steuerblock (aufwärts)
Aufwärts- oder abwärtsklettern:	Steuerblock (aufwärts/abwärts)
Betreten eines Nachladegeräts:	Steuerblock (aufwärts), wenn Sie direkt vor dem Nachladegerät stehen
Verlassen eines Nachladegeräts:	Steuerblock (abwärts)
Niederkauern:	Steuerblock (abwärts)
Waffe abfeuern:	Y
Aktivieren der gewählten Fernsteuerung:	X
Boxen:	A
Hochspringen:	B (Taste festhalten, um höher zu springen)
Abrollen der verfügbaren Waffen:	L
Abrollen der verfügbaren Fernsteuerungen:	R
Pause einschalten :	START
Auf den Inventarbildschirm zugreifen:	START

HINWEIS: B.O.B. kann nicht laufen, hochspringen oder eine Fernsteuerung betätigen, während er niederkauert.

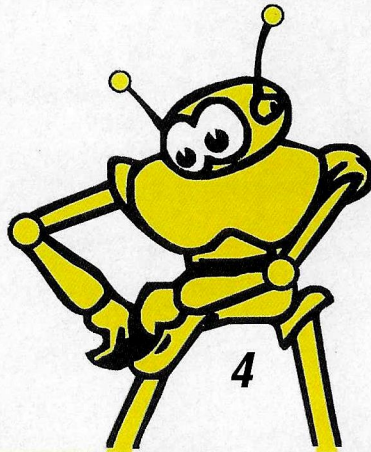
3

IM INVENTARBILDSCHIRM

Auf dem Inventarbildschirm können Sie Waffen und Fernsteuerungen ändern und ein Paßwort erhalten.



- | | |
|---|-----------------|
| Wiederaufnehmen des Spiels: | START |
| Abrollen der verfügbaren Waffen: | Y oder L |
| Abrollen der verfügbaren Fernsteuerungen: | X oder R |



Energiebalken Leben Zeit Waffenanzeige Fernsteuerungsanzeige

RENDEZ-VOUS MIT HINDERNISSEN

Das Auto unseres Helden hat auf dem Planeten Goth einen Totalschaden erlitten. Wenn B.O.B. die Unbekannte, mit der er verabredet ist, nicht versetzen will, muß er sich schleunigst ein anderes Fahrzeug beschaffen. Die Bewohner des Planeten sind unserem Androidensohn feindlich gesinnt, und er muß sie beseitigen, bevor er seinen Weg fortsetzen kann.

Um Dodge zu verlassen und sich am Verabredungsort einzufinden, müssen Sie die Schußkraft von B.O.B. und Ihre Intelligenz einsetzen. Am Anfang des Spiels befinden Sie sich auf dem Planeten Goth mit drei Leben, einem Gewehr mit einem Lauf (50 Kugeln) und einer ferngesteuerten Sprungfeder (3mal verwendbar). Sie müssen sich durch die Ebene kämpfen, bis Sie den wirbelnden, orangen Teleporter erreichen. Unterwegs muß B.O.B. massenweise Feinde und Hindernisse beseitigen. Um seine Waffen, Fernsteuerungen und Energieebenen aufzuwerten, benötigt er strategisches Geschick und Flexibilität.

Wenn B.O.B. schließlich einen wirbelnden, orangen Teleporter erreicht, wird er an die Oberfläche von Goth transportiert und beginnt die nächste Ebene. Irgendwann muß er ja Glück haben und ein Auto finden, damit er die Verabredung einhalten kann. Vorher muß er aber noch zwei andere Welten, Anciena und Ultraworld, besuchen. Und dabei darf er sich auf einige seltsame Wesen gefaßt machen!



PUNKTE

B.O.B. gewinnt Punkte, wenn er seine Feinde beseitigt. Bei 200 000 Punkten erhält er ein zusätzliches Leben.

Leben

Am Anfang des Spiels haben Sie drei Leben. Jedesmal, wenn B.O.B.s Energiebalken verschwindet, verliert er ein Leben. Das Spiel ist beendet, wenn er alle Leben verloren hat.

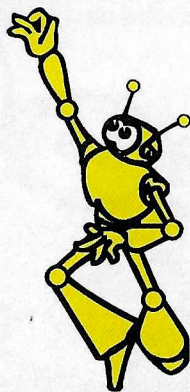
Die Uhr

Hier erfahren Sie, wieviel Zeit Ihnen zum Beenden der Ebene bleibt. Die Uhr läuft rückwärts. Wenn sie auf Null steht, verschwindet Ihr Energiebalken, und Sie verlieren ein Leben.

Schraubenschlüssel, Energienachladegeräte & 1-Ups



Mit Schraubenschlüsseln kann B.O.B. seine 'Kraft' nachladen. Halten Sie die Augen offen und sammeln Sie sie.



Aufheben eines Schraubenschlüssels oder eines 1-Ups: Gehen Sie darüber hinweg. Wenn sich die Gegenstände außerhalb Ihrer Reichweite befinden, springen Sie hoch oder verwenden eine Fernsteuerung.



B.O.B. wird durch das Betreten eines Nachladegeräts neu belebt.

Betreten eines Nachladegeräts: Stellen Sie B.O.B. vor das Gerät, und drücken Sie den **Steuerblock** aufwärts.

Verlassen eines Nachladegeräts: Drücken Sie den **Steuerblock** abwärts.

B.O.B. kann sein Arsenal vergrößern, indem er unterwegs zusätzliche Munition und Fernsteuerungen aufhebt.

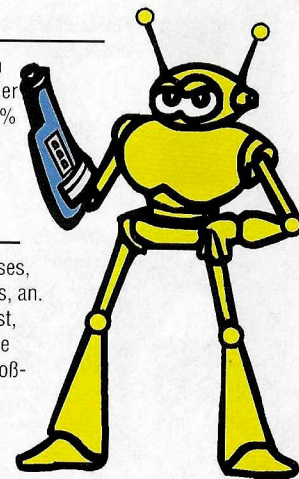
Aufheben von Waffen und Fernsteuerungen unterwegs: Gehen Sie darüber hinweg. Wenn sich die Gegenstände außerhalb Ihrer Reichweite befinden, springen Sie hoch, oder verwenden Sie eine Fernsteuerung.

Energiebalken

Zeigt an, wieviel Energie B.O.B. noch bleibt. Wenn B.O.B.s Energie auf 50% gesunken ist, färbt sich der Energiebalken orange. Wenn seine Energie auf 25% gesunken ist, färbt er sich rot. Wenn der Energiebalken verschwindet, ist es aus mit B.O.B.!

Boß-Energiebalken

Der Boß-Balken zeigt das Energieniveau eines Bosses, d.h. eines außergewöhnlich bössartigen Ungeheuers, an. Wenn die Energie des Bosses auf 50% gesunken ist, färbt sich der Boß-Balken orange. Wenn die Energie des Bosses auf 25% gesunken ist, färbt sich der Boß-Balken rot. Wenn der Boß-Balken verschwindet, verschwindet auch der Boß. Auf Ebenen ohne Boß ist der Balken grau.



WAFFEN UND FERNSTEUERUNGEN

B.O.B. kann sechs verschiedene Munitionsarten verwenden. Fernsteuerungen benutzt er in Krisensituationen.

HINWEIS: Fernsteuerungen können nicht verwendet werden, während B.O.B. niederkauert oder sich an einer Leiter, einer Röhre oder einem Rankengewächs festhält. Auch kann B.O.B. nicht boxen, während er sich an etwas festhält.

Vergessen Sie nicht, Ihre Munition aufzubewahren. B.O.B. verfügt über höchstens 99 Schüsse pro Waffe und maximal neun Fernsteuerungen.

Waffen



Gewehr mit einem Lauf: Die schwächste Waffe.



Gewehr mit drei Läufen: Mittlere Stärke, weitreichend.



Flammenwerfer: Zum Versengen auf Distanz halten Sie die Taste fest.



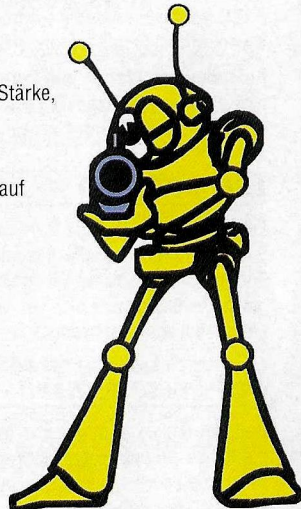
Rakete: Findet ihr Ziel selbst.



Blitzschlag: Ansehnliche Stärke.



Welle: Atemberaubende Stärke und Wirksamkeit!



Fernsteuerungen



Blitz: Bringt die Feinde vorübergehend zum Erstarren.



Schild: Umgibt B.O.B. vorübergehend mit einem Kraftfeld, das ihn unverletzlich macht (außer, wenn er direkt durch einen Feind hindurchgeht). Wenn der Schild zu blinken beginnt, ist seine Wirkungsdauer beinahe erschöpft.



Regenschirm: Schützt B.O.B. vor harten Landungen. Er kann ihn nur während des Falls öffnen.



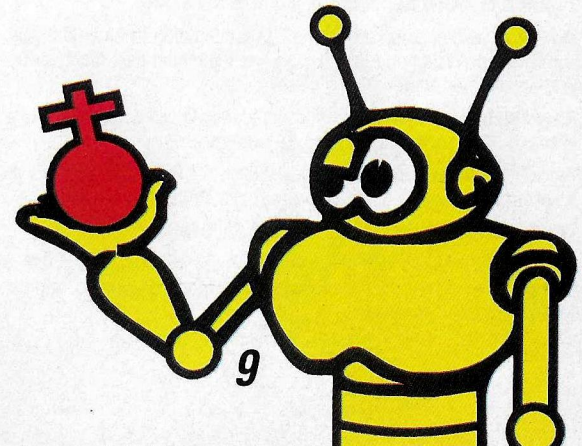
Sprungfedern: Schleudern B.O.B. aufwärts. Um eine Sprungfeder verwenden zu können, braucht er sich nicht am Boden zu befinden.



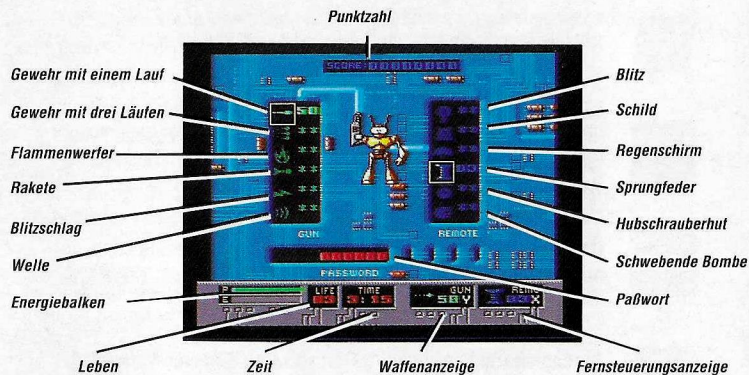
Hubschrauberhut: B.O.B. kann fliegen! Gehen Sie nicht zu nahe an Wände oder Decken heran!



Schwebende Bombe: Sie schweben, und nach dem Countdown explodieren sie! B.O.B. kann sie schnell hintereinander abwerfen.



Wechseln von Waffen und Fernsteuerungen



Auf dem Spielbildschirm

Auswählen einer Waffe: Drücken Sie **L**, um die verfügbare Munition zu durchlaufen.

Im Waffenfenster sehen Sie die Waffe, die B.O.B. in Feuerbereitschaft hält.

Auswählen einer Fernsteuerung: Drücken Sie **R**, um die verfügbaren Fernsteuerungen zu durchlaufen.

Im Fenster mit den Fernsteuerungen sehen Sie den Gegenstand, der als nächster von B.O.B. verwendet wird.

Auf dem Inventarbildschirm

Zugriff zum Inventarbildschirm: Drücken Sie **START**.

Die Pause wird eingeschaltet, und B.O.B.s Schaltbrett erscheint. Die verfügbaren Waffen und Fernsteuerungen leuchten hell, nicht verfügbare Waffen leuchten matt.

Auswählen einer Waffe: Drücken Sie **L** oder **Y**, um das weiße Feld über die Waffe, die Sie verwenden wollen, zu bewegen.

Auswählen einer Fernsteuerung: Drücken Sie **R** oder **X**, um das weiße Feld über die Fernsteuerung, die Sie verwenden wollen, zu bewegen.

Wiederaufnahme des Spiels: Drücken Sie **START**.

HINWEIS: Wenn Sie sich in der letzten Phase des Kampfes gegen den letzten BoB befinden, können Sie weder die Pause einschalten, noch auf den Inventarbildschirm zugreifen.

Unterwegs



Unterwegs begegnet B.O.B. Symbolen der Waffen und Fernsteuerungen.

Aufheben von Waffen und Fernsteuerungen unterwegs: Gehen Sie über sie hinweg. Wenn sich die Symbole außerhalb Ihrer Reichweite befinden, springen Sie hoch oder verwenden eine Fernsteuerung, um die Waffe aufzuheben.



FEINDE

Sie sind die abscheulichen Kreaturen, denen B.O.B. auf seiner Suche nach einem Vehikel den Garaus machen muß.



Schwebende Minen



Pferdebremsen



Feindliche Raketen



Wanzenbehälter



Kriechwanzen



Roboter



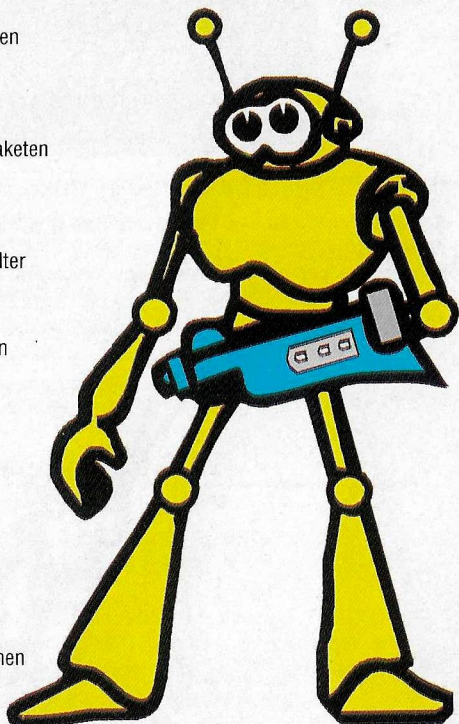
Feuerspeier



Deckenkanonen



Rüsselmonster



Fallende Kapseln



Skorpione



Fliegende Stechmücken



Kleine wandelnde Kanonen



Versteckte Laserkanonen



Krabben



Kollisionsschildkröten



Große Bogen



In Umhänge gehüllte Weise



Gespenster



Kartoffelköpfe





Sonnen



Planeten



Feuersprengkörper



Feuervögel



Lavamänner



Schädel



Mutierte Hände



Bösewichte



Schwebende Sprengkörper



Säureventile



Quallen



14



Hüpfende Blasen



Leiterungeheuer



Platzende Pilze



Verbindungsschlangen



Blasenmänner



Tigerfische



Schwimmbadsaugnapfe



Schleuderkapseln



Fliegenfallen



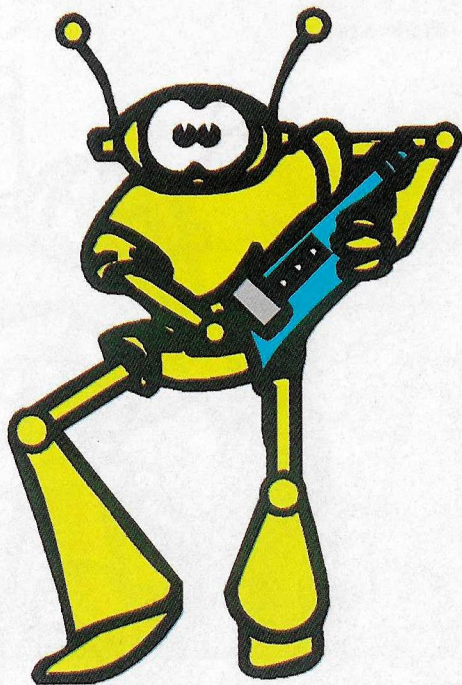
15

DIE BOSSE

Gelegentlich begegnet B.O.B. einem *echten* Ungeheuer. Solche Ungeheuer werden Bosse genannt, und um sie zu besiegen, muß B.O.B. alles einsetzen, was er hat. Manche Bosse senden Kundschafter aus, um B.O.B. auf die Probe zu stellen. Wenn B.O.B. die Kundschafter mit Schüssen in die Flucht geschlagen hat, stellt der betreffende Boß sich ihm zum Kampf.

HINWEIS: Wenn Sie sich in der letzten Phase des Kampfes gegen den letzten Boß befinden, können Sie weder die Pause einschalten, noch auf den Inventarbildschirm zugreifen.

HINWEIS: Wenn B.O.B. einen Kundschafter tötet, kennt der Boß kein Mitleid. Passen Sie auf, was hinter Ihnen vorgeht! Oder noch besser: feuern Sie nicht mehr Munition ab als zum Vertreiben des Kundschafters nötig ist.



SPEICHERN UND LADEN

Speichern:

Sie können Ihr Spiel speichern und es ca. dort, wo Sie aufgehört haben, wiederaufnehmen, doch dabei verlieren Sie alle zusätzliche Munition und Fernsteuerungen, die Sie gesammelt haben.

Zum Speichern:

1. Drücken Sie **START**, um auf den Inventarbildschirm zu gelangen.
2. Schreiben Sie sich das sechsstellige Paßwort, das in roter Farbe direkt unterhalb von B.O.B. erscheint, auf. **BEWAHREN SIE ES AN EINEM SICHEREN ORT AUF.** Ohne das Paßwort können Sie das gespeicherte Spiel nicht wiederherstellen.

HINWEIS: Gelegentlich erscheint ein Paßwort auf dem Bildschirm. Sie können es entweder sofort notieren, oder auf Wunsch zum Inventarbildschirm gehen, wo es jederzeit sichtbar ist.

Nun können Sie Ihren Super NES™ gefahrlos ausschalten.

Laden eines Spiels

Starten Sie B.O.B. wie gewöhnlich. Nach dem Titelbildschirm und der Liste der Mitwirkenden, erscheint der Konfigurationsbildschirm.

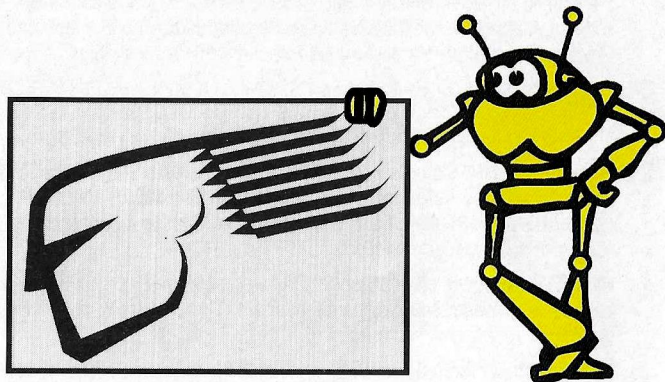
Zum Wiederherstellen:

1. Wählen Sie im Konfigurationsbildschirm "Continue" (fortsetzen): Drücken Sie den **Steuerblock** abwärts, gefolgt von **START**.
2. Drücken Sie den **Steuerblock** aufwärts/abwärts, um die erste Ziffer Ihres Paßworts einzugeben.
3. Drücken Sie den **Steuerblock** nach rechts, bis die Ziffer aufleuchtet.
4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis Sie das ganze Paßwort eingegeben haben.
5. Drücken Sie **START**, um das Spiel wiederherzustellen.

Wenn Sie ein Spiel mit einem Paßwort wiederaufnehmen, beginnen Sie die Ebene mit einem Gewehr mit einem Lauf (50 Kugeln) und einer ferngesteuerten Sprungfeder (3mal verwendbar).

Zu Gray Matter

Gray Matter hat seinen Sitz in Oakville, Ontario, Kanada. Das ist in der Nähe von Toronto, wo Blue Jays, der Baseballweltmeister von 1992, beheimatet ist.



Ed "Eddie Baby" Zolnieryk, Programmierer, der größte Fan von Huddersfield Town.

Dennis Turner, Animator, Zeichner, Modellbauer und Globetrotter.

Chris "Cool Hand" Gray, der Mann mit den Spielen, die sich in kein Muster einfügen lassen. Für eine Mark ist er bereit, sich die Augenbrauen abzurazieren. Kurz und gut: ein verrückter Kerl.

Adam Mock, Spieltester. Einer der besten Eisfischer, die ich kenne.

Greg Bobier, Zeichner.

Das Team

Originaldesign: Chris Gray, Ed Zolnieryk & Dennis Turner

Zusätzliches Design: Greg Bick & Greg Bobier

Programmierung: Chris Gray & Ed Zolnieryk

Zusätzliche Programmierung: Kevin Norre

Animation & künstlerische Leitung: Dennis Turner

Zusätzliche Animation: Greg Bick, Bryce Cochran, Mike D'Agnillo, Ian House, Peter King, Sean Sullivan & Christine Turner

Musik und Ton: Mike Bartlow

Technische Leitung: Tim Brengle

Karten: Adam Mock & Ed Zolnieryk

Produktion: Christopher Erhardt & Roland Kippenhan

Produktionsassistentz: Mike Meischeid & Robert Zalot

Produkttests: Adam Mock, Robert Zalot & Tony Iuppa

Produktleitung: Rick Lucas

Produktleitungsassistentz: Lisa Higgins

Public Relations: Nicole Noland

Dokumentation: J Poolos

Dokumentationslayout: Colin Dodson

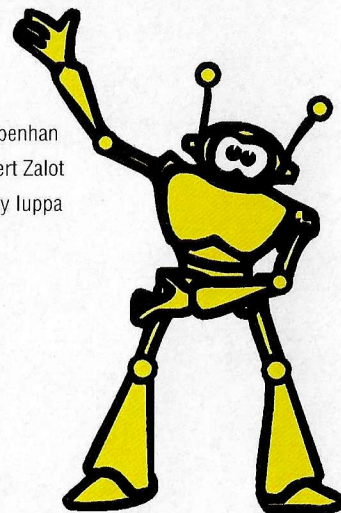
Handbuchillustration: Jon Law

Qualitätssicherung: Mike Lopez

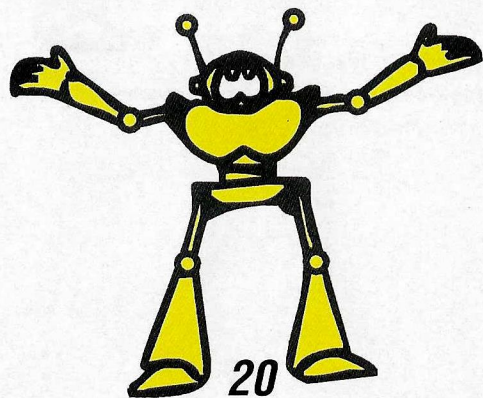
B.O.B. © 1993 von Chris Gray Enterprises Inc.

Dokumentation © 1993 von Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

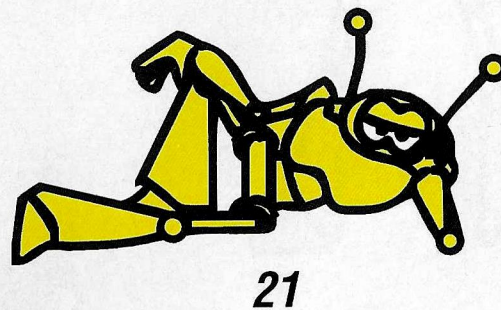
B.O.B. ist ein Warenzeichen von Electronic Arts.



Punktzahlen und Paßwörter



Punktzahlen und Paßwörter



Punktzahlen und Paßwörter

