

**BOBBY  
IS  
GOING  
HOME**

**VIDEO GAME CARTRIDGE  
FOR ATARI 2600 GAME  
CONSOLES**

# BOBBY IS GOING HOME

## I Preparing:

- Following manufacturer's instruction to hook up your video game system.
- Turn power on and press RESET switch: the picture appears on the screen.
- Guide little Bobby to go forward or backward by pulling your joystick to right or left.
- Push red-button on Joystick Controller to jump Bobby over the obstacles he confronts.

## II Progressing:

- This game is going on by 256 scenes.
- Little Bobby must walk through 7 scenes before he arrives his home. Here are the hindrances on Bobby's way:
  - Scene 1. rock, broken bridge
  - Scene 2. ponds, hawk, fountain
  - Scene 3. pacing chickens, butterfly
  - Scene 4. rose bush, ugly bat, tricky holes
  - Scene 5. magic bridge, fence
  - Scene 6. traps, spring of water
  - Scene 7. rolling stones, hawk
- These hindrances will appear at random with various colors in different scenes.
- Scene 8. Little Bobby arrives his home.
- After the lovely song "HOME, SWEET HOME" for him, little Bobby starts his journey again.

## III Scoring:

At the start, you own 3,000 points which will be added as follows while you progress through the game:

Walk through a scene            1,000 points

Bobby fails and starts again   1,000 points for encouragement

In case Bobby failed 5 times, the game would be over.

Yet, on the way don't be hesitant for long: the points is decreasing progressively by 10 points per second.

# BOBBY GEHT HEIM

**S**pringen, springen und immer wieder springen. Immer glücklich und fröhlich in der farbigen Welt des kleinen Bobby. Warum nicht am Flußufer entlangwandern und die grüne Wiese und den blauen Himmel genießen? Während der kleine Bobby sein fröhliches Lied singt, sollten Sie ihm helfen, seinen Weg nach Hause zu gehen! Aber lassen Sie sich nicht von den rollenden Steinen und den heimtückischen Tümpeln beeinträchtigen; halten Sie sich von den aggressiven Vögeln und Hühnern fern. Lassen Sie sich nicht von dem Schmetterling und der häßlichen Fledermaus belästigen. Sogar die außerordentlich niederträchtige Verwandlungsbrücke darf Sie nicht aufhalten!

1. Schalten Sie das Gerät aus und stecken Sie die Programmkassette, so in die Konsole ein, dass der Schriftzug auf der Cassette lesbar ist.
2. Schalten Sie das Gerät wieder an; das Bild erscheint am Bildschirm.
3. Schließen Sie den linken Steuerknüppel an und halten Sie ihn so, daß beim Spielen sich der rote Knopf links hinten befindet.
4. Die Stellung des Schalters zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades (DIFFICULTY) wirkt sich im BOBBY-GEHT-HEIM-Spiel nicht aus.
5. Drücken Sie den Rückstellhebel (RESET) und Sie können mit dem Spiel beginnen.
6. Führen Sie den kleinen Bobby vor- oder rückwärts durch entsprechende Bedienung des Steuerknüppels. Lassen Sie Bobby über die Hindernisse springen, indem Sie den roten Knopf drücken.
7. Das Spiel enthält 256 gefährliche Begebenheiten. Der kleine Bobby muß sieben verschiedene Schauplätze durchwandern. Auf seinem Weg gibt es folgende Hindernisse:
  - Szene 1: Felsbrocken, zerstörte Brücke
  - Szene 2: Tümpel, Falke, Springbrunnen
  - Szene 3: marschierende Hühner bzw. rollende Steine, Schmetterling
  - Szene 4: Rosenhecke, Fledermaus, heimtückische Löcher
  - Szene 5: Zauberbrücke, Zaun
  - Szene 6: Fallen, Wasserquelle
  - Szene 7: rollende Steine bzw. laufende Hühner, Falke
  - Szene 8: Der kleine Bobby kommt zuhause an.

Die Hindernisse erscheinen in den verschiedenen Schauplätzen mit zufällig ausgewählten Farben. Nachdem für den heimgekehrten kleinen Bobby die liebliche Melodie "Home, sweet Home" erklingen ist, startet er seine Reise von neuem.

8. Nach dem Start besitzen Sie 3000 Punkte, zu denen im Verlauf des Spiels folgende Punkte kommen:

Wandern durch einen ganzen Schauplatz 1000 Punkte

Bobby erliegt einem Hindernis und

beginnt neu

1000 Punkte (zur Ermunterung)

Wenn Bobby fünf Fehler gemacht hat, ist das Spiel beendet Zögern Sie nicht zu lange, den Weg fortzusetzen, denn die bisher erreichten Punkte werden je Zeiteinheit um 10 vermindert.

9. Diese Programm Cassette ist für einen Spieler eingerichtet.