

# BOUNTY BOB

AMSTRAD

## TOBOGANES, ESCALERAS Y ESTRUCTURA

La principal tarea de Bob en la mina es la de obtener posesión de cada sección de estructura. Esto se hace, sencillamente, pasando por encima: al hacerlo, se vuelve sólida. Por toda la mina hay también muchos toboganes y escaleras. Una vez "tomados" todos los tramos de estructura, se pasa a la caverna siguiente. Asegúrate de que tiene todas las piezas: es fácil olvidarse de las que están cerca de los toboganes.

## CARGA

Pulsa CTRL + ENTER juntos, y luego PLAY en el cassette.

## CONTROLANDO A BOUNTY BOB

El joystick controla sus movimientos. El botón de disparo controla sus saltos. Una vez pulsado el botón de disparo, se puede empujar el joystick hacia derecha o izquierda, o en cualquier dirección. Saltos muy, muy largos o cortísimos se pueden hacer variando la demora entre la pulsación del botón de disparo y el movimiento del joystick. Para subir escaleras, simplemente párate delante de una escalera y empuja el joystick hacia arriba o abajo para subir o bajar la escalera. Solo puedes salirte de una escalera por la parte de arriba, o por la de abajo. Para usar un tobogán sólo hace falta llegar hasta él. La gravedad hará el resto.

Si Bounty Bob se sale del extremo de una estructura, caerá hasta que se dé contra algo. Sólo podrá sobrevivir caídas cortas: una gran caída le matará.

## TECLAS ESPECIALES

Comenzar el juego . . . . . Cualquier tecla  
Pausar / continuar. . . . . ESC

**Advertencia:** Una vez activada la pausa, no se desactiva sola. Si lo dejaras demasiado tiempo en pausa, podrías dañar tu televisor. Lo mejor es apagar el televisor si tienes intención de dejar la pausa puesta mucho tiempo.

## ASCENSOR DE GRANO

Te subirá, pero bajar es cosa tuya! Saltar hasta el centro, y desde los bordes, es muy recomendable.

## BARRA DE SUPER ENERGIA

Estas deliciosas chocolatinas te darán energía para esos saltos tan largos. Pero deberás moverte muy rápido después de comer una, ya que los efectos duran poco.

## ELEVADOR DE GRAVEDAD

Lo que sube, debe bajar —una vez que Bounty Bob se haya bajado, claro está—. Este aparato baja más rápido de lo que sube, o sea, que decide dónde vas a querer bajarte, antes de subir.

## ELEVADOR HIDRAULICO

Simplemente sube a bordo, y serás ascendido a "Comandante de Ascensor". Empujando o tirando del joystick te dará control del elevador mientras estés sobre él. Una vez que te bajes, sin embargo, los circuitos automáticos se ponen en marcha, y bajan el elevador al Bajo. ¡A ver ahora cómo te subes en él!

## TUBOS DE SUCCION

Dado que en su día se diseñaron para llevar correo, es duro imaginarse que Bounty Bob ha encontrado la manera de usarlos como atajos por la mina. El aire en algunos de los tubos viaja sólo en una dirección. Otros tubos tienen válvulas para mandar el aire a la izquierda, a la derecha, o apagarlo. Para abrir las válvulas sólo deberás saltar delante de la caja de control cuyo número corresponde al tubo que deseas ajustar. Una aguja indicadora en cada tubo te muestra la dirección de flujo del aire. Algunos tubos tienen suficiente potencia para succionarte desde donde estés. A otros tubos tendrás que entrar.

## TRANSPORTADORES

Otra creación de Nuclear Ned, estos aparatos pueden mover las moléculas de Bob de un sitio a otro. Tienen poca potencia y no pueden transportar a Bob hacia ninguna nave espacial que pase por allí (menos mal: imagínate lo que pasaría si Yukon Yohan adelantara a una nave espacial). Después de entrar en la cámara, un indicador parpadeará en otro transportador. Cuando parpadea el indicador en el transportador al que quieras ir, empuja el joystick hacia arriba o abajo.

## CARRETILLA

Es uno de los pocos equipos que no ha fabricado Nuclear Ned. Lo compró a un vendedor de carretillas como regalo para su hijo Kuncklehead Ned. Desafortunadamente, Kuncklehead ya no está entre nosotros, al menos en esa forma. Se cayó un día de la carretilla, en un montón de zanahorias contaminadas. Instintivamente, se comió una, y... ahora es Chuck, el mutante. No vayas a repetir el error de este pobre diablo: súbete a la carretilla con cuidado. Se pondrá en marcha sola. Mueve el joystick para maniobrar la carretilla. Pulsa el botón de disparo para apagar la carretilla, y el SPACE para volver a encenderla.

## PIEZAS QUE SE MUEVEN

Hay muchos distintos tipos de piezas que se mueven en la mina. Ned las pidió todas por correo, eligiendo una de cada de un gran catálogo. Algunas se mueven constantemente a velocidades variables. Otras se quedan quietas hasta que Bounty Bob se sube encima. Todas son útiles y esenciales para moverse por la mina. No es necesario hacer nada especial, salvo subirse y bajarse.

## ORGANISMOS MUTANTES

En los primeros meses de abrirse la mina, varias criaturas pequeñas (conejos, topos, etc.) escondieron allí dentro comida para almacenarla cara al invierno. Cuando el desecho nuclear empezó a penetrar en la mina, la comida se contaminó. Al comer los animalitos sus provisiones, empezaron a convertirse en horrendas criaturas que ninguna tienda quería vender. Puesto que son altamente radioactivos, cualquier contacto con Bounty Bob sería fatal para él.

## TESOROS

Por toda la mina están los objetos que Nuclear Ned ha ido acumulando a través de los años. Todos tienen un bajo nivel de radioactividad. Al ir coleccionándolos, Bounty Bob recibe pequeñas dosis radioactivas. Esto le protege de los mutantes durante un corto espacio de tiempo. Además, durante ese tiempo, los mutantes son los que que peligran al contacto con Bob, permitiéndole eliminarlos con sólo tocarlos. Los mutantes lo presienten y se convertirán en "normales" con la esperanza de que Bob les ignore.

## PUNTUACION EXTRA

Se trata de un contador situado en la parte superior de cada nivel. Indica cuanto tiempo le queda a Bounty Bob para completar ese nivel. Cuando llegue a 0, Bounty Bob se habrá quedado sin aire, y morirá.

Programado por **Bill Hogue**

Gráficos de **Curtis Mikolyski** y **Bill Hogue**

Música: **Helf Zim**

© 1984 Big Five Software

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S.A.**

Publicado en España por **U.S. GOLD**

Distribuido por **ERBE Software, S.A.**  
Santa Engracia, 17 — 28010 - Madrid

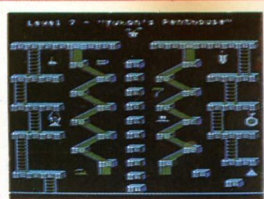
Offset ALG, S.A. / San Raimundo, 31 / 28039 - Madrid



Bounty Bob vuelve en esta nueva y emocionante aventura, que es la segunda parte del Miner 2049. Esta vez lo tiene más difícil que nunca, y Bob necesita de toda tu ayuda para poder recorrer la mina. Los mutantes se han reproducido hasta el punto que están en todas las zonas de mina, lo que dificulta en extremo la supervivencia en los pasadizos subterráneos. Usar equipos especiales de alta tecnología en las veinticinco cuevas es la única posibilidad que tiene Bob de conseguir su objetivo de capturar la mina y derrotar al malvado Yukun Yohan.

Más de 20 niveles  
Mutantes o Mantas  
Música Emocionante

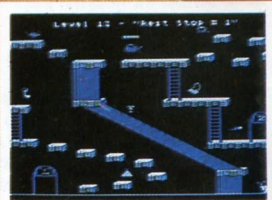
Juego Original  
Gráficos Estupendos



Fabricado en España bajo  
licencia de Big Five Software  
y conjuntamente con  
Internacional Computer Group  
por U.S. GOLD Limited

Este programa tiene copyright.  
Todos los derechos reservados.  
Prohibida la transmisión, difusión,  
copiado o grabado, alquiler,  
préstamo o venta bajo cualquier  
plan de cambio o recompra.

Pantallas de la versión Commodore 64.



Bounty Bob Strikes Back

AMSTRAD

# BOUNTY BOB STRIKES BACK!



## BIG FIVE SOFTWARE