

Bounty Bob Strikes Back

AMSTRAD



BIG FIVE

SOFTWARE

Pour Charger

Amstrad (cassette). Appuyez simultanément sur CNTL et ENTER. Appuyez ensuite sur PLAY de votre unité à cassette : le programme se charge et se déroule automatiquement.

Amstrad (disque). Introduisez le disque dans l'unité. Tapez RUN "BOB", puis appuyez sur RETURN. Le programme se charge et se déroule ensuite automatiquement.

Couloirs de descente, échelles et charpentes.

Dans la mine, l'objectif principal de Bob est de "revendiquer" toutes les charpentes de soutènement dans toutes les cavernes de la mine. Pour ce faire, il lui suffit de marcher sur chacun des éléments. Chaque fois qu'il marche sur un élément de charpente, celui-ci devient "solide". Pour circuler dans la mine, Bob dispose de nombreux couloirs de descente et échelles, disséminés ça et là. Lorsqu'il a "acquis" tous les éléments d'une charpente de soutènement, Bob passe à la caverne ou galerie suivante. Assurez-vous qu'il les a tous acquis : il est très facile d'oublier ceux qui se trouvent près d'un couloir de descente.

Contrôle de Bounty Bob

Le joystick commande le sens de déplacement de Bounty Bob. La commande de tir le fait sauter. Après avoir appuyé sur la commande de tir pour amorcer un saut, vous pouvez pousser le joystick vers la droite ou la gauche pour changer l'orientation du saut. En faisant varier le temps qui s'écoule entre le moment où vous appuyez sur la commande de tir et celui où vous poussez le joystick, vous obtenez des sauts extrêmement longs ou très courts. Pour que Bob grimpe à l'échelle, arrêtez-le juste devant une échelle et poussez vers le haut ou le bas pour monter ou descendre. Pour quitter une échelle, Bob doit se trouver tout en haut ou tout en bas de celle-ci. Pour utiliser un couloir de descente, il lui suffit de marcher sur la charpente jusqu'au point où le couloir commence : le reste s'effectue par simple gravité!

Si Bounty Bob dépasse le bord d'un élément de charpente, il tombe et ne stoppe que lorsqu'il heurte quelque chose. Mais il ne peut survivre qu'à de petites chutes : les grandes le tuent.

Touches spéciales

Fonction	Amstrad
Pour commencer le jeu	N'importe quelle touche
Pause/reprise (doit être validée)	"Escape"

Attention!

Une fois la pause activée, elle le demeure jusqu'à ce que vous la désactiviez. Si vous la laissez durer trop longtemps, vous risquez de nuire à votre TV. Si vous voulez vous arrêter pendant un certain temps,

éteignez votre TV jusqu'à ce que vous soyez prêt à recommencer à jouer.

Elevateur de grain

Vous pouvez vous en servir pour monter, mais c'est à vous de vous arranger pour redescendre! Pourvu que vous sautiez en plein milieu, à partir des bords et vers eux, vous ne courez aucun danger.

Barres choco-super-energie

Absolument délicieuses! Elle vous donnent toute l'énergie nécessaire pour vous permettre de sauter, de bondir... mais n'attendez pas trop longtemps après en avoir croqué une : leur effet ne dure pas.

L'elevateur a gravite

Ce qui descend doit remonter — mais seulement après que Bounty Bob est sorti de l'élévateur! Ce dernier descend plus vite qu'il ne remonte : sachez donc bien où vous voulez descendre avant de l'utiliser!

Ascenseurs hydrauliques

Dès que vous sautez sur l'un de ces ascenseurs, vous êtes promu au rang de "Lift Commander". En poussant le joystick vers le haut ou le bas, vous commandez manuellement votre ascenseur tant que vous demeurez dessus. Mais, dès que vous en sortez, les circuits de commande automatique reprennent le contrôle et le renvoient au niveau du sol. C'est à vous de découvrir comment vous pouvez le retrouver.

Tubes aspirants

Etant donné que ces tubes étaient autrefois destinés au transport de courrier et de circulaires, on se demande comment ce brave Bounty Bob s'est arrangé pour les utiliser comme raccourcis pour circuler dans la mine. Dans certains des tubes, l'air ne circule que dans un seul sens. D'autres sont équipés de soupapes qui envoient l'air à droite ou à gauche, ou le coupent complètement. Pour actionner les soupapes, sautez simplement devant la commande dont le numéro correspond au tube que vous voulez régler. Une aiguille figurant sur chaque tube indique le sens de circulation de l'air. Certains tubes sont assez puissants pour vous "aspirer" à partir de l'endroit où vous êtes, mais vous devrez sauter directement dans certains autres.

Transporteurs

Autres créations de Nuclear Ned, ces dispositifs sont capables de transférer les molécules de Bob d'un point à un autre. Mais ils sont peu puissants, et sont donc incapables de "transmettre" les molécules de Bob vers l'un des astronefs qui sillonnent l'espace interstellaire. (ce qui est tout aussi bien : imaginez-vous ce qui se

passerait si Yukon Yohan atteignait un astronef!). Une fois Bob dans la chambre de transfert, un indicateur commence à clignoter sur un autre transporteur. Dès que l'indicateur du transporteur que vous voulez utiliser clignote, poussez le joystick vers le haut ou le bas pour activer le dispositif!

Monte-charge universel

Ce monte-charge est l'un des quelques matériels spéciaux que Nuclear Ned n'a pas fabriqué lui-même. Il l'avait acheté à un représentant commercial comme cadeau d'anniversaire pour son jeune fils, Knucklehead Ned. Malheureusement, Knucklehead n'est plus parmi nous, ou du moins ne l'est plus sous la même forme. C'est parce que, un jour, il est tombé du monte-charge et a atterri en plein milieu du stock de carottes d'un lapin! Instinctivement, il avait commencé à grignoter une carotte ou deux : elles étaient contaminées et pan! Il est devenu "Chuck" le mutant! Prenez grand soin de ne pas faire la même erreur que Knucklehead — ou plutôt Chuck. Sautez avec précaution sur le monte-charge, qui embraye alors automatiquement. Servez-vous du joystick pour manoeuvrer. Appuyez sur la commande de tir pour l'arrêter. Pour le remettre en marche, appuyez sur la barre d'espacement.

Elements mobiles

Il existe toute une gamme d'éléments mobiles dans la mine de Ned. Il les a tous commandés dans le catalogue d'achat par correspondance "Speedy Elevator and Escalator". Il était tellement fasciné par leur diversité qu'il en a commandé un de chaque sorte. Il y en a qui se déplacent constamment de long en large à différentes vitesses, alors que d'autres demeurent garés dans des parkings jusqu'à ce que Bounty Bob saute dessus. Tous sont utiles, et même essentiels pour voyager dans la mine. Leur emploi ne présente aucun problème spécial : il suffit de sauter dessus et d'en sortir en sautant également.

Organismes mutants

Au début de l'exploitation de la mine, divers petits animaux, lapins, spermophiles et belettes entre autres, se creusaient des terriers où conserver leurs aliments pour l'hiver. Lorsque les déchets d'exploitation de Yukon Yohan commencèrent à s'infiltrer dans la mine, toute la nourriture qui s'y trouvait est devenue contaminée. Les petits animaux ayant commencé à la consommer sans rien soupçonner, ils se transformèrent peu à peu en de hideux mutants qu'on ne voudrait certainement jamais caresser! Et, comme ces mutants sont extrêmement radioactifs, tout contact avec eux est fatal pour Bounty Bob.

Les "Petits extras"

Des tas de petits objets personnels, accumulés par Yukon Yohan

pendant des années, sont dispersés dans toute la mine. tous ont absorbé une minuscule quantité de radioactivité. Lorsque Bounty Bob les ramasse, ce faible niveau de radioactivité pénètre dans son corps, ce qui le protège brièvement contre les effets dangereux des mutants. En outre, pendant cette courte période, les mutants deviennent vulnérables au contact avec Bob, qui peut alors les détruire en les touchant. Mais les mutants en ont conscience et prennent des formes agréables en espérant que Bounty Bob ne les remarquera pas.

Minuterie "Bonus"

Cette minuterie à quatre chiffres se trouve en haut de chaque niveau ou étage de la mine. Elle indique à Bounty Bob combien de temps il lui reste pour achever l'étage. Lorsqu'elle indique zéro, l'air est devenu irrespirable et il va faire implosion!



Fabriqué en Angleterre sous licence "Big Five Software" et en
conjonction avec International Computer Group, 1985 par U.S. Gold
Limited, Unit 10, Parkway Industrial Centre, Heneage Street,
Birmingham B7 4LY.

Ce logiciel est encore soumis au Copyright, sous réserve de tous les
droits du Producteur. Radiodiffusion, distribution, présentation
publique, copie ou enregistrement, location, leasing et vente dans le
cadre de tout programme d'échange ou ré-acquisition strictement
interdits.