

# BOUNTY BOB STRIKES BACK!

**BIG FIVE**  
SOFTWARE

STARRING  
**BOUNTY BOB**



EAGLESOFT

1 →



## HANDLEIDING

**LADEN** Spectrum: LOAD  
Schneider: <CTRL> en de kleine <ENTER>-toets. Druk op "PLAY" van de recorder en het programma zal automatisch laden.

**GLIJPLANKEN, LADDERS EN ANDERE HULPMIDDELEN** De bedoeling is dat Bob stap voor stap de hele mijn voor zich opoest. Hij doet dit door op alle schermen, die verschillende delen van de mijn voorstellen over alle richels te lopen. Zodra hij zijn voeten op de bodem heeft gezet, wordt deze massief en heeft Bob zijn claim gepaald. Om zijn doel te bereiken kan Bob gebruik maken van alle liften, glijplanken, ladders en andere hulpmiddelen, maar zie niets over het hoofd, zelfs geen klein stukje, anders mag je niet door naar het volgende deel.

**BESTURING BOUNTY BOB** Met de joystick kun je Bounty Bob besturen. Met de vuurknop kun je hem laten springen. Om hem in een bepaalde richting te laten springen kun je ook nog de joystick bewegen. Door de tijd tussen het drukken op de vuurknop en het bewegen van de joystick te verlengen kun je Bob kleine tot heel grote sprongen laten maken. Om een ladder te beklimmen of af te dalen moet je er gewoon voor gaan staan en de joystick naar boven of beneden duwen. Afstappen kan alleen boven of beneden! Om een glijbaan af te rotsen moet je alleen maar naar het begin van de baan te gaan en de zwaartekracht doet de rest. Stapt Bob over een rand heen, dan valt hij tot hij ergens op stuit. Hij overleeft echter alleen kleine valpartijtjes: als hij diep valt legt hij het loodje.

### SPECIALE TOETSEN

Start spel	Schneider elke toets	Spectrum <ENTER>
Spel onderbreken/hervatten	<ESC>	1
Keuzeschermb		2
High Score tabel		3
Titelschermb		4
Demonstratie (scherm 1)		5

**WAARSCHUWING** Als spel onderbroken wordt blijft het beeld zo staan tot het spel weer hervat wordt. Duurt dit te lang, dan brandt het beeldscherm van je t.v. in. Wil je voor langere tijd het spel onderbreken, zet dan de t.v. uit tot je het spel wilt hervatten.

**GRAANLIFT** Neemt je mee omhoog, maar of je er ooit weer afkomt is een tweede. Spring bij het opgaan in het midden van de lift en bij het afgaan langs de kanten dan heb je nog een redelijke overlevingskans.

**EXTRA KRACHTGEVENDE VOEDSELREPEN** Onontbeerlijk voor extra krachtige sprongen. Kauen en weggeven: ze werken krachtig maar kort.

**DE ZWAARTEKRACHT LIFT** Wat naar beneden gaat komt ook weer omhoog; tenminste, als Bob eraf is. Dit apparaat gaat oneindig veel sneller naar beneden dan naar boven, dus weet waar je heen wilt voordat je opstapt!

**HYDRAULISCHE LIFTEN** Spring erop en je wordt prompt "lift commander". Terwijl je in de lift zit, kun je deze met de joystick besturen. Ben je er eenmaal af dan wordt de lift weer automatisch bestuurd. Hij zal weer naar beneden gaan en een knappe Bob die er weer op komt!

**ZUIGKOKERS** Deze kokers waren oorspronkelijk bestemd voor het verwerven van post en memo's; Bob gebruikt ze als sluiwweggetjes. In sommige kokers stroomt de lucht maar een kant op. Anderen hebben speciale kleppen die de luchtstroom naar links of naar rechts dirigeren of helemaal stoppen. Om deze kleppen te bedienen moet je voor de besturingsdoos met hetzelfde nummer als de koker gaan springen. Op iedere koker wordt met een wijzer aangegeven in welke richting de lucht stroomt. Sommige kokers hebben zo'n sterke stroming dat je weggezogen wordt, en bij anderen moet je er letterlijk induiken.

**MOBIELE ZUIGENHEDEN** Deze ingenieuze apparaten, die gelanceerd zouden worden als DE stozzuigers van de jaren '80, zijn geesteskinders van "Nuclear Ned", die had gedacht er schatrijk mee te worden. Je gaf ze 'n apparaat het commando: "Zoek en Zuig" en alles. LETTERLIJK alles verdween. Bob heeft ze geheerprogrammeerd zodat ze, als hij er een tegen komt, hem opzoeken en opzuigen.

**RADIOACTIEVE REGEN** Boven in de mijn drupt radioactieve vloeistof van de stalagieten (of waren het stalagieten!) naar beneden. Een van de bedrijven van "Yukon Yohan" heeft nucleair afval gedumpt zonder te weten dat Nuclear Ned's mijn eronder lag (anders hadden ze het ook wel gedaan trouwens). Arme Bounty Bob, die hier helemaal niets mee te maken heeft gehad, moet de druppels maar weer zien te ontwijken anders sterft hij.

**HET KANON ("OLD FAITHFUL")** Dit oorlogsreliëkw behoorde ooit toe aan Ned's betelovergrootvader, "Sifur (zwaaf) Sylvester". Sly voor intimi; Sly gebruikte "Old Faithful" nog in de onafhankelijkheidsoorlog. Wat je vooral van dit kanon moet weten is dat je het nooit moet overliden: meer dan 30 ton springstof (TNT) kan het absoluut niet aan. Na het laden kun je de zuigkoker gebruiken om in het kanon te komen. Gebruik de joystick om het kanon naar links en naar rechts te bewegen. Druk op de vuurknop om de lading tot ontplofting te brengen.

**TRANSPORTEURS** Alweer zo'n uitvinding van Nuclear Ned! Het zijn nuttige vervoersmiddelen maar ze hebben niet zoveel vermogen, je kunt er Bounty Bob niet mee naar een ruimteschip brengen. Als je het kamertje in gaat, zal op een andere transporteur een lichtje gaan knipperen. Zodra het lichtje van de transporteur die op de plaats staat waar jij heen wilt gaat branden beweeg je de joystick omhoog omlaag om je vervoer te activeren.

**MANUS-VAN-ALLES-LIFT** Deze lift is een van de weinige speciale apparaten die niet door Nuclear Ned gemaakt zijn. Ned kocht hem van een handelsreiziger als verjaardagscadeau voor zijn zoon, Knuchelhead (domkop) Ned. Helass te Knuchelhead niet meer, tenminste niet in zijn oorspronkelijke gedaante. Hij viel ooit eens van de lift af en kwam terecht op een stalagietvergiftigde werf. De domkop nam een haasje en veranderde in Chuck, de mutatie. Spring behoedzaam op de lift en hij zal automatisch starten. Gebruik de joystick om met de lift te manoeuvreren. Druk op de vuurknop om de lift uit te schakelen. Om hem weer te activeren kun je de spatiebaik gebruiken.

**VERMORZELAARS** Uit wat overblijfselen van een verwoest recycling centrum voor aluminium maakte Ned deze verpletteraar. Hij gebruikte ze voor de reuzenkakkerlak-mutaties die immuun waren geworden voor insecticiden. Hij verbrijzelde ze allemaal; dit ging echter ten koste van het bedieningspaneel van de vermorzelaars, dat oververhit raakte. Daardoor sloegen alle vermorzelaars op tilt. Nu zijn ze overal en als je ze tegenkomt kun je er maar beter pijsnel door heen gaan anders wordt Bob nog platter dan de platste kakkerlak.

**BEWEGENDE DELEN** Je zult een enorm assortiment aantreffen in het bewegende delen assortiment van de mijn. Toen Ned ze in de postordercatalogus van "Linke Liften en Razendsnelle Roltrappen" zag kon hij niet kiezen en bestelde van elk een. Er zijn er die voortdurend heen en weer gaan met verschillende snelheden en er zijn er ook die gewoon stil staan tot Bob erop springt: ze zijn allemaal buitengewoon nuttig en onmisbaar als je de mijn rond wilt. Geen speciale bestuursaanwijzingen, gewoon erop en eraf springen.

**MUTATIES** Lang, heel lang geleden werd de mijn bevloet door kleine pluizige beestjes, zoals konijnjes, buidelratjes en wezelletjes die er voedsel opstegen in de barre wintermaanden. Toen het nucleaire afval van Yukon Yohan naar beneden begon te sijpelen werden alle nootjes en worteltjes vergiftigd. Toen de argeloze diertjes hun voedselvoorraden op gingen knagen namen ze langzaam maar zeker de meest walgelijke gedaantes aan. Ze zijn zeer radioactief dus zeker geen geschikte knuffel-diertjes voor Bounty Bob. Aanraking is dodelijk.

**NUCLEAIRE SNOEPJES** De vele schatten die Ned verzamelde tijdens zijn leven zijn verspreid over de hele mijn. Ze zijn allemaal een heel klein beetje radioactief. Als Bob ze verzamelt krijgt hij iedere keer een heel kleine dosis toedienend die hem tijdelijk immuun maakt voor de mutaties. Hij kan ze nu zelfs, door ze aan te raken, vernietigen. Ze voelen dit aan en proberen aan hem te ontsnappen door een uiterst lievelijk en schattige gedaante aan te nemen.

**TOPSCORE-FABRIEK** Op dit scherm kun je, net als in een fabriek, je eigen naam maken die op het topscore scherm zal verschijnen. In de "Fabriek" zie je twee bulldozers die elk op een lift staan, een mini BZE (Bewegende Zuig-Eenheid), en een draagbare nucleaire generator. Door de joystick naar links of naar rechts te bewegen kun je de linker- of de rechterbulldozer bewegen of het hulpcommando-centrum besturen. Door de joystick naar boven en naar beneden te bewegen verander je van hoogte. Druk op de vuurknop om elke keuze die je maakt in werking te laten treden.

**MOEILIKHEIDSGRAAD**, kan veranderd worden op het OPTIONS-scherm. In de EASY mode blijven massief geworden richels massief en dode mutaties blijven dood. Laatste genoemde bewegen ook langzaam. In de MEDIUM (middelmooi) mode bewegen ze iets sneller en in de HARD (moeilijk) mode worden massief geworden richels opnieuw gamme! en dode mutaties beginnen welgemeed een nieuw leven. Ten slotte, in de C\*MON (kom maar op) mode begint de bonustijd klok al met 1000 minder.

**BONUSTIJDKLOK** Deze klok in vier cijfers bevindt zich bovenaan, op ieder niveau. Hij geeft aan hoeveel tijd Bob nog heeft om een bepaald niveau af te ronden. (Alleen in de Spectrumversie!) Komt de teller beneden de 1000, dan zal hij gaan knipperen om aan te geven dat Bob's zuurstof aan het opraken is. Bob's gezicht zal ook gaan knipperen; hij snakt naar adem. Als de teller de nulstand bereikt zal Bounty Bob, nu helemaal zonder adem, imploderen!

**GAME ADJUSTMENT (spelaanpassings-) SCHERM** Druk, wanneer je aan het begin van het spel bent, op 2. Er zijn verschillende grootheden in het spel die je kunt bijstellen. Je kunt zien op welke regel je je bevindt doordat deze oplicht. Om naar een andere regel te gaan moet je de joystick op en neer bewegen. Voor het bijstellen van de grootheid moet je de joystick naar links of rechts bewegen.

**DEMO MODE** Als het spel niet gespeeld wordt en niet in de pauze-stand staat zal het programma het score scherm, het titelscherm en een demonstratie van het eerste niveau laten zien. Beginners doen er goed aan eerst een paar keer naar deze demo te kijken zodat ze het spel een beetje gaan begrijpen.