

HANDLEIDING

ATARI
MUSEUM.NL

LADEN Atari 800 en compatible.

Zet de computer aan terwijl je de **START** -knop indrukkt. Druk daarna op **RETURN** .

Sluit de joystick aan op ingang 1. Eventueel kan een tweede speler een joystick aansluiten op ingang 2.

GLIJPLANKEN, LADDERS EN ANDERE HULPMIDDELEN De bedoeling is dat Bob stap voor stap de hele mijn voor zich opeist. 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 geplaatst. 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 roetsjen hoef 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 sluit. Hij overleeft echter alleen kleine valpartijtjes; als hij diep valt legt hij het loodje.

SPECIALE TOETSEN

Start spel: **START** .

Score/titelscherm: **SELECT** .

Keuzeschermb: **OPTION** .

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. Kauwen en wegwezen; 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 je 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!

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 pijlsnel 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 Liffen 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 stilstaan tot Bob erop springt; ze zijn allemaal buitengewoon nuttig en onmisbaar als je de mijn rond wilt. Geen speciale bestuuraanwijzingen; gewoon erop en eraf springen.

MUTATIES Lang, heel lang geleden werd de mijn bevolkt door kleine pluizige beestjes, zoals konijntjes, buidelratjes en wezeltjes die er voedsel opsloegen 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 opgingen knagen namen ze langzaam maar zeker de meest wanstallige gedaantes aan. Ze zijn zeer radioactief dus zeker geen geschikte knuffeldiertjes 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 toegediend 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 lieflijk 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 hullozers 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. Laatstgenoemde bewegen ook langzaam. In de MEDIUM (middelmatig) mode bewegen ze iets sneller en in de HARD (moeilijk) mode worden massief gemaakte richels opnieuw gammel en dode mutaties beginnen welgemeed een nieuw leven. Tenslotte, 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. 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!

HULP BIJ NOODGEVALLEN Op sommige niveaus kan het voorkomen dat geen enkele uitweg, zelfs de dood niet, voor handen is. Normaal gesproken zou je dan moeten wachten tot de ademmeter op nul staat. Je kunt ook het BIG FIVE telefoonnummer intypen (alleen cijfers, geen spaties of haakjes). Je vindt dit nummer onderaan het titelscherm. Je zult dan speciale hulp krijgen!

GAME ADJUSTMENT (spelaanpassings-) SCHERM Druk op F3. Er zijn vijf verschillende grootheden in het spel die je kunt bijstellen. De regel waarop je je bevindt wordt aangegeven door een knipperend vierkantje in de achtergrondkleur. Om naar een andere regel te gaan moet je de joystick naar boven en naar beneden bewegen. Om de grootheden bij te stellen moet je de joystick net zo lang naar links en naar rechts bewegen tot de gewenste stand bereikt is.

VERKLARING GAME ADJUSTMENT SCREEN

LIVES (levens)	kan variëren van 1 - 4
PLAYERS (spelers)	kan variëren van 1 - 2
JOYSTICKS	kan variëren van 1 - 2
SECRET MESSAGES (geheime boodschappen): enable (mogelijk maken)/disable (onmogelijk maken)	
BONUS AT (bonus bij)	kan variëren van 0 - 90.000
DIFFICULTY (moeilijkheidsgraad): EASY (gemakkelijk) - MEDIUM (gemiddeld) - HARD (moeilijk) - C'MON (kom maar op)	
PAUSE KEY (pauze toets): disable/enable (mogelijk/onmogelijk maken)	
MUSIC VOLUME (volume muziek)	kan variëren van 0 - 8
HIGH SCORE TIME (tijd dat het high score scherm vertoond wordt) staat standaard op 32, kan variëren van 10 - 99	
MAIN TITLE TIME (tijd dat het titelscherm vertoond wordt) staat standaard op 45, kan variëren van 10 - 99	
YUKON YOHAN: smoker (roker)/gum chewer (kauwgom-kauwer)	
HS NAME LETTERS (aantal letters waaruit een naam kan bestaan)	maximaal 7
SPECIAL CODE - bedoeld voor BIG FIVE programmeurs	

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.

Copyright © 1984 Big Five Software USA

In Nederland in licentie geproduceerd door AACKOSOFT Zoeterwoude 1985 Bounty Bob strikes back, Bounty Bob en Yukon Yohan zijn geregistreerde handelsmerken van Big Five Software.