

BUBBLE BOBBLE

Conoce a BUB y a BOB, nuestros pequeños y pesados brontosauros, dispuestos a luchar contra grandes pendencieros tan sólo haciendo burbujas y explotándolas. Antes de enfrentarte, estáte seguro que hacer burbujas es mejor que hacer explotar pendencieros con un bazooka, o mejor que irrumpir con bombas desde un biplano, e incluso mejor que encajonar a estos bárbaros sin cerebro. Una vez vistas las biografías de BUB y BOB, empieza curioseando las instrucciones del juego para convertirte en el mejor BUBBLE BOBBLE.

COMO DESTRUIR:

- 1) Haz burbujas.



- 2) Encajona Bullies.








- 3) ¡Explótalos!










Explotando las burbujas que contienen fuego, truenos y agua que aparecen en el nivel anterior podrás rápidamente destruir a los Bullies. El fuego, los truenos y el agua fluyen en la dirección en que te mueves. Puedes incluso rebotar en las burbujas manteniendo el joystick hacia arriba.

PUNTUACION

A) Explota las burbujas para conseguir los siguientes puntos:







				
10	100	100	100	500

B) ¡¡Puntuación extra por destruir BULLIES!!

						
500	1000	2000	4000	8000	16000	32000







C) OBJETIVOS CON TIEMPO:

Terminando un nivel rápidamente nos permite conseguir objetivos como mayor puntuación en el siguiente nivel.

.....						
.....	5000	6000	7000	8000	9000	10000

D) OBJETIVOS MAGICOS:

¡Los objetivos mágicos aparecen misteriosamente!
¡Destruyelos y consigue fuerza!

					 ?
BUBBLE UP!	SPEED UP!	ONE SHOT ROLL PACK	CHANCE !	LUCKY !	1 UP !? ?

Es mejor destruir varios enemigos al mismo tiempo.

¿Puedes conseguir el "final verdadero" pasando los 100 niveles?

¡¡Un "repentino revés" te espera ahí!!

Un jugador puede unirse en cualquier momento apretando el botón de fuego. Empiezas el juego con 8 créditos extras.

Para mantenerte jugando después de haber perdido todas tus vidas pulsa el botón de fuego rápidamente.

EXTEND

Consigue todas las letras. Aparecen cuando destruyes varios enemigos a la vez.

E)



1-P BUB



2-P BUB



BENZO



BONNIE-BO



BOA-BOA



BLUBBA



BORIS



BONNER



BARON VON BLUBBA

¡Si tomas demasiado tiempo no serás un reto para él!

CONTROL DEL TECLADO

Amstrad

Jugador 1: Izquierda: O.
Derecha: P.
Soltar: Q.
Burbuja: Espacio.

Jugador 2: Joystick.
Terminar: ESC.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad CPC 6128 disco

Tecla RUN "BB"
Licencia de © Taito Corp. 1987.
Programado por British Telecomm P.L.C.
Conversión de Software Creations.

FIREBIRD

FIREBIRD es una marca registrada de British Telecom P.L.C.

SUPER WONDER BOY

AMSTRAD,

WONDER BOY EN LA TIERRA DE LOS MONSTRUOS

¡Wonderboy ha vuelto! Esta vez como un adolescente aventurero que debe de matar al feroz Dragón MEKA, que lanza fuego por la boca, para que la paz vuelva a Wonderland. La lucha tendrá lugar contra los monstruos más malvados que jamás se han conocido. Diabólicas anacondas, vampiros sedientos de sangre, fanáticos hombres de barro y esqueletos aullantes, por nombrar sólo a unos pocos. Recoge los tesoros que hay a lo largo del camino para que te den fortaleza y protegente. Recoge las pociones reanimadoras para ayudar tu recorrido a través de cinco niveles; torbellinos para las grandes batallas y botas con alas para volar.

Tienes por delante el mayor desafío: una aventura de pesadilla de las fuerzas del bien contra las del mal. ¡Una vez más las gentes de Wonderland, amantes de la paz, dependen de SUPER WONDERBOY para ser liberadas de la garra opresora de MEKA y sus monstruos asesinos!

INSTRUCCIONES DE CARGA

Amstrad Disco

Mete el disco en la unidad. Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

CONTROLES

JOYSTICK	IZQUIERDA	IZQUIERDA
JOYSTICK	DERECHA	DERECHA
JOYSTICK	ARRIBA	ARRIBA
JOYSTICK	ABAJO	ABAJO
JOSYTICK	ABAJO + FUEGO	DISPARAR ARMA ESPECIAL
JOYSTICK	FUEGO	FUEGO
TECLADO	BARRA ESPACIADORA	ENTRAR POR UNA PUERTA
P	PAUSA	

En el Amstrad habrá que pulsar 1/2/3 para las opciones en las tiendas en vez de mover el cursor con el joystick y seleccionar con el botón de fuego como en todas las demás versiones.

DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre intentando mejorar la calidad de nuestros productos y hemos empleado altos controles de calidad para ofrecerte este producto. Si tienes alguna dificultad mientras estás cargando, es más probable que se deba a un fallo que al producto en sí. Por ello te sugerimos que apagues el ordenador y vuelvas a repetir las instrucciones de carga cuidadosamente, comprobando que estás usando las instrucciones adecuadas para tu ordenador y software. Si continúas teniendo problemas, consulta el Manual de Usuario que acompaña a tu ordenador o pregunta a tu vendedor de software para que te aconseje. En el caso de que persistan las dificultades, y hayas comprobado todos los posibles defectos de carga, te sugerimos que devuelvas el juego al lugar donde lo adquiriste.

CREDITS

SUPERWONDERBOY™ and SEGA are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd. Japan © SEGA 1987, 1989.

Marketed and distributes by Activision (UK) Ltd.

C64 Music by: Jim Smat.

Amstrad/Spectrum sound fx by: David Whittaker.

Amiga/ST music by: David Whittaker.

Coding by: Images Design.

A Software Studios Productions.