AMIGA CD32™ Commodore

BUBBA 'N' STIX



CORE DESIGN LIMITED

BUBBA 'N' STIX

Loading Instructions

Please refer to your CD32 Manual for the loading instructions.

Welcome

Can BUBBA 'n' STIX avoid the cruel clutches of Waldo and consequently find their way home? - Or will they become permanent residents of Urfnurkle T. Floink's Theme Park and Zoo? Can they stop a fun-balloon animal invasion-fleet from conquering the galaxy? Where is Zitt 'n' Zott's Magical Funhouse - and who are they anyway? And how can you smuggle wood through Sponellian customs ? The answers to these burning questions - and many more - are yours to discover when you join BUBBA 'n' STIX in their cosmically comical quest!

Joystick Controls

If you'd like Bubba to walk left or right, then push the Directional Pad in that direction. To make Bubba break into a run, from his casual walk, quickly release the Directional Pad and push it back again in the same direction. If you want to make Bubba jump, you simply push the Blue button. To make Bubba crouch down, pull the Directional Pad down. To make Bubba throw Stix, press and hold down the Red button until Stix is thrown. To make Bubba swing Stix like a baseball bat, tap the Red button. Stix can also be used like a pool cue; to do this, tap the Red button while Bubba's in a crouch. To cause Bubba to use Stix on an object or part of the landscape, push Bubba against the object/landscape and press the Red button. Sometimes Stix gets left behind. If this occurs, he'll most likely get bored hanging around and hurry back to Bubba of his own accord. Either that, or Bubba may call him back. You can return Stix to Bubba by pressing the Red button when Bubba isn't carrying him.

Helpful Tips

Use Stage 1 to practise controlling our heroes, as making Bubba run and careful control of Stix will become vital on later stages. Explore as much as you can, and keep a beady eye on the landscape for those all-important clues. There is ALWAYS a solution that doesn't require hurting either Bubba or Stix and it's impossible to get stuck. Never forget the simple actions Bubba can perform with Stix - you may have overlooked the obvious in some cases. Not all the alien creatures in Bubba 'n' Stix are bad, some are helpful, but it's up to you to find out which ones they are. Not all enemies need to be destroyed. Bubba 'n' Stix can often escape by using methods other than violence. Oh, and by the way, Bubba really can get past THAT tree...

WARNING
DO NOT READ ANY FURTHER UNLESS YOU'RE REALLY REALLY STUCK !

Level 1: Here you'll find BUBBA 'N' STIX stuck in the depths of an alien forest; pay little attention to the vegetation (unless it bites!), but watch out for Waldo, he's certain to appear! And although Stix can be of help to Bubba, he may also be of help to settle an argument or two.

Level 2: Evidently, Bubba hasn't been clever enough to evade capture, but maybe you can help release him from Waldo's starship. Here, Bubba will need to enlist the help of a few more aliens other than just Stix and with the use of the teleporters to get you around the ship, together you may find a way past those doors that are blocking your exit.

Level 3: Having made their escape, BUBBA 'N' STIX find themselves in a volcano that's not quite what it seems. Here you' ll probably have to make the earth quake to get anywhere, so watch out for odd rock formations! Oh, and as for the balloon factory, I wonder what all those lights on that machine do?

Level 4: From the mouth of a volcano to the bottom of the ocean you now find an ancient alien temple that is full of nasty surprises. Here Bubba will have to rely on Stix a great deal, otherwise he'll be like a fish out of water. Be careful, this place isn't as sturdy as it used to be.

Level 5: It was a good move getting to a space port to get off the planet, but we have two problems here - smuggling wood is illegal (sorry Stix!), and Bubba's too dim to fly a starship, but at least the place is air conditioned and is quite pleasant as long as nobody sets off any security alarms. Oh, and don't be too surprised if there's an old buddy of yours waiting at the exit.

CREDITS

Produced by Jeremy Heath-Smith

The Bubba 'n' Stix team are :-
Billy Allison
John Kirkland
Simon Phipps
Mark Watson

Music and Sound Effects by Martin Iveson & Nathan McCree

Manual Written and Designed by :-
Billy Allison
Guy Miller
Simon Phipps

BUBBA 'N' STIX

Instructions de Chargement

Veuillez vous référer au manuel de votre CD32 pour les instructions de chargement.

Bienvenue

BUBBA & STIX, son bâton, peuvent-ils se tirer des griffes cruelles de Waldo et trouver le chemin pour rentrer chez eux? Ou deviendront-ils des résidents permanents du Parc d'attraction et du Zoo d'Urfnurkle T.Floink? Peuvent-ils empêcher une flotte d'invasion de ballons en forme d'animaux de conquérir la galaxie? Où est la Maison Magique de Zitt et Zott, et qui sont-ils? Comment pouvez-vous passer du bois en contrebande à la douane Sponelliane?

C'est à vous de découvrir les réponses à ces questions brûlantes, et à bien d'autres encore, en rejoignant BUBBA & STIX dans leur quête comique et cosmique!

Les Controles Joystick

Si vous voulez que Bubba marche vers la gauche ou la droite, appuyez sur le pad directionnel dans cette direction. Pour que Bubba se mette à courir, quand il marche, relâchez rapidement le pad directionnel et appuyez à nouveau dans la même direction. Pour que Bubba saute, appuyez simplement sur le bouton bleu. Pour que Bubba s'accroupisse, appuyez vers le bas du pad directionnel.

Pour que Bubba lance son bâton, Stix, appuyez sur le bouton rouge et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que Stix soit en l'air. Pour que Bubba balance Stix comme une batte de baseball, appuyez sur le bouton rouge. Stix peut aussi servir de queue de billard; pour cela appuyez sur le

bouton rouge quand Bubba est accroupi. Pour que Bubba utilise Stix sur une partie du paysage ou sur un objet, poussez Bubba contre le paysage/objet et appuyez sur le bouton rouge.

Quelquefois, Bubba oublie Stix. Si cela arrive, Stix s'ennuiera vite et se dépêchera de rejoindre Bubba, de sa propre initiative. Ou Bubba peut l'appeler. Il suffit d'appuyer sur le bouton rouge quand Bubba ne porte pas Stix, et ce dernier viendra le rejoindre...

Conseils de Jeu

Profitez de la première étape pour vous entraîner à contrôler nos héros, car aux étapes suivantes, il deviendra essentiel de faire courir Bubba avec précision et de manier Stix avec dextérité.

Explorez autant que vous pouvez et ouvrez bien grand les yeux, car des indices importants se cachent parfois dans le paysage.
Il y a TOUJOURS une solution qui évite de faire mal à Bubba ou à Stix, et il est pratiquement impossible de rester coincé.

Gardez toujours à l'esprit les actions simples que Bubba peut accomplir avec Stix, il arrive de ne pas voir ce qui est évident!

Toutes les créatures aliennes que Bubba & Stix rencontrent ne sont pas mauvaises; certaines sont serviables, mais c'est à vous de découvrir lesquelles le sont. Vous n'êtes pas obligé de détruire tous vos adversaires. Bubba & Stix peuvent souvent s'échapper en utilisant des méthodes non-violentes.

Oh, au fait, Bubba peut vraiment passer CET arbre...

ATTENTION!
NE PAS LIRE CECI, A MOINS D'ETRE VRAIMENT COINCE!

Niveau 1: Dans ce niveau, vous trouverez Bubba & Stix perdus au cœur d'une forêt alienne; ne faites pas attention à la végétation (à moins qu'elle ne soit carnivore!), mais méfiez-vous de Waldo. Il apparaîtra à coup sûr! Stix peut venir en aide à Bubba, et il peut également être utile lors de discussions un peu trop animées.

Niveau 2: Bien sûr, Bubba n'a pas été assez malin pour éviter de se faire capturer, mais vous pouvez peut-être l'aider à s'évader du vaisseau spatial de Waldo. Bubba ne pourra pas compter uniquement sur Stix, il devra se faire aider par des aliens, et en utilisant les téléports, se déplacer sur le vaisseau. Ensemble, vous trouverez peut-être un moyen de passer ces portes qui vous bloquent la sortie.

Niveau 3: Après s'être évadés, Bubba & Stix se retrouvent dans un volcan un peu bizarre. Il faudrait un tremblement de terre pour sortir de cet endroit, alors regardez bien les rochers à l'air bizarre! Et en ce qui concerne l'usine de ballons, je me demande bien à quoi servent tous les voyants de cette machine!

Niveau 4: Du cratère au fond de l'océan, vous trouvez un vieux temple alien plein de pièges. Bubba devra faire confiance à Stix, s'il ne veut pas manquer d'oxygène. Attention, cet édifice n'est pas aussi solide qu'autrefois.

Niveau 5: Ce n'était pas une mauvaise idée de se rendre à un port spatial pour quitter la planète, mais il y a deux petits problèmes: il est interdit d'emporter du bois (désolé Stix!) et Bubba n'est pas assez malin pour piloter un vaisseau spatial. Mais cet endroit est climatisé et assez agréable, à condition que personne ne déclenche l'alarme de sécurité. Oh, et ne soyez pas surpris si l'un de vos vieux copains vous attend à la sortie!

Credits

Produit par Jeremy Heath-Smith

L'équipe de Bubba 'n' Stix est constituée de
Billy Allison
John Kirkland
Simon Phipps
Mark Watson

Musique et effets sonores par Martin Iveson et Nathan McCree

Manuel écrit et conçu par
Billy Allison
Guy Miller
Simon Phipps

BUBBA 'N' STIX

Ladeanleitung

Schlage bitte in deinem CD32-Handbuch nach, wie das Spiel geladen wird.

Willkommen

Können BUBBA 'N' STIX dem furchtbaren Klammergriff von Waldo entkommen und ihren Weg nach Hause finden? Oder werden sie den Rest ihres Lebens in Urfnurkle T. Floinks Freizeitzoo verbringen müssen? Können sie eine Invasionsflotte aufgeblähter Luftballon-Tiere davon abhalten, die ganze Galaxis zu erobern? Wo ist Zitt 'n' Zotts Zauberspaßhaus - und wer sind die überhaupt? Und noch eins: Wie kannst du Holz durch den sponellianischen Zoll schmuggeln?

Fragen über Fragen! Die Antworten dazu (und noch viel mehr) findest du heraus, wenn du BUBBA 'N' STIX auf ihrem ersten kosmisch-komischen Abenteuer begleitest!

Die Steuerung

Soll sich Bubba nach links oder rechts bewegen, dann drücke einfach den Richtungsknopf (R-Knopf) in die entsprechende Richtung. Soll er seinen gemächlichen Gang unterbrechen, um zu rennen, dann laß den R-Knopf schnell los, und drücke ihn sofort wieder in dieselbe Richtung. Bubba springt, wenn du den Blauen Knopf drückst. Drückst du den R-Knopf unten, dann geht Bubba in die Hocke.

Soll Bubba seinen Stock "Stix" werfen, dann halte den Roten Knopf gedrückt, bis Stix durch die Luft segelt. Soll er Stix wie einen Baseballschläger schwingen, dann drücke kurz den Roten Knopf. Stix kann auch wie ein Billard-Queue benutzt werden. Zu diesem Zweck drückst du den Roten Knopf, während Bubba in der Hocke ist. Bubba wendet seinen Stock auf einen Gegenstand oder die Landschaft an, wenn du das Kerlchen direkt an den Gegenstand/die Landschaft heransteuerst und dann den Roten Knopf drückst.

Manchmal trödelt Stix ein bißchen herum und verliert Bubba aus den Augen. In diesem Fall wird es dem Stock wahrscheinlich ziemlich schnell langweilig, und er kehrt freiwillig ganz schnell zu Bubba zurück. Sollte das nicht eintreten, dann kann Bubba ihn auch zurückrufen. Zu diesem Zweck drückst du den Roten Knopf, wenn Bubba den Stock nicht bei sich trägt.

Hilfreiche Tips

Auf Stufe 1 kannst du dich darin üben, unsere Helden zu steuern, denn sowohl Bubbas Hochgeschwindigkeitslauf als auch die exakte Steuerung von Stix sind im weiteren Spielverlauf sehr wichtig.
Erforsche deine Umgebung so gründlich wie möglich, und beobachte die Landschaft ganz genau - du wirst sicher einige hilfreiche Hinweise entdecken!

Es gibt IMMER eine Lösung, bei der weder Bubba noch Stix verletzt werden, und es ist unmöglich, irgendwo steckenzubleiben!
Vergiß nie die einfachen Handlungen, die Bubba mit Stix durchführen kann - manchmal sieht man den Wald vor lauter Bäumen nicht.

Nicht alle außerirdischen Wesen in *Bubba 'n' Stix* sind böse. Manche sind sehr hilfsbereit, aber du mußt selbst herausfinden, welche dies sind. Du brauchst auch deine Gegner nicht unbedingt zu vernichten. Bubba und Stix können ihre Verfolger häufig übertölpeln, ohne gleich Gewalt anwenden zu müssen.

Übrigens - Bubba kann tatsächlich an DIESEM BAUM vorbeikommen...

WARNUNG
DAS FOLGENDE SOLLTEST DU NUR DANN LESEN, WENN DU WIRKLICH NICHT MEHR WEITER KOMMST!

Level 1: Hier findest du Bubba und Stix tief in einem außerirdischen Wald. Achte weniger auf die Pflanzen (es sei denn, sie beißen) als auf Waldo, denn der taucht ganz bestimmt auf! Und obwohl Stix Bubba helfen kann, erweist er sich vielleicht auch als schlagendes Argument in der einen oder anderen Auseinandersetzung als nützlich.

Level 2: Offensichtlich war Bubba nicht schlau genug, um seine Freiheit zu behalten, aber vielleicht kannst du ihm helfen, aus Waldos Raumschiff zu entkommen. Dazu muß Bubba ein paar mehr Außerirdische als nur Stix überreden, ihm zu helfen. Mit den Teleportern kannst du das Schiff erforschen, und zusammen findet ihr vielleicht einen Weg, trotz der verschlossenen Ausgangstüren einen Weg ins Freie zu finden.

Level 3: Nach ihrer Flucht finden Bubba und Stix sich in einem Vulkan wieder, der nicht das ist, was er zu sein scheint. Um hier zu entkommen, wirst du wahrscheinlich ein Erdbeben brauchen, also achte auf außergewöhnliche Gesteinsformationen! Ach ja, und in der Ballonfabrik - ich frage mich, wofür wohl die ganzen Lichter an der Maschine gut sind?

Level 4: Vom Schlund des Vulkans bis zum Grund des Meeres findest du nun einen alten außerirdischen Tempel voller unerfreulicher Überraschungen. Bubba muß sich hier ganz gewaltig auf Stix verlassen, sonst wird er er sich wie ein Fisch auf dem Trockenen fühlen. Sei vorsichtig - dieser Tempel ist nicht mehr besonders stabil.

Level 5: Ein Raumschiff-Flughafen ist zwar ein guter Ort, um den Planeten zu verlassen, aber nun haben wir zwei Probleme - das Schmuggeln von Holz ist verboten ('Tschuldigung, Stix!), und Bubba ist

ganz einfach zu doof, um ein Raumschiff zu steuern, aber wenigstens gibt es eine Klimaanlage, und so lange niemand die Alarmanlage auslöst, ist es ja ganz nett hier. Ach ja, und wundere dich nicht zu sehr, wenn am Ausgang ein alter Kumpel auf dich wartet.

Mitarbeiterverzeichnis

Produziert von Jeremy Heath-Smith

Zum *Bubba 'n' Stix*-Team gehören:
Billy Allison
John Kirkland
Simon Phipps
Mark Watson

Musik und Soundeffekte von Martin Iveson & Nathan McCree

Handbuchtext und -Design von
Billy Allison
Guy Miller
Simon Phipps

BUBBA 'N' STIX

Istruzioni di Caricamento

Si prega di consultare il manuale del CD32 per le istruzioni di caricamento.

Benvenuto

Riusciranno a sfuggire dalle grinfie crudeli del malvagio e strano Waldo e a ritrovare la via di casa? O diventeranno abitanti permanenti del Parco dei divertimenti e dello Zoo di Urfnurkle T. Floink? Riusciranno a impedire che la flotta di invasione dei palloni a forma di animali conquisti la galassia? Dov'è la Casa dei Divertimenti Magica di Zitt e Zott e comunque, chi sono questi tizi? E come riuscirai a far passare il legno oltre la dogana Sponelliana?

Sta a te trovare le risposte a queste e ad altre domande scottanti quando parteciperai insieme a BUBBA 'N' STIX alla loro avventura cosmicamente comica!

I Commandi del Joystick

Per far camminare Bubba a sinistra o a destra premi il joystick in quella direzione. Per far correre Bubba, quando si muove nella sua solita andatura, rilascia velocemente il joystick e premilo di nuovo nella stessa direzione. Se vuoi far saltare Bubba premi semplicemente il joystick in su. Se vuoi accovacciare Bubba, premi il joystick in giù.

Per far si che Bubba lanci Stix, premi e tieni premuto il pulsante del fuoco del joystick finché Bubba non lo avrà lanciato. Per far si che Bubba utilizzi Stix come una mazza da baseball, premi il pulsante del fuoco. Inoltre, potrai utilizzare Stix come una stecca da biliardo; per fare questo premi il pulsante del fuoco mentre Bubba è accovacciato. Per far si che Bubba muova Stix su un'oggetto o una parte del paesaggio, premi Bubba su un'oggetto o una parte del paesaggio e premi il pulsante del fuoco. Qualche volta Stix rimarrà indietro. In questo caso, molto probabilmente si annoierà a gironzolare senza fare niente e ritornerà da Bubba correndo di sua spontanea volontà. Altrimenti sarà Bubba a chiamarlo. Puoi far ritornare Stix da Bubba premendo il pulsante del fuoco quando Bubba non lo starà portando con sé.

Consigli Utili

Utilizza lo Stadio 1 per imparare a controllare i tuoi eroi, perché negli stadi successivi sarà vitale sapere come far correre Bubba e controllare bene Stix.

Esplora il più possibile e osserva attentamente il paesaggio al fine di trovare tutti gli indizi, poiché sono tutti importantissimi.

C'è SEMPRE un modo per evitare di far male a Bubba o a Stix ed è quasi impossibile rimanere bloccati.

Non dimenticarti mai i semplici movimenti che Bubba può eseguire con Stix (in alcuni casi ti possono essere sfuggiti quelli più ovvi).
Non tutte le creature in Bubba 'n' Stix sono cattive, alcune sono simpatiche e disponibili, ma dovrai scoprire da solo quali sono. Non dovrai distruggere tutti i nemici. Spesso Bubba e Stix potranno scappare utilizzando metodi diversi dalla violenza.

Oh, a proposito, Bubba può veramente superare QUELL'albero...

ATTENZIONE
NON LEGGERE ALTRO A MENO CHE TU NON SIA VERAMENTE BLOCCATO!

Livello 1: Qui troverai Bubba'N'Stix persi nei meandri di una foresta aliena; la vegetazione non è molto importante (a meno che non morda!) ma stai attento a Waldo che prima o poi verrà fuori! Stix potrà aiutare Bubba a risolvere un paio di liti.

Livello 2: Evidentemente Bubba non è stato abbastanza intelligente da non farsi fare prigioniero, ma forse puoi aiutarlo a scappare dalla navicella spaziale di Waldo. In questo caso, Bubba dovrà farsi aiutare da Stix e da altri extraterrestri; inoltre con i teleporti potrà spostarsi nella navicella. Forse insieme potrete trovare un modo per passare quelle porte che bloccano l'uscita.

Livello 3: Dopo la fuga Bubba'NStix si trovano in un vulcano che non è esattamente quello che sembra. In questo caso per andare avanti dovrai provocare un terremoto, quindi stai attento alle strane formazioni rocciose! Oh, per quanto riguarda la fabbrica di palloni, a che cosa servono tutte quelle luci su quella macchina?

Livello 4: Dalla bocca del vulcano agli abissi dell'oceano, ora troverai un antico tempio degli extraterrestri che è pieno di brutte sorprese. In questo caso Bubba dovrà avere molta fiducia in Stix, altrimenti sarà come un pesce fuor d'acqua. Stai attento perché questo posto non è più solido come una volta.

Livello 5: È stata una buona mossa raggiungere un porto spaziale per fuggire dal pianeta, ma adesso ci sono due problemi: è proibito importare del legno (mi dispiace Stix!) e Bubba è troppo tonto per pilotare una navicella spaziale. Per fortuna c'è l'aria condizionata ed è un posto

carino, a meno che qualcuno non faccia scattare gli allarmi di sicurezza. Oh, e ti sorprendere se troverai un vecchio amico ad aspettarti all'uscita.

TITOLI

Prodotto da Jeremy Heath-Smith

L'equipe di Bubba 'n' Stix è costituita da:
Billy Allison
John Kirkland
Simon Phipps
Mark Watson

Musica ed Effetti Sonori di Martin Iveson

Manuale scritto e disegnato da:
Billy Allison
Guy Miller
Simon Phipps



Tradewinds House, 69/71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS.
Tel: (0332) 297797. Fax: (0332) 381511.

© 1994 Core Design Limited. All rights reserved.