



## CRÉDITOS

Este juego ha sido desarrollado utilizando la herramienta Backbone, creada por Alastair Murray.

Gráficos, Animaciones y Desarrollo

**Diego Vivo**

Melodías

**Zoltar Dreamusic**

Diseños y Portada

**Francisco Miguel Rivero**

© Amigamers 2021

## JUNIOR'S GREAT ADVENTURE AMIGA

### LA HISTORIA

La historia del joven Junior comienza tras la gran depresión de 1929. Durante la crisis financiera muchas familias se arruinaron, mientras que especuladores sin escrúpulos hacían su agosto, enriqueciéndose a base de cobrar intereses abusivos a préstamos, o pagando sueldos miserables a los trabajadores.

En aquella época el trabajo infantil era algo habitual, y para tratar de impulsar la economía familiar cualquier ayuda era bien recibida. Así fue como el joven Junior tuvo que dejar la escuela para trabajar en una fábrica, la cual era propiedad de un banquero.

Un día, Junior descubrió un plan inmobiliario trazado por el malvado banquero, el cual pretendía arruinar a los barrios más deprimidos, con el fin de arrebatarles sus viviendas y poder posteriormente especular con ellas. Junior trató de huir de la fábrica, pero fue descubierto por los capataces del banquero, los cuales lo encerraron en un profundo sótano. Por suerte, consigue escabullirse por un conducto de ventilación.

En su camino hacia la libertad, Junior intentará reunir todo el dinero posible, para ayudar a su familia a pagar sus deudas, al tiempo que trata de evitar toda clase de enemigos y trampas.

#### **REQUISITOS MINIMOS DEL SISTEMA**

Junior's Great Adventure, se ejecuta desde disquete. No necesita instalación. Funcionará en cualquier Amiga con al menos 1MB de Memroia RAM y un una ROM 2.0 o superior.

#### **CARGANDO EL JUEGO**

Apaga tu Amiga e inserta el disquete de Junior's Great Adventure. A continuación vuelve a encenderlo y el juego se iniciará automáticamente.



**LANZADORES:** Esta trampa lanza un dardo envenenado cada cierto tiempo. Suelen pasar inadvertidas, ocultas en los muros.



**BLOQUES CON PINCHOS:** Nadie sabe que mecanismos los impulsan. Se mueven realizando recorridos fijos. Son letales, pero fáciles de evitar.

## LOS NIVELES

Junior's Great Adventure se compone de un total de 10 niveles. Cada uno de ellos requiere de unas circunstancias concretas para ser superado. En algunos niveles bastará con encontrar la salida, pero en otros se te puede solicitar que encuentres un número determinado de objetos concretos, como por ejemplo monedas.

En casi todos los niveles existen lugares ocultos e incluso atajos. En dichos lugares puedes encontrar tesoros extra, o incluso vidas extra. Presta atención y explora.

## LAS VIDAS

Comenzarás el juego con un total de 3 vidas. Perderás una vida al entrar en contacto con una trampa o con un enemigo. Las vidas restantes (sin contar la vida actual), se representan en la parte inferior de la pantalla, mediante el dibujo de un corazón. Podrás acumular tantas vidas como puedas, pero en la barra inferior aparecerán representadas un máximo de cuatro vidas adicionales.

## LOS ENEMIGOS

A lo largo del juego iremos encontrando enemigos cada vez más desafiantes. Algunos podrán ser derrotados saltando sobre ellos, pero otros no.



**RATAS:** Asquerosas y con mala baba. Te morderán si las tocas.



**CAPATACES:** Vigilan que los niños trabajen sin descanso y evitan las fugas. Si saltas sobre ellos los dejarás fuera de combate.



**ARAÑAS:** Gigantescas y desagradables. Se mueven rápido por suelos y techos. Pueden lanzar telas de araña.



**Fantasmas:** Almas en pena de niños que no tuvieron la suerte de escapar. Se desplazan volando y pueden atravesar paredes y techos. Obviamente, no pueden matarse... otra vez.



**SANGUIJUELAS:** Habitan en los últimos niveles. Es fácil espachurrarlas dejándote caer encima. Por su tamaño, a veces es difícil verlas



**EL BANQUERO:** Lo encontrarás cerca de la salida. Te perseguirá sin descanso ¡Que no te atrape!.

### TRAMPAS

Presta atención a las trampas. Están por todas partes. Algunas no las verás hasta que sea demasiado tarde.



**ESTACAS:** Afiladas como sables. Las encontrarás justo donde no te gustaría que estuviesen.

### LOS CONTROLES

Junior puede controlarse mediante Joystick, el cual deberá ser insertado en el puerto 2 de tu Amiga. Puedes consultar la lista de opciones de movimiento de tu personaje en la opción "Controles" del menú principal.

Mueve al personaje a Izquierda y derecha presionando el joystick en dichas direcciones.

Puedes saltar hacia arriba o diagonalmente, controlando el movimiento en el aire presionando arriba, o sus diagonales izquierda y derecha.

Junior también puede agacharse presionando abajo y desplazarse gateando mediante ambas diagonales inferiores.

También puede subir y bajar escaleras, presionando arriba y abajo frente a ellas.

Por último, Junior puede utilizar puertas o activar interruptores pulsando el botón de disparo.

