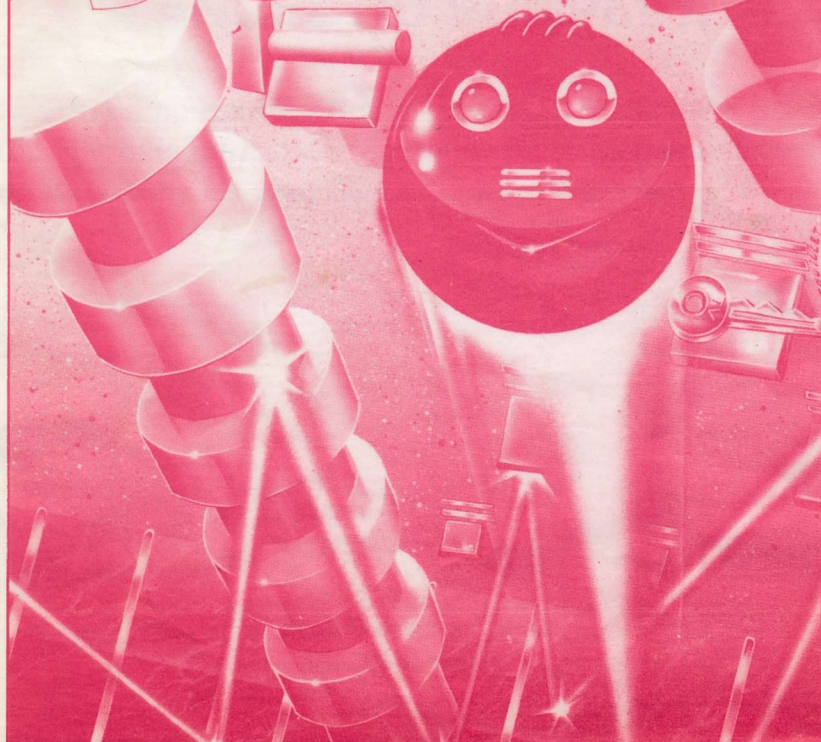


BUMPY



MANUEL DU BUMPEUR

MANUEL DU BUMPEUR

Armès de Bump-gouttes, Bump-marteaux, Bump-clés, Bump-vies. Il faut traverser les Bump-salles piégées, toutes plus diaboliques les unes que les autres en Bumpant et en Bumpant sans cesse.

Faites attention au Bump-feu, Bum-pic, Bump-trou qui peuvent vous Bumper.

BUMPY le jeu qui rend tout BUMP...

© LORICIELS

Auteur : J.F. STREIFF

Adaptation ATARI ST : D. BILLARD

Adaptation IBM PC : A. JOUBERT

Graphismes : C. PERROTIN du Studio d'Annecy

Musique : MW

Remerciements à : Pascal JARRY du Studio d'Annecy
Frédéric SPADA du Studio d'Annecy
Bernard AURÉ

BUT DU JEU : Vous devez manger les comestibles du tableau pour passer au suivant.

Pour y parvenir vous avez 4 jokers :

MARTEAU : Destruction du mur

GOUTTE : Eteind le feu

CLE : Dégrade les poteaux jusqu'à les casser

FIOLE : Ajoute une vie

NOTA : Pour sortir d'un tableau il n'est pas obligatoire de prendre : les marteaux, les gouttes, les clés, mais attention si vous ne prenez pas tous les objets vous risquez d'être bloqué dans les tableaux suivants.

VERSION AMSTRAD CPC

Chargement : RUN "BUMPY ET ENTER

Pas d'éditeur dans la version cassette

Options de début de partie



1 joueur



Accès éditeur



2 joueurs

JOYSTICK

Déplacements

CLAVIER

Droit : Déplacement à droite
Gauche : Déplacement à gauche
Bouton de tir : Saut
Bas : Frein

Touche → : Déplacement à droite
Touche ← : Déplacement à gauche
Barre espace : Saut
Touche ↓ : Frein

Touche S : Suicide
Touche P : Pause
Touche ESC : Retour au menu options
Touche D : Découverte

NOTA : pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton de tir ou barre d'espace et faites droite ou gauche quand vous êtes au niveau choisi.

PLATE-FORME NORMALE



PLATE-FORME COLLANTE



PLATE-FORME INCLINEE A GAUCHE



GRANDE PLATE-FORME RETRECISSANTE



PLATE-FORME INCLINEE A DROITE



MOYENNE PLATE-FORME RETRECISSANTE



FEU



PETITE PLATE-FORME RETRECISSANTE



MUR



PLATE-FORME A PIC



POTEAU INDESTRUCTIBLE



POTEAUX DEGRADABLES



OBJET FIXE



ENTREE



SORTIE



NUMERO DU TABLEAU



ACCES DISK SAVE LOAD EFFACE

MANIPULATIONS : PRISE D'UN SPRITE : APPUYER SUR LA BARRE ESPACE
DEPOSE D'UN SPRITE : APPUYER SUR LA BARRE D'ESPACE
EFFACER : POSITIONNEZ VOUS SUR LE SPRITE A EFFACER
ET APPUYEZ SUR LA BARRE ESPACE
RETOUR DANS LA ZONE DES SPRITES APPUYEZ SUR LA TOUCHE ESC

VERSION ATARI ST

Chargement : Mettre la disquette dans le lecteur et cliquer 2 fois sur BUMPY.PRG

Options de début de partie



1 joueur



Accès éditeur



2 joueurs

JOYSTICK

Déplacements

CLAVIER

Droit : Déplacement à droite
Gauche : Déplacement à gauche
Bouton de tir : Saut
Bas : Frein

Touche → : Déplacement à droite
Touche ← : Déplacement à gauche
Barre espace : Saut
Touche ↓ : Frein

Touche S : Suicide
Touche P : Pause
Touche D : Découverte

NOTA : pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton de tir ou barre d'espace et faites droite ou gauche quand vous êtes au niveau choisi.

F1 : jouer avec vos propres tableaux.

F2 : jouer avec les tableaux d'origine (option par défaut).

PLATE-FORME NORMALE



PLATE-FORME COLLANTE

PLATE-FORME INCLINEE A GAUCHE



GRANDE PLATE-FORME RETRECISSANTE

PLATE-FORME INCLINEE A DROITE



MOYENNE PLATE-FORME RETRECISSANTE

FEU



PETITE PLATE-FORME RETRECISSANTE

MUR



PLATE-FORME A PIC

POTEAU INDESTRUCTIBLE



POTEAUX DEGRADABLES

ENTREE

SORTIE



ACCES DISK SAVE LOAD EFFACE

OBJET FIXE



OBJET MOBILE



CHOIX DU FOND



NUMERO DU TABLEAU



MANIPULATIONS : PRISE D'UN SPRITE : EN CLIQUANT DESSUS
 DEPOSE D'UN SPRITE : EN CLIQUANT A L'EMPLACEMENT CHOISI
 EFFACER/REPLACER : PRENDRE LE SPRITE A EFFACER/REPLACER
 ET CLIQUER A L'EMPLACEMENT CHOISI

VERSION IBM PC COMPATIBLES

Chargement : Bumpy et return

Bumpy H pour le mode Hercule

Options de début de partie



JOYSTICK

Déplacements

CLAVIER

Droit : Déplacement à droite
Gauche : Déplacement à gauche
Bouton de tir : Saut
Bas : Frein

Touche → : Déplacement à droite
Touche ← : Déplacement à gauche
Barre espace : Saut
Touche ↓ : Frein

Touche S : Suicide
Touche P : Pause
Touche ESC : Retour au menu options
Touche D : Découverte

NOTA : pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton de tir ou barre d'espace et faites droite ou gauche quand vous êtes au niveau choisi.

PLATE-FORME NORMALE



PLATE-FORME COLLANTE

PLATE-FORME INCLINEE A GAUCHE



GRANDE PLATE-FORME RETRECISSANTE

PLATE-FORME INCLINEE A DROITE



MOYENNE PLATE-FORME RETRECISSANTE

FEU



PETITE PLATE-FORME RETRECISSANTE

MUR



PLATE-FORME A PIC

POTEAU INDESTRUCTIBLE



POTEAUX DEGRADABLES

ENTREE SORTIE



ACCES DISK SAVE LOAD EFFACE

OBJET FIXE



OBJET MOBILE



CHOIX DU FOND



NUMERO DU TABLEAU

MANIPULATIONS : PRISE D'UN SPRITE : EN CLIQUANT DESSUS

DEPOSE D'UN SPRITE : EN CLIQUANT A L'EMPLACEMENT CHOISI

EFFACER/REPLACER : RETOURNEZ DANS LA ZONE DES SPRITES

ET FAITES UN NOUVEAU CHOIX OU RECLIQUEZ DESSUS



81, rue de la Procession - 92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F - Télécopie : (1) 47 08 61 34