

# BUBBLER

Nach 100 Jahren oder mehr entdecken Sie, daß VADRAS Assistent, ein geringerer Zauberer namens KINTOR, der VADRA einst geholfen hatte, IRKON zu unterwerfen, sich nun in Gefangenschaft befindet.

Mit der Zeit wuchsen KINTORS Kräfte nicht nur so stark, daß er VADRA ebenbürtig zu werden drohte, sondern er begann auch, mit den unterdrückten Irkoniern zu sympathisieren.

Aus diesem Grund schloß VADRA ihn in eine Energiesphäre ein, die langsam an KINTORS Lebensenergie zehrte, und verdammte seinen Widersacher in ein Verlies, in dem er bis zum heutigen Tag sitzt. Mit Hilfe seiner letzten Kräfte versah KINTOR Sie mit der Gabe, Energietropfen, zu bewegen und abzufeuern. Diese Tropfen sollen Ihnen die Flucht aus dem Gefängnis ermöglichen. Da KINTOR jedoch bereits erheblich geschwächt ist, hält diese Bewegungsfähigkeit nur für einen begrenzten Zeitraum an. KINTOR erzählte Ihnen außerdem von magischen Korken, die er selber hergestellt und dann in IRKON versteckt hat. Diese Korken stoppen die BUBBLERS und entziehen VADRA Kräfte, welche dann KINTOR zugute kommen. Dies gibt Ihnen zusätzliche Zeit, Ihren Auftrag

zu erfüllen. Die Korken sind unter Falltüren verborgen, durch die Sie hindurch müssen. Achten Sie jedoch auf Ihre Schritte, denn manche Falltüren bergen unangenehme Überraschungen, und scharfe Gegenstände schaden Ihrem jetzt instabilen Körper.

VADRAS Schergen, die Gefängniswärter, können Ihnen zwar folgen, aber nicht die magischen Korken aufheben.

Wenn Sie alle BUBBLER im Gefängnis wieder verkorkt haben, ist Ihre Flucht gelungen, und das Ihnen von KINTOR gegebene Wissen wird VADRA vernichten.

BUBBLER – Features:

Blasen  
Korken  
Falltüren  
Materialisierungs-Plattformen  
Spring-Knopf

Giftflaschen  
Mehrfach-Ebenen  
3D-Szenario  
Anhaltende Pausenfunktion  
Punktezzählung auf dem Bildschirm

Automatisches Aufsammeln  
Hinreißende Animation  
Richtungsanzeige  
Revolutionäres Scrolling  
Tests  
Extra-Leben  
Schatten  
Feuern  
Realistische Materialisierung  
beliebige Richtungswahl  
3D-Bewegungen  
Stechende Spikes  
Korken-Anzeige  
Flaschen-Countdown

Hi-Score  
Vielwinkelige Strecken  
sich drehender Alien  
Krabben  
Feuernde Fliegende Untertasse  
Falltüren-Ausgang  
Geheimnisvolle Blase  
Explosionen  
Timer  
Scrollende Bildschirmmeldungen  
Extra-Zeit  
Spielmöglichkeit für 2 Spieler  
Geheimnisvolle Tunnel  
Extra-Hochsprung

## TASTATURSTEUERUNG SPECTRUM

Drehung links – **Z, C, B, M.**  
Drehung rechts – **X, V, N** und **Symbol-SHIFT**-Tasten.  
Vorwärts – **A, S, D, F, etc.**  
Feuern – **W, R, Y, I, P.**  
Springen – **Q, E, T, U.**  
Pause – **CAPS SHIFT** oder **SPACE/BREAK.**

## JOYSTICKSTEUERUNG

**Kempston Interface, Cursor Controlled Interface, oder Sinclair Interface II und Joystick.**

## LADENANWEISUNG

1. Verbinden Sie die EAR-Anschlüsse von Computer und Datenrekorder. Achten Sie darauf, daß der MIC-Anschluß unterbrochen ist.
2. Legen Sie die Kassette in den Rekorder ein und spulen Sie das Band bis zum Anfang zurück.
3. Tippen Sie: **LOAD "BUBB"**, oder **LOAD " "** beim 48K-Spectrum. Tippen Sie **ENTER** in den Tape Loader beim Spectrum +2.
4. Drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Datenrekorders.
5. BUBBLER lädt und startet dann automatisch. Falls das Laden nicht klappt, spulen Sie das Band wieder zurück, justieren den Lautstärkeregler an Ihrem Datenrekorder neu, und versuchen es noch einmal.
6. JETZT KANN ES LOSGEHEN!

## BUBBLER –

## TASTATURSTEUERUNG SCHNEIDER CPC

Drehung links – **Z, C, B, M, », \.**  
Drehung rechts – **X, V, N, «, ?, /.**  
Vorwärts – **A, S, D, F, G, H, J, K, L, :, ;, |.**  
Feuern – **W, R, Y, I, P, |.**  
Springen – **Q, E, T, U, O, @.**  
Pause – **ESCAPE**-Taste

## LADENANWEISUNG

### CASSETTE

1. Legen Sie die Spielekassette in den Datenrekorder ein und spulen Sie das Band vollständig zurück.
2. Tippen Sie **RUN"**.
3. Betätigen Sie die **PLAY**-Taste Ihres Datenrekorders.
4. Drücken Sie eine beliebige Taste auf Ihrem Computer.
5. BUBBLER lädt nun automatisch. Nach einigen Sekunden erscheint eine Meldung auf dem Bildschirm. Falls das Laden nicht klappt, spulen Sie das Band wieder zurück und versuchen es noch einmal.
6. JETZT KANN ES LOSGEHEN!

### SCHNEIDER DISKETTE:

Tippen Sie **RUN" BUBBLER.**

## BUBBLER – TASTATURSTEUERUNG MSX

Drehung links – **Z, C, B, M**  
Drehung rechts – **X, V, N, «**  
Vorwärts – **A, S, D, F, G, H, J, K, L.**  
Feuern – **W, R, Y, I, P.**  
Springen – **Q, E, T, U, O.**  
Pause – **ESCAPE** oder **BACK SPACE**

## LADENANWEISUNG

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Datenrekorder korrekt an Ihren MSX-Computer angeschlossen, und der Lautstärkeregler richtig eingestellt ist. Folgen Sie den den Geräten beigefügten Anweisungen.
2. Schalten Sie Computer und Datenrekorder ein.
3. Legen Sie die Spielekassette in den Datenrekorder ein und spulen Sie das Band (falls nötig) vollständig zurück.
4. Tippen Sie: **BLOAD "CAS:BUBB",R** und drücken Sie die **RETURN**-Taste.
5. Betätigen Sie die **PLAY**-Taste des Datenrekorders. Das Spiel lädt automatisch.
6. JETZT KANN ES LOSGEHEN!

BUBBLER © ULTIMATE PLAY THE GAME. Copyright & eingetragenes Warenzeichen 1987 Ashby Computers & Graphics Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Das Spiel und die Bezeichnung BUBBLER, sowie alle zugehörige Hardware, Software, Codes, Protokolle, Toneffekte, Grafik, Illustrationen und Text sind das alleinige urheberrechtlich geschützte Eigentum von ASHBY COMPUTERS & GRAPHICS Ltd. Vollständige oder teilweise Vervielfältigung, Übertragung, Reproduktion, Verleihung, Mietung, Vertreibung, Speicherung oder Änderung jeder Art ohne ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Ashby Computers & Graphics Ltd., The Green, Ashby de la Zouch, Leicestershire LE65 5JU, England, ist untersagt.



# BUBBLER

Un siècle ou davantage après, vous découvrez que l'assistant de VADRA, un magicien de catégorie inférieure dénommé KINTOR et qui a aidé VADRA à détrôner IRKON, se trouve maintenant en prison. Les pouvoirs de KINTOR augmentaient et auraient bientôt égalé ceux de VADRA. Celui-ci en avait grand peur, car KINTOR commençait à se laisser fléchir par les souffrances du peuple d'IRKON. Avant que ses pouvoirs deviennent trop dangereux, VADRA avait encapsulé KINTOR dans une sphère d'énergie qui suçait lentement sa force vive, avant de l'emprisonner dans un donjon.

Avant de perdre toutes ses forces, KINTOR vous a conféré la possibilité de déplacer et de tirer des globules d'énergie capables de détruire toute entité vivante qui se trouve sur leur trajectoire, afin que vous puissiez vous échapper de la prison avec des informations précieuses qui vous permettront de détruire VADRA. Etant donné que les pouvoirs de KINTOR sont en cours d'extinction, vous ne pouvez vous déplacer que pendant une très brève période.

KINTOR vous a parlé de bouchons magiques de sa création, qu'il a dissimulés dans la Cité d'IRKON; ils peuvent arrêter le BUBBLER et réduire les pouvoirs de VADRA. Plus ceux-ci diminuent, plus ceux de KINTOR renaissent, ce qui vous donnent davantage de temps pour remplir vos énormes tâches.

Les bouchons ont été cachés sous des trappes que vous devez traverser – mais attention! certaines trappes surgissent au-dessus du vide noir du sol de la prison et vous tuent. Les sbires envoûtés par VADRA, gardiens de la prison, peuvent eux aussi traverser ces trappes, mais vous seul avez le droit de recueillir les bouchons magiques. Méfiez-vous des autres périls qui vous guettent dans la prison de VADRA: votre corps désormais informe est délicat et les objets pointus le percent aisément. Si vous réussissez à boucher tous les BUBBLERS de la prison, vous pourrez vous évader et les secrets que vous avez communiqués KINTOR vous permettront de détruire VADRA.

## PARVIENDREZ-VOUS A BOUCHER LE BUBBLER?

Ce que vous offre BUBBLER...

Bulles	Scénario 3D à écrans multiples
Bouchons	Pause continue
Trappes	Score sur l'écran
Tremplins de matérialisation	Fonction de collecte automatique
Bouton de saut	Animation étonnante
Bouteilles de poison	Jauge de direction

Défilement révolutionnaire  
Tests  
Vies supplémentaires  
Ombres  
Tir  
Matérialisations réalistes  
Omnidirectionnel  
Mouvements 3D  
Pieux qui empalent  
Affichage "bouchon"  
Décomptage des bouteilles  
Score maximum  
Pentes pleines d'angles divers

Extra-terrestre tourneur (derviche?)  
Crabes  
Soucoupe volante armée  
Trappe de changement de niveau  
Bulle-mystère  
Explosions  
Minuterie  
Messages défilants  
Temps supplémentaire  
Jeu pour 2 joueurs  
Tunnels mystérieux  
Saut ultra-haut

## BUBBLER – COMMANDE SUR CLAVIER AMSTRAD

Pour tourner vers la gauche  
Pour tourner vers la droite  
Pour avancer  
Pour tirer  
Pour sauter  
Pause

–Z, C, B, M, >, <.  
–X, V, N, <, >, /.  
–A, S, D, F, G, H, J, K, L, :, ;, .  
–W, R, Y, I, P, !.  
–Q, E, T, U, O, @.  
–ESCAPE

## POUR CHARGER

CASSETTE

1. Placez la cassette dans le lecteur et rebobiner jusqu'au début.
2. Tapez **RUN**.
3. Appuyez sur **PLAY** du lecteur de cassettes.
4. Appuyez sur une touche quelconque.
5. BUBBLER se charge alors automatiquement et un message apparaît sur l'écran quelques secondes plus tard. Si le jeu ne se charge pas, rebobinez la cassette, réglez la commande VOLUME du lecteur et faites une nouvelle tentative.
6. JOUEZ LE JEU.

DISKETTE

Tapez **RUN** "BUBBLER".

## BUBBLER – COMMANDES SUR CLAVIER MSX

Pour tourner vers la gauche  
Pour tourner vers la droite  
Pour avancer  
Pour tirer  
Pour Sauter  
Pause

–Z, C, B, M  
–X, V, N, <  
–A, S, D, F, G, H, J, K, L.  
–W, R, Y, I, P.  
–Q, E, T, U, O.  
–ESCAPE ou BACK SPACE

## POUR CHARGER

1. Assurez-vous que votre lecteur/enregistreur de données est correctement connecté à votre ordinateur, et que son volume se trouve au niveau approprié, conformément aux instructions que vous avez reçues avec votre ordinateur et votre lecteur/enregistreur de données.
2. Mettez l'ordinateur et l'enregistreur sous tension.
3. Placez la cassette dans le lecteur/enregistreur. Rebobinez la bande le cas échéant.
4. Tapez la commande **BLOAD "CAS:BUBB",R** et appuyez sur **RETURN**.
5. Mettez le lecteur/enregistreur en mode **PLAY** (lecture) – il commence à fonctionner et le programme du jeu va être chargé dans la mémoire de l'ordinateur.
6. JOUEZ LE JEU.

BUBBLER © ULTIMATE PLAY THE GAME. Copyright & Marque Déposée 1987 Ashby Computers & Graphics Ltd. Tous droits réservés dans le monde entier. Le nom et le jeu BUBBLER, ainsi que tous les matériel, logiciel, code, listage, effets sonores, graphismes, illustrations et texte associés sont la propriété exclusive et le copyright d'ASHBY COMPUTERS & GRAPHICS LTD. Tous copie, transmission, reproduction, location, prêt, distribution, stockage, mémorisation ou modification sous quelque forme que ce soit, en partie ou en totalité, sont strictement interdits sans l'autorisation expresse préalable accordée par écrit d'Ashby Computers & Graphics Ltd., The Green, Ashby de la Zouch, Leicestershire LE6 5JU, Angleterre.

ULTIMATE PLAY THE GAME est une marque déposée de la société Ashby Computers & Graphics Ltd. Immatriculation en Angleterre No. 1674540.  
Directeurs: J. S. Lathbury, C. T. J. Stamper, T. D. J. Stamper, C. L. Stamper.

# BUBBLER

## BUBBLER – CONTROLLO TASTIERA MSX

per ruotare a sinistru  
per ruotare a destra  
per muoversi in avanti  
fuoco  
saltare  
pausa

–Z, C, B, M  
–X, V, N  
–A, S, D, F, G, H, J, K, L.  
–W, R, Y, I, P.  
–Q, E, T, U, O.  
–ESCAPE oppure  
BACK SPACE

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Batti il comando **BLOAD "CAS:BUBB",R**, e premi **RETURN**.

## BUBBLER CONTROLLO TASTIERA SPECTRUM

Per ruotare a sinistru  
Ruotare a destra  
Per muoversi in avanti  
Fuoco  
Saltare  
Pausa

–Z, C, B e M.  
–X, V, N e Symbol-SHIFT  
–A, S, D, F, ecc.  
–W, R, I, e P.  
–Q, E, T, U e O.  
tasti **CAPS SHIFT** oppure  
**SPACE/BREAK**.

## CONTROLLO JOYSTICK

Il tuo avventuriero può essere controllato usando un'interfaccia Kempston, l'interfaccia Cursor Controlled oppure l'interfaccia Il Sinclair e il joystick.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Batti **LOAD "BUBB"**, oppure **LOAD "** per lo Spectrum 48K. Batti **ENTER** per lo Spectrum +2 Premi **PLAY** sul registratore. Ora BUBBLER si caricherà automaticamente.