

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











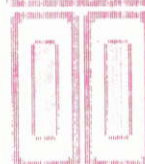







CLAVIER

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.

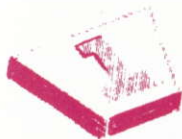
PLATE-FORME NORMALE			PLATE-FORME COLLANTE
PLATE-FORME INCLINEE A GAUCHE			GRANDE PLATE-FORME RETRECISSANTE
PLATE-FORME INCLINEE A DROITE			MOYENNE PLATE-FORME RETRECISSANTE
FEU			PETITE PLATE-FORME RETRECISSANTE
MUR			PLATE-FORME A PIC
POTEAU INDESTRUCTIBLE			POTEAUX DEGRADABLES
			ENTREE
OBJET FIXE			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.PRГ

Options de dбut de partie



1 joueur



Accès  diteur



2 joueurs

JOYSTICK

D placements

CLAVIER

Droit : D placement   droite
Gauche : D placement   gauche
Bouton de tir : Saut
Bas : Frein

Touche → : D placement   droite
Touche ← : D placement   gauche
Barre espace : Saut
Touche ↓ : Frein

Touche S : Suicide
Touche P : Pause
Touche D : D couverte

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  tes au niveau choisi.

F1 : jouer avec vos propres tableaux.

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

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



1 joueur

Accès éditeur

2 joueurs

Quit

Jeu

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