

---

# BOUNDER

---

## REGLES DU JEU

Faites évoluer Bounder (une balle de tennis) autour de l'écran de l'écran, mais en ne la faisant rebondir que sur les dalles hexagonales. Si vous manquez une dalle, vous êtes mort. Identifiez soigneusement les montagnes et les murs: vous ne pouvez pas les franchir; vous devez les contourner. Vous perdez une vie à chaque collision.

Un conseil: SI CE N'EST PAS HEXAGONAL, C'EST A EVITER!

**Ces étrangers ennemis vont vous détruire:** BINOCULOIDS

STICKITS OISEAUX MOSCITA CHOMPER DOMES PTERRIES PIECES EXOCETS etc.

**Les étrangers amis sont:** TELEPORTS PRIMES DE SAUT INSECTES DE PRIME COPYRIGHT CANS

Des approximations successives vous aideront à départager les amis des ennemis.

Les dalles à flèches vous donnent le double de temps en l'air. Ceci vous permet de sauter plus loin et d'effectuer, si vous le voulez, quelques acrobaties! (non recommandées aux débutants).

Les dalles à points d'interrogation vous donnent des primes mystérieuses; certaines bonnes, d'autres mauvaises mais la plupart mauvaises. Une organisation soigneuse et l'utilisation d'une carte sont essentielles. Servez-vous de la commande de pause pour vous aider à diviser les écrans. Après chaque niveau, il ya a une étape-primes. Rebondissez sur autant de points d'interrogation que possible et enlevez-les tous pour obtenir une prime. Chaque saut qui n'est utilisé vient s'ajouter à votre score de primes.

## COMMANDE AU CLAVIER

**Q** vers la gauche    **W** vers la droite    **P** vers le haut    **L** vers le bas

**BARRE D'ESPACEMENT TIR**

**CTRL/ESC** Reset (sortie de boucle)

début jeu

**ESC** pause

Joystick-compatible.

**Gremlin Graphics Software Limited**

**Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.**

© 1985 Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.