BUBBLE GHOST

INFOGRAMES

1 - LE JEU

Durant le jeu, le fantôme doit souffler sur la bulle pour la déplacer, mais il peut aussi agir, toujours en soufflant sur certains objets. Après le jeu les cinq meilleurs scores sont sauvés sur la disquette si le joueur le désire. Le score est établi ainsi : sortie d'une salle : **1.000 points + BONUS** restant. Action sur certaines animations : 5.000 points. Le **BONUS** est initialisé à chaque arrivée dans une nouvelle salle. Une bulle supplémentaire est allouée à chaque fois que la bulle sort d'une salle par le haut (*montée d'un niveau*).. La version Amiga permet le mode 2 joueurs et l'entraînement sur les différents tableaux du jeu.

2 - COMMENT CHARGER LE JEU

AMIGA

- Insérez la disquette dans le lecteur de disquette.
- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Le programme se charge et démarre automatiquement.

LES COMMANDES

- Déplacement du fantôme à la souris.
- Le bouton **GAUCHE** de la souris fait pivoter le fantôme d'un cran sur la gauche.
- Le bouton **DROIT** fait pivoter le fantôme d'un cran vers la droite.
- La touche **SHIFT** permet au fantôme de souffler.

IBM PC et Comp.

- Insérez la disquette dans le lecteur de disquette A , puis tapez **a:**.
- Tapez **DISC**.
- Puis validez en appuyant sur la touche **ENTER**.

LES COMMANDES

- Déplacement du fantôme à la souris.
- Le bouton **GAUCHE** de la souris fait pivoter le fantôme d'un cran sur la gauche.
- Le bouton **DROIT** fait pivoter le fantôme d'un cran sur la droite.
- La barre **ESPACE** permet au fantôme de souffler.

ATARI ST/STE

- Insérez la disquette dans le lecteur.
- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Cliquez deux fois sur l'icône **GHOST.PRG**.

LES COMMANDES

- Déplacement du fantôme à la souris.
- Le bouton **GAUCHE** de la souris fait pivoter le fantôme d'un cran sur la gauche.
- Le bouton **DROIT** fait pivoter le fantôme d'un cran sur la droite.
- La touche **SHIFT** permet au fantôme de souffler.

AMSTRAD CPC/CPC+

- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Insérez la disquette dans le lecteur.
- Tapez **RUN"DISC"**.
- Appuyez sur la touche **ENTER**.

3 - COMMENT JOUER

Déplacez le fantôme à l'aide du joystick ou des touches du clavier définies au début du programme. Appuyez sur la barre **ESPACE** ou sur le bouton **FEU** du joystick pour faire souffler le fantôme.