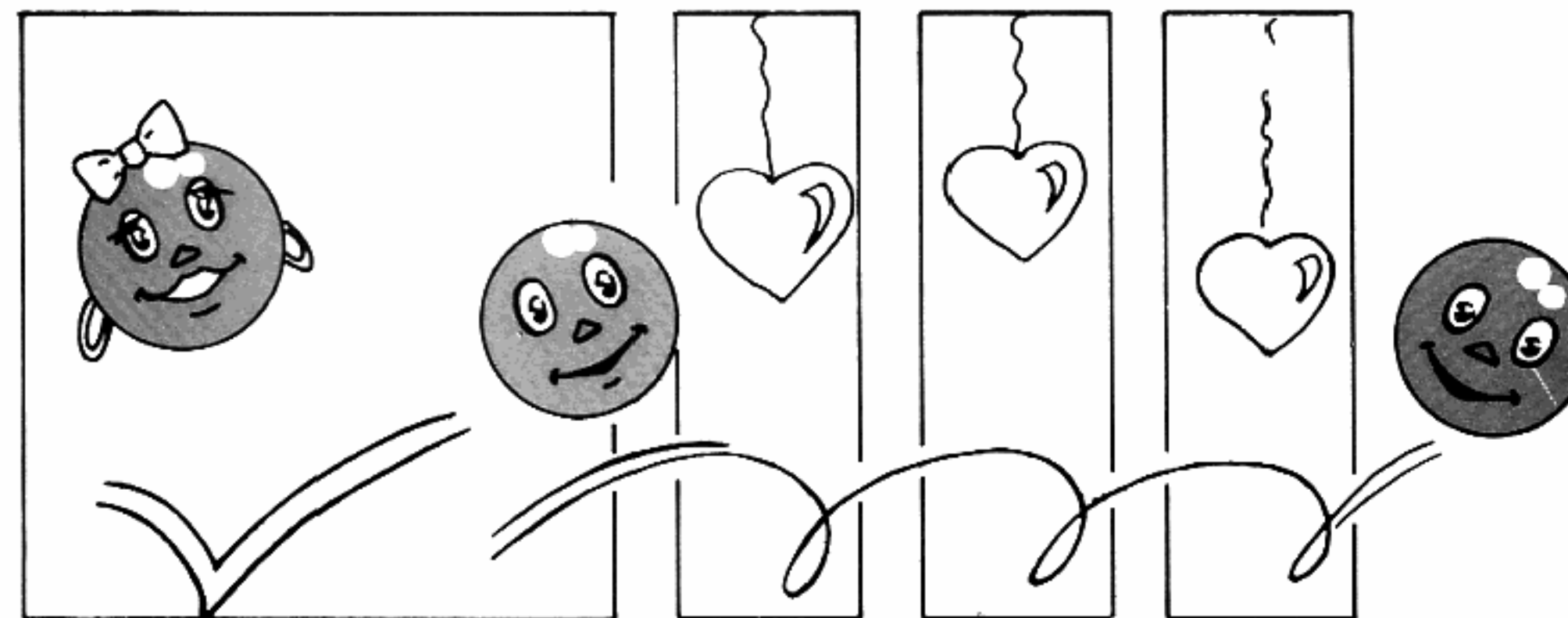
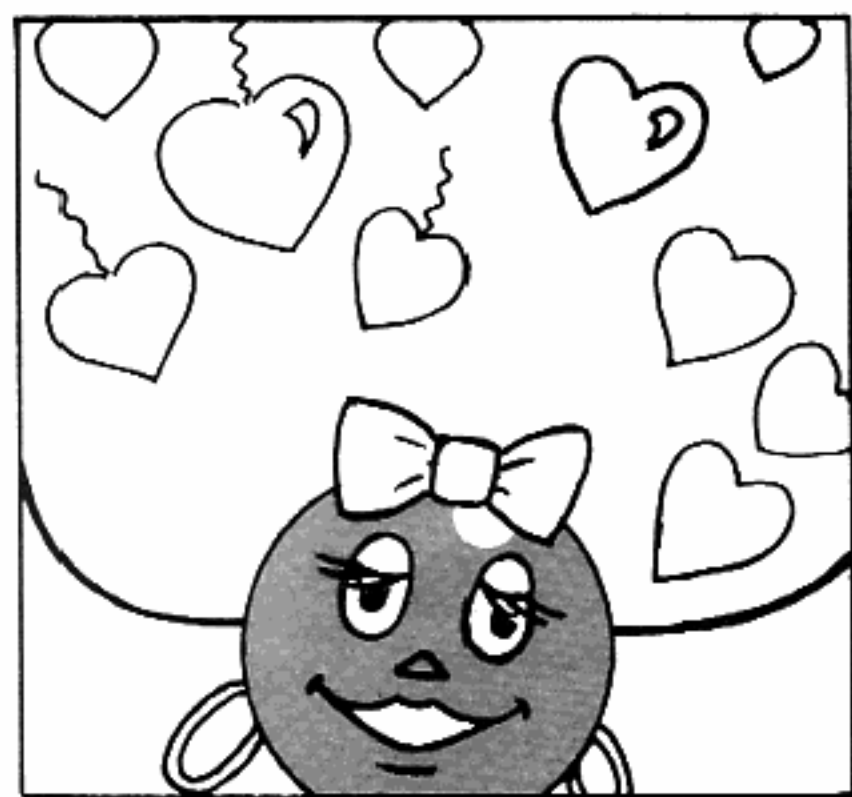
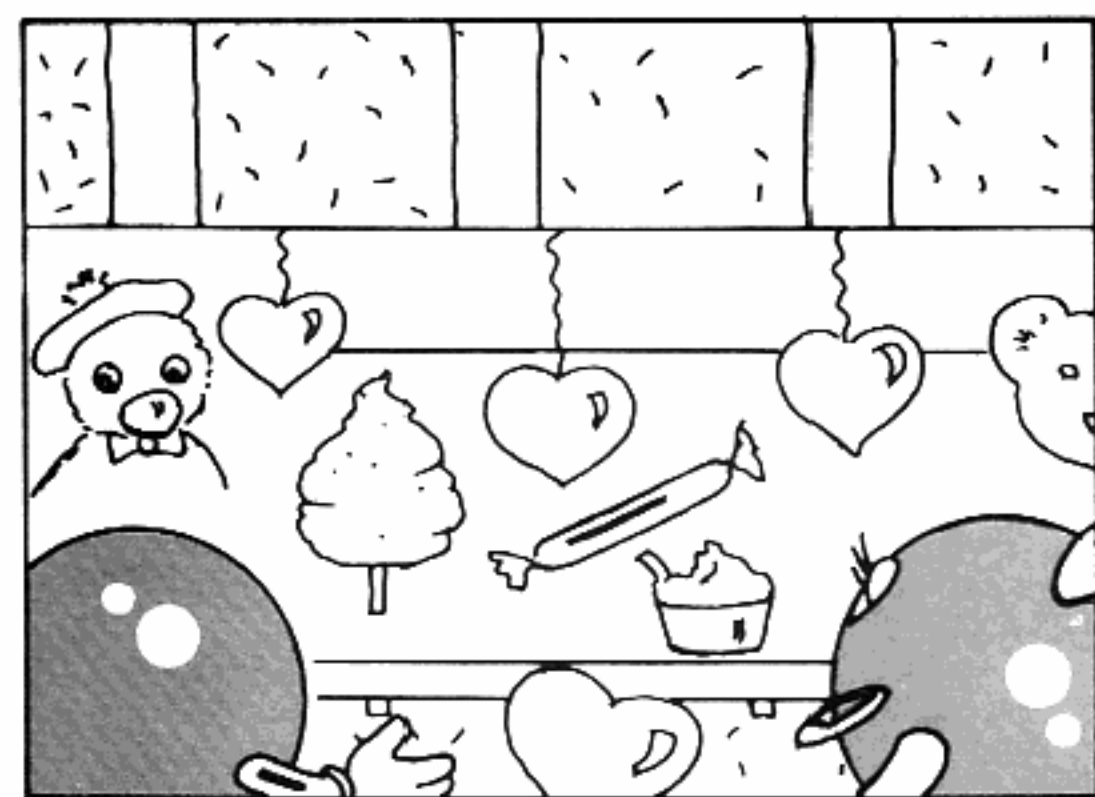
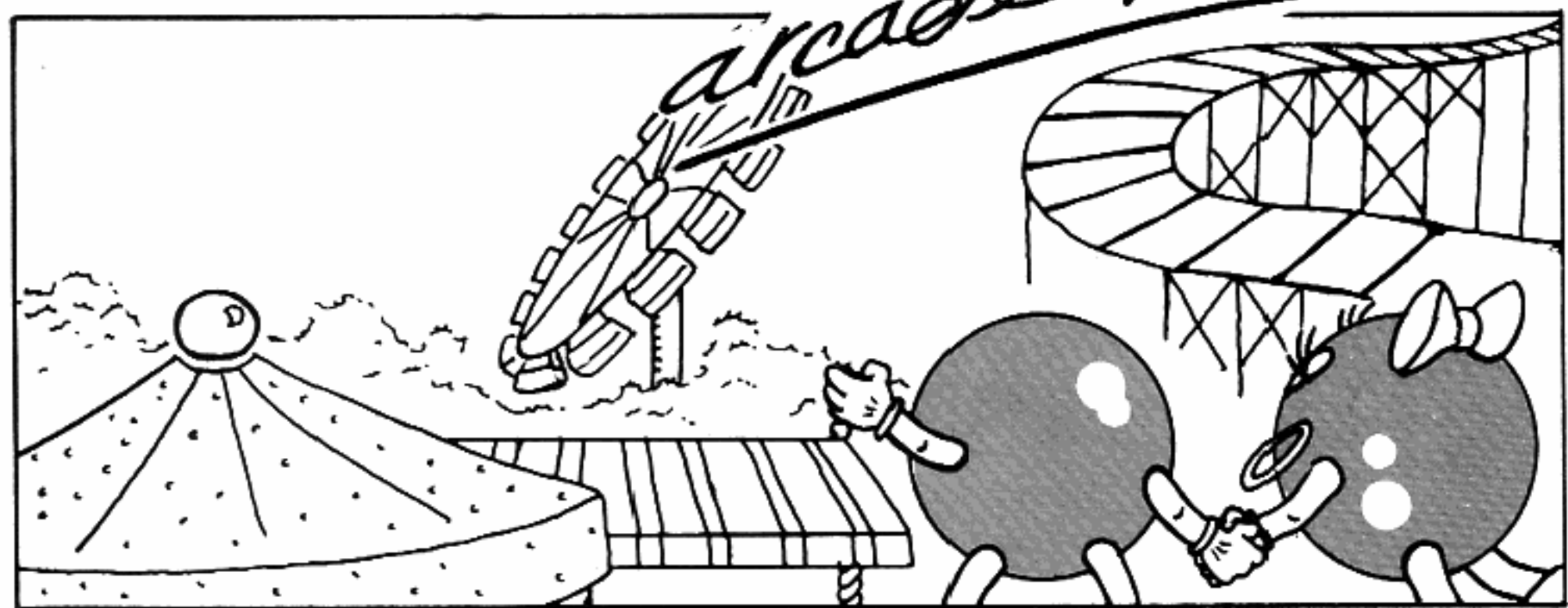


BUMPY'S

arcade Fantasy



BUMPY'S ARCADE FANTASY

- Manuel -

CHARGEMENT:

Atari ST, Amiga

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes et allumez votre ordinateur.

IBM PC & compatibles

Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes A et tapez 'BUMPY'. Pour la version PC 5.25 insérez la disquette A puis la disquette B. Après le chargement indiquez le mode graphique de votre ordinateur.

Amstrad cpc disk 6128 et 6128 +

Insérez la disquette et tapez RUN "BUMPY".

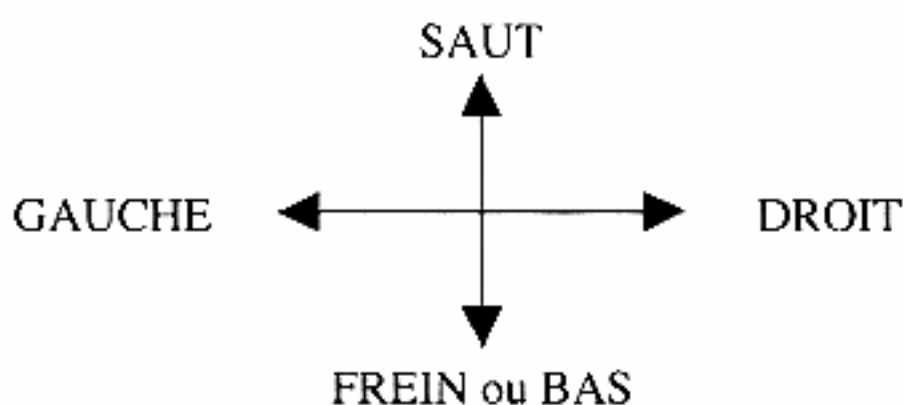
BUT DU JEU

Afin de conquérir le cœur de sa jolie BUMPETTE, BUMPY se démène dans le parc d'attractions. Aidez BUMPY à étonner sa BUMPETTE en le dirigeant parmi les 100 tableaux qui composent les 9 attractions du BUMPY'S ARCADE FANTASY.

COMMANDES

Il existe deux moyens pour diriger BUMPY:

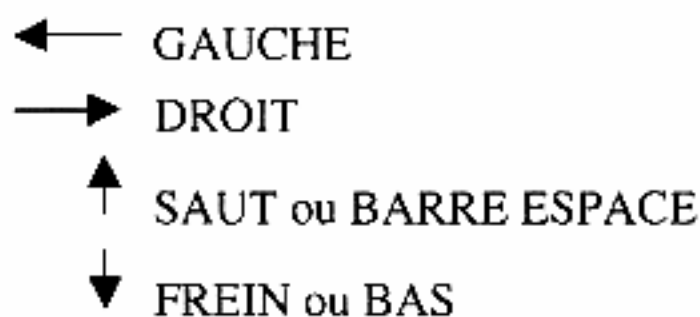
1. LE JOYSTICK



TOUCHE P : PAUSE

2. LE CLAVIER

TOUCHES DU PAVE DIRECTIONNEL :



Le frein sert à arrêter BUMPY dans un grand saut vers le haut.

TOUCHE P: PAUSE

REGLAGE DE LA VITESSE: Touches fonction F1 ◀ F5

MOTS DE PASSE

A la fin de chaque attraction un mot de passe s'affiche à l'écran. Le mot de passe vous permet de ne pas recommencer le jeu depuis le début lors d'une prochaine partie.

NOTEZ ICI VOS MOTS DE PASSE POUR NE PAS LES OUBLIER.

- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 2: CHEVAUX DE BOIS: _____
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 3: MANEGE ENFANTS: _____
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 4: PETIT THEATRE: _____
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 5: CONFISERIE: _____
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 6 : STAND DE TIR: _____
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 7 : GRANDE ROUE: _____
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 8 : TRAIN FANTOME: _____
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 9 : MONSTRES: _____

Le mot de passe est composé de 4 caractères. Choisissez le caractère à modifier avec les directions DROITE et GAUCHE. Les touches HAUT et BAS permettent de modifier ce caractère.

Quand le mot de passe vous semble correct, validez avec la touche FIRE. Si le mot de passe est mauvais, le message "BAD PASSWORD" s'affichera à l'écran. Si le mot de passe est bon, le message "GOOD PASSWORD" s'affichera à l'écran ainsi que le numéro de l'attraction correspondante.

^ PASSWORD = Mot de passe

BONUS

Vous allez trouver lors de votre quête des













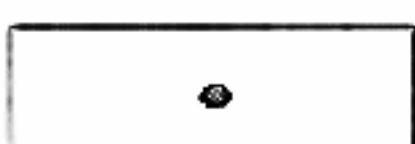
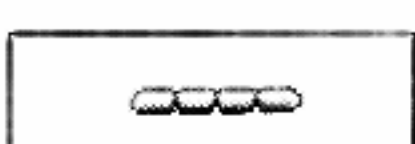


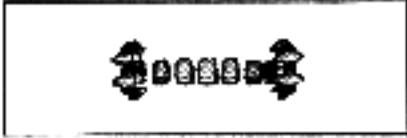

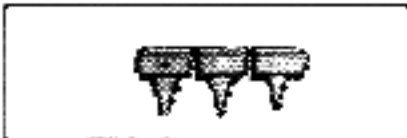

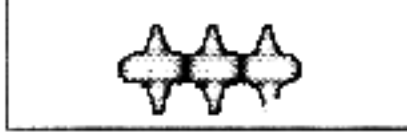
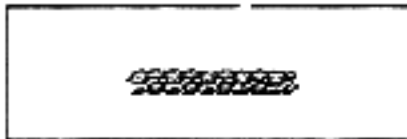
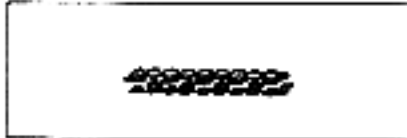

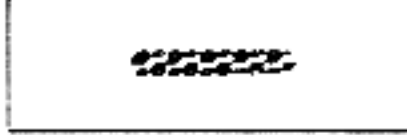
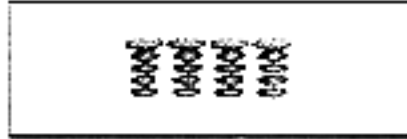


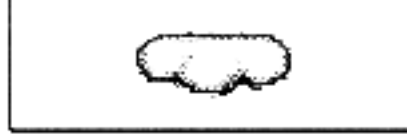

bonus de vie:






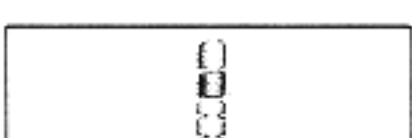
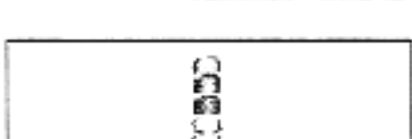
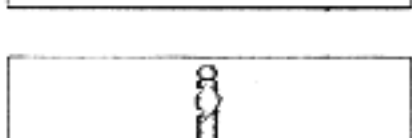
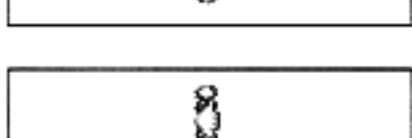
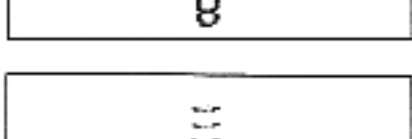
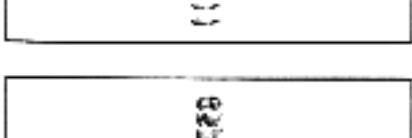
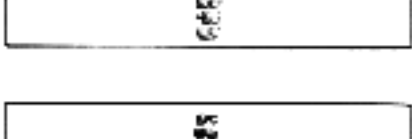
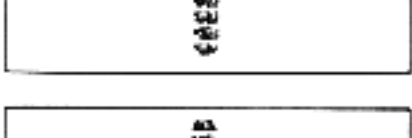
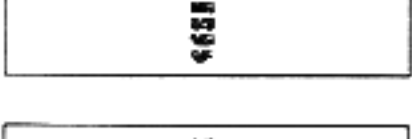
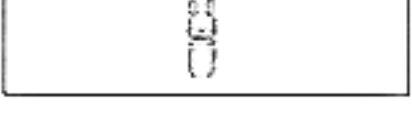

bonus de points:


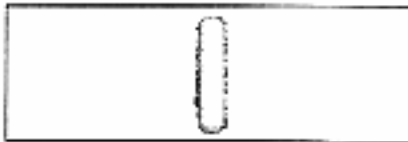
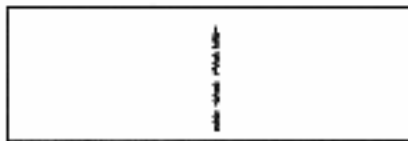
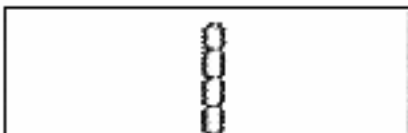
LES PLATE-FORMES

1.  Plate-forme STANDARD
2.  Plate-forme BAS.
Permet de traverser la plate-forme de haut en bas.
3.  Plate-forme HAUT.
Permet de traverser la plate-forme de bas en haut.
4.  Plate-forme COLLANTE.
BUMPY reste collé sur la plate-forme sauf si vous avez demandé le saut avant de la toucher.
5.  Plate-forme AIMANT.
BUMPY vient se coller sous cette plate-forme.
6.  Plate-forme INCLINEE GAUCHE.
7.  Plate-forme INCLINEE DROITE.
8.  Plate-forme INCLINEE GAUCHE DROITE.
Cette plate-forme reste inclinée quand BUMPY la quitte.
9.  Plate-forme DESTRUCTIBLE, GRANDE.
Cette plate-forme s'efface après trois rebonds.
10.  Plate-forme DESTRUCTIBLE, MOYENNE.
Cette plate-forme s'efface après deux rebonds.
11.  Plate-forme DESTRUCTIBLE, PETITE.
Cette plate-forme s'efface après un rebond.
12.  Plate-forme GLISSANTE.
13.  Plate-forme INVISIBLE.
14.  Plate-forme MIRAGE.

15.  Plate-forme TELEPORTATION.
Cette plate-forme téléporte BUMPY dans le tableau.
16.  Plate-forme FIL TENDU.
BUMPY casse la plate-forme sauf si vous sautez.
17.  Plate-forme à PICS DESSOUS.
Ne pas toucher ces pics.
18.  Plate-forme à PICS DESSUS.
19.  Plate-forme à PICS DESSUS et DESSOUS.
20.  Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 4 REBONDS.
21.  Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 3 REBONDS.
22.  Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 2 REBONDS.
23.  Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 1 REBOND.
24.  Plate-forme RESSORT.
Cette plate-forme projette BUMPY vers le haut.
25.  Plate-forme RESSORT DROIT.
Cette plate-forme propulse BUMPY 2 rangs à droite.
26.  Plate-forme RESSORT GAUCHE.
Cette plate-forme propulse BUMPY 2 rangs à gauche.
27.  Plate-forme NUAGE VOLANT.
Cette plate-forme permet à BUMPY de se déplacer dans le vide. Gauche/Droite ou FIRE + touche direction pour la quitter.
28.  Plate-forme de SORTIE DE TABLEAU.
Cette plate-forme apparaît quand BUMPY a tout mangé.

LES POTEAUX

1.  Poteau STANDARD.
2.  Poteau COLLANT.
3.  Poteau 1 PASSAGE.
Ce poteau permet à BUMPY de passer 1 fois à travers.
4.  Poteau 2 PASSAGES.
Ce poteau permet à BUMPY de passer 2 fois à travers.
5.  Poteau 3 PASSAGES.
Ce poteau permet à BUMPY de passer 3 fois à travers.
6.  Poteau PASSAGE A DROITE.
Ce poteau ne se passe que de gauche à droite.
7.  Poteau PASSAGE A GAUCHE.
Ce poteau ne se passe que de droite à gauche.
8.  Poteau projetant à l'horizontal jusqu'au premier obstacle ou direction bas.
9.  Poteau CASSABLE EN 3 COUPS.
10.  Poteau CASSABLE EN 2 COUPS.
11.  Poteau CASSABLE EN 1 COUP.
12.  Poteau COMBINAISON DE COULEURS.
A chaque contact avec BUMPY ce poteau change de couleur.
13.  Poteau COMBINAISON DE COULEURS.
A chaque contact avec BUMPY ce poteau change de couleur.
14.  Poteau COMBINAISON DE COULEURS.
A chaque contact avec BUMPY ce poteau change de couleur.

- | | | |
|-----|---|---|
| 15. |  | Poteau COMBINAISON DE COULEURS.
A chaque contact avec BUMPY ce poteau change de couleur. |
| 16. |  | Poteau DESTRUCTIBLE suivant COMBINAISON DE COULEURS. Ce poteau se brise si les poteaux COMBINAISON DE COULEURS sont identiques. |
| 17. |  | Poteau INVISIBLE. |
| 18. |  | Poteau MIRAGE. |

WHO'S WHO

Auteur et Code :	Jean-François STREIFF
Adaptation L.I.O.S. :	Frédéric SPADA
PC & compatibles	
Atari ST	
Amiga	
Graphisme :	Isabelle MAURY Christophe PERROTIN
Responsable développement :	Pascal JARRY
Musique & bruitages :	Michel WINOGRADOFF
Remerciements à :	Alexis LESEIGNEUR Vincent BAILLET Bernard AURE

