

# POP UP

ATARI ST  
AMIGA  
IBM PC & COMPATIBLES  
AMSTRAD CPC



© INFOGRAMES 1990

# I - CHARGEMENT DU PROGRAMME

## VERSION ATARI ST, STE

- Mettre l'unité centrale sous tension.
- Insérer la disquette dans le lecteur.
- Le programme se charge automatiquement.

## VERSION IBM PC ET COMPATIBLES

- Allumer l'ordinateur et charger le D.O.S.
- Insérer la disquette POP UP dans le lecteur A.
- Taper TATOU puis appuyer sur la touche RETURN.

## VERSION AMIGA

- Mettre l'unité centrale sous tension.
- Insérer la disquette dans le lecteur.
- Le programme se charge automatiquement.

## VERSION AMSTRAD CPC

- Mettre l'unité centrale sous tension.
- Insérer la disquette.
- Taper RUN "POP UP", puis appuyer sur ENTER.

*Votre logiciel ne démarre pas : tapez vite 3615 INFOGRAMES.*

# II - L'HISTOIRE

En avant pour une aventure rebondissante!

Depuis le Big Bang jusqu'à une ère future, vous rebondissez d'époque en époque grâce à votre énergie hors du commun... Vous traversez ainsi cinq périodes : le big bang, la préhistoire, le moyen âge, le vingtième siècle et enfin, le futur. Le voyage n'est pas de tout repos, prenez garde aux obstacles et dangers que vous risquez de rencontrer à chaque rebond...

# III - BUT DU JEU

Chaque époque est représentée par une suite de tableaux, le but est de passer aux tableaux suivants en réalisant le meilleur score possible. En rebondissant sur les plate-formes, vous devez essayer de récupérer le maximum d'outils et de comestibles car ils se révèlent rapidement indispensables. Vous utilisez la goutte d'eau pour éteindre les incendies, la clé pour désintégrer les poteaux, le marteau pour détruire les murs ... Equipés de tels outils, vous êtes prêt à affronter n'importe quel obstacle...

*Gagnez de nombreux cadeaux en tapant 3615 INFOGRAMES sur votre MINITEL.*

## IV - DEBUT DU JEU

Les options de début de partie

Pour les sélectionner, déplacez le curseur sur l'option de votre choix puis validez en appuyant sur la touche RETURN

**2**

*2 players*

**1**

*1 player*



*Editor*







*Game*

**EXIT**

*End*

Si vous avez choisi l'option jeu, le premier tableau apparait appuyez alors sur la barre d'espace pour activer la balle.

## V - INDICATIONS A DROITE DE L'ECRAN

Score du joueur 1	_____	<b>0000000</b>	
Points de vie du joueur 1	_____	<b>00</b>	
Gouttes d'eau du joueur 1	_____	<b>03:  :05</b>	Gouttes d'eau du joueur 2
Clés du joueur 1	_____	<b>03:  :05</b>	Clés du joueur 2
Marteaux du joueur 1	_____	<b>03:  :05</b>	Marteaux du joueur 2
N° de tableau	_____	<b>03:  :33</b>	N° de tableau
		<b>05</b>	Points de vie du joueur 2
		<b>0026122</b>	Score du joueur 2

## VI - LES COMMANDES

### 1- Les déplacements

	JOYSTICK	CLAVIER
Déplacement à droite .....	Droite	Touche →
Déplacement à gauche .....	Gauche	Touche ←
Saut .....	Bouton action	Barre d'espace
Frein .....	Bas	Touche ↓

Attention ! Pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton action ou la barre d'espace puis dirigez vous à droite ou à gauche quand vous êtes au niveau désiré.

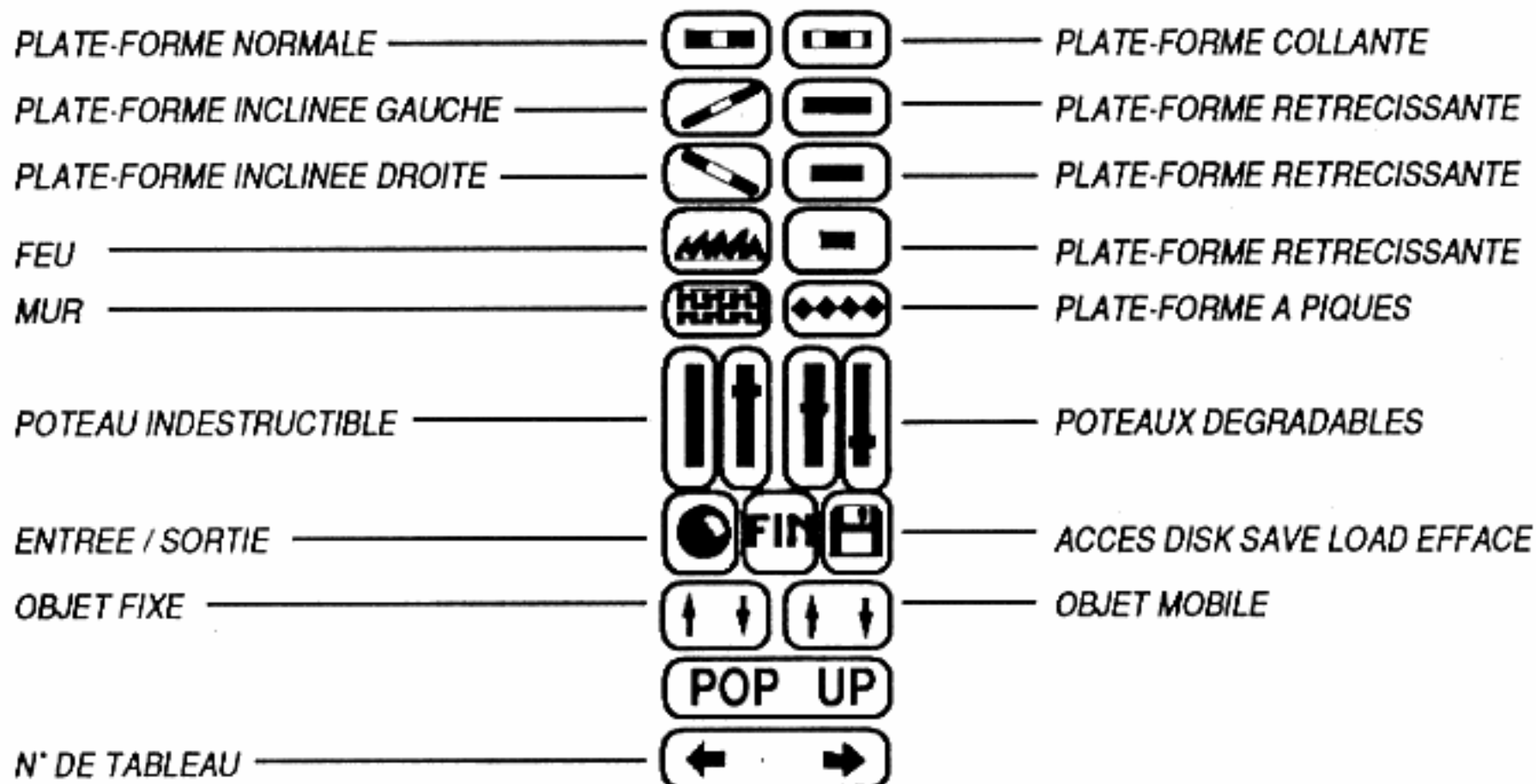
### 2 - Les fonctions

TOUCHE S .....	SUICIDE
TOUCHE P .....	PAUSE
TOUCHE D .....	DECOUVERTE

TOUCHE H .....	VITESSE RAPIDE (sur PC)
TOUCHE L .....	VITESSE LENTE (sur PC)
TOUCHE ESC .....	RETOUR AU MENU OPTIONS

## VII - L'EDITEUR

L'éditeur vous permet de composer vos propres tableaux. Grâce à lui, les combinaisons de jeu sont infinies. Pour sauvegarder vos tableaux créés avec l'éditeur, préparez une disquette vierge formatée.



## MANIPULATIONS

**Prise d'un élément** : positionnez le signe + sur l'élément avec les flèches du curseur (la souris sur ATARI) puis validez votre choix en appuyant sur la barre d'espacement.

**Dépose d'un élément** : déplacez le avec les flèches du curseur (la souris sur ATARI) puis validez votre choix en appuyant sur la barre d'espacement.

**Effacer/ Remplacer** : appuyez sur la touche escape pour retourner dans la zone des éléments.

**Sélection d'un tableau** : positionnez le signe + sur les flèches, actionnez-les avec la barre d'espacement pour sélectionner le n° de tableau désiré.

*Attention! Quand vous avez choisi un tableau et que vous retournez dans le jeu. Vous retrouvez le tableau sélectionné.*