

BUMPY

I- CHARGEMENT :

AMSTRAD CPC/CPC+

Insérez votre disquette ou cassette dans votre lecteur, puis tapez **RUN" DISC** pour charger votre disquette ou **RUN"** pour charger votre cassette. Choisissez votre programme à l'aide de la flèche, puis validez votre choix en appuyant sur la touche **ENTER** ou sur le bouton **TIR** du joystick.

IBM PC ET COMP.

Après avoir chargé le DOS (voir manuel PC), tapez **BUMPY**. Le jeu se chargera automatiquement.

Ce logiciel ne peut pas être installé sur le disque dur.

ATARI ST

Insérez votre disquette, et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

II - LE JEU :

Vous devez manger les comestibles du tableau pour passer au tableau suivant.

Pour y parvenir vous avez à votre disposition 4 jokers :

MARTEAU	= Destruction du mur
GOUTTE	= Eteint 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.

III - COMMENT JOUER

AMSTRAD CPC/CPC+

OPTIONS DE DEBUT DE PARTIE :

Le carton 1	= 1 joueur
La palette	= Accès éditeur
Le carton 2	= 2 joueurs.

Au joystick :

DROIT	= Déplacement à DROITE
GAUCHE	= Déplacement à GAUCHE
BOUTON DE TIR	= SAUT
BAS	= FREIN

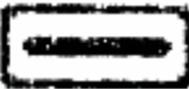
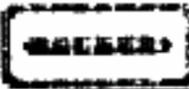
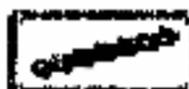
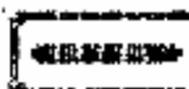
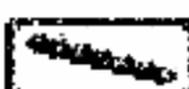
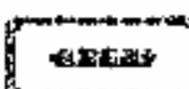
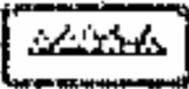
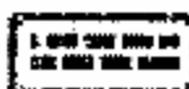
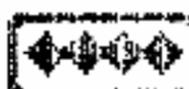
Au clavier :

TOUCHE ->	= Déplacement à DROITE
TOUCHE <-	= Déplacement à GAUCHE
BARRE ESPACE	= SAUT
TOUCHE ↓	= FREIN

TOUCHES SPECIALES :

S	= SUICIDE
P	= PAUSE
ESC	= RETOUR AU MENU "OPTIONS"
D	= DECOUVERTE.

Nota : Pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton de tir ou sur la barre espace et faites **DROITE** ou **GAUCHE** quand vous êtes au niveau choisi.

Plate-forme normale			Plate-forme collante
Plate-forme inclinée gauche			Grande plate-forme rétrécissante
Plate-forme inclinée à droite			Moyenne plate-forme rétrécissante
Feu			Petite plate-forme rétrécissante
Mur			Plate-forme à pic
Poteaux indestructibles			Poteaux Dégradables
			Entrée
Objet fixe			SORTIE
Numéro du tableau			Acces disk save

MANIPULATIONS :

- Prise d'un sprite** = Appuyez sur la BARRE ESPACE
- Dépôt d'un sprite** = Appuyez sur la BARRE ESPACE
- Effacer** = Positionnez-vous sur le sprite à effacer et appuyez sur la BARRE ESPACE
- Retour dans la zone des sprites** = Appuyez sur la touche ESC.

- Sur la version CPC K7, l'éditeur n'est pas intégré.

ATARI ST

OPTIONS DE DEBUT DE PARTIE :

- Le carton 1 = 1 joueur
- La palette = Accès éditeur
- Le carton 2 = 2 joueurs.

Au joystick :

- DROIT = Déplacement à DROITE
- GAUCHE = Déplacement à GAUCHE
- BOUTON DE TIR = SAUT
- BAS = FREIN

Au clavier :

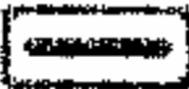
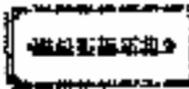
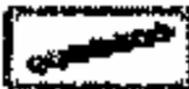
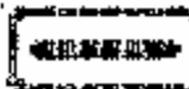
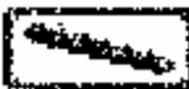
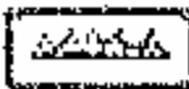
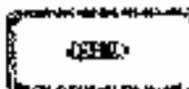
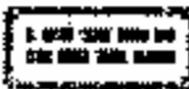
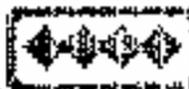
- TOUCHE -> = Déplacement à DROITE
- TOUCHE <- = Déplacement à GAUCHE
- BARRE ESPACE = SAUT
- TOUCHE ↓ = FREIN

TOUCHES SPECIALES :

S = SUICIDE
 P = PAUSE
 D = DECOUVERTE.

Nota : Pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton de tir ou sur la barre espace et faites **DROITE** ou **GAUCHE** quand vous êtes au niveau choisi.

F1 : Pour jouer avec vos propres tableaux
 F2 : Pour jouer avec les tableaux d'origine

Plate-forme normale			Plate-forme collante
Plate-forme inclinée gauche			Grande plate-forme rétrécissante
Plate-forme inclinée à droite			Moyenne plate-forme rétrécissante
Feu			Petite plate-forme rétrécissante
Mur			Plate-forme à pic
Poteaux indestructibles			Poteaux Dégradables
Entrée			Acces disk save load efface
Objet fixe			Objet mobile
			Choix du fond
			Numéro du tableau

Prise d'un sprite
 Dépôt d'un sprite
 Effacer/Remplacer

MANIPULATIONS :

= En cliquant dessus
 = En cliquant à l'emplacement choisi
 = Prendre le sprite à effacer/remplacer et cliquer à l'emplacement choisi.

IBM PC ET COMP.

OPTIONS DE DEBUT DE PARTIE :

Le carton 1 = 1 joueur
 La palette = Accès éditeur
 Le carton 2 = 2 joueurs
 Le carton percé = Quit
 Le joystick = Jeu.

DROIT
GAUCHE
BOUTON DE TIR
BAS

Au joystick :

= Déplacement à DROITE
= Déplacement à GAUCHE
= SAUT
= FREIN

TOUCHE ->
TOUCHE <-
BARRE ESPACE
TOUCHE ↓

Au clavier :

= Déplacement à DROITE
= Déplacement à GAUCHE
= SAUT
= FREIN

TOUCHES SPECIALES :

S
P
ESC
D

= SUICIDE
= PAUSE
= RETOUR AU MENU "OPTIONS"
= DECOUVERTE.

Nota : Pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton de tir ou sur la barre espace et faites **DROITE** ou **GAUCHE** quand vous êtes au niveau choisi.

Plate-forme normale

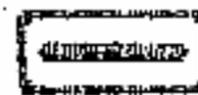
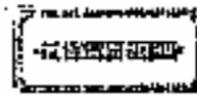
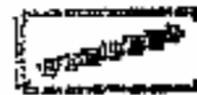


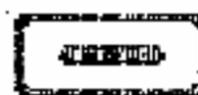
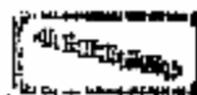
Plate-forme collante

Plate-forme inclinée gauche



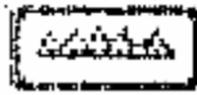
Grande plate-forme rétrécissante

Plate-forme inclinée à droite



Moyenne plate-forme rétrécissante

Feu



Petite plate-forme rétrécissante

Mur

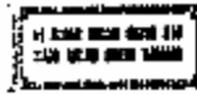


Plate-forme à pic

Poteaux indestructibles



Poteaux Dégradables

Entrée Sortie



Acces disk save load efface

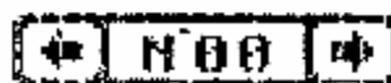
Objet fixe



Objet mobile



Choix du fond



Numéro du tableau

Prise d'un sprite
Dépôt d'un sprite
Effacer/ Remplacer

MANIPULATIONS :

= En cliquant dessus
= En cliquant à l'emplacement choisi
= Retourner dans la zone des sprites et faites un nouveau choix ou recliquez dessus.