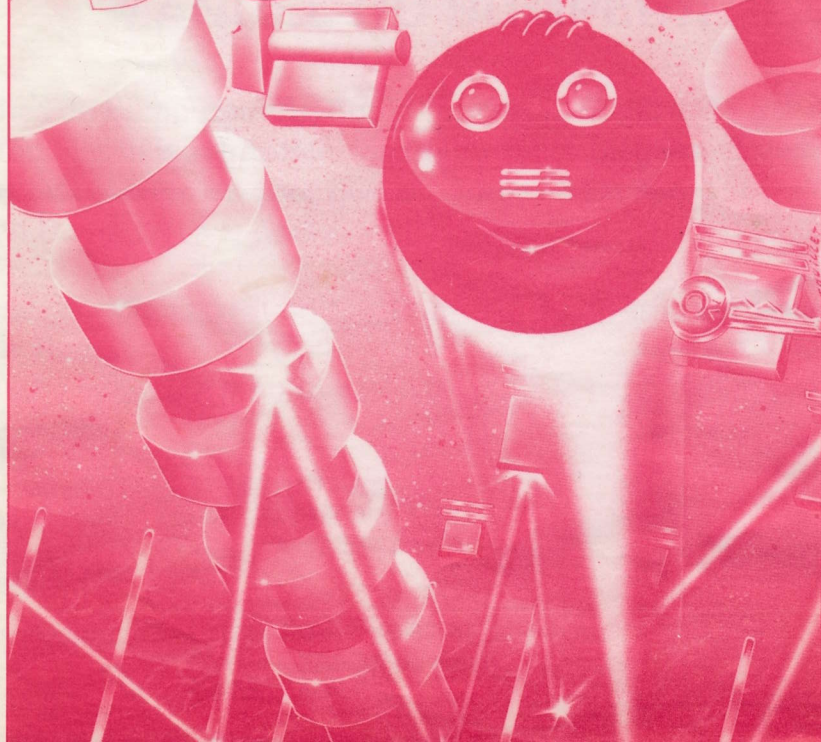


BUMPY



MANUEL DU BUMPEUR

MANUEL DU BUMPEUR

Armés de Bump-gouttes, Bump-marteaux, Bump-clés, Bump-vies. Il faut traverser les Bump-salles piégées, toutes plus diaboliques les unes que les autres en Bumpant et en Bumpant sans cesse.

Faites attention au Bump-feu, Bum-pic, Bump-trou qui peuvent vous Bumper.

BUMPY le jeu qui rend tout BUMP...

© LORICIELS

Auteur : J.F. STREIFF

Adaptation ATARI ST : D. BILLARD

Adaptation IBM PC : A. JOUBERT

Graphismes : C. PERROTIN du Studio d'Annecy

Musique : MW

Remerciements à : Pascal JARRY du Studio d'Annecy
Frédéric SPADA du Studio d'Annecy
Bernard AURÉ

BUT DU JEU : Vous devez manger les comestibles du tableau pour passer au suivant.

Pour y parvenir vous avez 4 jokers :

MARTEAU : Destruction du mur

GOUTTE : Eteind le feu

CLE : Dégrade les poteaux jusqu'à les casser

FIOLE : Ajoute une vie

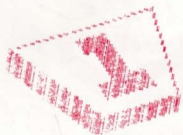
NOTA : Pour sortir d'un tableau il n'est pas obligatoire de prendre : les marteaux, les gouttes, les clés, mais attention si vous ne prenez pas tous les objets vous risquez d'être bloqué dans les tableaux suivants.

VERSION AMSTRAD CPC

Chargement : RUN "BUMPY ET ENTER

Pas d'éditeur dans la version cassette

Options de début de partie



1 joueur



Accès éditeur



2 joueurs

JOYSTICK

Déplacements

CLAVIER

Droit : Déplacement à droite
Gauche : Déplacement à gauche
Bouton de tir : Saut
Bas : Frein

Touche → : Déplacement à droite
Touche ← : Déplacement à gauche
Barre espace : Saut
Touche ↓ : Frein





















Touche S : Suicide

Touche P : Pause

Touche ESC : Retour au menu options

Touche D : Découverte

NOTA : pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton de tir ou barre d'espace et faites droite ou gauche quand vous êtes au niveau choisi.

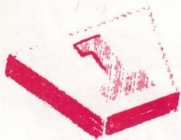
			
PLATE-FORME NORMALE			PLATE-FORME COLLANTE
			
PLATE-FORME INCLINEE A GAUCHE			GRANDE PLATE-FORME RETRECISSANTE
			
PLATE-FORME INCLINEE A DROITE			MOYENNE PLATE-FORME RETRECISSANTE
			
FEU			PETITE PLATE-FORME RETRECISSANTE
			
MUR			PLATE-FORME A PIC
			
POTEAU INDESTRUCTIBLE			POTEAUX DEGRADABLES
			
			ENTREE
			
OBJET FIXE			SORTIE
			
NUMERO DU TABLEAU			ACCES DISK SAVE LOAD EFFACE
			

MANIPULATIONS : PRISE D'UN SPRITE : APPUYER SUR LA BARRE ESPACE
 DEPOSE D'UN SPRITE : APPUYER SUR LA BARRE D'ESPACE
 EFFACER : POSITIONNEZ VOUS SUR LE SPRITE A EFFACER
 ET APPUYEZ SUR LA BARRE ESPACE
 RETOUR DANS LA ZONE DES SPRITES APPUYEZ SUR LA TOUCHE ESC

VERSION ATARI ST

Chargement : Mettre la disquette dans le lecteur et cliquer 2 fois sur BUMPY.PRG

Options de début de partie



1 joueur



Accès éditeur



2 joueurs

JOYSTICK

Déplacements

CLAVIER

Droit : Déplacement à droite
Gauche : Déplacement à gauche
Bouton de tir : Saut
Bas : Frein

Touche → : Déplacement à droite
Touche ← : Déplacement à gauche
Barre espace : Saut
Touche ↓ : Frein

Touche S : Suicide
Touche P : Pause
Touche D : Découverte

NOTA : pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton de tir ou barre d'espace et faites droite ou gauche quand vous êtes au niveau choisi.

F1 : jouer avec vos propres tableaux.

F2 : jouer avec les tableaux d'origine (option par défaut).

PLATE-FORME NORMALE



PLATE-FORME COLLANTE

PLATE-FORME INCLINEE A GAUCHE



GRANDE PLATE-FORME RETRECISANTE

PLATE-FORME INCLINEE A DROITE



MOYENNE PLATE-FORME RETRECISANTE

FEU



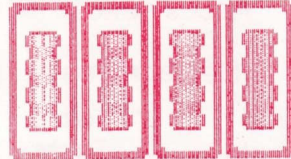
PETITE PLATE-FORME RETRECISANTE

MUR



PLATE-FORME A PIC

POTEAU INDESTRUCTIBLE



POTEAUX DEGRADABLES

ENTREE SORTIE



ACCES DISK SAVE LOAD EFFACE

OBJET FIXE



OBJET MOBILE



CHOIX DU FOND



NUMERO DU TABLEAU

MANIPULATIONS : PRISE D'UN SPRITE : EN CLIQUANT DESSUS
 DEPOSE D'UN SPRITE : EN CLIQUANT A L'EMPLACEMENT CHOISI
 EFFACER/REPLACER : PRENDRE LE SPRITE A EFFACER/REPLACER
 ET CLIQUER A L'EMPLACEMENT CHOISI

VERSION IBM PC COMPATIBLES

Chargement : Bumpy et return

Bumpy H pour le mode Hercule

Options de début de partie



1 joueur

Accès éditeur

2 joueurs

Quit

Jeu

JOYSTICK

Déplacements

CLAVIER

Droit : Déplacement à droite
Gauche : Déplacement à gauche
Bouton de tir : Saut
Bas : Frein

Touche → : Déplacement à droite
Touche ← : Déplacement à gauche
Barre espace : Saut
Touche ↓ : Frein

Touche S : Suicide

Touche P : Pause

Touche ESC : Retour au menu options

Touche D : Découverte

NOTA : pour monter et tourner en l'air, appuyez sur le bouton de tir ou barre d'espace et faites droite ou gauche quand vous êtes au niveau choisi.



81, rue de la Procession - 92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 - Télex : 631 748 F - Télécopie : (1) 47 08 61 34