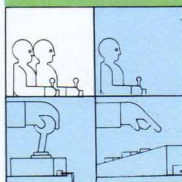


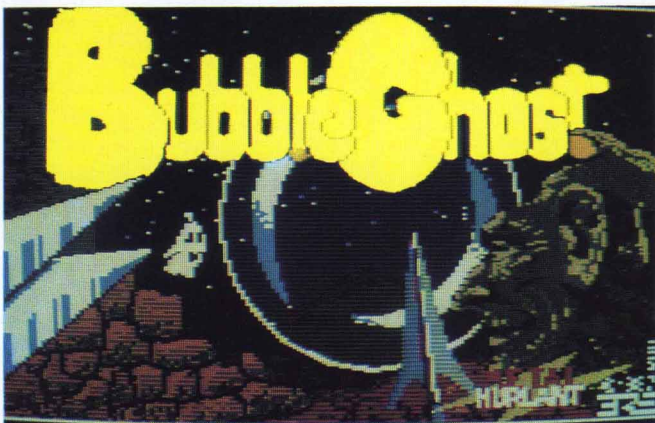
LABYRINTHE-AVENTURE



BUBBLE GHOST: Un jeu à vous couper le souffle

Un fantôme désœuvré rencontra une bulle.
Ne voulant pas (se) la coincer,
il se mit à lui souffler dessus.
Et il tomba amoureux...

Laurent Berger



Dans l'univers underground d'une usine désaffectée, Albert Fantôme erre comme une âme en peine à la recherche d'un compagnon, histoire de passer le temps qui, pour lui, est éternel. Au milieu des ateliers, des salles des machines, de la cantine de "Joe" et des laboratoires, il se promène en regardant tourner les machines et les pistons qui pompent dans le vide, pour tromper sa solitude. Sa seule véritable occupation, c'est la lessive hebdomadaire car, pour être fantôme, Albert n'en est pas moins coquet, et au cas où il viendrait à rencontrer le fantôme de la mère Denis, il tient à se présenter devant lui dans une blancheur éclatante. C'est ainsi que, chaque dimanche, l'ectoplasme se dénude pour faire tremper son suaire dans un savant mélange d'eau et de savon. (H₂O + acide oléique + ester d'acide gras 0,4%, je vous livre la formule mais faites attention à ne pas vous faire kidnapper par les

espions du D.A.S.H.) Or voici qu'un beau jour, préparant comme à l'ordinaire son ingénieuse mixture, Albert tombe dans la potion (oui ! oui ! Je sais, on connaît !) et lorsque tout imbibé il ressort de son bain, ses cris de colère se transforment, oh ! surprise, en une fragile et cristalline bulle de savon.

Flottant dans l'air comme un esprit, la bulle devient pour Albert un véritable objet d'adoration. Je vous laisse imaginer, chers lecteurs, cette scène digne des plus grands romans hollywoodiens : Albert et sa bulle dansant sur le rythme langoureux d'une lambada. Mais hélas ! ivre de bonheur et de joie, Albert ne voit pas le danger qui se profile à l'horizon sous la forme perfide d'un mur de brique. Et ce qui devait arriver, arriva. En percutant le mur, l'angélique bulle s'évanouit dans l'air en poussant un insupportable cri de douleur : "Ploc !!!" Triste, n'est-ce pas ? Mais que les amateurs d'happy end se rassurent, car il ne tient qu'à eux de chan-

ger la fin de l'histoire. Il faut, pour cela, aider Albert à faire sortir la bulle de l'usine infernale pour qu'elle puisse s'envoler dans le ciel pur et azuré de notre beau pays. Allons z'enfants dans la partie...

A vos manettes

Avant de vous lancer dans l'opération "un bol d'air pour une bulle", sachez que le parcours est très difficile. Si les premiers tableaux vous semblent une promenade de santé, profitez-en pour faire le plein de bonus, car par la suite les choses ne seront pas aussi aisées. Pour vous donner une petite idée de ce qui vous attend, après avoir lancé le programme, attendez quelques secondes pour voir défiler une petite démo, vous y trouverez quelques unes des petites difficultés qui vous guettent. Quoi qu'il en soit, il faut savoir que, si votre bulle effleure le moindre obstacle (mur, objet, étoile, etc.), elle éclate irrémédiablement, à moins que... mais, chutt !!! C'est encore trop tot.

Respirez un bon coup, on y va

Une fois le programme Bubble lancé, vous voyez apparaître sur l'écran la première page qui vous indique les deux modes de jeux possibles.

A) Tapez 1 (normal) puis 2 (jouer). C'est la solution la moins pratique car elle ne permet la gestion de vos déplacements au joystick que d'une manière très restreinte. Pour souffler dans toutes les directions, il est nécessaire d'utiliser les touches du clavier afin de faire pivoter votre fantôme.

B) Tapez directement 2 (jouer) pour uti-



Attention, Super big mac n'aime pas la bulle.



L'univers "chaleureux" d'Albert.

liser le joystick, vous êtes en mode directionnel.

Vous êtes aux commandes de votre fantôme ? Alors poussez la manche, Albert monte ; tirez dessus, il redescend, joystick à droite ou à gauche... Vous remarquerez qu'Albert, en bon fantôme qui se respecte, se déplace allègrement à travers toutes les parois. Albert peut également se déplacer en diagonale, mais uniquement dans les espaces libres. Pour faire déplacer votre bulle, il suffit de souffler dessus, c'est-à-dire d'appuyer sur le bouton de feu. Ainsi, vous pouvez faire aller et venir la bulle où bon vous semble en soufflant dans la direction désirée. Ceci dit, passons maintenant aux choses sérieuses.

Sur votre écran, vous voyez le premier tableau, aucune difficulté. Au bas de cet écran, une ligne jaune qui diminue avec le temps. Quand vous franchissez ce premier tableau, ce qui reste de la ligne se convertit en points de bonus (cela ne vous intéresse pas vraiment maintenant, mais quand Bubble Ghost n'aura plus de secret pour vous, vous pourrez toujours jouer la montre et

donc le score...).

Passons maintenant au deuxième tableau. Un peu plus fourni que le premier, il ne présente néanmoins aucune difficulté majeure.

Soufflez un petit coup devant, un petit coup dessous pour éviter le hamburger indigeste, 1, 2, 3 soufflez, c'est gagné ! Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous verrez les difficultés s'accroître. Et de ce fait, non seulement le succès de votre mission dépend de votre habileté à manier le joystick (et dans certains tableaux, il vous faut le manier en virtuose), mais aussi de votre capacité à résoudre des problèmes de logique. Enfin, il vous faudra trouver le bon chemin, car, si pour l'instant le parcours est quasiment fléché, ce n'est pas toujours le cas.

Petites ruses

Au début du troisième tableau, j'imagine déjà votre sourire de satisfaction en constatant le peu de difficultés que celui-ci présente. Pourtant, si vous

essayez de faire passer votre bulle en voulant simplement éviter la bougie...

Ploc !!! Alors que faire ? Happy birthday to you, autrement dit : sur la bougie soufflez et la bulle vous passerez... Adoptez ce principe avec le tableau suivant. Quant au cinquième tableau, pour faire stopper le ventilateur, soufflez sur celui qui n'a pas de pales. Passons directement au dixième tableau (les précédents ne vous demandent qu'un peu de rapidité et beaucoup de doigté) ; si vous essayez de passer par le haut, vous y serez encore dans six mois, par contre, si vous jouez un petit air de trompette, vous verrez s'affaisser les mauvaises têtes. A partir du onzième tableau, les choses commencent à se gâter sérieusement. Il vous faut avoir le compas dans l'oeil pour vous glisser entre l'étoile et les jolies petites fleurs (jolies mais dangereuses). Avec le tableau suivant, vous pouvez vous exercer aux trajectoires en diagonale. Quant au treizième tableau, ne soyez pas superstitieux et osez tenter le diable. Deux possibilités de sortie vous sont offertes dès le tableau quatorze. A votre place, je choisirais de sor-

Droite ou gauche ? A vous de choisir.

Soufflez et jouez !



MEMENTO

JEU	: joystick ou clavier	
LANCEMENT	: joystick touche <2> clavier touche <1>	
DEPLACEMENTS	: joystick droit/gauche joystick haut/bas et diagonales clavier azerty clavier qwerty	
HAUT	: touche <A>	touche <Q>
BAS	: touche <Q>	touche <A>
DROITE	: touche <O>	touche <O>
GAUCHE	: touche <P>	touche <P>
PIVOTER	: touches <X>, <Z>	touches <W>, <E>
SOUFFLER	: clavier <Barre espace>	
	: joystick <bouton de feu>	

tir par le haut ! Evidemment, c'est bien plus dur, car il s'agit de passer rapidement entre les deux étoiles lorsque celles-ci se font toutes petites. Ce chemin choisi, vous vous retrouvez dans le tableau numéro vingt et un, où vous avez à nouveau le choix entre deux sorties. Allez, prenez à droite, cela vous évitera de mauvaises surprises ! De là jusqu'au tableau vingt-cinq, il ne sera que question d'un peu de gymnastique manuelle, histoire de vous faire souffler un peu. Un dernier coup de pouce pour dégager un peu le chemin en ce vingt-cinquième tableau, soufflez donc sur le bâton de gendarme situé derrière les deux rayons laser.

Problème de physique

Vous êtes bien arrivé dans la salle vingt-six ? Oui ! Eh bien, ne cherchez pas à arrêter les ventilateurs. Pourquoi ? Simplement parce qu'on ne peut pas ! Mais si vous opposez correctement le souffle d'Albert à celui du ventilateur supérieur, la résultante des deux forces créera un courant d'air descendant qui emportera votre bulle

vers la sortie. Nous approchons maintenant de la fin. Pour franchir les dernières salles, ne vous crispez pas sur votre joystick, mais sachez que tout ce que vous avez vécu jusqu'à présent n'est que infime partie de ce qui vous attend. Vous allez devoir être capable de vous déplacer à toute vitesse et dans toutes les directions. Dans le trente-deuxième tableau, choisissez la voie de droite (vous êtes si proche du soleil, ce serait dommage de repartir pour un tour !). Quant au tableau trente-quatre, il est tellement abominable que je n'ose pas en parler, mais vous arrivez pratiquement au terme de votre voyage : il ne vous reste à traverser que le hall de sortie, qui ne présente aucun véritable danger.

Voilà, vous avez aidé Albert à accompagner sa bulle jusqu'à la sortie. Sur le pas de votre porte, vous regardez s'envoler vers l'azur votre bulle bien-aimée. C'est un adieu, l'instant est émouvant, mais vous avez gagné la partie.

Pour arriver jusque-là, foi de testeur professionnel, je suis resté pratiquement plus d'une heure sur certains tableaux. Ne réussissant à en sortir que grâce à d'extraordinaires coups de

chance. Soyez sûr d'une chose : si vous n'êtes pas un manipulateur de joystick émérite, inutile d'attaquer Bubble Ghost. Cela dit, Bubble est un jeu fort sympathique, à l'image de son petit fantôme.

Secrets d'alcôve à l'usage des cancre

Alors quoi ? Ce n'est pas encore fini ? Eh bien, laissez tomber le manche un moment et soyez attentif. Les lasers, les étoiles... tout cela vous embête drôlement, n'est-ce pas ? Vous n'avez qu'à leur passer au travers ! Et là, c'est Albert, après tout ce que vous avez fait pour lui, qui va vous donner un coup de main. En franchissant les obstacles en même temps que la bulle, Albert la protège des risques d'éclatement. Mais attention, il faut parfaitement contrôler les déplacements dudit Bébert, et vous verrez que ce n'est pas si facile que cela. Mais quand vous aurez le coup de main, vous pourrez même faire passer votre bulle à travers les murs. Nous sommes tous des Bubble quelque part ! "Bon souare, m'sieurs-dames !" ■



Ici le piège n'est pas ce qu'on croit.



La grande évasion.