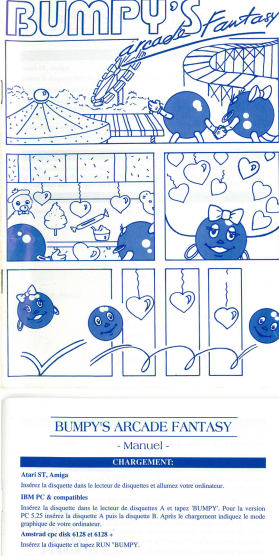




Foto: M. G. 1985



BUMPY'S ARCADE FANTASY

- Manuel -

CHARGEMENT:

Atari ST, Amiga

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

IBM PC & compatibles

Insérer la disquette dans le lecteur de disquettes A et taper "BUMPY". Pour la version PC 5.25 insérer la disquette A puis la disquette B. Après le chargement indique le mode graphique de votre ordinateur.

Amstrad CPC disk 6128 et 6128 +

Insérer la disquette et taper RUN "BUMPY".

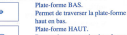
BUT DU JEU

Afin de conquérir le cœur de la belle BUMPETTE, BUMPY se déteste dans le parc d'attractions. Aider BUMPY à éliminer sa BUMPETTE ou 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 :



3

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° 3: CHEVAUX DE BOIS: **ACROSS ISLAND BUTTON**
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 3: MANÈGE ENFANTS: **ACROSS ISLAND BUTTON**
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 4: PETIT THÉÂTRE: **PEKITY**
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 5: CONFISERIE: **PEKITY**
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 6: STAND DE TIR: **MAJESTIC**
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 7: GRANDE ROUE: **ZERBER**
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 8: TRAIN FANTÔME: **LOVABLE SYSTEM**
- MOT DE PASSE DE L'ATTRACTION N° 9: MONSTRES: **SYSTEM**

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 bon, le message "GOOD PASSWORD" s'affichera à l'écran ainsi que le nombre de l'attraction correspondante.

PASSWORD = Mot de passe

BONUS

Vous allez trouver lors de votre quête des



bonus de vie:



bonus de points:

4



Plate-forme TELEPORTATION.
Cette plate-forme téléporte BUMPY dans le tableau.



Plate-forme FLY TENDU.
BUMPY cause la plate-forme sauf si vous sautez.
Plate-forme à PICS DESSOUS.
Ne pas toucher ces pics.



Plate-forme à PICS DESSUS.



Plate-forme à PICS DESSUS/DESSOUS.



Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 4 REBONDS.



Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 3 REBONDS.



Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 2 REBONDS.



Plate-forme DESTRUCTIBLE PAR DESSOUS EN 1 REBOND.



Plate-forme RESSORT.
Cette plate-forme propulse BUMPY vers le haut.



Plate-forme RESSORT DROIT.
Cette plate-forme propulse BUMPY 2 rangs à droite.



Plate-forme RESSORT GAUCHE.
Cette plate-forme propulse BUMPY 2 rangs à gauche.



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.



Plate-forme DE SORTIE DE TABLEAU.
Cette plate-forme apparaît quand BUMPY a tout mangé.



Plate-forme DE SORTIE DE TABLEAU.

6



PotEAU COMBINAISON DE COULEURS.
A chaque contact avec BUMPY ce potEAU change de couleur.



PotEAU DESTRUCTIBLE COMBINAISON DE COULEURS.
Ce potEAU se brise si les potEAUX COMBINAISON DE COULEURS sont identiques.



PotEAU INVISIBLE.



PotEAU MIRAGE.

8

WHO'S WHO

Auteur et Code :
Adaptation L.I.O.S. :
PC & compatibles
Atari ST
Amiga

Jean-François STREIFF
Frédéric SPADA

Graphisme :

Isabelle MAURY
Christophe PERROTIN

Responsable développement :

Pascal JARRY

Musique & bruitages :

Michel WINOGRADOFF

Remerciements à :

Alexis LESEIGNEUR
Vincent BAILLET
Bernard AURE

8

Tape PAUSE

SPEED CONTROL: Function keys F1 < F5

PASSWORDS

At the end of each activity, a password will appear on the screen. The password enables you to start the game at a higher level than the beginning.

Write down your passwords here, so that you do not forget them.

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 2: WOODEN HORSES: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 3: CHILDREN'S MERRY GO-ROUND: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 4: LITTLE THEATRE: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 5: SWEET SHOP: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 6: SHOOTING GALLERY: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 7: BIG WHEEL: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 8: GHOST TRAIN: _____

-PASSWORD OF ACTIVITY N° 9: MONSTERS: _____

The password is made up of 4 characters. You select the characters you want to change using the LEFT and RIGHT keys, and you change them by using the UP and DOWN keys.

When you think you have got the correct password, press the FIRE button to validate the entry. If you have entered the wrong password, the message "Bad Password" will be displayed on screen. If the password "GOOD PASSWORD" will appear on screen, as well as the number of the activity corresponding to that password.

BONUS

During your quest, you will come across



Life Bonus:



Points Bonus:

10



TRANSPORTER Platform.
This platform beams BUMPY into the screen.



TIGHTROPE Platform.
BUMPY breaks the platform unless you jump.



Platform with PEAKS ON BOTTOM.
Do not touch these peaks.



Platform with PEAKS ON TOP.



Platform with PEAKS ON TOP AND BOTTOM.



Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 4 BOUNCES.



Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 3 BOUNCES.



Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 2 BOUNCES.



Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 1 BOUNCE.



SPRING Platform.
This platform shoots BUMPY upwards.



RIGHT SPRING Platform
This platform propels BUMPY 2 rows to the right.



LEFT SPRING Platform
This platform propels BUMPY 2 rows to the left.



FLYING CLOUD Platform
This platform allows BUMPY to travel through the air.
To leave this platform, press either the LEFT or RIGHT direction key, or press the FIRE = direction button.



END OF SCREEN Platform
This platform appears when BUMPY has eaten everything.



END OF SCREEN Platform

12



MULTICOLOURED Post.
Each time this post comes into contact with BUMPY, it changes colour.



Post VULNERABLE TO DESTRUCTION BY COLOUR COMBINATION.
This post will break if the multicoloured posts are the same colour.



INVISIBLE Post.



MIRAGE Post.

14

WHO'S WHO

Auteur et Programmeur :
L.I.O.S. conversion :
PC et compatibles
Atari ST
Amiga

Jean-François STREIFF
Frédéric SPADA

Graphics:

Isabelle MAURY
Christophe PERROTIN

Development manager:

Pascal JARRY

Music and audio effects:

Michel WINOGRADOFF

Thanks to:

Alexis LESEIGNEUR
Vincent BAILLET
Bernard AURE

14



MULTICOLOURED Post.
Each time this post comes into contact with BUMPY, it changes colour.



Post VULNERABLE TO DESTRUCTION BY COLOUR COMBINATION.
This post will break if the multicoloured posts are the same colour.



INVISIBLE Post.



MIRAGE Post.

16



TRANSPORTER Platform.
This platform beams BUMPY into the screen.



TIGHTROPE Platform.
BUMPY breaks the platform unless you jump.



Platform with PEAKS ON BOTTOM.
Do not touch these peaks.



Platform with PEAKS ON TOP.



Platform with PEAKS ON TOP AND BOTTOM.



Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 4 BOUNCES.



Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 3 BOUNCES.



Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 2 BOUNCES.



Platform VULNERABLE FROM UNDERNEATH IN 1 BOUNCE.



SPRING Platform.
This platform shoots BUMPY upwards.



RIGHT SPRING Platform
This platform propels BUMPY 2 rows to the right.



LEFT SPRING Platform
This platform propels BUMPY 2 rows to the left.



FLYING CLOUD Platform
This platform allows BUMPY to travel through the air.
To leave this platform, press either the LEFT or RIGHT direction key, or press the FIRE = direction button.



END OF SCREEN Platform
This platform appears when BUMPY has eaten everything.



END OF SCREEN Platform

18



MULTICOLOURED Post.
Each time this post comes into contact with BUMPY, it changes colour.



Post VULNERABLE TO DESTRUCTION BY COLOUR COMBINATION.
This post will break if the multicoloured posts are the same colour.



INVISIBLE Post.



MIRAGE Post.

18

WHO'S WHO

Auteur et Programmeur :
L.I.O.S. conversion :
PC et compatibles
Atari ST
Amiga

Jean-François STREIFF
Frédéric SPADA

Graphics:

Isabelle MAURY
Christophe PERROTIN

Development manager:

Pascal JARRY

Music and audio effects:

Michel WINOGRADOFF

Thanks to:

Alexis LESEIGNEUR
Vincent BAILLET
Bernard AURE

14

Die Bremse dient dazu, BUMPY bei einem großen Sprung nach oben anzuhalten.

TASTE P : PAUSE

GESCHWINDIGKEITSEINSTELLUNG: Funktionstasten F1 < F5

PASSWORDS

Am Ende jeder Attraktion erscheint ein Passwort auf dem Bildschirm. Mit Hilfe des Passworts können Sie verhindern, daß das Spiel bei einem späteren Durchgang nicht erneut von vorn beginnt.

NOTIEREN SIE HIER IHRE PASSWÖRTER, DAMIT SIE DIESE NICHT VERGESSEN

PASSWORT VON AKTRAKTION N. 2: PFERDEKARUSSEL: _____

PASSWORT VON AKTRAKTION N. 3: KINDERKARUSSEL: _____

PASSWORT VON AKTRAKTION N. 4: KLEINES THEATER: _____

PASSWORT VON AKTRAKTION N. 5: SÜßWARENLADEN: _____

PASSWORT VON AKTRAKTION N. 6: RIESENRADE: _____

PASSWORT VON AKTRAKTION N. 7: RIESENRADE: _____

PASSWORT VON AKTRAKTION N. 8: GEISTERBAHN: _____

PASSWORT VON AKTRAKTION N. 9: MONSTER: _____

Das Passwort besteht aus 4 Buchstaben. Sie wählen den zu verändernden Buchstaben mit Hilfe von RECHTS und LINKS. Die Tasten OBEN und UNTEN ermöglichen die Veränderung des angegebenen Buchstaben.

Wenn Ihnen das Passwort korrekt erscheint, bestätigen Sie mit der Taste FIRE. Ist das Passwort ungültig, erscheint das Bildelement "BAD PASSWORD". Se la password è giusta, apparirà la scritta "GOOD PASSWORD" insieme al numero della sezione corrispondente a tale password.

PASSWORD = PASSWORT

BONUS

Während des Spiels werden Sie auf folgendes stoßen:



Lebens-Bonus:



Punkte-Bonus:

16



FLIEGENDE WOLKE.
Mit dieser Plattform kann BUMPY sich im luftleeren Raum bewegen. Links/Rechts oder FIRE = Richtungssteuer betätigen, um diese Plattform zu verlassen.



Plattform zum VERLASSEN DES TAFELS.
Diese Plattform erscheint, wenn BUMPY alles aufgefressen hat.



Plattform zum VERLASSEN DES TAFELS.

18



FARBKOMBINATIONEN-Staue.
Diese Staue ändert bei jedem Kontakt mit BUMPY ihre Farbe.

