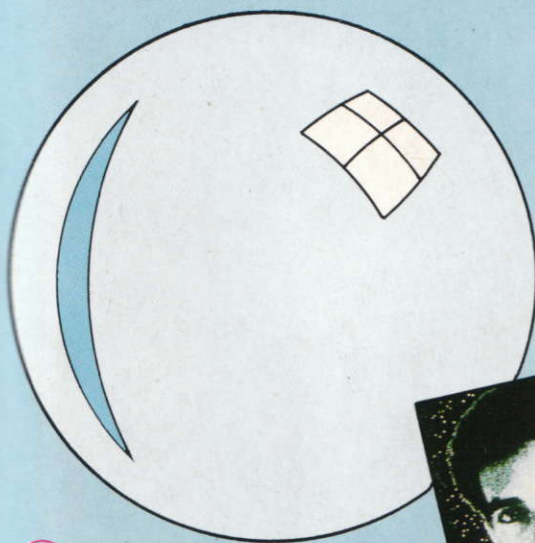


Bubble Ghost



Christophe ANDREANI

CHRISTOPHE ANDREANI est né studieux. Son esprit est vif et c'est avec passion qu'il découvre l'ORIC. Le choc est grandiose et de cette rencontre naît KARATE.

Très vite Christophe comprend qu'il faut avancer pour ne pas rester sur place et il achète un Atari ST.

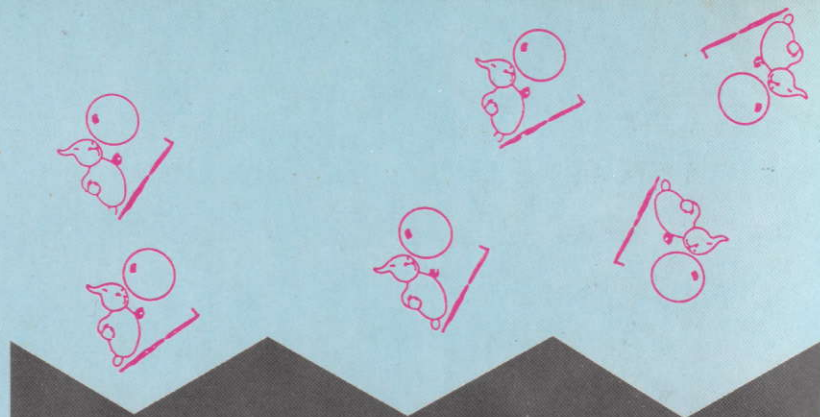
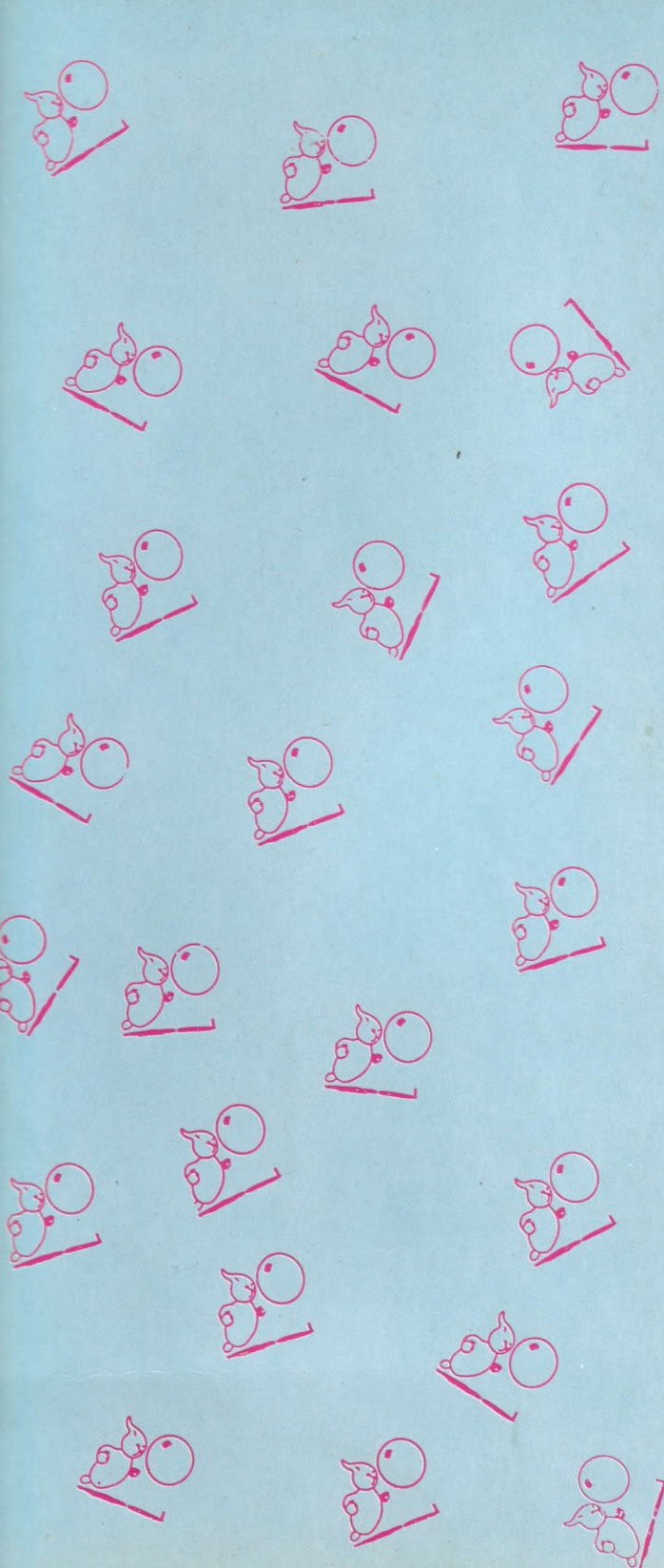
En virtuose, il crée TURBO GT, première production française sur ST. Tout réussit à ce champion du troisième millénaire, qui passe brillamment ses examens.

Puis, enhardi par le succès, il crée les premières esquisses de ce qui sera BUBBLE GHOST. Il pète de créativité.

Entre deux sauts en parachute, il joue avec l'air, le souffle, les bougies et les ventilateurs. Les U.S.A. sont séduits par l'idée originale de BUBBLE GHOST. Ils achètent le programme : le succès dépasse tous les pronostics.

Gageons que Christophe nous réserve d'autres merveilles dont lui seul a le secret.

OUVRIR ICI



La souris permet de déplacer le fantôme sur l'écran de jeu. Le bouton gauche de la souris permet de faire tourner le fantôme sur lui-même d'un cran vers la gauche. Le bouton droit de la souris permet de faire tourner le fantôme sur lui-même d'un cran vers la droite. La touche SHIFT permet au fantôme de souffler.

Durant le jeu, le fantôme doit souffler sur la bulle pour la déplacer mais il peut aussi agir, toujours en soufflant, sur certaines animations.

Après le jeu, les cinq meilleurs scores sont sauvés sur la disquette si le joueur le désire. Le score est établi ainsi :

Sortie d'une salle : 1000 pts + BONUS restant.

Action sur certaines animations : 5000 pts.

Le BONUS est initialisé à chaque arrivée dans une nouvelle salle. Une bulle supplémentaire est allouée à chaque fois que la bulle sort d'une salle par le haut (montée d'un niveau).

CHARGEMENT DE BUBBLE GHOST

ATTENTION !

1. Avant tout, éteignez, attendez cinq secondes, puis suivez les instructions spécifiques à votre machine.
2. Durant le chargement, ne touchez ni au clavier, ni à la souris.

ATARI ST : Rallumez l'ordinateur ; insérez la disquette.
"Double cliquez" sur l'icône GHOST-PRG.

PC ET COMPATIBLES : Rallumez l'ordinateur, démarrez normalement avec la disquette DOS, puis remplacez-la par la disquette du programme. Tapez alors "ERE" puis appuyez sur la touche RETURN.

AMSTRAD CPC : Rallumez l'ordinateur, insérez la disquette ou la cassette dans le lecteur, puis tapez RUN "ERE" suivi de l'appui sur la touche RETURN.

AMIGA : Rallumez l'ordinateur. Lorsque le système demande le Workbench, insérez la disquette programme.
"Double cliquez" sur l'icône - disquette "GHOST", puis sur l'icône "BUBBLE".

PACKAGING © ERE INFORMATIQUE 1988