# JUMP MANIA

## FRANÇAIS

**LE JEU**

Votre objectif et de faire disparaitre toutes les dalles destructibles de chacun des 32 niveaux qui composent le jeu. Pour cela, votre personnage peut se déplacer d'une dalle à une autre ou sauter par-dessus plusieurs dalles en respectant une limitation déterminée à chaque niveau. Soyez vigilant car vous échouerez si vous tombez dans le vide et certaines dalles sont dotées d'attributs qui pourront vous rendre service ou vous mener à votre perte !

**COMMENT JOUER**

Sur le menu principal, différentes fonctions sont proposées :

| | |
|---|---|
| PLAY GAME | Lancer la partie ! |
| SELECT CONTROL | Choisir le mode de contrôle du jeu. |
| EDITOR | Charger l'éditeur de niveaux. |
| ENTER PASSWORD | Saisir un mot de passe de niveau. |
| SOUND | Choisir musique ou bruitages pour jouer. |
| INFOS | Informations à propos de JUMP MANIA |
| OTHERS | Gestion des données personnelles de jeu. |

Pendant la partie, on peut voir en haut de l'écran le numéro du niveau en cours ainsi que son mot de passe mais aussi la quantité disponible de double-sauts, triple-sauts et quadruple-sauts. Pressez la touche "ESC" pour abandonner la partie et revenir au menu principal.

Détail des différentes dalles :

| | | | |
|---|---|---|---|
|  | Normale |  | Indestructible |
|  | Doit être traversée deux fois. |  | Fait exploser les autres bombes attenantes |
|  | Glissante |  | Il faut finir le niveau sur l'une d'elles. |

**L'ÉDITEUR DE NIVEAUX**

L'éditeur de niveaux vous permet de créer jusqu'à 32 niveaux personnels par fichier mais vous pouvez créer autant de fichiers de niveaux que vous le souhaitez. Avant de lancer l'éditeur de niveaux pour la première fois, vous devez vider la mémoire des niveaux d'origine en sélectionnant la fonction "CLEAR LEVELS" du menu "OTHERS". Par la suite, vous chargerez d'abord votre fichier contenant vos niveaux personnels avant d'afficher l'éditeur.

Lorsque vous lancez l'éditeur, vous devez commencer par indiquer le numéro du niveau que vous souhaitez éditer en utilisant les boutons "+1" et "-1". L'éditeur propose les fonctions suivantes :

| | |
|---|---|
| SELECT FIELD | Choisir une dalle à utiliser. |
| FILL | Remplir la zone de jeu avec la dalle sélectionnée. |
| QUIT | Quitter l'éditeur de niveaux. |
| COPY | Copier un niveau sur un autre emplacement |
| READY | Terminer le placement des dalles. |

Utilisez votre pointeur et la barre d'espacement pour positionner les dalles dans la zone de jeu. Une fois que vous avez fini de placer vos dalles, cliquez sur "READY" pour positionner le personnage et déterminer le nombre de double-sauts, triple-sauts et quadruple-sauts disponibles. vous êtes ensuite ramené au menu principal du jeu et vous pouvez essayer vos niveaux personnels. N'oubliez pas de retourner dans le menu "OTHERS" afin de sauvegarder vos niveaux avant d'éteindre votre ordinateur.

Le menu OTHERS permet de gérer vos fichiers de niveaux:

| | |
|---|---|
| LOAD LEVELS | Charger le fichier de niveaux saisi avec la fonction "INPUT FILENAME". |
| SAVE LEVELS | Sauvegarder vos niveaux dans le fichier saisi avec la fonction "INPUT FILENAME". |
| CLEAR LEVELS | Supprimer les niveaux en mémoire. |
| INPUT FILENAME | Saisir un nom de fichier de niveaux. |
| SHOW DIRECTORY | Lister les fichiers de niveaux contenus sur la disquette présente dans le lecteur. |