

SuperBubbleRemix

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> SuperBubbleRemix		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 7, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	SuperBubbleRemix	1
1.1	Super Bubble Remix	1
1.2	Menu:	2
1.3	Wanted	2
1.4	Introduction	2
1.5	Installation and Requirements	3
1.6	Ze story.	4
1.7	Controls and options.	4
1.8	It's time for credits...	5
1.9	Menu:	6
1.10	WANTED	7
1.11	Tout nouveau... Tout chaud!!!	7
1.12	Installation de SBR & configuration requise	8
1.13	Ze scénario	8
1.14	L'écran du jeu	9
1.15	Options du jeu	9
1.16	Le menu du jeu	10
1.17	Et pour entrer son nom dans les HIGHSCORES ?	10
1.18	Comment contrôler le jeu?	11
1.19	Quelques règles à connaître:	11
1.20	Informations techniques	11
1.21	Passons aux choses sèrieuses	12
1.22	Aux magazines	13
1.23	L'équipe - The team.	13
1.24	It's time for credits	13
1.25	That's the deal!	13
1.26	Hello the magazines	14
1.27	Rien	14

Chapter 1

SuperBubbleRemix

1.1 Super Bubble Remix

```

/ /      _ _ _      f  _\textdegree{} \           i\textdegree{}j      ri      /\ ←
      textdegree{}/
\ \ |I|f<>//</f j  | / \ \           / \      \ \textdegree{} \ / /
/_/l_j|_/ \_;||   | \_/ |           \ /      / / \ \           _
      ||           |\textdegree{} _ . <  _ _ | | _ _ | \_ \ \ . _ _      / \ ←
      textdegree{} \ _ _ _ *
      | ( ) * \ f | |\textdegree{} || _ \textdegree{} \ \ _ \ ←
      textdegree{} \ ) / _ \           ||_// // \ \textdegree{} \ | \ / \ ←
      textdegree{} | f \ _ _
      | i _ _ ) . \textdegree{} ) l \ _ | || ( _ ) ) / ( _ ) j | | \ / _ /           || \ \ ←
      ll / . / | \ ] || \ / / /
      i _ _ _ / l _ _ / l _ _ _ / i . _ _ _ / l _ j \ _ _ ;           || \ \ l _ _ ; ll || ←
      lj // \ \
      -----
      -----

```

Original guide ideas and french version by IX. English version by SPH and DAM'S. ←
 Copyright 1998 ANONYM Software. All rights reserved.

Welcome in the dark blue dungeons of Super Bubble Remix (SBR) !!!

What is your language - Quelle est votre langue ?

Je n'aime pas la viande bouillie et n'accepte d'entendre d'autres langues que ←
 celle de Molière.
 Je suis fier d'être
 français
 et choisis donc évidemment cette langue.

Born on the ground of England or not, i'am very at ease with the language of ←
 Shakespeare.
 I choose of course the
 english
 language.

1.2 Menu:

Super Bubble Remix is our first game.We hope you'll enjoy it.

Make your choice:

Important (for us and the Amiga) before you start...!

WANTED

If you like this game...

Ok ,but what about this marvelous game ?

Introduction

Installation and requirements

The story of a white tiny ghost

Control and options of the game

Credits and Technical information

1.3 Wanted

Written in december 98

We want to continue developping games for our Amiga and we want the next ↔
one to be
a more serious project, it is to say a commercial project.

So, if you are a graphist (2D or 3D on Amiga or PC), don't hesitate to ↔
contact us: we
need you immediately. If you are interested, send us a letter including your ↔
address and if
you can one or more of your pictures on disk or mail us.In that aim see the ↔
address of the

TEAM

.

Don't worry: this game is the first and the last to be compatible OCS/ECS. ↔
The next will written
in Asm and will use the modern capacities of our Amiga.

Another thing: If you go to the french DemoParties, it would be very easy to ↔
find us. :-)

1.4 Introduction

The first time you may have heard about a small white ghost and a bubble was ↔
ten years ago.

Actually, Bubble ghost was a commercial game published in 1987 by ERE Informatique ↵
. We decided to
make a new game using the original Bubble ghost concept. After all, nobody ↵
hesitates to remake
a Pacman or a BoulderDash. Perhaps it is the opportunity to introduce a new ↵
classic.

However this game is original as all the code, musics, sounds, grafics and ↵
the design were
created by ANONYM SOFTWARE.

This game is a shareware because nothing was physically taken from the ↵
original of 1987.

SBR is a whole new game and the result of hard months of work for us.

SUPER BUBBLE REMIX stands (with many other things) for

- A 40 levels challenge.
- A lot of monsters and vicious traps.
- A well-coded game in AMOS.
- An overscan game (320X288).
- A total of 8 musix and plenty of sound effects.
- A lot of options and a system of codes.

Don't be surprised if you discovered details or references to different games ↵
such as SUPERFROG,
RICK DANGEROUS, TURRICAN...

1.5 Installation and Requirements

Installation:

Decompress the lha game where you want in your Hard disk (1.2 MByte required). ↵
Don't worry a default
directory is created. Open it and double click on the icon called SBRemix: could ↵
it be easier ?

You will also find a compilation of icons compressed in lha in the directory.

Requirements:

The game doesn't need the AGA chipset. However you must have at least a 020 ↵
processor, 1 megabyte
of chip memory for a total of 1.75 MByte of memory.

You can also install the game on a FFS formated disk. Compress the executable ↵
file SBRemix with
for example Imploder (don't forget to include the explode library) and copy all ↵
the files on the
disk. Install it under shell and create a startup-sequence including the word ↵
SBRemix.

1.6 Ze story.

Things didn't go right anymore for our favourite hero: the ghost BUBBLE. He thought he had found peace in the forgotten ruins of the castle of Von Blubba. It seems now that he went wrong. The atmosphere of the dark dungeons has changed since the arrival of the new owner.

In fact this guy didn't only decide to build an hotel on the foundations of the old castle and in that goal has appealed a specialized firm, but also all the infernal vibrations due to this new activity triggered a lot of forgotten mechanisms designed to put the most unremetting treasure hunters off.

And we could also speak about the surprising going past of extraterrestrials who took advantage from their stay to install diabolical engines which the radioactive emanations have transformed the local fauna into strange and hostile creatures.

Brief, it's decided, BUBBLE packs another time to find a more peaceful residence. But, contrary to usual beliefs, ghosts aren't completely immaterial: they still have a soul, materialised under the shape of a bubble and which follows them everywhere. As a consequence, to escape from his castle, bubble will have to guide his soul by breathing into the trapped maze which stand for the underground.

ANONYM SOFTWARE wishes good luck to all the players who want to help BUBBLE in his adventure, but declines however any responsibilities in case of psychological problems due to many important stays in the dark depths of the castle...

1.7 Controls and options.

Control of the ghost

The mouse is used to move the ghost. .

The left button is used to make the ghost turn around toward the left side.

The right button is used to make the ghost turn around toward the right side.

P enables (or disables) the pause mode..

ESC is used to quit (we mean abandon) the current game and return back to the main menu..

The main menu

LIVES 3,5 or 7: it stands for the difficulty rate of the game.

AUDIO MODE MUSIC <- Music on 3 voices, sounds on 1.
 SFX <- Sounds on 4 voices.
 SILENCE <- The noise of silence on four voices.

INTERLACED Enables or disables the interlaced screen.

VIDEO MODE NORMAL Classical appearance of the screen.
 OLD MOVIE You play in black and white like in the old movie. ↔
 Rather excellent no ?
 GAMEBOY Bubble on a japenese product.

RESET HIGHSCORES Clear the highscores table: the names are the ↔
 default ones.

PASSWORD To restart in the room where you lost your last ↔
 life
 (in the condition this room has a odd number) with the number of lives you ↔
 had when you
 entered this level..It resets your score.

START GAME To begin a new game.

Others informations

When you are on the title screens, press ESC to come back to the Workbench ↔
 screen.

In game you get a new life every 30000 points.Don't hesitate to activate ↔
 handles or buttons.
 Collect new lives or fruit bonuses with the bubble.

If you make a new highscore, you can record it on disk by pressing "y" when it ↔
 is requested

When you die, codes are given to you in the gameover page. There are three codes ↔
 which appear one
 after the other and warp until you press the mouse left button. They are used to ↔
 access the last
 odd levels.

1.8 It's time for credits...

Time for credits

Code by SPH
 This game is a more than 5000 lines amos1.36 piece of program and was compiled ↔
 using amos pro
 compiler 2.0.There is no problem if you want the source.

Musics and sounds by IX

8 musics written with Protracker 3.15 and Fasttracker 2. 150 Ko of sampled sounds ↔
arranged with DSS 3.0

Graphics by SPH

It stands for the logo, the main pages graphics, all the in-game gfx except the ↔
ghost. It was drawn with
Deluxe Paint 4.0

Additional graphics by IX

IX drew the white ghost

Levels Design and Game Testing by SPH and IX

Moral Support :^) by HPL

By the way

Super Bubble Remix hides:

- Almost 3 years of work (mixed with our studies !)
- 1 burnt hard disk.
- About 357 bawlings out.
- A lot of cold sweat.
- 5 hectoliters of café.
- 18 tubes of aspirin.
- 450 kilometers on bicycle (and long live the fuel engine...)

1.9 Menu:

Super Bubble Remix est notre premier jeu. Nous espérons qu'il vous ↔
donnera
satisfaction et quelques bonnes heures d'agrément.

Au menu aujourd'hui, le chef vous propose:

WANTED

Blah, blah, blah, blah ...!

Si vous aimez ce jeu

Ok , mais et le jeu dans tout ça?

Tout nouveau ... Tout chaud

Installation & configuration requise

Une histoire classique

L'écran du jeu

Options du jeu

Comment contrôler la partie

Règles du jeu

Informations techniques

Crédits de Super Bubble Remix

1.10 WANTED

DEMANDE ECRITE EN DECEMBRE 1998

Si vous êtes GRAPHISTE 2D et/ou 3D sur AMIGA ou PC en France, n'hésitez pas à nous contacter, nous avons besoin de vous de toute urgence pour nos prochaines productions.

Postez-nous un courrier dans lequel vous glisserez vos coordonnées et n'hésitez pas à nous envoyer une ou plusieurs de vos oeuvres sur disquette aux adresses de

l'équipe

.

Ne vous inquiétez pas, ce jeu est le premier et le dernier à être compatible ECS/OCS, les prochaines productions AMIGA seront AGA (au moins).

N.B : Si vous n'êtes pas graphiste vous même, mais que vous avez un ami qui l'est, parlez-lui de nous !?

Pour nous trouver, n'hésitez pas non plus à arpenter les "demos parties" françaises, auxquelles nous participons maintenant fréquemment. :)

1.11 Tout nouveau... Tout chaud!!!

A l'origine de ce shareware, il y a un jeu édité en 1987. Il n'y a pas grand chose à dire sur ce jeu sauf qu'il m'avait vraiment plu à l'époque de mon cher CPC, c'est pourquoi nous avons décidé de faire un nouveau jeu sur ce concept peu exploité. Après tout, personne n'hésite à refaire un Pacman ou un BoulderDash.

Ce jeu n'est pas un plagiat, parce que tout le programme, toutes les musiques, tous les sons, tous les graphismes et tout le "scénario" de ce logiciel ont été créés par ANONYM SOFTWARE.

Ce jeu est SHAREWARE car rien n'a été récupéré dans le jeu original si ce n'est le concept. Ce jeu est nouveau à 100% et est le fruit de plusieurs mois de dur labeur pour ANONYM SOFTWARE.

SUPER BUBBLE REMIX consiste (entre autres) en:

- Un defi de 40 levels .
 - Un max de monstres et de pièges vicieux.
 - Un programme extraordinaire en AMOS.
 - Un jeu en plein écran (320X288).
 - Un total de 8 musiques et une foule d'effets sonores.
 - Un tas d'options et un système de code.
-

Ne soyez pas surpris si vous découvrez des détails ou des références à différents jeux car nous avons voulu redécouvrir l'esprit de nos jeux préférés (SUPERFROG, RICK DANGEROUS, TURRICAN, ...)

1.12 Installation de SBR & configuration requise

Installation:

Decompressez l'archive Lha dans le répertoire de votre choix de votre disque dur. Le jeu requiert environ 1,2 méga d'espace disque. Pour lancer Bubble double-cliquez sur l'icône nommé SBRemix: difficile de faire plus simple, non?

Vous trouverez aussi un ensemble d'icônes compressé en LHA adaptées à différentes résolutions.

Configuration requise:

Le jeu ne nécessite pas de chipset AGA. Toutefois, il faut posséder au moins un 68020 et 1,75Mo de mémoire dont au moins 1 méga de CHIP pour qu'il fonctionne convenablement. Le jeu est installable sur disquette. Pour cela il faut compresser l'exécutable SBRemix avec un compresseur adéquat style Imploder et écrire une startup-sequence qui appelle SBRemix au boot.

1.13 Ze scénario

Rien ne va plus pour notre héros préféré: le fantôme BUBBLE. Lui qui croyait avoir trouvé le calme et une sérénité bien mérité au tréfond des ruines du château de Von Blubba, semble s'être bien trompé.

En effet, l'agitation qui règne depuis la venue du nouveau propriétaire est insupportable. Non seulement ce dernier a décrété l'ouverture prochaine d'un hotel et a donc du faire appel à une entreprise de construction, mais en plus les vibrations infernales de tout ce remue-ménage ont déclenché un tas de mécanismes grinçant destinés à décourager les chasseurs de trésors les plus acharnés.

Sans compter le passage inopiné et totalement incompréhensible d'extra-terrestres qui ont profité de leur séjour pour installer une floppée d'engins diaboliques tous plus bruyants les uns que les autres et dont les émanations radioactives ont transformé la faune du coin en créatures

valider un choix

Menu du jeu

Tableau des Scores

1.16 Le menu du jeu

LIVES		Choisissez votre nombre de vies au début de la partie (3, 5 ou 7).
AUDIO MODE	MUSIC	<- Musique 3 voix, sons 1 voix.
	SFX	<- Sons sur 4 voix.
	SILENCE	<- Le vide en grande expansion.
INTERLACED		Active ou désactive l'affichage du jeu en mode interlacé.
VIDEO MODE	NORMAL	Affichage classique de l'écran de jeu.
	OLD MOVIE	Quand ce mode est activé, vous jouez en noir & blanc comme dans les vieux films d'horreur des années 50. Excellent, non!?!?
	GAMEBOY	Affiche la partie dans un quart d'écran en dégradé de jaunes et en haute résolution, on s'y croirait!
RESET HIGHSCORES		Réinitialise la table des scores.
PASSWORD		Pour recommencer une partie dans la salle où vous étiez mort. Il dépend de votre nombre de vies à ce moment et ramène votre score à ZERO.
START GAME		Commence une nouvelle partie.

Notez qu'à n'importe quel moment vous pouvez presser la touche ESC (Echap) pour quitter le jeu et retourner sous Workbench s'il a été lancé à partir d'un disque dur.

1.17 Et pour entrer son nom dans les HIGHSCORES ?

Déplacez le curseur avec les boutons de la souris et utilisez la barre d'espace pour valider la lettre désirée (le symbole DEL efface la dernière lettre validée).

Pour terminer votre choix, validez le symbole RETOUR(<-').

La table des scores est sauvegardée sur votre demande à chaque nouvelle entrée, choisissez l'option "Reset Highscores" du menu du jeu si vous désirez la réinitialiser.

1.18 Comment contrôler le jeu?

Le "rongeur" et les touches:

Souris	Pour déplacer le fantôme à travers l'écran.
Bouton gauche	Pour faire tourner le fantôme sur lui-même vers la gauche.
Bouton droit	Pour faire tourner le fantôme sur lui-même vers la droite.
P	Met le jeu en pause. Une nouvelle pression fait sortir de la pause.
ESC	Sortir de la partie actuelle. Retour au Menu Principal.

1.19 Quelques règles à connaître:

Pour vous emparer des divers bonus et vies dont les tableaux sont parsemés, vous devez pousser la bulle jusqu'à eux, le fantôme ne pouvant pas les toucher puisque n'appartenant pas au même plan.

De la même manière, le fantôme peut traverser à son gré tout l'écran sans rencontrer d'obstacle et les monstres n'ont aucun effet sur lui.

Pour actionner une manette, il vous suffit de placer le fantôme à coté de celle-ci et de le faire souffler.

Pour utiliser un téléporteur, contentez-vous de pousser la bulle sur celui-ci. Elle sera alors envoyée vers le receptrer correspondant.

Attention, lorsque la jauge de souffle (BREATH) du fantôme est remplie, que celui-ci s'étouffe et devient tout rouge, vous devez le laisser respirer quelques instants pour qu'il puisse de nouveau souffler.

Une fois un niveau terminé, vous toucherez des points bonus suivant la taille de votre jauge (BONUS). Si elle est vide, désolé mais vous vous passerez de points bonus. Au suivant...

N.B.: Pour les p'tits malins qui voudrait s'amuser à tenter le cheatmode du jeu original, vous pouvez toujours essayer, mais on n'a quand même pas été stupide à ce point là !!!

Mais certains seront peut-être contents d'apprendre qu'ils peuvent se mettre à la recherche des cheatcodes que nous avons inclus dans le jeu.

1.20 Informations techniques

Logiciels utilisés pour la conception de ce jeu:

Zics : PROTRACKER 3.15, FASTTRACKER II (l'est pas bourré de bugs, lui!)

SFX : DSS 3.0
Code : AMOS 1.36, compilé avec AMOS PRO 2.0
GFX : DELUXE PAINT IV

Super Bubble Remix représente:

- 3 ans de travail (au milieu de nos études)!
- 1 disque dur planté.
- 357 engueulades environ.
- D'innombrables Sueurs froides.
- 5 hectolitres de café.
- 18 tubes d'aspirine.
- 450 kilomètres à vélo (et vive le moteur à explosion).

Infos Programme et Graphisme:

+ de 5000 lignes de code AMOS
3 version de la routine gérant la bulle.
400 Ko de graphismes

Infos Musiques:

480 Ko de musiques
120 Ko de sons

Que vient faire le logiciel FASTTRACKER II dans le développement d'un jeu pour AMIGA? Et bien figurez vous que si PROTRACKER est déjà excellent pour composer un module, FASTTRACKER II possède quant à lui certaines spécificités qui lui sont propres.

En plus lui, au moins, ne plante jamais :.(

1.21 Passons aux choses sérieuses

Ce jeu est SHAREWARE, donc:

Si ce jeu vous plaît et si vous décidez de continuer à l'utiliser, nous vous serons éternellement reconnaissant si vous nous envoyez 50F, 5£, 10 US\$ ou tout autre somme d'argent en guise de paiement pour ce jeu à l'adresse de

l'équipe

.

Ah, oui! Nous avons quelque chose à dire aux magazines

.

N'oubliez pas que, moralement, lorsque vous vous procurez un jeu chez un revendeur DP ou sur le NET, vous ne faites que payer un distributeur ou un serveur mais vous oubliez une équipe qui a travaillée 3 ans avec acharnement sur la conception du logiciel.

Si vous décidez de vous enregistrer, SPH se fera un plaisir de vous faire parvenir le code source du jeu sur simple demande.

1.22 Aux magazines

Julien Riet et Sylvain Eydieux ne voient aucun inconvénient au fait que les magazines mettent Super Bubble Remix sur leurs disques ou CDs de couverture. Mais, s'il vous plait, envoyez-leur un exemplaire du magazine, merci!

(Et si, vous aussi, vous voulez nous soutenir, on ne sera pas contre.)

1.23 L'équipe - The team.

--- ANONYM Software Staff ---

RIET Julien IX
23 Boulevard Gambetta
03320 Lurcy-Lévis
FRANCE

EYDIEUX Sylvain SPH
Résidence Arc 3
6 rue du Docteur Blanche
76000 ROUEN
FRANCE

Mail:Sylvain.Eydieux@Esigelec.fr

/ _\textdegree{\ \ / \textdegree{ } | / \textdegree{\ \ \ \ / \ ←
 \textdegree{ } | f | | \textdegree{ } | f \ / \textdegree{ } |
 [/ _\] | \ | | | / \ | | \ | \ \ / | | | |
 | - | \ | | | \ / | | \ | | \ / | | \ | |
 l_j l_Jl \ _\ \ ___ / l \ _ | | _ | | _ | | _ |
 < _' \ f l ' -- \ | | _ | | , , f f _
 . _ > \ / / | | l j \ \ | | | | \ | l _

1.24 It's time for credits

```

$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$
$
$ Programme AMOS SPH $
$ Musiques & sons IX $
$ Graphismes SPH $
$ Graphismes supplémentaires IX $
$ Design des levels IX $
$ SPH $
$ Test du jeu IX $
$ SPH $
$ HPL $
$ Support moral :^) HPL $
$ $
$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$$

```

1.25 That's the deal!

This game is SHAREWARE, so:

If you like this game and if you want to continue using it, we'll be eternally grateful if you send us 50F, 5£, 10 US\$ or any amount you wish, as payment for this game. Write to
the team
.

As you can see, the fee which is asked is not very important. But it will encourage us to continue supporting and creating games on our lovely Amiga. As proof of our good mentality, the game is complete. However don't forget that, morally, when you get a game to a PD salesman or on the web, you only pay a distributor or an "on line", but not the team who have passed more than TWO YEARS of hard work in the creation of the game himself.

So please register...

Moreover if you decide to register, don't hesitate to ask for the source code, we will mail it to you.

Oh, yes! We have something to tell to the magazines
.

1.26 Hello the magazines

Julien Riet & Sylvain Eydieux give all the magazines the permission to put Super Bubble Remix on there cover disks or cover CDs.

But, please, send us an issue of the magazine ! Thanks!

1.27 Rien