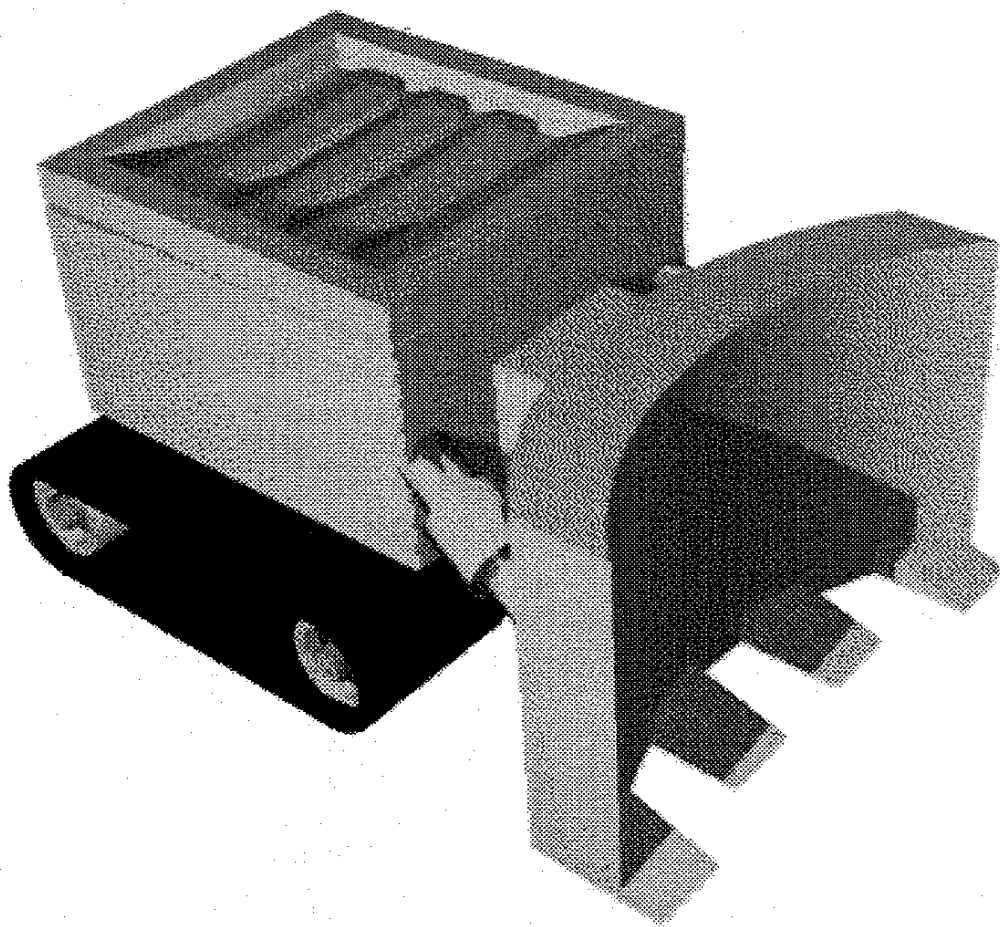


SMAKY info

BULLDOZER



BULLDOZER est un nouveau jeu pour SMAKY, qui mélange action rapide et réflexion. Il est inspiré du jeu des bactéries, parfois appelé "Bouf" ou "PacMan".

Le jeu consiste à collecter un maximum de points avec votre bulldozer. Celui-ci est attaqué par des bombes qui font des brèches dans son blindage. Le jeu se termine lorsque le blindage ne protège plus le bulldozer et qu'une bombe explose à proximité, ou lorsque tous les points ont été ramassés.

Installation

Pour installer le jeu, copiez simplement l'ensemble du dossier BULLDOZER n'importe où sur votre disque dur. Vous pouvez également jouer depuis la disquette, mais ce n'est pas très rapide. Il n'est pas nécessaire (ni même conseillé) de mettre le jeu dans le dossier SYSTEME.

Sur le SMAKY 324 il n'y a aucun bruitage. Sur le SMAKY300, il est conseillé de ne pas activer les bruitages, car le jeu est trop ralenti. Le jeu fonctionne de façon optimale sur les SMAKY130 et 400. Selon votre configuration, le jeu tourne en noir-blanc ou en 16 couleurs. Il est cependant infiniment plus beau en couleurs !



Le jeu comporte **16 parties**, correspondant aux gros boutons numérotés de 1 à 16. En principe, plus le numéro est grand, plus la partie devrait être difficile !

La touche **(F8)** permet d'activer ou de désactiver les bruitages.

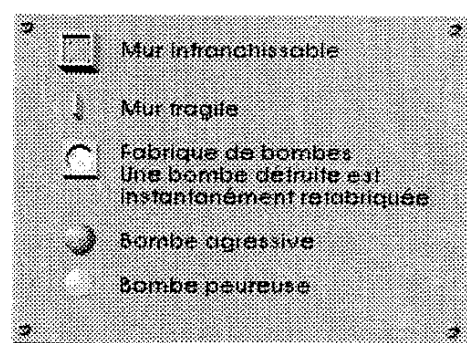
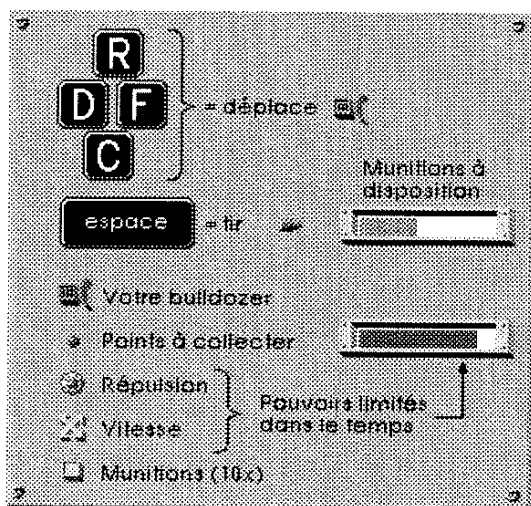
Vous dirigez le bulldozer avec les **touches flèches** du clavier. Maintenez ces touches enfoncées plutôt que de frapper comme une mitrailleuse. Lorsque deux touches flèches sont appuyées simultanément, le bulldozer se déplace en diagonale.

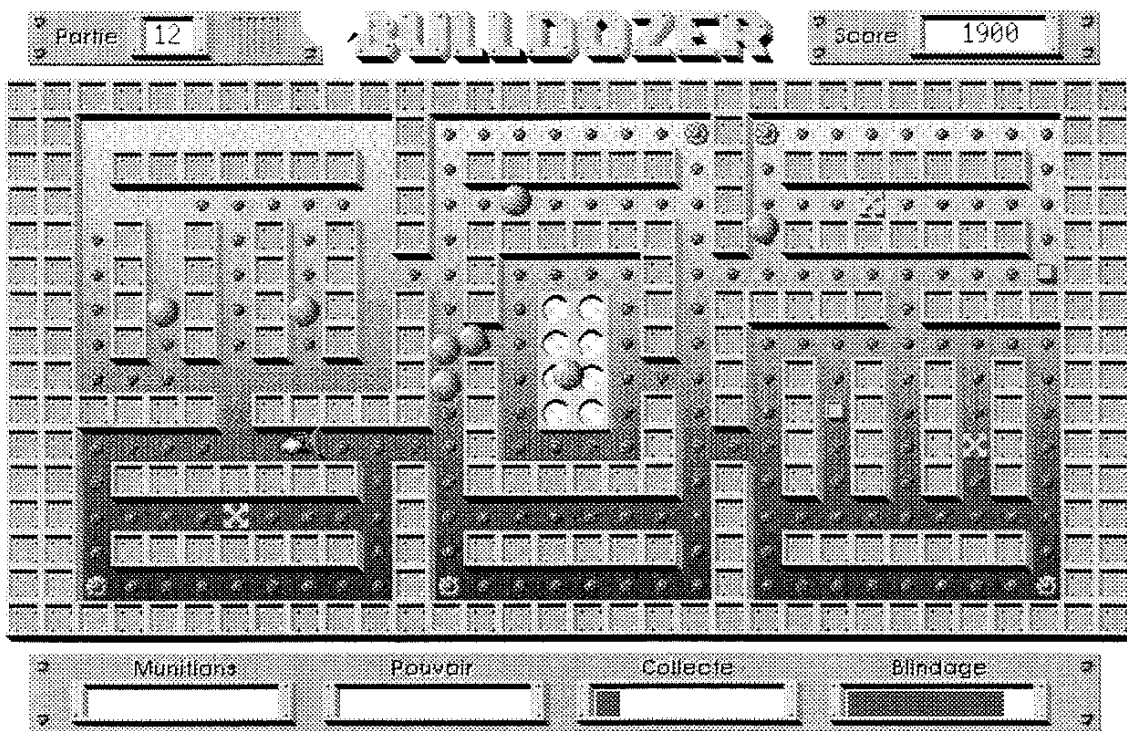
Les **ronds bleus** sont les points à collecter.

Les **fleurs vertes** procurent un pouvoir de répulsion, limité dans le temps, qui fait fuir les bombes. Si une bombe est rattrapée avec ce pouvoir, elle est définitivement supprimée.

Les **croix vertes** procurent un pouvoir d'accélération, limité dans le temps, qui permet d'avancer légèrement plus rapidement que les bombes.

Les **carrés verts** sont des caisses de munitions contenant 10 missiles. Appuyez sur la **barre d'espace** pour tirer un missile. Lorsqu'une bombe rencontre un missile, elle est détruite. Hélas, elle est immédiatement reconstruite dans sa fabrique d'origine. Certains murs sont fragiles. Ils seront détruits par un tir de missile.





Le bas de l'écran de jeu comprend 4 jauges :

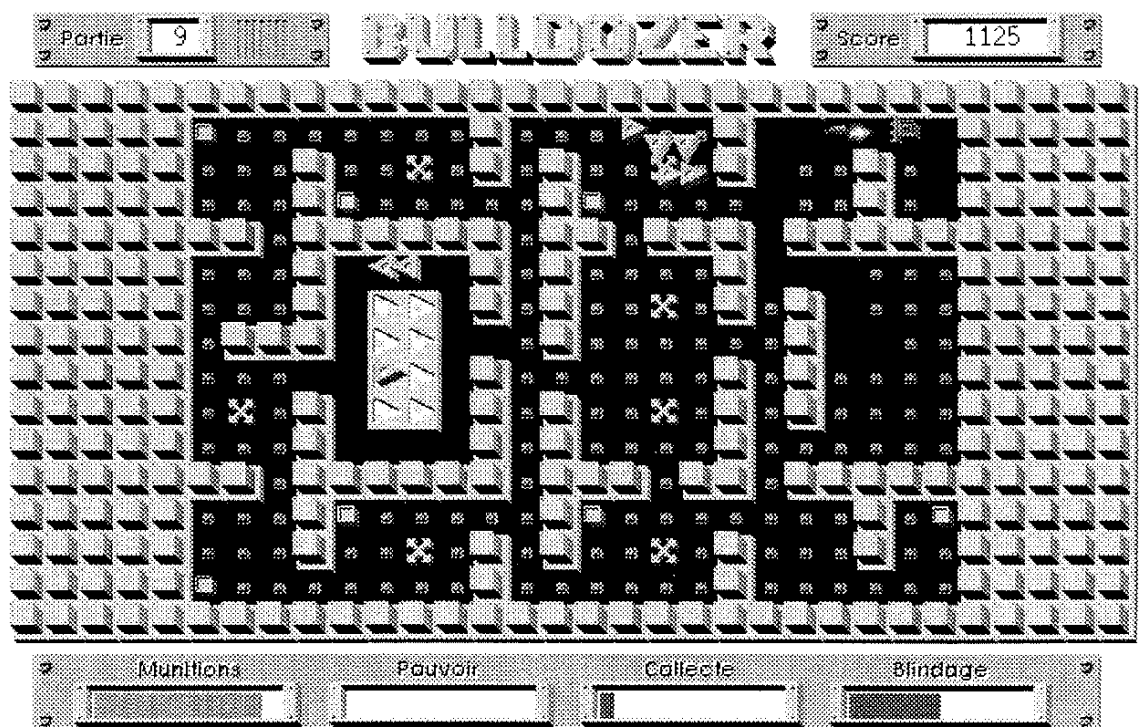
Munitions Nombre de missiles pouvant encore être tirés avec la barre d'espace.

Pouvoir Durée restante pour les pouvoirs de répulsion et d'accélération. Ces deux pouvoirs sont cumulables.

Collecte Donne une idée du nombre de points devant encore être collectés. Le jeu se termine lorsque la jauge est entièrement bleue.

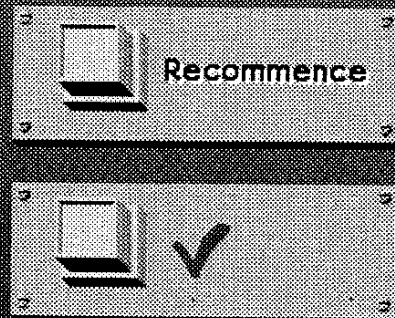
Blindage Le bulldozer supporte une dizaine d'explosions. Chaque explosion fait diminuer son blindage. le jeu se termine lorsque le bulldozer n'a plus de blindage et qu'une bombe explose à proximité.

Selon la partie jouée, les décors changent. Le bulldozer est toujours bleu, et les bombes jaunes ou oranges. Les pouvoirs et les caisses de munitions sont toujours verts.



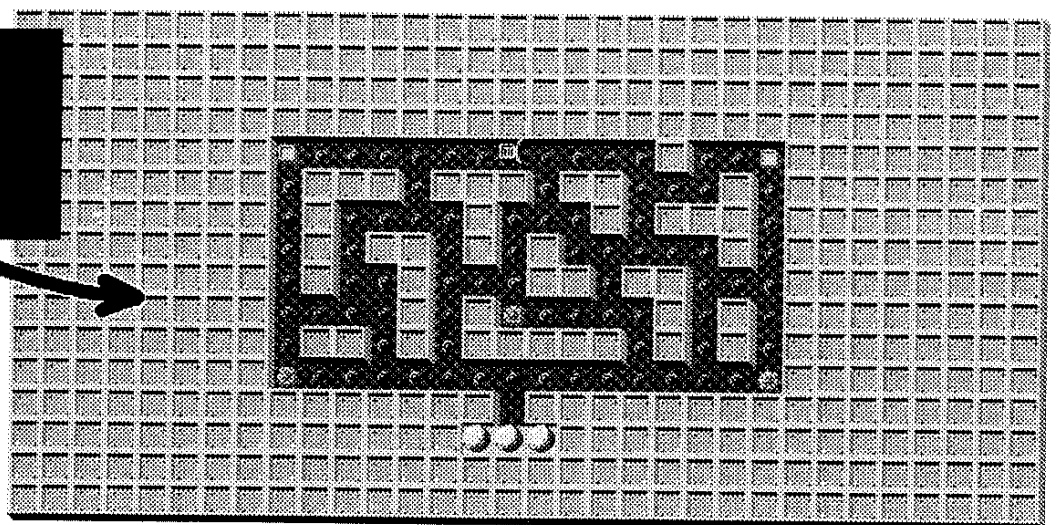
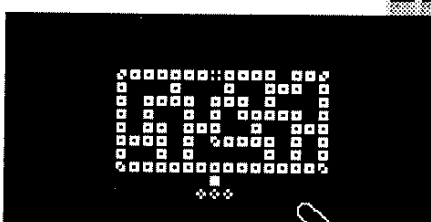
MEILLEURS SCORES

Parties	Scores	Meilleurs joueurs
1	1120	Jean
2	2805	Jean
3	670	Sophie
4	0	
5	1415	Daniel
6	390	Lara
7	0	
8	0	
9	0	
10	1695	Sophie
11	0	
12	0	
13	0	
14	0	
15	0	
16	0	



Toutes vos actions sont soigneusement comptabilisées. Le but consiste à obtenir le plus grand score possible. Pour chacune des 16 parties, un classement conserve en permanence le score et le nom du meilleur joueur.

- 2000 score initial
- +10 collecter un point
- 50 ramasser un pouvoir de répulsion, d'accélération ou une caisse de munitions
- 200 explosion d'une bombe à côté du bulldozer
- +100 rattraper et détruire une bombe avec le pouvoir de répulsion
- +5 détruire une bombe avec un missile



Les plus courageux peuvent construire leurs propres parties. Copiez le dossier BULLDOZER dans un nouveau dossier, puis modifiez les fi-

chiers. Les 16 parties sont stockées dans les fichiers BULLnnL.IMAGE. Ces images doivent mesurer 128x64 points. Le jeu est composé de 32x16 cases, représentées par un carré de 4x4 points dans l'image. L'image BULLVIDE.IMAGE permet de facilement construire un nouveau labyrinthe. Consultez BULLDOZER.NEWS pour plus de détails.