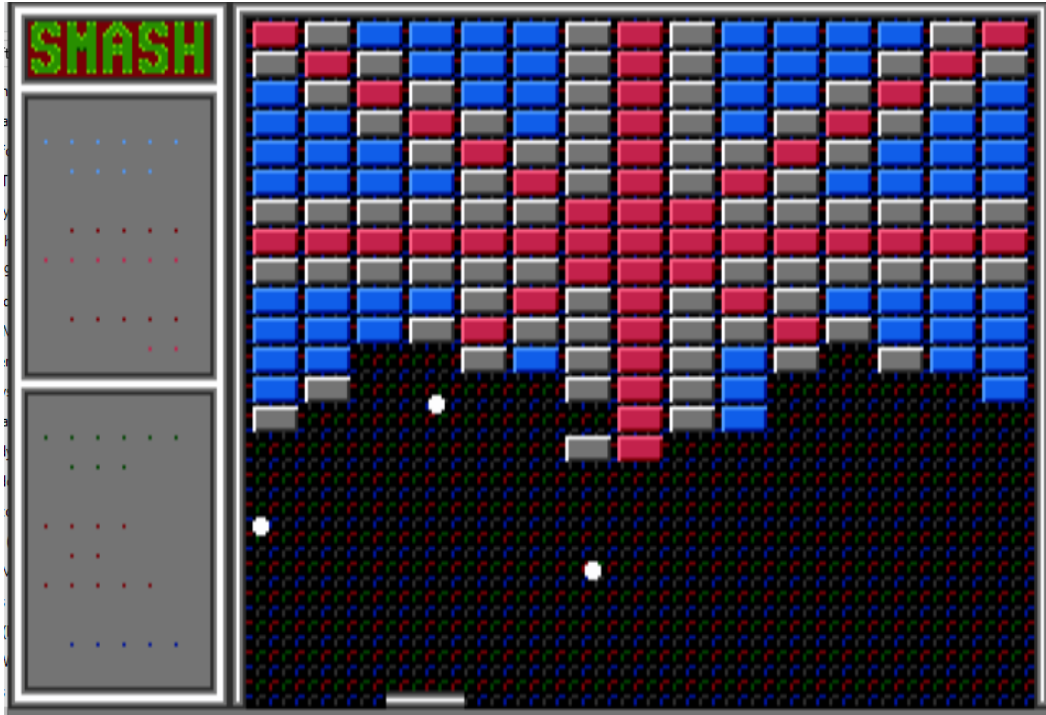


Smash!

Copyright 1993 Intelligent Algorithms



Avertissement

Ce jeu peut créer une dépendance et n'est pas recommandé
Pour l'achat par des adultes avec des conjoints intolérants!

Distribué par Northern Xposure, 7 Greenboro Cres, Ottawa, Ont. Canada K1T 1W6, (613)736-0329

Introduction

Merci d'avoir acheté Smash! Quelqu'un a dit que cela ne pouvait pas être fait, alors Alan DeAok d'Intelligent Algorithms l'a fait. Smash! est un jeu d'arcade complet pour OS-9 niveau II. Smash! nécessite un 256k Coco 3, OS-9 niveau II et un joystick. VRN est recommandé, mais pas obligatoire. Les fonctionnalités incluent:

- 32 niveaux modifiables avec un éditeur de texte
- port joystick sélectionnable par l'utilisateur
- 17 styles de bloc, y compris unidirectionnel et indestructible
- mots de passe pour chaque niveau
- Les bibliothèques de sources et graphiques RMA entièrement commentées sont disponibles
- effets sonores, plusieurs balles
- modes un ou deux joueurs
- pause automatique lorsque sur une autre fenêtre
- graphiques couleur 320*192*16

AVANT DE FAIRE QUOI QUE CE SOIT D'AUTRE FAITES UNE SAUVEGARDE DE CE DISQUE

Installation du jeu

Les fichiers sur le disque Smash! doit être installé dans leurs répertoires correspondants sur votre système. Veiller à ce que les attributs d'exécution sont définis pour les fichiers dans le répertoire des commandes.

CMDS/smash - Game exécutable
/DD/SYS/smash.dat - Données de niveau pour Smash!
/DD/SYS/smash.hsc - Liste des meilleurs scores.(Crypté!)

CMDS/custom - Un programme de personnalisation Basic09
/DD/SYS/flags.dat - Données de niveau alternatif pour Smash!
/DD/SYS/IA.fnt - Intelligent Algorithms Font

Smash! (C) 1993 Intelligent Algorithms

Le fichier README se trouve également sur le disque, détaillant toutes les nouvelles informations sur Smash! ce n'est pas dans ce manuel.

Smash! vérifie également les données de niveau (fichiers .dat) dans le répertoire de travail actuel, vous pouvez donc les y installer, si vous le souhaitez.

Fonctionnement de Smash!

Une fois que les fichiers Smash! ont été installés, Smash! peut être démarré simplement en tapant «smash» à partir de la ligne de commande. Oubliez le '!'. Smash! répondra également à 'smash -?'.

Si vous souhaitez spécifier un fichier de données autre que «Smash.dat», utilisez l'option '-f = (nomfichier)' de Smash. C'est-à-dire OS9:Smash -f =/D1/SYS/Flags.dat

Chaque fois que Smash! démarre, tout d'abord il recherche les fichiers suivants:

- Les données de niveau: 1) ./Smash.dat - S'il n'est pas trouvé, il vérifie
 la) /DD/SYS/Smash.dat - S'il n'est toujours pas trouvé, Smash! Se termine avec une erreur.
- Le fichier des meilleurs scores: 2) /DD/SYS/Smash.hsc S'il n'est pas trouvé, Smash! créera une nouvelle liste des meilleurs scores.
- Et enfin la police: 3) /DD/SYS/IA.fnt S'il n'est pas trouvé, Smash! utilise la police graphique par défaut (\$C8 \$01)

Smash! peut être personnalisé pour qu'il recherche dans les répertoires autres que /DD/SYS les fichiers nécessaires. Voir la Section de personnalisation plus loin dans ce manuel.

En quittant Smash!, la liste des meilleurs scores sera enregistrée sur le disque si des modifications y ont été apportées. La protection d'écriture du disque ne permettra pas la sauvegarde et Smash se fermera sans erreur.

Jouer au jeu

Une fois l'écran de titre affiché, vous pouvez utiliser le joystick du lecteur 1 (par défaut le joystick droit) pour sélectionner l'un des «1», «2» ou «QUIT». En appuyant sur le bouton de tir, le jeu démarre avec 1 ou 2 joueurs, ou QUITs Smash. Si vous ne faites rien pendant 15 secondes, la liste des meilleurs scores s'affiche. Appuyer sur un bouton du joystick ou sur n'importe quelle touche tout en affichant les meilleurs scores, vous reviendrez à l'écran principal du titre. Sinon, en attendant un supplément 15 secondes feront démarrer Smash en mode démonstration.

Sur l'écran titre, les touches suivantes peuvent être utilisées:

- ALT-D : démarrer la démo immédiatement (toute touche revient à l'écran titre.)
ALT-H : passe à l'écran des meilleurs scores
ALT-L : le joueur 1 utilise le joystick gauche
ALT-R : le joueur 1 utilise le joystick droit (par défaut) "
CFRL-L : le joueur 2 utilise le joystick gauche (par défaut)
CTRL-R : le joueur 2 utilise le joystick droit
ALT-- : charger à nouveau le fichier de données de niveau (comme le répertoire de données actuel est vérifié en premier, peut-il être utilisé lors de la création de nouveaux niveaux)

Une fois le mode 1 ou 2 joueurs sélectionné, un écran de titre pour le niveau apparaîtra. Il comprend le nom du niveau et un mot de passe de huit (8) caractères à ce niveau. Notez le mot de passe et appuyez sur le joystick pour continuer. Le niveau sera dessiné sur un écran de fond, et après une courte pause, deviendra visible.

Le mot de passe peut-il être utilisé à l'avenir pour éviter de commencer au début de la partie.

Smash! (C) 1993 Intelligent Algorithms

Initialement, le ballon sera collé au sommet de la pagaie, pour vous permettre de contrôler où il commence. Bouger la pagaie avec le joystick et appuyez sur le bouton du joystick lorsque vous voulez que la balle soit lâchée. Le ballon se déplacera lentement vers le haut et vers la droite.

En jouant au jeu, les touches suivantes peuvent être utilisées:

CTRL-S: active le son	ALT-S: désactive le son.
CTRL-P: interrompt le jeu	ALT-P: continue le jeu
CTRL-R: redémarrer revenir à l'écran titre	CTRL-Q: quitter le jeu
CTRL-A: tuez la balle actuelle et continuez le niveau A	

Les deux «redémarrer» et «quitter» apparaissent avec une fenêtre de superposition demandant «êtes-vous sûr?». Tapez «Y» pour oui et «N» pour non. Bouger le joystick n'aura aucun effet ici.

Pour permettre un meilleur contrôle de l'orientation du ballon, la pagaie est «incurvée». Faire rebondir une balle au milieu du pagaie aura peu d'effet sur elle. Si le ballon frappe les côtés gauche ou droit, cependant, il accélérera dans le sens gauche ou droit. Un peu de pratique vous familiarisera avec son fonctionnement.

Si vous terminez un niveau en une fois, vous obtenez un bonus de 2000 pts, et une fenêtre de superposition apparaîtra en disant cela. Appuyez sur le bouton du joystick pour continuer.

Si vous perdez toutes les balles et que votre score est assez bon pour figurer sur la liste des meilleurs scores, une fenêtre de superposition apparaîtra. Tapez votre nom et le jeu continuera avec le joueur suivant, ou revenez au menu principal comme approprié.

La palette devient un peu plus petite à chaque niveau, ce qui rend plus difficile de frapper la balle.

Commencer à des niveaux différents

Vous pouvez sélectionner dans l'écran titre à quel niveau commencer. Tapez un mot de passe de huit (8) caractères promptement. Le mot de passe sera en majuscules et la touche de retour arrière peut être utilisée pour effacer les erreurs. Frapper <ENTER> n'aura aucun effet.

Sélectionnez 1 ou 2 joueurs comme vous le souhaitez, et si le mot de passe est valide, vous commencerez à jouer à ce niveau.

POINTS

Points pour les types de blocs: ??? pts	Plusieurs balles: 500 pts
Terminer le niveau en un essai: 2000 pts	Balle supplémentaire tous les: 10,000 pts (max 99 balles)

Personnalisation de Smash

Si vous ne voulez pas que les fichiers pour Smash encombrant votre répertoire /DD/SYS, exécutez simplement le programme "Custom". Cela vous permet de placer Smash.dat, Smash.hsc et IA.fnt individuellement dans n'importe quel répertoire que vous spécifiez. En plus, vous pouvez personnaliser la sélection de port par défaut du joystick et le pilote VRN à utiliser (s'il est installé). Il est suggéré /DD/SYS/SMASH.

C'est-à-dire avec une sauvegarde du Smash! disque de distribution dans /D1:

```
OS9:load /D1/CMDS/Custom runb syscall
OS9:Custom
OS9:unload Custom runb syscall
```

Smash! (C) 1993 Intelligent Algorithms

Notes techniques

VRN - Si vous n'avez pas installé VRN, vous remarquerez peut-être une certaine secousse dans l'animation de la balle. Sauf si VRN est présent pour assurer le bon timing pour les mises à jour d'écran, une animation nette ne peut pas être garantie. VRN est librement disponible auprès des babillards publics et des services d'information.

RESSOURCES - Smash! est un jeu d'arcade intense qui nécessite normalement toutes les ressources de la machine pour fonctionner. Si la machine est occupée à exécuter un certain nombre de processus, vous pouvez rencontrer un écran qui a été gâché. Il s'agit d'un produit de chargement de la machine. Appuyez simplement sur <CLR> et <SHIFT> - <CLR> pour quitter et retourner à la fenêtre. Rien n'est incorrect, sauf que l'affichage n'a pas été correctement mis à jour.

Smash! Se mettra en veille si ce n'est pas la fenêtre actuellement sélectionnée.

IA.FNT - La police des algorithmes intelligents est le groupe \$C8, tampon S\$AD. Ce tampon a été choisi car il est peu probable être utilisé par d'autres programmes, et ce sont les initiales de l'auteur de Smash!, Alan DeKok.

Mémoire

Au moins 2 descripteurs de fenêtre libres et 96 Ko de mémoire doivent être libres pour que Smash s'exécute, avec 64 Ko utilisés pour 2 écrans, rechercher des données et 16k pour Smash lui-même. Plusieurs copies de Smash peuvent être exécutées simultanément!

Si Smash n'est pas la fenêtre de l'appareil actuellement sélectionné, il se mettra en veille jusqu'à ce que vous le sélectionniez à nouveau. Cela minimise l'impact qu'il a sur le reste du système lorsque vous ne le jouez pas.

Faire nos propres niveaux

Les informations de cette section peuvent être publiées librement. Si vous créez vos propres niveaux, nous vous encourageons à les faire disponible sur les forums publics tels que Fidonet, CompuServe, Delphi et Genie. Si vous le souhaitez, envoyez-les sur disque à Northern Xposure, et ils seront inclus dans le Smash! disque de distribution.

Si vous souhaitez créer vos propres niveaux, utilisez un éditeur de texte pour modifier un fichier appelé «smash.dat» dans votre directeur de travail. Le format comprend jusqu'à 32 niveaux, chaque niveau étant composé de:

- Ligne 1: Titre du niveau (31 caractères max)
- Ligne 2: mot de passe à 8 caractères,
- Ligne 3-18: 15 lignes de 15 caractères, lettres A-Q

Les blocs en groupes de trois ont le même motif en rouge, vert et bleu.

A,B,C = blocs normaux	D, E, F = blocs «beignets»	G = bloc indestructible
H,I,J = Les blocs «doublés»	K = apparaissent comme «G» mais disparaissent!	L,M,N = passer à A,B,C en cas de coup
O = Indestructible «doublé»	P = flèche vers le bas	Q = flèche vers le haut

Tout caractère inférieur à A (en ascii) ou supérieur à Q sera ignoré.

Vous devez être prudent lorsque vous modifiez vos propres niveaux, car vous pouvez facilement créer un niveau impossible à terminer. Les niveaux doivent être vérifiés et débogués, exactement comme un programme.

!!!! AMUSEZ-VOUS!!!!

Intelligent Algorithms

Octobre 1993

Smash! (C) 1993 Intelligent Algorithms

Les petits caractères

Smash! Copyright 1993 Intelligent Algorithms
OS-9 et OS-9 Level II sont des marques déposées de Microware
Tandy Color Computer 3 est une marque commerciale de Tandy Corporation

Smash! est distribué par: Northern Xposure
7 Greenboro Cres
Ottawa, ON
Canada
KIT 1W6
(613)736-0329

GARANTIE

Northern Xposure garantit le produit contre les défauts de matériaux ou de fabrication pendant une période de quatre-vingt-dix jours à partir de la date d'achat par le propriétaire d'origine. Cette garantie est limitée à la réparation ou au remplacement du produit ce qui s'avère défectueux durant cette période, aux seuls frais de Northern Xposure. Cette garantie spécifiquement exclut les défauts logiciels et les défauts causés par négligence, abus, accident ou altération. Si votre disque devient défectueux pendant cette période de garantie, envoyez-le à Northern Xposure, port payé. Un nouveau le disque vous sera retourné.

LICENCE

L'intégralité de ce manuel, tout matériel informatique ou programme informatique qui l'accompagne et les supports de stockage constituent un produit de Northern Xposure. Le produit est fourni pour l'usage personnel de l'acheteur. Une copie de ce produit doit être achetée auprès de Northern Xposure pour chaque machine sur laquelle il est installé. Une licence est accordée pour que les programmes d'accompagnement soient copiés sur la machine sur laquelle ils doivent être utilisés, et à sauvegarder à des fins d'archivage.

AVIS DE NON-RESPONSABILITÉ

Tous les efforts ont été faits pour garantir l'exactitude de ce manuel et la qualité du produit qu'il décrit. Northern Xposure ne donne aucune garantie, expresse, statutaire ou implicite, de quelque nature que ce soit quant à la valeur marchande du produit ou son aptitude à un usage particulier, sauf comme indiqué ci-dessus comme la Garantie. Neitber Northern Xposure ni l'auteur sont responsables de toute perte ou dommage résultant de l'utilisation ou une mauvaise utilisation de Smash!

MISES À NIVEAU

Les mises à niveau vers les versions ultérieures de Smash!, si et quand elles deviennent disponibles, seront offertes sur disque pour 5,00 \$ US en frais de manutention. Les utilisateurs enregistrés de Smash! seront informés par mail si et quand les mises à jour seront disponibles.