

in

Jeff

Copyright © CopyrightAoÃ»t98 Dreamsoft. Merci à OFS.

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> in		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Jeff	August 26, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	in	1
1.1	main	1
1.2	intro	2
1.3	but	2
1.4	briques	3
1.5	bonus	4
1.6	super	8
1.7	options	9
1.8	magasin	9
1.9	menu	10
1.10	debutp	10
1.11	debutm	11
1.12	fin	11
1.13	abdedit	12
1.14	enregistrement	14
1.15	installation	14
1.16	jouer	15
1.17	remarques	15
1.18	carac	15

Chapter 1

in

1.1 main

```
### ##### ###
#####+ ###+##### #####
#####+ ###++ +##### ###+#####
##### ###++ +##### ###++ ###
###++#####+ +##### ###++ +###
###+ #####+ +#####+ ###++ #####
###++ ###++ #####+ ###++ #####
#####+ #####+ ###++ ###++ #####
###++ #####+ +#####+ ###++ #####+
###++ ###++### ###++#####+ ###++
#####+ ###++ ###++ ###++ #####+
###++ #####+ ###++ #####+ ###++
#####+ +#####+ #####+ #####+
###++ +#####+ +#####+ +#####+
+++++ +#++ #####+ +#####+
```

THE NEXT BREAK

oOo Version 1.107 (Août 98) oOo

Documentation concernant la version COMPLETE!

[Introduction](#)

[Installation](#)

[Jouer](#)

[Caractéristiques](#)

Marquer des buts

Les Briques

Les Bonus

Les Super Bonus

Pause et Options

Magasin

Menu

Débuter une partie

Débuter une manche

Fin de partie

L'éditeur de tableaux

Enregistrement

Remarques

1.2 intro

ABD «The Next Break» INTRODUCTION

A Break In Duo est un jeu qui mélange casse-briques, football et flipper. Le but du jeu est de gagner un nombre défini de manches (3 par défaut, configurable de 1 à 9 voir **MENU**).

Pour gagner une manche, il faut, dans un temps imparti (différent pour chaque tableau), encaisser moins de buts que l'adversaire (les buts contre son camp comptent).

Le jeu se présente sous la forme d'un casse brique horizontal. De chaque côté de l'écran on trouve les buts de chaque joueur défendus par sa raquette qui ne peut se déplacer que dans la zone délimitée par les lignes blanches. Au début, chaque joueur possède une balle.

Les scores, bonus ramassés, nombre de victoires et autres sont affichés en haut de l'écran. Le bas de l'écran est utilisé pour les chronos des bonus limités dans le temps.

1.3 but

MARQUER DES BUTS

Un joueur marque un but à chaque fois qu'une balle (une des siennes ou une de l'adversaire) pénètre dans les buts adverses. Quand sa propre balle entre dans ses buts, celle-ci est remise en jeu normalement (comme dans tous les casses-briques). Quand c'est celle de l'adversaire, elle ressort par la trappe nommée "GOAL EXIT".

A la fin du temps imparti, le joueur ayant le plus de buts au compteur gagne la manche. En cas de match nul, aucune victoire n'est attribuée, et on recommence tant qu'un des joueurs a atteint le nombre de victoires requises.

Les buts sont divisés en quatre zones différentes représentées par les lettres G, O, A et L. Quand une balle de l'adversaire pénètre dans une de ces zones, la lettre correspondante s'allume. Quand les 4 lettres sont allumées, une des flèches devant les buts s'allume. Le joueur emporte alors un "super bonus" en marquant un but dans la lettre indiquée par la flèche. Les zones, les flèches et les bonus allumés restent valables au cours de toutes les manches suivantes (voir plus loin le paragraphe **SUPER BONUS**).

Chaque but marqué rapporte 10000 points. Les buts suivants inscrits dans la même lettre rapporte 20000 points pour le deuxième et 30000 points ensuite. Les chiffres 2 et 3 allumés devant une lettre donnent la valeur actuelle de cette lettre.

1.4 briques

LES BRIQUES

Il y a douze grandes familles de briques (voir aussi la doc accessible pendant le jeu):

Les briques «normales»: elles sont détruites en un seul coup. Ce sont celles en forme de pavé. Il y en a de 14 couleurs différentes: bleu, bleu clair, cyan, bleu vert, vert, jaune, orange, rouge, pourpre, violet, gris, blanc rose et peau.

Les briques cassables en deux coups (two shot bricks): elles sont en forme de pavé avec un rectangle gravé dessus. Elles deviennent "normales" lors du premier contact avec une balle. Il y a 14 coloris différents.

Les briques cassables en trois coups;

Les briques "incassables": de couleur grise en forme de pyramide tronquée. Elles ne peuvent pas être cassées, sauf en prenant le bonus "casser briques incassables" (éclair ou "Thunder") ou en utilisant un super laser. Elles peuvent aussi être détruites grâce aux briques explosives. Enfin, grâce à d'autres bonus on peut les transformer en briques normales ou cassables en 2 coups.

Les briques explosives: de couleur jaune (et clignotantes) elles explosent au contact des balles. Détruisent toutes les briques en contact avec elles en un seul coup, y compris les briques incassables

et les autres briques explosives.

Les briques invisibles: apparaissent au premier contact avec une balle et se comportent alors de façon normale.

Les briques invulnérables: de couleur grise, ne peuvent JAMAIS être détruites...

Les briques explosives vers le bas: idem que les briques explosives, mais ne détruisent que les briques qui sont situées sur la même colonne et en bas. L'explosion est arrêtée par les briques invulnérables ou par les bords.

Les briques explosives vers le haut;

Les briques explosives vers la gauche: idem que pour les briques explosives mais ne détruisent que les briques qui sont situées sur la même ligne et à gauche. L'explosion est arrêtée par les briques invulnérables ou par les bords.

Les briques explosives vers la droite;

Les briques cassables d'un seul côté: se comportent comme des briques incassables du côté clignotant et normales de l'autre.

Les briques «bumper»: clignotantes de couleur rouge et invulnérables, elles augmentent la vitesse des balles à chaque contact.

Mais aussi:

Les briques rayées (juste pour faire beau) qui se comportent comme des briques normales...

Les briques en forme de 'LEGO' (idem)

** NB: quand toutes les briques placées au centre de l'écran sont détruites, les lampes DANGER s'allument. A tout moment, une raquette (de petite taille) peut sortir du bas ou du haut de l'écran et traverser l'aire de jeu.

1.5 bonus

LES BONUS

Quand une brique est cassée, elle disparaît mais peut aussi laisser un bonus qui prend sa place. Pour activer ce bonus, il suffit de le frapper avec une de ses balles. Les bonus sont les suivants:

- Allonger sa propre raquette (longer bat)

Augmente la taille de sa raquette d'un cran. Il y a 3 tailles: courte, normale, longue.

- Raccourcir sa propre raquette (smaller bat)

Diminue la taille de sa raquette d'un cran.

- Ralentir sa balle (slower ball)

Diminue la vitesse de sa propre balle. La vitesse des balles évolue au cours d'une manche en augmentant progressivement. Les effets de ce bonus sont donc limités dans le temps. Vous pouvez aussi accélérer ou ralentir une balle en la frappant en avançant ou en reculant.

- Cadenas (Padlock)

Quand ce bonus est activé, la forme de la raquette change. Vous pouvez maintenant coller VOS PROPRES balles. Attention, vous devez toucher la balle avec la PARTIE JAUNE pour coller la balle et vous ne pouvez coller qu'une balle à la fois.

- Une balle de plus (One More Ball)

En touchant ce bonus, une balle supplémentaire apparaît. Sa vitesse est réduite, mais elle a toutes les caractéristiques de la balle qui a déclenché le bonus. Vous pouvez avoir au maximum 3 balles.

- Points supplémentaires (More points)

Vive la loterie! Vous pouvez gagner de 100 000 à 1 500 000 points.

- Balle lourde (Heavy ball)

La balle devient jaune et elle peut maintenant traverser TOUTES les briques -à l'exception des briques invulnérables- sans jamais être déviée. Elle restera en état tant que vous ne la perdrez pas en vous marquant un but avec.

- Tir laser (Laser beam)

La raquette change de forme. Vous pouvez maintenant tirer 2 rayons laser qui partent des extrémités de votre raquette. Vous ne pouvez tirer qu'un seul coup à la fois. Ce laser se comporte comme le ferait une balle.

- Hasard (Random)

En touchant ce bonus, un autre bonus apparaît à sa place au hasard (y compris un nouveau bonus hasard!). Il faut de nouveau toucher ce bonus pour l'activer.

- Mode automatique (Auto Mode)

La raquette change. Pendant 20 secondes, votre raquette suit automatiquement la balle la plus proche. Dans ce mode, toutes vos balles sont accélérées. Au bout des 20 secondes, vos balles deviennent lentes.

- Super Tir laser (Super laser beam)

La raquette change de forme. Identique au tir laser normal, mais traverse toutes les briques (y compris les incassables) et les détruit. Arrêté par les briques invulnérables. Les munitions sont limitées. Au début vous en possédez DEUX.

- Raccourcir la raquette de l'adversaire (shorten opponent's bat)

Identique au bonus "raccourcir sa raquette" dans la forme, mais ciblé contre l'adversaire.

- Temps supplémentaire (Extra Time)

Permet d'augmenter la durée de la partie de 10, 20, 30, 40 ou 50 secs.

- Lettre (GOAL letter)

Quatre bonus identiques permettant d'allumer chacune des lettres du mot G-O-A-L à distance.

- Argent (cash money)

Quatre bonus allouant 10, 20, 50 ou 100 crédits.

- Lingot d'or (Gold)

Equivaut à 500 crédits!

- Barrière (One Way Mode)

Pendant 30 secondes, les buts du joueur qui a pris ce bonus sont protégés par une barrière.

- Commandes adversaire inversées (Invert Controls)

Pendant 10 secondes, les commandes de l'adversaire sont inversées.

- Accélérer la balle de l'adversaire (Speed Up opponent's ball)

RAS

- Bombe (bomb)

Toucher ce bonus provoque une explosion dans les quatres directions haut, bas, gauche et droite. Les explosions sont arrêtées par les briques INCASSABLES et par le vide. Noter que pour compliquer les choses, ce bonus n'est pas valable dans les tableaux comportant des briques explosives!

- 3 balles (Three balls)

Idem que pour le bonus "une balle de plus" mais alloue 3 balles tout de suite.

- Accélérer sa prope raquette (faster bat)

RAS

- Ralentir la raquette de l'adversaire (Slower bat)

RAS

- Détruire les briques incassables (Thunder)

TOUTES les briques incassables sont détruites, en un clin d'oeil...

- Un but de plus (One More Goal)

Permet de marquer un but a distance. N'allume aucune lettre.

- Bloquer la raquette adverse (Bat frozen)

Pendant 10 secondes, la raquette adverse ne peut plus être bougée...

- Détruire toutes les briques (Nuclear Weapon)

Toutes les briques à l'exception des invulnérables sont détruites.

- Raquette magnétique (Magnetic mode)

Pendant 20 secondes, votre raquette attire VOS balles vers son centre.

Attention, seulement VOS balles... et ceci quand elles se déplacent

VERS votre raquette et qu'elles ne sont pas très loin.

- Voir tous les bonus (See all bonuses)

Ce bonus permet de voir tous les bonus cachés dans les briques sans avoir à les détruire.

- Voir les briques invisibles (See invisible bricks)

Idem que pour les bonus.

- Transformer briques incassables (Switch unbreakable bricks)

Deux bonus disponibles: transformer ces briques en briques normales ou les transformer en briques cassables en deux coups.

- Pierres précieuses (Gems)

Collectionnez les 3 gems de couleurs (Rouge - Vert - Bleu) pour gagner de l'argent: 500 crédits la première fois, 1000 la deuxième et ainsi de suite...

- Eteindre les lumières (Switch the lights Off)

Ce bonus éteint la lumière! La lumière revient quand un but est marqué ou quand le bonus «Allumer les lumières» est ramassé.

- Allumer les lumières (Switch the lights On)

RAS

- Munitions Super Laser (Ammo)

Ce bonus permet d'avoir 2 munitions supplémentaires pour le Super Laser.

- Laser paralysant (Freezing Beam)

Vous permet de tirer une seule munition à la fois. Celle-ci part du centre de votre raquette. Touchez la raquette de votre adversaire avec ce rayon pour la bloquer pendant 5 secondes. Les munitions sont limitées à 4 au début de la partie. Ce laser ne détruit AUCUNE brique.

- Munition laser paralysant

Ce bonus permet d'avoir 4 munitions de plus pour la laser paralysant.

- Laser Défensif (Defensive Beam)

Permet de tirer deux munitions à la fois, en haut et en bas de votre raquette. Ces munitions dévient les balles en cas de besoin !

* Certains de ces bonus ne sont pas cumulables. Mais on ne vous dira pas *

* ici lesquels! ;-)*

1.6 super

SUPER BONUS

Il y a cinq "Super Bonus" différents. Quand les 4 lettres du mot GOAL sont allumées, l'Amiga choisit une des quatre zones correspondantes, l'indique par une flèche et lui attribue un des cinq super bonus suivants. A noter que le joueur qui prend un super-bonus empoche le "Jackpot"!

- MILLION TIME:

Tous les points marqués sont multipliés par 100.

Une brique cassée rapporte: 5 credits

Un bonus ramassé rapporte: 10 credits

Un but marqué rapporte: 20 credits

Million Time dure 1 minute et 20 secondes

- SALES:

Le joueur bénéficie de soldes au magasin pour TOUTE LA DUREE de la partie. Ces soldes vont de -10 à -50 % sur tous les articles en magasin...

- GOAL x2:

Chaque but marqué compte double. Cela dure 1 minute et 30 secondes et, bien sûr, seul le joueur qui a pris ce bonus en profite. Ceci reste valable pour les buts contre son camp de l'adversaire.

- SUPERMAN:

Exécute tous les bonus suivants simultanément (pendant 1 minute 30):

* barrière

* Cadenas

* Balle lourde (pour toutes les balles)

* Raquette plus longue (maximum)

* Balle(s) rapide(s)

- NASTYMAN:

Exécute tous les bonus suivants simultanément (pendant 30 secondes):

* Commandes adverses inversées

* Raquette adverse plus courte (minimum)

* Balle(s) adversaire plus rapide(s) (très rapide)

* Raquette adverse plus lente (minimum)

1.7 options

PAUSE ET OPTIONS

Pendant le jeu, on peut faire une PAUSE en pressant la touche HELP.

A partir de là, trois options sont prévues:

- F1 ou FEU: reprendre le jeu.
- F3: abandonner la partie et retourner au menu.
- F5: abandonner la partie et retourner au WorkBench. Ne permet PAS de sauver les options.

1.8 magasin

MAGASIN

Entre chaque manche, si un des deux joueurs a au moins 50 credits en poche, le magasin est ouvert, sauf si l'Amiga en décide autrement (!).

La particularité du magasin de ABD-TNB est que les prix ne sont pas fixes et que les stocks sont limités. Ceci est résumé dans le tableau suivant:

```

+-----+-----+-----+
| Objet | Prix de base | Stock début |
+-----+-----+-----+
| Faster bat | 50 credits | 4 |
| Slower ball | 60 credits | 3 |
| Longer bat | 100 credits | 3 |
| Padlock | 250 credits | 3 |
| Heavy ball | 300 credits | 3 |
| One Way Mode | 500 credits | 2 |
| Goal letter | 600 credits | 2 |
| One More Goal | 700 credits | 1 |
+-----+-----+-----+

```

Les prix de base peuvent être diminués en possédant le super-bonus "SALES" (Soldes) qui reste valable TOUTE LA PARTIE. Ils sont affichés en jaune aux extrémités des lignes. Les stocks, eux, le sont en vert.

Sélectionnez l'objet que vous voulez acheter en déplaçant votre flèche de haut en bas. La sélection se fait en appuyant sur le bouton.

Si le petit bruit significatif ne se fait pas entendre, c'est que vous ne pouvez pas acheter l'article correspondant. Trois cas sont possibles:

- soit il n'y a plus d'articles en stock;
- soit l'article est trop cher pour vous, pfff...
- soit l'article est limité et vous avez déjà atteint le maximum (par exemple votre raquette est déjà la plus grande possible, votre balle est la plus lente possible, etc...);

Vous quittez le magasin quand le ou les joueur(s) ont sélectionné la ligne "BYE BYE" (tin toun)...

1.9 menu

NOTES SUR LE MENU

- START (on se demande bien à quoi ça sert!)
- DOC AND INFOS: un résumé de cette doc avec les dessins des différents bonus et des différentes briques.
- PLAYER ONE CONTROLS: sélection des commandes du joueur 1.
 - * CPU: joueur 1 dirigé par l'Amiga
 - * JOY1: joystick dans le port 0 (souris).
 - * JOY2: joystick dans le port 1.
 - * KEY: clavier: flèches pour déplacer les raquettes et ESPACE pour lancer la balle et pour tirer.
- PLAYER TWO CONTROLS: sélection des commandes du joueur 2.
CPU n'est pas disponible...
 - CPU SKILL: force de l'Amiga.
 - 1: affligeant (!);
 - 2: faible;
 - 3: moyen;
 - 4: fort;
 - 3: très (trop?) fort;
- ROUNDS NEEDED TO WIN: manches nécessaires pour gagner un match.
Vous pouvez sélectionner de une à neuf manches.
- SFX ON/OFF: permet de couper le son. C'est utile si vous avez peu de mémoire, mais bon...
- CUSTOM LEVELS: permet de sélectionner une liste de tableaux. La liste par défaut se trouve dans le fichier Normal.abdl. Choisissez la liste grâce au requester de fichier... Voir le paragraphe sur l' **éditeur** de tableaux.
- QUIT: au revoir, retour au WB et sauvegarde des options.

1.10 debutp

DEBUTER UNE PARTIE

Dès que vous avez appuyé sur START, une fenêtre de sélection du (ou des) joueur(s) apparaît sur votre WB (seules 4 couleurs sont nécessaires).

Vous DEVEZ entrer un nom avant de jouer. Vous avez la possibilité:

- de créer un nouveau joueur en cliquant sur "CREATE NEW" (ou en appuyant sur C); là, tapez le nom (8 lettres au plus), et cliquez

sur OK pour valider (ou appuie sur O). Un nouveau fichier est créé dans le répertoire ABD:players avec l'extention .abdp.

- de charger un joueur sauvegardé en cliquant sur "LOAD" ou en pressant la touche L); Sélectionnez le nom grâce au requester de fichier et cliquez sur OK pour confirmer.

Quand un joueur a été sélectionné, ses stats s'affichent dans la fenêtre. Cliquez sur OK pour jouer.

1.11 debutm

DEBUTER UNE MANCHE (ROUND)

Au début de chaque manche, ABD choisit un tableau parmi ceux qui sont disponibles. Celui-ci s'affiche et tant que vous n'avez pas pressé FEU les caractéristiques du round s'affiche en haut de l'écran:

- numéro de la manche (round)
- numéro du niveau (level)

Si vous voulez retourner au menu, pressez ESC. Pressez FEU pour commencer à jouer. En appuyant sur DEL, vous pouvez changer de tableau.

Un fenêtre s'ouvre sur le WB. Vous avez le choix entre:

- cliquer sur "CANCEL" (ou appuyer sur C) pour annuler l'opération;
- cliquer sur "RANDOM" (ou appuyer sur R) pour que ABD choisisse un nouveau tableau au hasard...
- entrer un nombre dans la fenêtre de texte; pressez alors sur "OKAY" (ou appuyez sur O) pour continuer. Le nombre entré doit bien sûr être plus petit que le nombre de tableaux disponibles affiché au bas de la fenêtre.

1.12 fin

FIN DE PARTIE

Quand un des joueur a gagné le match, les statistiques s'affichent.

Les stats sont assez complètes:

- résultat du match (nombre de victoires par joueurs);
 - nombre de manches avec un score nul;
 - nombre de buts;
 - nombre de buts par manche;
 - nombre de buts contre son camp;
 - pourcentage de buts contre son camp;
 - total point;
-

- points par manche;
- nombre de briques cassées;
- nombre de bonus ramassés;
- nombre de superbonus;
- argent restant.

Les données suivantes sont sauveées pour chaque joueur:

- nombre de matchs gagnés;
- nombre de matchs perdus;
- meilleur résultat;
- meilleur score;
- nombre de manches jouées;
- buts par manche.

1.13 abdedit

L'éditeur de tableaux: ABDEdit

1. Introduction

ABDEdit vous permet de créer une LISTE de nouveaux tableaux (projet) à utiliser avec «ABD The Next Break». Le tout est sauvé dans un fichier ASCII sous le nom NOM_LISTE.abdl et est placé dans le tiroir ABD:levels. Utilisez la ligne CUSTOM LEVELS du **menu** de ABD The Next Break pour sélectionner de nouveaux tableaux créés avec l'éditeur.

Un projet contient au plus 200 tableaux. Le projet par défaut est nommé «Normal.abdl» et contient 200 tableaux.

2. La fenêtre PROJET (project)

REMARQUE: cliquez sur le bouton HELP pour avoir l'aide en ligne. C'est _____ un résumé des boutons et de leurs utilités.

But: gérer le projet courant.

—

Boutons:

* NEW: cliquez sur ce bouton pour créer un nouveau projet. Entrez le nouveau nom dans la cellule de texte et cliquez sur OK pour valider.

* LOAD: cliquez ici pour charger un projet déjà sauvé. Pour cela, utilisez le requester de fichier. Vous pouvez donc charger un projet n'importe où sur le disque mais ABDEdit sauvera TOUJOURS un projet dans le répertoire ABD:levels. _____

* < et >: ces boutons servent à se déplacer dans les tableaux de la liste en cours. Ce déplacement s'effectue d'un tableau à la fois.

* GO TO: à utiliser pour un déplacement rapide. Entrez le numéro du tableau dans la cellule de texte et pressez GO TO.

* ADD LEVEL: cliquez sur ce bouton pour ajouter un nouveau tableau à la fin du projet courant. Cela ouvre la fenêtre «Current Level» en mode édition.

* QUIT: retour au WB et fermeture de tous les fichiers ouverts. Il est recommandé de quitter proprement pour ne pas laisser des fichiers ouverts!

3. La fenêtre BRIQUES

But: saisie des briques. Cliquez sur la brique que vous voulez sélectionner. Elle s'affiche en bas de la fenêtre.

4. La fenêtre «CURRENT LEVEL»

But: dessiner les tableaux et sauver le projet courant.

Titre: le titre de la fenêtre affiche le numéro du tableau (level) courant ainsi que le nombre total de tableaux présents dans le fichier courant sous la forme: _____

numéro courant / nombre total

Grille: Cliquez sur une des cases avec le bouton GAUCHE pour «coller» la brique courante. Le bouton DROIT sert à effacer une case.

Boutons:

* CLEAR: efface la GRILLE. N'affecte aucunement le fichier ASCII !

* UNDO: cliquez ici pour défaire la dernière opération. Pour le moment, cela ne fonctionne pas avec le bouton CLEAR. Attention, donc...

* FORGET: apparait seulement si vous avez cliqué sur ADD LEVEL. Utilisez ce bouton si vous voulez oublier le tableau que vous êtes en train de créer. Le fichier ASCII n'est pas touché. Vous revenez simplement à la fenêtre PROJET.

* OK: c'est le SEUL bouton qui vous permet de modifier le fichier ASCII.

En cliquant dessus, vous ajoutez le tableau créé à la fin du fichier et revenez à la fenêtre PROJET.

Durée du tableau:

Les manches de ABD ont des durées variables qui dépendent des tableaux.

Utilisez les deux cellules de texte pour entrer la durée du tableau. La durée maximale est de 9 minutes et 59 secondes. Attention: une manche dure normalement moins de 4 minutes! Sinon toutes les briques risquent d'être détruites trop tôt! Il est aussi très rare de descendre en dessous de la minute... La durée par défaut de ABDEdit est de 2 minutes 30.

1.14 enregistrement

SHAREWARE

Ce jeu est SHAREWARE.

La contribution demandée est MINIME au vu du travail effectué (si, si...). Donc, pour recevoir la version complète de ABD-TNB veuillez nous faire parvenir, en liquide,

|_____| |_____|

| 50 FF | ou | 10 US\$ |

|_____| |_____|

ainsi que le bon d'enregistrement (REGISTER) rempli,
à l'adresse suivante:

ROUX Jean-François

150, bd de l'Ariane

06300 Nice

France

On vous copiera alors le fichier exécutable complet de ABD-TNB (comptez 2 semaines).

Vous pouvez aussi nous contacter par email à l'une des adresses suivantes:

JN: morales@naxos.unice.fr (sons/swap)

Jeff: jroux@clio.unice.fr (Code/Gfx)

Si vous préférez recevoir ABD par email précisez-le nous et joignez votre adresse email à votre courrier (uudecode est nécessaire).

Qu'est-ce que la version complète a de plus ?

- * Le magasin est opérationnel
- * Le nombre de victoires est configurable
- * Sauvegarde des options et des stats OK
- * 250 tableaux par défaut
- * Utilisation des tableaux créés avec ABDEdit

1.15 installation

INSTALLATION

Version démo: désarchivez les 2 fichiers ABD97_1.lha et ABD97_2.lha dans le répertoire de votre choix. L'installation est terminée! Ces 2 fichiers sont disponibles sur Aminet dans le répertoire game/2play et sur notre page:

<http://www-mips.unice.fr/~jroux/index.shtml>

Version complète: désarchivez le fichier ABD-TNB.lha dans le tiroir où se trouve la version demo de ABD97. Attention: vous avez besoin de la version demo car seuls les fichiers manquants vous seront envoyés!

1.16 jouer

JOUER

Pour jouer, double-cliquez sur l'icône "ABDGO". Dans le cas où vous auriez des problèmes éventuels avec un Workbench trop gourmand en mémoire chip (nous n'avons pas testé ABD sur tous les machines), lancez l'Amiga en "bootant sans startup-sequence". Là, mettez vous dans votre répertoire "ABD" et tapez simplement "execute ABDGO"...

1.17 remarques

QUELQUES REMARQUES

Nous aimons l'Amiga et aussi les jeux EVOLUTIFS. C'est pourquoi aucune des données fournies n'est compactée ou codée. Vous êtes donc libre de modifier les fichiers images ou sons de ABD97 comme bon vous semble et de les distribuer (gratuitement...).

Envoyez-nous vos créations! On parlera de vous dans nos prochaines versions de ABD. Car oui, d'autres versions encore plus fun sont prévues et elles seront quasiment gratuites pour les utilisateurs enregistrés!

Signalez-nous tout problèmes ou bugs. Certains sont connus (quelques bugs d'affichage en multitaches), d'autres non!

1.18 caractéristiques

CARACTÉRISTIQUES

- * Jeu en 128 couleurs avec une résolution de 640x256
- * 64 sons différents
- * Editeur de tableaux «WYSIWYG»
- * Sauvegarde automatique des stats et des options
- * Possibilité de personnaliser les sons et les graphes
- * Jeu à 2 joueurs simultanés, contre un autre joueur ou le CPU
- * 84 briques différentes
- * 46 bonus et 5 superbonus disponibles
- * Magasin avec stocks limités et possibilité de soldes
- * 250 tableaux par défaut, répartis en 2 fichiers (200 et 50)
- * Contrôle au joystick ou au clavier

Ce sont les caractéristiques de la version **complète** !

Ce qu'il vous faut pour démarrer ABD

- * Une machine AGA
- * Un disque dur...
- * De la mémoire fast...
- * Un processeur rapide est conseillé...