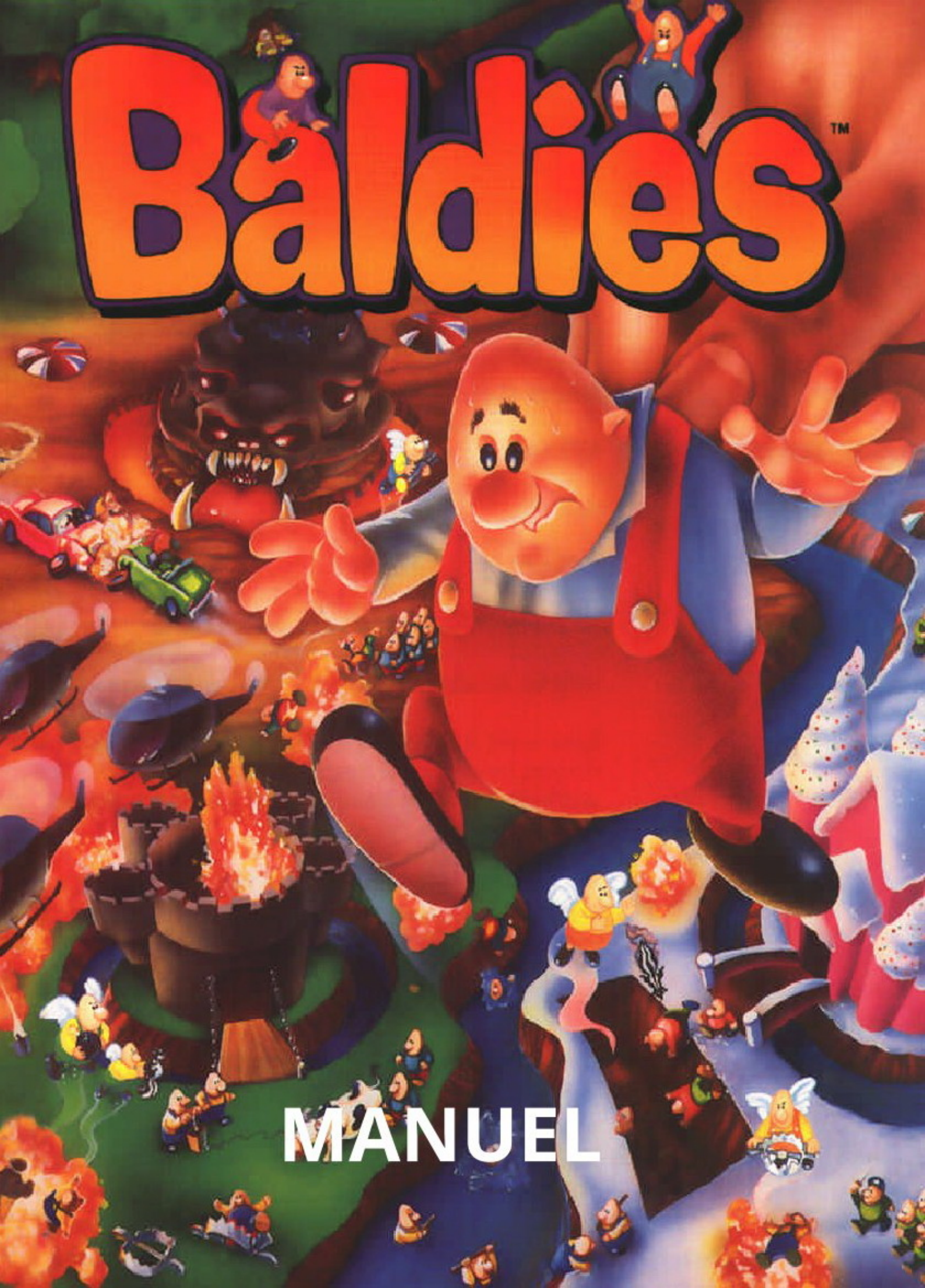
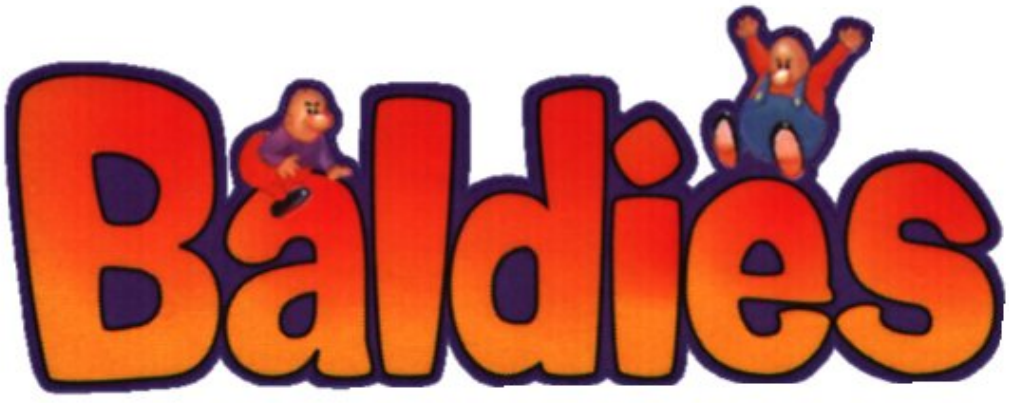
Baldies™



MANUEL



COMMENCER

WINDOWS 95

Écran de connexion

Cliquez sur l'un des champs vides et saisissez votre nom. Baldies peut désormais suivre votre progression. Lors de votre prochaine partie, votre nom apparaîtra dans la liste. Il vous suffira de cliquer dessus pour le sélectionner et reprendre là où vous vous étiez arrêté ! Jusqu'à 6 joueurs peuvent enregistrer leur nom.

afin qu'ils puissent tous commencer au niveau ou en dessous du dernier niveau qu'ils ont terminé.

Écran de sélection de niveau

La case du haut présente les cinq mondes différents de l'univers de Baldies : Vert, Glace, Européen, Désert et Enfer. Chaque monde comporte de nombreux niveaux à conquérir, affichés dans la case plus grande en dessous. Utilisez la souris pour vous déplacer sur l'écran. Déplacez le curseur vers la droite ou la gauche et cliquez avec le bouton gauche pour faire défiler les niveaux. Les mondes et les niveaux doivent être terminés dans l'ordre ; vous ne pouvez pas passer au niveau ou au monde suivant tant que vous ne l'avez pas terminé. Si le niveau n'est pas encore accessible, une croix rouge apparaîtra sur son image au centre de l'écran, mais vous pouvez rejouer n'importe quel niveau déjà terminé. Une fois votre choix effectué, déplacez le curseur sur le Baldie « Pouce levé » en bas à droite. Vous pouvez également déplacer le curseur sur le niveau affiché à l'écran et cliquer avec le bouton gauche de la souris. Pour quitter le jeu et retourner à Windows 95, cliquez à tout moment sur le Baldie « Au revoir » en bas à droite.

COMMANDES

Se déplacer dans Baldies est facile. La plupart des fonctions sont contrôlées par la souris. Utilisez le bouton gauche pour sélectionner et déplacer des objets, ainsi que pour vous déplacer dans l'écran. Utilisez le bouton droit lorsque vous utilisez le Baldy Conseiller pour découvrir la nature des objets et pour accéder à d'autres commandes spéciales.

Souris

Déplace le pointeur ou la main sur tout l'écran.

Bouton gauche de la souris

Sélectionne des icônes, effectue des actions dans le jeu.

clic droit

Lorsque l'assistant est activé, cliquez pour identifier les objets et accéder à d'autres fonctions spéciales.

P

Met le jeu en pause et le redémarre.

Échap

Quitte le niveau actuel et retourne à l'écran de sélection des niveaux

Vous pouvez utiliser les touches numériques situées en haut de votre clavier (et non celles du pavé numérique) pour sélectionner certaines icônes à l'écran :

1. Ouvrier chauve
2. Le constructeur chauve
3. Soldat Chauve
4. Le scientifique chauve
5. Ailes d'ange
6. Drapeau
7. Pelle
8. Main

À LA DÉCOUVERTE DES CHAUVES

Dans ce monde, vous contrôlez entièrement les Chauves. Vous décidez de leur type, de leur habitat, de leurs constructions, inventions et attaques. Pour vous aider, des icônes et des outils pratiques sont disponibles dans des panneaux autour de l'écran. Cliquez sur l'icône avec le bouton gauche de la souris pour les utiliser.

PANNEAUX

Panneau de commande principal

Les icônes, de gauche à droite, sont les suivantes :



Icône de travailleur

L'icône « Ouvrier » permet de transformer vos chauves en ouvriers. Sélectionnez-la, puis cliquez une fois sur un chauve à l'écran. Un cadre ombré apparaîtra sur une zone du terrain. Faites glisser ce cadre, et lorsque vous relâcherez le bouton, les chauves à l'intérieur de la zone ombrée seront transformés en ouvriers.

Icône du constructeur

Fonctionne comme l'icône des ouvriers, sauf que les chauves sont transformés en constructeurs.

Icône du soldat

Fonctionne comme l'icône des ouvriers, sauf que les chauves sont transformés en soldats.

Icône du scientifique

Fonctionne comme l'icône des travailleurs, sauf que les chauves sont transformés en scientifiques.

ailes d'ange

Il arrive un moment dans le jeu où l'on manque de temps pour attraper les Chauves-souris avec la Main (voir ci-dessous) et les déplacer. Dans ce cas, l'icône Ailes d'ange est très pratique. En la sélectionnant, vous pouvez transformer les Chauves-souris de cette zone en Anges qui s'envoleront où bon vous semble. Vous pouvez ainsi les envoyer à l'intérieur d'une maison pour les faire se reproduire, sur le territoire ennemi pour une attaque surprise, ou même dans l'eau si l'envie vous prend. Cette icône consomme un peu d'énergie, mais c'est un faible prix à payer compte tenu de son utilité. Elle est désactivée au début du niveau et s'active une fois que vous avez construit quatre maisons et que vous disposez de suffisamment d'énergie rouge.

Pelle

Besoin de plus de terrain pour construire une maison ? L'ennemi vous envahit depuis le corridor qu'il a créé ? Utilisez alors l'icône Pelle pour ajouter ou retirer du terrain. La pelle consomme de l'énergie, alors utilisez-la judicieusement, sinon vous risquez de vous retrouver à court d'énergie rouge. La pelle peut aussi servir à piéger les Chauves sur des îles, voire à les noyer si vous le souhaitez. Un outil très pratique. Cette icône est désactivée au début du niveau et s'active une fois que vous avez construit trois maisons et que vous disposez de suffisamment d'énergie rouge.

Drapeau de construction

Lorsque vous souhaitez construire une nouvelle maison sur un terrain, marquez-le en plantant le drapeau de construction. Tous les constructeurs à proximité le verront et se dirigeront immédiatement vers lui pour commencer la construction. Le drapeau ne peut être placé que sur un terrain suffisamment grand pour construire. Les constructeurs auront bien sûr besoin d'énergie (la barre bleue sur le panneau principal) avant de pouvoir commencer les travaux.

Saisissez la main

Vous pouvez utiliser la Main attrapeuse pour bien plus que ramasser les chauves de votre équipe. Elle permet aussi de ramasser des pierres, des branches, des lapins et tout ce qui n'est pas cloué au sol. Au départ, c'est la méthode la plus simple pour placer les chauves dans la maison : attrapez-les et déposez-les à l'intérieur, c'est aussi simple que ça. Seuls les chauves ennemis ne peuvent pas être ramassés (à part les maisons et les arbres). Vous pouvez ramasser les vaches et les animaux et les déposer où vous le souhaitez. Mais attention à ne pas cliquer sur les pales d'hélicoptère, car elles peuvent vous blesser les doigts et vous empêcher de ramasser des objets pendant un certain temps. Transporter des objets sur la carte consomme de l'énergie ; plus l'objet est lourd, plus il consomme d'énergie. Les chauves sont assez légers, les vaches sont extrêmement lourdes. Lorsque votre énergie est épuisée, l'objet que vous transportiez est automatiquement lâché, peu importe où vous vous trouvez sur la carte.

BARRES ÉNERGÉTIQUES

Les barres de puissance représentent les matériaux que vous avez collectés et le pouvoir que vous possédez.

Barre rouge : **Barre énergétique pour travailleurs**

La barre rouge se remplit lorsque des ouvriers chauves sont à l'extérieur. Elle se vide lorsque des outils de panneau sont utilisés.

Barre bleue : **Barre énergétique pour constructeurs**

La barre bleue se remplit lorsque les ouvriers collectent des matériaux à l'extérieur de la maison. Elle se vide lorsqu'ils construisent des maisons ou réparent les dégâts subis par la maison, que ce soit par négligence ou suite à une attaque ennemie.

Barre verte : **barre énergétique pour soldat**

La jauge se remplit lorsque les soldats fabriquent des munitions dans la caserne. Lorsque vous utilisez les munitions, la jauge verte se vide.

Barre blanche : **Barre énergétique scientifique**

Les scientifiques ont besoin de matériaux pour toutes les mines, les pièges, les inventions et les engins qu'ils sont contraints de fabriquer. Cela requiert de l'énergie blanche, dont le niveau est augmenté par la présence de scientifiques à l'extérieur, en train de collecter des matériaux.

Bar à inventions et options de jeu

La barre d'inventions, située à gauche, comporte six emplacements. C'est là que les inventions sont placées lorsque les scientifiques travaillent dessus. C'est également ici que vous sélectionnez l'invention que vous souhaitez utiliser dans le jeu. Lorsque les scientifiques commencent à travailler sur une invention (voir l'intérieur de la maison), le premier emplacement libre est rempli par l'icône de l'invention. La barre à droite de chaque emplacement d'invention indique leur progression. Si la barre est rouge, l'invention est en cours de développement et les scientifiques travaillent d'arrache-pied pour la construire. La hauteur de la barre rouge indique l'avancement du développement. Une fois l'invention fabriquée, la barre devient verte pour indiquer qu'elle est prête à être utilisée. Sélectionnez l'invention en cliquant sur son icône, puis placez-la à l'endroit souhaité en cliquant sur le terrain. S'il s'agit d'un objet à livrer, comme une mine terrestre ou un piège, une croix (X) apparaît au sol. Cette croix marque l'emplacement du scientifique qui livrera l'invention. Le scientifique le plus proche de la croix sera sélectionné.

poubelle

À droite des emplacements d'invention se trouve la Corbeille. Si vous jouez à Baldies depuis un certain temps, il se peut que votre panneau d'invention soit plein. Pour libérer de la place, cliquez sur la Corbeille, puis sur l'invention que vous souhaitez supprimer. L'ancienne invention disparaîtra, laissant la place à la nouvelle.

Vue cartographique

Il est parfois pratique d'avoir une vue d'ensemble du monde. La vue cartographique permet cela en ouvrant une petite fenêtre redimensionnable (image) affichant une version miniature de la carte. C'est très utile pour vérifier instantanément le nombre de maisons ennemies ou leur position sur la carte, sans avoir à parcourir toute la carte. La carte indique également la position des chauves. Vous pouvez ainsi voir si l'ennemi envoie une armée attaquer votre château, ce qui vous donne un temps précieux pour prendre des mesures préventives (si vous ne l'avez pas déjà fait).

Mode zoom

Cliquer sur la loupe permet d'effectuer un zoom avant, cliquer à nouveau permet de dézoomer. Cela facilite l'observation des combats. C'est également pratique pour la pêche : en zoomant, les poissons apparaissent quatre fois plus gros et sont donc bien plus faciles à attraper.

Placement des panneaux

Le panneau principal peut être placé n'importe où sur l'écran. Cliquer sur l'icône de placement du panneau permet de le déplacer. Cette fonction est pratique lorsque la mini-carte est ouverte, car l'écran peut vite devenir encombré si tous les panneaux sont regroupés en bas.

page d'options

Vous souhaitez augmenter ou diminuer le volume du jeu ? Cliquez simplement sur l'icône de la page d'options et une page d'options apparaîtra.

JOUER AUX CHAUVES

Tout comme dans la vraie vie, dans cet univers, vous avez besoin de Baldies aux compétences variées pour prospérer. Un bon équilibre entre ouvriers, bâtisseurs, soldats et scientifiques assurera le bon fonctionnement de votre monde. C'est à vous de décider du nombre de Baldies de chaque type dont vous avez besoin, mais ces personnages sont flexibles : vous pouvez les modifier d'un simple clic.

Chauves en mouvement et changeants

Les Chauves, toujours désireuses de plaire, sont faciles à déplacer et à changer. Pour déplacer une Chauve (et la plupart des autres objets), sélectionnez les icônes de main dans le panneau principal. Cliquez ensuite sur la Chauve et maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous la verrez gigoter et agiter les bras pendant que vous la déplacez. Pour placer une Chauve dans une maison, il suffit de la déposer dessus. Ouvrez la maison pour voir combien vous en avez de chaque type. Comme elles n'aiment pas la foule, les Chauves placées dans la maison s'enfuiront par la porte d'entrée lorsque celle-ci sera pleine.
Si vous avez besoin de plusieurs Chauves d'un même type, vous pouvez les changer en vous déplaçant à l'extérieur. Cliquez sur le type de Chauve souhaité dans le panneau principal (Ouvrier, Bâtisseur, Soldat ou Scientifique). Cliquez ensuite avec le bouton gauche de la souris sur un Chauve pour le convertir. Vous pouvez également entrer dans une maison et déplacer les Chauves d'une pièce à l'autre pour changer leur type (voir le panneau Maison). Essayez de maintenir un bon équilibre entre les différents types de Chauves. Ils ont tous un travail important à accomplir !

LOGEMENT

Il existe de nombreuses maisons différentes à Baldies. Elles sont toutes utiles et il est conseillé d'en avoir au moins quelques-unes sur votre terrain. Trois styles de maisons, cependant, sont particulièrement utiles :

Logement général

laboratoires de scientifiques

Caserne des soldats

Maisons générales

Elles sont parfaites pour ça : les maisons « classiques ». C'est là que les lapins chauves se reproduisent le mieux. Un conseil : installez le dispositif d'élevage de lapins dans une maison classique et observez votre population de lapins chauves exploser.

laboratoires de scientifiques

Ce sont des maisons spécialisées où les chauves inventent des choses le plus rapidement. Si vous laissez tomber un objet sur le toit d'un laboratoire scientifique, les scientifiques inventeront des choses à partir de cet objet. Par exemple, si vous laissez tomber un lapin sur le laboratoire, les scientifiques testeront leurs inventions sur le lapin. Il en va de même pour tous les animaux. Laisser tomber des pierres sur le toit permet d'inventer la « pluie de pierres » et laisser tomber un poisson rouge permet de faire pleuvoir des poissons. Essayez de laisser tomber des objets sur le toit et voyez si les scientifiques ont de nouvelles inventions disponibles sur leur tableau noir.

Caserne des soldats

C'est là que les soldats fabriquent les munitions pour attaquer l'ennemi le plus rapidement possible. Plus il y a de soldats dans la caserne, plus la production de munitions est rapide. La caserne est également un bâtiment très difficile à prendre d'assaut, à moins d'y envoyer un grand nombre de soldats ennemis.

Il est possible d'agrandir vos maisons. Avec une maison de taille moyenne, vous pouvez construire un garage sur le côté. Cela permettra aux scientifiques d'inventer une voiture capable de parcourir le monde en détruisant des chauves. Une fois le premier château construit, vous pourrez aménager un héliport sur le toit, permettant ainsi aux scientifiques d'inventer un hélicoptère, qui pourra ensuite être utilisé pour des missions de bombardement dévastatrices.

Commission de la Chambre

Lorsque vous cliquez sur le toit d'une de vos maisons, le panneau Maison s'ouvre et vous indique le nombre de Chauves à l'intérieur et ce qu'elles font actuellement.

Les pièces de la maison sont, en partant du bas à gauche et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre :

Salle des travailleurs

Salle des constructeurs

Salle des scientifiques

Chambre des soldats

Salle des travailleurs

Les ouvrières regardent la télévision ou font de l'exercice dans leur chambre. Elles s'y reproduisent également, mais comme il s'agit d'un jeu familial, nous ne pouvons pas représenter cette activité graphiquement. Plus il y a d'ouvrières dans la maison, plus vite elles se reproduiront. Après une dure journée de labeur, les ouvrières sont heureuses de se reposer à l'intérieur, car cela leur permet de se reposer et d'être prêtes pour une nouvelle journée.

Salle des constructeurs

À l'intérieur de la maison, les constructeurs s'attelleront à la réparer si elle est endommagée (à condition qu'ils soient assez nombreux). Sinon, ils tenteront de l'améliorer en suivant le plan que le joueur aura sélectionné et placé sur le tableau noir. Plus la maison est grande, plus il faudra de constructeurs pour l'entretenir, la réparer et l'agrandir.

En cliquant sur le tableau noir dans l'atelier des constructeurs, vous accédez à une sélection de maisons disponibles. Un petit carré, en haut à gauche de l'icône de chaque maison, indique sa fonction : rouge pour l'élevage/usage général, vert pour les soldats/casernes et blanc pour les scientifiques/laboratoires. Si une croix rouge apparaît sur l'icône d'une maison, vous ne pourrez pas choisir celle qui vous convient le mieux. Cela signifie que les constructeurs n'ont pas assez de place pour l'améliorer. Pour résoudre ce problème, utilisez l'icône « pelle » pour créer du terrain ou l'icône de la main pour déplacer les débris qui bloquent la construction.

Salle des scientifiques

Dans leurs petits laboratoires, les scientifiques s'affairent à concevoir leurs inventions et à mener des recherches et développements. Fonctionnant de la même manière que l'atelier des constructeurs, les scientifiques disposent d'un tableau noir sur lequel vous pouvez cliquer pour voir quelles inventions sont disponibles. Tant que vous avez suffisamment d'emplacements libres sur votre panneau d'inventions, vous pouvez commencer à inventer immédiatement. N'oubliez pas que vous avez également besoin d'énergie scientifique (barre blanche), qui dépend du nombre de scientifiques présents à l'extérieur. Une fois de plus, la loi de Baldy stipule que plus vous avez de personnes dans la pièce, plus le travail sera rapide. Assurez-vous d'avoir des scientifiques à l'extérieur de la maison, car ils seront nécessaires pour livrer les inventions.

Chambre des soldats

Des soldats sont nécessaires à l'intérieur comme à l'extérieur de la maison. Leurs fonctions sont multiples, la plus importante étant de protéger la maison contre les attaques ennemies. Il est toujours plus difficile de prendre d'assaut une maison remplie de soldats : il faut environ quatre fois plus de chauves pour y parvenir. Si la maison est une caserne, les soldats passeront leur temps à fabriquer des munitions pour leurs camarades à l'extérieur. Plus il y a de soldats et de casernes, plus les munitions et les grenades disponibles pour les attaques sont nombreuses. Cela facilite la mise en œuvre de tactiques agressives.

Déplacer des personnes à l'intérieur de la maison

Il est possible de déplacer les Chauves d'un poste à l'autre rapidement et facilement à l'intérieur de la maison. Il suffit de placer le curseur sur la porte et d'appuyer sur le bouton pour les faire sortir dans le couloir. Une fois dans le couloir, vous pouvez déplacer le curseur et les regarder vous suivre, impatients de voir ce que vous attendez d'eux. Si vous souhaitez les transformer en scientifiques, cliquez simplement sur la salle des sciences et regardez-les s'y précipiter joyeusement. La même procédure s'applique aux salles des ouvriers, des constructeurs et des soldats : cliquez sur la porte pour les faire sortir dans le couloir, puis cliquez sur une pièce et regardez-les courir vers leur destination. Pour déplacer des personnes des pièces à l'extérieur, cliquez sur les portes comme si vous les déplaciez dans une autre pièce. Lorsque le nombre souhaité de Chauves se trouve dans le couloir, cliquez simplement sur la porte d'entrée et regardez-les sortir en courant au soleil. Assurez-vous simplement qu'aucun piège n'ait été placé par l'ennemi pour vous attraper.

Panneau arborescent

Les chauves-souris à tête blanche adorent jouer dans les arbres et se balancer de branche en branche. Celles qui s'y trouvent bénéficient d'un regain d'énergie, ce qui les rend plus agiles et plus enclines à accomplir leurs tâches terrestres.

Si vous déposez des Chauves sur un arbre, vous le « revendiquez » de la même manière qu'on revendique une maison vide en y plaçant une Chauve. Si vous attendez un moment à l'extérieur de l'arbre, vous verrez les Chauves sauter de branche en branche. Cliquer sur l'arbre l'ouvrira et révélera sa population de Chauves (à condition qu'il vous appartienne). Vous devriez voir des Chauves de toutes sortes se balancer sur les branches. Cliquer sur une Chauve devrait les faire tomber une par une. Heureusement, les Chauves ne se reproduisent pas à l'intérieur des arbres. C'est sans doute une bonne chose, car elles pourraient tomber et se blesser !

Les arbres peuvent servir de cachette stratégique, au même titre que les maisons, lorsque vous vous trouvez en territoire ennemi. Attention toutefois aux serpents arboricoles et aux tremblements de terre qui feront tomber les chauves de leurs arbres, les rendant vulnérables. Les arbres peuvent également être attaqués depuis les airs par des soldats volants.

INVENTIONS

Vos chauves sont maintenant à pied d'œuvre, mais comment vous débarrasser de ces méchants poilus ? Les inventions sont la solution. Vos chauves scientifiques sont plutôt intelligents (peut-être parce qu'aucun follicule pileux ne gêne leurs ondes cérébrales), et vous disposez donc d'un large éventail d'inventions destructrices, dangereuses et diaboliques.

(Remarque : les inventions peuvent être légèrement différentes d'un monde à l'autre.)

DANGERS

À utiliser uniquement sur terre. Attention, elles peuvent aussi blesser vos chauves-souris.

Canon 1

Quiconque marchera sur le canon sera projeté en l'air, projeté mais non tué.
(Astuce : vous devez attendre que le scientifique livre le canon avant de pouvoir sélectionner une cible. Viser une zone d'eau avec le canon est particulièrement efficace.)

Canon 2

Cela a une plus grande portée et peut envoyer davantage de chauves en mission.

Canon 3

Le gros calibre. Ces canons peuvent transporter leurs victimes d'un bout à l'autre de la carte en bien plus grand nombre.

Électro 1
Une fois activée, gare à celui qui la touche, il va frire !

Electro 2

Peut être utilisé à répétition, dure plus longtemps que l'Electro 1.

Électro 3

Durée de vie plus longue, plusieurs utilisations de friture.

(Conseil : essayez d'utiliser ceci avec l'invention Storm pour un effet de choc encore plus grand.)

Mine terrestre 1

Elle explosera lorsqu'on marchera dessus, tuant sur le coup le malheureux imbécile qui s'y aventurera.

Mine terrestre 2

Plus puissante que la mine terrestre n° 1 ; toute personne se trouvant à proximité immédiate au moment de l'explosion est anéantie.

Mine terrestre 3

Encore plus puissante que la mine terrestre n° 2, elle tue toute personne se trouvant à proximité. Elle endommage également les maisons et les structures environnantes. (Astuce : elle peut parfois modifier le paysage.)

Fosse 1

Lorsqu'un personnage marchera au-dessus du gouffre, celui-ci s'ouvrira et il tombera dedans.

Fosse 2

Plus grand que la fosse 1, il s'active donc plus facilement et davantage de personnes y tombent.

Fosse 3

Le plus grand gouffre, il peut engloutir beaucoup d'âmes malheureuses.

Popper

Lorsqu'une personne marche sur le Popper, elle se remplit d'air jusqu'à exploser.

Champ de Popper

Placez ceci dans un espace ouvert pour que cela remplisse la zone de poppers.

Catapulte 1

Quiconque marche dessus est projeté en l'air.

Catapulte 2

La catapulte plus grande inflige deux fois plus de dégâts que la catapulte 1 à l'atterrissage.

Catapulte 3

Une catapulte encore plus grande tuera le personnage à l'atterrissage.

Piège 1

Lorsqu'on marche dessus, des mâchoires acérées mordent celui qui les a actionnées, provoquant une douleur mais pas la mort, sauf si le personnage est déjà blessé. L'effet peut être activé plusieurs fois.

Piège 2

Celui-ci a une morsure plus grosse et plus mortelle ! Il inflige une morsure très douloureuse aux dragons chauves et peut être utilisé à maintes reprises.

Piège 3

Le piège 3 s'occupera de la voiture. (Astuce : essayez de l'utiliser pour empêcher vos chauves de se faire écraser.)

Ballon

Attire les chauves ailés vers le ballon, où ils atterriront en dessous. Cela peut servir à détourner l'attention des scientifiques ennemis transportant des inventions offensives. Si le ballon est au-dessus de l'eau, le pauvre chauve atterrira tout simplement à l'eau.

Appât pour requins

Déposez l'appât au sol ; cela attirera davantage de requins terrestres ou d'ennemis de niveau équivalent, qui dévoreront plus d'adversaires. Vos chauves devraient être immunisés.

Répulsif à requins

Si vous remarquez que plus de personnes que d'habitude sont dévorées par des requins terrestres, répandez un peu de répulsif sur le sol ; cela devrait les empêcher de s'attaquer à vos chauves.

Téléporteur

Cliquez sur l'icône Téléportation, puis à l'endroit où vous souhaitez placer le téléporteur. Pour placer la seconde plateforme (le récepteur), cliquez à l'endroit où vous souhaitez accéder rapidement une fois la livraison effectuée par le scientifique. Si vous effectuez une autre action avant de placer la seconde plateforme, cliquez simplement à nouveau sur l'icône Téléportation pour la placer. (Astuce : Essayez de placer une cible de téléportation en plein milieu d'un champ de mines !)

Fertility Plus

Vous pouvez déposer cet objet sur votre maison pour que tous les ouvriers se reproduisent plus rapidement pendant une courte période. (Astuce : essayez d'expérimenter avec la maison des sciences en déposant différents animaux sur son toit.)

Fertilité moins

Cela a l'effet inverse, en ralentissant la reproduction de tous les ouvriers. C'est une bonne stratégie pour handicaper l'ennemi.

bombe Skunk

Ça pue énormément. À tel point que si vous en jetez une sur le toit d'une maison, la plupart des occupants s'enfuiront pour échapper à l'odeur. Voilà un bon moyen de les faire sortir dans un champ de mines astucieusement dissimulé.

Masque à gaz

Offre à tous les occupants de la maison une protection contre les attaques de mouffettes.

Vache explosive

Placez la vache dans le décor et observez les chauves s'en approcher. Lorsqu'un certain nombre de chauves se trouvent autour d'elle, elle meugle puis explose, tuant tous ceux qui l'entourent.

Serpent

Essayez l'invention du Serpent pour déloger rapidement et facilement les ennemis des arbres.

ACTES DE VOUS

Leurs effets varieront selon le lieu d'utilisation.

Tremblement de terre

Si vous avez du mal à attaquer l'ennemi réfugié dans les arbres, provoquez un tremblement de terre. La plupart d'entre eux seront délogés de leurs arbres et de leurs maisons (mais vos chauves aussi).

Tête de flamme 1

Cliquez ici, puis sur un ennemi pour éliminer un seul personnage.

Flamehead 2

Tuera plus d'ennemis que Flamehead 1 et affectera une zone plus étendue.

(Conseil : Essayez d'utiliser la bombe à moufette sur une maison, puis utilisez cette invention pour infliger un maximum de dégâts à Chauve.)

Tête de flamme 3

Tuera davantage d'ennemis dans une zone encore plus vaste.

Tempête 1

Cliquez sur l'icône, puis sur la zone où vous souhaitez déclencher une tempête. La tempête commencera et la pluie s'abattra sur toute la zone, mais seuls les personnages présents dans la zone seront affectés. La tempête de niveau 1 forcera progressivement les personnages volants à atterrir. (Astuce : Dans les niveaux glacés, utilisez la tempête pour ajouter du terrain à la carte.)

Tempête 2

La zone touchée est plus étendue et la tempête plus violente. Les avions seront immobilisés au sol plus rapidement. La tempête provoquera des inondations localisées.

Tempête 3

La zone touchée est plus étendue. Une plus grande partie du territoire sera inondée. Tout hélicoptère en vol sera immédiatement immobilisé au sol près du centre de la tempête et s'écrasera.

Mass Pagga

Lorsque la partie dure depuis un certain temps et que vous souhaitez connaître le vainqueur, il vous suffit d'appuyer sur ce bouton pour que l'ordinateur prenne le contrôle. Tous les joueurs de chaque équipe sont expulsés de leurs maisons, transformés en soldats, puis en anges, et transportés sur une île nouvellement créée au centre du monde. Ils peuvent alors s'affronter une fois pour toutes afin de désigner un vainqueur.

nuage d'ange

Une invention redoutable qui transforme les anges ennemis en alliés. Bien placée, elle permet de contrer les attaques aériennes adverses et de contraindre l'ennemi à privilégier une approche terrestre, à moins qu'il ne soit prêt à sacrifier sa population.

(Astuce : essayez de placer un nuage d'ange près d'un ballon que vous venez de placer.)

Pluie de roches

Il fait tomber des pierres du ciel. Si une pierre atterrit près d'une maison, elle l'empêchera de pousser. Si une pierre atterrit sur la tête d'un chauve, il sera écrasé.

VÉHICULES

Voiture

Pour construire une voiture, vous devez d'abord construire une maison avec un garage (en sélectionnant l'icône correspondante dans l'atelier, une maison rouge, lorsque cette option est disponible). Vous pourrez ensuite inventer une voiture. Une fois inventée, cliquez sur l'icône Voiture dans le panneau des inventions, puis sur le garage. Votre voiture est désormais motorisée. Prenez le contrôle en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris ; relâchez le contrôle en cliquant à nouveau avec le bouton gauche.

(Indice : les délits de fuite sont légaux dans le monde des Chauves).

Hélicoptère

Commencez par construire un héliport lorsqu'il apparaît sous forme d'icône dans l'atelier d'une grande maison. Vous pourrez ensuite inventer l'hélicoptère. Cliquez sur l'icône de l'hélicoptère dans le panneau des inventions, puis sur l'héliport, pour le faire apparaître. Prenez les commandes en cliquant sur le bouton gauche de la souris pendant le vol. Lâchez des bombes avec le bouton droit. (N'oubliez pas que les bombes consomment de l'énergie de la barre verte.) Relâchez le contrôle de l'hélicoptère en cliquant sur le bouton gauche de la souris. (C'est une façon d'éliminer les chauves aux ailes d'ange.)

Tout ce que vous voyez peut s'avérer utile. N'hésitez pas à expérimenter ! Il y a plein de choses à trouver et à utiliser. Déposez les objets trouvés dans différents bâtiments et observez ce qui se passe. En cas de doute, essayez !

CHOSES À FAIRE

1. Les inventions ne sont pas toujours ponctuelles ; par exemple, l'électricité a tendance à se propager sous l'effet de la pluie, alors s'il pleut, c'est que les étincelles vont jaillir. La plupart des inventions peuvent être combinées, avec jusqu'à quatre niveaux d'effet accru.

2. Si cet ennemi agaçant envoie ses croisés chauves à travers les eaux troubles jusqu'à votre territoire, pourquoi ne pas les réduire en bouillie avec les pales de vos hélicoptères ? L'effet sera garanti.

3. Essayez de faire exploser les mines terrestres un peu partout ; il y a des mines spéciales qui n'attendent qu'à être découvertes. Un bon commandant chauve connaît la règle : si c'est immobile, faites-le exploser ; si ça bouge, brûlez-le.

4. Les poissons adorent qu'on leur donne des friandises et ils vous récompenseront souvent en se donnant eux-mêmes si votre main est assez rapide pour les attraper.

SÉANCE DE QUESTIONS ET RÉPONSES

Comment faire pour allumer les lumières de la maison ?

Non. À la tombée de la nuit, les Chauves allumeront les lumières pour vous.

Comment faire pour que mes Chauves attaquent la Maison ennemie ?

En déposant votre bouclier aux couleurs de votre équipe sur une maison ennemie, vous pouvez diriger les soldats chauves vers leur bouclier. Ce dernier est attiré par leur bouclier, et son déplacement les incite à aller où ils veulent. Le bouclier a une influence sur les soldats situés à environ deux écrans de distance. Les soldats hors de cette zone se déplacent librement.

Comment faire pour que les soldats tirent des balles ?

En installant une caserne pour le stockage et en logeant les soldats dans les maisons pour qu'ils puissent fabriquer les munitions.

Quelles inventions peuvent être utilisées ensemble ?

Toutes les inventions peuvent être utilisées ensemble, mais certaines sont conçues pour fonctionner conjointement, comme la Moufette et un Champ de mines. Déposez la Moufette sur le toit d'une maison ennemie et regardez les ennemis se précipiter dehors et se remplir d'hélium jusqu'à ce que leur tête explose, ou exploser en cinq morceaux en roulant sur une mine. Parmi les autres inventions, on trouve les inventions « Électro ». Celles-ci électrocutent les Chauves lorsqu'elles leur passent dessus. Il existe trois types d'« Électro ». Ils semblent ne différer que par leur durée, mais si vous provoquez volontairement la pluie avec l'invention « Orage » et qu'une Chauve roule sur l'« Électro » mouillée, les Chauves à proximité seront également mortellement électrocutées. La gravité des dégâts dépend du stade de l'« Électro ».

* Comment les inventions de ma liste d'inventions sont-elles activées ?

Au début du jeu, le joueur dispose d'un ensemble de base d'environ cinq inventions ; le nombre exact dépend du niveau. À mesure que la maison des Baldies s'agrandit, de nouvelles inventions viennent enrichir leur inventaire. Différents types de maisons ajoutent également des inventions à cet inventaire. Par exemple, si vous demandez aux Baldies de construire un garage attenant à votre maison, l'invention « Voiture » apparaîtra. De même, la construction d'une caserne ajoutera des armes offensives liées à ce type d'arme à l'inventaire.

Pour maintenir un bon rythme de jeu, certaines des inventions les plus avancées sont ajoutées au jeu au fur et à mesure de sa progression à travers les niveaux.

Quels véhicules puis-je inventer ?

Les deux principaux véhicules sont l'hélicoptère et la voiture (sous différentes formes). L'hélicoptère peut être utilisé pour des missions de bombardement afin de détruire le château ou la pépinière ennemie. Il est également très efficace pour foncer sur les Baldies ennemis et réduire en miettes les scientifiques volants qui livrent leurs inventions. La voiture permet de faucher l'ennemi lorsqu'il envahit votre territoire, et vous permet également de participer au Grand Prix des Baldies en réseau.

* Pourquoi est-ce que je veux faire pleuvoir ?

Une tempête de pluie se déroule en trois phases. Plus la tempête est violente, plus les dégâts sont importants, jusqu'à éroder le terrain. Les Baldies peuvent se noyer s'ils se trouvent sur la terre ferme au moment où elle disparaît.

Comment faire pleuvoir des poissons ?

Attrapez un poisson rouge et déposez-le sur le toit d'un laboratoire scientifique.

Que font les poissons rouges ?

Vous pouvez les ramasser et les donner à manger à vos Baldies, ce qui augmentera leur énergie.

* Puis-je faire évoluer mes inventions d'un niveau à l'autre ?

Oui, mais une invention de niveau 3 ne peut être améliorée qu'au niveau supérieur. De plus, elle est rétrogradée au niveau 1 lors de son passage au niveau supérieur.

* Dois-je terminer tous les niveaux ?

Non, il existe des portails secrets, qui ressemblent à de gros rochers enfouis dans le sol. Vous pouvez les faire exploser avec une mine terrestre de niveau 3. Les Chauves peuvent ensuite être larguées ou simplement foncer dans le portail, ce qui activera un niveau plus avancé dans le jeu, comme le niveau 32. En commençant le niveau 32, vous reprendrez le nombre de Chauves « de base » qui ont été téléportés depuis le niveau précédent.

* Existe-t-il des niveaux cachés ou bonus ?

Oui, absolument plein. Au fur et à mesure de votre progression, les niveaux bonus et cachés apparaîtront sur l'écran de sélection des niveaux. Certains niveaux sont des niveaux bonus où vous devrez accomplir une tâche spécifique. Si vous la réussissez, vous obtiendrez des Baldies supplémentaires pour le niveau suivant. Ces niveaux bonus consistent en des énigmes et des missions, comme par exemple : « Renversez un maximum de Baldies avec la voiture en 1 minute » (vous gagnerez un Baldie tous les cinq Baldies renversés). Un autre niveau bonus, « Sauvez un maximum de Baldies du champ de mines en 30 secondes », vous propose de récupérer quelques Baldies en renfort pour le niveau suivant.

Où est l'hélicoptère ?

Vous devez d'abord construire un héliport sur le toit d'un château de niveau 1 avant que l'invention de l'hélicoptère ne soit ajoutée à la liste des inventions.

* Pourquoi ne puis-je plus larguer de bombes sur des personnes depuis un hélicoptère ou un sous-marin ?

Parce que soit vous n'avez pas d'énergie « Soldat » sur votre panneau (barre verte), soit vous n'avez pas créé de caserne, ce qui permet aux bombes et aux balles de devenir actives.

Que font les autres animaux ?

Tous les animaux ont une autre utilité. Presque tous peuvent être utilisés d'une manière ou d'une autre par les scientifiques pour leurs expériences. Cela leur permet d'imaginer des inventions diaboliques, comme la Vache Explosive, qui attire les ennemis avant d'exploser, se dispersant sur la carte et tuant les chauves ennemis (ou les vôtres) simultanément. Si vous ou un ennemi ramassez par inadvertance une vache trafiquée et la déposez dans votre maison pour y mener des expériences, elle explosera à l'intérieur, tuant tous les habitants. (Cette stratégie est particulièrement frustrante pour les autres joueurs dans une partie en réseau.) Les lapins et les renards servent à réguler la population. Les mouffettes sont utilisées pour chasser les habitants de leurs maisons, de préférence dans un champ de mines ou un piège préalablement installé. Poissons, dauphins, serpents et tous les autres animaux destinés à l'alimentation animale peuvent être utilisés d'une manière ou d'une autre. La plupart des animaux peuvent également être déposés sur des pièges et des mines, permettant ainsi au joueur de les faire exploser.

* Comment puis-je concrètement expérimenter sur les animaux ?

Vous devez construire un laboratoire scientifique afin que les scientifiques aient suffisamment de place pour les animaux.

* Est-il vrai que je peux vraiment mettre le feu aux Chauves ?

Oui, avec l'invention de la bombe incendiaire individuelle et l'invention de la bombe incendiaire de masse, qui permet d'éliminer une zone de chauves en une seule fois.

Comment faire uriner les Chauves ?

Non. Quand les Chauves ont besoin d'uriner, elles se soulagent elles-mêmes. Le meilleur endroit pour les surprendre est une petite île avec une grande maison, comme le Château, placée en son centre. Au besoin, elles se soulagent alors contre le mur du château ou dans l'étang.

* Où se trouvent les « ailes » et la « pelle » sur le panneau ?

La pelle apparaîtra sur le panneau lorsque vous aurez suffisamment de maisons et d'énergie. L'icône des ailes d'ange apparaîtra lorsque vous aurez réuni suffisamment d'énergie, de maisons et de chauves.