AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

1. Installation et démarrage du programme

1.1. Installation du logiciel

Si vous avez activé sous Windows l'option de notification d'insertion automatique de votre lecteur de CD-Rom, l'installation démarre alors automatiquement lorsque vous insérez le CD-Rom dans le lecteur.

Si en revanche cette option est désactivée, placez le CD-Rom dans votre lecteur puis cliquez sur le bouton **Démarrer** de la barre des tâches. Activez alors la commande **Exécuter**. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, saisissez, dans la zone *Ouvrir*, la commande suivante :

```
d:\navigma.exe
```

La lettre D doit correspondre à la lettre d'identification de votre lecteur de CD-Rom. Si tel n'est pas le cas, modifiez la lettre en conséquence. Vous pouvez également accéder à la commande ci-dessus à l'aide du bouton **Parcourir**.

Appuyez sur la touche Entrée ou cliquez sur le bouton OK pour démarrer le navigateur de Micro Application. Cliquez ensuite sur le bouton **Installer le logiciel** pour lancer l'Assistant d'installation.

1.2. Assistant d'Installation

Une fois l'Assistant d'installation démarré, un écran d'accueil s'affiche. Pour accéder aux boîtes de dialogue suivantes du programme d'installation, cliquez sur le bouton **Suivant**.

Une fenêtre vous informe des conditions de licence du logiciel. Nous vous recommandons de les lire attentivement. Si vous acceptez les termes du contrat, cliquez sur le bouton **Oui**.

Commencez par définir le dossier dans lequel vous souhaitez installer *Super Casse-briques 3*. Par défaut, il vous est proposé le dossier **C:\Program Files\Micro Application\Super Casse-briques 3**. Vous pouvez, en cliquant sur le bouton **Parcourir**, sélectionner un autre dossier cible que celui qui vous est proposé. La boîte de dialogue qui s'ouvre alors vous permet de sélectionner un autre lecteur et un autre dossier.

Cliquez ensuite sur le bouton **Suivant** pour accéder à la boîte de dialogue de sélection du groupe de programmes auquel doit être rattaché **Super Casse-briques 3**. Vous pouvez conserver le groupe par défaut, sélectionner avec la souris l'un des noms de la liste ou saisir un nouveau nom de dossier dans la zone de texte supérieure. Cliquez ensuite sur le bouton **Suivant**. Le programme procède ensuite à l'installation à proprement parler du logiciel.

Au terme de cette opération, si vous avez conservé les paramètres proposés par défaut, le programme se trouve, dans le menu **Démarrer** de Windows, sous *Programmes*/*Micro Application*/*Super Casse-briques 3*.

1.3. Démarrage du programme

Pour démarrer le programme, cliquez d'abord sur le bouton **Démarrer**/**Programmes** de la Barre des tâches. Vous pouvez trouver **Super Casse-briques 3** dans le groupe de programmes que vous avez indiqué lors de l'installation (par défaut **Micro Application/Super Casse-briques 3**).

1.4. Désinstallation du logiciel

Si vous souhaitez désinstaller le logiciel, afin, par exemple, de le réinstaller sur un autre disque dur, vous pouvez utiliser le programme de désinstallation. Il vous permet de supprimer complètement le programme, en effaçant également de votre disque dur tous les fichiers qui lui sont liés. Seules vos créations personnelles sont épargnées par cette désinstallation. Pour lancer la suppression, cliquez sur la commande **Désinstaller** du groupe de programmes **Super Casse-briques 3**, dans le menu **Démarrer/Programmes/Micro Application**.

2. Prise en main rapide

2.1. Présentation et nouveauté de la version 3

Insectoïd 3 est un jeu de casse-briques en 800 x 600 pixels de résolution et 16 millions de couleurs.

Il possède 85 niveaux pour 1 joueur et 100 autres niveaux pour 2 joueurs simultanés.

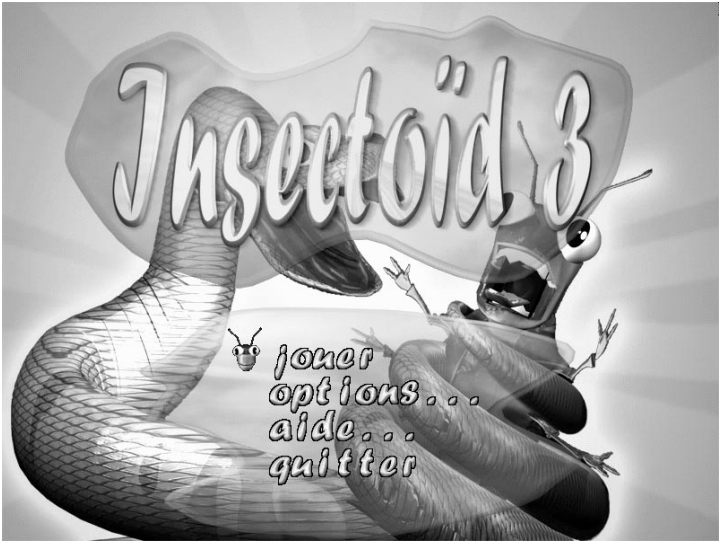
Insectoïd vous propose 4 modes de jeu :

- un seul joueur
- un seul joueur contre l'ordinateur
- à deux joueurs l'un contre l'autre
- à deux joueurs chacun son tour, comme sur un flipper

Vous disposez maintenant d'un éditeur pour créer vos propres niveaux et de la possibilité de jouer à de nouveaux mondes créées par vous ou un ami avec l'éditeur.

Une touche "secret" F2 permet de masquer le jeu instantanément en le plaçant dans la barre des tâches.

Au démarrage du programme, le menu principal s'affiche.



Ce menu vous donne accès aux différentes commandes du jeu.

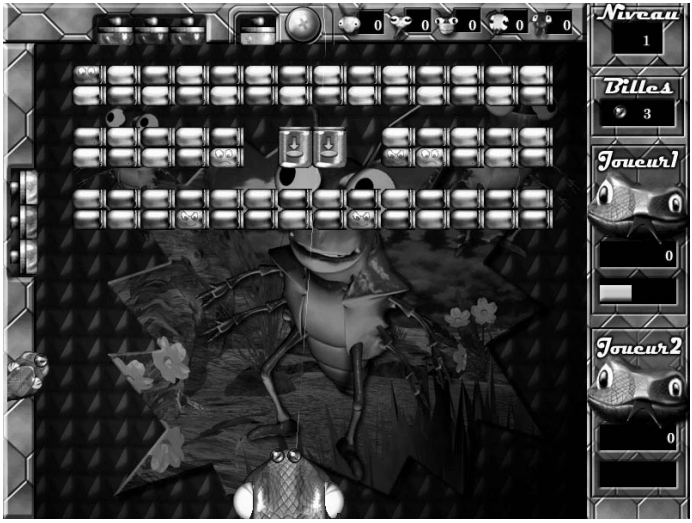
2.2. Début de la partie

Pour commencer une partie, cliquez sur la commande **Jouer**. Par défaut vous êtes en mode 1 joueur et en niveau normal, soit le niveau de difficulté moyen.

Pour changer de mode de jeu, cliquez sur la commande **Options**. Un autre menu s'affiche. Cliquez alors sur la commande **mode de jeu** jusqu'à l'apparition de l'option désirée. Cliquez ensuite sur **Retour menu principal** et enfin sur **Jouer**.

Pour jouer à 2 joueurs sur le même ordinateur, cliquez sur la commande **Options**. Dans le menu qui s'affiche, cliquez sur la commande **mode de jeu** jusqu'à l'apparition de l'option **2 joueurs**. Cliquez alors sur **Retour menu principal** et enfin sur **Jouer.**

Une fois que vous avez cliqué sur la commande **Jouer**, l'écran de jeu s'ouvre.



Vous êtes le serpent situé en bas de l'écran.

Vous pouvez vous déplacer de gauche à droite avec la souris.

Un clic sur le bouton gauche de la souris et vous pouvez commencer à jouer. Ensuite les balles rebondissent entre vous et les briques. Ces dernières, lorsqu'elles se cassent, libèrent divers petits insectes que le serpent doit attraper avec sa langue.

Pour se faire, cliquer sur le bouton gauche de la souris lorsque vous vous trouvez devant un insecte, mais n'oubliez pas non plus de renvoyer les balles, sinon vous perdrez. Des boules suspendues à un des parachutes apportent divers bonus ou malus. Vous trouverez une description précise des ces éléments à la section *Description des bonus/malus*.

2.3. Description du tableau de bord

A droite de la fenêtre se trouve ce que l'on peut qualifier de tableau de bord du jeu.

L'indicateur situé tout en haut vous indique le niveau auquel vous jouez. Super Casse-Briques 3 en propose 85 en mode 1 joueur et 100 en mode 2 joueurs.

Juste en dessous se trouve l'indicateur du nombre de billes restant à jouer dans la partie, y compris celle en cours d'utilisation.

Vient ensuite la zone du joueur 1, le serpent marron, avec son cadran de scores.

Juste en dessous se trouve une jauge indiquant le temps d'activation du bonus en cours.

Les mêmes renseignements sont disponibles en bas pour le deuxième joueur.

2.4. L'éditeur de niveau

Depuis le menu principal, cliquez sur la commande **Options**, puis sur la commande **Editeur de niveaux**.

Une boîte de dialogue apparaît alors.

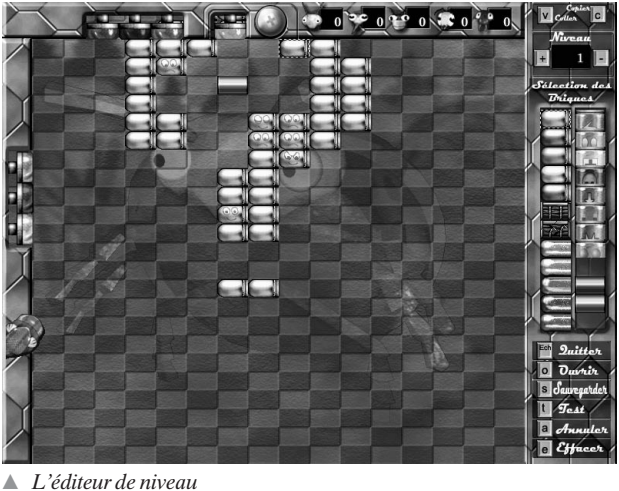


▲ *Saisie du nom*

Saisissez-y le nom que vous voulez donner à votre futur niveau personnalisé, ou choisissez dans la liste de droite celui que vous voulez modifier.

Attention : dans la liste de droite, vous retrouverez les mondes pour 1 joueur et pour 2 joueurs qui sont fournis en standard avec Super Casse-briques 3. Vous pouvez les éditer pour les modifier à votre guise, car cela n'affectera en rien les vrai niveaux qui eux sont placés en lieu sûr.

Une fois le nom validé, la fenêtre de l'éditeur apparaît.



▲ *L'éditeur de niveau*

La plus grande partie est occupée par le futur écran de jeu sur lequel des briques sont déjà disposées, formant le point d'interrogation "?". Les 100 niveaux de base de l'éditeur sont tous semblables à celui-ci.

En bas à droite se trouvent différentes commandes de l'éditeur. Vous y trouverez la commande **Effacer** servant à supprimer toutes les pièces déjà présentes.

Au dessus se trouvent les différents types de briques à votre disposition. Cliquez sur l'un d'eux, puis sur la surface de l'écran de jeu pour placer les briques. Faites de même avec les autres types de briques.

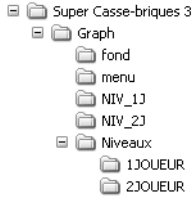
Une fois votre écran de jeu composé, sauvegardez-le en cliquant sur le bouton **Sauvegarder**. Vous pouvez maintenant le tester en cliquant sur **Test**.

Une fois que vous jugez le premier niveau terminé, n'oubliez pas de l'enregistrez à nouveau une dernière fois, puis passez au niveau suivant grâce aux signes **+** et **-** du champ **Niveau** qui se trouve en haut à droite de la fenêtre.

Si vous voulez reproduire un niveau entier dans un autre (pour créer le niveau 2 en partant de la base du niveau 1 par exemple), restez dans le niveau 1, cliquez sur le bouton **C** (Copier) situé en haut à droite ou faites Ctrl+C, passez ensuite au niveau 2, et cliquez sur le bouton **V** (Coller) ou faites Ctrl+V.

2.5. Jouer avec de nouveaux mondes

Les nouveaux mondes (ensembles de 100 niveaux) créés avec l'éditeur sont placés dans des sous-répertoires du répertoire `Graph\Niveaux` de Super Casse-briques 3.



▲ *L'arborescence des niveaux de l'éditeur*

Ainsi, si vous avez créé un niveau "Toto" que vous voulez transmettre à un ami qui a aussi Super Casse-briques 3, il vous suffit de sauvegarder le répertoire "Toto" du monde créé et de le copier dans le sous-répertoire `Graph\Niveaux` du Super Casse-briques 3 de votre ami.

Pour accéder à un nouveau monde ainsi créé ou recopié, ouvrez le menu **Options/Jouer un nouveau monde** et choisissez dans la liste de droite le nouveau monde en question.

3. Règles du jeu du casse-briques

Le but du jeu est de casser un maximum de briques pour libérer des insectes et ainsi augmenter votre score et arriver au niveau 85 du jeu.

En cours de jeu, vous devez impérativement manger des insectes pour garder votre taille. Dans le cas contraire votre serpent rétrécira et il deviendra beaucoup plus difficile de renvoyer les balles.

Vous devez aussi attraper des bonus sous forme de boules suspendues à des parachutes et éviter les malus. Voyez à cet effet le paragraphe *Description des Bonus*.

Insectoïd se joue seul, contre l'ordinateur ou contre un autre joueur simultanément ou l'un après l'autre.

Tous les 5 niveaux, le joueur reçoit un mot de passe qui lui permettra de recommencer une autre fois au même endroit.

Lorsque vous perdez, un cadran vous permet de rentrer votre nom dans le tableau des scores.

3.1. Description des bonus/malus

Les bonus :

La boule bleu avec un éclair blanc : bonus balle plasma. La balle traverse toute les briques en les détruisant.

La boule verte avec deus tirs : bonus tir. Le serpent tire avec deux sarbacanes.

La boule jaune avec une croix rouge : bonus annule malus. Tout malus en cours est annulé.

La boule verte: bonus multiballe. Plusieurs balles apparaissent.

La boule rouge : bonus balle collante. La balle se fixe sur le serpent, la visée laser est active et la bille part au prochain clic.

La boule violette : bonus aimant. L'aimant placé sur le serpent attire les balles, ainsi il n'est plus nécessaire de rattraper les balles, elles rebondissent automatiquement sur la tête du serpent.

Les targets jaunes : L'activation des trois targets jaunes bouche le bas de l'écran.

Les targets rouges : L'activation des trois targets rouges lance une balle suplémentaire.

La target verte : L'activation de la target verte décroche le bonus situé en haut de l'écran.

Les malus

La boule bleu avec deux flèches : la taille de la tête du serpent est réduite.

La boule noir : La balle suit une trajectoire non rectiligne.

3.2. Les points

Chaque élément détruit vous rapporte des points suivant le barème suivant :

Briques : 50 points.

Insectes : 300 points.

Bonus/malus : 500 points.

Vous gagnez une balle tout les 100 000 points.

3.3. Le menu principal

Le menu vous donne accès aux commandes suivantes :

Jouer : accès au tableau de jeu.

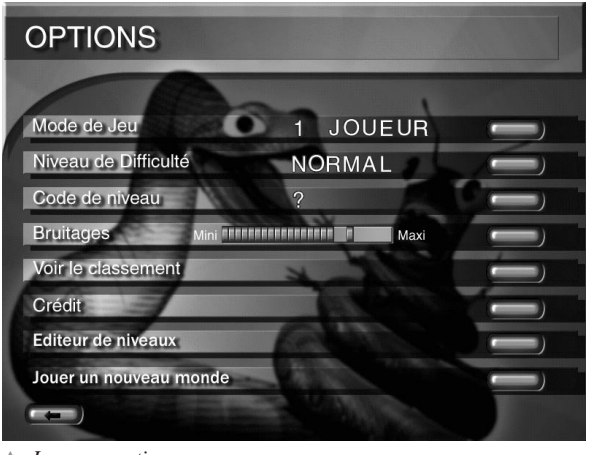
Options : accès aux options.

Aide : accès à l'écran d'aide.

Quitter : Permet de sortir du jeu. On vous demande confirmation avant de retourner sous votre système d'exploitation.

3.4. Le menu Options

Le menu des options vous donne accès aux commandes suivantes :



▲ *Le menu options*

Mode jeu : choisir le mode de jeu, seul, à deux sur le même écran, contre l'ordinateur ou à 2 joueurs sur le même ordinateur à tour de rôle.

Niveau : choisir le niveau de difficulté : débutant, normal ou expert.

Code de niveau : cliquez dessus et un point d'interrogation apparaît. Vous entrez alors le code du niveau qui vous a été donné à la fin du niveau auquel vous voulez jouer (un code tous les 5 niveaux).

Bruitages : vous pouvez régler le son des bruitages au cours de la partie.

Voir le classement : affiche la liste des meilleurs scores.

Crédit : affiche les concepteurs et auteurs du jeu.

Editeur de niveaux : démarre l'éditeur de niveau.

Jouer un nouveau monde : permet de jouer à un nouveau monde (ensemble de 100 niveaux) créé avec l'éditeur de niveau.

Quitter : revient au menu principal.

3.5. Les touches de commande

Joueur 1 :

- la souris permet les déplacements à gauche et à droite
- le bouton de gauche permet d'attraper les insectes, les bonus et les malus
- le bouton de droite permet d'accéder au menu de changement de niveau par mot de passe

Joueur 2 :

- les flèches gauche et droite du clavier permettent les déplacements gauche et droite
- la barre espace sert à attraper les insectes.

La touche [Échap] permet de quitter le jeu

La touche [P] du clavier active et désactive le mode *Pause*.

La touche [F2] permet de masquer instantanément le jeu en le plaçant dans la barre des tâches de Windows.