

3DCubes 1.5

SOMMAIRE

1. PRÉSENTATION

1.1. Description

1.2. L'interface

2. COMMENT JOUER

2.1. Règle

2.2. Diverses formes de prismes

2.3. Niveaux de difficultés

3. CONFIGURATION ET PRÉFÉRENCES

3.1. Paramètres du programme

3.2. Couleurs de 3DCubes

4. GÉNÉRALITÉS

4.1. Sauvegarde d'une partie

4.2. Restitution d'une partie

4.3. Aide intégrée au programme

4.4. La touche « Boss »

4.5. Les fichiers de 3DCubes

4.6. Problèmes

4.7. Désinstallation de 3DCubes

1 Présentation

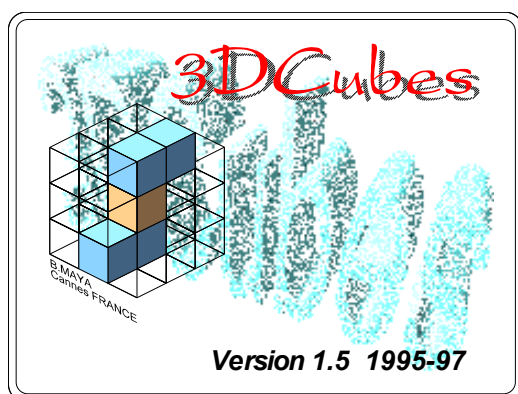
3DCubes Version 1.5, pour Windows 3.1 ou 95.

3DCubes est inspiré du bien célèbre « *Tétris* », mais en 3D. Il cumule les attraits de ce dernier avec ceux d'un autre jeu « *Block Out* », lequel tournait sous DOS.

Il est gratuit, vous pouvez le diffuser à votre convenance.

Voici une étiquette que vous pouvez imprimer et découper, afin d'agrémenter les disquettes de copies destinées à vos amis :

✂



Si vous appréciez 3DCubes (ou pas du tout !), ou avez une remarque, une suggestion à faire à propos de ce casse-tête, n'hésitez pas à me laisser un message à l'adresse e-mail :

bruno.maya@hol.fr

ou écrivez-moi à :

Bruno MAYA
22, rue Léon Noël
06400 CANNES

1.1 Description

Pour jouer, vous pouvez utiliser soit la souris, soit les touches du pavé numérique pour déplacer ou faire tourner les prismes.

Pour une prise en main du jeu, l'utilisation de la souris se révélera plus simple au début, car elle met en évidence les mouvements choisis, grâce aux flèches qui sont dessinées sur les boutons de - **Rotation/Translation** -.

Très vite, on peut constater que les manipulations sont plus performantes lorsqu'on utilise le clavier.

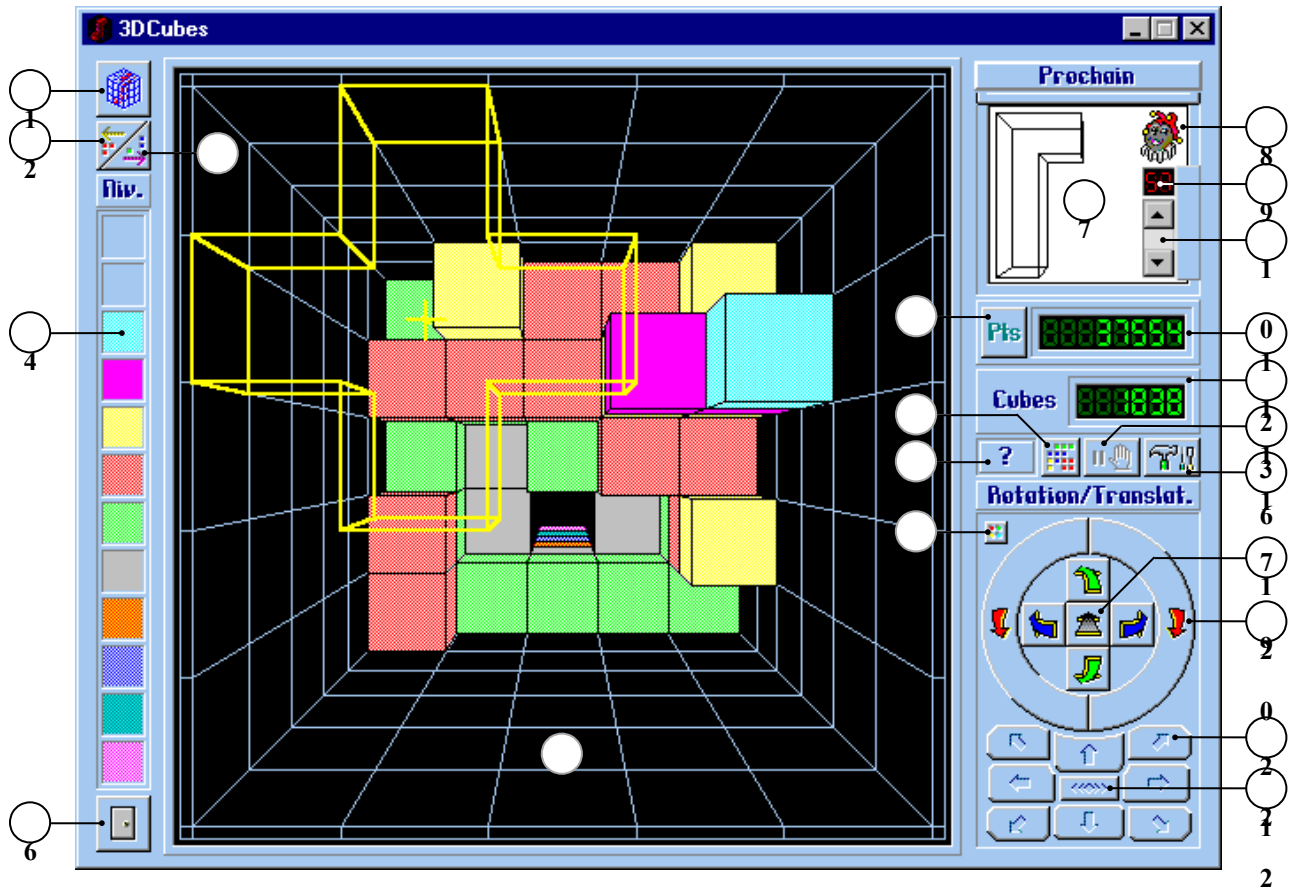
Cependant, la totalité des mouvements disponibles est regroupée sur le seul pavé numérique (par combinaison de touches), ce qui amène parfois des confusions dans la rotation ou la translation d'un prisme.

Ne vous découragez pas! Une heure ou deux suffisent pour maîtriser les déplacements au clavier.

- La **translation** des prismes s'obtient avec les touches du pavé numérique (les boutons - Rotation/Translation - du tableau de bord sont disposés de façon identique).
- La **rotation** s'effectue avec les mêmes touches + la touche <Ctrl> ou <Alt>.
- L'envoi du prisme à l'emplacement choisi se fait avec la touche <Entrée>.
Il peut aussi être descendu pas à pas dans le couloir de jeu avec la *barre d'espacement*, pour boucher un trou laissé derrière un précédent prisme.

12 L'interface

0



Définition

- → Démarre une nouvelle partie.
- → Sauvegarde d'une partie, pour la reprendre ultérieurement.
- 1 ○ → Restitution d'une partie.
- 2 ○ → Barre de visualisation du niveau atteint dans le couloir de jeu.
- 3 ○ → Couloir de jeu.
- 4 ○ → Sortie du programme.
- 5 ○ → Zone d'affichage du prochain prisme.
- 6 ○ → Zone de choix d'un autre prisme (joker).
- 7 ○ → Fait apparaître la barre de défilement (située dessous) pour le choix d'un prisme de remplacement (s'il reste des jokers).
- 8 ○ → Nombre de jokers restants.
- 9 ○ → Barre de défilement des prismes de remplacement (jokers).
- → Visualise les meilleurs scores.

- Affichage du score en cours.
- Affichage du nombre de cubes placés.
- Aide : faites glisser son icône « ? », puis lâchez-la sur la zone à renseigner.
- Lance la démo.
- Active la pause. Uniquement accessible en mode « Moyen » ou « Expert ».
- Pour accéder à la fenêtre de configuration.
- Change la couleur du prisme filaire.
- Envoie le prisme au fond.
- Rotation des prismes.
- Translation des prismes.
- Descend le prisme vers le fond, pas à pas.

2 Comment jouer

2.1 Règle

Le programme génère des formes de prismes aléatoires ; vous devez les placer judicieusement afin de ne laisser aucun vide.

Quand un niveau dans le couloir de jeu est rempli, il est supprimé, puis l'ensemble des cubes contenus dans ce couloir, descend d'un niveau (ou plusieurs selon le nombre de niveaux remplis).

Le score est fonction de la complexité des formes de prismes placés, ainsi que du nombre de niveaux supprimés.

Si un prisme devenait trop difficile à positionner, vous pouvez en sélectionner un autre, à condition de disposer de jokers (10 en début de partie).

Du nombre de niveaux supprimés, dépendent les jokers alloués.

2.2 Diverses formes de prismes

Vous trouverez en fin de documentation, l'image de tous les prismes susceptibles d'être générés par le programme; Imprimez-la.

La représentation graphique des prismes sur une feuille, vous facilitera le choix d'un prisme de remplacement si vous usez d'un joker.

2.3 Niveaux de difficultés

Trois niveaux de difficulté de jeu sont sélectionnables :


- Débutant** → Les prismes seront envoyés dans le fond du couloir de jeu, seulement quand vous l'aurez décidé. Cela vous laisse le temps d'étudier la meilleure solution pour les placer.
- Expérimenté** → Le programme se charge de vous faire descendre le prisme pas à pas, si vous ne vous dépêchez pas de le placer ! Mais à une vitesse constante (toutes les 5 secondes).
- Expert** → Vous avez eu le temps de maîtriser les deux niveaux précédents de difficulté... Le programme va faire descendre les prismes à une vitesse croissante, laquelle variera en fonction de votre score, jusqu'à atteindre une cadence "infernale..!" Un bouton de pause permet néanmoins d'arrêter momentanément l'avancement automatique des prismes.

Si l'option du son est validée, à chaque événement correspond un signal sonore différent ; ce signal témoigne de l'opération réalisée :

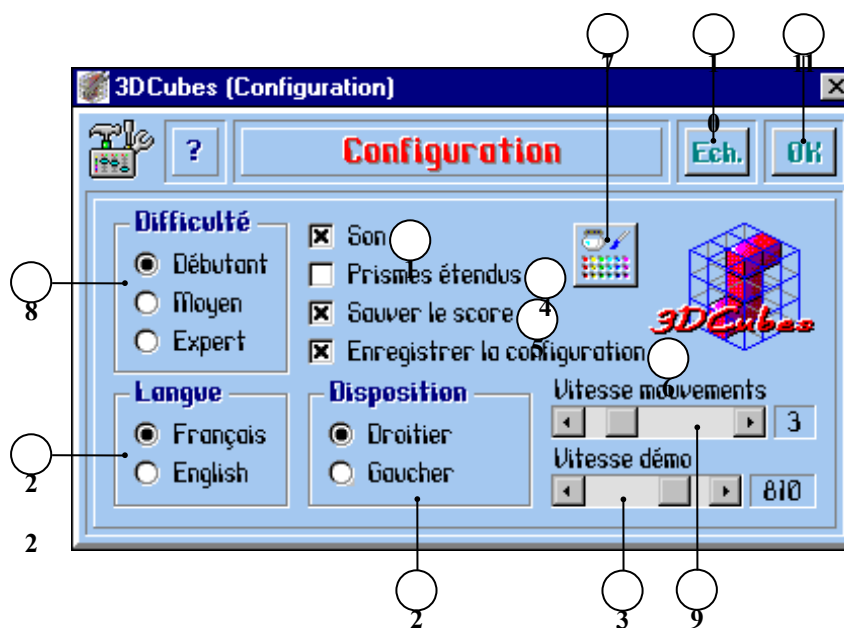
Prisme envoyé au fond ; 1, 2, 3 ou 4 niveaux remplis ; avancement automatique ou accélération du programme (en mode Expert).

3 Configuration et préférences

3.1 Paramètres du programme

Vous disposez d'un bouton de configuration dans le tableau de bord de 3DCubes : .

Il vous permettra de choisir vos préférences : joueur Gaucher ou Droitier, Langue du programme en Français ou en Anglais, valider la génération de sons ou non, etc...



Définition

- 1 → Choisir un niveau de difficulté (reportez-vous au chapitre 2.3).
- 1 → 3DCubes est bilingue ; un click sur la case à option correspondante, change instantanément la langue utilisée dans le programme.
- 2 → Inverse la position du tableau de bord pour vous faciliter la vision du jeu si vous êtes gaucher.
- 3 → Active ou non les sons associés aux divers événements dans 3DCubes.
- 4 → Lorsque cette option est cochée, le programme générera aléatoirement tous les prismes possibles dans 3DCubes :
 - Prismes basiques → Seuls les 15 premières formes de prismes sont générables. Ce sont les plus simples à positionner.
 - Prismes étendus → La totalité des prismes (26) sont générables. Les 11 dernières formes de prismes sont plus complexes, donc plus difficiles à positionner. Consultez l'image de tous les prismes en fin de cette documentation.

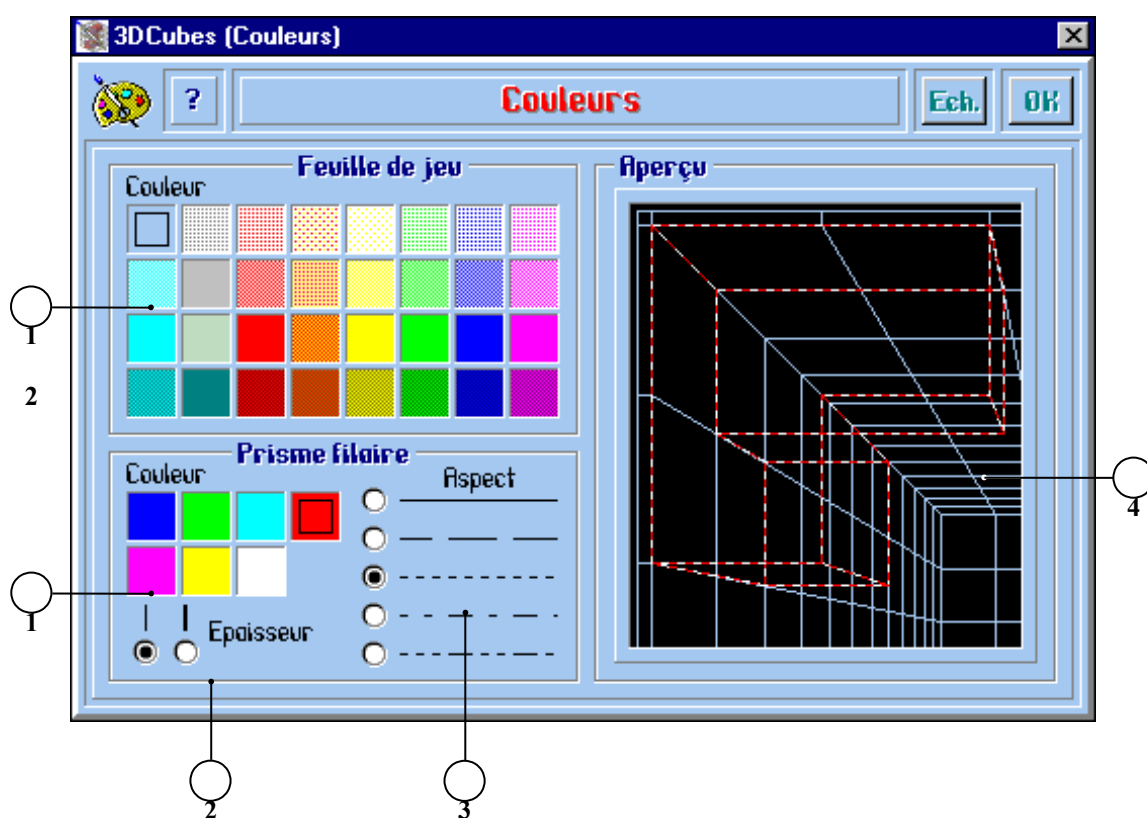
- 5 → Lorsqu'une partie est terminée et si le score obtenu est supérieur aux neufs précédents, le programme affichera la feuille des meilleurs scores afin que vous puissiez saisir le vôtre, si cette option est cochée.
- 6 → Tous les paramètres généraux de 3DCubes seront enregistrés en sortie de programme.
- 7 → Règle la vitesse des mouvements de prismes.
Lancez la démo pour mieux l'ajuster.
- 8 → Règle la vitesse de déplacement des prismes pendant la démo.
- 9 → Fait apparaître la feuille des couleurs générales du programme.
L'aspect du prisme filaire est également paramétrable.
- Annule les modifications en cours.
- Valide les modifications en cours.

3.2 Couleurs de 3DCubes

Pour accéder à la feuille de modification des couleurs générales, cliquez sur le bouton :




qui se situe sur la feuille de configuration.





Définition

- 5 → Pour changer la couleur des feuilles de 3DCubes.
Attention, les couleurs tramées affectent la lisibilité des textes de 3DCubes ; elles vous poseront quelques difficultés pour lire les titres et libellés.


celle Choisissez une autre couleur lorsque le programme vous indique d'éviter choisie (varie en fonction des capacités et de l'initialisation de la carte graphique).

 → Pour mieux apprécier les mouvements d'un prisme filaire, choisissez une couleur, une épaisseur ou un aspect de tracé des arêtes qui vous conviennent.

 → Modifie l'épaisseur de trait pour le tracé des prismes filaires. L'épaisseur **2 pixels**, améliore la visibilité du prisme mais ralentit sensiblement ses mouvements ; De plus, il n'est plus possible de le voir en pointillés si


cette  épaisseur est sélectionnée.

→ Change l'aspect de tracé des prismes filaires.
Un type de trait discontinu n'est visible que si l'épaisseur du trait est de **1 Pixel**.

 → Cette zone visualise instantanément le résultat de vos choix.


4 Généralités

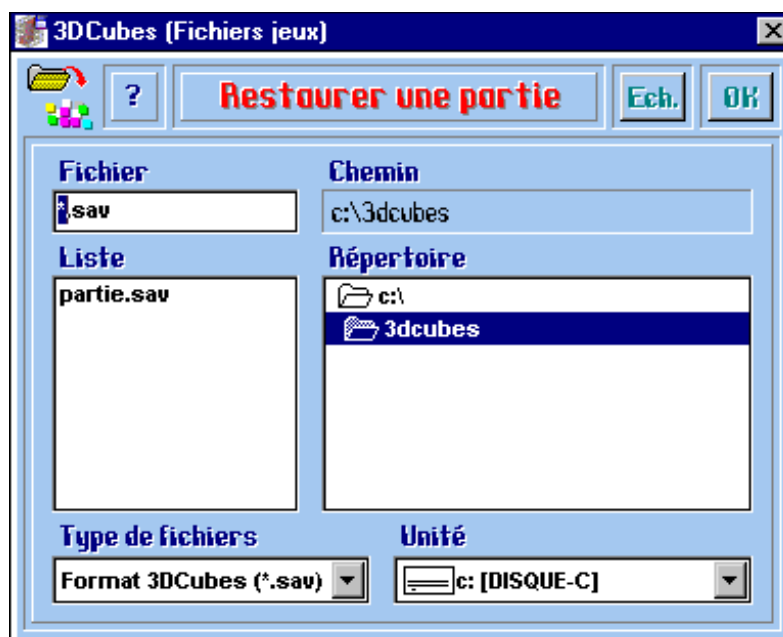
4.1 Sauvegarde d'une partie

Pour sauvegarder la partie en cours, afin de la reprendre ultérieurement, cliquez sur la moitié de bouton  ; le sélecteur de fichier suivant apparaîtra :





4.2 Restitution d'une partie

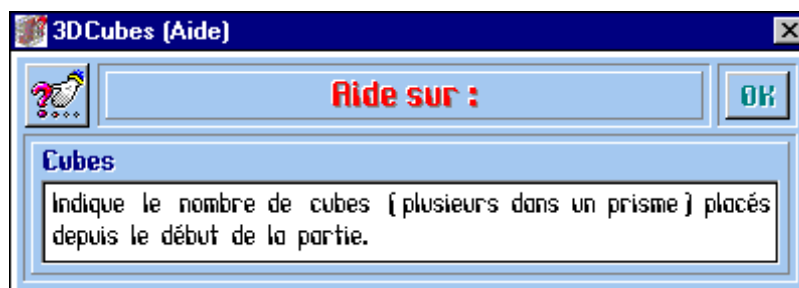
Pour restaurer une partie, cliquez sur la moitié de bouton , afin de faire apparaître le sélecteur de fichier suivant :



Les fichiers de jeux 3DCubes portent l'extension **.SAV** par défaut.

4.3 Aide intégrée au programme

Pour obtenir des informations sur un objet de 3DCubes, cliquez sur le cadre suivant :  afin de voir apparaître un point d'interrogation. Tout en maintenant le bouton de la souris pressé, faites glisser l'icône d'aide «  », puis lâchez-la sur la zone pour laquelle vous souhaitez des explications. 5



4.4 La touche « Boss »

Si vous jouez pendant vos heures de travail, sachez que c'est très mal... de se faire surprendre par le chef !

La touche <**Echap**> permettra d'éviter cela en masquant instantanément la feuille de jeu. Dès que votre supérieur aura « tourné les talons », vous pourrez reprendre la partie là où vous l'avez laissée, en appuyant de nouveau sur cette touche.

Si entre temps vous avez cliqué sur une autre application, il vous faudra rendre actif 3DCubes pour que la touche <**Echap**> fonctionne en sens inverse ; Pour se faire, activez le jeu dans la barre des tâches (Windows 95), ou utilisez la combinaison des touches <**Alt**> + <**Tab**>, ou encore, appuyez sur les touches <**Ctrl**> + <**Echap**> (Windows 3.11) pour faire apparaître la liste des tâches et sélectionner 3DCubes.

4.5 Les fichiers de 3DCubes

	Nom	Description
Indispensables au fonctionnement de 3DCubes	3DCUBES.EXE	Le jeu.
	FORMES.3DC	Définition des objets, prismes, polices...
	PTSCOUL.3DC	
	PTSFONTS.3DC	
	PTSGRI.3DC	
Le programme peut fonctionner sans ces fichiers	VBRUN300.DLL	Bibliothèques pour 3DCubes.
	THREED.VBX	
	3DCUBES.INI	Fichier de configuration.
	DEMO.3DC	Contient la démo.
	3DCUBES.SCR	Fichier des scores.
	PARTIE.SAV	Exemple de jeu à charger
	3DCHLP.FRA	Fichier d'aide en français.
	3DCHLP.ANG	Fichier d'aide en anglais.
	3DC_FR.DOC	La documentation que vous êtes en train de lire.
	3DC_GB.DOC	La même documentation en anglais.

4.6 Problèmes

- *Le programme affiche une erreur de chargement fichier au démarrage :*

1°) Une boîte de dialogue vous indique qu'il est impossible de lancer 3DCubes car l'un des fichiers suivants est manquant :

FORMES.3DC
PTSCOUL.3DC
PTSFONT.3DC
PTSGRI.3DC

Ils doivent se situer dans le même répertoire que le programme 3DCUBES.EXE. Relancez alors le programme d'installation INSTALL.EXE, celui-ci se chargera de les installer de nouveau.

2°) Si vous avez Windows 95 et avez déplacé tous les fichiers de 3DCubes dans un répertoire portant un nom constitué de caractères « spéciaux » comme "ç", "é" ou encore "!", une boîte de dialogue vous indiquera qu'il est impossible de charger des fichiers avec l'extension « .VBX » ou « .DLL » ; renommez alors le répertoire avec un nom simple et sans accents.

- *Les textes et libellés ne sont pas nettement visibles :*

Lorsque les textes et libellés sont illisibles, cela provient du choix de la couleur générale du jeu (la lisibilité est variable d'une configuration graphique à l'autre).

Cet aléa peut être résolu soit, en choisissant une autre couleur non tramée (le programme indiquera les couleurs à éviter), soit en augmentant le nombre de couleurs à l'affichage : 65536 plutôt que 256 par exemple ; modifiez ce paramètre dans le **Panneau de configuration** de Windows.

- *Les sons sont validés, mais vous n'entendez rien :*

Que vous ayez ou non une carte sonore, 3DCubes utilise le petit haut-parleur de votre P.C. ; Vérifiez donc le raccordement de celui-ci à la carte mère.

Si vous êtes sûr du raccordement de votre petit haut-parleur, et que vous possédiez le son auparavant, cliquez sur la case à cocher du son en maintenant la touche <Ctrl> enfoncée ; Cochez à nouveau cette case puis faites un essai, en laissant la démo tourner.

Autrement, redémarrez Windows.

- *Les prismes filaires sont difficilement visibles :*

Allez régler l'aspect et la couleur de tracé des prismes par le bouton de configuration. Egalement, le petit bouton carré situé dans le coin supérieur gauche de la zone des boutons de **Rotation/Translation**, permet de modifier la couleur du prisme filaire.

Pour d'autres problèmes, vous pouvez me laisser un message à l'adresse e-mail : **bruno.maya@hol.fr**, je ferai mon possible pour trouver une solution ; ou bien téléchargez la dernière mise à jour de 3DCubes (comparez la date de votre fichier 3DCUBES.EXE avec celle indiquée sur la page web à l'adresse : **<http://wwwperso.hol.fr/~bmaya>**).

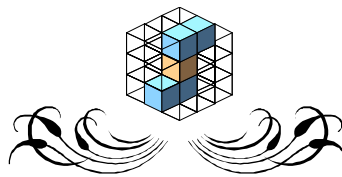
4.7 Désinstallation de 3DCubes

Le programme d'installation de 3DCubes n'écrit rien dans les répertoires personnels de Windows, excepté la définition du groupe de programme contenue dans le fichier **3DCUBES.GRP**.

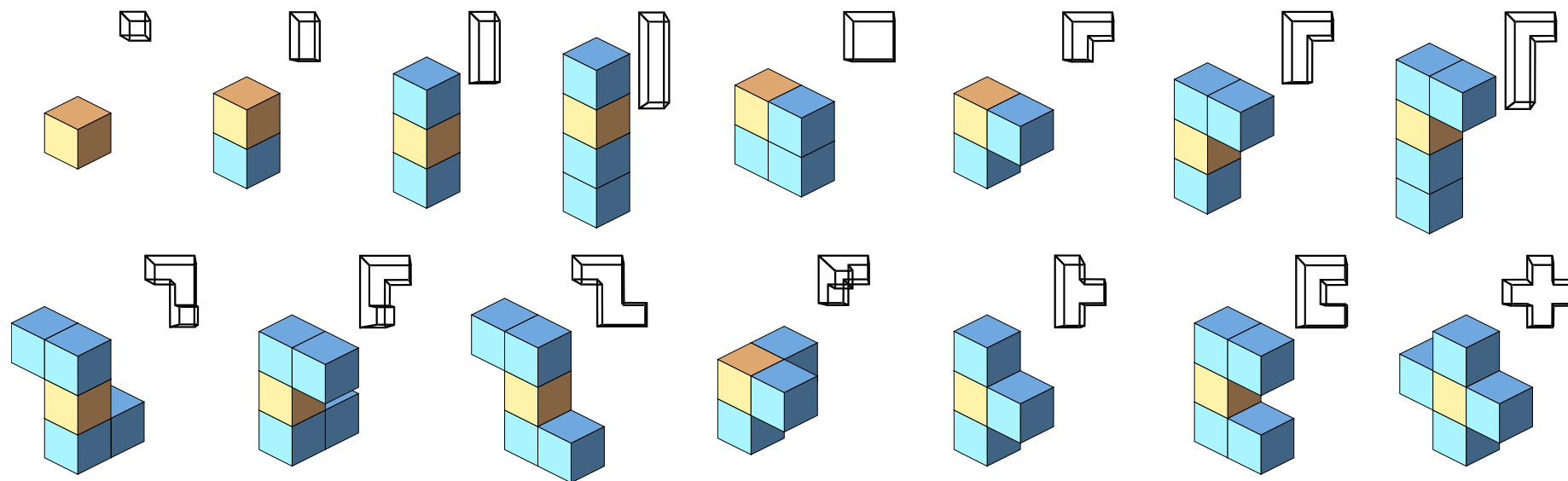
Pour effacer toutes traces liées à ce jeux :

- 1°) Supprimez toutes les icônes contenues dans le groupe **3DCubes**, ainsi que le groupe.
- 2°) Supprimez le répertoire où il a été installé, avec tous les fichiers qu'il contient.
- 3°) Supprimez le fichier **3DCUBES.GRP** situé dans le répertoire de Windows

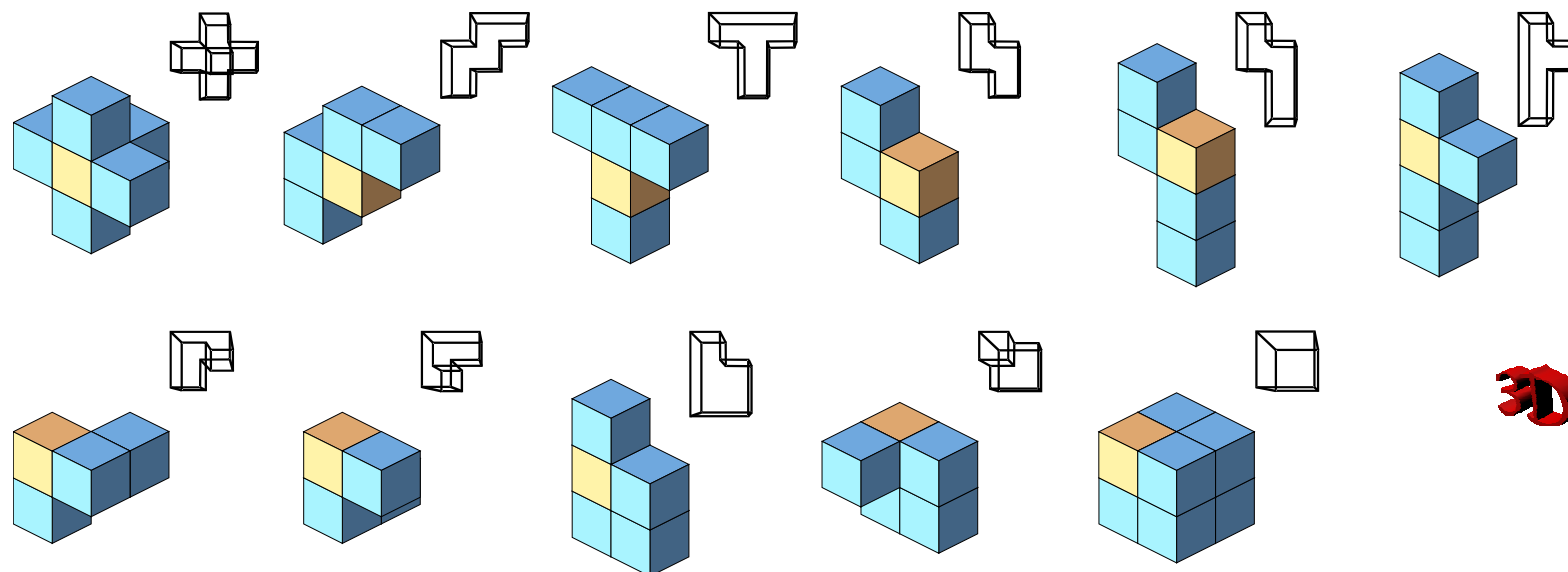
Bon amusement !



— *Prismes basiques - Basic prisms* —



— *Prismes étendus - Extended prisms* —



3DCubes *Formes*