

1- MemScale Edition Halloween v 1.1

Cette nouvelle version de MemScale a été améliorée en terme de vitesse et de qualité par rapport à la version précédente.

Des efforts ont été faits afin de fournir un jeu beau et intéressant comportant une interface graphique de qualité, des effets spéciaux, une musique d'introduction et des sons d'ambiance, une diversité de sons originaux pour les instruments de musique.



MemScale Edition Halloween est un jeu facile à jouer, basé sur le jeu SIMON, qui vous aidera à améliorer votre mémoire tout en vous amusant.

Votre but est d'écouter et reproduire un motif sonore (musical).

Caractéristiques:

- Trois niveaux de difficulté (Facile, Normal, Difficile).
- Mode chronométré.
- Mode rotatif. **NEW**
- 2 à 8 boutons et sons selon le niveau de difficulté choisi.
- Sept sons d'instruments originaux (certains d'entre eux générés à l'aide de SciLab).
- Interface graphique de qualité.
- Atmosphère Halloween!

Les huit sons sont basés sur la gamme de Do majeur.

2- Système nécessaire

Pour exécuter cette application votre appareil doit disposer de:

- Palm OS version 5.0 ou supérieure.
- Résolution d'écran: 320x320, 320x480.
- Affichage: 65536 couleurs.
- Microprocesseur ARM.
- Support des flux sonores (streaming sound support).
- 590ko de mémoire de travail disponible.

Note importante:

1) Ce jeu ne fonctionne pas:

- Sur des appareils ne disposant que de 256 couleurs.
- Pour une résolution d'écran autre que 320x320 ou 320x480 pixels.

2) Si votre appareil ne supporte pas la lecture des flux sonores (streaming sound support) vous ne pourrez pas entendre la musique d'introduction ni le son d'ambiance (joué en boucle).

3) Ce jeu utilise intensivement les codes ARM pour les flux sonores et les effets spéciaux.

4) Le nombre moyen d'images par seconde est environ égal à 8 sur un appareil Tungsten E2.

Informations sur l'application:

Titre	MemScale Halloween Edition
Version	1.1
Nom base de données	MemScaleHalloweenEdition
CreatorID	MeS1

Le Creator ID a été réservé sur le site officiel:

<https://www.developerpavilion.com/palmos/>

De ce fait, ce logiciel ne devrait entrer en conflit avec aucun autre logiciel installé sur votre appareil.

3- Menu Principal

Le menu principal, la fenêtre du jeu la plus animée, propose toutes les commandes disponibles du jeu.

Si aucun jeu n'est lancé, la fenêtre du menu principal ressemble à cela:



Si un jeu en cours est en pause, la fenêtre du menu principal ressemble à cela:



4- Commencer un nouveau jeu

Avant de commencer un nouveau jeu vous devez sélectionner un mode de jeu en choisissant une combinaison des modes chronométré et rotatif.

Mode chronométré:

Pour sélectionner ce mode, appuyez sur le bouton:



Lorsque le mode chronométré est sélectionné ce bouton est animé, autrement ce bouton reste fixe.

Avec le mode chronométré vous disposez d'un délai maximum de quatre secondes pour jouer chaque note.

Mode rotatif:

Pour sélectionner ce mode, appuyez sur le bouton:



Lorsque le mode rotatif est sélectionné ce bouton est animé, autrement ce bouton reste fixe.

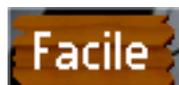
Avec le mode rotatif, à chaque fois que vous pressez un bouton sonore tous les boutons sonores tournent dans un sens et avec un angle aléatoire.

Les deux modes chronométré et rotatif peuvent être sélectionnés en même temps, cela correspond au mode de jeu le plus difficile. Si aucun mode n'est sélectionné cela correspond au mode de jeu classique (mode par défaut).

Commencer un nouveau jeu:

Trois niveaux de difficulté sont disponibles:

Difficulté Facile:



Deux boutons sonores apparaissent.

Le motif musical est alors composé de deux sons différents.



Difficulté Normale

Normal

Quatre boutons sonores apparaissent.

Le motif musical est alors composé de quatre sons différents.



Difficulté Difficile:

Difficile

Huit boutons sonores apparaissent.

Le motif musical est alors composé de huit sons différents.

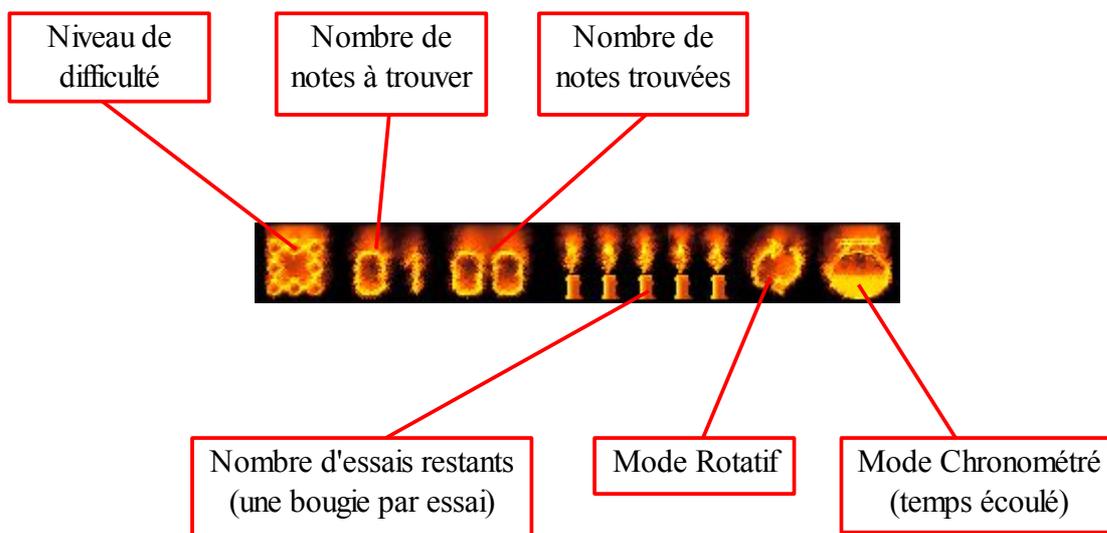


Quels que soient la difficulté et le mode choisis, vous pouvez jouer à ce jeu en utilisant uniquement les couleurs des boutons, uniquement les sons associés aux boutons, ou les deux ensembles par modification des options appropriées dans les menus des réglages du jeu ou des réglages des sons.

5- Barre d'état

Pendant le jeu, une barre d'état vous informe en permanence de l'état de la partie.

- Le niveau de difficulté.
- Le nombre de notes à trouver (reproduire).
- Le nombre de notes trouvées.
- Le nombre d'essais restants.
- Le mode de jeu.



Lorsque le mode chronométré est sélectionné, la marmite est animée et est progressivement remplie avec de l'eau bouillante. Lorsqu'elle est pleine, le délai de quatre secondes est totalement écoulé.

6- Abandon et Pause

Pause

Pour mettre en pause le jeu, appuyez simplement sur le bouton MENU de votre appareil:



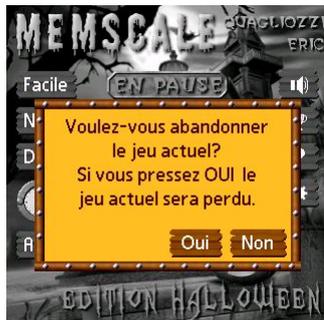
Une barre de menu apparaît vous permettant d'ouvrir la fenêtre du menu principal, d'abandonner le jeu en cours ou encore d'ouvrir les fenêtres des réglages du jeu ou bien des sons:



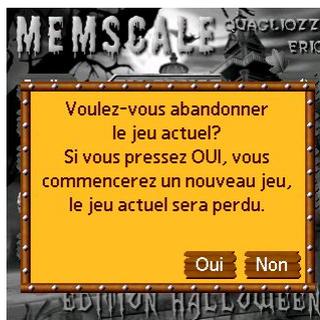
Si vous choisissez le menu principal, la fenêtre correspondante s'ouvrira montrant l'état du jeu en pause ainsi que des boutons additionnels vous permettant de revenir au jeu courant ou encore d'abandonner celui-ci (voir chapitre 3).

Abandon

Depuis la barre de menu ou bien du menu principal, si vous choisissez « Abandon », une fenêtre de confirmation d'abandon (ou non) apparaîtra:



Depuis la fenêtre du menu principal, si vous lancez un nouveau jeu, une autre fenêtre de confirmation apparaîtra vous demandant de confirmer (ou non) l'abandon du jeu en cours.



7- Réglages des sons

La fenêtre des réglages des sons se présente ainsi:



Pour chaque type de sons (sons d'ambiance, notes et musique) vous pouvez les activer ou les désactiver en pressant les boutons « cases à cocher » correspondants, régler leur volume et écouter un exemple sonore joué avec le volume sonore sélectionné.

Ce jeu comporte sept sons différents pour les instruments musicaux, à tout moment vous pouvez changer le timbre instrumental courant par un autre de votre choix en cours de jeu.

Caractéristique supplémentaire: Mode écouteurs (casque)

Pour rendre possible l'utilisation de ce jeu avec des écouteurs, j'ai ajouté un « mode écouteurs ».

Lorsque ce mode est sélectionné (en pressant le bouton « case à cocher » correspondant) tous les sons sont atténués d'une valeur environ égale à 20db (donc -20db car il s'agit d'une atténuation).

Donc à tout moment vous pouvez facilement et rapidement passer du mode « écouteurs » au mode « haut-parleur » et inversement sans avoir à utiliser les réglages internes de l'appareil.

8- Réglages du jeu

La fenêtre des réglages du jeu est particulièrement utile pour effectuer des réglages personnels.

Pendant le jeu, l'état de celui-ci est affiché à l'aide d'icônes et de bannières animées dans la barre d'état supérieure. Ces bannières animées affichent des messages tels que « mauvaise note » ou encore « écoutez attentivement », etc...



Par défaut, toutes les bannières sont visibles et animées (se déplaçant de la droite vers la gauche) pendant une durée également définie par défaut.

Cette fenêtre de réglages vous permet de modifier la plupart des options les plus importantes:

- La durée pendant laquelle chaque bannière est visible.
- La visibilité ou non de certaines bannières (les plus récurrentes).
- L'animation des bannières (si cette options n'est pas activée - « case à cocher » correspondante – les bannières apparaissent dans déplacement horizontal).
- L'apparence des boutons musicaux.



Si vous ne sélectionnez pas l'option « boutons colorés », vous rendrez le jeu encore plus difficile à jouer.

Si vous souhaitez diminuer la durée de visibilité des bannières, je vous conseille de ne pas sélectionner l'option « Bannières animées » afin de rendre celles-ci, et donc leur message, plus lisible.

9- Meilleurs scores

La fenêtre des meilleurs scores se présente ainsi:



Pour afficher les meilleurs scores pour une difficulté et un mode de jeu, pressez les boutons correspondants aux modes de jeu (un bouton en gris signifie que le mode correspondant n'est pas sélectionné) et choisissez le niveau de difficulté à l'aide des boutons « flèches ».



10- Bogue connus

A ce jour, aucun bogue n'a été recensé.

Un comportement étrange, mais sans conséquences, apparaît rarement:

Parfois un fragment de la musique d'introduction est joué deux fois de suite. Cela survient lors de circonstances critiques au niveau du déroulement du programme (destruction d'un grand nombre d'objets tels qu'images bitmaps et ressources utilisées par les fenêtres pendant que le lecteur de musique est entrain de charger un autre segment musical, dans ce cas très particulier le nouveau segment est tout simplement ignoré et c'est donc l'ancien segment qui est joué à nouveau jusqu'au prochain chargement du nouveau fragment).

11- Remerciements

Je remercie tous les beta testeurs qui m'ont aidé à tester et mettre au point la première version de ce jeu MemScale en 2007 et qui m'ont donc indirectement aidé à réaliser cette nouvelle édition spéciale Halloween.

Je remercie ma fille Manon qui m'a demandé de réaliser une version Halloween et a énormément contribué aux tests (en jouant beaucoup avec ;-))

Ce logiciel a été réalisé avec HB++ : <http://www.handheld-basic.com/>



Tous les PNO (codes ARM) ont été compilés avec GCC.

Je remercie toute l'équipe de Peter Holmes Consulting - HB++ - pour leur grande aide fournie tout au long de ces années. Je remercie particulièrement Jean-Philippe Amaré et Olivier Gillet qui ont eu la gentillesse et la patience de m'apprendre beaucoup de choses concernant le « monde » Palm OS et le développement des PNO!

J'espère que vous aurez autant de plaisir à jouer avec ce jeu que j'en ai eu à le concevoir.

12- Contact

Contact: eric.quagliozi@orange.fr

Site internet: <http://pda-fx.net/>

Ce site est régulièrement mis à jours, les différentes ressources sont toujours accessibles et vous pourrez y découvrir en particulier une vidéo montrant le jeu MemScale Edition Halloween en action.

Copyright 2009 – QUAGLIOZZI Eric