

# TABLE DES MATIERES

Copyright © 1995 Eric LEQUIEN



[Présentation et règle du jeu](#)

[Configuration minimale requise](#)

[Le menu "Et Hop !"](#)

[La Boutique](#)

[Coordonnées de l'auteur](#)

# PRESENTATION

Copyright © 1995 Eric LEQUIEN

C'est très simple... Il s'agit d'un jeu de **REFLEXES** dans lequel vous devez effectuer un parcours de **CLICKs** (ici aussi appelé "pushs" ou pressions (bien qu'en fait une pression soit un demi-click)) en un minimum de temps; c'est aussi une bonne manière d'apprendre à dompter les souris.

Mais voilà,

- Le bouton ne répond qu'au bouton de souris indiqué sur lui-même; gauche "<<" ou droit ">>".
- Un click avec le mauvais bouton de souris sur notre bouton héros vous pénalise d'un click.
- Le bouton se dérobe après chaque click.
- Si vous vous frottez trop à un obstacle - en compèt' - il change la couleur du terrain, décrémente vos clicks (et vos claques), déplace le bouton à pusher, se place ailleurs et titille votre haut-parleur.
- Le terrain lui même a la bougeotte.

Si vous gardez votre calme, vous vaincrez !

## Vous pouvez vous entraîner :

- 1/ Personnalisez les éléments principaux du jeu (terrain, bouton...) par le menu "Réglages"
- 2/ Faites vos petites parties par le menu "Jeu | Nouveau... | Entraînements..."

## Vous pouvez entrer en compétition :

Il suffit d'accéder au menu "Jeu | Nouveau... | Compétition..."... Et de faire votre maximum pour entrer dans le cercle fermé des **CHAMPIONS** (menu "Jeu | Meilleurs scores")

Notez, que le nombre de pushs, clicks ou pressions que vous aurez défini via le menu "Réglages | Nombre de pressions à réaliser" sera considéré en compétition, comme en entraînement.

Pendant le jeu,

dans la partie supérieure de l'écran, vous disposez d'un tableau de bord qui vous renseigne sur l'état de votre performance (un chrono, vos click, le but à atteindre) et - surtout - vous offre deux boutons :

- A gauche, une icône à cliquer qui mettra votre partie en PAUSE (ou retirera la pause).
- A droite, un bouton au sens à peine masqué "QUITTER la partie".

*A vos souris... Prêt... Poussez !!!*

# CONFIGURATION MINIMALE

Copyright © 1995 Eric LEQUIEN

Un tout petit peu de technique... Pas trop, promis !

## Pour que Sprint Push fonctionne, vous devez au moins disposer de :

- Un PC/PS sous Windows 3.1x (Peut-être Windows 3.0 ?!).
- CPU, RAM, DOS pour que Windows fonctionne.
- VIDEO VGA et assimilées (Je ne l'ai pas essayé en monochrome ; si vous l'avez fait, dites-le moi)
- Environ 650 Ko de disque dur avant installation.

## Pour que Sprint Push fonctionne PLEINEMENT :

Sprint Push étant un jeu de "mouvements" et synchronisations diverses, **plus votre PC sera rapide, meilleur sera votre "plaisir de jouer"**.

Voici quelques modestes conseils, dans le désordre :

- Les effets de mouvement passant par d'incessants rafraîchissements des éléments visibles à l'écran, **une vidéo rapide** (Carte vidéo accélératrice, VLB/PCI) vous donnera un résultat fluide; dans le cas contraire vous verrez, plus ou moins nettement, le terrain de Sprint Push se dessiner et redessiner par saccades (donnant un effet de vagues). En mode entraînement, vous pouvez éviter le déplacement du terrain (gourmand sur le plan vidéo) en désactivant l'option "Réglages | Terrain flottant"; le jeu gagnera en esthétique ce qu'il perdra en intérêt.
- La beauté des dégradés de fond de terrain est directement dépendante du **nombre de couleurs** gérées par le driver vidéo courant dans Windows. Mais souvenez-vous que la vitesse de traitement de l'affichage sera inversement proportionnelle à la quantité de couleurs. Si votre vidéo est lente (Voir explications ci-avant) vous avez tout intérêt à choisir un driver vidéo 16 couleurs pour obtenir la meilleure vitesse possible; si elle est "rapide" un pilote 65 536 couleurs offrira le meilleur compromis vitesse/esthétique.
- **La résolution de l'écran** (Souvent 640x480 à 1024x768) - qui dépend du driver vidéo choisi pour Windows, de votre carte vidéo et des limites de votre écran - suivra le même raisonnement que la discussion ci-dessus sur le nombre de couleurs. Sprint Push a été écrit pour être joué en 640x480 (Mais les limites du terrain savent s'adapter à la taille de votre écran Windows. Essayez une compétition en 640x480, puis en 1024x768 !). Si votre vidéo est lente vous avez plus qu'aucun autre intérêt à rester en 640x480 (et 16 couleurs comme dit précédemment).
- **La vitesse du PC**, directement dépendante du microprocesseur (386,486...), de la vitesse d'horloge (25,33,40...) - sans parler des périphériques autres que la vidéo -, de la taille de la RAM (4Mo, 8Mo...), et (ne l'oublions pas) de votre configuration logicielle (BIOS/DOS/Windows)... sera, aussi un élément déterminant sur la vitesse d'exécution de Sprint Push. Le sujet de cette discussion débordant largement l'objectif de cette "petite aide", je me contenterai de vous dire que Sprint Push a été écrit sur un **486DX2/66 avec 8Mo de RAM et carte vidéo VLB** (sur carte mère équipée de slots VLB bien sûr).

## INSTALLATION :

- Si vous avez un package Sprint Push comportant le programme d'installation InstalSP.EXE - sacré veinard - il vous suffit de le lancer.
- Si vous avez un package allégé en taille - Cas des packs diffusés par téléchargement - vous n'avez qu'à copier l'ensemble des fichiers de Sprint Push dans un même répertoire disque et créer une icône d'appel à SPUSH.EXE dans votre gestionnaire de programme Windows via le menu "Fichier | Nouveau". Vous

devez aussi acquérir, si vous ne l'avez déjà, le fichier VBRUN300.DLL (Cf. Ci-après, les explications relatives à ce fichier); présent en téléchargement sur tous les serveurs serviables.

**VBRUN300.DLL :**

Sprint Push étant écrit en [Visual BASIC](#) 3.0 édition Professionnelle pour [Windows](#), le fichier [VBRUN300.DLL](#) doit être présent sur votre disque, et accessible de votre système. Pour ce faire, il doit se trouver dans l'un des répertoires déclarés dans votre variable d'environnement [DOS](#) PATH (Souvent définie dans le fichier C:\AUTOEXEC.BAT), dans le même répertoire que SPUSH.EXE, dans le répertoire de Windows (Souvent C:\WINDOWS), ou enfin dans le répertoire système de Windows (RépertoireWindows\SYSTEM)...

Si vous notez un problème particulier, ou avez des remarques sympathiques (ou non), informez m'en (Cf. [La Boutique](#)) !!!

*Voilà, ça n'a pas été trop long :-)*

# ET HOP !

Copyright © 1995 Eric LEQUIEN

Hé, hé !

Le menu "Et Hop !" se veut être votre compagnon de tous les instants "critiques".

**Vous qui jouez** - huuuuu - **au bureau**, ou autre lieu censé studieux, un click-gauche bien placé peut vous sauver la mise... Qu'on se le dise !

Ce menu affiche bêtement l'image **HOP.BMP** en plein écran - cette bitmap doit être présente dans le même répertoire que SPUSH.EXE - vous faisant passer pour ce que vous n'êtes pas : Sérieux.

Vous pouvez très simplement changer le contenu de cette image en faisant une capture écran vers le presse papier (Touche "Print Screen"), puis en collant tout ça dans Paintbrush. Le nom de l'image doit rester HOP.BMP; comme "Hdssgf Okhkjgnb Plkjpgftiiii".

## IMPORTANT :

L'image étant dans tous les cas ramenée à la taille de l'écran, il est préférable - pour offrir aux yeux indiscrets un poste de travail plausible - d'utiliser une capture écran effectuée dans le même mode vidéo qu'au moment de l'utilisation de Sprint Push.

Le HOP.BMP d'origine est une capture en 640x480.

Vous pouvez aussi créer une collection de HOP.BMP dans tous les modes vidéo que vous pratiquez - bien que votre vie privée ne me regarde pas - et en changer régulièrement pour éviter que vos collègues, votre patron, vos parents, vos employés, votre facteur, vous surprennent trois mois d'affilés devant le même écran write surplombé de la même calculatrice...

## LE RETOUR :

Au fait, pour revenir dans Sprint Push un petit click-droit suffit !!!

Si vous étiez en cours de partie, l'appel à "Et Hop !" l'aura mise en PAUSE, et vous pourrez la reprendre comme si l'interruption n'avait jamais existé.

## *La Boutique* © 1994-95 IDEONIC

Il s'agit d'un catalogue au format HLP de Windows - accessible du menu "? | La Boutique" - qui réuni les oeuvres de plusieurs auteurs, dont Sprint Push. Vous devez trouver La Boutique sous la forme d'un fichier nommé Boutique.HLP, livré avec le présent logiciel. Par ce catalogue vous pouvez commander, écrire ...etc.

## *Eric LEQUIEN*

Alors,

Mon **adresse** postale (Chez moi) : 11 chemin de Dancourt 78790 Septeuil FRANCE

Mon **téléphone** au bureau (Si j'y suis et que le modem n'y est pas) : (1) 30.55.95.76

Ma boîte aux lettres **télématique Française** préférée : 3614 TEASER bal "MaxOctet"

Ma boîte aux lettres télématique "in the World of **Internet**" (Pour l'instant) : [eln@email.teaser.com](mailto:eln@email.teaser.com)

Un **fax** devant lequel je passe souvent : (1) 30.55.98.41

Avec tout ça, vous devriez pouvoir me contacter :-))

*Visual Basic*  
Langage <sup>™</sup>Microsoft.



*VBRUN300.DLL*

Bibliothèque run-time utile à tous logiciels écrits en Visual BASIC 3.0 <sup>™</sup> Microsoft

*Windows 3.xx*™ Microsoft  
Interface Utilisateur Graphique.

Le mot "click" symbolise l'action de cliquer qui s'obtient en effectuant successivement une pression, puis une relâche d'un bouton de souris. "Un click-gauche sur le menu truc" signifiera qu'il faut que vous déplaciez le curseur de la souris sur le titre du menu nommé "truc", avant de cliquer à l'aide du bouton gauche de cette même petite bête.

*Disk Operating System (MS-DOS™ Microsoft, DR-DOS™ Novell ...etc.)*  
Système d'exploitation pour compatible PC.



