



BAL CUBE

Metro (1996)



document par Asthalis



asthalis.fr
asthalis@free.fr

SOMMAIRE

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref.....	2
Conditions d'utilisation.....	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général.....	3
Architecture.....	3
Vie, énergie et temps.....	3
Archivage du score.....	4
3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE	4
Interface de MAME.....	4
Déplacements.....	4
Accélération.....	5
Attaque et bonus.....	5



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce document s'adresse en priorité aux amateurs de **jeux d'arcade** qui utilisent l'émulateur **MAME** mais ne connaissent pas encore le jeu **Bal Cube**. Son but est de décrire brièvement le jeu pour faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Sa dernière version est disponible à partir du lien suivant :

[JEUX D'ARCADE / BAL CUBE / DOCUMENTS](#)

N.B. :

L'icône du jeu (à gauche dans l'en-tête de chaque page) est un autre lien cliquable vers cette page.

Les 2 flèches cliquables (à droite dans l'en-tête de chaque page) permettent de rejoindre respectivement le sommaire et la fin du document.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé sous sa forme première. Toute autre utilisation est à la discrétion de l'auteur.



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Bal Cube est un jeu de casse-briques jouable en solo ou à 2 en duel. Contrairement au principe habituel de ce genre de jeu, chaque joueur contrôle ici non pas une raquette renvoyant la balle vers un « mur » mais la balle elle-même (en fait, un cube !).

Constituant un « mur continu », les briques apparaissent par le sommet de l'écran et descendent d'une rangée chaque fois que la « balle » rebondit sur les « dalles » inférieures.



Architecture

Chaque partie se déroule par l'apparition continue des briques successives par le haut de l'écran. Certains stades d'avancement dans l'univers du jeu correspondent au passage à un niveau supérieur.

Le centre de l'écran montre une partie de l'aire de jeu, avec la balle du joueur et les briques les plus proches.

La droite de l'écran est occupée par une « carte-radar » reprenant les briques visibles dans la fenêtre de jeu et permettant d'anticiper l'apparition des suivantes (la frontière verte à mi-écran symbolisant le sommet de la fenêtre de jeu).



Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 2 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué sous le mot **STOCK** du côté gauche de l'écran.

Le joueur perd une vie si sa balle disparaît dans l'interstice entre les « dalles » inférieures (ci-contre) ou s'il laisse l'une des briques atteindre la frontière rouge au bas de l'écran (un son caractéristique et un signal lumineux l'avertissent quand les briques s'en approchent trop).

Le joueur peut récolter de nouvelles vies supplémentaires en attrapant certains bonus (« 1up »).

Le temps pour terminer un « niveau » est conditionné par la vitesse de chute des briques.





Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 5 meilleurs du jeu, il est retenu dans le tableau des scores et le joueur peut entrer son nom (3 caractères).

le niveau final atteint par le joueur est également rappelé dans le tableau des scores.

The image shows a ranking screen from the game BAL CUBE. The title 'Ranking' is displayed in a stylized red font at the top. Below it, a table lists the top 5 players. The table has four columns: RANK, NAME, LEVEL, and SCORE. The background features a blue and white diamond-patterned lattice. At the bottom of the screen, the text 'INSERT COIN' and 'RANKING' are visible.

RANK	NAME	LEVEL	SCORE
1st	MAT	07	120000
2nd	RYO	05	90000
3rd	SRX	04	50000
4th	MAY	03	30000
5th	PON	02	20000



3. COMMANDES ET ACTIONS DE BASE

Interface de MAME

Dans Bal Cube, chaque joueur dispose d'un contrôleur à 2 directions (par défaut, les touches fléchées gauche et droite du clavier pour le joueur 1) et d'un bouton **accélération** (bouton 1, **Ctrl** par défaut pour le joueur 1).



Déplacements

Chaque joueur utilise son contrôleur pour déplacer sa balle vers la gauche ou la droite. La balle ricoche sur les briques qu'elle touche, contre les bordures de l'écran et sur ses ennemis.

Parmi les bonus disponibles (ci-contre et plus loin), un **C vert** permet de réduire la taille de la balle et la rend plus maniable.



Accélération

Le bouton **accélération** permet d'augmenter temporairement la vitesse de la balle pour atteindre plus rapidement une cible (ennemi, bonus, etc.).





Attaque et bonus

Dans Bal Cube, la seule méthode d'« attaque » consiste à viser ses ennemis pour les détruire en les touchant.

Pour aider chaque joueur, les briques marquées d'une lettre libèrent une fois détruites des bonus aux effets variés.

