



Feetness PE  
Guide d'utilisation

# A lire attentivement avant l'utilisation du jeu Feetness

---

**Description document**

Y	A	S	D	<i>Auteur</i>	YASD
				<i>Version</i>	2.0
				<i>Nombre de pages</i>	17
				<i>Date</i>	22/09/2009
				<i>Type</i>	Guide d'utilisation
				<i>Référence</i>	20090511155300_v15
Bureau	+33	826	627	325	
Fax	+33	426	999	453	
Web	<a href="http://www.yasd.fr">http://www.yasd.fr</a>				
e-mail	<a href="mailto:contact@yasd.fr">contact@yasd.fr</a>				

Copyright ©  
YASD est une marque déposée.

Avertissement :

Aucune partie de ce document ne peut être reproduite ou transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit sans la permission préalable et écrite de YASD.

En tant que lecteur de ce document, vous êtes invité à nous transmettre toutes vos remarques et appréciations à l'adresse suivante :



Olivier Montiel  
Delphine Besson  
Tel : +33 (0) 826 627 325  
Fax : +33 (0) 426 999 453  
Email : [contact@yasd.fr](mailto:contact@yasd.fr)  
Site web : <http://www.yasd.fr>

## Table des matières

<b>1</b>	<b>PRECAUTIONS SUR LA SANTE ET LA SECURITE.....</b>	<b>4</b>
1.1	Avertissement épileptique	4
1.2	Avertissement - Traumatismes dus à des mouvements répétés et fatigue oculaire	4
1.3	Avertissement - Grossesse et condition physique	5
1.4	Avertissement - Mal des transports	5
1.5	Avertissement – Luminosité de l'écran	5
<b>2</b>	<b>CONFIGURATION DES TAPIS.....</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>COMMENT JOUER .....</b>	<b>9</b>
3.1	Combien de joueurs	9
3.2	Choisis ta musique	10
<b>4</b>	<b>PRINCIPE DU JEU .....</b>	<b>12</b>
4.1	Notions de base	12
4.2	Paramètres des musiques	14
<b>5</b>	<b>LES OPTIONS DU JEU.....</b>	<b>15</b>
5.1	Options générales du jeu	15
5.2	Options des chansons	16

# 1 Précautions sur la santé et la sécurité

**Informations importantes sur la sécurité** – Lisez les avertissements suivants avant d'installer ou d'utiliser le jeu Feetness. Si ce produit est utilisé par de jeunes enfants, ce mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte. Le non-respect de ces consignes peut entraîner des blessures.

## 1.1 Avertissement épileptique

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 lorsque ceux-ci 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 de conscience momentanée**, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

**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 connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Jouez sur le plus petit écran disponible.
- Faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

## 1.2 Avertissement - Traumatismes dus à des mouvements répétés et fatigue oculaire

Jouer à Feetness sur les tapis de danse pendant plusieurs heures peut fatiguer vos muscles et articulations, vos yeux ou même irriter votre peau. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes de tendinite, une fatigue oculaire ou des irritations de l'épiderme :

- Evitez de jouer de manière excessive. Il est recommandé aux parents de vérifier que leurs enfants jouent de manière appropriée.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous vous sentez bien.
- Si vos jambes, pieds ou yeux sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si la fatigue ou la douleur persistent, consultez un médecin.

### **1.3 Avertissement - Grossesse et condition physique**

Consultez votre médecin avant de jouer au jeu Feetness car il nécessite des efforts physiques, si vous êtes enceinte, si vous avez des problèmes cardiaques, respiratoires, de dos, d'articulations ou orthopédiques, si vous avez une pression artérielle élevée, si votre médecin vous a conseillé de limiter votre activité physique ou si vous avez un problème de santé risquant d'être aggravé par une activité physique. Les personnes recevant un traitement pour des blessures ou un problème concernant leurs pieds ou jambes ne doivent PAS utiliser les tapis de danse.

### **1.4 Avertissement - Mal des transports**

Jouer à des jeux vidéo peut provoquer le mal des transports chez certains joueurs. Si vous ou votre enfant vous sentez fatigués, nauséux, pris de vertiges ou présentez des symptômes similaires en jouant à Feetness sur les tapis de danse, ou si vous ressentez une gêne au niveau des yeux, des jambes ou des pieds, cessez de jouer et prenez du repos. Ne conduisez pas ou ne vous engagez pas dans une activité physique fatigante avant de vous sentir mieux.

### **1.5 Avertissement – Luminosité de l'écran**

La luminosité diffère en fonction de l'écran mais peut normalement être ajustée. Ne jouez que dans les conditions de luminosité appropriées. Une luminosité excessive ou trop faible peut provoquer une certaine gêne. Si nécessaire, consultez le mode d'emploi de votre écran pour ajuster la luminosité.

### 2 Configuration des tapis

Une fois Feetness PE installé sur votre ordinateur, **connectez votre (ou vos) tapis sur l'ordinateur.**

(Pour l'installation de Feetness PE cf. Yasd\_GUID\_Installation FeetnessPE.pdf).

Lancer ensuite Feetness PE, l'écran suivant apparait :






Ecran 1

Appuyer sur **ENTER** sur votre clavier si votre tapis ne fonctionne pas, et c'est normal car vous ne l'avez pas encore configuré.

L'écran des menus apparait.



Ecran 2

Déplacez-vous avec les flèches   de votre clavier et entrez avec  dans les options.



Ecran 3






Choisissez l'option : **Configuration des touches/manettes**



Ecran 4

Lorsque vous lancez le jeu pour la première fois, les touches du tapis ne sont pas configurées.

Chaque colonne correspond à un tapis (Tapis J1 et Tapis J2).

A l'aide des flèches du clavier  , naviguez d'une ligne à l'autre, et   d'une colonne à l'autre. Positionnez le curseur sur la ligne correspondant à la touche **Gauche**, appuyez sur . Le curseur change, appuyez alors sur la touche correspondante du tapis, c'est-à-dire la flèche gauche. Le code de la touche s'affiche.

Procédez de même pour les 4 flèches (gauche, droite, haut et bas) et les boutons **démarrer** (qui correspond à Start sur le tapis) et **retour** (qui correspond à Select sur le tapis).

Procédez de même pour le second tapis dans la colonne correspondante **Tapis J2**.

Si vous avez fait une erreur et que vous voulez supprimer un code, positionnez vous sur ce code et appuyez sur la touche ESPACE, le code s'effacera.

Une fois que c'est fait, sortez de l'écran avec la touche **[ESC]**.

La configuration des touches du tapis est conservée dans le logiciel. Les fois suivantes, vous n'aurez pas à refaire cette opération. Par contre, si vous changez de tapis ou que vous branchez un second tapis plus tard, il faudra procéder à nouveau à la configuration des touches.

Quittez l'écran d'Options avec **Quitter**.

## 3 Comment jouer

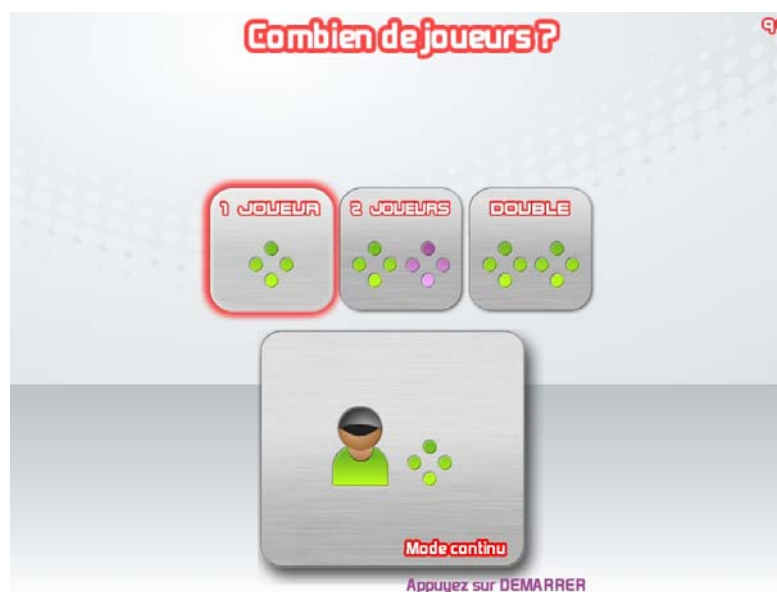
Démarrer le jeu en appuyant sur **Start**.

Une fois les tapis configurés, naviguez dans le jeu à partir des tapis : déplacez vous avec les flèches, validez avec **Start** et revenez avec **Select**.

### 3.1 Combien de joueurs

Entrez le nombre de joueurs.

Chaque joueur doit valider son tapis en appuyant sur **Start**.



Ecran 5

- Si vous avez branché un seul tapis, appuyez sur **Start** pour passer à l'écran suivant.
- Si vous avez branchés deux tapis, le second joueur doit entrer dans le jeu en appuyant sur **Start**.

Vous avez alors la possibilité de jouer à 2 joueurs (un joueur sur chaque tapis) ou à 1 joueur en double (un joueur joue sur 2 tapis). Utilisez les flèches droite et gauche pour choisir le mode.

Appuyez ensuite sur **Start** pour passer à l'écran suivant.

### 3.2 Choisis ta musique



Ecran 6

Le défilement des jaquettes sur le bas de l'écran permet de visualiser les musiques. Utilisez les flèches droite et gauche (←→) pour naviguer dedans.

Les musiques peuvent être classées en groupe. Si vous êtes sur un groupe, appuyer sur **Start** pour déployer le groupe, puis naviguez dedans avec les flèches droite et gauche.

Le niveau de difficulté de la chanson est indiqué en nombre de pieds. Chaque chanson possède 6 chorégraphies de niveaux différents. Ces niveaux sont classés dans les catégories suivantes : **débutant, facile, initié, avancé, expert et élite.**

En plus de la catégorie, la difficulté de la chanson est indiquée plus précisément en nombre de pieds. La difficulté s'étend de 1 pied à 15 pieds, du plus facile au plus difficile.

Donc, lorsqu'on débute, choisir de préférence des chansons de 1 ou 2 pieds. Dans les niveaux supérieurs, le débit de flèches qui apparaissent est tel que l'on est très vite submergé !

Choisissez votre chanson, puis votre niveau. Chaque joueur pourra choisir son niveau.

Pour choisir son niveau, déplacez votre personnage avec les flèches haut et bas et positionnez le devant le niveau choisi. Pour se déplacer, appuyer 2 fois rapidement sur la touche haut ou bas (↑↑) ou (↓↓).

Afin de changer de mode de tri, utilisez la combinaison des flèches suivantes : (↑↓↑↓). Vous aurez alors le choix de classer les chansons par auteur, par niveau, ...

Appuyer ensuite sur **Start** pour lancer la chanson.



### Résumé des touches de navigation :



Musique suivante



Plus facile



Plus difficile



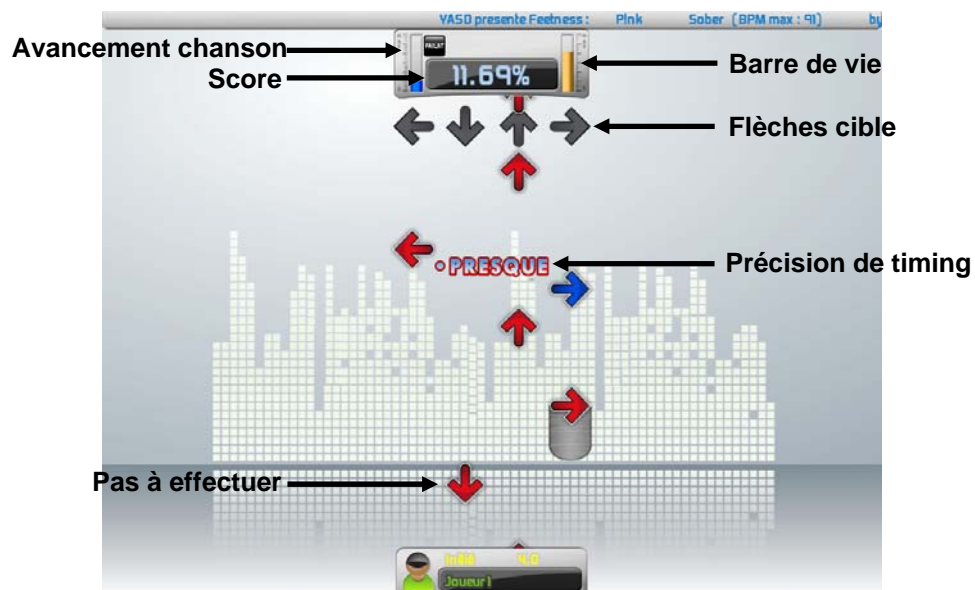
Changement de la méthode de tri

## 4 Principe du jeu

Le principe du jeu est de marcher sur les flèches du tapis en rythme avec la musique.

### 4.1 Notions de base

Voici l'écran sur lequel défileront les pas à effectuer.



Ecran 7

Les flèches **cibles** restent au même endroit, elles font office de référence pour savoir quand faire le pas. Chaque flèche cible correspond à une flèche sur le tapis.

Les flèches qui bougent sont des **pas**, lorsqu'elles passent devant la cible, faites un pas et appuyez sur la flèche correspondante de votre tapis de danse.

Pour chaque pas, un commentaire vous donne votre précision de timing. Non seulement vous devez appuyer sur la bonne touche, mais en plus vous devez appuyer en rythme, donc au bon moment.

Suivant que c'est ou non le bon moment, vous aurez les commentaires suivants depuis un pas parfaitement exécuté jusqu'à un pas raté : **parfait, excellent, correct, presque, trop tôt/tard, manqué**.

Si vous faites une succession de parfait, excellent ou correct, le jeu enregistrera votre combinaison de pas, et affichera votre "combo" à l'écran. Si vous faites un presque, trop tôt/tard ou manqué, votre combo sera cassé...

**18 COMBO**

Afin d'améliorer votre précision, le jeu vous indique si vous êtes plutôt en avance ou plutôt en retard. Ceci est représenté par un point qui apparaît avant (pour en avance) ou après (pour en retard) le commentaire excellent, correct, presque ou trop tôt/tard.

**◦ PRESQUE**

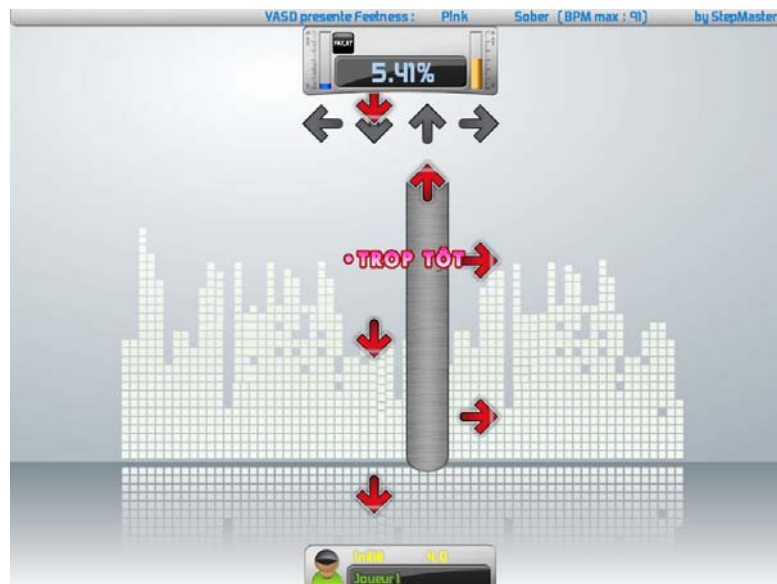
La **barre de vie** représente le temps qu'il vous reste pour marquer des points. Faites des pas précis et la barre de vie se remplira. Ratez des pas et la barre de vie se videra rapidement. Si la barre de vie clignote, et devient rouge, puis s'éteint, vous avez perdu et vous ne marquerez plus de points.

Marquez un maximum de points et votre vie deviendra verte, ce qui correspond à une extra-vie.

<b>Vie normale</b>	
<b>Extra Vie</b>	
<b>Plus de vie</b>	

Si 2 flèches apparaissent en même temps, il faut sauter et retomber un pied sur chaque flèche.

Les flèches allongées grises sont des freezes, il faut maintenir la pression sur la touche du tapis jusqu'au bout de la flèche.



Ecran 8



**Petite astuce :**

Bougez plus vite en ne revenant pas au centre. Déplacer tout votre poids sur le pied qui fait le mouvement, levez alors l'autre pied pour préparer la flèche suivante.

Vous pouvez rester appuyer sur la touche, c'est l'impact qui compte.

### 4.2 Paramètres des musiques

Sur l'écran de sélection des musiques, vous disposez d'informations supplémentaires pour choisir votre musique.



Ecran 9

Pour chaque niveau de chaque chanson, retrouvez les informations suivantes :

- Le nombre de **flèches**
- Le nombre de **mines**
- Le nombre de **freezes** (longue flèche durant laquelle on doit maintenir l'appui)
- Le nombre de **sauts**
- Le nombre de **mains**
- Le nombre de **rolls** (longue flèche durant laquelle on doit frapper la touche successivement jusqu'à la fin de la flèche)
- Le **meilleur score** (lorsqu'un profil est chargé)
- Le **nombre de flèches par seconde**
- Le **BPM** (battement par minute)

## 5 Les options du jeu

Voici quelques indications pour vous aider à paramétrer au mieux votre jeu.

Entrez dans les options en appuyant sur **start**, déplacez vous de ligne en ligne avec les flèches haut et bas (↑↓), choisissez et validez avec les flèches droite et gauche (←→). Enfin validez vos changements en appuyant sur **start**. Abandonnez les modifications avec **Echap** (ESC).

### 5.1 Options générales du jeu

Entrez dans les options générales à partir de l'écran de lancement du jeu (Ecran 2).

Vous disposez des options suivantes :



Ecran 10

- Configuration des touches : cf paragraphe 2
- Options d'apparence :  
Choisissez la **langue**, la langue par défaut étant le français.  
Masquez les écrans d'instruction : mettre **Instructions** et **Attention** sur **passer**.
- Options graphiques et audio :  
Modifier les options graphiques en fonction de la configuration de votre ordinateur et de votre écran.  
Choisissez votre mode d'affichage : plein écran ou fenêtré.
- Options avancées :  
Mettre le **Timer** sur **OFF**, vous n'aurez alors plus de limite de temps pour choisir votre musique.  
**Juge de difficulté** permet d'augmenter ou de diminuer le jugement et le calcul du score. Par défaut, il est placé à 4. Augmenter la difficulté, et il vous faudra être encore plus précis dans votre timing. Au contraire, diminuer la difficulté, et le jeu sera plus indulgent sur vos écarts de rythme.

**Difficulté de vie** permet de régler la barre de vie pour qu'elle se remplisse ou se vide plus ou moins rapidement. Par défaut, elle est placée sur 3.

Mettre **Type de game over par défaut** sur **fin de la chanson**, pour éviter que la chanson ne s'arrête dès que vous avez perdu.

Mettre le **Mode continu** sur **On**, pour revenir à l'écran de sélection de la musique à la fin de chaque chanson.

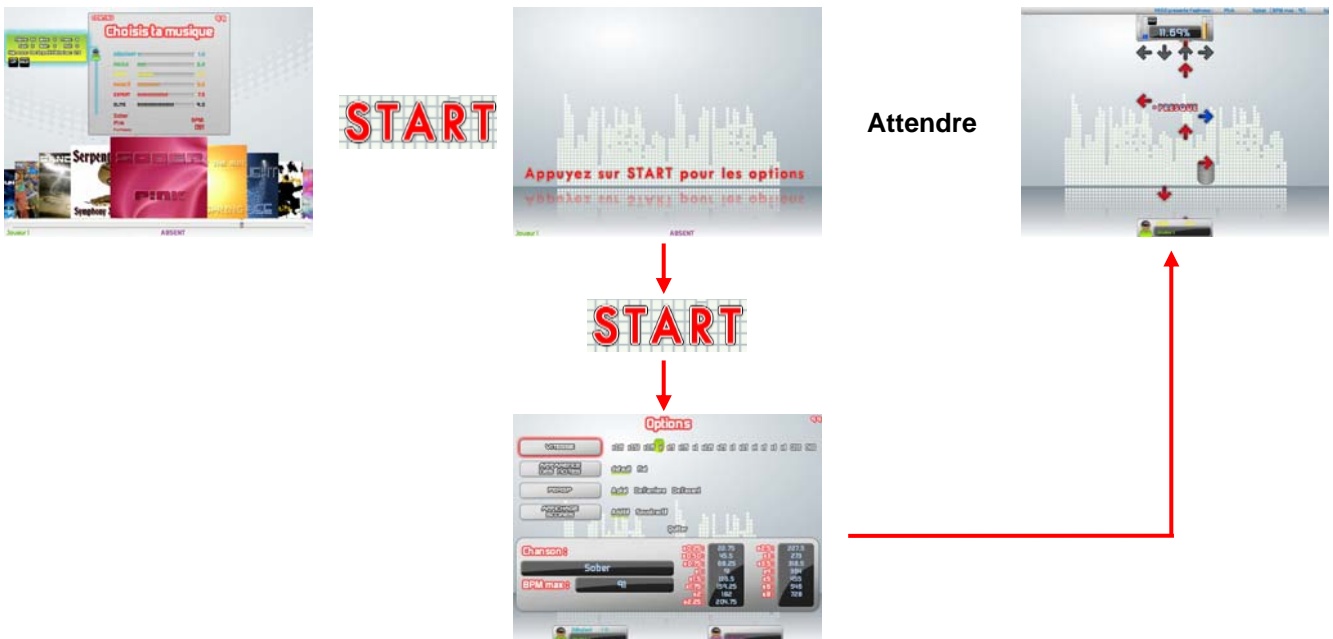
- Profil :

Créez des profils et activez les ici. Vous devrez revenir dans ce menu pour les activer si vous voulez changer de profil.

Les scores sont conservés par profil.

## 5.2 Options des chansons

Lorsque vous êtes sur l'écran **Choisis ta musique** et que vous avez choisi votre chanson et votre niveau, au moment du lancement de la chanson en appuyant sur **start**, vous pouvez accéder à des options supplémentaires. Pour cela, appuyer une seconde fois sur **start** pour entrer dans les options.





Ecran 11

- **Vitesse :**  
Modifiez la vitesse d'arrivée des flèches, sans modifier le rythme de la musique. Lorsque le nombre de flèches devient important et la densité augmente, il est conseillé d'augmenter la vitesse pour une meilleure lisibilité.  
Le cadre en bas de l'écran vous rappelle le BPM de la chanson et indique la vitesse qu'auront les flèches en fonction du coefficient appliqué.
- **Apparence des flèches :**  
Modifiez l'apparence des flèches.
- **Perspective :**  
Modifiez la perspective d'arrivée des flèches.
- **Affichage scores :**  
Choisissez si votre score part de 0% pour monter lorsque vous réussissez les pas, ou bien part de 100% et diminue en fonction de votre qualité de frappe.