

Manuel utilisateur de KBounce

Tomasz Boczkowski

Relecteur: Eugene Trounev

Traduction française : Éric Bischoff

Traduction française : Stanislas Zeller



Manuel utilisateur de KBounce

Table des matières

1	Introduction	6
2	Comment jouer	7
3	Règles du jeu, stratégies et astuces	8
3.1	Règles du jeu	8
3.2	Stratégies et astuces	8
4	Vue d'ensemble de l'interface	10
4.1	La barre d'outils	10
4.2	Les éléments du menu	10
4.2.1	Le menu du jeu	10
4.2.2	Le menu « Configuration »	11
5	Foire aux questions	12
6	Configuration du jeu	13
7	Remerciements et licence	14

Liste des tableaux

4.1 Boutons de la barre d'outils	10
--	----

Résumé

Cette documentation décrit le jeu KBounce en version 21.04.

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Puzzle, arcade

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Un

KBounce est un jeu d'arcade à un joueur avec les éléments du puzzle.

La partie se joue sur un terrain, encerclé par des murs, avec deux balles ou plus qui se déplacent sur le terrain en rebondissant contre des murs. Le joueur peut construire de nouveaux murs, en diminuant la taille du terrain actif.

Le but du jeu est de remplir au moins 75% du terrain et avancer au niveau suivant.

Chapitre 2

Comment jouer

Un terrain rectangulaire composée de cases entourées par des murs est présenté au joueur. Deux balles ou plus se déplacent sur le terrain et rebondissent sur les murs. Le but du jeu est de limiter la taille de l'espace pour les balles

La taille de la partie active du terrain diminue lorsqu'on construit de nouveaux murs qui contiennent des zones sans balles. Pour passer au niveau suivant, vous devez diminuer la taille de la partie active d'au moins 75% dans le temps imparti.

De nouveaux murs sont construits en cliquant avec le bouton gauche de la souris dans la partie active du terrain. Un mur commencera à grandir à partir du point du clic, dans des directions opposées, à partir du carré ayant été cliqué. Un seul mur dans chaque direction peut croître à l'écran à un moment donné.

Quand le pointeur de la souris est sur le terrain, il prend la forme d'une paire de flèches pointant dans des directions opposées, horizontales ou verticales. Les flèches pointent dans les directions dans lesquelles les murs se construiront si vous cliquez avec le bouton gauche de la souris. Ces directions peuvent être changées en cliquant avec le bouton droit de la souris.

Un mur en cours de construction a une "tête" qui s'éloigne du point où vous avez cliqué. Un mur n'est pas permanent tant que sa "tête" n'a pas atteint le mur opposé. Si une balle entre en collision avec une partie du mur différente de sa tête, le mur en cours de construction disparaîtra complètement et une vie sera perdue. Si une balle entre en collision avec la tête dans la direction de la construction du mur, le mur s'arrêtera là et deviendra permanent, sans perte de vie. Si une balle entre en collision avec la tête du mur d'un autre côté, la balle rebondira et le mur continuera à avancer normalement.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles du jeu

La partie démarre au niveau 1, dans lequel deux balles se déplacent sur le terrain. Le joueur a deux vies et 90 secondes pour compléter avec succès le niveau.

Dans le « n-ième » niveau, il y a « n+1 » balles. Le joueur reçoit « n+1 » vies. Le joueur a « $30 * (n + 2)$ » secondes pour le compléter.

Quand une balle rencontre un mur en construction, le joueur perd une vie. Une exception est la collision avec les murs de "tête", aucune vie n'est perdue.

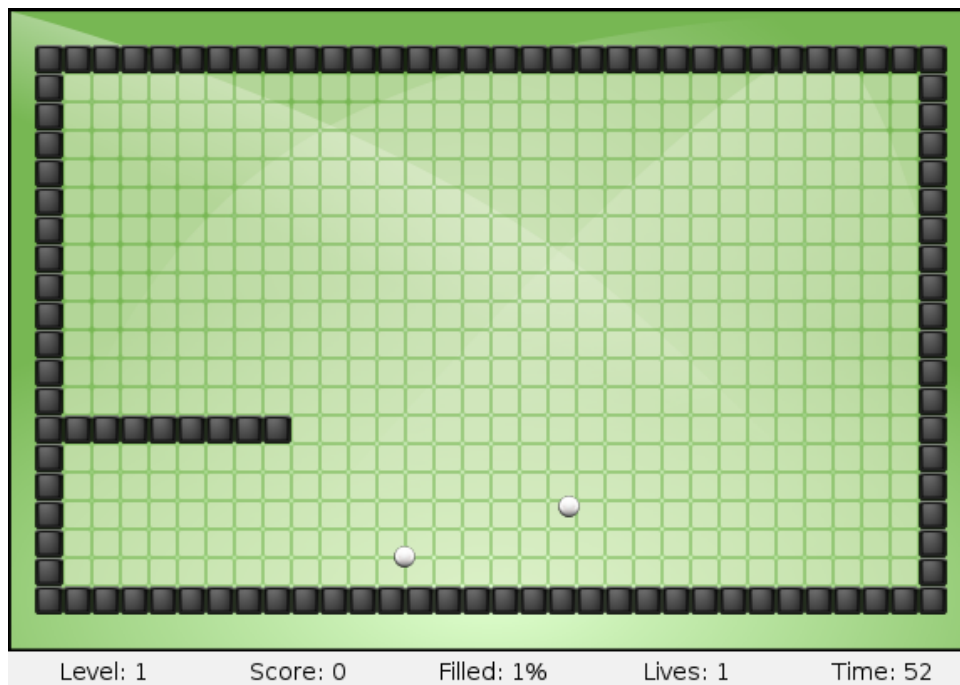
Le but de chaque niveau est de recouvrir au moins 75% du terrain avec un mur.

La perte de toutes les vies et le dépassement du temps termine la partie.

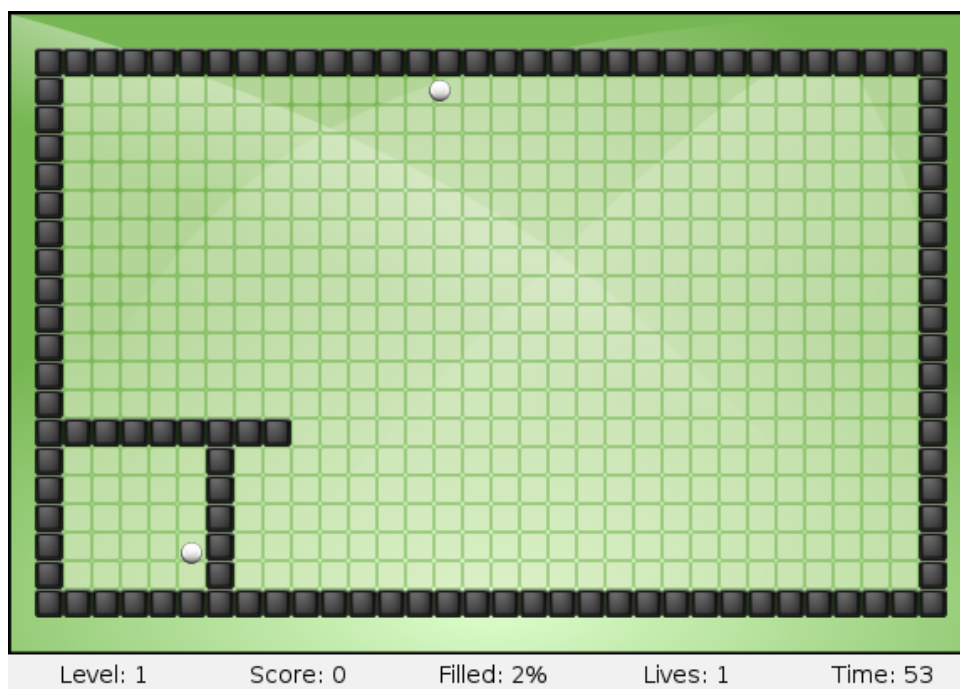
Si un joueur complète un niveau, il reçoit 15 points pour chaque vie restante, et un bonus dépendant du nombre de balles et le nombre de cases remplis au dessus de 75%. Aussi, il avance au niveau suivant.

3.2 Stratégies et astuces

- La plupart des joueurs ne commencent à trouver le jeu difficile qu'à partir des troisième ou quatrième niveaux, à cause du nombre de balles simultanément en jeu.
- L'astuce pour gagner en jouant à KBounce est de construire des "corridors". Pour construire, un corridor, démarrez un mur près d'un autre mur, et arrangez-vous pour qu'un des murs soit touché par une balle et que l'autre ne le soit pas, et qu'il devienne donc permanent.



On construit ainsi dans le terrain un corridor étroit haut de seulement quelques cases, entouré sur trois côtés par des murs. Attendez que les balles rebondissent vers l'extrémité ouverte du corridor, et fermez le corridor derrière la balle avec un nouveau mur. Bien qu'il soit probable que vous perdiez une vie pour chaque corridor créé, l'avantage est que vous pouvez capturer plusieurs balles avec un seul corridor.



- Un dernier conseil — prenez votre temps! Le temps imparti est long, comme vous le montre la zone **Temps** sur le côté droit de l'écran. Vous précipiter ne vous apporterait que des ennuis!

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 La barre d'outils

La barre d'outils fournit les boutons pour les fonctions communes d'usage.



Bouton	Nom	Équivalent du menu	Action
	Nouveau	Jeu → Nouveau	Démarre une nouvelle partie. Si une partie est en cours, ceci efface le terrain et le configure au niveau 1.
	Pause	Jeu → Pause	Met en pause ou résume la partie courante.

TABLE 4.1: Boutons de la barre d'outils

4.2 Les éléments du menu

4.2.1 Le menu du jeu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie.

Game → Terminer le jeu (Ctrl)

Arrête la partie en cours.

Jeu → Pause (P)

Met en pause ou résume la partie.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)

Ouvre une boîte de dialogue qui affiche les différents tableaux des meilleurs scores.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte et ferme KBounce. Si une partie est en cours, celle ci est définitivement perdue.

4.2.2 Le menu « Configuration »

Configuration → **Jouer les sons**

Si la case est cochée, les sons du jeu KBounce sont joués.

Configuration → **Difficulté**

Sélectionner un niveau de difficulté. Pour les niveaux de difficultés supérieures, les murs sont construits plus lentement alors que les balles se déplacent plus vite. Cela rend le jeu plus difficile pour se déplacer dans une zone sur la grille.

De plus, KBounce possède des éléments communs de menu KDE **Configuration** et **Aide**. Pour plus d'informations, veuillez consulter les sections [Menu de configuration](#) et [Menu d'aide](#) des fondamentaux de KDE.

Chapitre 5

Foire aux questions

1. *Je veux modifier la façon dont le jeu s'affiche. Est-ce possible ?*
Oui. Pour modifier le thème visuel de KBounce, vous pouvez utiliser l'option **Configuration** → **Configurer KBounce...** sur la barre de menu.
2. *J'ai commis une erreur. Puis-je l'annuler ?*
Non, KBounce n'implante pas de fonctionnalité "d'annulation"
3. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*
Non. KBounce ne fournit pas le moyen de jouer avec le clavier.
4. *Je veux quitter le jeu maintenant, mais ma partie n'est pas terminée. Puis je l'enregistrer ?*
KBounce n'implante pas de fonctionnalité "d'enregistrement" pour le moment.

Chapitre 6

Configuration du jeu

La boîte de dialogue de configuration de KBounce vous permet de sélectionner les thèmes visuels pour KBounce.

Pour sélectionner un nouveau thème, veuillez simplement le choisir dans la liste de sélection. Chaque élément de la liste affiche un aperçu réduit à gauche du nom de thème. La sélection est prise en compte immédiatement.

Vous pouvez sélectionner des images de fond d'écran de façon aléatoire, à partir d'un dossier défini par l'utilisateur et contenant des images.

Une fois que vous êtes satisfait avec le thème sélectionné, vous pouvez cliquer sur le bouton **Ok** situé en bas de la boîte de dialogue.

Chapitre 7

Remerciements et licence

KBounce

- Stefan Schimanski schimmi@kde.org - Auteur original
- Sandro Sigala ssigala@globalnet.it - Meilleurs scores
- Benjamin Meyer ben+kbounce@meyerhome.net - Contributions
- Dmitry Suzdalev dimsuz@gmail.com
- Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl - Adaptation pour KDE4 et KGameCanvas

Copyright de la documentation 2002, Aaron J. Seigo aseigo@kde.org

Copyright de la documentation 2007, Tomasz Boczkowski tboczkowski@onet.pl

Ce manuel est dédié à Dennis E. Powell.

Traduction française par Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr et Stanislas Zeller uncensored.assault@gmail.com.

Cette documentation est soumise aux termes de la [Licence de Documentation Libre GNU \(GNU Free Documentation License\)](#).

Ce programme est soumis aux termes de la [Licence Générale Publique GNU \(GNU General Public License\)](#).