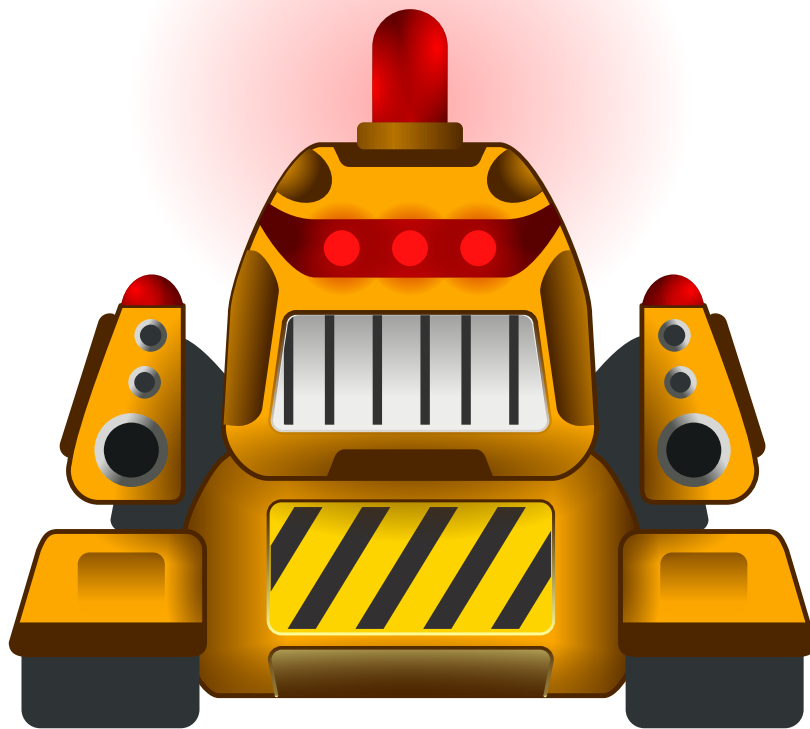


Manuel utilisateur de Killbots

Parker Coates

Traduction française : Stanislas Zeller



Manuel utilisateur de Killbots

Table des matières

1	Introduction	5
2	Comment jouer	6
2.1	Les bases de la jouabilité	6
2.2	Manches, scores et énergie	8
2.2.1	Les manches	8
2.2.2	Le score	8
2.2.3	L'énergie	8
2.3	Les actions spéciales	9
2.3.1	La téléportation	9
2.3.2	Se téléporter de manière sécurisée	9
2.3.3	Utiliser l'atomiseur	9
2.3.4	Attendre la fin de la manche	9
3	Vue d'ensemble de l'interface	11
3.1	Contrôle des mouvements	11
3.1.1	Contrôle des mouvements avec le clavier	11
3.1.2	Contrôle des mouvements avec la souris	11
3.2	Éléments de menu	11
4	Guide du développeur de Killbots	13
4.1	Créer des thèmes Killbots personnalisés	13
4.1.1	Le fichier Desktop (bureau)	13
4.1.2	Le fichier Preview (aperçu)	13
4.1.3	Le fichier au format SVG	14
4.1.4	Installer des thèmes personnalisés	15
4.2	Créer des règles du jeu personnalisées	15
4.2.1	Le fichier de bureau pour les règles du jeu (Fichier de règles du jeu)	15
4.2.2	Installer des règles personnalisées	17
5	Remerciements et licences	18

Résumé

Killbots est le portage vers KDE du jeu classique existant sous BSD, nommé **robots**.

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Stratégie

NOMBRE DE JOUEURS :
Un

Killbots est un jeu dans lequel vous tentez d'échapper à des robots tueurs. Qui a créé les robots et pourquoi ont-ils été programmés pour détruire, personne ne le sait. Tout ce qui est connu est que les robots sont numérotés et leur unique objectif est de vous détruire. Heureusement pour vous, leur créateur s'est concentré sur la quantité plutôt que sur la qualité, ce qui donne comme résultat un manque d'intelligence certain pour les robots. Une intelligence supérieure et un engin de téléportation sont vos seules armes contre la vague sans fin des automates sans cervelle.

REMARQUE :
Cette documentation se rapporte fréquemment aux termes "robots", "obstacles mouvants", etc., mais Killbots est complètement adaptable avec des thèmes. Ce qui veut dire que les images du jeu que vous voyez pendant que vous jouez ne correspondent pas aux thèmes futuristes décrits ici. L'ergonomie du jeu et les stratégies, cependant, resteront les mêmes, même si votre héros est une carotte humaine pourchassée dans un bout de jardin par des lapins voraces.

REMARQUE :
Killbots prend en charge de nombreux types de jeux qui contrôlent les paramètres du jeu et déterminent quelles fonctionnalités du jeu sont incluses. Cette documentation cherche à être générale et non spécifique à un type particulier de jeu. Veuillez vérifier la description et les détails de votre type courant de jeu dans la boîte de dialogue **Configurer - Killbots** pour des informations détaillées sur les mécanismes des jeux, avec le respect de la taille de la grille, des manches, du score, de l'énergie, etc.

Chapitre 2

Comment jouer

2.1 Les bases de la jouabilité

OBJECTIF :

Tenter de survivre aux vagues successives des ennemis en accumulant le plus haut score.



Killbots est un jeu par tour, se jouant sur une *grille* rectangulaire. Le nombre de *cellules* dans chaque ligne et de colonne dans la grille est déterminé par la règle du jeu utilisée. Chaque cellule peut contenir une des éléments suivants :

Le héros 

Le héros est une âme coincée dans une pièce avec un tas de robots tueurs. Vous êtes le joueur et votre travail est de rester en vie le plus longtemps possible.

Au début de chaque *tour*, le héros peut réaliser trois types d'actions : il peut rester où il est, il peut se déplacer sur une cellule adjacente inoccupée, ou il peut réaliser une action spéciale. Voir le [contrôle des mouvements](#) et les [actions spéciales](#).



Le robot

Les robots sont des malfrats désirant seulement écrabouiller le héros avec leurs sangles métalliques. Ils n'ont jamais entendu parler des "Trois Lois de la Robotique" et voudraient probablement écrabouiller quiconque essaierait de leur expliquer.

Chaque robot fait un mouvement d'une case vers le héros à chaque tour. Si le robot est au dessus du héros, il va reculer. Si le robot est à gauche du héros, il va aller sur la droite. Si le robot est en dessous et à droite du héros, il va se déplacer en diagonale, en haut et à gauche. Le robot doit atteindre la cellule du héros, s'il y parvient, le héros est tué et la partie est terminée.



Le robot rapide

Les robots rapides sont une version plus rapide du robot basique. À chaque mouvement que le héros fait, ils avancent de deux cases. Heureusement, leur mobilité supérieure ne va pas de paire avec leur faible intelligence ; ils arrivent souvent à se détruire eux mêmes.

Les robots rapides ne sont pas incluent dans toutes les règles.

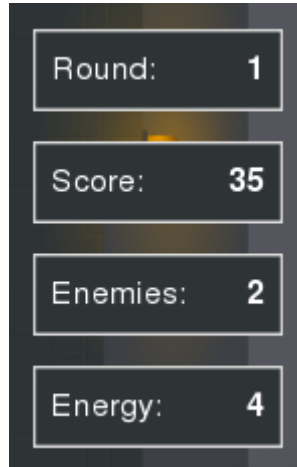


L'obstacle

Quand deux ennemis ou plus entrent en collision, ils sont détruits et les débris en résultant produisent un obstacle. Les ennemis ignorent aveuglement les obstacles dans leur trajectoire et sont détruits en s'écrasant sur ceux-ci. Vous trouverez que ces obstacles auront une valeur comme servir de barricade entre le héros et ses attaquants.

Certaines règles permettent au héros de *pousser* les obstacles sur la grille. Le héros peut ensuite utiliser les obstacles pour construire des "bunkers" qui offrent une protection sur tous les cotés. Les obstacles peuvent même être utilisés pour attaquer, dans certaines règles. Pousser un obstacle sur le haut de l'ennemi l'écrabouille et peut même résulter en un bonus.

2.2 Manches, scores et énergie



2.2.1 Les manches

La jouabilité dans Killbots est divisée en *manches*. Chaque manche commence avec le héros placé au milieu de la grille et avec des ennemis placés au hasard autour de lui. La manche se termine quand tous les ennemis ont été détruits. Dès qu'une manche est complétée, le nombre d'ennemis augmente. Le nombre et le type d'ennemis ajoutés dépendent des règles du jeu sélectionnées.

La grille continuera de se remplir d'ennemis jusqu'à ce que une des deux choses suivante se produit : les ennemis occupent plus de 50 % des cellules, ou un téléporteur de sécurité est atteint, mais qu'il n'y a pas de cellules de sécurité dans la grille. À ce moment, la manche courante est abandonnée, le compteur d'ennemis est réinitialisé au nombre utilisé à la première manche et une nouvelle manche est démarrée.

2.2.2 Le score

Il n'y a vraiment pas de choses à gagner dans Killbots. Le héros tente de survivre le plus longtemps possible, mais la réalité déprimante est, qu'à la fin, sa chance va tourner. Par conséquent, le but dans Killbots est d'accumuler le plus haut *score* possible avant que l'inévitable ne se produise. Les dix plus hauts scores (que la manche atteint) sont enregistrés dans la boîte de dialogue des meilleurs scores.

Les points sont distribués pour les ennemis détruits. Les robots rapides ont généralement une meilleure valeur que les robots réguliers. Les points de bonus peuvent aussi être distribués pour les ennemis détruits en [poussant un obstacle](#) ou en [patientant dans la manche](#).

2.2.3 L'énergie

En plus des points, le héros peut aussi collecter de *l'énergie* au fur et à mesure que la partie progresse. L'énergie permet au héros de réaliser des [téléportations sécurisées](#) et / ou utiliser le [atomiseur](#). Selon les règles du jeu choisies, l'énergie peut être distribuée pour de nombreuses raisons incluant celle de complètement de la manche, [pousser un obstacle](#) ou détruire des ennemis [en patientant dans la manche](#).

La quantité d'énergie que le héros peut stocker est couverte par une règle du jeu qui en détermine le maximum. L'affichage de l'état de l'énergie est seulement visible si la règle du jeu courante inclut l'énergie et les téléportations sécurisées.

2.3 Les actions spéciales

En plus des mouvement simple de cellule à cellule, le héros a quatre actions spéciales à sa disposition.

2.3.1 La téléportation

Le héros doit gérer d'une manière ou d'une autre d'atteindre le téléporteur personnel. Malheureusement, actionné sans une source d'énergie, ce n'est pas très fiable. Activer le téléporteur amène le héros à être transporté vers une cellule sélectionnée au hasard n'importe où sur l'aire de jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de téléportations que peut réaliser le héros.

La cellule de destination est garantie inoccupée, mais il y a de grandes chances pour que la cellule adjacente est occupée par un robot en colère. À cause du risque inhérent à la téléportation, ceci doit être réservé pour une manœuvre d'ultime effort, quand il n'y a plus aucun mouvements sécurisés disponibles.

2.3.2 Se téléporter de manière sécurisée

Le téléporteur a actuellement un deuxième mode d'opération qui transportera le héros vers une sélection au hasard, mais sur une cellule sécurisée. La téléportation sécurisée requiert quand même de **l'énergie**, et l'énergie est généralement dans de courte réserve. Bien sûr, la capacité de la téléportation sécurisée à des moments clés peut étendre grandement la durée de vie du héros.

Les téléportations sécurisées ne sont pas permises par toutes les règles du jeu et la quantité d'énergie requis pour une téléportation sécurisée varie d'une règle à une autre.

2.3.3 Utiliser l'atomiseur

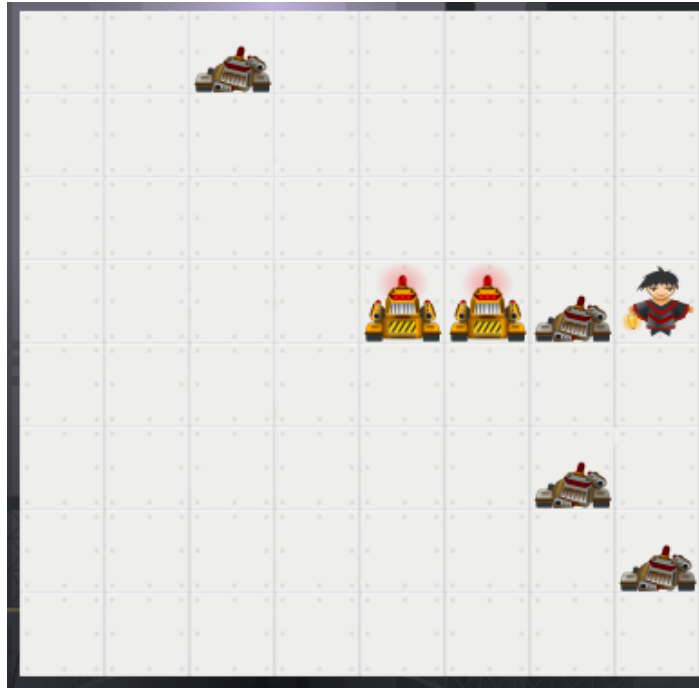
La troisième utilisation pour le périphérique de téléportation ne téléporte pas du tout le héros. Ce mode d'opération plutôt peu commun téléporte tous les robots dans les cellules adjacentes au héros. Personne ne peut savoir exactement où les robots sont téléportés, mais il semble être suffisamment éloigné pour ne pas importuner le héros. A cause de la disparition des robots dans l'air sans quitter un obstacle, ce mode est nommé "dé-structurer" et les ennemis éparpillés à travers la dé-structuration sont considérés comme tués pour marquer le score.

Comme la téléportation sécurisée, utiliser l'atomiseur requiert de **l'énergie**. Certaines règles n'incluent pas l'atomiseur et la quantité d'énergie requise pour l'utiliser varie d'une règle à l'autre.

2.3.4 Attendre la fin de la manche

Il peut arriver un moment où la grille est disposée de telle manière que tous les robots peuvent être détruits sans que le héros n'a à se déplacer du tout. Dans ce type de situation, vous avez l'option d'attendre la fin de la manche.

Exemple 2.1 Une opportunité d'attendre la fin de la manche



Attendre la fin de la manche amène le héros à se figer sur place pendant que les ennemis continuent leurs mouvements réguliers. Ceci continue jusqu'à ce qu'une des deux choses suivante survient : les ennemis se détruisent eux mêmes et la manche prend fin, ou un ennemi se gère pour atteindre le héros et la partie prend fin. Une fois que la commande d'attente de fin de manche a été déclenchée, elle ne peut être annulée, vous devez donc vous assurer que le héros est, en fait, en sécurité.

Alors pourquoi entreprendre une action qui vous priverait de la possibilité de changer d'avis ? Eh bien, cela ajoute un peu de fioriture et de drame à la fin de la manche, mais plus important, il y a un bonus à recevoir pour chaque ennemi détruit en attendant la fin de la manche. La valeur et le type (de points ou d'énergie) du bonus est déterminé par les règles du jeu.

Chapitre 3

Vue d'ensemble de l'interface

3.1 Contrôle des mouvements

Le joueur a la possibilité d'utiliser soit le clavier, la souris ou les deux pour contrôler le héros.

3.1.1 Contrôle des mouvements avec le clavier

Il y a neuf mouvements différents : gauche, droite, haut, bas, les quatre diagonales et l'attente. Chacune de ces actions peuvent être assignées aux touches de deux claviers différents. Par défaut, ces neuf actions sont assignées aux neuf touches de nombre du pavé numérique et trois par trois blocs de lettres sur le coté gauche d'un clavier « QWERTY ». Bien sûr, les utilisateurs avec une disposition de clavier différent ou avec un pavé numérique manquant peuvent modifier l'assignation de ces touches en utilisant la boîte de dialogue pour la configuration des raccourcis.

Chacune des commandes de mouvements spéciaux (comme la téléportation) peuvent aussi être utilisées depuis le clavier. Veuillez consulter le menu [Déplacer](#).

3.1.2 Contrôle des mouvements avec la souris

La souris (ou n'importe quel périphérique de pointage) peut être utilisée pour naviguer avec plus de naturel, de manière intuitive. Comme les mouvements du pointeur sur la zone principale de jeu, le curseur se modifiera pour indiquer la direction du sens relatif au héros. Par exemple, en déplaçant le pointeur vers l'espace au dessus du héros modifiera le curseur pour une « flèche vers le haut ». Si le pointeur est placé immédiatement sur le héros, le curseur se modifie pour n'indiquer aucun mouvements.

Un simple clic gauche indiquera au héros une direction vers laquelle se diriger (à condition qu'un tel mouvement soit permis). Pour votre confort, des actions additionnelles peuvent être assignées aux boutons droit et du milieu de la souris dans [Configurer Killbots](#). Ces actions englobent celles trouvées dans le menu [Déplacer](#) comme les options additionnelles : **Étape répétée**. La réalisation d'une étape répétée déplace le héros dans la direction indiquée pour plusieurs tours consécutifs jusqu'à ce qu'un obstacle soit atteint sinon le mouvement poursuivi deviendrait dangereux. Ceci peut être interrompu par un clic encore une fois pendant que le mouvement est en réalisation.

3.2 Éléments de menu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie, annulant la partie en cours.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)

Affiche la boîte de dialogue des meilleurs scores, contenant les scores passés.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte Killbots.

Déplacer → Téléportation (R)

Téléporte le héros vers une cellule vide au hasard n'importe où dans le champ de jeu. Voir la section [téléportation](#).

Déplacer → Téléportation sécurisée (T)

Téléporte le héros vers une cellule vide au hasard, celle-ci étant sécurisée contre les attaques à chaque tour. Voir la section [téléportation sécurisée](#).

Déplacer → Téléportation (sécurisée si possible) (Espace)

Une action utile. Téléporte le héros de manière sécurisée si il y a assez d'énergie disponible, sinon le héros est simplement téléporté au hasard.

Déplacer → l'atomiseur (F)

Détruit tous les robots dans les cellules adjacentes au héros. Voir [déstructurer](#).

Déplacer → Tour en attente (Y)

Laisse le héros figer sur place en attendant la fin de la manche. Voir [attendre la fin de la manche](#).

Configuration → Configurer Killbots...

Affiche la boîte de configuration de Killbots, où il est possible d'ajuster les paramètres du jeu, choisir une règle du jeu différente ou modifier le thème du jeu.

De plus, Killbots 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 4

Guide du développeur de Killbots

Les personnes intéressées peuvent personnaliser Killbots de deux façons majeures : thèmes et règles du jeu.

4.1 Créer des thèmes Killbots personnalisés

Comme beaucoup de jeux KDE, un thème Killbots consiste en trois fichiers.

4.1.1 Le fichier Desktop (bureau)

Le fichier de bureau suit la syntaxe standard INI. La valeur-clé fait correspondre les informations d'enregistrement du thème et pointe vers les autres fichiers inclus dans le thème. L'exemple suivant est pris du thème par défaut.

Exemple 4.1 Exemple d'un fichier Desktop de thème

```
[KGameTheme]
Name=Thème d'exemple
Description=Un thème d'exemple utilisé pour illustrer la création d'un thème. Celui-ci affichent des pirates.
Author=Mr. Artiste
AuthorEmail=mrartist@example.com
Type=SVG
FileName=exemple.svg
Preview=exemple.png
```

Les quatre premiers paramètres contiennent les méta-données du thème et sont assez clairs. Pour les thèmes de Killbots, le paramètre `Type` devrait toujours être défini comme `SVG`. Les deux derniers paramètres contiennent les noms de fichiers des deux autres fichiers de thème. Bien que cela ne soit pas strictement nécessaire, il est hautement recommandé que, pour la clarté, les trois fichiers partagent le même nom de fichier de base.

4.1.2 Le fichier Preview (aperçu)

Le fichier d'aperçu est simplement un fichier au format PNG contenant un aperçu du thème. L'image d'aperçu devrait être de 240 pixels sur 140 pixels et correspondre à la disposition de

l’aperçu du thème par défaut, aussi proche que possible, ce qui facilitera plus facilement la comparaison des thèmes dans le sélecteur de thèmes.

4.1.3 Le fichier au format SVG

Le fichier SVG est un fichier graphique vectoriel redimensionnable contenant les éléments graphiques courants utilisés pour créer le thème. Le fichier peut soit être un format `.svg` or `.svgz` compressé. Chaque élément du jeu est identifié par un identifiant unique dans le fichier SVG. Quand vous créez un nouveau thème, il est généralement plus facile de démarrer avec un thème existant et de remplacer les éléments un par un jusqu’à ce que le thème soit complet. Le fichier SVG *doit* contenir les éléments suivants.

Un fond

L’image affichée derrière l’aire de jeu principale.

Un état

L’emplacement graphique utilisé pour afficher la manche courante, le score, le nombre d’ennemis et l’énergie.

texte couleur

Cet élément devrait être un rectangle d’une couleur unique. Cette couleur est utilisée pour le texte dans les boîtes d’état.

Une cellule

Une grille remplie de cellules individuelles.

Un héros

Le personnage contrôlé par le joueur.

Un ennemi

Un ennemi de base.

Un ennemi rapide

Un ennemi plus rapide que le précédent.

Un obstacle

Ce qui reste de la collision entre les ennemis.

Un curseur0

Un curseur pour indiquer le mouvement vers la droite.

Un curseur1

Un curseur pour indiquer le mouvement vers la le haut et la droite.

Un curseur2

Un curseur pour indiquer le mouvement vers le haut.

Un curseur3

Un curseur pour indiquer le mouvement vers le haut et la gauche.

Un curseur4

Un curseur pour indiquer le mouvement vers la gauche.

Un curseur5

Un curseur pour indiquer le mouvement vers le bas et la gauche.

Un curseur6

Un curseur pour indiquer le mouvement vers le bas.

Un curseur7

Un curseur pour indiquer le mouvement vers le bas et la droite.

Un curseur8

Un curseur pour indiquer qu’aucun mouvement n’est effectué.

4.1.4 Installer des thèmes personnalisés

Pour que Killbots détecte et utilise un nouveau thème, les fichiers doivent être déplacés dans le dossier approprié. Pour installer le thème, uniquement pour l'utilisateur courant, veuillez copier les fichiers de bureau, d'aperçu et SVG dans `killbots/themes` dans le dossier local de `qtpaths --paths GenericDataLocation`. Pour rendre le thème disponible à l'ensemble du système, veuillez déplacer les fichiers `killbots/themes` dans le dossier du système (à partir potentiellement de la commande précédente `/usr/share` ou équivalente). Veuillez noter que ceci devrait nécessiter les droits d'administrateur.

4.2 Créer des règles du jeu personnalisées

4.2.1 Le fichier de bureau pour les règles du jeu (Fichier de règles du jeu)

Créer de nouvelles règles du jeu est incroyablement simple pour Killbots, spécialement quand vous démarrez d'une règle du jeu existante. Les règles du jeu sont stockées comme un simple fichier desktop où les paramètres et les méta-données sont stockés comme de simple valeur-clé.

Exemple 4.2 La règle du jeu par défaut

```
[KillbotsRuleset]
Name=Killbots
Name[gl]=Robots asasinos
Author=Parker Coates
AuthorContact=parker.coates@kdemail.net
Description=<qt><p>Le jeu par défaut Killbots de type.</p><p> Inclut une ←
    grille de taille moyenne, des téléportations sûres, des ennemis rapides ←
    et des obstacles.</p></qt>
Rows=16
Columns=16
EnemiesAtGameStart=8.0
EnemiesAddedEachRound=4.0
FastEnemiesAtGameStart=-2.0
FastEnemiesAddedEachRound=2.0
EnergyEnabled=true
EnergyAtGameStart=0
EnergyAddedEachRound=0
MaxEnergyAtGameStart=12.0
MaxEnergyAddedEachRound=0.0
SafeTeleportEnabled=true
CostOfSafeTeleport=1
VaporizerEnabled=false
CostOfVaporizer=0
PushableJunkheaps=Many
SquashKillsEnabled=true
JunkheapsAtGameStart=0.0
JunkheapsAddedEachRound=0.0
PointsPerEnemyKilled=5
PointsPerFastEnemyKilled=10
WaitKillPointBonus=0
WaitKillEnergyBonus=1
SquashKillPointBonus=0
SquashKillEnergyBonus=1
```

Remarquez que tous les paramètres de texte doivent être saisis dans l'anglais américain. Comme vu dans l'exemple ci-dessus, les traductions peuvent être ajoutées dans le fichier desktop en répétant le texte et en modifiant le code langue situé entre les crochets. Remarquez aussi que le texte enrichi peut être donné au champ de `Description` en rajoutant la valeur dans les étiquettes `<qt>`.

Un fichier de règle du jeu doit contenir tous les paramètres suivants.

Nom

Le nom de la règle du jeu comme elle apparaîtra dans le sélecteur de règles du jeu et la boîte de dialogue des meilleurs scores.

Auteur

Le créateur de la règle du jeu.

Contact avec l'auteur

L'information de contact du créateur. C'est généralement une adresse de courrier électronique.

Description

Une description de la règle du jeu. Elle doit donner une vue d'ensemble descendante de la règle du jeu, mais il n'est pas besoin de lister la valeur pour chaque paramètre, cette information pouvant être affichée dans la boîte de dialogue de détails.

Lignes

Le nombre de lignes dans la grille de jeu.

Colonnes

Le nombre de colonnes dans la grille de jeu.

EnemiesAtGameStart

Le nombre d'ennemis réguliers ajouté à la grille au démarrage de la première manche.

EnemiesAddedEachRound

Le nombre d'ennemis additionnels réguliers ajouté à la grille au démarrage de chaque manche.

FastEnemiesAtGameStart

Le nombre d'ennemis rapides ajouté à la grille au démarrage de la première manche.

FastEnemiesAddedEachRound

Le nombre additionnel d'ennemis rapides ajouté à la grille au démarrage de chaque manche.

EnergyEnabled

Si la valeur est réglée sur "false", le héros pourra gagner ou perdre de l'énergie.

EnergyAtGameStart

La quantité d'énergie fournie au héros au démarrage de chaque manche.

EnergyAddedEachRound

La quantité d'énergie fournie au héros au démarrage de chaque manche.

MaxEnergyAtGameStart

La contenance d'énergie maximal du héros au démarrage de la première manche.

MaxEnergyAddedEachRound

La modification de la contenance de l'énergie maximal au démarrage de chaque manche.

SafeTeleportEnabled

Si la valeur est réglée sur "false", l'action de téléportation sécurisée sera désactivée.

CostOfSafeTeleport

La quantité d'énergie consommée pour être téléporté de manière sécurisée.

VaporizerEnabled

Si la valeur est réglée sur "false", l'action de déstructuration sera désactivée.

CostOfVaporizer

La quantité d'énergie consommé en utilisant l'atomiseur.

PushableJunkheaps

Le nombre d'obstacles pouvant être déplacés avec une simple poussée. Les valeurs possibles sont "Aucun", "Un" et "Plusieurs".

SquashKillsEnabled

Si activé, le héros peut écrabouiller les ennemis en leur envoyant des obstacles.

JunkheapsAtGameStart

Le nombre d'obstacles placé sur la grille au démarrage de la première manche.

JunkheapsAddedEachRound

Le nombre additionnel d'obstacles placé sur la grille au démarrage de chaque manche.

PointsPerEnemyKilled

Le nombre de points reçu après avoir détruit un ennemi régulier.

PointsPerFastEnemyKilled

Le nombre de points reçu après avoir détruit un ennemi rapide.

WaitKillPointBonus

Le nombre de points bonus reçu après avoir détruit un ennemi en attendant la fin de la manche.

WaitKillEnergyBonus

Le nombre d'unité d'énergie de bonus reçu après avoir détruit un ennemi en attendant la fin de la manche.

SquashKillPointBonus

Le nombre de points bonus reçu après avoir écrabouillé un ennemi avec un obstacle.

SquashKillEnergyBonus

Le nombre d'unités d'énergie de bonus reçu après avoir écrabouillé un ennemi avec un obstacle.

4.2.2 Installer des règles personnalisées

Pour que Killbots détecte et utilise un nouveau type de jeu, le fichier de règles du jeu doit être déplacé dans le dossier approprié. Pour installer le type de jeu, uniquement pour l'utilisateur courant, veuillez copier le fichier dans `killbots/rulesets` dans le dossier local de `qtpaths --paths GenericDataLocation`. Pour rendre le type de jeu disponible à l'ensemble du système, veuillez déplacer le fichier `killbots/rulesets` dans le dossier du système (à partir potentiellement de la commande précédente `/usr/share` ou équivalente). Veuillez noter que ceci devrait nécessiter les droits d'administrateur.

Chapitre 5

Remerciements et licences

Killbots

Copyright du programme 2007–2009 Parker Coates parker.coates@kdemail.com

Copyright de la documentation (c) 2008–2009 Parker Coates parker.coates@kdemail.com

Traduction française par 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 \(GNU General Public License\)](#).