

Manuel de KJumpingCube

Matthias Kiefer

Eugene Trounev

Traduction française : Éric Bischoff

Traduction française : Gérard Delafond

Traduction française : Stanislas Zeller

Relecture de la documentation française : Ludovic Grossard



Manuel de KJumpingCube

Table des matières

1	Introduction	5
2	Comment jouer	6
3	Règles du jeu, stratégies et astuces	7
3.1	Règles	7
3.2	Stratégies et astuces	7
4	Vue d'ensemble de l'interface	9
4.1	Le menu Jeu	9
4.2	Le menu Déplacer	9
4.3	Le menu Configuration	9
4.4	Le menu Aide	10
4.5	La barre d'outils de KJumpingCube	10
5	Questions fréquemment posées	11
6	Configuration du jeu	12
7	Remerciements et licence	13
A	Installation	14
A.1	Compilation et installation	14

Résumé

Cette documentation décrit le jeu KJumpingCube version 1.2

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Stratégie, dé

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Deux

KJumpingCube est un jeu de tactique simple. Vous pouvez y jouer contre l'ordinateur ou un ami. La zone de jeu consiste en cases contenant des points. Quand le jeu démarre, chaque case a seulement un point, et aucun propriétaire. Les joueurs les déplacent en cliquant soit sur une case libre ou sur une de leurs propres cases, ce qui augmente cette case d'un point. Quand la valeur d'une case atteint son maximum, les points en trop sont redistribués vers les cases voisines, prenant ainsi leur contrôle. Le gagnant est celui qui détient toutes les cases.

Chapitre 2

Comment jouer

OBJECTIF :

Prendre toutes les cases sur le plateau de jeu.

KJumpingCube se charge directement, vous pouvez donc démarrer la partie de suite.

Vous déplacez une case en cliquant sur une case libre ou une des vôtres. Si vous cliquez sur une case libre, vous êtes le propriétaire de cette case et la couleur de la case est modifiée pour votre couleur. Chaque fois que vous cliquez sur une case, la valeur de la case augmente d'un point. Si la valeur de la case atteint son maximum, les points sont redistribués vers les cases voisines immédiates (les points "sautent" dessus). Si une case voisine est la propriété d'un autre joueur, elle est prise, avec tous ses points, et modifiée pour votre couleur.

EXEMPLE :

Si une case au centre d'autres cases atteint cinq points, quatre de ces points vont vers les quatre cases voisines laissant la case source avec un point. Il est possible pour des déplacements automatiques en cascade de trouver si les cases voisines ont atteint aussi le maximum après la distribution des points.

REMARQUE :

Une grande partie de la zone de jeu peut changer de main très rapidement.

Le gagnant est celui qui prend toutes les cases sur le plateau de jeu.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Règles

1. Un déplacement consiste à cliquer sur une case qui n'appartient pas à un adversaire.
2. Le déplacement augmente la case de un point.
3. Au démarrage de la partie, chaque case a un point, est affichée dans une couleur neutre et n'a pas de propriétaire.
4. Chaque joueur a une couleur qui indique sa propriété sur les cases.
5. En cliquant sur une case qui n'a pas de propriétaire, le joueur devient le propriétaire de cette case et change sa couleur pour la sienne. En même temps, la valeur de la case est augmentée d'un point.
6. Si une case a plus de points qu'elle n'a de cases voisines, un point va à chaque case voisine, en laissant seulement un point à la case originale.
7. Pendant chaque déplacement, toutes les cases avoisinantes deviennent la propriété du joueur qui se déplace et donc augmentent leurs points, même si les cases voisines étaient neutres ou la propriété d'un autre joueur avant.
8. Les cases voisines sont celles au-dessus, en dessous, à gauche et à droite, mais pas celles en diagonal. Les cases en coin ont juste deux cases voisines, les cases de cotés en ont trois, et les cases du centre en ont quatre.
9. Si un déplacement se fait vers une case voisine qui a le maximum de points, le déplacement continue automatiquement vers la case voisine de la voisine et ainsi de suite, en cascade. Un grand nombre de cases peuvent changer de propriétaire pendant ce type de déplacement.
10. Le gagnant est celui qui possède toutes les cases.
11. Vous pouvez utiliser **Configuration** → **Configurer KJumpingCube...** pour sélectionner les couleurs, l'ordinateur, le joueur, le niveau de difficulté et la taille du plateau de jeu.

3.2 Stratégies et astuces

- Essayez d'éviter d'augmenter une case quand votre adversaire possède une case voisine qui peut atteindre son maximum avant que la vôtre ne l'atteigne.
- Essayez de contrôler les cases en coin en premier, ensuite les cases de côté. Vous n'avez besoin que de quelques déplacements pour les augmenter à leur maximum.
- N'essayez pas de jouer trop près de votre adversaire, spécialement pendant les déplacements d'ouverture. Emparez vous d'une case ou deux sur la diagonale par rapport à votre adversaire.

Manuel de KJumpingCube

- Gardez un œil sur les longues chaînes de cases qui sont à leurs maximums. Si elles vous appartiennent, vous devez vous méfier des déplacements en cascade. Si ce sont celles de votre adversaire, elles peuvent devenir bonnes pour la capture avec le déplacement en cascade, dès qu'elles prolongent suffisamment votre territoire.

Chapitre 4

Vue d'ensemble de l'interface

4.1 Le menu Jeu

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie.

Jeu → Ouvrir... (Ctrl+O)

Ouvre un jeu précédemment enregistré.

Jeu → Enregistrer (Ctrl+S)

Enregistre la partie en cours.

Jeu → Enregistrer sous...

Enregistre la partie en cours sous un autre nom.

Jeu → Arrêter (Échap)

Arrêter la recherche du prochain déplacement de l'adversaire. L'ordinateur va effectuer le meilleur déplacement qu'il trouve, jusqu'au moment où vous arrêtez manuellement son action.

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte KJumpingCube.

4.2 Le menu Déplacer

Déplacer → Annuler (Ctrl+Z)

Annuler le dernier déplacement que vous avez fait Le dernier seulement peut être annulé dans cette partie.

Déplacer → Conseil (H)

Demander une astuce pour le meilleur coup pour le prochain tour.

4.3 Le menu Configuration

Configuration → Afficher la barre d'outils

Cache ou affiche la barre d'outils à l'écran.

Configuration → **Afficher la barre d'état**

Cache ou affiche la barre d'état.

Configuration → **Configurer les raccourcis clavier...**

Ouvre une boîte de dialogue où vous pouvez configurer les raccourcis clavier pour KJumpingCube

Configuration → **Configurer les barres d'outils...**

Ouvre une boîte de dialogue où vous pouvez configurer les barres d'outils pour KJumpingCube

Configuration → **Configurer KJumpingCube...**

Ouvrir une boîte de dialogue de configuration du jeu. Voir la section [Configuration du jeu](#) pour plus de détails.

4.4 Le menu Aide

Aide → **Manuel utilisateur de KJumpingCube (F1)**

Exécute le système d'aide de KDE en commençant par les pages d'aide de KJumpingCube (ce document).

Aide → **Qu'est-ce que c'est? (Maj+F1)**

Change le curseur de la souris en une combinaison flèche et point d'interrogation (?). Cliquer sur des éléments dans KJumpingCube ouvrira une fenêtre d'aide (s'il en existe une pour cet élément particulier), expliquant la fonction de l'élément en question.

Aide → **Rapport de bogue...**

Ouvre une boîte de dialogue de rapport de bogue où vous pouvez signaler un bogue ou effectuer une requête de fonctionnalité sous la forme d'une liste de souhaits ("wishlist").

Aide → **À propos de KJumpingCube**

Affiche des informations sur la version et sur l'auteur.

Aide → **À propos de KDE**

Affiche la version de KDE et d'autres informations de base.

4.5 La barre d'outils de KJumpingCube

Nouveau

Démarre une nouvelle partie

Enregistrer

Enregistre la partie en cours.

Arrêter

Arrête la recherche du prochain déplacement de l'adversaire. L'ordinateur va effectuer le meilleur déplacement qu'il trouve, jusqu'au moment où vous arrêtez manuellement son action.

Conseil

Demander une astuce pour le meilleur coup pour le prochain tour.

Annuler

Annule le dernier coup que vous ayez joué.

Chapitre 5

Questions fréquemment posées

1. *Je veux modifier la façon dont le jeux s'affiche. Est-ce possible ?*
Pour le moment, vous ne pouvez modifier que les couleurs des joueurs, mais pas le thème du jeu. Pour modifier les couleurs des joueurs, utilisez la boîte de dialogue [Configuration du jeu](#).
2. *Puis-je utiliser le clavier pour jouer à ce jeu ?*
Non. Ce jeu ne se joue pas en utilisant le clavier.
3. *Où se trouvent les meilleurs scores ?*
KJumpingCube n'inclut pas cette fonctionnalité.

Chapitre 6

Configuration du jeu

Boîte de dialogue de configuration.

Pour ouvrir la boîte de dialogue de configuration, utilisez l'option de la barre de menus **Configuration** → **Configurer KJumpingCube...**

Niveau de l'ordinateur

Vous permet de choisir votre niveau de jeu à l'aide d'une glissière. Cela détermine l'intelligence de l'ordinateur lorsque vous jouez contre lui.

Vous pouvez choisir **Débutant**, **Moyen** ou **Expert**.

Taille du plateau

Vous permet de choisir la taille du terrain de jeu.

Utilisez la glissière pour sélectionner une valeur entre **5x5** et **10x10** cases.

L'ordinateur joue

Détermine l'opposant de l'ordinateur comme, **Joueur 1**, **Joueur 2** ou les deux. Normalement, vous réglerez l'ordinateur comme joueur 1, et vous comme l'autre joueur. Le Joueur 1 commence toujours la partie.

Couleurs des joueurs

Choisissez une couleur pour chaque joueur et pour les cases neutres

Chapitre 7

Remerciements et licence

KJumpingCube est sous copyright 1998,1999 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

KJumpingCube s'inspire d'un jeu qui est sorti pour le Commodore64 et d'autres ordinateurs domestiques. Malheureusement, le nom de l'auteur original est inconnu.

En 2007, Ian Wadham reprend la maintenance de KJumpingCube pour KDE 4 et Eugene Trounev créa le premier thème SVG.

Copyright de la documentation 1999 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Documentation mise à jour pour KDE 2 et 3 par Lauri Watts lauri@kde.org

Traduction française par Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr Gérard Delafond gerard@delafond.org et Stanislas Zeller uncensored.assault@gmail.com. Relecture par Ludovic Grossard grossard@kde.org

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 \(GNU General Public License\)](#).

Annexe A

Installation

KJumpingCube fait partie du projet KDE <http://www.kde.org/> .

KJumpingCube se trouve dans le paquet kdegames à l'adresse <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/> , le site FTP principal du projet KDE.

A.1 Compilation et installation

Pour des informations détaillées sur comment compiler et installer les applications KDE, consultez la page [Construire et Lancer KDE à partir des sources](#)

Étant donné que KDE utilise **cmake**, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes pour le compiler. Si c'est le cas, veuillez les signaler aux listes de discussions de KDE.