

Manuel de KSnakeDuel

Fabian Dal Santo

Stas Verberkt

Relecteur: Lauri Watts

Traduction française : Stanislas Zeller



Manuel de KSnakeDuel

Table des matières

1	Introduction	6
2	Jouer à KSnakeDuel	7
2.1	Règles	7
2.2	Le joueur ordinateur	7
2.3	Utilisation du clavier	7
3	Jouer à KSnake	9
3.1	Règles	9
3.2	Utilisation du clavier	9
4	Tour d’horizon de l’interface	10
4.1	Éléments des menus	10
4.2	Raccourcis par défaut	10
5	La boîte de dialogue de configuration	12
5.1	Configuration générale	12
5.2	Configuration du thème	13
6	Remerciements et licence	14

Liste des tableaux

4.1	Raccourcis joueur 1	10
4.2	Raccourcis joueur 2	11
4.3	Raccourcis généraux	11

Résumé

KSnakeDuel est un simple jeu de duel de serpent pour KDE, où vous pouvez jouer seul ou contre un ami.

Chapitre 1

Introduction

KSnakeDuel est un simple jeu de duel de serpent pour l'environnement de bureau [KDE](#). Vous pouvez jouer à KSnakeDuel contre l'ordinateur ou un ami. Le but du jeu est de survivre plus longtemps que votre opposant. Pour ce faire, esquiviez des murs, vos propres murs et ceux de votre adversaire.

KSnake est un simple clone de Tron pour l'environnement de bureau [KDE](#). Le but de KSnake est de survivre le plus longtemps possible et de manger le plus de fruits que vous pouvez.

Vous pouvez passer d'un jeu à l'autre en utilisant le sélecteur de type de jeu dans la boîte de dialogue de configuration.

Chapitre 2

Jouer à KSnakeDuel

2.1 Règles

Une fois qu'un tour est démarré, les joueurs ne peuvent pas s'arrêter d'avancer (à moins que la partie ne soit mise en pause). Tout ce que vous avez à faire est d'éviter de vous pulvériser en modifiant la direction de votre joueur. De plus, vous pouvez essayer de gêner votre adversaire. Pour ce faire, il est possible d'augmenter la vitesse en pressant la touche d'accélération.

Un tour démarre quand tous les joueurs humains appuient sur une touche de direction. La direction de ce mouvement dirige ensuite dans cette direction.

Si vous voulez interrompre la partie, sélectionnez **Pause** dans le menu **Jeu** ou appuyez sur le raccourci clavier (voir la section [Raccourcis par défaut](#)). En plus, la partie est mise en pause quand la fenêtre de jeu perd le focus, par exemple en passant à une autre fenêtre.

Pour continuer la partie, sélectionnez l'élément **Pause** du menu ou le raccourci clavier. La partie continuera aussi si les joueurs humains appuient sur une des touches de direction. Mais soyez vigilant, votre joueur se dirige dans cette direction immédiatement.

Une partie consiste en plusieurs tours, et prend fin si un joueur a au moins neuf points, et également deux points de plus que son adversaire. Le score courant est toujours affiché dans la barre d'état.

Vous pouvez modifier le niveau de difficulté de la partie en utilisant l'élément du menu jeu ou la boîte fléchée de sélection sur la barre d'état (en bas). La difficulté influence la vitesse de la partie et l'ordinateur.

2.2 Le joueur ordinateur

Vous pouvez jouer contre l'ordinateur. Le niveau de difficulté de la partie influence l'intelligence de l'ordinateur.

Dans les faibles niveaux de difficulté, l'ordinateur ne prête pas attention à son adversaire et se déplace simplement autour de lui. Dans les niveaux plus élevés, l'ordinateur essaie de gêner l'adversaire quand il vient près de lui.

2.3 Utilisation du clavier

Chaque joueur dispose de cinq touches. Quatre touches pour la modification de la direction et une pour l'accélération.

Manuel de KSnakeDuel

Les touches de direction n'ont pas à être tenues appuyées. Appuyez juste une fois sur celles-ci pour modifier la direction du joueur.

L'accélération se produit seulement quand la touche d'accélération reste appuyée. Quand vous libérez la touche, la vitesse revient à la normale.

NOTE

Vous pouvez ajuster les touches en utilisant les options de raccourcis clavier dans le menu [Configuration](#).

Chapitre 3

Jouer à KSnake

3.1 Règles

Une fois que la partie est démarrée, les joueurs ne peuvent pas s'arrêter d'avancer (à moins que la partie ne soit mise en pause). Tous ce que vous avez à faire est d'éviter de vous pulvériser en modifiant la direction de votre joueur. Une partie démarre quand vous appuyez sur une touche de direction. La direction du mouvement initial va dans cette direction.

Si vous voulez interrompre la partie, sélectionnez **Pause** dans le menu **Jeu** ou appuyez sur le raccourci clavier (voir la section [Raccourcis par défaut](#)). De plus, la partie est mise en pause quand la fenêtre de jeu perd le focus, par exemple en passant à une autre fenêtre.

Pour continuer la partie, sélectionnez l'élément **Pause** du menu ou le raccourci clavier. La partie continuera aussi si les joueurs humains appuient sur une des touches de direction. Mais soyez vigilant, votre joueur se dirige dans cette direction immédiatement.

Dans le jeu, il y aura toujours un fruit sur l'aire de jeu. Si vous le collectez, votre score augmentera de 5 points. Le score courant est toujours affiché dans la barre d'état.

Quand vous vous déplacez sur l'aire de jeu, des obstacles apparaîtront. Les toucher provoquera une collision. Cependant, chaque fois qu'un obstacle apparaît et que vous survivez, vous recevez 2 points.

Vous pouvez modifier le niveau de difficulté du jeu en utilisant l'élément du menu **Jeu** ou la boîte fléchée de sélection sur la barre d'état (en bas). La difficulté influence la vitesse de la partie.

3.2 Utilisation du clavier

Chaque joueur dispose de quatre touches. Elles sont utilisées pour changer de direction. Les touches de direction n'ont pas à être enfoncées. Appuyez simplement une fois dessus pour modifier la direction de votre joueur.

NOTE

Vous pouvez ajuster les touches en utilisant les options de raccourcis clavier dans le menu [Configuration](#).

Chapitre 4

Tour d'horizon de l'interface

4.1 Éléments des menus

La liste suivante décrit brièvement chaque option de la barre de menu.

Jeu → Nouveau (Ctrl+N)

Démarre une nouvelle partie.

Jeu → Pause (P)

Met en pause ou redémarre la partie.

Jeu → Afficher les meilleurs scores (Ctrl+H)

Affiche la boîte de dialogue des meilleurs scores (pour KSnake).

Jeu → Quitter (Ctrl+Q)

Quitte le jeu.

Configuration → Difficulté

Définit le niveau de difficulté du jeu.

Configuration → Configurer KSnakeDuel...

Ouvre une [boîte de dialogue de configuration](#) pour configurer diverses options.

De plus, KSnake possède les éléments standards de menu s**Configuration** et **Aide** de KDE, pour plus d'informations, veuillez consulter la section à propos du [Menu Configuration](#) et du [Menu Aide](#) des fondamentaux de KDE.

4.2 Raccourcis par défaut

Les tableaux suivants affichent les raccourcis clavier par défaut.

Combinaison de touches	Action
Flèche haut	Haut
Flèche bas	Bas
Flèche droite	Droite
Flèche gauche	Gauche
0	Accélération

TABLE 4.1: Raccourcis joueur 1

Manuel de KSnakeDuel

Combinaison de touches	Action
R	Haut
F	Bas
G	Droite
D	Gauche
A	Accélération

TABLE 4.2: Raccourcis joueur 2

Combinaison de touches	Action
P	Met en pause ou reprend la partie
Ctrl+H	Meilleurs scores
Ctrl+N	Nouvelle partie
Ctrl+Q	Quitter KSnakeDuel
F1	Affiche le manuel d'aide
Maj+F1	Qu'est-ce que c'est ?

TABLE 4.3: Raccourcis généraux

Ces raccourcis [peuvent être modifiés](#) en choisissant **Configuration** → **Configurer les raccourcis clavier...** dans la barre de menu.

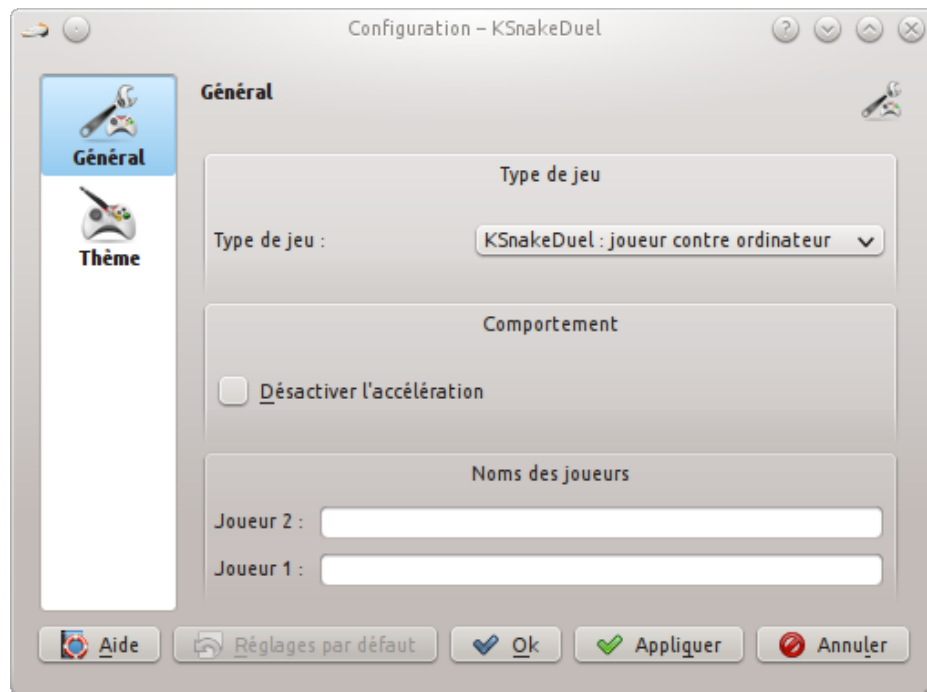
Chapitre 5

La boîte de dialogue de configuration

Sélectionner l'option **Configurer KSnakeDuel...** dans le menu **Configuration** ouvre une boîte de dialogue qui permet d'affiner le comportement de KSnakeDuel.

La boîte de dialogue est divisée en deux parties.

5.1 Configuration générale



Type de jeu

Cela vous permet de modifier le type de jeu. Il y a trois options.

KSnakeDuel : joueur contre joueur

KSnakeDuel, jeu entre deux joueurs humain

KSnakeDuel : joueur contre ordinateur

KSnakeDuel, jeu entre un humain et un ordinateur

KSnake : un joueur

KSnake, un jeu à un joueur

Désactiver l'accélération

Si cette case est activée, la fonctionnalité d'accélération est désactivée. Appuyer sur la touche d'accélération n'a aucun effet, les deux véhicules iront toujours à la même vitesse.

Noms des joueurs

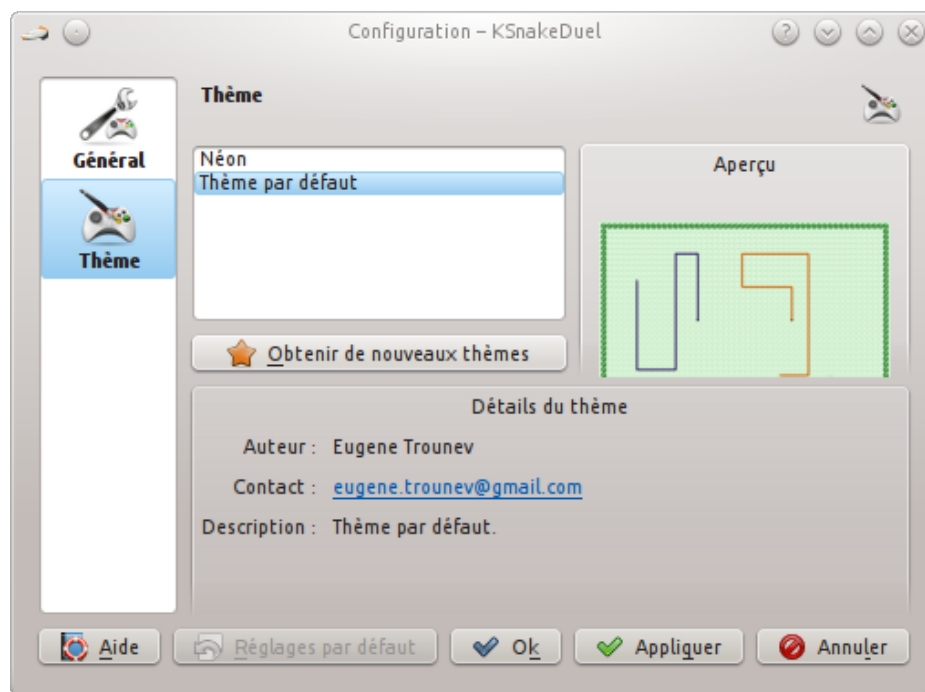
Vous pouvez donner un pseudo personnalisé à un joueur pour remplacer le pseudo par défaut.

Le nom par défaut du joueur 1 est le nom de la session courante de l'utilisateur.

Options du jeu

Spécifier le **nombre de parties pour gagner** pour définir combien de parties sont nécessaires pour déclarer un vainqueur.

5.2 Configuration du thème



Cette page vous permet de modifier le thème de KSnakeDuel utilisé.

Chapitre 6

Remerciements et licence

KSnakeDuel

Copyright du programme 1998-2000 Matthias Kiefer matthias.kiefer@gmx.de

Copyright du programme 2008-2009 Stas Verberkt legolas@legolasweb.nl

Des parties du code proviennent de xtron-1.1 par Rhett D. Jacobs rhett@hotel.canberra.edu.au

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

Documentation mise à jour pour KDE 2.0 par Fabian Dal Santo linuxgnu@yahoo.com.au

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