Manuel de KSpaceDuel

Andreas Zehender
Eugene Trounev
Traduction française : Éric Bischoff
Traduction française : Gérard Delafond
Traduction française : Stanislas Zeller

Manuel de KSpaceDuel

Table des matières

1 Introduction **5**

2 Comment jouer **6**

3 Règles du jeu, stratégies et astuces **7**

3.1 Vue d'ensemble de l'écran de jeu de KSpaceDuel 7

3.2 Raccourcis par défaut 7

3.3 Règles 8

3.3.1 À propos des points de vie 8

3.3.2 À propos des balles et mines 8

3.3.3 À propos des points de vie 8

3.3.4 Bonus 9

4 Éléments de menu **10**

5 Foire aux questions **11**

6 Configuration du jeu **12**

6.1 Touches du jeu 12

6.2 Configuration du jeu 12

6.2.1 **Général** 13

6.2.2 **Jeu** 13

6.2.3 **Balle** 13

6.2.4 **Mine** 14

6.2.5 **Vaisseau** 14

6.2.6 **soleil** 14

6.2.7 **Démarrage** 15

6.2.8 **Bonus** 15

7 Remerciements et licence **16**

Résumé

Cette documentation décrit le jeu KSpaceDuel version 2.0

Chapitre 1

Introduction

TYPE DE JEU :
Arcade

NOMBRE POSSIBLE DE JOUEURS :
Deux

L'idée derrière KSpaceDuel est simple, mais prenante. Chacun des deux joueurs possibles contrôle un vaisseau satellite en orbite autour du soleil. Pendant la progression du jeu, les joueurs doivent éliminer l'appareil de l'adversaire. Dès que le satellite de l'adversaire est détruit, le joueur restant remporte la manche.

Chapitre 2

Comment jouer

> OBJECTIF :
> Détruire le satellite de l'adversaire, en gardant le sien intact.

KSpaceDuel se charge directement dans le mode jeu. Cependant, l'action ne démarre que si le joueur réalise un premier déplacement.

> REMARQUE :
> Si le satellite de l'adversaire est contrôlé par l'ordinateur, l'action du jeu ne démarre que si le joueur humain réalise le premier déplacement.

Dans KSpaceDuel, vous contrôlez la rotation du vaisseau, l'accélération et les tirs. Votre satellite est constamment attiré par la gravité du soleil. Vous devez ajuster la rotation et l'accélération de votre vaisseau pour qu'il reste en course.

> REMARQUE :
> Se rapprocher trop près du soleil cause une explosion du satellite.

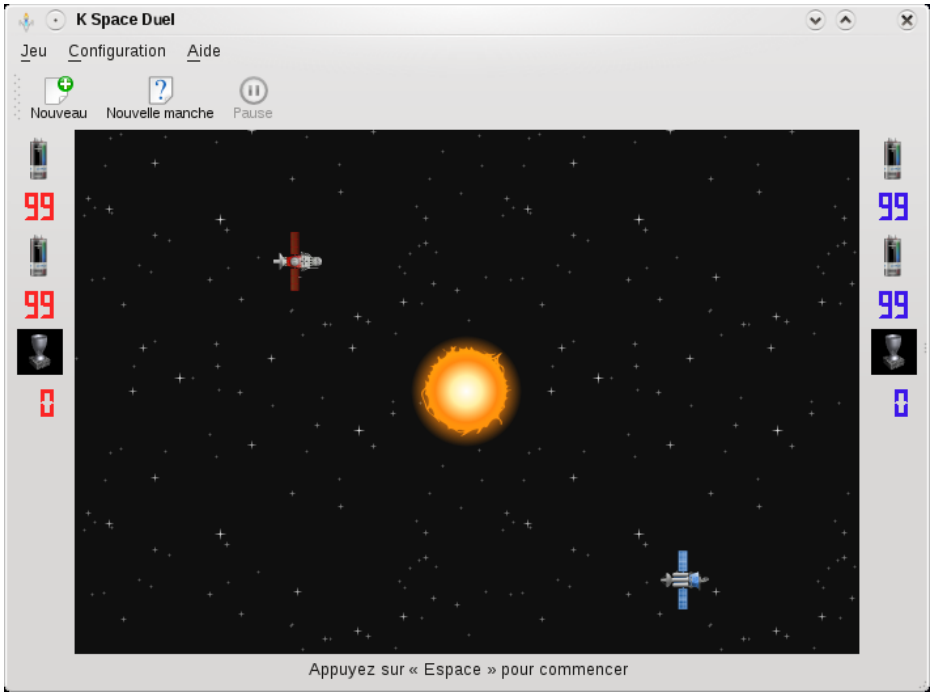
Dans le même temps, vous devez observer les déplacements de l'adversaire et utiliser vos armes, consistants en balles et mines, pour détruire le satellite ennemi.

> REMARQUE :
> Vos propres armes sont aussi néfastes pour votre satellite qu'elles le sont pour l'adversaire.

Chapitre 3

Règles du jeu, stratégies et astuces

3.1 Vue d'ensemble de l'écran de jeu de KSpaceDuel



— Le haut de la zone de jeu est occupée par la barre de menu et la barre d'outils.
— La partie centrale de l'écran de KSpaceDuel est la zone de jeu.
— À gauche et à droite se situent des écrans d'informations sur le joueur rouge et le joueur bleu.
— La boîte du haut sur l'écran d'information représente les "Points de vie" du vaisseau.
— La boîte du milieu sur l'écran d'information représente l'énergie de la batterie.
— La boîte du bas sur l'écran d'information affiche le nombre de manches gagné par le joueur.
— Le bas de la zone de jeu est la barre d'état.

3.2 Raccourcis par défaut

Les tableaux suivants affichent les raccourcis clavier par défaut pour KSpaceDuel.

Action	Joueur rouge	Joueur bleu
Tourner à gauche	S	Flèche gauche
Tourner à droite	F	Flèche droite
Accélérer	E	Flèche haut
Tirer	D	Flèche bas
Mines	A	Inser

> REMARQUE :
> Pour modifier ces touches, se référer à la section intitulée Configuration du jeu.

3.3 Règles

3.3.1 À propos des points de vie

— Chaque joueur contrôle un vaisseau.
— Les vaisseaux peuvent tourner, accélérer, tirer et déposer des mines.
— Chaque vaisseau dispose d'une certaine quantité d'énergie pour tourner, accélérer, tirer et poser des mines.
— Chaque vaisseau a une quantité limitée d'énergie.
— Les vaisseaux absorbent l'énergie solaire requise pour les opérations d'usage. La quantité d'énergie du vaisseau dépend de la distance et de la direction du soleil.

> REMARQUE :
> Un vaisseau obtient plus d'énergie au voisinage du soleil et moins aux frontières du jeu. Il reçoit une quantité d'énergie maximale si le soleil brille directement sur les panneaux et moins ou même pas du tout d'énergie si le soleil brille transversalement ou perpendiculairement par rapport au panneau.

3.3.2 À propos des balles et mines

— Les balles sont en orbite autour du soleil comme un vaisseau.
— Les mines disposent d'énergie pour rester en place au même endroit. Quand cette énergie est dépensée, la mine tombe dans le soleil et se désintègre.
— Plus la mine est proche du soleil, plus d'énergie est nécessaire pour la maintenir en place.
— Les mines peuvent être détruites par les balles.
— Par défaut, un vaisseau peut placer au maximum 5 balles et 3 mines à l'écran.

3.3.3 À propos des points de vie

— Une collision avec simplement des balles ou des balles ennemis ou des mines diminue le nombre de points.
— Si deux vaisseaux entrent en collision, le vaisseau le plus faible est détruit et les points de vie du plus fort sont diminués des points de vie du plus faible ainsi que d'une valeur fixe (dégâts de crash).
— Si le nombre de points du satellite descend à zéro, celui ci explose.
— Si un satellite rentre en collision avec le soleil, il est détruit sans tenir compte du nombre de points restant.

3.3.4 Bonus

De temps en temps, des bonus apparaissent sur le terrain de jeu.

Il y a quatre bonus différents :

Mine
: Le nombre maximal de mines est augmenté.

Balle
: Le nombre maximal de balles est augmenté.

Énergie (sphère jaune)
: L'énergie du joueur augmente.

Bouclier (sphère bleue)
: Le joueur augmente ses points de vie.

Chapitre 4

Éléments de menu

Jeu → **Nouveau (Ctrl+N)**

Commence une nouvelle partie de KSpaceDuel.

Jeu → **Nouvelle manche (Ctrl+R)**

Commence une nouvelle manche au niveau actuel.

Jeu → **Pause (P)**

Suspend et reprend une partie.

Jeu → **Quitter (Ctrl+Q)**

Quitte KSpaceDuel.

Configuration → **Configurer KSpaceDuel...**

Ouvre une boîte de dialogue de configuration qui vous permet de définir beaucoup de réglages du jeu. Reportez-vous au chapitre Options du jeu pour des informations supplémentaires.

De plus, KSpaceDuel 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 ?*

   Non. KSpaceDuel n'a pour le moment qu'un seul thème disponible.
2. *J'ai commis une erreur. Puis-je l'annuler ?*

   Non, KSpaceDuel n'implante pas actuellement de fonctionnalité "d'annulation".
3. *Je ne comprend pas quoi faire ! Y a t-il une astuce ?*

   Non. KSpaceDuel n'inclut pas de fonctionnalité de "conseil". Cependant, si vous lisez attentivement la section Règles du jeu, stratégies et astuces, vous n'aurez pas ce problème.
4. *Je veux quitter le jeu maintenant, mais ma partie n'est pas terminée. Puis je l'enregistrer ?*

   Non. KSpaceDuel n'inclut pas de fonctionnalité "d'enregistrement".

Chapitre 6

Configuration du jeu

6.1 Touches du jeu

KSpaceDuel possède un lot de touches par défaut pour contrôler le jeu. Voir la liste des touches par défaut à la section intitulée Raccourcis par défaut .

Les touches peuvent être configurées en sélectionnant **Configuration** → **Configurer les raccourcis clavier...** depuis la barre de menu.

Ceci ouvre une boîte de dialogue qui vous permet de configurer toutes les touches, y compris celles utilisées pour diriger le vaisseau, tirer des balles ou déposer des mines.

Vous pouvez voir que chaque joueur (rouge et bleu) a 5 touches, correspondants à : tourner vers la gauche, tourner vers la droite, accélérer, tirer et mines.

Quand vous avez fini de configurer vos touches, il faut cliquer sur **Ok** pour appliquer vos modifications.

Si vous voulez revenir aux touches par défaut, cliquez simplement sur le bouton **Réglages par défaut**. Pour rendre ces modifications permanentes, cliquez sur **Ok**.

Si vous voulez annuler les modifications que vous avez faits et retourner aux touches précédemment sélectionnées, cliquez simplement sur **Annuler**, et vos modifications seront perdues.

6.2 Configuration du jeu

Tous les réglages de jeu de KSpaceDuel sont configurables.

Si vous voulez modifier les réglages de jeu, sélectionnez simplement **Configuration** → **Configurer KSpaceDuel...** dans la barre de menu.

Ceci ouvre une boîte de dialogue de deux pages, libellées **Général** et **Jeu**. La première page est plutôt simple, la seconde a sept onglets en haut.

Les réglages sont réunis en différentes configurations. Vous pouvez choisir parmi plusieurs configurations prédéfinies.

Si vous choisissez **Personnalisé**, vous pouvez définir tous les réglages vous-même.

> NOTE
> Si vous n'avez pas sélectionné **Personnalisé**, vous ne pourrez pas faire de modifications à ces options.

> TUYAU
> Si vous avez trouvé une configuration intéressante, envoyez-la par courrier électronique à l'auteur du jeu. Elle pourra être intégrée à une version future (envoyez la partie [Game] du fichier `~/.kde/share/config/kspaceduelrc`).

Quand vous avez fini de modifier les options, vous devrez cliquer sur **Ok** pour appliquer vos modifications.

Si vous voulez revenir aux réglages par défaut, cliquez simplement sur le bouton **Réglages par défaut**. Pour rendre ces modifications permanentes, cliquez sur le bouton **Ok**.

Si vous voulez annuler les modifications que vous avez faits et retourner aux touches précédemment sélectionnées, cliquez simplement sur **Annuler**, et vos modifications seront perdues.

Les réglages sont :

6.2.1 Général

Points de vie

Il y a deux curseurs qui vous permettent de définir les points de vie pour chacun des deux joueurs ; vous pouvez diminuer les points de vie pour un joueur pour lui donner un handicap.

Délai de rafraîchissement

Délai entre deux rafraîchissement en millisecondes. Tous les autres réglages sont indépendants du délai de rafraîchissement.

Joueur rouge

vous pouvez définir ici si le joueur rouge est contrôlé par l'IA et aussi choisir le niveau d'habileté de l'IA pour ce joueur. Essayez simplement avec les différents niveaux pour trouver celui qui vous convient.

Joueur bleu

Ceci fonctionne pareil que les options pour le **Joueur rouge** décrits ci-dessus.

6.2.2 Jeu

Rapidité du jeu

Contrôle la vitesse de l'ensemble du jeu.

6.2.3 Balle

Vitesse de tir

La vitesse des balles

Besoin d'énergie

La quantité d'énergie nécessaire à un tir.

Nombre maximum

Le nombre maximum de balles qu'un joueur peut avoir à l'écran.

Dégâts

Le nombre de points marqués lorsqu'une balle atteint un vaisseau.

Durée de vie

La durée maximale de vie d'une balle.

Délai de recharge

Le temps dont un vaisseau a besoin pour recharger une balle.

6.2.4 Mine

Essence par mine

La quantité d'essence sur une mine.

Besoin d'énergie

La quantité d'énergie nécessaire pour déposer une mine.

Temps d'activation

Le temps qu'une mine est inactive.

Dégâts

Le nombre de points de dommages occasionnés quand un vaisseau heurte une mine.

Nombre maximum

Le nombre maximal de mines qu'un joueur peut avoir à l'écran.

Délai de recharge

Le temps dont un vaisseau a besoin pour recharger une mine.

6.2.5 Vaisseau

Accélération

L'accélération des vaisseaux

Besoin d'énergie

L'énergie nécessaire pour accélérer un vaisseau.

Vitesse de rotation

La vitesse à laquelle un vaisseau tourne.

Besoin d'énergie

L'énergie nécessaire pour faire tourner un vaisseau.

Dégâts de collision

Le nombre de points de dégâts obtenus lors d'une collision.

6.2.6 soleil

Énergie solaire

L'énergie du soleil. Plus la valeur est haute, plus vite les vaisseaux se rechargeront.

Force de gravité

La force d'attraction gravitationnelle du soleil.

6.2.7 Démarrage

Position X et Position Y

La position des vaisseaux au début d'une manche. Les vaisseaux démarrent à des emplacements opposés du soleil.

Vitesse X et Vitesse Y

La vitesse au début d'un round.

6.2.8 Bonus

Délai d'apparition

Durée maximale entre l'apparition de bonus.

Durée de vie

Durée de vie maximale d'un bonus.

Quantité d'énergie

Quantité d'énergie qu'un joueur obtient d'un bonus d'énergie.

Quantité de bouclier

Quantité de points de vie qu'un joueur obtient d'un bonus de protection.

Chapitre 7

Remerciements et licence

KSpaceDuel

Copyright du programme 1999-2000 Andreas Zehender az@azweb.de

Copyright de la documentation 2000 Andreas Zehender az@azweb.de

Documentation mise à jour pour KDE 2.0 Mike McBride no mail

Traduction française par Éric Bischoff e.bischoff@noos.fr, Gérard Delafond gerard@delafond.org 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).