

KULA WORLD

Manuel utilisateur

Règles du jeu

Le but du jeu est de terminer les 15 niveaux du jeu en obtenant le plus de points possible.

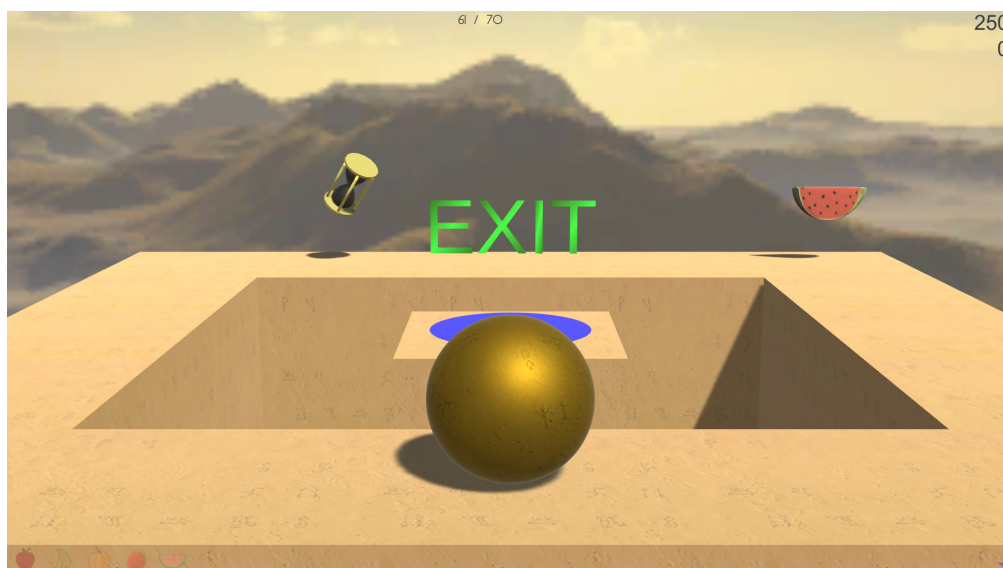
Pour obtenir des points il faut collecter des objets, lorsque la balle tombe dans le vide ou se heurte à un obstacle vous perdez des points et réapparaissiez à la position de départ. Si vous n'avez plus de points vous avez perdu et devez recommencer à la dernière sauvegarde.

Une sauvegarde est effectuée tous les 5 niveaux.

Chaque niveau possède une limite de temps, lorsque cette limite de temps est terminée vous perdez instantanément peu importe le nombre de points qu'il vous reste, certains objets peuvent permettre d'augmenter le temps restant ou, au contraire, de le diminuer.

Pour terminer un niveau il faut avoir récolté toutes les clés et atteindre le bloc de fin, signalé par l'indication « EXIT ».

Dans les niveaux personnalisés il n'y a pas de sauvegarde, une fois que vous avez perdu le niveau est terminé.



Bloc de fin de niveau

Menus



Menus

Le menu principal contient 4 options :

« Play » - Cette option permet d'accéder au sous-menu de sélection de niveau

« Editor » - Cette option permet d'accéder à l'éditeur de niveau permettant de créer ses propres niveaux

« Quit Game » - Cette option permet de quitter le jeu



Menu principal

Le menu de jeu contient 3 options :

« Main Game » - Cette option permet de jouer aux 15 niveaux fournis avec le jeu, le joueur reprend automatiquement à sa dernière sauvegarde

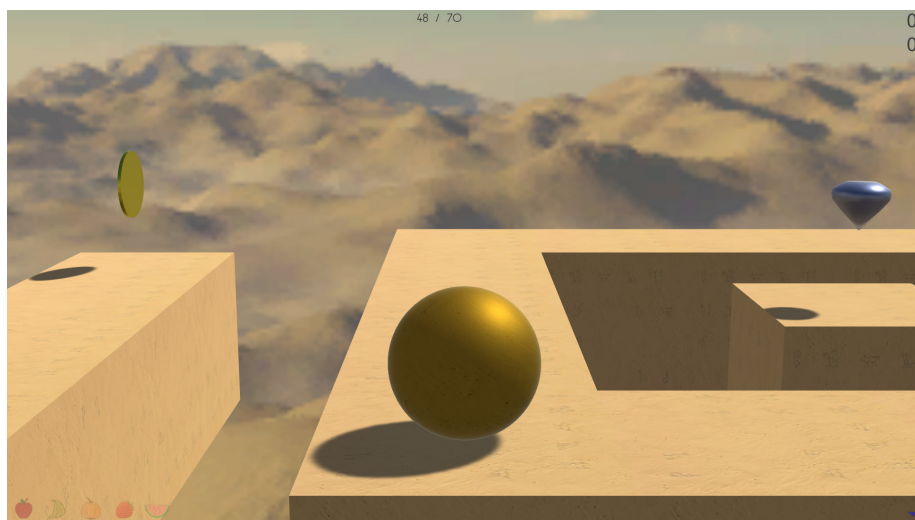
« Custom Levels » - Cette option permet de sélectionner un niveau parmi tous les niveaux créés et d'y jouer

« Back » - Cette option permet de retourner au menu principal



Menu jouer

Contrôles



Déplacements

Il y a 3 types de déplacements possibles et chaque déplacement ne peut être effectué que lorsque le précédent est terminé.

Pour se tourner il faut appuyer sur les touches flèche gauche ou A et flèche droite ou D ou incliner le joystick gauche à droite ou à gauche.

Pour se déplacer il faut appuyer sur la touche W ou la flèche haut ou incliner le joystick gauche vers le haut, s'il y a un bloc devant la balle, elle se placera automatiquement sur ce bloc, s'il n'y a aucun bloc devant la balle, elle se placera sur automatiquement sur la face avant du bloc actuel.

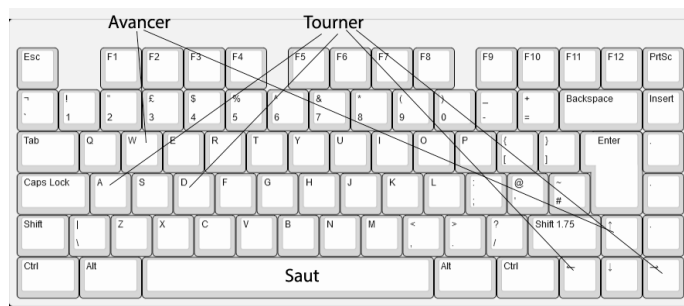
Pour sauter il faut d'abord appuyer sur la touche espace ou le bouton Rond ou A sur une manette puis se déplacer normalement vers l'avant, la balle sautera plus ou moins loin en fonction de votre distance de saut, si elle rencontre un mur sur le chemin elle s'arrêtera devant ce mur. Aucun objet ne peut être ramassé durant un saut.

Pour ramasser un objet la balle n'est pas obligé d'être sur le même bloc que celui-ci, il suffit juste de le toucher avec la balle en dehors d'un saut.

Si la balle tombe dans le vide elle disparaîtra lorsqu'elle atteindra la limite de la carte, vous pouvez réapparaître plus vite en appuyant sur la touche R.



Contrôles - Manette



Contrôles - Clavier

Les objets



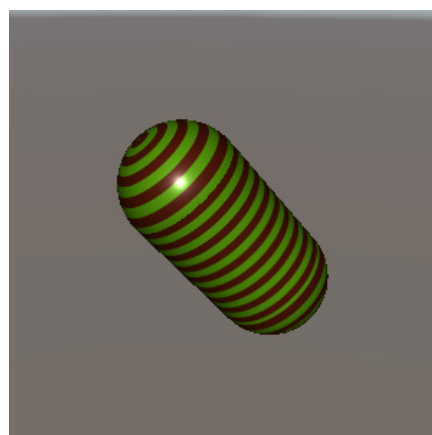
Il y a 5 fruits dans le jeu, chaque fruit rapporte 2500 points lorsqu'ils sont ramassés : banane, pomme, pastèque, citrouille, fraise.



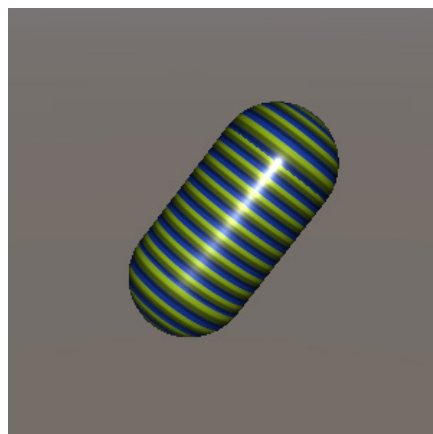
Dans chaque niveau il y a un nombre de clés à récupérer avant de pouvoir terminer le niveau, le nombre de clé à ramasser est affiché sur l'interface.



Les pillules vertes ralentissent les déplacements de la balle pendant 15 secondes et accélèrent l'écoulement du temps.



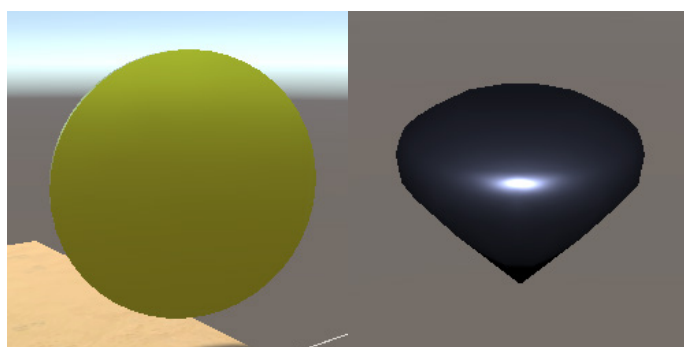
Les pillules bleues accélèrent les mouvements de la balle pendant 15 secondes et augmente la distance de saut jusqu'à la fin du niveau.



Les sabliers inverse le temps restant et vous donnent des points en fonction du temps restant au moment de récupérer le sablier.



Les pièces et les gemmes donnent des points, les pièces donnent 250 points et les gemmes donnent 2975 points.



L'éditeur



Pour placer un bloc il faut d'abord déverrouiller l'éditeur en appuyant sur G puis cliquer sur le bloc voulu et reverrouiller l'éditeur en réappuyant sur G, ensuite il faut se placer sur un bloc déjà existant et cliquer pour placer le bloc à l'endroit voulu. Pour changer la position de l'objet sur le bloc il faut appuyer sur les touches A, Z, E, Q, S, D.

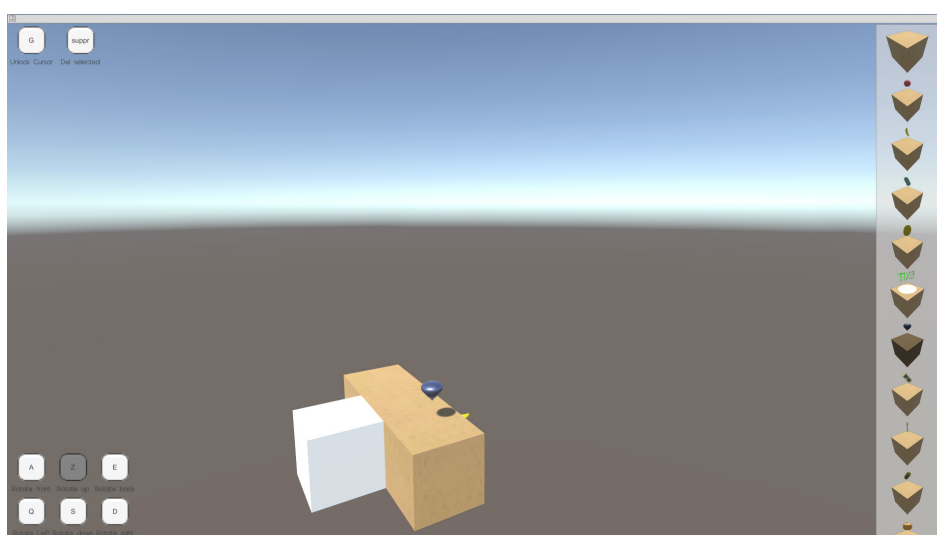
Pour déplacer un bloc il faut s'assurer que l'éditeur est verrouillé et cliquer sur un bloc déjà existant puis choisir sa nouvelle position ou la nouvelle position de son objet, lorsque le bloc est sélectionné il peut aussi être supprimé en appuyant sur la touche suppr ou la touche del.

Pour annuler une sélection il faut appuyer sur la touche échap.

Il faut placer les 5 fruits et le bloc de sortie pour pouvoir sauvegarder un niveau, le bloc initial ne peut pas être supprimé, la balle apparaîtra dessus.

Chaque fruit ne peut être placé qu'une seule fois, le bloc de sortie ne peut être placé qu'une seule fois.

Pour sauvegarder une carte il faut cliquer sur l'icône de disquette située dans le coin supérieur gauche puis entrer un nom pour la carte et la durée limite de la carte.



Vue de l'éditeur