

Manuel utilisateur

Déroulement d'une partie : au début de la partie le joueur doit tout d'abord placer WallJ quelque part dans le niveau, il doit ensuite placer 3 bombes de manière à ce que tous les détritrus atterrissent dans une poubelle.

Une fois les bombes placées, le joueur peut lancer la physique, il gagne si tous les détritrus atterrissent dans les poubelles, sinon il doit recommencer.

Placer WallJ : cliquer sur la position de votre choix dans le tableau.

Déplacer WallJ : cliquer une autre position dans le tableau.

Placer une bombe : appuyer sur B pour placer une bombe.

Retirer une bombe : appuyer sur B lorsque vous vous trouvez sur une bombe pour la reprendre.

Augmenter/Diminuer le temps avant explosion : flèche du haut (UP) pour augmenter d'une seconde, et flèche du bas (DOWN) pour enlever une seconde.

Confirmer le placement des bombes : appuyer sur F pour lancer la physique une fois que vous avez placé vos bombes.

Code couleur des éléments :

-gris : mur (les détritrus rebondissent dessus)

-jaune : poubelle (les détritrus sont détruits s'ils percutent la poubelle)

-vert : détritrus, sont éjectés lors de l'explosion d'une bombe, un détritrus peut percuter un autre détritrus et rebondir dessus.

-blanc : vide

-orange : bombe, explose en générant une onde de choc qui éjecte les détritrus à portée.

-Si tous les détritrus ne sont pas détruits et qu'ils ont perdu leur vitesse, appuyer sur une touche du clavier pour recommencer le niveau, sinon, le niveau suivant est chargé.

-Pour placer de nouveaux niveaux, il faut les mettre dans répertoire levels.