

# SLUNE



## Le manuel de Slune

Jean-Baptiste Lamy “Jiba” [jiba@tuxfamily.org](mailto:jiba@tuxfamily.org)



# **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

## **PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS DANS L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO**

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Inroduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Installation</b>	<b>4</b>
2.1	Configuration requise . . . . .	4
2.2	Sous GNU/Linux ou Unix . . . . .	4
2.2.1	Mandrake . . . . .	4
2.2.2	Debian . . . . .	4
2.2.3	A partir des sources . . . . .	5
2.3	Sous Mac OSX . . . . .	5
2.4	Sous Windows . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Options matérielles et optimisations</b>	<b>6</b>
<b>4</b>	<b>Options de jeu</b>	<b>7</b>
<b>5</b>	<b>Je veux jouer !</b>	<b>8</b>
5.1	Contrôle . . . . .	8
5.2	Multijoueur . . . . .	8
5.3	Combat . . . . .	9
5.4	Bonus . . . . .	9
<b>6</b>	<b>Conseils</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>Références</b>	<b>10</b>
<b>8</b>	<b>Crédit</b>	<b>10</b>

## 1 Inroduction

- *Le Sida, c'est dépassé... vive l'hypertension et le diabète !*
  - *Y'a quand même 30% de sidéens dans certains pays d'Afrique...*
  - *Notre laboratoire se recentre sur l'Europe et les USA, monsieur Gnu.*
- C'est une bonne stratégie, non ?*
- *Je m'inscris pas au fan club.*

Les médicaments contre le Sida ne sont pas accessibles en Afrique. C'est pourtant là qu'ils seraient le plus utiles, mais l'industrie pharmaceutique et les états-unis en ont décidé autrement... alors quand un Gnou et un Pingouin décident de s'en mêler, ça va secouer ! Slune est un jeu de Nekeme Prod. sous licence GNU GPL.

Slune propose deux modes de jeu : le mode scénarisé, où vous participez à une sorte de film interactif, et le mode course/combat, où vous affronterez vos amis ou votre ordinateur dans des épreuves variées.

<http://oomadness.tuxfamily.org/fr/slune>  
<http://nekeme.net>

Ce manuel est encore en cours d'écriture. L'incantation magique (à taper dans une console sur une seule ligne) qui vous permettra d'imprimer ce manuel en un superbe livret format A5 est :

```
pdf2ps manual.fr.pdf - | pstops -pa4 '4 :-  
3L@1(21.0cm,0)+0L@1(21.0cm,14.85cm),1L@1(21.0cm,0)+-  
2L@1(21.0cm,14.85cm)' | gv -
```

Imprimez dans `gv` (GhostView) puis pliez, reliez et lisez !

## 2 Installation

Slune est téléchargeable à l'adresse : <http://slune.nekeme.net>.

### 2.1 Configuration requise

Une carte accélératrice 3D est fortement conseillée (TNT2 ou équivalent / supérieur). La configuration minimale sur laquelle nous avons fait tourner Slune est un Pentium III 500 Mhz, 128 MO de mémoire vive et une TNT2 sous Linux. N'ayant que peu de matériel à disposition, si vous avez eu de bons résultats sur un matériel plus ancien, dites-le nous !

Pour jouer à la souris, une souris à trois boutons + molette.

### 2.2 Sous GNU/Linux ou Unix

#### 2.2.1 Mandrake

Des paquets RPM existent pour Mandrake Linux 9.1, dans la section contrib (cooker contrib pour les versions en test). Faites `urpmi slune` en utilisateur root ou utilisez `RPMDrake`, à condition d'avoir défini une source Urpmi pour les contrib. Si ce n'est pas le cas, taper en root `urpmi urpmi.setup; urpmi.setup` et configurez cette source.

Pour jouer, cliquez Slune dans le menu jeux et divertissements▷jeux d'arcade ou taper `slune` dans une console.

#### 2.2.2 Debian

Des paquets Debian existent pour Slune et ses dépendances. Faites `apt-get slune` en utilisateur root. Pour jouer, taper `slune` dans une console.

### 2.2.3 A partir des sources

La méthode d'installation décrite ici est valable pour n'importe quel version de GNU/Linux, voire d'autres Unix.

#### Pré-requis

- Python  $\geq 2.2$  ([www.python.org](http://www.python.org)),
- XFree ([www.xfree86.org](http://www.xfree86.org)), SDL ([www.libsdl.org](http://www.libsdl.org)) et OpenGL ([www.opengl.org](http://www.opengl.org)) ou bien Mésa ([www.mesa.org](http://www.mesa.org)) pour les graphiques; une accélération 3D matérielle est fortement conseillée (testé avec les pilotes ATI *opensource* et NVidia propriétaire),
- OpenAL ([www.openal.org](http://www.openal.org)), PyOgg et PyVorbis ([www.xiph.org](http://www.xiph.org)) en option pour le son,
- Cal3D ([cal3d.sourceforge.net](http://cal3d.sourceforge.net)),
- Les bibliothèques LibOgg, LibVorbis, LibPNG, FreeType 2 et GLibC et un compilateur C (GCC 2.96 ou 3.2), présent dans toute bonne distribution Linux!

**Les fichiers d'*include* correspondants aux bibliothèques et au langage Python (paquetage *-devel*) sont nécessaires** pour compiler Slune. Les autres dépendances (moteurs 3D et réseau) sont incluses dans le paquetage **Slune-with-deps**.

**Installation** en ligne de commande :

1. Décompresser **Slune-with-deps-X.Y.Z.tar.gz** (où X.Y.Z est le numéro de version) et se placer dans le répertoire source :

```
tar -xvzf Slune-with-deps-X.Y.Z.tar.gz
cd Slune-with-deps-X.Y.Z
```

2. Compiler Slune :

```
python ./setup.py build
```

3. Installer Slune :

```
su # Taper le mot de passe root
python ./setup.py install # Ignorer le warning final !
```

**Lancer le jeu** Taper **slune** dans une console. Vous pouvez aussi lancer Slune en exécutant le script **run\_without\_install**, si vous ne voulez pas installer Slune en super utilisateur (dans ce cas, sautez l'étape 3 ci-dessus); l'étape de compilation reste nécessaire!

## 2.3 Sous Mac OSX

A venir !



FIG. 1 – Options matérielles

## 2.4 Sous Windows

Encore *très* expérimental ! Voir les infos sur le site web de Slune et bonne chance...  
A l'heure où j'écris ces lignes, seul Slune 0.3.1 a été porté.

## 3 Options matérielles et optimisations

Le menu Options matérielles permet de régler l'affichage et le son, et d'optimiser le jeu selon la puissance de votre machine.

**Résolution** Diminuez-la pour accélérer le jeu.

**Plein écran** Activez-le pour augmenter les perfs.

**Qualité graphique** Diminuez-la pour gagner en vitesse.

**Distance maximale de vision** Règle la quantité de brouillard. Diminuez pour accélérer.

**Son et Musique** Vous pouvez couper le son, par exemple pour jouer à votre lieu de travail ;-)

**Chargement asynchrone de la musique** Le chargement de la musique peut prendre un certain temps. Le chargement asynchrone permet d'effectuer ce chargement pendant que le jeu tourne. Cette option permet de démarrer le jeu plus rapidement, mais uniquement sur une machine puissante !

A propos du FPS : le jeu indique en bas à droite le FPS (*Frame Per Second* : nombre d'image à la seconde), unité représentant la vitesse du jeu. Attention ! Slune limite par



FIG. 2 – Options de jeu

défaut le FPS à environ 40. Pour monter plus haut, par exemple lors d'un benchmark, lancer `slune --no-fps-limit` dans une console.

## 4 Options de jeu

Le menu Options joueurs offre les choix suivants :

**Nom** Votre pseudo. Attention, en mode réseau, les joueurs doivent tous avoir des noms différents.

**Personnage** Vous avez le choix entre :

**Tux** Le célèbre pingouin s'est reconverti en convoyeur de médicament pour lutter contre le problème du Sida en Afrique. Véritable as du volant, il ne craint personne à bord de son camion.

**Gnu** Cet ardent défenseur du Logiciel Libre est aussi un pharmacien à ses heures, engagé dans la cause humanitaire. Il est particulièrement pugnace en combat et ne renonce jamais.

**Python** Producteur de médicament en Indes, il cherche désespérément à les exporter malgré les lois internationales sur les brevets. Son habileté à utiliser la nitro n'a pas d'égale.

**Shark** Riche PDG d'une industrie pharmaceutique, il est prêt à laisser mourir autant de gens qu'il le faudra pour assurer sa fortune. En combat, sa prudence se transforme vite en couardise.

**Véhicule** A choisir parmi :

**Le camion** En plus de sa capacité à transporter des médicaments, quand Tux arrive à en trouver :-), son poids en fait un allié précieux en combat. C'est le véhicule conseillé pour les débutants.

**La voiture** Un véhicule rapide et dans la moyenne, idéale pour les courses de vitesse.

**La moto** Le *mode grip* lui permet de gravir n'importe quelle pente et même de rouler la tête en bas ! Cependant elle ne fait pas le poids en combat.

**Le biplan** Situé entre le camion et la voiture, le biplan est un véhicule adapté à la plupart des situations.

**Le tank** Véhicule lourd par excellence, il est idéal pour le combat.

**Niveau de difficulté** Le niveau *neuneu* est très facile. *hacker* est un peu plus dur. *gourou* est réservé à quelques élites – comme moi :-D

## 5 Je veux jouer !

Slune propose deux modes de jeu : un **Mode campagne** scénarisé et un **Mode niveau** indépendant. Dans le mode scénarisé, les missions sont à jouer dans l'ordre. Et, à moins d'être un tricheur invétéré, vous ne passerez pas à la mission  $n + 1$  avant d'avoir fini la mission  $n$  ! La mission n°1 est un tutoriel qui vous expliquera comment jouer. Ensuite, des séquences vidéo explique le déroulement de l'histoire.

Le mode niveau vous oppose à d'autres adversaires (humain ou ordinateur), généralement pour une course. Le gagnant est le premier à franchir la ligne d'arrivée, ou le dernier en course. Le nombre de participants et le nombre de tours à réaliser sont réglables. Slune complète automatiquement avec des IA pour obtenir le nombre de participants demandé.

Lors des courses, l'objectif est d'attraper tous les drapeaux "S"; les drapeaux apparaissent au fur et à mesure que vous les récupérez.

### 5.1 Contrôle

Le tableau ci-dessous résume les commandes du jeu ; vous pouvez jouer à la souris, au clavier ou avec une manette de jeu (joystick).

Pour faire marche arrière au clavier, il faut arrêter le véhicule en appuyant sur la flèche vers le bas du curseur, puis relâcher cette touche et l'enfoncer de nouveau. A la souris, il faut arrêter le véhicule en descendant le curseur tout en bas de l'écran, puis agiter le curseur de droite à gauche pendant quelques instants.

### 5.2 Multijoueur

Le mode multijoueur est *a priori* prévu pour le mode niveau, même si rien ne vous empêche d'essayer avec le mode campagne. Il vous faut au moins deux PC en réseau TCP/IP. Voici comment faire :



action	souris	clavier	manette
accélérer	curseur en haut	haut	haut
ralentir	curseur en bas	bas	bas
tourner à gauche	curseur à gauche	gauche	gauche
tourner à droite	curseur à droite	droite	droite
sauter	bouton gauche	contrôle	bouton 2
sauter en hauteur	bouton du milieu	shift (maintenir)	bouton 3
incliner arrière	molette haut	contrôle	bouton 2
incliner avant	molette bas	shift	bouton 3
nitro (turbo)	bouton droit	alt	bouton 1
plasma (si bonus)	bouton droit	alt	bouton 1
quitter		q, échap	

1. Le premier joueur lance le jeu normalement, mais lorsque Slune affiche “Prêt. Attend les connexions des autres joueurs...”, attendez !
2. Les autres joueurs doivent sélectionner **Rejoindre une partie en mode réseau** dans le menu principal. Dans l’écran suivant, entrez le nom de la machine distante d’un joueur déjà connecter (le premier par exemple) dans le champ correspondant (nom d’hôte ou adresse IP).
3. Dès qu’un joueur connecté clique ou appuit sur une touche, le jeu démarre !

Il est possible de changer le numéro du port TCP utilisé par Slune (par défaut 36079), mais vous n’aurez normalement pas besoin de le faire. Si vous utilisez un pare-feu, ce port doit être ouvert. N’oubliez pas non plus que chaque joueur doit avoir un nom différent (voir 4) !

## 5.3 Combat

Tôt ou tard, vous aurez à affronter des ennemis. De plus il est aussi possible de gagner les courses en éliminant tous vos adversaires ! A droite de l’écran, une barre orange-rouge représente votre niveau de vie. Lorsque la barre est vide, votre véhicule explose en morceau et vous avez perdu !

Pour faire perdre des vies à un véhicule ennemi, et éventuellement le détruire, il faut lui rentrer dedans, le pousser et l’envoyer contre un mur ou un obstacle. Plus le véhicule arrive rapidement contre le mur, plus les dégâts seront importants.

Attention, l’utilisation de la nitro détériore votre véhicule et lui fait perdre des points de vie.

## 5.4 Bonus

Des bonus sont cachés à différents endroits du jeu. Il est aussi possible d’en obtenir en détruisant des éléments de décors, comme des barrières.

**Bonus de vie** En forme de coeur rouge, ce bonus remplit votre barre de vie au maximum !

**Bonus de plasma** Ce bonus vert donne deux tirs de plasma (à utiliser comme la nitro).

## 6 Conseils

- Une technique intéressante en combat : un looping bien placé et vous vous retrouvez juste derrière l'ennemi qui vous poursuivait !
- Il est aussi possible d'écraser vos adversaires (comme dans... Super Mario!).

## 7 Références

Tout ce qui est dit dans Slune n'est pas de la blague ! Pour vous en convaincre, quelques références :

- Le dossier de presse d'ActUp, très complet  
[http://www.actupp.org/1er\\_decembre/decembre2000/doss\\_press\\_1er\\_decembre.pdf](http://www.actupp.org/1er_decembre/decembre2000/doss_press_1er_decembre.pdf)
- Pfizer : la trique au Nord, la mort au Sud  
<http://www.essentialdrugs.org/emed/hma/e-med.200005/msg00019.php>
- Une solution ? la médecine traditionnelle !  
<http://fr.allafrica.com/stories/200207150307.html>
- Info sur le Sida en Afrique  
<http://fr.allafrica.com/aids/>

Vous avez d'autres références ? Envoyez-les moi à [jiba@tuxfamily.org](mailto:jiba@tuxfamily.org), merci !

Cependant, toute ressemblance entre les laboratoires pharmaceutiques mentionnés dans le jeu et ceux existants ne serait qu'une coïncidence.

## 8 Crédit

Ils ont tous participé à Slune, qu'ils en soient remerciés et que leurs noms soient maintes et maintes fois loués !

**Jiba** (Jean-Baptiste Lamy, [jiba@tuxfamily.org](mailto:jiba@tuxfamily.org), France) : Code, scénario, graphisme, manuel

**BLam** (Bertrand Lamy, [blam@tuxfamily.org](mailto:blam@tuxfamily.org), France) : Graphismes, code

**Marmoute** ([marmoute@free.fr](mailto:marmoute@free.fr), France) : Scénario

**Per Øyvind Karlsen** ([peroyvind@sintrax.net](mailto:peroyvind@sintrax.net), Norwegian) : RPM Mandrake , Traduction Norwegian Bokmål

**Nectroom** ([nectroom@swing.be](mailto:nectroom@swing.be), Belgique) : Gentoo EBuilds

**Duck** (duck@duckcorp.org, France) : Paquetage Debian

**Ganjack** (Guillaume Jacquet, guillaume.jacquet@strath.ac.uk, Ecosse) : Traduction Anglaise

**Hook** (Matija Uklje, matija.suklje@rutka.net, Slovenie) : Traduction Slovène

Remerciements à toute l'équipe de de Nekeme (Bix, Mat, MLP, Rox, MrQ, Ehio, et ceux que j'oublie et les autres :-), tous les gars du concours Jeux Libre 2003 (Int13, Yeiazel, les gens de BFR, les autres, tout le monde et même madame la ministre), des RMLL 2003, de Solution Linux 2004, de Game Over 2004 (super l'orga, encore bravo), de Libr'east 2004, des RMLL 2004 et encore d'autres amis (salut P'tit Ben)...