



BattleJump^(Notice)

Sommaire

Licence	3
Installation	4
Windows	4
Linux.....	4
Configuration	5
Les Options du jeu	5
Envoyer ses scores en ligne (Optionnel).....	6
Options Vidéos.....	8
Options Audio	8
Comment Jouer ?	9
Le But du Jeu.....	9
Les Menus	9
Les Blocs.....	10
L'interface	11
Les Contrôles	12
Télécharger des nouveaux niveaux.....	13
Où les télécharger.....	13
Installer un niveau	17
Jouer avec les nouveaux niveaux.....	20
Créer ses propres niveaux.....	22
Fonctionnement	22
Tester votre niveau.....	27
Partagez votre niveau avec la communauté.....	27
FAQ – Questions Fréquentes	31
Lorsque je lance le jeu j'ai un écran noir que faire ?	31
L'éditeur, le launcher et/ou le levelManager ne fonctionnent pas.	31
Le jeu Rame	32
Lorsque je double clic sur BattleJump rien ne se passe.....	32

Licence

Battle Jump est un jeu gratuit réalisé par [Jérôme Baudoux](#). Son contenu est soumis à la licence « *créative commons Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage Des Conditions Initiales A l'Identique 3.0* » décrite dans le fichier [docs/LICENSE_FR](#)

Certains contenus n'ont pas été réalisés par Jérôme Baudoux et ne sont donc pas soumis à cette licence. La liste de ces éléments est énoncée dans le fichier [docs/lisez-moi.txt](#)

Si vous êtes l'auteur d'un élément de ce jeu, vous pouvez bien entendu me demander de le modifier ou de le retirer, veuillez dans ce cas me contacter par courriel (contact@jerome-baudoux.com).



Installation

Windows

L'installation de Battle Jump sur votre ordinateur est quelque chose de très simple. Elle peut se résumer en quelques étapes.

1 – Installation de Java 6.0 minimum, si vous le possédez déjà vous pouvez naturellement passer cette étape. Dans le cas contraire rendez-vous sur ce site pour le télécharger gratuitement : <http://www.java.com/getjava/>.

L'étape 1 n'est pas nécessaire si vous avez téléchargé la version Avec Java de Battle Jump.

2 – Une fois Java installé vous n'avez plus qu'à décompressé le contenu du fichier « Battle_Jump_last_Windows.zip » à l'endroit désiré (par exemple « C:\Jeux\BattleJump »)

Battle Jump est maintenant installé.

Linux

Battle Jump a besoin pour fonctionner de quelques bibliothèques que vous devez télécharger. En voici la liste :

`libsdl1.2-dev`

`libsdl-mixer1.2-dev`

`libcurl4-openssl-dev`

Vous devez en plus de cela posséder une version de java supérieure ou égale à java 6.0. Note importante vous devez posséder le JRE de Sun. (*sun_java6_jre*)

Si vous n'êtes pas sûr de le posséder, ou que vous ne savez pas comment l'installez reportez vous à la FAQ rubrique : « l'Editeur, le Lanceur, et/ou le Level Manager ne se lancent pas »

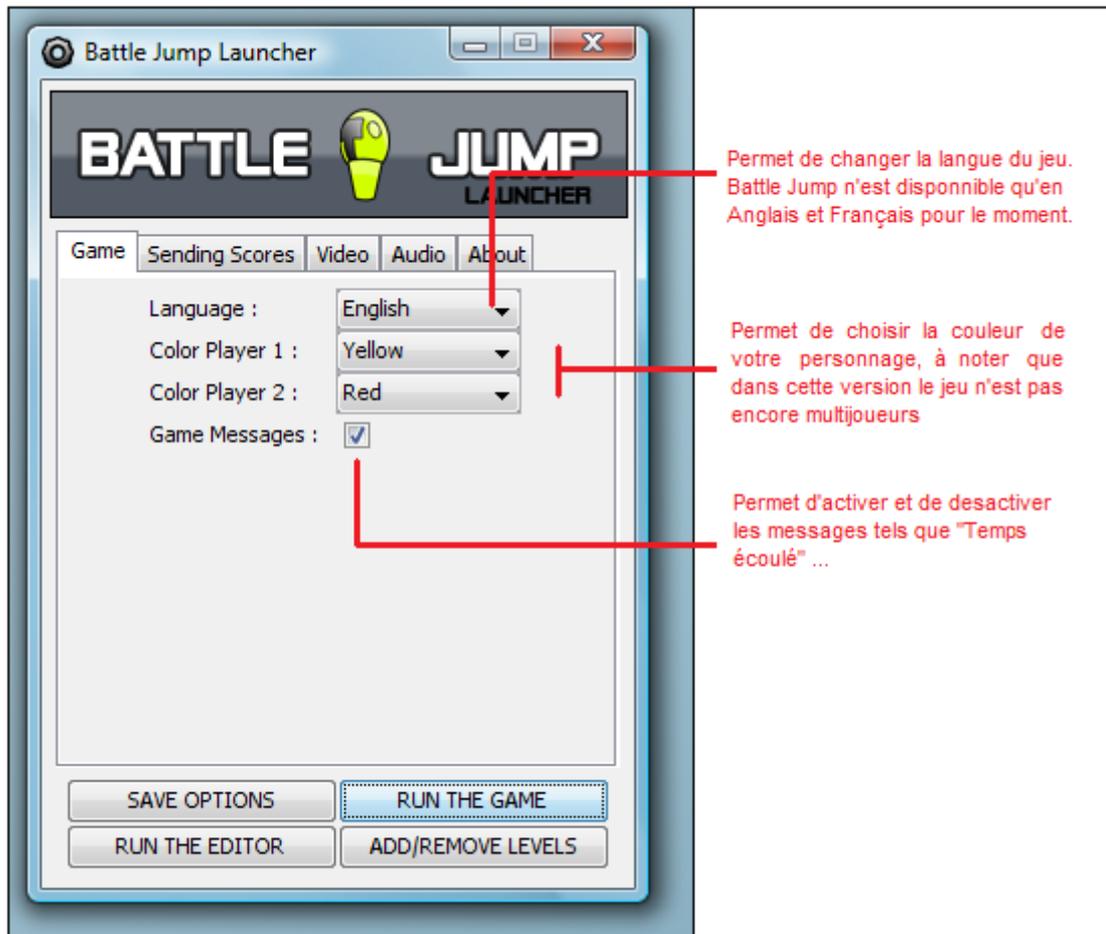
Battle Jump

Notice d'utilisation

Configuration

Les Options du jeu

La première étape après l'installation de Battle Jump est de lancer « BattleJumpLauncher ». Vous aurez donc une fenêtre semblable à celle-ci :



Le premier onglet permet donc de régler les options générales du jeu, pour plus d'options, cliquez sur les autres onglets.

Battle Jump

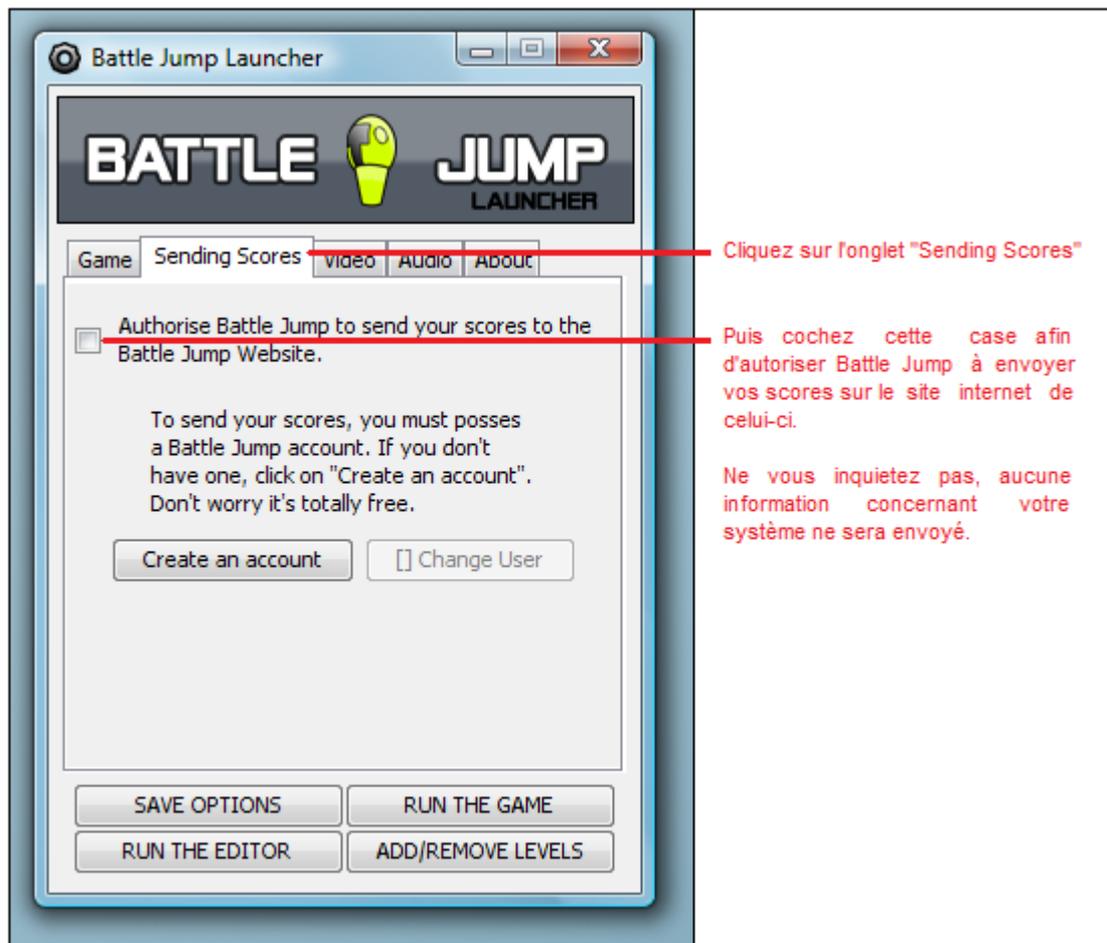
Notice d'utilisation

Envoyer ses scores en ligne (Optionnel)

Dans les nouvelles versions de Battle Jump, il est possible de partager vos temps sur le site officiel. Pour cela vous devez posséder un compte Battle Jump (inscription gratuite).

Inscription à l'adresse suivante : <http://www.battlejump.com/register-fr-battle-jump.html>

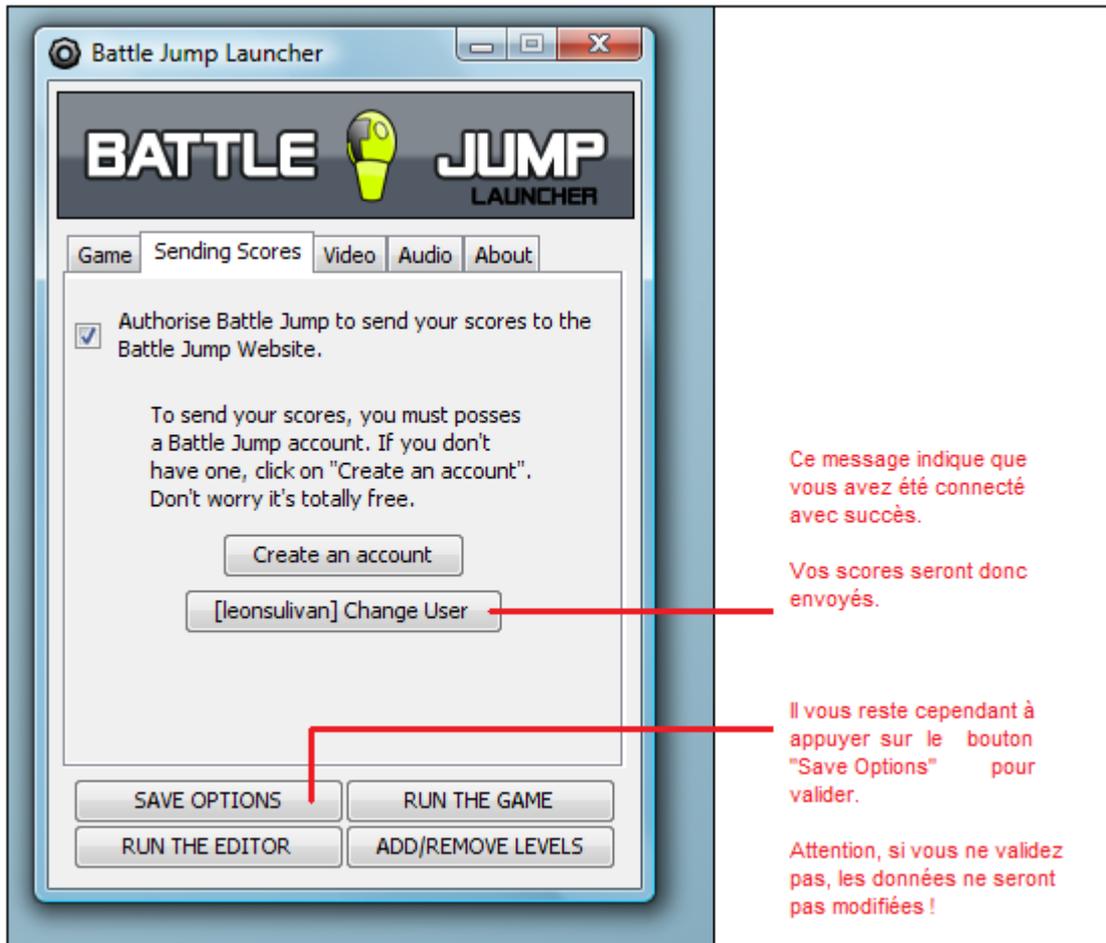
Voyons comment activer l'envoi de scores sur le site Web.



Une boîte de dialogue va alors s'ouvrir afin de vous demander vos identifiants, remplissez-les de la même façon que vous feriez pour vous identifier sur le site de Battle Jump.

Battle Jump

Notice d'utilisation



The screenshot shows the 'Battle Jump Launcher' window. At the top, there's a title bar and a logo with a lightbulb. Below the logo are tabs for 'Game', 'Sending Scores', 'Video', 'Audio', and 'About'. The 'Sending Scores' tab is active. It contains a checked checkbox for 'Authorise Battle Jump to send your scores to the Battle Jump Website.' Below this is a paragraph: 'To send your scores, you must posses a Battle Jump account. If you don't have one, click on "Create an account". Don't worry it's totally free.' There are two buttons: 'Create an account' and '[leonsullivan] Change User'. At the bottom of the window are four buttons: 'SAVE OPTIONS', 'RUN THE GAME', 'RUN THE EDITOR', and 'ADD/REMOVE LEVELS'. Red lines point from the 'Change User' button to the text 'Vos scores seront donc envoyés.' and from the 'SAVE OPTIONS' button to the text 'Il vous reste cependant à appuyer sur le bouton "Save Options" pour valider.' Another red line points from the 'Change User' button to the text 'Attention, si vous ne validez pas, les données ne seront pas modifiées !'.

Ce message indique que vous avez été connecté avec succès.

Vos scores seront donc envoyés.

Il vous reste cependant à appuyer sur le bouton "Save Options" pour valider.

Attention, si vous ne validez pas, les données ne seront pas modifiées !

Une fois les codes envoyés vous serez averti en cas d'erreur de saisie. Si tout s'est bien passé votre pseudo devrait apparaitre comme sur la photo ci-dessus.

Vous pouvez cela dit à tout moment changer de compte en cliquant sur le bouton « Change User ».

Battle Jump

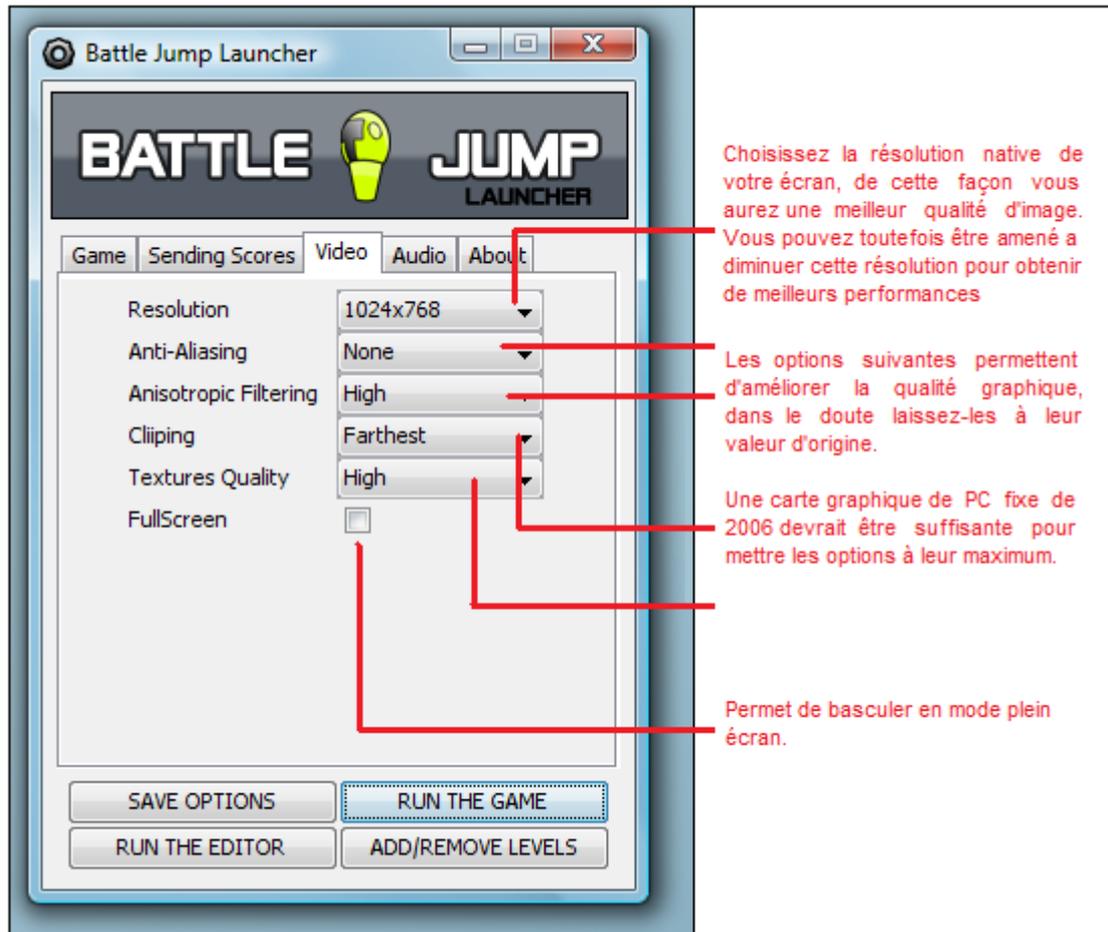
Notice d'utilisation

Options Vidéos

Battle Jump possède de nombreuses options afin de permettre aux utilisateurs de PC anciens d'utiliser le jeu sans causer de ralentissements.

Il supporte aussi bien les résolutions 4/3, 5/4, 16/9 que 16/10.

Voyons plus en détail le menu vidéo.



The screenshot shows the 'Battle Jump Launcher' window with the 'Video' tab selected. The options are as follows:

Option	Value
Resolution	1024x768
Anti-Aliasing	None
Anisotropic Filtering	High
Clipping	Farthest
Textures Quality	High
FullScreen	<input type="checkbox"/>

Annotations (in red text):

- Chisissez la résolution native de votre écran, de cette façon vous aurez une meilleure qualité d'image. Vous pouvez toutefois être amené à diminuer cette résolution pour obtenir de meilleurs performances
- Les options suivantes permettent d'améliorer la qualité graphique, dans le doute laissez-les à leur valeur d'origine.
- Une carte graphique de PC fixe de 2006 devrait être suffisante pour mettre les options à leur maximum.
- Permet de basculer en mode plein écran.

Buttons at the bottom: SAVE OPTIONS, RUN THE GAME, RUN THE EDITOR, ADD/REMOVE LEVELS.

Options Audio

Le menu audio permet quand à lui d'activer ou de désactiver au choix les sons et/ou musiques, il ne devrait donc pas être utile dans la majorité des cas.

Battle Jump

Notice d'utilisation

Comment Jouer ?

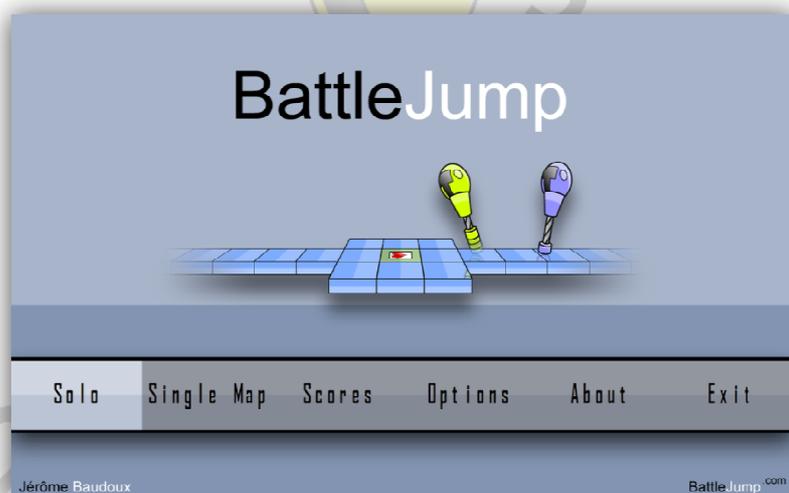
Le But du Jeu

Battle Jump est un jeu basé sur l'adresse, et plus exactement la capacité du joueur à diriger son personnage. Vous contrôlez une créature ne pouvant se déplacer qu'en effectuant des petits bonds dont le but est d'atteindre la fin du niveau avant un temps déterminé.

Votre personnage devra pour cela se déplacer de blocs en blocs, en évitant de tomber dans les trous ou bien de tomber sur un bloc malus. Au contraire de nombreux blocs vous ajouteront des effets positifs, pensez donc à les récolter.

Les Menus

Vous pourrez accéder à plusieurs menus via le menu principal de Battle Jump. Certains permettent de configurer le jeu, d'autres lancer une partie. Voyons ceci en détail :



Menu	Effet
Solo	Lance une partie solo, dans ce mode de jeu vous devrez finir cinq niveaux consécutifs appartenant à une difficulté que vous choisirez. Vous devez cependant avoir fini le mode de difficulté le plus simple pour débloquer les suivants. C'est le principal mode de jeu de Battle Jump
Single Map / Choix Carte	Vous pourrez dans ce mode choisir de jouer sur n'importe quelle carte de Battle Jump, qu'elle soit officielle (Cartes du mode Solo) ou bien custom (Cartes réalisées par les fans). Il est à noter que dans ce mode, vous pouvez jouer seul, ou à deux.
Scores	Vous pourrez ici consulter les meilleurs scores réalisés sur cet ordinateur dans le mode Solo.
Options	Même options que dans le BattleJumpLancer, permet de configurer le jeu.
About / A propos	Informations sur le jeu

Battle Jump

Notice d'utilisation

Les Blocs

Battle Jump comporte plusieurs types de blocs, les premiers sont des blocs dit normaux, c'est-à-dire qu'ils n'ont pas d'effets positifs ou négatifs. Il s'agit de blocs permettant d'effectuer une sauvegarde de votre position (les blocs bleus) de blocs ayant des propriétés particulières (la trappe s'ouvre après votre passage, les blocs jaunes ne sont pas toujours solides) ou bien changeant votre vitesse, ou orientation de déplacement (les blocs gris)

Le niveau est terminé une fois que votre joueur se pose sur un bloc « arrivée ».

Si votre joueur tombe dans le vide, il sera automatiquement replacé sur le dernier bloc bleu rencontré.

LES BLOCS NORMAUX

 ARRIVEE	 ON 1 OFF 1	 DEPLACE LE JOUEUR VERS LE HAUT	 PROPULSE LE JOUEUR VERS LE HAUT
 BLOC NORMAL	 ON 1 OFF 2	 DEPLACE LE JOUEUR VERS LE BAS	 PROPULSE LE JOUEUR VERS LE BAS
 BLOC UTILISE	 ON 2 OFF 1	 DEPLACE LE JOUEUR VERS LA GAUCHE	 PROPULSE LE JOUEUR VERS LA GAUCHE
 TRAPPE	 ON 1 OFF 2	 DEPLACE LE JOUEUR VERS LA DROITE	 PROPULSE LE JOUEUR VERS LA DROITE
	 ON 1 OFF 2	 DEPLACE LE JOUEUR DANS UNE DIRECTION	
	 ON 2 OFF 1	 EFFECTUE UN TRES GRAND SAUT	

Il existe toutefois des blocs plus spéciaux, ce sont les blocs verts et rouges, ils sont très importants car à part le stop et le ralenti, ils ont un impact sur vos chances de finir le niveau (perte de vie, de temps, ou au contraire gain de vie ...)

LES BONUS

 GAGNE UNE VIE
 GAGNE 10 S
 DIMINUE LA GRAVITE

LES MALUS

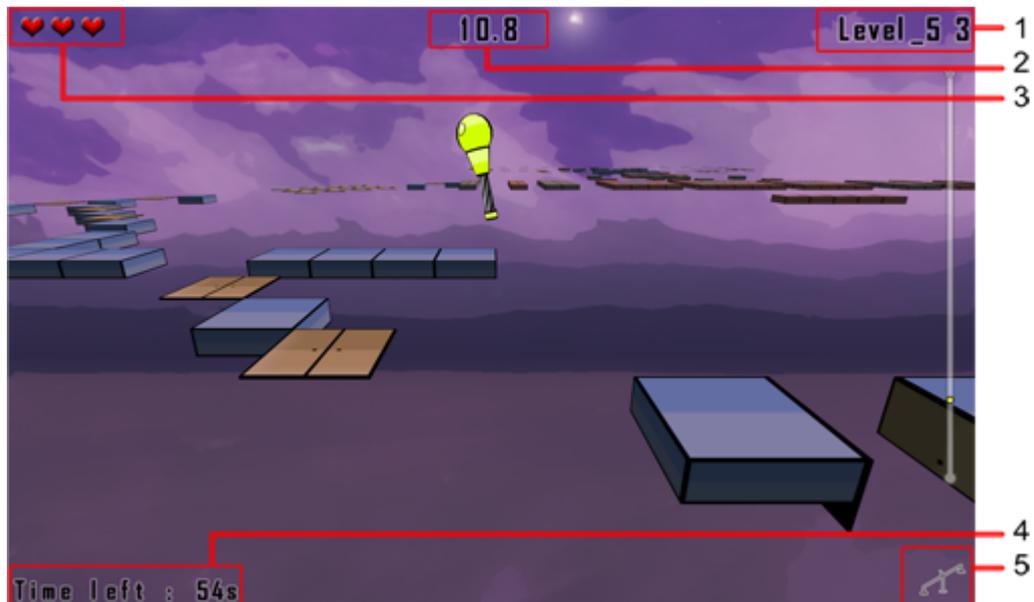
 PERD UNE VIE	 PERD 10 S	 STOPPE LE JOUEUR
 AUGMENTE LA GRAVITE	 RALENTI LE JOUEUR	

Battle Jump

Notice d'utilisation

L'interface

L'interface de Battle Jump est très simple, son but est de vous permettre de voir rapidement les informations importantes sans pour autant vous gêner avec des informations superflus ou des cadres trop voyants.



Numéro	Fonction
1	Titre du niveau en cours
2	Temps depuis le début du jeu, ce sera votre score.
3	Nombre de vies restantes, lorsque vous n'avez plus de vies, vous devez recommencer le niveau depuis le début.
4	Temps restant pour le niveau, si jamais le compteur arrive à zéro avant que vous n'avez atteint l'arrivée, vous devrez recommencer le niveau depuis le début.
5	Zone affichant les états anormaux de votre personnage, ici une forte pesanteur.

Battle Jump

Notice d'utilisation

Les Contrôles

Il est possible de modifier la plus part des touches de Battle Jump (Exception faite de la touche valider et de la touche annuler) dans les options.

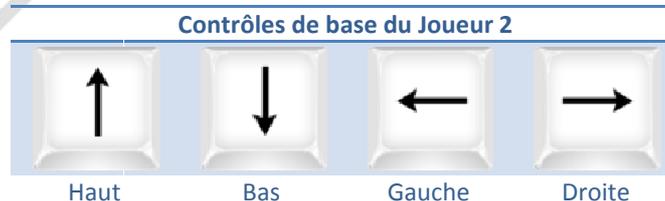
Les réglages présents ont toutefois été adoptés afin de permettre un meilleur confort lors des parties deux joueurs.

Il est important de noter que suivant le clavier que vous possédez (qwerty ou azerty) il se peut que les touches cités soit erronées, il vous sera donc nécessaire de les redéfinir par vous-même.

Certaines touches ne sont définies qu'une fois et doivent être partagées avec les deux utilisateurs, en voici la liste.



Les autres touches sont des touches de directions qui vous permettent de naviguer au travers des menus ainsi que de contrôler votre personnage dans le jeu.



Important : Si vous modifiez les touches de déplacement, celles-ci seront aussi modifiées dans le menu, ainsi si aucun joueur n'a choisi les flèches directionnelles il sera impossible de les utiliser dans les menus.

Télécharger des nouveaux niveaux

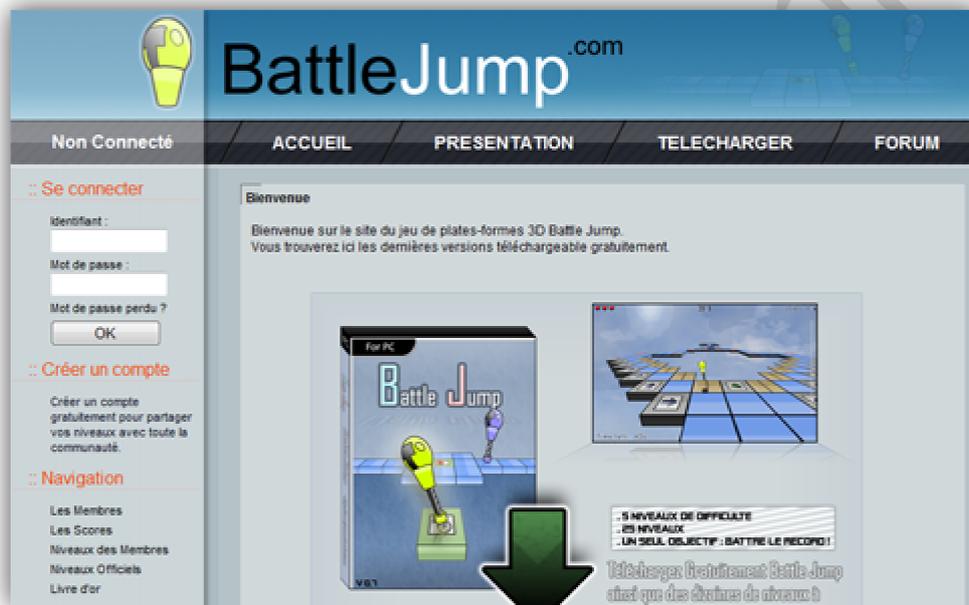
Où les télécharger

Battle Jump permet à quiconque de créer ses propres niveaux et de les partager avec la communauté. Vous pouvez donc trouver ces niveaux sur le site officiel de Battle Jump :

www.battlejump.com

Pour télécharger un niveau, voici comment procéder :

1 – Rendez vous sur le site avec votre navigateur Internet :



2 – Cliquez sur la rubrique : « Niveaux des Membres » dans le menu de gauche.

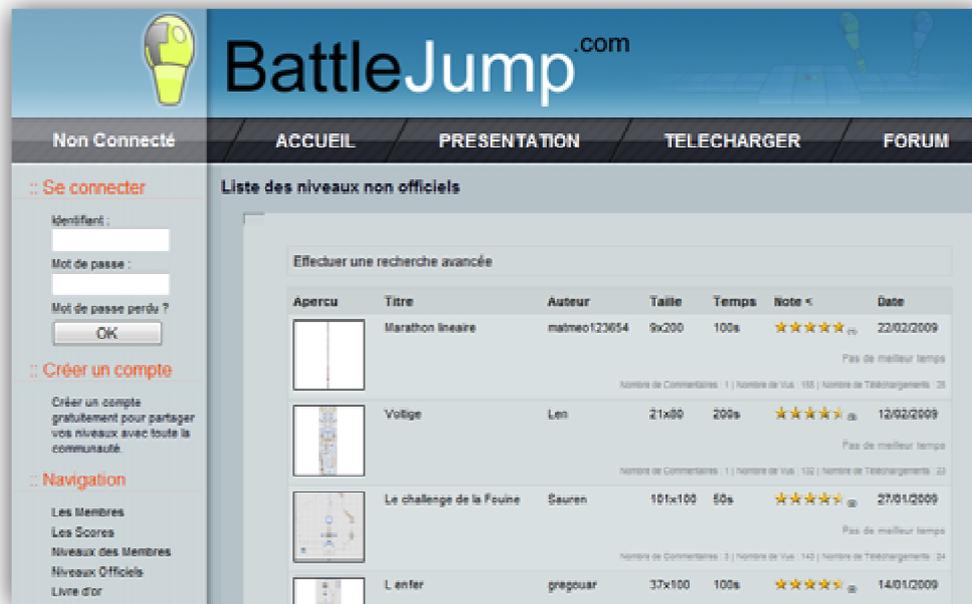
Navigation

- Les Membres
- Les Scores
- Niveaux des Membres
- Niveaux Officiels
- Livre d'or

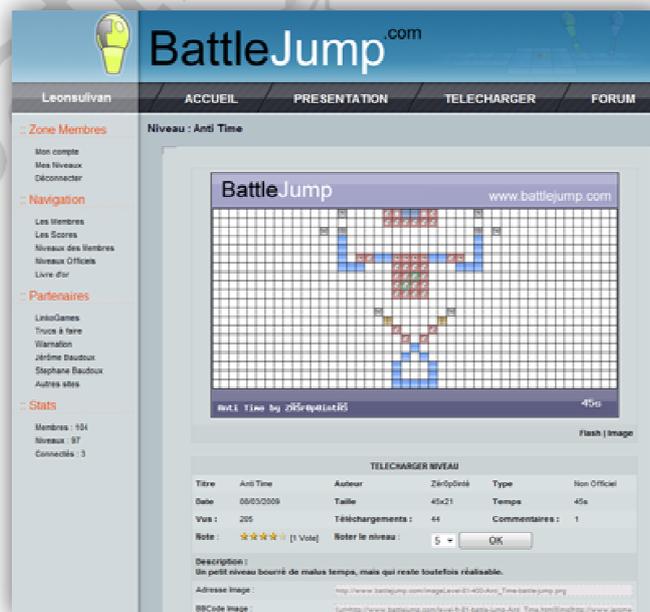
Battle Jump

Notice d'utilisation

3 – Vous arriverez alors sur la page référencant tous les niveaux de Battle Jump ayant été réalisés par les membres. Il est possible de classer ces niveaux par date de création, par auteur, par notation et même d'effectuer une recherche portant sur le nom du niveau, de l'auteur et de la note minimale désirée.



4 – Cliquez ensuite sur le nom ou l'image du niveau dont vous voulez voir les informations afin de connaître les scores réalisés par les autres membres, voir un aperçu du niveau et surtout accéder au lien de téléchargement.



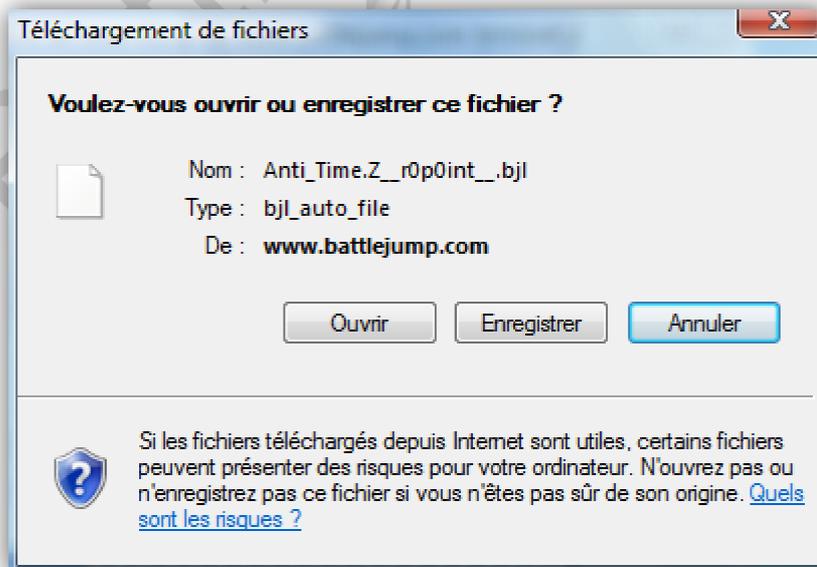
Battle Jump

Notice d'utilisation

5 – Vous pouvez maintenant télécharger le niveau en cliquant sur l'image ou bien sur le lien « TELECHARGER NIVEAU » situé en bas de l'image.



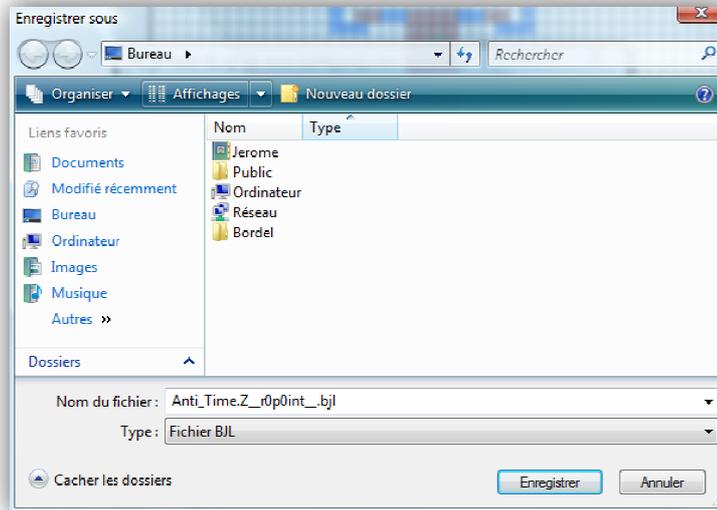
6 – Une fenêtre va apparaître pour vous demander si vous souhaitez télécharger le niveau, cliquez sur Enregistrer.



Battle Jump

Notice d'utilisation

7 – Une boîte de dialogue va vous demander où vous souhaitez télécharger le niveau (sauf si vous avez décidé d'un emplacement par défaut dans vos options), choisissez un emplacement facile d'accès, comme par exemple votre bureau.



Le niveau est maintenant téléchargé, il ne vous reste plus qu'à l'installer dans Battle Jump.

Battle Jump

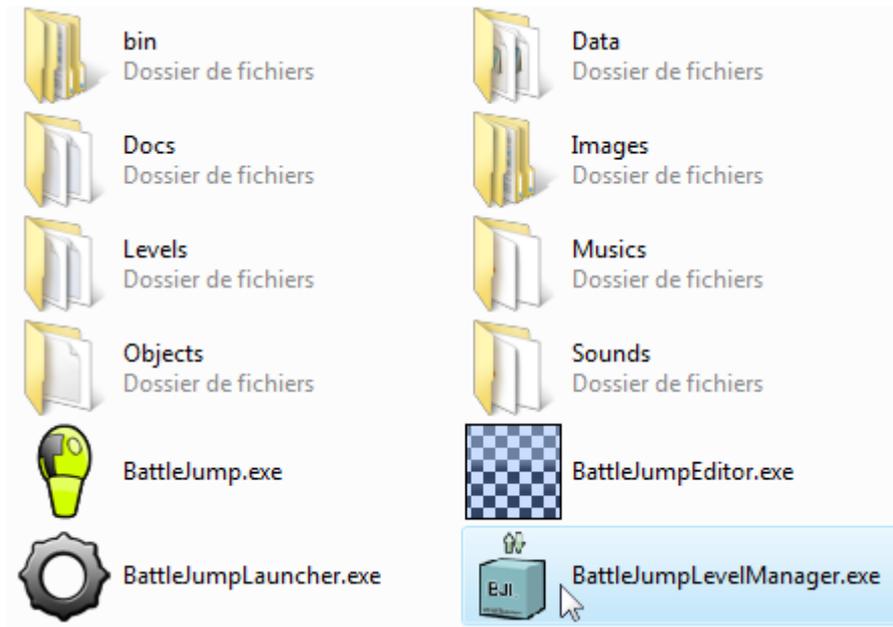
Notice d'utilisation

Installer un niveau

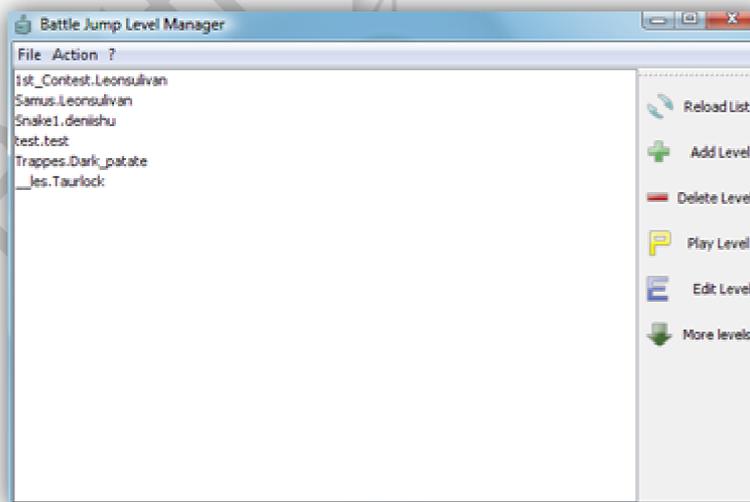
Maintenant que vous êtes en possession de plusieurs niveaux, il faut les installer afin que Battle Jump les prenne en compte dans sa liste.

Rien de bien compliqué rassurez vous, un outil vous permet de faire cela en quelques clics.

Lancez « BattleJumpLevelManager » dans le dossier du jeu



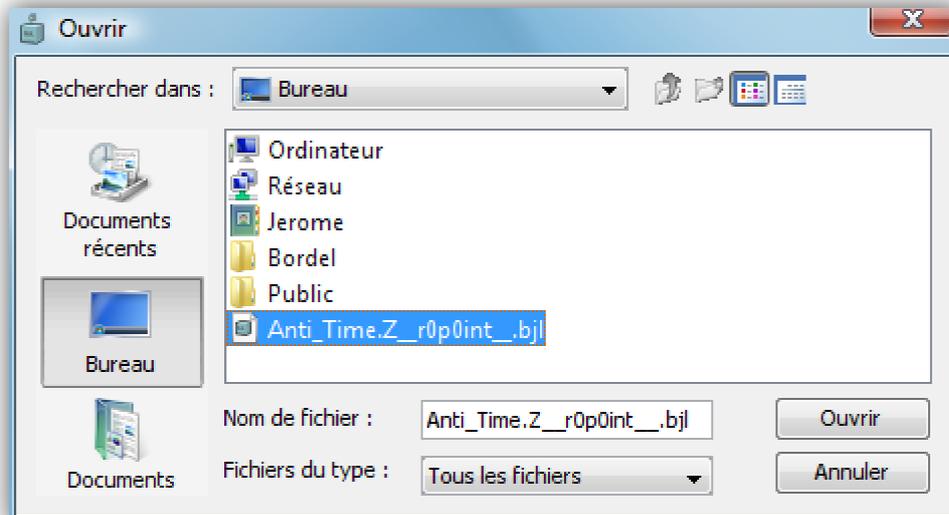
Une fenêtre listant les niveaux customs installés va alors apparaître. Par défaut la liste des donc vide.



Battle Jump

Notice d'utilisation

A partir de maintenant vous avez deux possibilités, la première consiste à cliquer sur le bouton « Add Level » et de choisir le niveau à installer (normalement sur votre bureau si vous avez respecté le précédent chapitre)

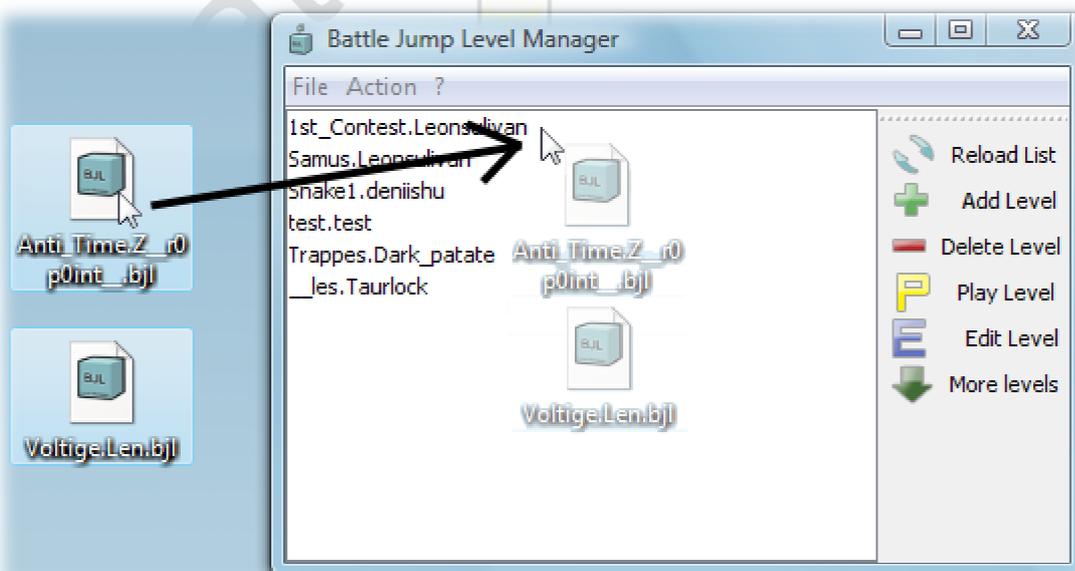


Il ne reste plus qu'à cliquer sur ouvrir pour compléter l'installation du niveau.

Toutefois il est possible que vous ayez plusieurs niveaux à installer, dans ce cas il serait pénible de les installer un par un. Pour cette raison il est possible d'installer autant de niveaux que vous le désirez en un clic de façon très simple.

Une fois « BattleJumpLevelManager » ouvert, sélectionnez tous les niveaux que vous souhaitez installer (sur le bureau si vous avez respecté le précédent chapitre) et faites les glisser sur la fenêtre de « BattleJumpLevelManager ».

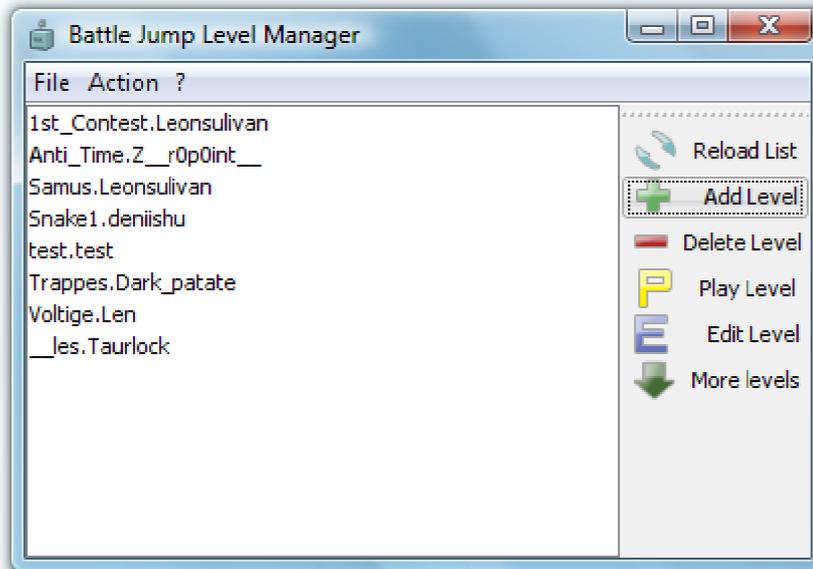
Une fois que vous aurez relâché le clic gauche, ceux-ci seront installés.



Battle Jump

Notice d'utilisation

Une fois ceci effectué les niveaux seront ajoutés à la liste et seront automatiquement supprimés de votre Bureau.



Il ne vous reste plus qu'à jouer avec ces niveaux dans Battle Jump. Vous pouvez d'ailleurs lancer un des niveaux à partir de cet outil en choisissant le niveau et en cliquant sur Play Level.

Mais dans ce cas il est impossible de choisir le nombre de joueurs, consultez le prochain chapitre pour plus de détails.

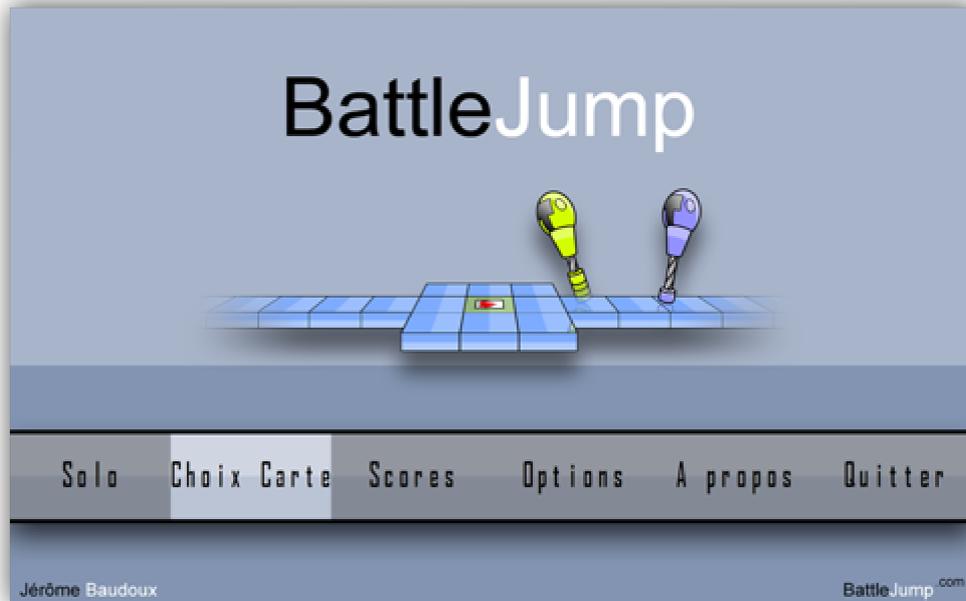
Battle Jump

Notice d'utilisation

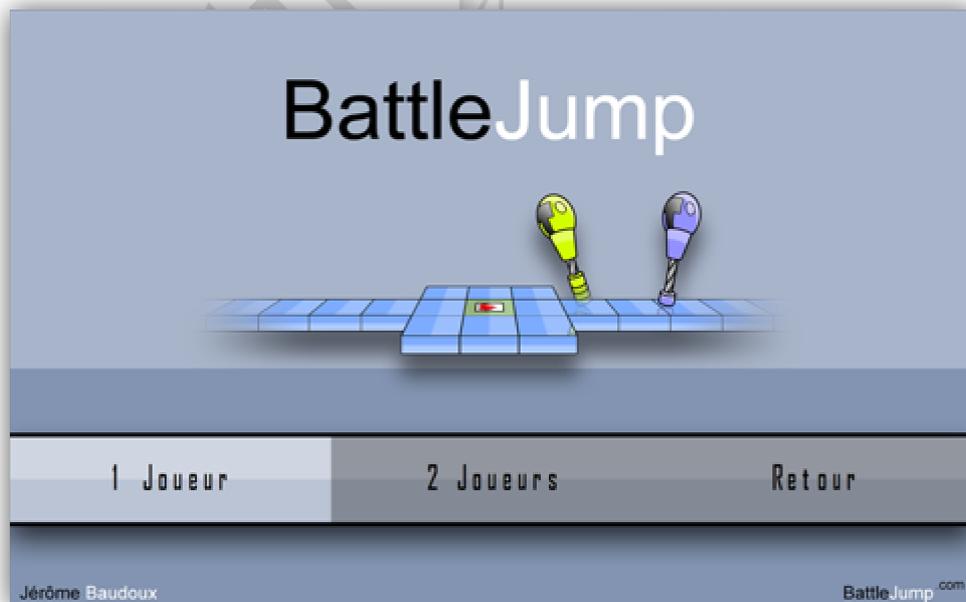
Jouer avec les nouveaux niveaux

Nous avons vu qu'il était possible de jouer avec les niveaux customs via le « BattleJumpLevelManager », cependant ceci est assez peu pratique lorsque vous êtes en train de jouer à Battle Jump.

Pour résoudre ce problème un menu a été dédié aux niveaux customs au sein du jeu, pour y accéder, allez dans le menu « Choix Carte » dans le Menu De Battle jump.



Il vous sera alors proposé de choisir le nombre de joueurs de la partie, choisissez donc selon vos besoins.



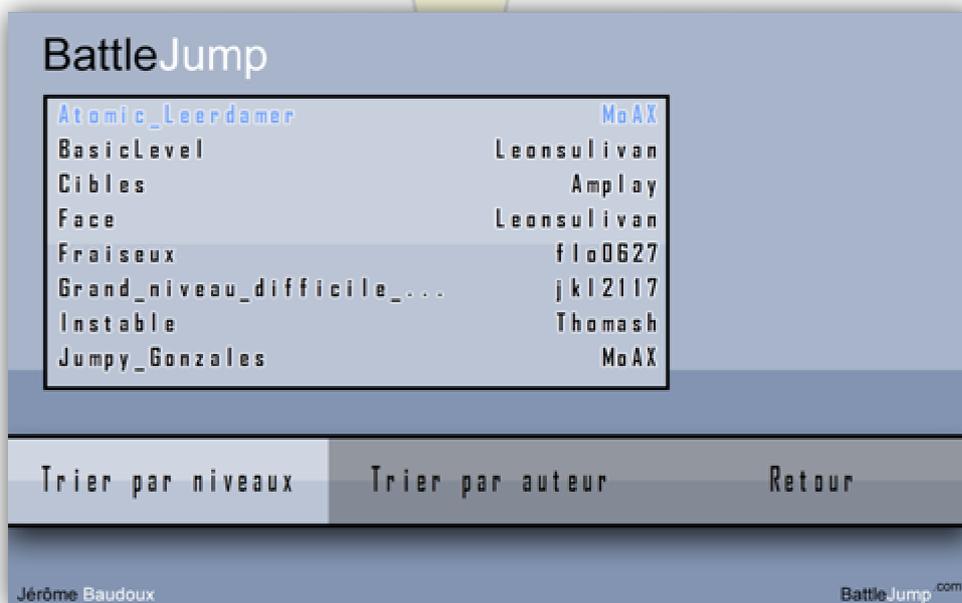
Battle Jump

Notice d'utilisation

Vous arriverez alors au menu vous permettant de choisir entre les niveaux officiels et ceux que vous avez téléchargés. Choisissez « Niveaux des Membres ».



Il ne vous reste plus qu'à choisir le niveau sur lequel vous voulez jouer. Il est d'ailleurs possible de trier les niveaux par ordre alphabétique des noms de niveaux ou des auteurs.



Battle Jump

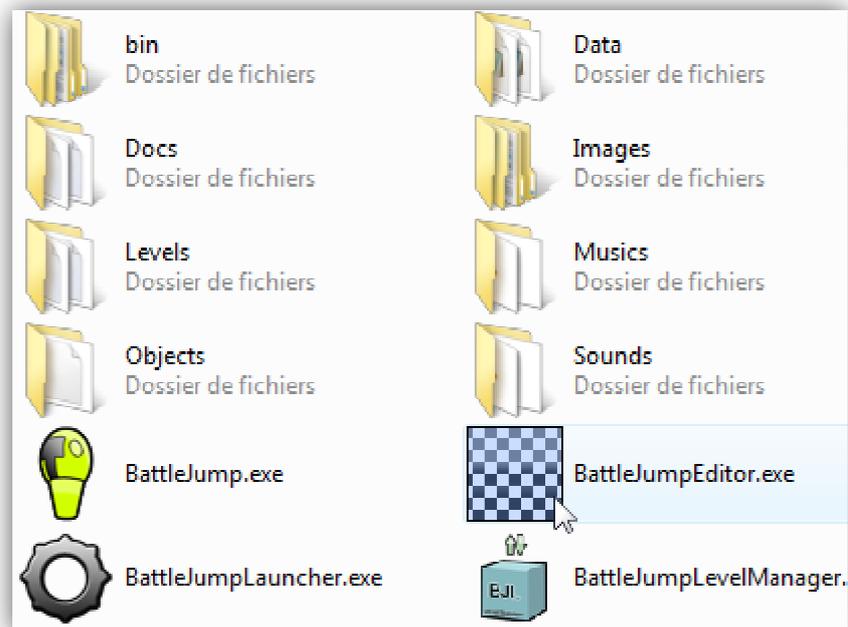
Notice d'utilisation

Créer ses propres niveaux

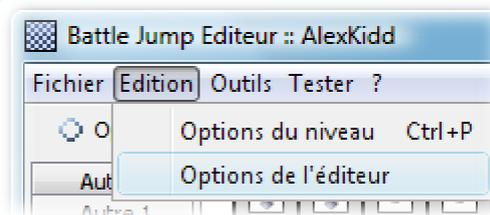
Fonctionnement

Réaliser un niveau de Battle Jump est quelque chose de très simple, en effet un éditeur de niveaux est fourni afin de vous assister dans cette tâche.

Pour accéder à cet outil, rendez-vous dans le dossier du jeu, et double-cliquez sur « BattleJumpEditor ».



Sachez tout d'abord qu'il est possible de choisir la langue de l'éditeur dans le menu Edition > Option de l'éditeur. Vous pourrez ainsi choisir entre Français et Anglais.

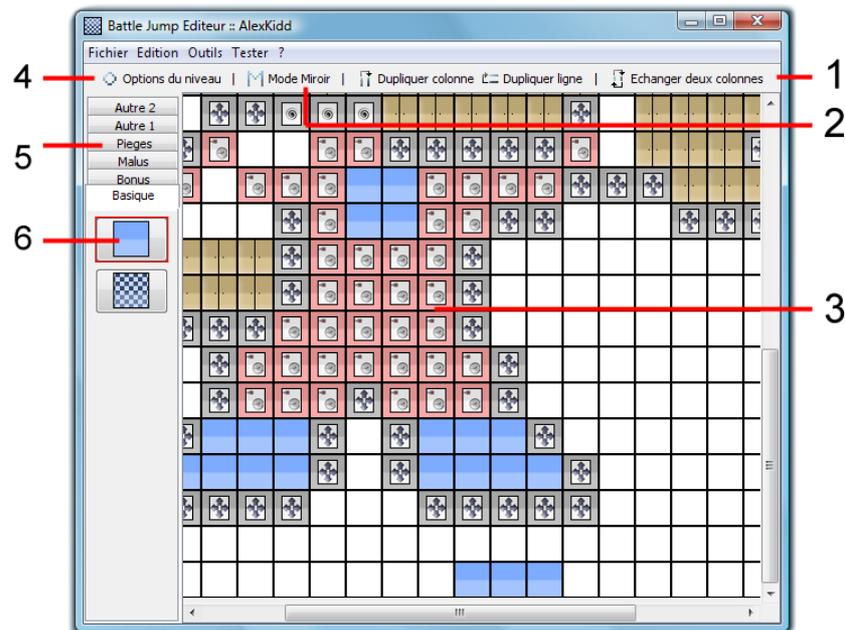


Notez aussi que l'éditeur redémarrera à la taille et position de la dernière ouverture, il mémorise aussi la langue et le mode (fenêtré, et plein écran)

Battle Jump

Notice d'utilisation

Voici une image de l'éditeur de niveau de Battle Jump une fois qu'un niveau a été chargé.



Numéro	Fonction
1	La barre d'outils rassemble les fonctions de l'éditeur telles qu'un accès rapide aux options du niveau, au mode miroir ...
2	Le mode miroir permet de poser deux blocs en même temps.
3	Niveau.
4	Les options du niveau sont le nom, l'auteur, le temps, ...
5	Catégorie rassemblant les blocs.
6	Blocs.

Bien entendu lorsque vous lancez l'éditeur, celui-ci est vide et il vous faudra alors soit ouvrir un niveau ou bien en créer un nouveau.

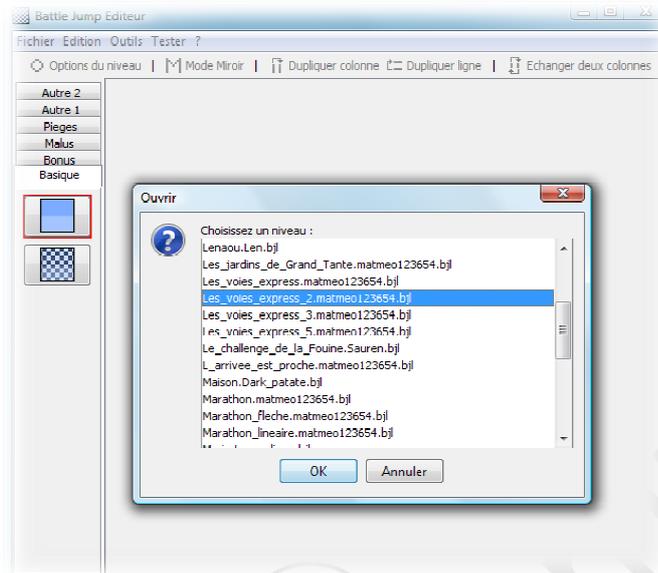
Voyons en premier lieu comment ouvrir un niveau, il suffit tout simplement de cliquer sur le menu Fichier puis ouvrir.



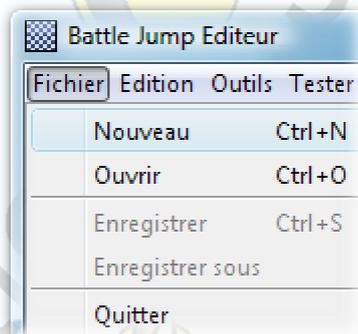
Battle Jump

Notice d'utilisation

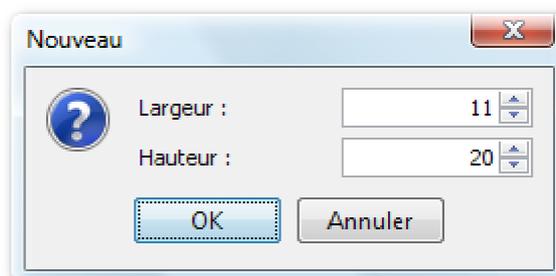
Une liste de niveau va alors apparaitre, choisissez le niveau que vous désirez et cliquer sur OK.



Pour créer un nouveau niveau l'opération est assez similaire, il vous faudra cliquer sur le menu Fichier puis Nouveau.



Vous devrez alors choisir une taille de niveau. Ne vous inquiétez pas il sera possible de modifier la taille du niveau après sa création.



Battle Jump

Notice d'utilisation

Que vous ayez ouvert un niveau ou bien créé un nouveau, vous allez maintenant devoir poser des blocs afin de modeler votre niveau.

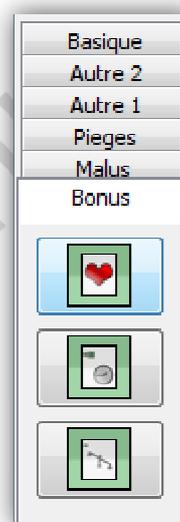
Il est possible de poser un bloc en effectuant un clic gauche sur une case, si un bloc se trouvait dessus il sera automatiquement remplacé par le nouveau bloc.

Un clic gauche sur un bloc aura quand à lui l'effet d'effacer le bloc et de laisser ainsi une zone vacante.

Notez bien que si vous gardez le clic enfoncé (gauche ou droit) et que vous vous déplacez sur le niveau, vous effectuerez un changement sur tous les blocs rencontrés. Il n'est donc pas nécessaire de relâcher le clic pour traiter une grande zone.

Par défaut un clic gauche dessinera un bloc bleu, cela dit il est possible de changer de bloc à dessiner en le sélectionnant dans la liste des blocs de gauche.

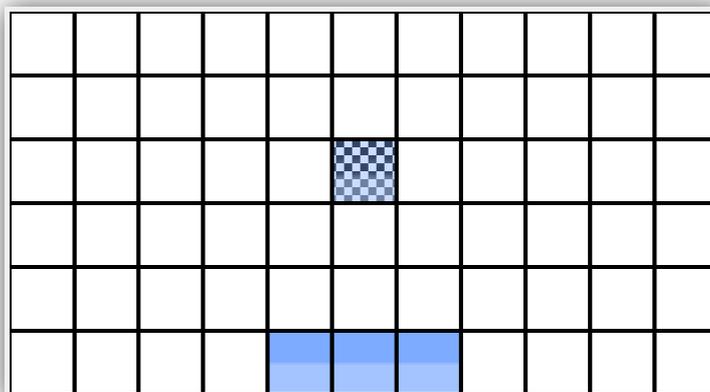
Il est par ailleurs possible de choisir un bloc parmi n'importe quelle section en cliquant sur celle-ci. Par exemple si je suis sur l'onglet Bonus et que je souhaite poser un malus. Il suffit que je clic sur Malus pour changer de catégorie et de choisir mon malus parmi la liste. Une fois le bloc choisi, je n'ai plus qu'à effectuer un clic droit sur le niveau afin de placer mon bloc.



Une fois que vous commencerez à poser vos blocs, vous vous rendrez compte que certains blocs ne peuvent pas être effacés ni modifiés. Ceci est tout à fait normal, il est impératif de respecter deux règles afin que le niveau soit correct.

- Il est impossible de modifier les trois blocs bleus se situant tout en bas du niveau, il s'agit du point de départ des joueurs. Afin d'éviter tout problème ceux-ci doivent être des blocs normaux.
- Un niveau doit contenir au moins une case arrivée sur une des trois premières lignes. Si ce n'est pas le cas l'éditeur ajoutera de son propre chef un bloc « arrivée » au centre de la première ligne.

Voici donc un exemple de configuration autorisée par l'éditeur :



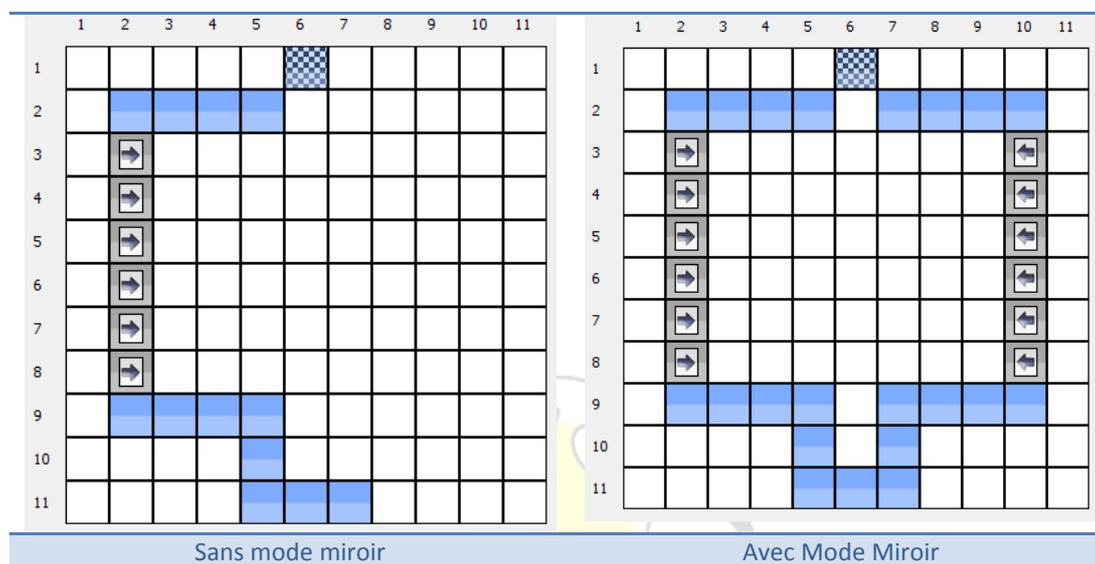
Battle Jump

Notice d'utilisation

Vous aurez sûrement remarqué que réaliser un niveau est assez long, il est d'ailleurs assez pénible de réaliser un niveau symétrique car il faut dessiner la même chose des deux cotés.

Afin de rendre cette tâche moins pénible, Battle Jump possède un mode miroir. Une fois celui-ci activé il dessinera automatiquement la partie miroir du niveau que vous êtes en train de réaliser.

Voici un exemple de création de niveau avec et sans mode miroir :



Avec le mode miroir dessiner la moitié du niveau a suffit, l'éditeur ayant effectué l'autre moitié du travail.

Battle Jump

Notice d'utilisation

Tester votre niveau

Une fois que vous avez le résultat que vous désirez, il est utile de pouvoir tester votre niveau. Pour ce faire un menu permet de lancer le niveau depuis l'éditeur sans passer par les différents menus de Battle Jump.

La démarche à effectuer est la suivante :



Pour tester votre niveau en mode deux joueurs il vous faudra cependant lancer le jeu manuellement et vous rendre dans Choix Carte > 2 Joueurs > Niveaux des Membres > Votre Niveau.

Partagez votre niveau avec la communauté

Une fois votre niveau achevé il est possible de le partager avec les autres joueurs en l'ajoutant à votre liste de niveaux sur le site officiel.

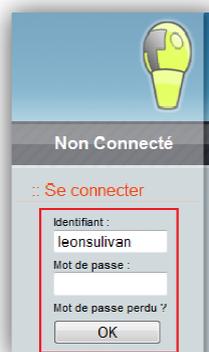


Pour effectuer ceci, il est obligatoire de posséder un compte Battle Jump, mais rassurez-vous celui-ci est gratuit et l'inscription ne prend que quelques secondes.

Pour vous inscrire rendez-vous à cette adresse :

<http://www.battlejump.com/register-fr-battle-jump.html>

Une fois que vous possédez un compte Battle Jump il vous faudra vous authentifier :



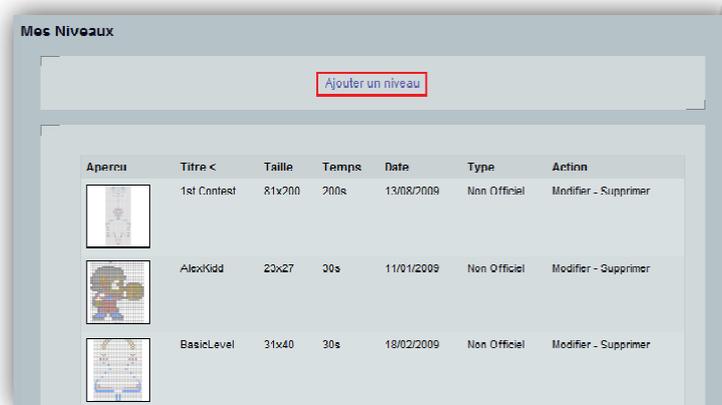
Battle Jump

Notice d'utilisation

Maintenant que vous êtes connecté, vous avez accès à la liste des niveaux déjà référencés sur le site. Cliquez donc sur « Mes Niveaux » afin d'y accéder :



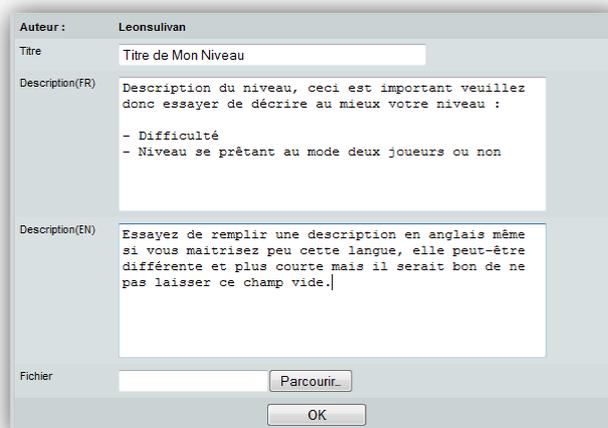
Une fois la page chargée vous arrivez sur une page ressemblant à celle-ci, cliquez alors sur « Ajouter un Niveau » :



Vous arrivez alors sur le formulaire d'envoi à proprement parler, vous allez donc devoir écrire le nom de votre niveau ainsi que le décrire en Français et en Anglais.

Ces champs sont importants, plus vous donnerez d'informations dans le champ description et plus vous aurez de chance qu'il soit téléchargé.

Les informations que vous pouvez fournir sont la difficulté du niveau, si le niveau se prête au mode deux joueurs, s'il s'agit d'un niveau de rapidité ou d'adresse ...



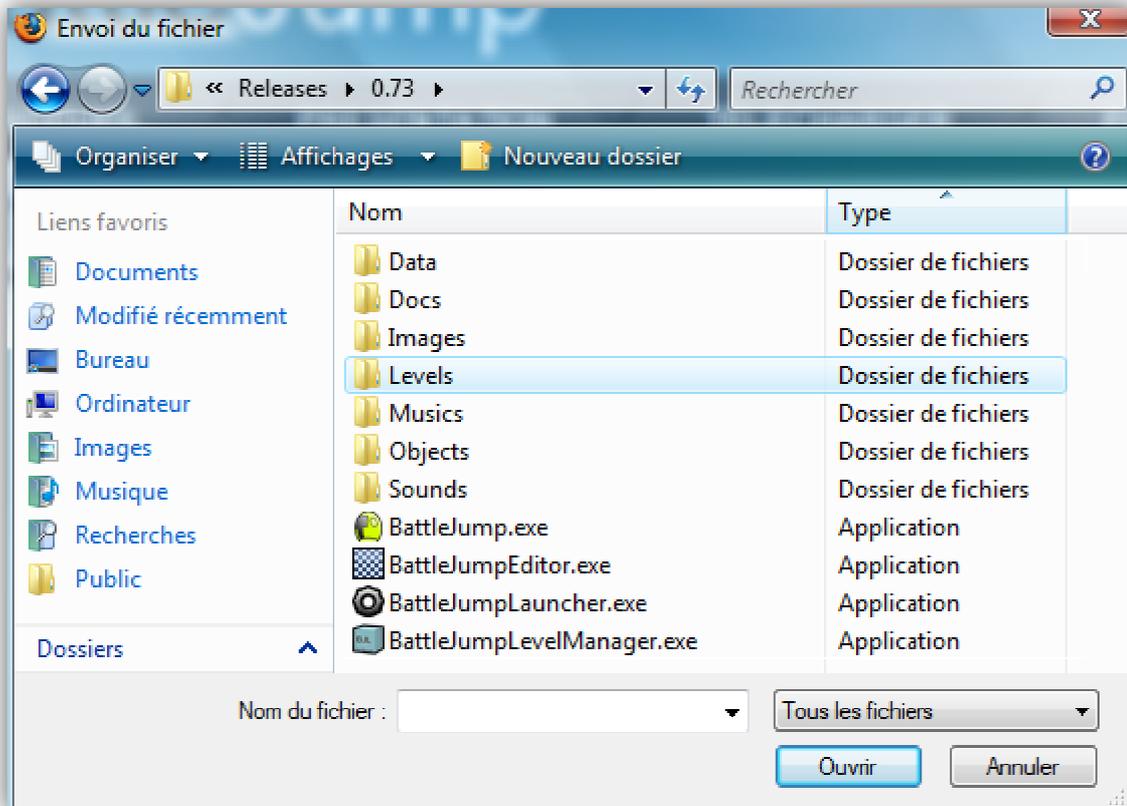
The image shows a form for submitting a level. It has the following fields:

- Auteur: Leonsuivan
- Titre: Titre de Mon Niveau
- Description(FR): Description du niveau, ceci est important veuillez donc essayer de décrire au mieux votre niveau :
 - Difficulté
 - Niveau se prêtant au mode deux joueurs ou non
- Description(EN): Essayez de remplir une description en anglais même si vous maîtrisez peu cette langue, elle peut-être différente et plus courte mais il serait bon de ne pas laisser ce champ vide.
- Fichier: [input field] [Parcourir...]
- [OK]

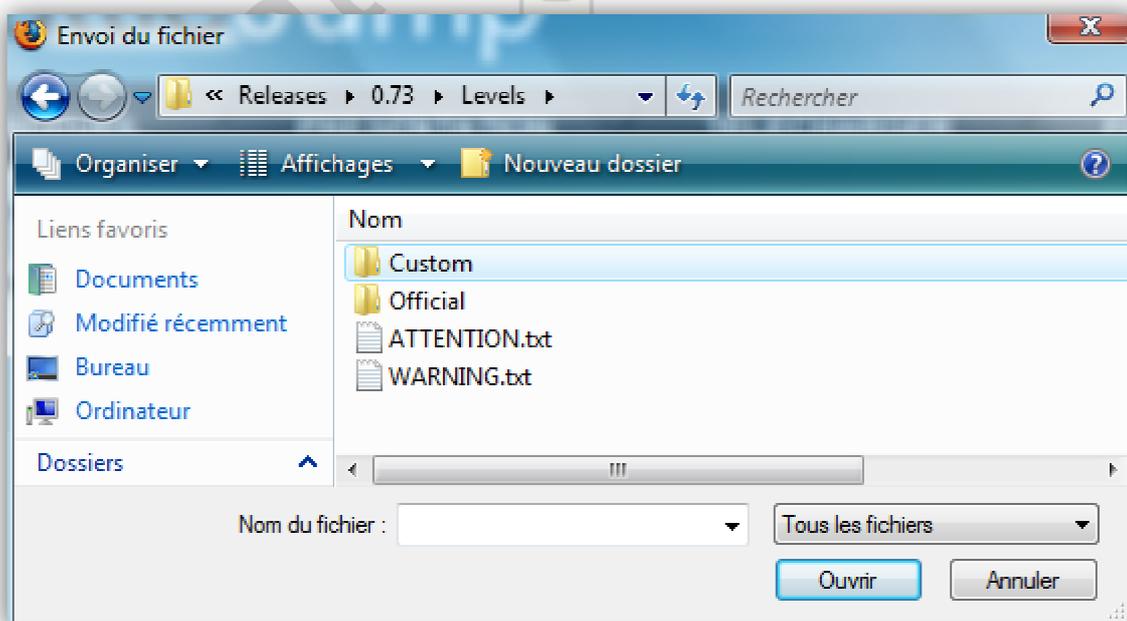
Battle Jump

Notice d'utilisation

Cliquez ensuite sur parcourir afin de fournir le fichier .bjl contenant les informations de votre niveau, ce fichier se trouve dans le dossier **/Battle Jump/Levels/Custom/**
Rendez-vous donc dans le dossier contenant le jeu, par exemple C:\Program Files\Battle Jump\



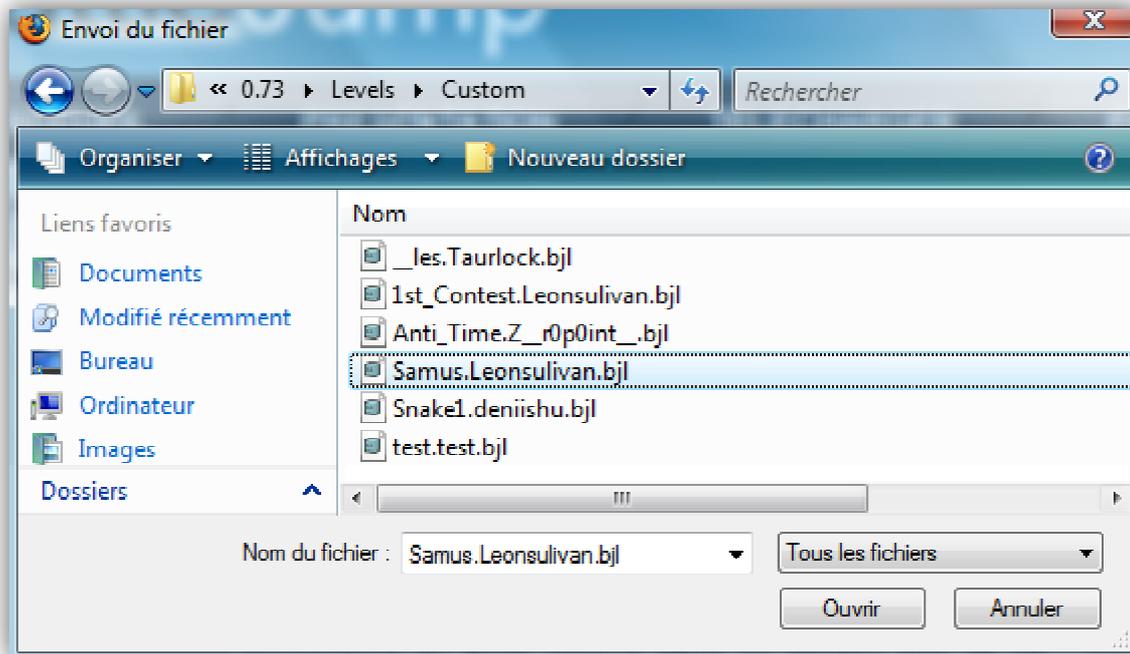
Effectuez alors un double clic sur le dossier « Levels » afin d'afficher son contenu. Double cliquez ensuite sur le dossier « Custom »



Battle Jump

Notice d'utilisation

Ceci révélera la liste des niveaux que vous avez téléchargés et/ou réalisés.



Il ne vous reste plus qu'à effectuer un double clic sur le niveau que vous désirez envoyer afin de valider la sélection de celui-ci.

Cliquez ensuite sur le bouton OK du précédent formulaire afin de valider la demande d'ajout de niveau. Si tout ce passe correctement (le fichier choisi correspond bien à un niveau, le titre choisi n'est pas déjà présent dans votre liste de niveau et que vous avez bien rempli le champ description) un message vous avertira que votre niveau va être validé après test de celui-ci.

En effet il peut se passer plusieurs jours avant que votre niveau ne soit visible sur le site, la cause étant qu'un niveau pour être validé doit être possible, nous allons donc tenter de le finir.

S'il s'avère que le niveau est impossible il sera alors refusé, de la même façon un niveau comportant un titre ou une description injurieuse, illégal ou contraire aux bonnes mœurs sera lui aussi supprimé.

FAQ – Questions Fréquentes

Lorsque je lance le jeu j'ai un écran noir que faire ?

Si lorsque vous lancez Battle Jump vous avez un écran noir, essayez d'appuyer sur les flèches de déplacement gauche et droit de votre clavier. Si vous entendez des sons en réponses à chaque appuie, cela signifie que le jeu fonctionne mais que rien ne s'affiche.

La cause la plus probable est que vous possédez une ancienne version de Battle Jump, rendez-vous sur le site et téléchargez la dernière version de Battle Jump, ce bug a été corrigé à partir de la version 0.7.3.

Si rien ne se produit même après l'appuie sur les flèches, consultez la question « Lorsque je double clic sur BattleJump rien ne se passe » dans cette FAQ.

L'éditeur, le launcher et/ou le levelManager ne fonctionnent pas.

Il est très probable que le problème vienne du fait que votre java n'est pas à jour. Pour régler ce problème installez la dernière version de java.

Pour Windows vous la trouverez ici : <http://www.java.com/getjava/>

Pour Linux vous devrez faire les opérations suivantes dans un terminal :

```
sudo apt-get install sun-java6-jre
```

Après quoi si tout s'est bien passé vous pouvez faire ceci pour vérifier que la commande java sera bien associée à la machine de sun :

```
$ sudo update-alternatives --config java
```

Ce qui aura pour résultat de donner quelque chose dans ce goût :

```
Il y a 3 alternatives fournissant « java ».
```

Sélection	Alternative

1	/usr/bin/gij-wrapper-4.1
* 2	/usr/lib/jvm/java-6-sun/jre/bin/java
+ 3	/usr/lib/jvm/java-gcj/jre/bin/java

```
Appuyez sur Entrée pour conserver la valeur par défaut[*] ou choisissez le numéro sélectionné :
```

Il n'y a plus qu'à choisir "/usr/lib/jvm/java-6-sun/jre/bin/java"

Battle Jump

Notice d'utilisation

Le jeu Rame

Il est dans ce cas conseillé de baisser l'anti-aliasing ainsi que la résolution du jeu si votre ordinateur n'est pas assez puissant pour permettre à Battle Jump de fonctionner sans ralentissements.

Pour plus de détail, rendez-vous au chapitre « Les Options Vidéos ».

Lorsque je double clic sur BattleJump rien ne se passe

Il y a plusieurs solutions à ce problème en fonction de la cause :

- Vérifiez en premier lieu en lançant BattleJumpLauncher que la résolution que vous avez choisie n'est pas supérieure à la résolution supportée par votre écran.
- Si vous avez choisi de communiquer vos scores, vérifiez que le jeu à le droit de sortir vers Internet, si vous avez un firewall vous devez ajouter une exception.
- Il est aussi possible que vous tentiez de lancer une version ne correspondant pas a votre système d'exploitation, si vous possédez un système d'exploitation en 32 Bits (le plus couramment) vous devez posséder Battle Jump version 32 Bits, la version 64 Bits de Battle Jump ne fonctionnera pas. Si vous avez au contraire un système d'exploitation 64 bits vous devez de même posséder la version 64 bits de Battle Jump.
- Si vous êtes sous Linux, vérifiez que vous avez installé les dépendances nécessaires, les voici :

```
sun-java6-jre  
libsdl1.2-dev  
libsdl-mixer1.2-dev  
libcurl4-openssl-dev
```