

MANUEL D'UTILISATION

PANIC AT TORTUGA



Life
Invaders
Production

1 Pré-lancement

Menus Pour lancer une partie, il faut sélectionner *Play* dans le menu principal. Si c'est la première fois que vous lancez le jeu, une fenêtre vous proposera de lancer le tutoriel pour apprendre à jouer. Si vous sélectionnez Jouer en ligne, vous passez le tutoriel. Vous aurez ensuite accès à un champ *Pseudo*, qui vous permet de choisir votre pseudonyme en jeu. Vous avez ensuite trois possibilités :



FIGURE 1 – Menu de choix du mode de jeu

Partie rapide (Quick Play), qui vous permet de rejoindre directement une partie ouverte. Vous jouerez donc avec des inconnus sur un lobby aléatoire.

Créer une partie : Cette option vous permet, comme son nom l'indique, de créer une partie. Par défaut, cette dernière sera publique (ouverte à tous les joueurs), mais vous pouvez sélectionner la coche *partie privée* pour rendre le salon accessible uniquement à l'aide d'un code qui apparaît alors sur votre écran.



FIGURE 2 – Menu de création de parties

Rejoindre une partie : Ce menu permet de rejoindre des parties privées en renseignant leur code.

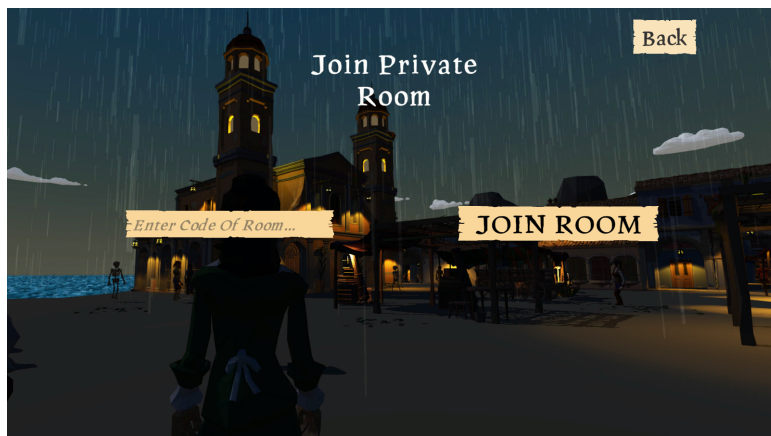


FIGURE 3 – Menu pour rejoindre une partie

Lobby Sur le lobby (salle d'attente de la partie), le joueur est invité à choisir sa classe de personnage, et à patienter en faisant le parcours de saut ou en discutant via le chat intégré. Les parties se lancent lorsque quatre joueurs au moins se connectent. Un décompte de dix secondes est alors lancé, à l'issue duquel la partie est lancée.

2 Déroulement d'une partie

2.1 Objectifs

Objectifs L'objectif du jeu est de traquer sa cible, pointée par la boussole en bas à droite de l'écran, et l'éliminer. Cependant, vous êtes vous aussi la cible d'un joueur, et devez donc fuir votre agresseur. Quatre pouvoirs sont mis à votre disposition : choisissez celui qui vous convient le mieux, afin de prendre l'avantage sur les autres joueurs.

Système de points Les points sont calculés en fonction de vos assassinats : tuer sa cible rapporte des points, l'empoisonner en rapporte plus, mais tuer un personnage non-joueur en fait perdre, et tuer la cible de quelqu'un d'autre fait gagner des points à cette personne. A la fin de la partie, les trois premiers joueurs sont affichés, ainsi qu'un tableau des scores.

2.2 Contrôles et menu

Contrôles Les contrôles de jeu, modifiables depuis le menu paramètres, sont par défaut Z/Q/S/D pour avancer/gauche/reculer/droite, et espace pour sauter. La direction du personnage se fait à la souris. Pour éliminer une cible, vous devez d'abord passer en mode verouillage (par défaut : clic molette), pour mettre en surbrillance votre cible. Utilisez le clic droit pour la verouiller, et le clic gauche pour l'éliminer lorsqu'elle se trouve à portée.

Tableau des scores Le tableau des scores est affichable avec la touche de tabulation (Tab). Celui-ci permet d'avoir le classement des joueurs selon leur score actuel. Chaque ligne est de la forme : [Nom du joueur] [Score] [Assassinats / morts].

2.3 Pouvoirs

Le jeu propose différents pouvoirs, sélectionnables à chaque mort et utilisables en jeu grâce à la touche [E] par défaut. Voici la liste des pouvoirs et leur description :

Bombe de fumée La bombe de fumée est, comme son nom tend à l'indiquer, un objet qui active des particules autour d'un joueur lui permettant de créer une confusion afin de se retirer ou d'attaquer discrètement. Son grand intérêt réside dans le fait qu'elle paralyse tous les personnages, NPC comme joueurs (sauf le lanceur, bien évidemment) jusqu'à dissipation de la fumée. C'est donc un atout majeur de fuite plus que d'attaque.

Poison Le poison n'est pas vraiment un atout en jeu, car il nécessite de suivre sa victime et de la tuer comme pour une élimination classique. Cependant, lors de l'élimination de la cible, cette dernière donne plus de points, car son élimination est discrète.

Lancer de couteaux Le pouvoir du lancer de couteaux est de loin celui ayant été le plus long à mettre en oeuvre. Lorsque l'assassin verrouille sa cible, il peut lui lancer un couteau jusqu'à 15 mètres (contre 2 mètres pour les attaques classiques). La cible touchée se met à boiter, voit sa vitesse réduite et ne peut ni courir, ni emprunter d'échelles pendant une certaine période donnant à son assaillant le temps de l'achever.

Sprint Le pouvoir de sprint permet au joueur de se déplacer très rapidement et d'être invulnérable face aux attaques au couteau. En revanche, le joueur ne peut pas emprunter d'échelles ou de tyroliennes en même temps que ce pouvoir, afin de ne pas déséquilibrer le jeu. Il laisse également une longue traînée de fumée derrière lui, qui lui fait perdre tout semblant de discrétion.

2.4 Personnages non-joueurs

Les personnages non-joueurs (PNJ, ou NPC en anglais pour Non-playable Characters) sont des personnages contrôlés par une intelligence artificielle. Ils se répartissent et se déplacent aléatoirement sur la carte, permettant au joueur de se déplacer discrètement sur la carte au milieu des autres personnages.

3 Paramètres

Paramètres du jeu Le jeu possède plusieurs paramètres modifiables :

Graphics Permet de régler la qualité des ombres et de l'antialiasing en jeu (moins de qualité = plus de performances)

Emotes Permet de choisir son emote de victoire, qui se débloquent au fur et à mesure que vous augmentez en niveau.

Sound Le niveau sonore du jeu

Fullscreen Cochez cette case pour passer le jeu en mode plein-écran (sans bordures).

Framerate La fréquence de rafraîchissement de l'écran en jeu. De la même façon que pour le réglage de la qualité, une fréquence de rafraîchissement permet aux machines moins performantes de fonctionner sans brûler, et permet d'augmenter la qualité des graphismes.

Controls Permet de modifier les contrôles du personnage. Cliquez sur le bouton du contrôle qui vous intéresse, puis sur la touche que vous souhaitez assigner.