

Panic At Tortuga

Manuel d'utilisation

Juin 2021



LIFE
INVADERS
Production

1 Pré-lancement

Menus Pour lancer une partie, il faut sélectionner *Play* dans le menu principal, puis choisir entre une partie privée (cocher la case "partie privée"), qui permet de jouer avec ses amis sur une room privée grâce à un code partageable, ou une room publique, avec de potentiels inconnus.

Vous pouvez aussi

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.

2 Déroulement d'une partie

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.

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.

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.

3 Paramètres

Paramètres du jeu Le jeu possède plusieurs paramètres modifiables :

- L'apparence du joueur, qui peut être choisie librement
- Son emote de victoire, qui se débloquent au fur et à mesure que vous augmentez en niveau.
- Le niveau sonore du jeu (qui peut aussi être désactivé)
- La fréquence de rafraîchissement de l'écran en jeu
- Les contrôles