



FIGURE 1 – Slyness

EPITA

DOSSIER D'EXPLOITATION

Slyness

Aubert Tom
Giraud Lise

Lecomte Paul
Leyre Arnaut

Rendu le 27 mai 2020

Table des matières

1	Manuel d'utilisation	2
1.1	But du jeu	2
1.2	Comment jouer à Slynness?	2
1.3	Les différents objets et murs du jeu	2
2	Manuel d'utilisation du créatif	7
2.1	Tour	7
2.2	Bouton	7
2.3	Cristal	7
2.4	Sentinelle	7
2.5	Début	7
2.6	Fin	7
2.7	Piège	7
2.8	Mur	8
2.9	Passages	8
2.10	Vitres	8
2.11	Portails	8
3	Manuel d'installation et désinstallation	9
3.1	Installation	9
3.2	Désinstallation	10

1 Manuel d'utilisation

1.1 But du jeu

Slyness est un jeu de réflexion dans lequel vous évoluerez à travers plusieurs niveaux. Le but du jeu est d'atteindre la fin du niveau, symbolisée par un coffre, sans vous faire repérer par les ennemis. Il existe également un mode créatif dans lequel vous pouvez créer vos propres niveaux et y jouer.

1.2 Comment jouer à Slyness ?

Slyness est un jeu destiné à être joué sur Windows. Il se joue au clavier uniquement, bien que l'utilisation de la souris soit possible dans les menus.

Les touches du clavier peuvent être paramétrées dans le jeu afin de s'adapter au clavier de l'utilisateur et ses habitudes de jeu. Le paramétrage des touches par défaut est celui-ci :

- Z : Déplace le joueur vers le haut
- Q : Déplace le joueur vers la gauche
- S : Déplace le joueur vers le bas
- D : Déplace le joueur vers la droite
- Space : Dépose un leurre sur la case actuelle
- J : Active le leurre assigné à cette touche
- K : Active le leurre assigné à cette touche
- L : Active le leurre assigné à cette touche
- A : Tourne la caméra vers la gauche
- E : Tourne la caméra vers la droite
- Echap : Ouvrir le menu pause

De plus, la souris peut-être utilisée pour naviguer à travers les différents menus.

1.3 Les différents objets et murs du jeu

Tout au long du jeu Slyness vous pourrez rencontrer des objets et des murs divers et variés. C'est pourquoi il faut bien connaître les spécificités de chaque élément du jeu.

1. Le leurre :

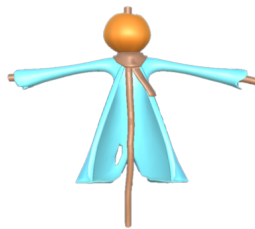


FIGURE 2 – Aspect du leurre

Le leurre est là pour aider le joueur tout au long de son aventure. Il sert à détourner l'attention des ennemis pendant un court laps de temps.



FIGURE 3 – Aspect du coffre

2. La fin du niveau :

Elle est symbolisée par un coffre. Vous devez l'atteindre pour accéder au niveau suivant

3. La tour :



FIGURE 4 – Aspect de la tour

- Elle ne se déplace pas.
- Son champ de vision s'étend sur toutes les cases devant elle. Elle ne peut voir à travers les murs, les portails et les passages mais voit à travers les vitres et les pièges.
- Son champ de perception est situé sur ses quatre côtés (devant, derrière, gauche et droite).

4. Le cristal :



FIGURE 5 – Aspect du cristal

- Il ne se déplace pas.
- Il ne possède pas de champ de vision et de champ de détection à proprement parler. En revanche, il diffracte le champ de vision des ennemis qui entre en contact avec lui. Si une tour "regarde" un cristal, le champ de vision de la tour sera diffracté dans toutes les directions (haut, bas, gauche et droite) au niveau du cristal. Si le cristal n'est vu par aucun ennemi il est inoffensif.

5. Le sentinelle :

- Elle se déplace selon un chemin prédéfini.

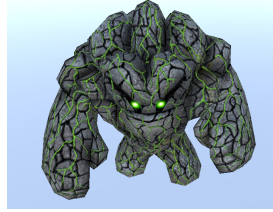


FIGURE 6 – Aspect de la sentinelle

- Son champ de vision et de détection est le même que celui d'une tour. Si elle rencontre un obstacle sur son chemin de ronde elle fera simplement demi-tour.

6. Le piège :



FIGURE 7 – Aspect du piège

- Il est immobile.
- Il est invisible, sauf si le joueur s'approche à proximité du piège. Dans ce cas-là, le piège sera visible. Si le joueur continue à s'approcher, les piques se lèveront alors et le joueur se fera tuer.
- Le champ de vision des ennemis n'est pas bloqué par le piège puisqu'il est invisible.

7. Le bouton :

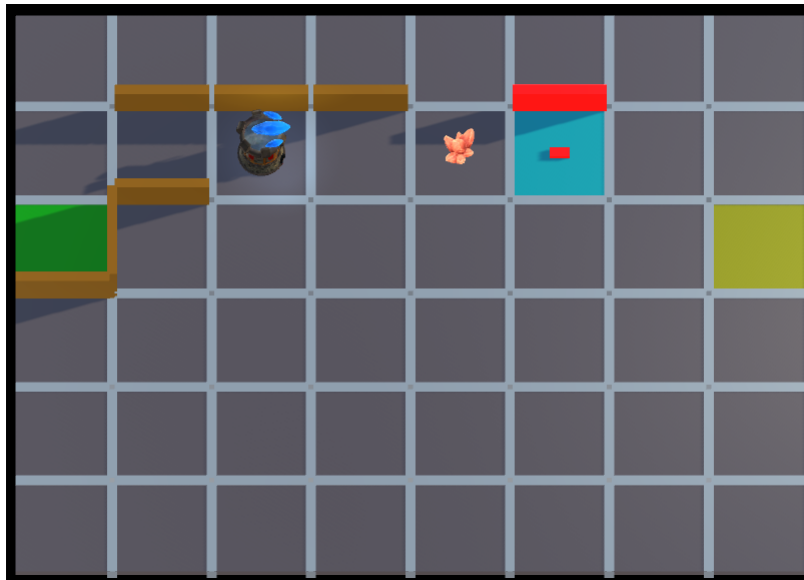


FIGURE 8 – Aspect du bouton

- N'a pas de champ de vision.

- S'il est dans le champ de vision d'un ennemi, il s'active et baisse le mur auquel il est lié. Sinon, le mur reste dans son état initial.

8. Les murs basiques :



FIGURE 9 – Aspect du mur

- On ne peut pas passer à travers.
- La vision des ennemis est bloquée par les murs.
- Ils peuvent être liés à un bouton et se baisser et s'élever en fonction de l'état du bouton.

9. Les vitres :

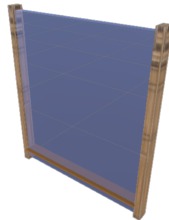


FIGURE 10 – Aspect de la vitre

- Les vitres sont transparentes, les ennemis peuvent voir à travers.
- Elles sont comme les murs, mais ne peuvent pas être liées avec un bouton.

10. Les passages :



FIGURE 11 – Aspect du passage

- Les ennemis ne peuvent pas voir à travers les passages.
- Les passages peuvent être traversés par le joueur, mais que dans un sens (celui indiqué par les flèches au sol).

11. Les portails :

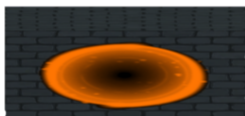


FIGURE 12 – Aspect du portail

- Les ennemis ne peuvent voir à travers les portails.
- Le portail permet de se téléporter à un autre endroit du niveau en passant dedans.

2 Manuel d'utilisation du créatif

2.1 Tour

Clic Gauche :

- Sur case vide : Poser
- Sur Tour : Supprimer

Clic Droit : Supprimer

2.2 Bouton

Clic Gauche :

- Sur case vide : Poser
- Après pose Bouton : Définir Mur Lié
- Après Clic sur Bouton : Définir Mur Lié

Clic Droit sur mur ou bouton : Supprimer couple

2.3 Cristal

Clic Gauche : Poser

Clic Droit : Supprimer

2.4 Sentinelle

Clic Gauche :

- Sur case vide : Pose sentinelle + Mode Chemin
- Sur Sentinelle : Mode Chemin
- En Mode Chemin : Pose Chemin (Aligner au dernier chemin seulement)

Clic Droit :

- Sur case vide en Mode Chemin : Quitter Mode Chemin
- Sur Chemin : Supprimer chemin (et ceux d'après)
- Sur Sentinelle : Supprimer

2.5 Début

Clic Gauche : Poser

Clic Droit : Supprimer

2.6 Fin

Clic Gauche : Poser

Clic Droit : Supprimer

2.7 Piège

Clic Gauche : Poser

Clic Droit : Supprimer

2.8 Mur

Clic Gauche : Poser

Clic Droit : Supprimer

2.9 Passages

Clic Gauche : Poser

Clic Gauche sur Passage : Rotater

Clic Droit : Supprimer

2.10 Vitres

Clic Gauche : Poser

Clic Droit : Supprimer

2.11 Portails

Clic Gauche :

— Sur mur vide : Poser Portail 1

— Après pose Portail 1 : Poser Portail 2

— Après Shift + Clic sur Portail 1 : Définir Portail 2

— Sur Portail 1 & 2 : Rotater

Clic Droit sur Portail 1 ou 2 : Supprimer couple

3 Manuel d'installation et désinstallation

3.1 Installation

Il est possible d'installer Slynness et d'y jouer sur la plupart des versions de Windows (jouable sur toutes les versions postérieures à Windows Vista). Pour installer Slynness il faut se rendre sur le site dédié au jeu, trouvable à cette adresse : <https://lise-giraud.github.io/Slynness/>.

Une fois sur la page du téléchargement, cliquez sur Bouly (la boule noire) et le téléchargement se lancera.

Une fois le fichier téléchargé, cliquez dessus afin de l'exécuter. Si Windows bloque l'exécution du fichier parce que l'application n'est pas reconnue, cliquez sur "En savoir plus" puis "Exécuter quand même".

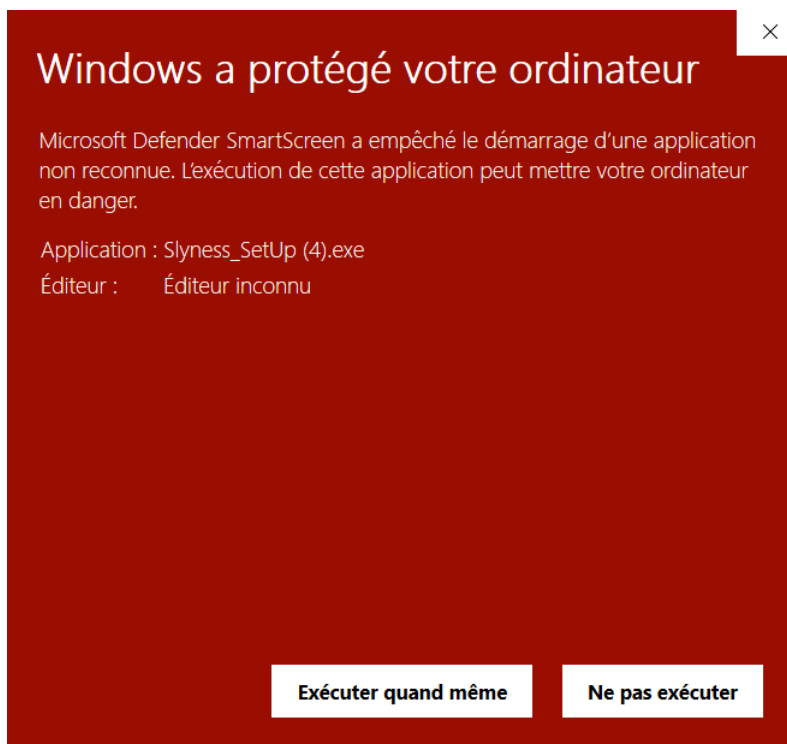


FIGURE 13 – Explications d'installation

Windows vous demandera alors si vous souhaitez autoriser l'application à effectuer des modifications sur votre ordinateur. Donnez-lui cette autorisation et une nouvelle fenêtre s'ouvrira.

Dans cette fenêtre vous avez le choix entre créer un raccourci de l'application sur votre bureau ou non. Une fois ce choix fait, cliquez sur "suivant" en bas à droite de la fenêtre.

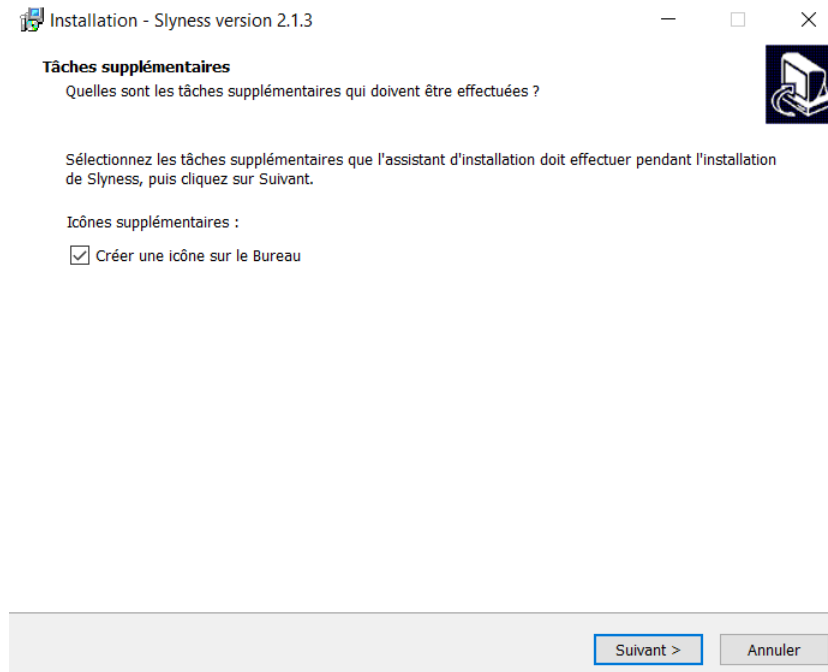


FIGURE 14 – Explications d'installation

Un récapitulatif des actions qui seront exécutées vous sera donné, cliquez sur "Installer". L'installation du jeu se lancera. Une fois celle-ci terminée, vous pouvez exécuter Slyness ou non.

3.2 Désinstallation

Pour désinstaller le jeu, allez dans le dossier où il a été installé (par défaut le dossier du jeu se trouve dans *C :Programmes × 86\Slyness*). Une fois dans ce dossier, cliquez sur *unins000.exe*, comme indiqué sur l'image ci-dessous.

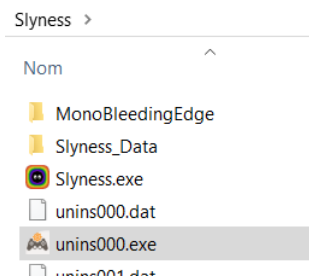


FIGURE 15 – Explications de désinstallation

Une fenêtre s'ouvrira alors pour vous demander si vous souhaitez vraiment désinstaller Slyness. Confirmez votre choix, et la désinstallation s'effectuera.