|  |
| --- |
| Team Breakdown |
| Manuel D’utilisation |
| Bomber Project |
|  |
| **Jonathan Bihet** |
| **Thierry Destribats** |

|  |
| --- |
|  |

# Introduction.

Ce document présente les aspects principaux du jeu, et les instructions pour l’utiliser correctement.

Dans un premier temps il sera expliqué comment lancer un server et une partie, comment choisir le mode de jeu, l’arène, le nombre de joueur et le champion utilisé. Dans la seconde partie il sera traité des commandes en jeu.

# Créer une partie.

Pour créer une partie il y a deux étape nécessaires, la première consiste à créer un serveur et la seconde à se connecter en tant que c lient.

## Créer un serveur.

Pour créer un serveur il faut dans un premier temps lancer une instance du jeu. Une fois que celle-ci est lancée vous arrivez sur le menu principal du jeu, il faut alors cliquer sur ‘Server’.

Vous arrivez alors sur l’écran permettant de créer un serveur.

Il y a deux choses à remarquer, la première, ‘Server IP’, représente l’IP que votre serveur aura une fois lancée, notez la bien pour la transmettre à vos clients.

La seconde, est le port que vous donnerez à votre server, c’est à vous de le choisir.

Une fois que cela est fait vous n’avez qu’à cliquer sur ‘Initialize’ pour lancer le server.

## Rejoindre une partie.

La première chose à faire une fois que le jeu est lancé est d’aller dans les options et de mettre la bonne adresse IP et le bon port pour le serveur auquel vous souhaitez vous connecter. Profitez-en pour choisir votre pseudo.

Une fois que cela est fait revenez sur le menu principal en utilisant les flèches de retour.

Cliquez ensuite sur ‘Play’. Vous arriverez alors sur un menu vous permettant de choisir la position que vous voulez au départ du jeu (point de spawn). Si vous êtes connecté en premier sur la partie vous pouvez également choisir le mode de jeu et l’arène. De même le premier joueur connecté à la possibilité de choisir s’il y a des joueurs contrôlés par l’ordinateur ou s’il y a certains emplacements à bloquer.

Une fois que tous les joueurs sont connectés le joueur maître peut cliquer sur ‘Jouer !’ pour lancer l’écran de sélection des champions.

Une fois sur cet écran vous avez un certain temps pour choisir votre champion. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur champion la partie Se lance.

# Commandes en Jeu.

Une fois en jeu le joueur peu effectuer différentes actions.

* Déplacements : Le joueur se déplace de façon classique grâce aux touches ZQSD.
* Poser une bombe : Un clic gauche de la souris permet de poser la bombe classique de chaque champion.
* Activer compétences :
  + La touche 1 permet de lancer la première compétence.
  + La touche 2 permet de lancer la seconde compétence.
  + La touche 3 permet de lancer la compétence ultime.
  + Il est également possible de cliquer sur les compétences affichées en bas de l'écran
* Tableau des scores : Affiche le tableau des scores tant que la touche TAB est maintenue.
* Caméra : La souris permet de déplacer la caméra sur l'axe XZ. (Pas de zoom)
* Recentrer la caméra : La touche ESPACE recentre la caméra sur le joueur s'il est vivant ou sur autre un joueur si son personnage est mort.