

Guide d'emploi de S.I.M.

Information générale

S.I.M. est un jeu joueur contre IA ou joueur contre joueur se jouant avec une manette de xbox ou un clavier (un joueur seulement). Le but du jeu est d'éliminer son adversaire en lui donnant du dégât afin de le faire sortir plus aisément des limites du jeu.

Le joueur peut choisir entre deux personnages : un redoutable ninja rapide comme l'éclair ou un robot futuriste armé de lasers. Les joueurs entrent en jeu dans une arène composée de plaquettes flottantes générés aléatoirement selon le choix de la carte. Chaque joueur possède 3 vies, survivez le plus longtemps possible tout en causant le plus de dégâts afin d'éliminer le joueur adverse!

Mode d'emploi

Voici une liste des touches que le joueur peut utiliser pour contrôler son personnage.

Tableau des boutons de la manette

Touche	Effet
Stick analogique	Se déplacer gauche/droite
Y	Saut ou double-saut
X	Lancer un projectile
A	Frapper
Right trigger	Activer le bouclier
Start	Ouvrir le menu pause
A	Choisir la sélection

Tableau des touches du clavier

Touche	Effet
A	Se déplacer vers la gauche
D	Se déplacer vers la droite
Space	Saut ou double-saut
P	Lancer un projectile
J	Frapper
Tenir Left shift	Activer le bouclier
Escape	Ouvrir le menu pause
Enter	Choisir la sélection

Autres informations intéressantes

Vous pouvez voir votre santé (en pourcentage) et votre nombre de vies dans un des coins inférieurs de l'écran. Attention: plus votre pourcentage de vie est haut et plus vous êtes susceptible au recul d'un coup de votre adversaire.

Le bouclier est un champ de force limité : en effet, il bloque les attaques temporairement, jusqu'à ce que son rayon soit trop petit. Le rayon du bouclier diminue avec le temps et avec le nombre de dégât encaissé. De plus, il ne peut être actif que lorsque le joueur est sur une plaquette. Utiliser le bouclier avec parcimonie et jugement!

Il existe également le double-saut, qui ne peut-être qu'employé une seule fois dans les airs. Souvent, ce double-saut est votre dernier espoir de survie. Il faut l'utiliser au bon moment.

Le couteau du Ninja fait plus de dégâts que le laser du robot, car celui-ci est plus complexe en raison de son mouvement parabolique : ceci est fait pour des raisons de balance de jeu.

Attention: le jeu reconnaît automatiquement lorsque deux manettes sont branchés à l'ordinateur. Ainsi, l'option "joueur contre joueur" n'est active que lorsque deux manettes sont branchées.