

Manuel d'Utilisation

Projet S4 - EPITA



Press Start

Students Make Games

Martin SABATIER

Marine COLLET - Anouar-Mehdi BELMEDJENNEH - Victor KLEIDER

Contents

Introduction	3
1 Guide Rapide des Commandes	3
2 Les Personnages	3
3 Détail des Commandes	5
3.1 Mouvement	5
3.2 Tir	5
3.3 Autres	6
4 Online / Multijoueur	6
5 Support Technique	7

Introduction

Dans « Press Start », on suit l’histoire d’un développeur blasé par son métier qui ne trouve plus de passion dans le jeu vidéo suite à de nombreux échec commerciaux. Pour sauver son studio de la faillite, il se voit assigné à la tâche de réaliser un nouveau jeu qui doit plaire. Il décide donc de finir le développement d’un de ses anciens projets, et pour cela il se fera aider par un nouveau venu jeune et dynamique empli de la passion qu’il avait perdu.

1 Guide Rapide des Commandes

- Z, Q, S, D : Commandes de mouvement
- Espace : Saut
- C : S’agripper aux murs
- E : Utiliser une capacité
- Shift : Effectuer un dash
- Échap : Ouvre le menu pause
- Clic gauche : Tirer
- Molette : Changer d’arme

2 Les Personnages

- Le Player 1

Personnage cliché écrit par le vieux programmeur mentionné plus tard, il a perdu la mémoire. Il part donc explorer le monde à la recherche de ses origines.



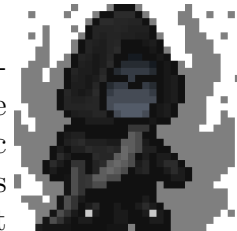


- Le Player 2

Échec du Clone mentionné plus tard, il vient prêter main forte au Player 1 dans sa quête. Il est joué entre autres par le second joueur

- Le Clone

C'est un clone maléfique du joueur, aka le Player 1, confectionné à partir de la même structure de données que le Player 1, imprégné de magie noire. Il reproduit avec exactitude tous les déplacements du joueur. Dès que les joueurs effectuent un mouvement, le Clone l'apprend et le retient pour s'en servir contre vous.

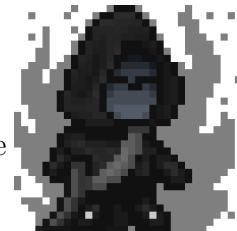


- Les soldats

Envoyés par un puissant chef d'État pour anéantir les joueurs, la raison de sa haine envers les joueurs sera dévoilée à la fin du jeu.

- Le slime

C'est une créature magique extrêmement répandue issue d'un accident de sorcellerie il y a bien longtemps.



- Le vieux programmeur

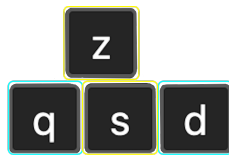
Ancien passionné de jeux vidéo, après des décennies dans d'industrie, toute sa motivation s'est envolée en voyant que chacune de ses idées originales furent balayées sans cesse par la hiérarchie. En effet, considérées comme trop risquées sur le plan économique, il devient aigri et se dégoûte des jeux vidéos, jusqu'à lui en donner une haine viscérale. Son objectif dans l'histoire du jeu est de d'empêcher la progression de notre personnage en lui mettant des obstacles sur son chemin.

- Le jeune programmeur

C'est un nouveau dans sa profession. Il vient de finir ses études et il est exalté à l'idée de rejoindre une entreprise de jeux vidéo car c'est sa plus grande passion depuis l'enfance. Son objectif dans l'histoire du jeu est de nous aider en contrant les plans du vieux programmeur.

3 Détail des Commandes

3.1 Mouvement



Les touches en **jaune** représentent les touches liées au mouvement horizontal du joueur (Q pour aller à gauche, D pour aller à droite). Les touches représentées en **cyan** représentent les touches liées à l'escalade lorsque la touche C est maintenue (définie plus tard).



La touche espace permet au joueur de sauter. Elle est notamment utile lors d'un double-saut ou lors d'une partie intense en parkour.



La touche C, lorsque maintenue, permet au joueur de grimper et descendre des murs. Par exemple, maintenir C et Z permet de monter un mur, et maintenir C et S permet de descendre un mur.



La touche Shift, lorsque pressée une ou deux fois, permet au joueur d'utiliser un ou plusieurs dashes suivant le nombre de dashes disponibles. Ce dash est notamment très utile lors de niveaux nécessitant beaucoup de parkour.

3.2 Tir



Lors du clic gauche d'une souris (très recommandée pour ce jeu), le joueur attaquera en fonction des armes. Par exemple, s'il utilise un pistolet son attaque sera un tir de pistolet.



Lorsque le joueur fait rouler la molette de la souris, le joueur équipera soit son arme primaire soit son arme secondaire.



La touche E, lorsque pressée une fois, permet au joueur d'utiliser les compétences de certaines armes. Ces compétences comprennent : la téléportation, l'invisibilité, des munitions infinies ainsi que des grenades lançables.

3.3 Autres



La touche esc ou échap, lorsque pressée, permet au joueur d'arriver sur le menu de pause du jeu lui permettant de modifier certains réglages, résumer la partie ou encore quitter le jeu.

4 Online / Multijoueur

En multijoueur, les deux joueurs auront accès à la même salle et auront pour même but : sortir vivant du niveau. Ce mode permet donc aux joueurs qui veulent jouer entre amis ou en ligne de jouer à ce jeu sur la même partie !

Pour créer une partie en coopératif ou en multijoueur, le joueur qui veut être maître de la salle doit d'abord cliquer sur « Multiplayers », puis dans l'espace à côté du bouton « Create » les joueurs doivent entrer un nom de salle. Ensuite, pour lancer la partie, ils cliquent sur « Create » pour créer la partie en ligne. Pour les amis ou personnes voulant rejoindre une salle,

ceux-ci auront à cliquer sur le bouton « Multiplayers », puis dans la case à côté du bouton « Join », ils doivent rentrer le nom de la salle choisi par le maître de la salle. Pour rejoindre, il m'auront plus qu'à cliquer sur le bouton « Join » pour s'amuser pleinement sur le jeu !

5 Support Technique

Contactez-nous directement sur StudentsMakeGames.github.io !