

Manuel d'utilisation - Lethal League

Contributeurs :
Bastien TAROT
Antonin AUBERT

Sommaire

I - Utiliser l'application

- a - A propos
- b - Configuration requise
- c - Procédure d'installation
- d - Aide

II - Exploration des fonctionnalités

- a - Menus
 - 1 - Accueil
 - 2 - Options
 - 3 - Sélection des personnages
 - 4 - Sélection de la carte
- b - En jeu
 - 1 - Rounds
 - 2 - Mouvements
 - 3 - Attaques
 - 4 - Barre de vie
 - 5 - Coup Spéciaux
 - 6 - Invincibilité
 - 7 - Musiques

III - Attribution des contrôles par défaut

I - Utiliser l'application

a - A propos

L'application Lethal League est un jeu typé combat dans une vague de graphismes rétro. Il est inspiré du jeu Lethal League créé par le développeur néerlandais Team Reptile sorti le 27 août 2014.

L'utilisation du logiciel est simple, mais nécessite de bien lire et comprendre ce qui se passe à l'écran. Nous vous conseillons d'étudier ce manuel en détail avant de commencer à jouer.

Ce manuel utilisateur offre une vue d'ensemble des caractéristiques de l'application et donne des instructions pas à pas pour la réalisation des différentes actions de jeu.

Il nous semble important de préciser ici que toutes les images, les sprites des personnages ainsi que les mécaniques de jeu ont été reprises du véritable jeu Lethal League.

b - Configuration requise

Avant d'installer l'application Lethal League, assurez vous que votre appareil utilise un système d'exploitation de type Windows / Mac ou Linux.

Assurez-vous aussi que python (langage de programmation) est installé sur votre machine. (Celui-ci est disponible sur ce lien : <https://www.python.org/downloads/>). Veillez à bien redémarrer votre machine, afin que toutes les modifications effectuées par l'installation soient prises en compte.

c - Procédure d'installation

Afin d'installer puis lancer l'application plusieurs méthodes sont possibles :

Le code du projet est disponible sur le dépôt github via ce [lien](#). Depuis ce code vous pourrez lancer le projet dans un IDE python en lançant la configuration main.py (cependant elle nécessitera sans doute l'installation de librairies annexes de votre part).

Sur le dépôt github se trouve aussi un zip de l'application en .exe (rubrique releases). Cette version contient déjà toutes les librairies et les médias nécessaires à son fonctionnement et ne demande qu'une action de votre part, la dézipper puis lancer le .exe. (Version Windows)

Pour les utilisateurs de macOS et Linux, dans cette même archive se trouve un fichier Lethal_League, lancez-le depuis une interface de commande et le jeu se présentera à vous.

Une même version de cette archive est également disponible sur oneDrive (réservé au personnel de l'ESIEA). Les procédures d'installation sont les mêmes que pour la version "release" de github.

d - Aide

En cas de problème avec le lancement de Lethal League ou en cas de volonté de partager un retour, la section "issues" du github est ouverte et vous laisse partager vos problèmes concernant le code ou les releases. Nous sommes ouverts à toute proposition d'amélioration ou de modification de l'application.

Nous sommes aussi disponibles sur nos adresses universitaires ESIEA à savoir :
btarot@et.esiea.fr et aaubert@et.esiea.fr

II - Exploration des fonctionnalités

a - Menus

1 - Accueil

L'écran de démarrage nécessite seulement de presser une touche quelconque afin de progresser à l'écran suivant. Nous précisons encore une fois ici que cette image a été prélevée sur le véritable jeu Lethal League.



2 - Options

Il vous est permis de personnaliser vos touches et de régler le son et les bruitages du jeu via l'écran des options accessibles depuis l'écran d'accueil et l'écran de sélection des personnages et de cartes en pressant la touche R. Vous arrivez alors sur l'écran ci-dessous :



Afin de changer l'une de vos touches, déplacez vous avec les commandes du joueur 1 afin de vous placer sur la touche que vous souhaitez modifier. Puis, appuyer sur Entrée, la case est alors remplacée par '...' ce qui signifie que la prochaine touchée pressée sera retenue comme nouvelle touche. Il est également permis de régler le volume du son du jeu à l'aide des touches I et P ainsi que les bruitages avec les touches K et M. Si vous souhaitez retrouver les contrôles par défaut décrits dans la section III de ce manuel, vous pouvez pressez la touche R. Enfin, appuyer sur Echap pour retourner sur l'écran précédent.

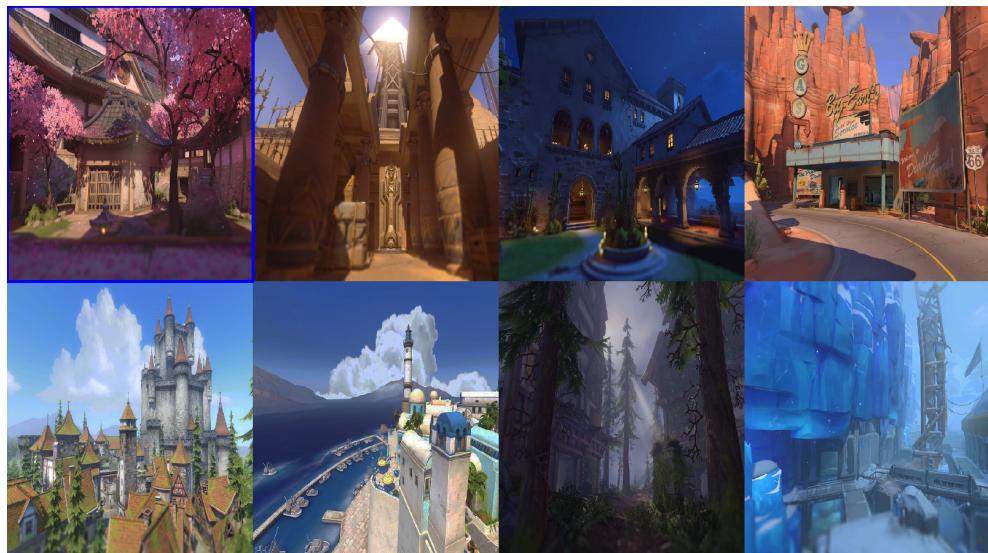
3 - Sélection des personnages

Une fois que vous avez passé l'écran d'accueil, vous arrivez sur l'écran de sélection des personnages. Chaque joueur dispose de son propre rectangle clignotant qui permet de se déplacer et sélectionner le personnage qui vous fait envie, selon son design ou sa capacité spéciale. Une fois que vous vous situez sur le joueur choisi, les joueurs doivent valider leurs choix en appuyant sur la touche de saut qui leur a été attribuée (voir la section Attribution des contrôles pour de plus amples informations). Lorsque les deux joueurs ont validé leurs choix, les rectangles ne clignotent plus et il ne vous reste plus qu'à appuyer sur Entrée pour passer au choix de la carte !



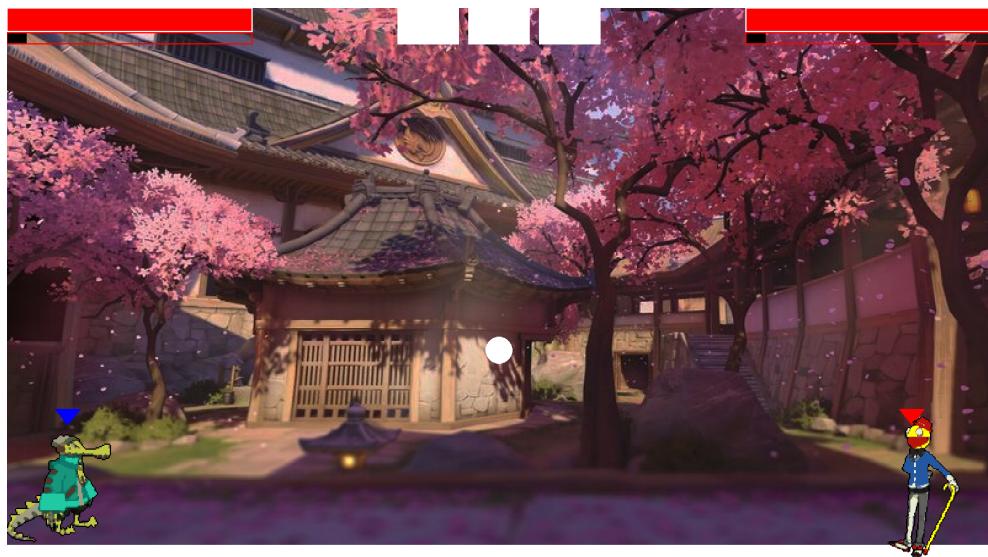
4 - Sélection de la carte

De la même manière, choisissez ensuite la carte sur laquelle vous allez jouer. Il est important de noter ici que seul le joueur 1 peut choisir la carte. Mettez-vous donc d'accord ! Une fois la carte choisie, de la même manière que précédemment, appuyer sur Entrée.



b - En jeu

Nous allons maintenant vous expliquer le déroulement du jeu. Voici l'écran sur lequel les deux joueurs arrivent une fois les personnages et la carte sélectionnées. Le joueur 1 est à gauche symbolisé avec une flèche bleue au-dessus du personnage qu'il a choisi tandis que le joueur 2 est à droite avec une flèche rouge au-dessus de la tête de son personnage. Le match peut alors commencer !



1 - Rounds

Un match se joue en 2 rounds gagnants, dès qu'un des joueurs n'a plus de vie, l'adversaire remporte le round. Les rounds sont représentés par les petits rectangles blancs en haut de l'écran. Suivant le vainqueur du round, le rectangle est coloré en bleu ou en rouge.

2 - Mouvements

Chaque joueur peut se mouvoir sur la carte avec les touches de contrôles qui lui ont été attribuées (voir la section Attribution des contrôles). Il n'y a pas de système de collisions entre les joueurs c'est-à-dire qu'il peuvent "se traverser" sans problème. Un système de gravité a été implémenté si bien que les mouvements des personnages sont semblables à un être humain sur Terre.

3 - Attaques

Afin de toucher l'adversaire, le joueur doit frapper la balle. Pour cela, il faut dans le même temps appuyer sur la touche d'attaque du joueur ainsi que la direction souhaitée. Lorsque vous avez frappé la balle, elle prend la couleur de votre joueur (bleu ou rouge), si jamais la balle touche l'autre joueur, alors ce dernier perd des points de vie. Néanmoins, si la balle est blanche, cela signifie qu'aucun joueur ne l'a frappée, vous ne perdrez donc pas de points de vie si jamais elle vous atteint.

4 - Barre de vie

Chaque personnage possède une barre de vie située au haut de l'écran. Lorsque le personnage est touché par la balle, il perd de la vie proportionnellement à la vitesse à laquelle la balle l'a touchée.

5 - Coup Spéciaux

Chaque personnage possède son propre coup spécial qu'il peut utiliser lorsque sa barre de coup spéciale est totalement remplie. La barre d'un coup spécial correspond à la barre noire située juste en dessous de la barre de vie du personnage. Voici ci-dessous le détails de chaque coup spécial et ce pour chacun des personnages :

Raptor : Lorsque son coup spécial est utilisé, Raptor court beaucoup plus rapidement ! Il peut donc prendre de vitesse son adversaire beaucoup plus facilement.

Latch : Le coup spécial de Latch lui fait gagner de la puissance ! Sa force est doublée lorsqu'il est sous l'influence de son coup spécial, de quoi terrasser les ennemis !

Sonata : Lorsque vous êtes en manque de vie, utilisez le coup spécial de Sonata ! Il vous permettra pendant 6 secondes de reprendre des pvs !

CandyMan : Pendant que le coup spécial de CandyMan est actif, la balle se transforme en une boule de soin mais seulement pour CandyMan ! Dès qu'il se fait

toucher par la balle ou qu'il met un coup à l'adversaire, la balle lui restaure une partie de ses points de vie

Switch : Lorsque son coup spécial est actif, ses hitboxs sont agrandies, il peut alors frapper plus facilement la balle !

Dice : Le coup spécial de Dice lui confère une invincibilité durant 3 secondes ! A vous de le déclencher au bon moment pour échapper aux balles à grandes vitesses.

6 - Invincibilité

Lorsqu'un joueur vient de se faire toucher par une balle, une courte invincibilité lui est conférée afin de ne pas permettre à l'autre joueur de marteler son attaque sans répit. Notez que le joueur qui est invincible peut tout de même attaquer mais que son invincibilité ne durera qu'un court instant.

7 - Musiques

Le jeu est doté de musiques et de bruitages afin de vous proposer un système de combat toujours plus immersif. Nous remercions nos camarades pour les bruitages et sons des personnages.

III - Attribution des contrôles par défaut

Voici la liste des contrôles par défaut utilisés par chacun des joueurs, nous rappelons que ces contrôles sont entièrement modifiables et personnalisables via l'écran d'options accessibles en tapant R lorsque vous vous situez sur un écran de menu :

Action / Joueur	Joueur 1	Joueur 2
Aller à gauche	Q	K
Aller à droite	D	M
Sauter	Space	Right Control
Attaquer	Left Shift	N
Attaque haute	Z	O
Attaque basse	S	L
Coup spécial	E	P