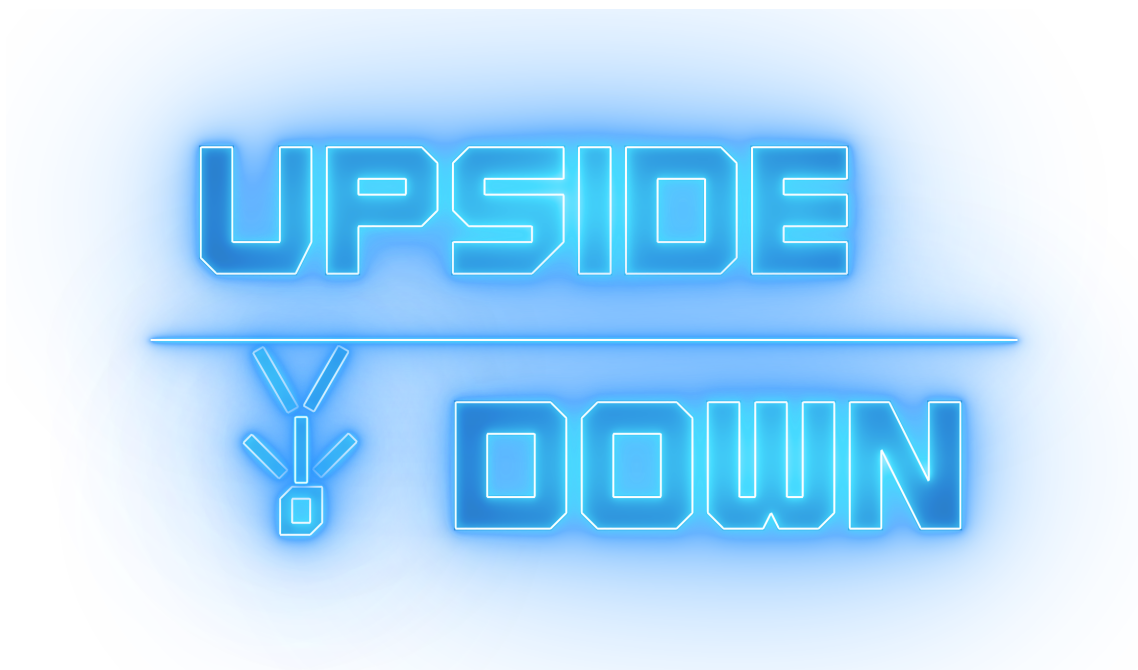


Manuel d'exploitation

Black Hole

Juin 2023



Ronan LEBOUCHER, Lorenzo LOMBARDI, Thomas MORIN, Brian PERRET

Table des matières

1	Manuel d'installation et désinstallation du jeu	3
1.1	Prérequis	3
1.2	Télécharger le jeu	3
1.3	Installation du jeu	3
1.4	Lancement du jeu	3
1.5	Désinstallation du jeu	3
2	Manuel d'utilisation	4
2.1	Configuration réseau	4
2.1.1	Méthode simple	4
2.1.2	Autre méthode	5
2.2	Paramètre	5
2.2.1	Paramètre graphique	5
2.2.2	Paramètre Sonores	5
2.2.3	Autre paramètre de jeu	6
2.2.4	Assignement des touches	6
2.3	Lancer une partie	6
2.4	Rejoindre une partie	6
2.5	Mouvement du joueur	6
2.6	Interaction avec les objets	6
2.6.1	Le cube	7
2.6.2	L'orb	7
2.7	Vie et régénération du joueur	7
2.8	Mort du joueur	7
2.9	Portail de téléportation	7
2.10	Dialogue	7
2.11	Drone	7
2.12	Leurre	8
2.13	Générateur	8
2.14	Plaques de pression	8
2.14.1	Plaque de pression bleue	8
2.14.2	Plaque de pression verte	8
2.15	Boutton	8
2.16	Boutton de triche	8
2.17	Rapport d'erreurs	8

1 Manuel d'installation et désinstallation du jeu

Ce manuel vous guidera en vous donnant toutes les indications nécessaires pour installer et désinstaller le jeu.

1.1 Prérequis

1. Une connexion internet
2. Configuration minimum
 - OS : Windows 10/11
 - CPU : Intel 5th Gen or Amd FX 4100
 - GPU : Nvidia GTX 970 or Amd RX 480
 - Ram : 6Go DDR3
 - Espace disque disponible : 21Go

1.2 Télécharger le jeu

1. Rendez vous sur <https://thegostsniperfr.github.io/UpsideDown/>
2. Cliquez sur le bouton "Download Now !" pour télécharger le fichier zip.
3. Sélectionnez la localisation de l'enregistrement du fichier et lancez le téléchargement.
4. Attendez que le fichier zip se télécharge. Le temps de téléchargement dépend de votre vitesse de connexion.

1.3 Installation du jeu

1. Localisez le fichier zip précédemment enregistré dans le chemin d'enregistrement choisi.
2. Dézipper le fichier à l'aide de 7zip ou winRar
3. Ouvrez le fichier extrait et exécutez l'exécutable nommé "Upside Down Setup.exe" avec un double-clic gauche sur l'exécutable ou clic droit et ouvrir.
4. Suivez les instructions minutieusement du setup une fois lancé.
Conseil : Pensez à cocher l'option : "create shortcut" pour avoir un raccourci de lancement sur votre bureau.

1.4 Lancement du jeu

Pour lancer le jeu soit :

- Double-clic gauche sur le raccourci nommé "Upside Down" présent sur le bureau (si option "create shortcut" coché dans le setup)
- Ouvrez la barre de recherche Windows et tapez "Upside Down", ensuite faites un clic gauche sur l'icône ou faites un clic gauche sur le bouton ouvrir.
- Rendez-vous au chemin où vous avez installé le jeu (par défaut : "C:/Program Files (x86)/Upside Down") puis double clic gauche sur UpsideDown.exe

1.5 Désinstallation du jeu

Pour désinstaller le jeu soit :

- Ouvrez la barre de recherche Windows et tapez "Upside Down", puis cliquez sur le bouton désinstaller.
 - Rendez-vous au chemin où vous avez installé le jeu (par défaut : "C :/Program Files (x86)/Upside Down") puis double clic gauche sur Unwinn.exe
- Ensuite, suivez les instructions du désinstallateur

2 Manuel d'utilisation

Ce manuel vous donnera toutes les indications nécessaires pour jouer à Upside Down et profiter pleinement de cette expérience unique.

Ce manuel considérera que vous savez lancer le jeu. Si cela pose problème, merci de vous référer aux indications du manuel d'installation et désinstallation.

2.1 Configuration réseau

Upside Down est un jeu uniquement multijoueur. D'autre par le système de multijoueur fonctionne en se connectant directement à la machine du second joueur sans intermédiaire. Ce procédé se nomme "peer-to-peer". Ce système demande néanmoins une légère configuration du réseau de la personne qui compte héberger la partie pour autoriser des connexions entrantes.

2.1.1 Méthode simple

Cette méthode, consiste à la désactivation temporaire du pare-feu :

Allez dans la barre de recherche Windows et recherchez et ouvrez : "Pare-feu Windows Defender" Cela doit vous afficher une page, cliquez ensuite sur "Activer ou désactiver les Pare-feu Windows Defender" Sur la nouvelle page, cliquez sur "Désactiver le Pare-feu Windows Defender" dans la section réseaux privés et réseaux publics. Attention, à partir de maintenant, tant que ces paramètres sont désactivés, limitez au maximum votre navigation sur Internet. Pensez bien à réactiver ces paramètres après la fermeture du jeu.

Personnaliser les paramètres pour chaque type de réseau

Vous pouvez modifier les paramètres de pare-feu pour chaque type de réseau que vous utilisez.

Paramètres des réseaux privés



☐ Activer le Pare-feu Windows Defender

☐ Bloquer toutes les connexions entrantes, y compris celles de la liste des applications autorisées

☒ M'avertir lorsque le Pare-feu Windows Defender bloque une nouvelle application



☒ Désactiver le Pare-feu Windows Defender (non recommandé)

Paramètres des réseaux publics



☐ Activer le Pare-feu Windows Defender

☐ Bloquer toutes les connexions entrantes, y compris celles de la liste des applications autorisées

☒ M'avertir lorsque le Pare-feu Windows Defender bloque une nouvelle application



☒ Désactiver le Pare-feu Windows Defender (non recommandé)

2.1.2 Autre méthode

Pour une configuration plus sûre de votre réseau, il est possible de configurer une nouvelle règle du trafic entrant sur le port "7777". Cette configuration est plus complexe et peut demander une configuration plus profonde de son réseau pour que cela fonctionne. Nous ne documenterons pas cette manipulation ici pour ces raisons.

2.2 Paramètre

Le menu des paramètres vous permet de régler à votre guise de nombreux paramètres graphiques, sonores ou d'attributions des touches.

La sauvegarde de ces paramètres est automatique dès que vous appliquez une modification.

2.2.1 Paramètre graphique

- Résolution : Vous pouvez sélectionner la résolution du jeu grâce au menu déroulant. Il est conseillé de la mettre sur la résolution de votre écran. (celle-ci est couramment de 1920x1080)
- Fullscreen : Vous permet d'activer (ou non) le mode plein écran.
- Graphics : Ce menu déroulant, vous permet de sélectionner la qualité globale du rendu du jeu. Par défaut, celle-ci est mise à "low". Attention, l'augmentation de la qualité du rendu du jeu demandera plus de puissance à votre ordinateur, si vous constatez des ralentissements de votre jeu en augmentant la qualité, revenez à la qualité précédente.

2.2.2 Paramètre Sonores

- Master : ce slider permet de régler le volume général du jeu.

- SFX : Ce slider permet de régler le volume des bruits tels que les bruits de pas, ou de changement de gravité.
- Music : Ce slider permet de régler le volume de la musique.

2.2.3 Autre paramètre de jeu

- Inversion speed : Ce slider permet de régler la vitesse de l'inversion de la gravité, il est vivement recommandé de le baisser si des sensations de nausée vous apparaissent pour vous familiariser avec ce mouvement inhabituel.
- Mouse sensibility X : Ce slider vous permet de changer la sensibilité de votre souris sur l'axe X.
- Mouse sensibility Y : Ce slider vous permet de changer la sensibilité de votre souris sur l'axe Y.

2.2.4 Assignement des touches

Ce menu vous permet de configurer à votre guise toutes les touches utilisées par le jeu. Pour cela, allez sur l'action que vous voulez changer, puis faites un clic gauche sur la touche dont vous voulez changer l'alignement. Ensuite, appuyez sur la nouvelle touche que vous voulez assigner à l'action.

2.3 Lancer une partie

Cliquez sur "New Game", puis "Host Game" pour démarrer une nouvelle partie en tant qu'hôte.

2.4 Rejoindre une partie

Cliquez sur "New Game", puis entrez l'ip de l'hôte de la partie.

- Si l'hôte est sur un autre réseau : entrez l'ip public de l'hôte. Pour connaître son ip public : <https://mon-ip.io/>
- Si l'hôte est sur le même réseau (en local) : entrez l'ip local de l'hôte. Pour connaître son ip local : tapez cmd dans la barre de recherche Windows puis dans le terminal : "ipconfig". L'ip local se trouve sur la ligne "Adresse IPv4".

Ensuite, appuyez sur le bouton "Join Game" pour rejoindre la partie de l'hôte. À noter que l'hôte doit avoir lancé et chargé la partie avant que le second joueur ne puisse se connecter.

2.5 Mouvement du joueur

Le joueur peut se déplacer vers l'avant, l'arrière, la gauche et la droite.

Il peut aussi sauter, ainsi qu'inverser la gravité.

Ces actions se font via les touches assignées à ces actions dans le menu des paramètres.

2.6 Interaction avec les objets

Le joueur peut rencontrer différents objets listés ci-dessous avec lesquels il peut interagir via la touche assignée dans le menu des paramètres. Lorsque le joueur utilise la touche pour prendre un de ces objets celui-ci se met à voler et se positionne devant le joueur dans la direction qu'il regarde. Il peut ainsi le déplacer facilement.

2.6.1 Le cube

Le cube est une ico-sphère qui permet d'activer certaine plaque de pression lorsque le cube est en contact.

2.6.2 L'orb

L'orb est une sphère de plasma qui permet d'activer un générateur. L'orb est un objet instable qui peut exploser si celle-ci rentre en collision avec le sol et que le joueur ne la tient pas. Elle peut aussi exploser dans le cas où le drone rentrerait en collision. Lorsqu'une orb explose, celle-ci tue tous les joueurs et réapparaît à sa position d'origine

2.7 Vie et régénération du joueur

Le joueur possède une barre de vie. Il peut connaître son niveau actuel de vie grâce à la quantité de sang présent sur les bords de son écran.

La vie peut se régénérer dans le cas où le joueur a subit son dernier dégât, il y a quelques secondes.

2.8 Mort du joueur

Le joueur peut mourir si sa vie tombe à zéro. En cas de mort, celui-ci réapparaît au dernier point de spawn activé.

2.9 Portail de téléportation

Les portails de téléportation permettent la téléportation des joueurs dans une autre partie du jeu. On les retrouve uniquement à l'île du départ (Hub) ainsi qu'à la fin de chaque niveau.

Pour activer un portail de téléportation, il est nécessaire que les deux joueurs se trouvent respectivement dans les deux portails côte à côte.

2.10 Dialogue

Les dialogues permettent aux joueurs de recevoir différentes informations durant leurs progressions. Le joueur peut passer au dialogue via la touche associée dans le menu des paramètres.

Certains dialogues nécessitent une réponse (indiquée sur l'écran du joueur). Chaque réponse possible peut être activée via la touche associée dans le menu des paramètres.

2.11 Drone

Le drone est un robot contrôlé par une IA. En temps normal, le drone se déplace librement dans la salle. Si le joueur se déplace avec l'orb que le drone défend, alors celui-ci se mettra en quête de stopper net la progression du joueur en cherchant à foncer dans l'orb et donc de la faire exploser.

Le drone peut être leurré avec le leurre pour le faire dévier pendant un certain temps de sa véritable quête, et ainsi rendre le terrain libre pour les joueurs

2.12 Leurre

Le leurre permet de distraire le drone durant un certain temps, même si un joueur a attrapé l'orb que le drone défend. Le leurre peut être activé via la touche d'utilisation, associée dans le menu des paramètres. Une fois que le leurre a écoulé le temps durant lequel il distraie le drone, celui-ci est inopérant durant un certain temps, rendant son utilisation impossible par un joueur.

2.13 Générateur

Le générateur est un objet qui permet d'activer une porte. Le générateur peut être uniquement activé lorsqu'un joueur place une orbe dans le générateur. Une fois l'orbe placée, il est impossible aux joueurs de reprendre celle-ci.

2.14 Plaques de pression

2.14.1 Plaque de pression bleue

La plaque de pression de couleur bleue permet d'activer une porte. Une plaque de pression de couleur bleue peut être activée par un cube ou un joueur. Certaines plaques ne s'activent que par le joueur ou bien que par un cube.

2.14.2 Plaque de pression verte

Les plaques de pression de couleur verte permettent de déplacer le point de réapparition du joueur qui l'active à l'endroit de la plaque de pression en question. Une plaque de pression de couleur verte peut uniquement être activée par un joueur.

2.15 Bouton

Les boutons permettent d'activer des portes, ou des plateformes mobiles. Pour activer un bouton, un joueur doit regarder un bouton (suffisamment proche) et appuyer sur la touche d'utilisation, associée dans le menu des paramètres.

2.16 Bouton de triche

Le bouton de triche est uniquement là pour ne pas devoir faire les salles d'énigme dans l'ordre prévu. Celui-ci permet d'activer l'ensemble des portails dans le hub. Le bouton de triche n'est pas modifiable. Le bouton de triche est la touche "J".

2.17 Rapport d'erreurs

En cas d'erreur ou plantage du jeu, merci d'envoyer le problème, ainsi que les conditions pour reproduire l'erreur à l'adresse mail suivante : "upsidedown.gamehelp@gmail.com".

Merci de votre compréhension, Black Hole.