Manuel du jeu theBall

Beldjouhri Abdelghani

# Présentation

theBall est un jeu de shoot en arène, Opens-Sources sous licence GPL, développer en OpenGL avec son propre moteur de rendue : theBall Engine (TBE).

Le jeu propose différentes cartes et balles à jouer de même que vous pourrez ajouter vos propres modelés et cartes a l’aide de l’éditeur intégré au jeu

Les mouvements que la balle peut effectuer sont :

* Déplacement multidirectionnel
* Tirer
* Sauter
* Boost : Accélération brusque
* Bullettime : Mouvement au ralenti

## Les objets dynamiques

Dans une partie vous rencontrerez souvent des objets dynamiques interactifs qui peuvent influencer l'état de la balle :

* Téléporteur : il vous téléportera à une position aléatoire dans la carte.
* Jumper : vous propulse dans l'aire.

## Les Packs (Items)

Vous pourrez aussi trouver dans la carte différents packs de munition, de vie, d'armes et de bonus

* Ammo : Ajoute 50% de munition a l’arme actuelle
* Life : Ajoute 50% de munition a de santé
* Super Life : vous rend invulnérable pendant 8 secondes.
* Fatal Shot : vos tires deviennent mortelles pendant 8 secondes.
* Arme : Les autres packs vos procure des armes additionnelles

Les packs ramassés notifient leur état par la petite icône en forme de i en bas à gauche de l’ETH

## Les armes

Pour diversifier les combats, le jeu propose différentes armes avec différents comportements

* Blaster : par défaut avec vous, cadence de tire rapide, dégâts moyens.
* Shotgun : Fusil à pompe d'énergie, dégâts élevés.
* Finder : sortent de missiles téléguider ils suivent vos adversaires, dégâts élevés.
* Bombe : comportement de mine, dégâts mortels.

## Les modes

* **ALONE** : Seule contre tous il va falloir survivre. Vos ennemies sont faibles et vous été plus résistant à leur tire, mais ils sont tous contre vous.
* **TEAM** : Deux équipes les rouges et les blues se battent pour avoir le meilleur score d'équipe. Le score d'équipe est calculé par la moyenne des membres de l’équipe.
* **FRAG** : Le mode match à mort classique. Chacun-pour-soi, classement par score.

## Le Score

À la fin de la partie, votre score est enregistré, et vous pourrez y'accéder dans le menu scores ou sont listés les meilleurs scores de chaque joueur enregistré par leur nom.

## Le temps d’une partie

Afin de vous adapter, vous pourrez pour chaque partie définir le temps de jeu entre 1, 5 et 20 minutes ou encore temps infini, pour ce dernier les scores ne seront pas enregistrés, pour garder une certaine cohérence entre les scores des joueurs, néanmoins il peut être utile pour vous entraîner.

# Configuration minimum

Le Jeu nécessite les extensions OpenGL suivantes pour fonctionner :

* GLEE\_ARB\_vertex\_buffer\_object
* GLEE\_ARB\_point\_sprite

Les extensions suivantes sont facultatives pour les effets après-traitement :

* GLEE\_ARB\_shading\_language\_100
* GLEE\_ARB\_shader\_objects
* GLEE\_ARB\_vertex\_shader
* GLEE\_ARB\_fragment\_shader

# Touches de contrôle par défaut

Ces touches peuvent être reconfiguré dans le menu Option / Configuration des touches

* Mouvement de la souris : Orienter la caméra
* Boutons gauches de la souris : Tirer
* Boutons droits de la souris : Activer le bullettime (ralentir le temps)
* Molette de la souris : Changer d’armes
* Shift : Activer le boost (Accélération brusque)
* Espace : Sauter
* Z, Q, S, D : Déplacement
* TAB : Affichage des scores