

# Manuel utilisateur

## Installation

L'installation se fait directement à partir de l'exécutable Sly\_Contest\_Setup.exe, il suffit de suivre les instructions à l'écran pour l'installer.



## Menu principal

Le menu principal permet de lancer une partie, de modifier les options, de consulter les crédits ou de quitter le jeu.



## Options

Le menu options permet de passer du mode fenêtré au mode plein écran, de modifier ou couper le volume de la musique et/ou des effets.

Il permet aussi de sélectionner un serveur de jeu différent de celui par défaut ou de lancer un serveur de jeu.

### Serveur

Afin de lancer le serveur il suffit de cliquer sur « Launch server » et d'autoriser l'application sur le port 8915. Vos amis pourront ensuite vous rejoindre sur ce serveur en rentrant son adresse.

*(Il n'est pas nécessaire de lancer un serveur, vous pouvez tout à fait jouer sur le serveur par défaut en laissant le champ « Server IP » vide)*

## Serveur sans interface graphique

Alternativement, vous pouvez lancer le serveur depuis une invite de commande :

cmd :

```
C:\Program Files (x86)\Sly Contest>"Sly Contest.exe" --server --headless
```

PowerShell :

```
(base) PS C:\Program Files (x86)\Sly Contest> & '.\Sly Contest.exe' --server --headless
```

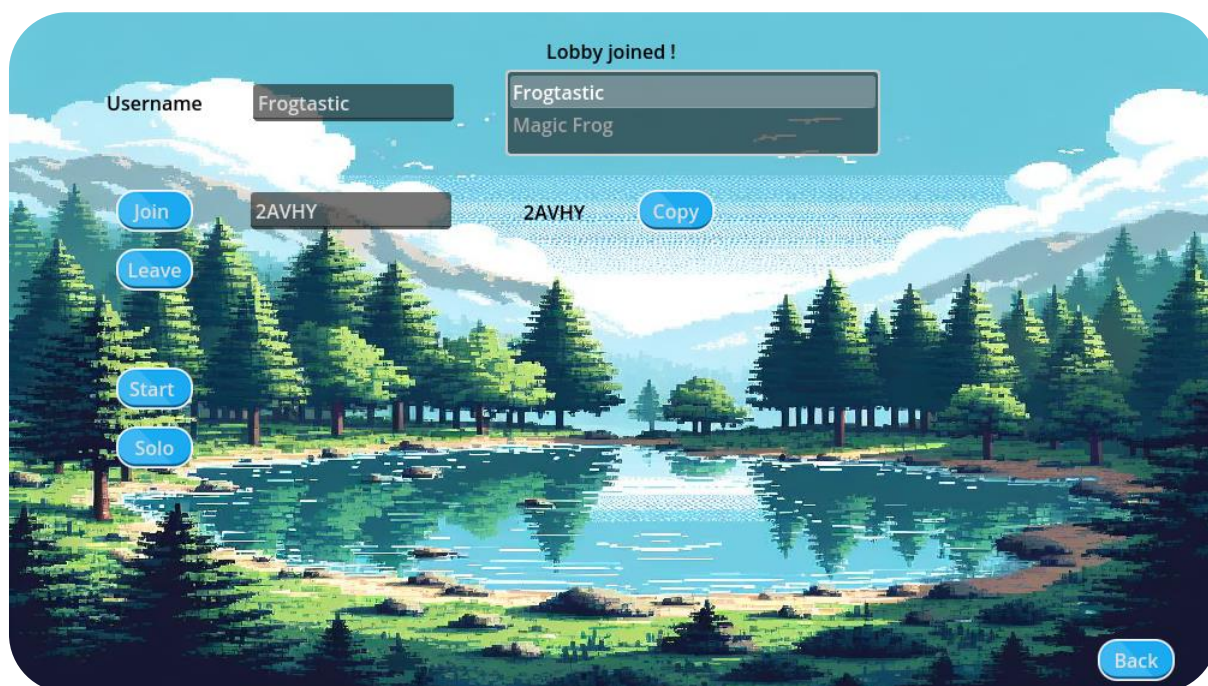
Le serveur est opérationnel dès que le message suivant apparaît :

```
SERVER - Hosting on 8915
```

Comme pour le lancement du serveur depuis le menu options, il faudra autoriser l'application sur le port 8915.

## Jouer

Lorsque vous pressez sur « PLAY », vous arrivez directement sur un écran de lobby.



## Multijoueur

Dans le lobby, vous pouvez entrer votre nom d'utilisateur visible par les autres joueurs, à droite de celui-ci vous pouvez voir les participants du lobby.

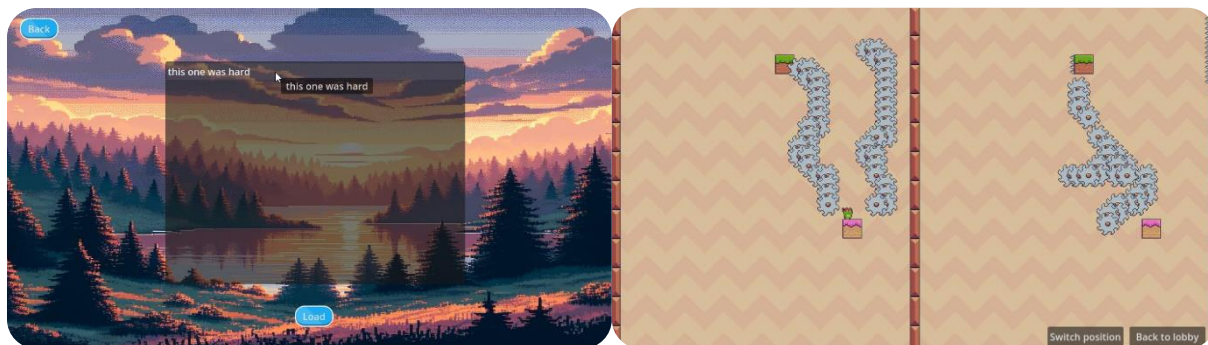
Vous pouvez créer un nouveau lobby en cliquant sur « Join » sans entrer de lobby code ou en rejoindre un en utilisant un code partagé par un autre joueur.

*(Rien ne se passe si vous cliquez sur « Join » avec un lobby code invalide.)*

Dès que le lobby contient 2 participants, l'un d'eux peut appuyer sur « Start » pour lancer une partie.

## Solo

Le mode solo ne nécessite pas de rejoindre un lobby, il faudra au préalable sauvegarder des niveaux en multijoueur pour pouvoir les rejouer en mode solo.

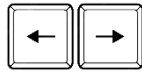


Les niveaux sont sauves sous `C:\Users\NomUtilisateur\AppData\Roaming\Sly Contest\levels`

# Déroulement d'une partie

## Contrôles

Mouvements :










Saut :



## 1. Construction

Les 2 premières minutes permettent de construire le niveau que devra parcourir votre adversaire.



-  : La surface de ce bloc est à éviter !
-  : Le bloc de construction par défaut.
-  : Une gomme pour effacer les erreurs.
-  : Permet de retourner au point de départ.
-  : Affiche/cache la grille.
-  : Une scie circulaire pour un maximum de dégâts !
-  : Des pics à placer du sol au plafond.

## 2. Course

Durant le temps restant il faudra marquer un maximum de points en terminant le niveau que vous a concocté votre adversaire.

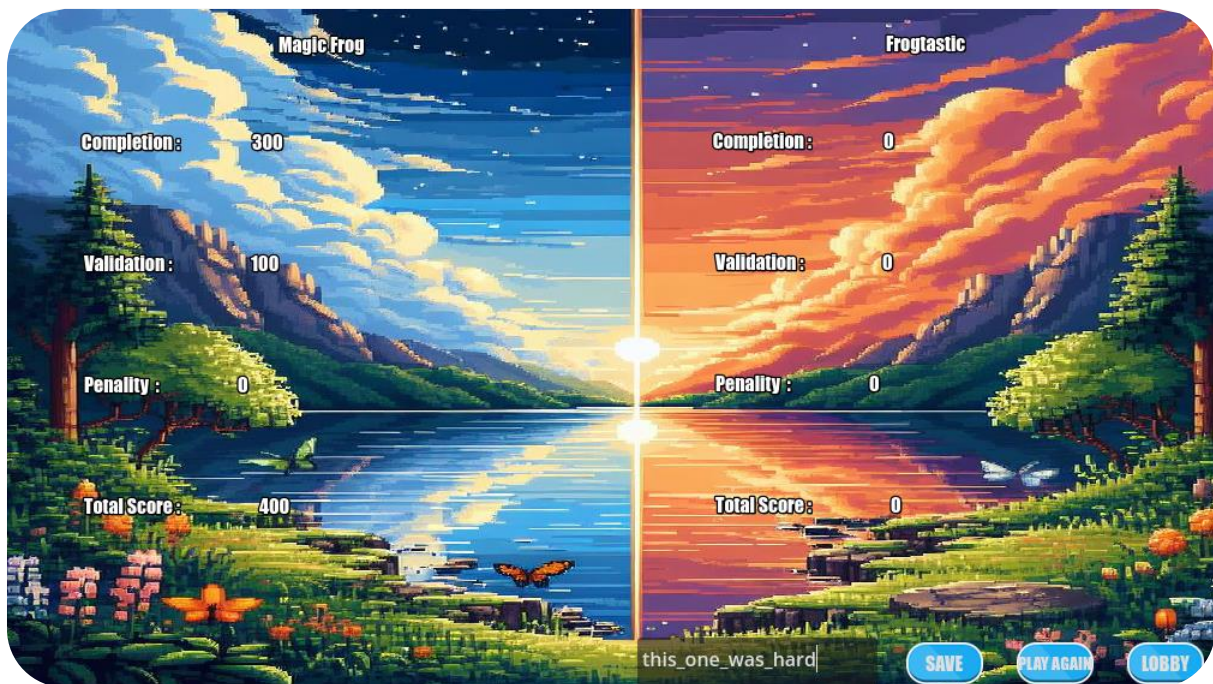
Le premier joueur à atteindre la ligne d'arrivée se retrouve téléporté dans son propre niveau. Il s'agit, à partir de là, d'une course sur le même niveau !

*Attention ! Vous serez pénalisé si vous faites un niveau impossible à terminer !*



### 3. Écran des scores

Vous pouvez consulter vos scores avant de relancer une partie ou quitter vers l'écran de lobby.



Si vous décidez de rejouer, cela lance directement une partie pour les 2 joueurs. Les parties consécutives gardent les points des joueurs, vous pouvez ainsi décider de faire un nombre de parties défini pour vous départager.

Vous pouvez donner un nom et sauvegarder le niveau tout juste joué pour le refaire en mode solo.

« Lobby » permet de retourner à l'écran de lobby et met fin à la partie en cours.

# Bon jeu !!