Manuel Utilisateur

Ce manuel décrit l’utilisation de l’application L3M.

Ce jeu doit être lancé depuis un téléphone portable intelligent connecté à internet.

Le jeu doit être lancé lorsque tous les joueurs sont réunis.

# Lancer le jeu

Dans la barre d’URL de votre navigateur, écrivez l’URL suivante :

http://maxoutigrou62.alwaysdata.net/Client/formulaire\_authentification.html

## S’authentifier

Lorsque vous lancez le jeu, une fenêtre s’affiche pour vous authentifier.

Lors de la première utilisation commencez par créer un compte, il suffit de cliquer sur [Créer un compte](http://maxoutigrou62.alwaysdata.net/Client/creation_compte.html). Référez-vous alors à la partie I.2).

Si vous aviez déjà créé un compte remplissez le formulaire avec vos identifiant et mot de passe.

## Créer un compte

Après avoir cliqué sur [Créer un compte](http://maxoutigrou62.alwaysdata.net/Client/creation_compte.html), vous devez remplir un formulaire. Inscrivez votre adresse mail (100 caractères maximum), choisissez votre identifiant (30 caractères maximum) et votre mot de passe (50 caractères maximum). Retenez bien ces deux derniers éléments qui vous serviront à vous authentifier lors de vos prochaines connexions.

# Déroulement d’une partie

La carte du jeu s’affiche.

Une équipe est composée de la moitié des joueurs ainsi que d’un QG et de batteries.

Un joueur voit ses alliés. Il ne voit que les ennemis se trouvant dans un rayon de vision de 50 mètres autour de lui ou d’un de ses alliés. Il voit aussi les deux QG ainsi que toutes les batteries.

## Placement des QG et batteries

Le joueur numéro 1 place les QG et les batteries en commun accord avec l’ensemble des autres joueurs. Pour ce faire il suffit de … à remplir

## Tour de jeu

Attente de synchronisation.

Lors d’un tour de jeu un joueur choisit une action. Celle –ci ne s’applique qu’à la fin du tour, ainsi si le joueur change d’avis

Différentes actions :

* Tir : à remplir
* Assaut : à remplir
* Observation : à remplir