

École polytechnique de l'Université de Nantes  
Département informatique

# Projet Bomberman - PolyBomber<sup>©</sup>

*Manuel d'utilisation*

---

<b>Bisiaux Alexandre</b>	<i>(Relecteur)</i>
<b>Guihal Maxime</b>	<i>(Rédacteur)</i>
<b>Guillermic Brice</b>	<i>(Rédacteur)</i>
<b>Rousseau Simon</b>	<i>(Relecteur)</i>



## Table des matières

<b>1</b>	<b>Préambule</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Connexion des périphériques de jeu</b>	<b>4</b>
2.1	Utilisation d'un joystick . . . . .	4
2.2	Utilisation d'une wiimote . . . . .	4
2.3	Utilisation du clavier . . . . .	5
<b>3</b>	<b>Navigation dans le menu</b>	<b>5</b>
<b>4</b>	<b>Options du jeu</b>	<b>6</b>
4.1	Configuration des contrôleurs de jeu . . . . .	6
4.1.1	Choix du contrôleur de jeu . . . . .	6
4.1.2	Configuration des touches / boutons de jeu . . . . .	6
4.2	Option graphique . . . . .	6
4.3	Configuration du son . . . . .	6
<b>5</b>	<b>Création d'une partie</b>	<b>6</b>
5.1	Configuration d'une partie . . . . .	6
<b>6</b>	<b>Rejoindre une partie</b>	<b>6</b>

## 1 Preamble

## 2 Connexion des périphériques de jeu

### 2.1 Utilisation d'un joystick

Le jeu permet l'utilisation jusqu'à quatre joysticks simultanément. Si vous souhaitez utiliser un joystick, veuillez le brancher avant le lancement du jeu pour une meilleur recognition.

### 2.2 Utilisation d'une wiimote

L'utilisation d'une wiimote nécessite d'avoir un périphérique bluetooth sur l'ordinateur. Celui peut-être intégré à l'ordinateur, si ce n'est pas le cas, vous pouvez utiliser une clé usb bluetooth. Une liste des périphériques compatibles se trouve à cette adresse, pour information nous avons utilisé le modèle *Trendnet TBW-105UB* lors du développement de ce jeu.

Lors du lancement de l'application, l'écran suivant vous invite à brancher les wiimotes. Comme pour le joystick, l'application ne peut gérer plus de quatre wiimotes.

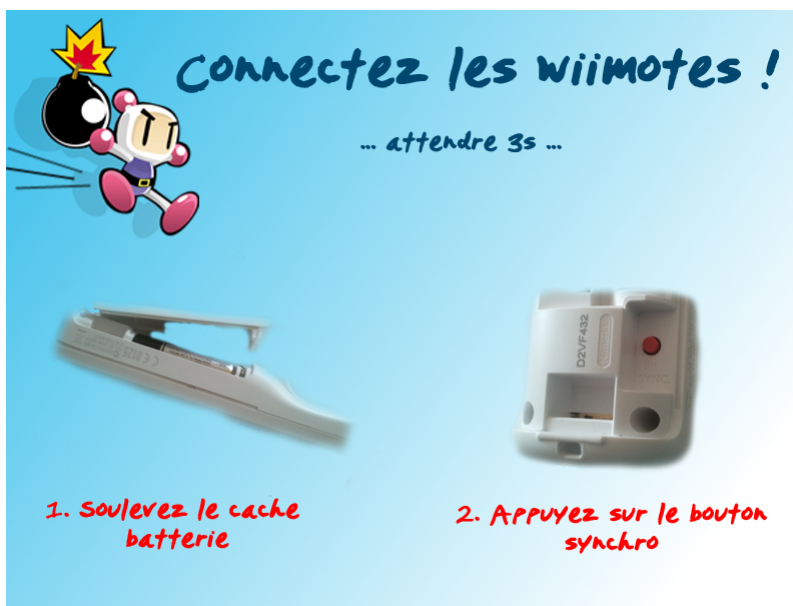


FIGURE 1 – Écran de connexion des wiimotes

Vous avez à ce moment là trois secondes pour brancher les wiimotes que vous souhaitez utiliser, en suivant les indications à l'écran.

## 2.3 Utilisation du clavier

L'utilisation du clavier ne nécessite aucune action de votre part. Dans le cas où aucun joystick ou wiimotes ne sont branchés, le clavier est défini comme contrôleur de jeu par défaut pour tous les joueurs.

## 3 Navigation dans le menu

Il est possible de naviguer dans le menu à partir de tous les contrôleurs ayant été détectés. Voici les touches et boutons défini pour naviguer dans les différents menus de l'application :

Pour le clavier, les touches directionnelles permettent de se déplacer dans le menu, les touches entrée et echap permettent respectivement de valider et d'annuler.

Pour les autres contrôleurs, voici la configuration prédéfinie :

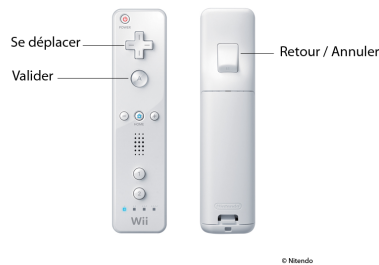


FIGURE 2 – Naviguer dans le menu avec une wiimote



FIGURE 3 – Naviguer dans le menu avec un joystick

## 4 Options du jeu

### 4.1 Configuration des contrôleurs de jeu

#### 4.1.1 Choix du contrôleur de jeu

Vous avez la possibilité de choisir le type de contrôleur que vous souhaitez utiliser durant la partie sous réserve que celui-ci soit disponible. Pour ce faire, placez-vous sur le joueur correspondant et faites défiler les types de contrôleurs avec les flèches gauche et droite. Si le contrôleur souhaité est non disponible, un message d'erreur vous le signalera. Pour valider votre choix, appuyez sur le bouton *valider*. Pour revenir à la configuration précédente, appuyez sur *annuler*.

#### 4.1.2 Configuration des touches / boutons de jeu

### 4.2 Option graphique

### 4.3 Configuration du son

## 5 Création d'une partie

### 5.1 Configuration d'une partie

## 6 Rejoindre une partie