

EPITA

Manuel D'utilisation

THE OTHER SIDE

Membres : Hugo Schlegel, Antoine Riquet, Angelina Kuntz, Mathéo Romé

Groupe : Hanabi



Pour plus d'informations, aller sur https://happatsu.github.io/HANABI_S2/index.html

Table des matières

Installation et désinstallation	3
Quel est le but du jeu	3
Menus et modes de jeu	3
Contrôles	4
Les différentes classes	5
Le système de stress	6
Les différentes salles	6
Items et collectables	9

Installation et désinstallation

Pour installer le jeu, il vous suffit d'ouvrir l'exécutable *The_Other_Side_Setup.exe*, trouvable sur le site de The Other Side, et de choisir le dossier d'installation. Le jeu se présentera sous la forme de l'exécutable *The_Other_Side.exe*. En même temps que le jeu sera installé le fichier *unins000.exe* qui une fois exécuté désinstallera le jeu de votre machine.

Quel est le but du jeu

Dans The other side votre objectif principal est d'atteindre le sommet de la montagne. Pour cela, vous serez amené à traverser de nombreuses salles de plateforme et autres casses-tête et défis générés à la façon d'un rogue-like. Vous trouverez dans cette section du site tout ce dont vous avez besoin pour comprendre comment se déroulera votre ascension de la montagne et comment en venir à bout.

Menus et modes de jeu

Au moment d'appuyer sur Play depuis le main menu, deux options s'ouvriront à vous : le jeu solo ou le mode multijoueur. En mode solo, vous contrôlerez deux personnages avec la possibilité de choisir lequel vous contrôlez à la simple pression d'un bouton. Ce mode est pour ceux qui cherchent un vrai défi, gravir la montagne seul n'est pas tâche facile ! Le second mode est le mode multijoueur, où vous et un ami contrôlez chacun un personnage, ne pouvant pas voir celui de l'autre. Ce mode favorise grandement la coopération et la communication, arrivez vous à vous rejoindre au sommet de la montagne ?



FIGURE 1 – Main menu

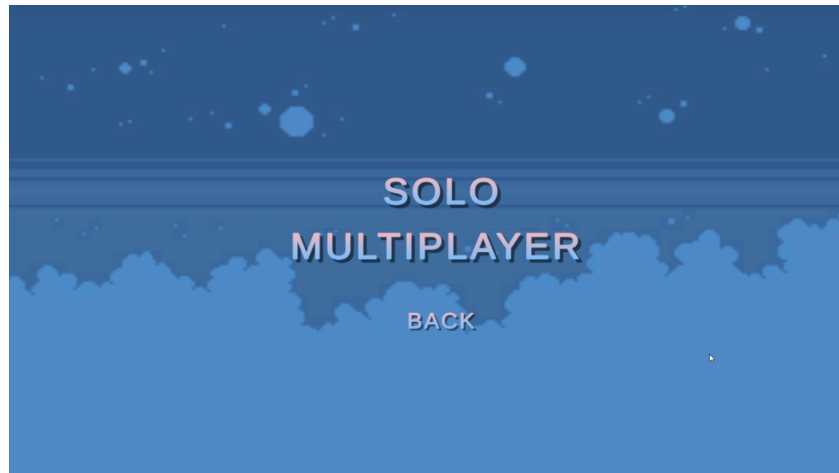


FIGURE 2 – Sélection du mode de jeu



FIGURE 3 – Menu options

Contrôles

The other side n'est jouable qu'au clavier et reste donc fidèle aux contrôles des jeux présents sur la plateforme. Voici une liste exhaustive des contrôles que vous devrez connaître :

- Espace : Sauter
- Q - D : Se déplacer
- Clic Droit : Dasher
- E : Intéragir
- A : Utiliser un objet
- I : Inventaire
- G : Changer de personnage

Les différentes classes

Au moment de lancer une partie, il vous sera demandé de choisir une classe pour chacun des deux personnages parmi les trois disponibles. Ces classes ont pour effet de changer votre dash, qui est dans The other side votre principal atout pour gravir la montagne.

La classe Classic est la plus facile à comprendre des trois, elle permet d'effectuer un court dash dans 8 directions autour de vous, similairement aux déplacements du roi aux échecs certain diront. Le dash est rapide mais ne vas pas pour autant très loin, il correspond parfaitement à un joueur old school, ses mécaniques étant assez classiques comme son nom l'indique. Quand le joueur utilise cette classe, la chemise du personnage apparaîtra rouge.



La classe Bouncy est la plus particulière des trois, une fois équipée elle permet de dash vers la droite et vers la gauche uniquement. "C'est tout" vous dites vous probablement ? Bien sûr que non ! Si vous touchez un mur ou une plateforme au cours de votre dash, vous serez propulsé vers le haut, vous permettant d'exploiter la verticalité des niveaux au maximum. Ce dash on ne peut plus créatif vous demandera un certain niveau de maîtrise, mais le résultat en vaut le coup. Quand le joueur utilise cette classe, la chemise du personnage apparaîtra bleu.



La classe Light est la plus difficile à maîtriser des trois, mais aussi celle qui pourrait être considérée comme la plus pratique. Une fois équipée elle vous permet de dash vers la gauche, le haut et la droite. Dit comme ça elle peut sembler similaire à la classe Classic mais celle-ci se comporte en réalité bien différemment. En effet son dash pourrait s'apparenter à une téléportation, au moment de dash, le personnage disparaît et réapparaît à la fin de son dash, lui permettant de passer à travers certaines plateformes. Bien que difficile à maîtriser, cette classe permet de venir à bout des salles d'une façon unique. Quand le joueur utilise cette classe, la chemise du personnage apparaîtra violette.



Le système de stress

Le stress dans *The other side* n'est autre que le système de vie de notre personnage. Commun aux deux joueurs, il augmente en continu au fil du temps, ne baissant qu'en utilisant certains items ou en complétant une salle. Le stress est représenté en jeu par un coeur qui bat, plus notre personnage est stressé, plus il bat vite, plus cela signifie que notre stress est élevé, des effets visuels et audios comme du blur ou de la saturation seront également là pour vous prévenir lorsque votre stress atteint des seuils critiques. Notez que le stress n'augmente pas dans les salles destinées à l'histoire et les salles feu de camp, sortes de safe rooms dans lesquelles vous pourrez vous reposer et reprendre doucement votre calme, faisant baisser votre stress.

Mais alors comment perdre dans *The other side* ? Eh bien quand votre stress atteint un seuil trop élevé, un fantôme apparaît. À la silhouette similaire à notre personnage, celui-ci vous traquera sans relâche, reproduisant le moindre de vos mouvements à la perfection, et ce jusqu'à ce que votre stress retombe ou que ce fantôme vous attrape, ce qui marquera la fin de votre partie.

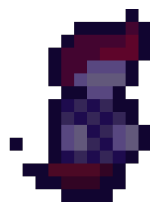


FIGURE 4 – Le fantôme qui sera amené à vous pourchasser



FIGURE 5 – Votre coeur, seul indicateur de votre vie, en jeu

Les différentes salles

Plusieurs types de salles vous attendent au fil de votre long voyage, celles-ci demanderont toutes un certain niveau de platforming mais certaines nécessiteront aussi de la réflexion et de la précision ! Les salles Jump, sont les plus simples techniquement parlant : il vous suffit d'arriver à la sortie. Elles sont celles qui vous demanderont le plus de précision dans vos sauts.

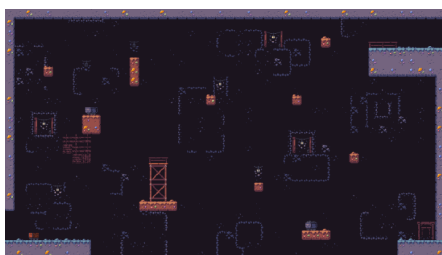


FIGURE 6 – Une salle jump

Les salles Clef, où la sortie est bloquée et devra être déverrouillée à l'aide d'une clef cachée dans la salle et que vous devrez ramasser. Les clefs sont parfois placées à des endroits difficiles d'accès, à vous de les atteindre !

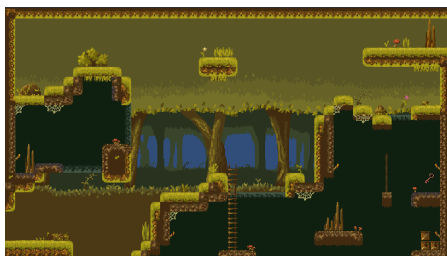


FIGURE 7 – Une salle clef

Les salles Capteurs, où plein de capteurs à activer sont disséminés dans la salle. Il vous faudra tous les activer afin de déverrouiller la porte. Toucher un de ces capteurs après avoir dashé vous permettra de dasher une seconde fois, permettant une plus grande liberté de mouvement et d'accéder à des endroits autrement inaccessibles.

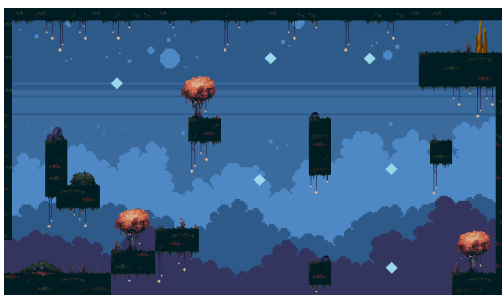


FIGURE 8 – Une salle capteurs

Les salles Torches, où il faudra allumer des torches dans un ordre précis. Seul un des deux personnages pourra activer les torches, tandis que l'autre sera le seul à pouvoir voir l'ordre dans lequel les activer, il vous sera donc nécessaire de coopérer si vous êtes en multijoueur.

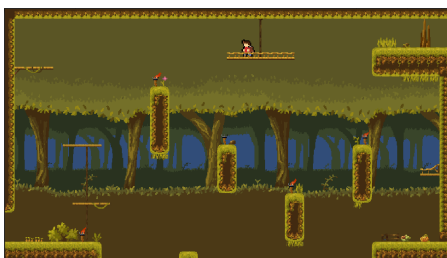


FIGURE 9 – Une salle torche

Les salles Défi, elles n'apparaissent qu'au moment de passer à une nouvelle partie de la montagne, elles sont remplies de plateformes de deux couleurs différentes qui alternent les unes les autres, il vous faudra dompter le rythme et venir à bout de cette salle si vous voulez continuer votre chemin. Les salles Shop, dans lesquelles vous trouverez un marchand qui prendra vos pièces en échanges d'objets pour vous faciliter votre montée. Une seule salle shop apparait par étage.

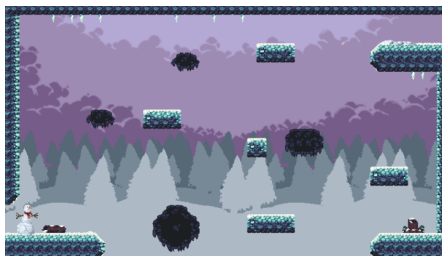


FIGURE 10 – Une salle défi

Les salles Feu de camp qui, comme expliqué plus tôt, contiennent un feu de camp qui vous permettra de vous reposer et perdre de votre stress. Une seule salle shop apparait par étage.

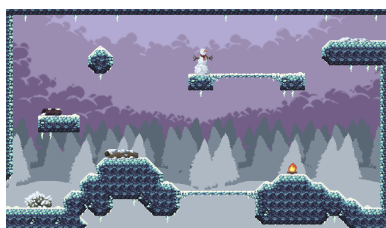


FIGURE 11 – Une salle feu de camp

Les salles Histoire, elles sont en apparence plutôt simple et ont pour but de vous conter l'histoire de votre personnage à travers des tableaux ou pnj qui seront présents dans celles-ci.

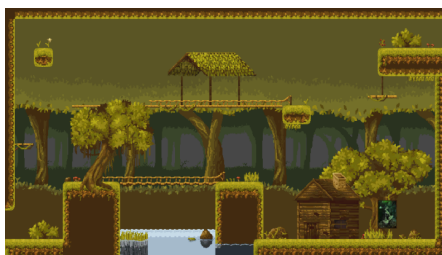


FIGURE 12 – Une salle histoire

Items et collectables

Vous pourrez au fil de votre montée trouver nombre de collectables et items pour vous aider. Vous pourrez trouver deux différentes monnaies, les pièces, la plus courante, qui ne peut être conservée que le temps d'une run et permet d'acheter des objets dans les boutiques. Les raspberries, elles, se font plus rares et vous permettent d'acheter des améliorations permanentes à la fin de vos runs pour vous faciliter les suivantes. Les items et améliorations permanentes sont nombreuses et il vous revient de les découvrir au fur et à mesure.