



Manuel d'utilisation de Muted

Team TINAA :

Elodine COQUELET

Cécile PHILIPPO

Jade LABOURE- -MENEGON

Antoine DEFAUCHY



1 Commandes

- Z : Avancer
- S : reculer
- Q : tourner le personnage vers la gauche
- D : tourner le personnage vers la droite
- ←→ : tourner la caméra
- ↓↑ : zoom et dezoom de la caméra

1. Mode un joueur :

- echap : mettre le jeu en pause

2. Mode deux joueurs :

- clique gauche souris : placer un ennemi lent à l'endroit du clic
- Clique droit souris : placer un ennemi rapide à l'endroit du clic

2 Fonctionnalités

Synopsis « Je ne me souviens pas comment ni pourquoi je suis arrivé ici mais je sais une chose... Je dois m'enfuir d'ici. Je les ai entendus, les hommes en noirs. Ils veulent une rançon de mes parents. Mais moi je sais... mes parents... ils... ils ne viendront pas. Je dois m'enfuir d'ici. Seul. Fort comme Superman. »

2.1 Mode un joueur

Votre but ? Vous échapper des différents niveaux pour semer vos ravisseurs. Ce mode vous propose de commencer l'histoire du niveau 1 à 3 ou bien de partir d'un des niveaux en particulier.

Déplacez-vous selon les différents chemins des niveaux mais attention... Vos ravisseurs ne sont pas bêtes, si vous vous faites attraper, vous serez ramené en cellule et le chemin que vous avez pris sera bloqué. Et une fois tous les chemins fermés, perdez tout espoir d'évasion. Pour vous aider dans votre évasion, utilisez tous les moyens à votre disposition pour vous échapper : caisse en bois, trajet des gardes...tout est bon.

Le complexe dans lequel vous êtes enfermé comporte trois étages. Après le troisième vous atteindrez la liberté et vos parents n'auront pas à choisir entre vous et leur argent.

2.2 Mode deux joueurs

Un compte à régler avec un ami mais vous êtes pacifiques ? Ce mode de jeu est fait pour vous ! L'un de vous remuera ses méninges en tant que maître du jeu. Son but ? Empêcher l'autre joueur d'atteindre la sortie. Pour cela, il devra placer des gardes sur les cartes. Il disposera de 3 gardes lents et de 2 gardes rapides. Malheureusement, le traceur placé sur l'autre joueur n'est pas très fiable : vous ne voyez votre ex-prisonnier (ou ex-copain ou copine à vous de voir) que toutes les 2 secondes. Ce dernier, cette fois vu à la première personne pour immerger le joueur, devra simplement atteindre la fin du niveau.