

DOCUMENT UTILISATEUR :

Membres du groupe :

- Luc Cai
- Denis Zapoï
- Edin Dupuis
- Jean-Christophe Lay

SOMMAIRE :

- **PAGE 3 : OBJECTIF ET UNIVERS DU JEU**

- **PAGE 4 : PRÉSENTATION DU JEU**
- **PAGE 5 MECANIKES DES ACTIONS
UTILISATEURS**
- **PAGE 6 CARACTERISTIQUES DES
ELEMENTS DU JEU**
- **PAGE 10 FONCTIONNALITES DU JEU**

OBJECTIF ET UNIVERS DU JEU :

- **Objectif :**

Découvrir le monde, s'améliorer et battre l'antagoniste de ce monde ravagé.

- **Univers du jeu :**

Dark fantasy

Décor en ruines

Map en relief : présence des collines, grottes...

Faible végétation

PRÉSENTATION DU JEU :

Ce jeu Sandbox-Aventure-RPG est un jeu inspiré de Terraria.

MÉCANIQUES DES ACTIONS

UTILISATEURS :

- Le joueur peut se déplacer avec :
 - Gauche : Flèche Gauche et Q
 - Droite : Flèche Droite et D
 - Sauter : Flèche Haute et Espace
- Le joueur peut aussi :
 - Attaquer/Miner : Click gauche de la souris
 - Poser des blocs/Ouvrir un bloc de construction : Click droit de la souris

CARACTÉRISTIQUES DES

ÉLÉMENTS DU JEU :

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES :

2 Types d'armes : Mêlée et distance pouvant avoir des mécaniques spéciaux ou non

Chaque arme inflige des dégâts selon sa valeur d'attaque.

Ils peuvent être construits par la forge, ou par d'autres manières qui ne sont pas liées à la construction.

Item	Provenance	Utilisation
Épée (Bois, Pierre, Fer, DELJCCNIUM)	5 bois / pierre / fer / DELJCCNIUM	Attaque les ennemis sans mécanique spéciale
Katana Dash	Coffre	permet de se déplacer rapidement dans la direction souhaitée, en blessant les ennemis rencontrés en appuyant sur E
Arc	3 Bois 2 Fer	Attaque les ennemis par distance en tirant des flèches
Flèches	1 Bois 1 Fer	Munition pour l'arc
Pistolet	Coffre	Permet d'attaquer par distance les ennemis avec des balles
Balles	2 Fer	Munition pour le pistolet

CARACTÉRISTIQUES DES ACCESSOIRES :

Pioches : Détruisent des roches selon leur résistance et la qualité de cette pioche

Blocs de constructions (Four,Établi,Forge) : permettent la création d'items spécifiques (nécessite des items)

Armures (Casque, Jambière, Plastron, Botte) : Donnent de la défense au joueur ce qui permet de réduire les dégâts reçus.

Item	Provenance	Utilisation
------	------------	-------------

Casque (Fer, DELJCCNIUM)	5 éléments (métaux)	Donne X armure selon élément
Jambière (Fer, DELJCCNIUM)	6 éléments (métaux)	Donne X armure selon élément
Plastron (Fer, DELJCCNIUM)	8 éléments (métaux)	Donne X armure selon élément
Botte (Fer, DELJCCNIUM)	4 éléments (métaux)	Donne X armure selon élément
Pioche (Bois, Pierre, Fer, DELJCCNIUM)	5 bois / pierre / fer / DELJCCNIUM	Récupérer des métaux selon la résistance des métaux et la rareté du pioche
Forge	9 Fer et 1 sceau	Accéder aux recettes de forge
Établi	2 Bois	Accéder aux recettes d'établi
Four	8 Pierres	Accéder aux recettes de four

CARACTÉRISTIQUES DES BLOCS (ÉLÉMENTS DE LA MAP)

Item	Provenance	Utilisation
DELJCCnium (pas affiché dans la map en tant que bloc)	En cuisant le minerai de DELJCCNIUM	Construire d'autres items
Minerai de DELJCCNIUM	Minant cette roche	poser, cuire
Bois	En coupant des arbres	Placer ce bloc, construire d'autres items

Planche de Bois	Depuis l'établi	Placer ce bloc, construire d'autres items
Pierre	En minant des roches	Placer ce bloc, construire d'autres items
Terre	En creusant la terre	Placer ce bloc, construire d'autres items
Charbon (pas affiché dans la map en tant que bloc)	En minant la roche	Construire d'autres items
Minerai de Charbon	Minant cette roche	poser, cuire
Bois	En coupant des arbres	Placer ce bloc, construire d'autres items
Pierre	En minant des roches	Placer ce bloc, construire d'autres items
Terre	En creusant la terre	Placer ce bloc, construire d'autres items
Fer (pas affiché dans la map en tant que bloc)	En minant la roche	Construire d'autres items
Minerai de Fer	Minant cette roche	poser, cuire
Feuillage	Coupant ce bloc	Poser

CARACTÉRISTIQUES DES ENNEMIS

Nom de l'ennemi	Type de boss	Utilisation
Goblin	Trash mob	Attaque de distance
Ogre	Mini-boss	Attaque mêlée
Sage millénaire	Boss final	Hybride(distance avec explosions)

FONCTIONNALITÉS DU JEU :

● INVENTAIRE / HOTBAR

Permet d'obtenir les items tels que les blocs, armes, accessoires.

Chaque item dans l'inventaire / hotbar peut être utilisé pour construire des items grâce aux blocs de constructions

L'inventaire peut être affiché **par le bouton I ou en appuyant click droit sur les blocs de constructions** placées sur le terrain

● CRAFT

Permet de construire des objets si on possède les éléments nécessaires.

Cela peut être réalisé par des blocs de constructions (établis, forge et four) eux mêmes nécessitant des éléments pour être construits

→ Note : On peut construire l'établi sans aucune bloc de construction

Lors d'une construction d'un objet (possible uniquement si le joueur possède les éléments nécessaires en quantité suffisante) , les éléments nécessaire à sa construction sont décrémentés et l'objet créé est ajoutée dans l'inventaire (si l'inventaire ne possède aucune case lui permettant d'ajouter l'objet crée alors les éléments nécessaires à la construction ne seraient pas incrémentées)

Cette fonctionnalité est accessible **en accédant à l'inventaire (I ou par le bouton inventaire)** ce qui permet de créer l'établi. Quant aux autres recettes, il faut **appuyer "click droit" avec la souris sur ce bloc de construction posé sur le terrain.**

● ÉCHANGER LES LOCALISATIONS DES OBJETS DANS L'INVENTAIRE

Permet d'échanger deux contenus de 2 cases de l'inventaire (afin par exemple de mettre dans la hotbar un objet qui était présent dans l'inventaire)

Possible d'accéder à cette fonctionnalité **en ouvrant l'inventaire (I ou bouton)**, ou encore en **accédant au menu des blocs de constructions (click droit sur le block)**

● SYSTÈME D'ARMURE

En cliquant click droit sur une armure il est possible de l'équiper ce qui augmente la résistance du joueur.

→ Équiper une nouvelle armure alors qu'on équipe déjà une armure va supprimer l'ancienne et équiper le nouveau

● SYSTÈME DE TÉLÉPORTATION

Permet en **appuyant J**, de se téléporter.

● ATTAQUER

Possible en cliquant click gauche sur un ennemi (lui même possédant une barre de vie).

L'attaque augmente si le joueur possède une arme.

Pour les armes spéciaux l'attaque se fait avec le **click gauche** excepté pour le dash katana, qui se fait avec la **touche E**

