
**Manuel d'utilisation
Guardians Studio**

Alexandre Privat - Erwann Lesech - Guillaume Jolivalt - Raphaël Heng

EPITA Lyon | Promo 2026



Table des matières

1 Menus et interface du jeu	3
1.1 Menu Principal	3
1.2 Menu Paramètres	3
1.3 Menu Volume	4
1.4 Menu Résolution	5
1.5 Menu Play	5
1.6 Menu Multijoueur	6
1.7 Menu Create	7
1.8 Menu Join	7
1.9 Interface du jeu	8
1.10 Menu Pause	8
2 Configuration des touches	9
2.1 Déplacements	9
2.2 Inventaire	9
2.3 Interactions	9
3 Mécaniques de jeu avancées	10
3.1 Wall-Run	10
3.2 Wall-Jump	10
4 Changer de zone	10

1 Menus et interface du jeu

1.1 Menu Principal



Figure 1: Menu Principal

Dans ce menu, vous avez 3 options :

- Play Game : Lancer une partie en multijoueur ou en solo
- Settings : Aller dans les paramètres
- Quit Game : Quitter le jeu

1.2 Menu Paramètres



Figure 2: Menu Settings

Dans ce menu, vous avez 2 options :

- Volume : Régler le niveau sonore du jeu
- Resolution : Régler les paramètres d'écran

1.3 Menu Volume



Figure 3: Menu Volume

Dans ce menu, vous avez 2 options :

- La jauge de volume
- Activer ou désactiver la musique

1.4 Menu Résolution



Figure 4: Menu Résolution

Dans ce menu, vous avez 2 options :

- Resolution : Définir la résolution d'écran
- Full screen : Choisir de jouer en plein écran ou non

1.5 Menu Play

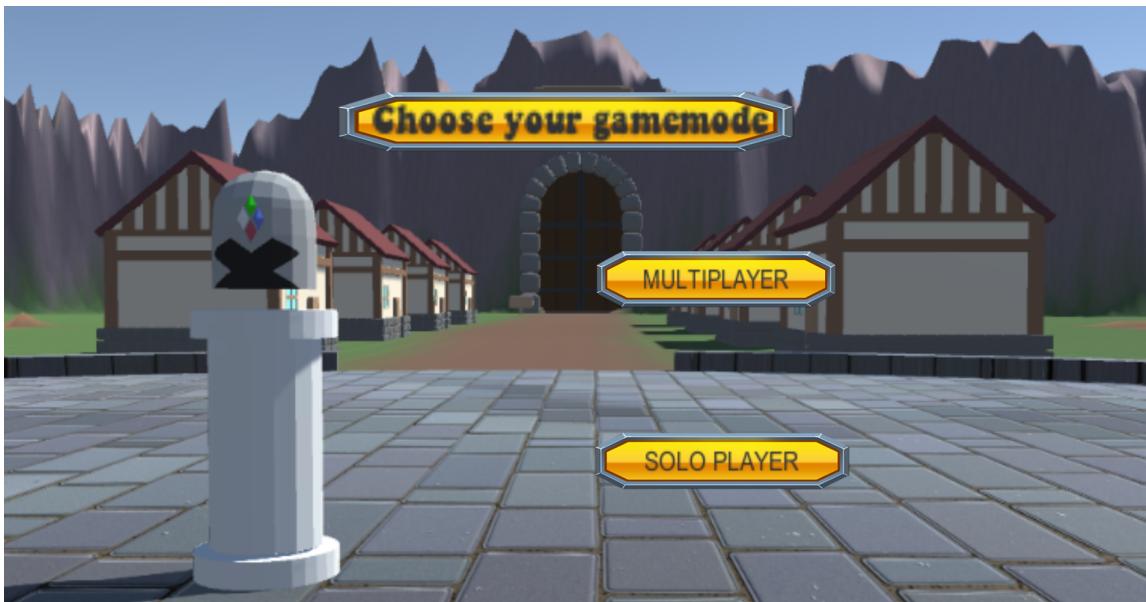


Figure 5: Menu Play Game

Dans ce menu, vous avez 2 options :

- Multiplayer : Jouer en multijoueur
- Solo Player : Jouer tout seul sans connexion

1.6 Menu Multijoueur

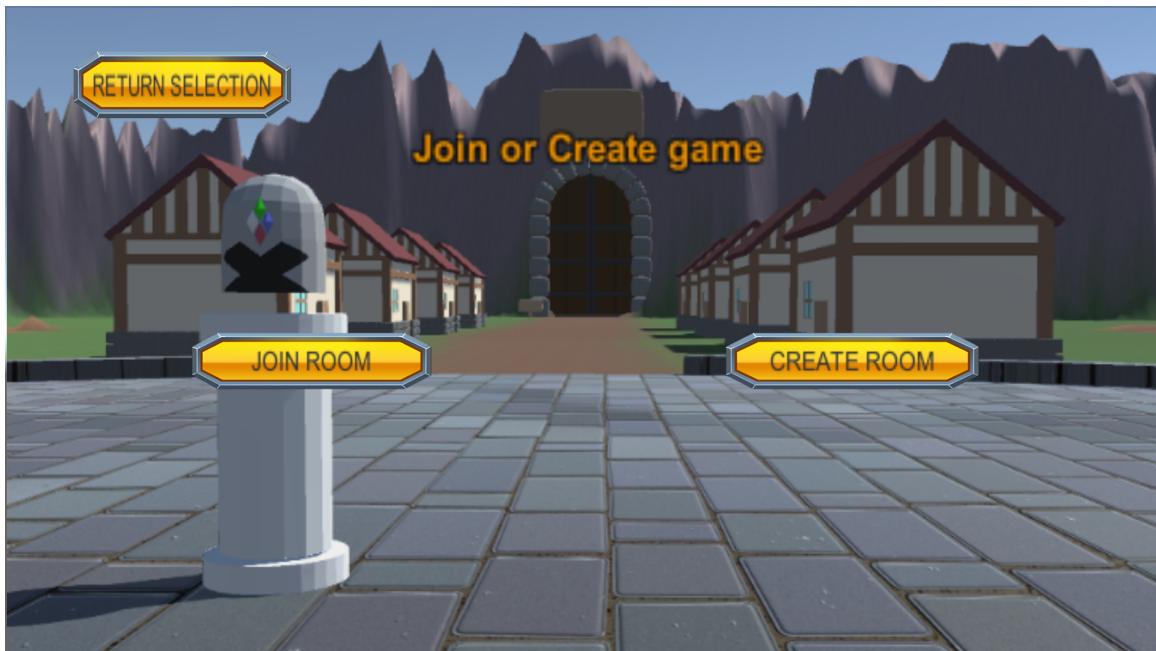


Figure 6: Menu Multiplayer

Dans ce menu, vous avez 2 options :

- Join Room : Rejoindre une partie déjà existante
- Create Room : Créer une nouvelle partie

1.7 Menu Create



Figure 7: Menu Create Game

Dans ce menu, vous avez 2 options :

- Le nom de la partie
- Le nombre de joueurs maximum

1.8 Menu Join

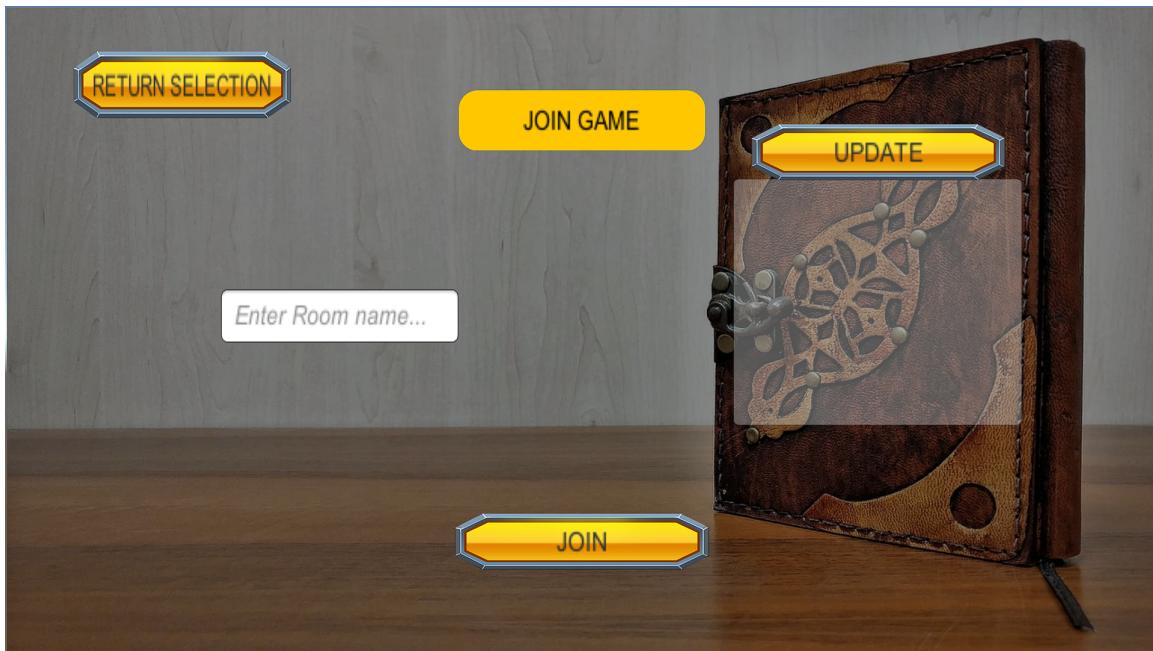


Figure 8: Menu Join Game

Dans ce menu, vous pouvez :

- Entrer le nom de la partie à rejoindre
- Voir les noms des parties déjà existantes (avec Update pour rafraîchir)

1.9 Interface du jeu



Figure 9: Interface du jeu

- En haut à gauche :
 - **Barre rouge** : Barre de vie
 - **Barre orange** : Barre d'expérience
 - **Numéro** : Niveau
- En bas à gauche : Messagerie
- En bas : Objets

1.10 Menu Pause

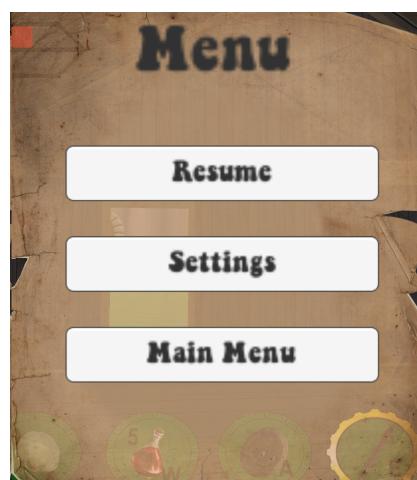


Figure 10: Menu Pause

2 Configuration des touches

2.1 Déplacements

- **Z** : Avancer
- **S** : Reculer
- **Q** : Gauche
- **D** : Droite
- **Maj** : Courir
- **Espace** : Sauter
- **Ctrl** : S'accroupir

2.2 Inventaire

Vous pouvez accéder aux différentes catégories d'objets avec les touches suivantes :

- **X** : Objets des quêtes
- **W** : Potions
- **A** : Bouclier
- **E** : Armes
- **Molette** : Naviguer dans une catégorie

2.3 Interactions

- **Entrée** : Activer/Désactiver le curseur pour cliquer sur la boîte de messagerie
- **F** : Interagir
- **Echap** : Afficher/Cacher le Menu Pause
- **Clic gauche** :
 - Bouclier : Brandir
 - Epée et Hache : Attaquer
- **Clic droit** :
 - Potions : Utiliser
 - Arc et Bâton Magique : Attaquer

3 Mécaniques de jeu avancées

3.1 Wall-Run

Vous pouvez vous déplacer sur les murs.

Pour ce faire vous pouvez sauter de profil vers un mur, puis vous déplacer avec les touches **Z** et **S** pour avancer ou reculer sur le mur.

Note : Si vous avez sauté vers le mur en avançant, il faut utiliser la touche **Z** et pas **S**. Réciproquement si vous avez sauté en reculant.

3.2 Wall-Jump

Si vous êtes en train de glisser sur un mur, vous pouvez appuyer sur **Espace** pour sauter depuis le mur.

4 Changer de zone

Pour changer de zone, il vous suffit d'avancer vers la porte de la zone de votre choix. Chaque porte est différentiable par la couleur de sa pancarte.

Exemple : Pancarte verte = Langdale.



Figure 11: Porte de téléportation vers Langdale