

Manuel d'installation et d'utilisation  
Projet S2 - EPITA

**EPICALA STUDIO :**

Abel ROINSARD - Laurane DECKERS - Aymeric LE RIBOTER  
- Paloma MARTIN



# Table des matières

<b>1</b>	<b>Manuel d'installation</b>	<b>3</b>
1.1	Procédure d'installation . . . . .	3
1.1.1	Télécharger l'installateur . . . . .	3
1.1.2	Installer le jeu . . . . .	3
1.2	Procédure de désinstallation . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Manuel d'utilisation</b>	<b>5</b>
2.1	Le principe du jeu . . . . .	5
2.2	Commencer le jeu . . . . .	5
2.3	Jouer . . . . .	6
2.3.1	Les différentes commandes du jeu . . . . .	6
2.3.2	L'interaction avec les PNJ . . . . .	6
2.3.3	Les combats . . . . .	7

# 1 Manuel d'installation

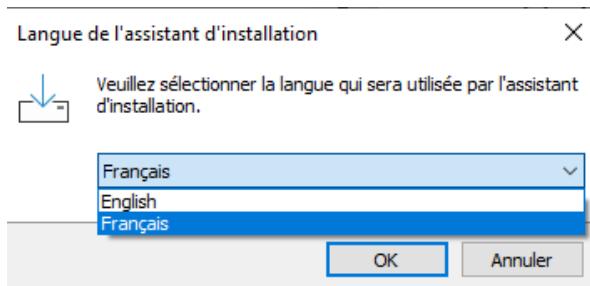
## 1.1 Procédure d'installation

### 1.1.1 Télécharger l'installeur

Vous pouvez trouver l'installateur sur le repository Git du projet ou sur la page jeu du site web. Téléchargez-le et cliquez ensuite sur l'icône de l'installateur.

### 1.1.2 Installer le jeu

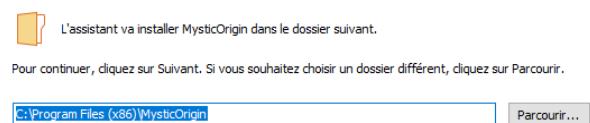
Vous pouvez sélectionner la langue de l'installateur.



Acceptez les termes du contrat de licence.

- Je comprends et j'accepte les termes du contrat de licence  
 Je refuse les termes du contrat de licence

Cliquez sur suivant, puis choisissez l'emplacement d'installation du fichier.



Vous pouvez ensuite créer un raccourci sur le bureau.

#### Icônes supplémentaires :

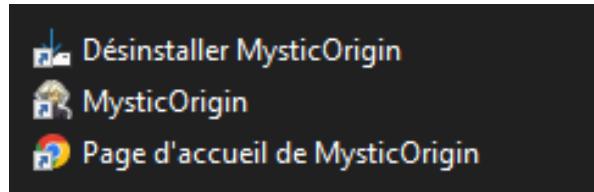
- Créer une icône sur le Bureau

Enfin, lancez l'installation. Vous pouvez choisir d'exécuter le jeu immédiatement. Bienvenue dans le monde de Mystic Origin !

- Exécuter MysticOrigin

## 1.2 Procédure de désinstallation

Ouvrez l'emplacement du fichier MysticOrigin dans vos programmes.



Cliquez sur le désinstalleur, confirmez ensuite la désinstallation et le tour est joué !

## 2 Manuel d'utilisation

### 2.1 Le principe du jeu

Mystic Origin est un jeu en 2D de type RPG narratif, c'est-à-dire un jeu de rôle dans lequel le joueur incarne un personnage qui suivra une histoire.

Voici le scénario global : l'arbre-monde, garant de toute vie, se meurt. En tant que Gardien de l'arbre, à vous de reconstituer la pierre-cœur de l'arbre afin de sauver le monde.

Le jeu est divisé en 3 mondes représentant chacun une mythologie et dans lequel le joueur doit accomplir des quêtes permettant de récupérer un morceau de pierre-cœur. Lorsque le joueur a récupéré tous les morceaux, l'arbre-monde est sauvé et le joueur a gagné.

### 2.2 Commencer le jeu



FIGURE 1 – L'écran-titre du jeu

L'écran-titre, montré en figure 1, permet de sélectionner des paramètres, de quitter le jeu ou de le démarrer. Le joueur peut alors choisir entre le mode solo ou multijoueur (figure 2). S'il choisit le mode multijoueur, il peut ensuite créer une salle ou en rejoindre une existante.



FIGURE 2 – Choix du mode de jeu

## 2.3 Jouer

### 2.3.1 Les différentes commandes du jeu

- Flèches et touches Z-Q-S-D (clavier Azerty) ou W-S-A-D (clavier Qwerty) : se déplacer
- Echap : ouvrir/fermer le menu pause
- J : ouvrir le journal de quêtes
- I : ouvrir/fermer l'inventaire
- F : ouvrir/fermer le panel d'équipement

### 2.3.2 L'interaction avec les PNJ

Les PNJ (personnage non joueur) donnent au joueur ses quêtes et lui permettent de les compléter.

Afin de parler à un PNJ, il suffit de s'approcher de lui et ensuite d'appuyer sur la touche E, comme on le voit sur la figure 3.

Si un PNJ a un point d'exclamation au-dessus de sa tête, cela signifie qu'il a une quête à donner au joueur. Si c'est un point d'interrogation rouge (figure 4), alors la quête est en cours, et s'il est jaune, la quête est disponible et finie.



FIGURE 3 – Parler à un PNJ



FIGURE 4 – Un PNJ dont la quête est en cours

Pour passer à la suite du dialogue, il suffit de cliquer sur la boîte de dialogue. On peut ensuite accepter la quête en cliquant sur le bouton (figure 5).



FIGURE 5 – Interface des quêtes

### 2.3.3 Les combats

Des ennemis sont présents sur la map, ils essayent de nous suivre lorsqu'on s'approche trop près d'eux. Un ennemi qui touche le joueur déclenche un combat.

Lors du combat, qui se déroule au tour par tour, il suffit au joueur de cliquer sur l'attaque qu'il veut effectuer (voir figure 6). Il y a également la possibilité de se soigner. C'est ensuite au tour de l'ennemi d'attaquer. Le premier combattant avec une barre de vie nulle a perdu, le joueur retourne alors sur la map.

Le joueur a des statistiques qui déterminent son efficacité lors des combats. Il peut les augmenter en s'équipant d'objets spéciaux collectés au cours des quêtes (touche F).



FIGURE 6 – Le joueur peut choisir une attaque