

WANG Haozhe
AIDARA Asna

Backpack Hero - Manuel Utilisateur



Introduction

Bienvenue dans *Backpack Hero*, un jeu d'exploration dans lequel vous incarnez un héros traversant un donjon composé de nombreux ennemis, trésors et événements.

Votre objectif est de survivre, d'améliorer l'organisation de votre sac à dos et d'atteindre la sortie de chaque étage du donjon.

Dans ce jeu, la puissance du héros ne dépend pas uniquement de son niveau, mais surtout des objets rangés dans son sac. Chaque arme, bouclier ou ressource influence directement vos capacités en combat. Il est donc essentiel de :

- ⑩ vous déplacer correctement dans le donjon,
- ⑩ utiliser vos armes et objets de manière stratégique,
- ⑩ gérer votre énergie et votre mana,
- ⑩ récupérer ou acheter le matériel nécessaire,
- ⑩ et organiser efficacement votre sac à dos pour optimiser vos performances.

Ce manuel a pour but de vous accompagner pas à pas dans la prise en main du jeu.

Il explique comment lancer la partie, comment se déplacer dans le donjon, comment se déroulent les combats, et comment interagir avec les objets de votre sac.

Lancement du Jeu

Tout d'abord pour jouer au Jeu BackPackHero, il suffit de :

1. Télécharge l'archive du projet (soit le fichier .zip)
2. Le décompresser
3. Ouvrir un terminal dans le dossier **AIDARA_WANG_BackpackHero**
4. Puis tapez la commande : **java -jar BackpackHero.jar**

Puis après cette manipulation, le jeu se lancera.

Menu principal

Quand le jeu démarre, nous avons 4 options qui apparaissent :

- ⑩ **Nouvelle Partie** : Lance le Jeu
- ⑩ **Charger Partie** : N'est pas encore disponible
- ⑩ **Options** : N'est pas encore disponible
- ⑩ **Quitter** : Fermer le jeu

Arriver à cette étape, il est possible de sélectionner avec les flèches directionnelles (haut et bas), puis, cliquer sur espace pour sélectionner. Ou encore, utiliser la souris pour sélectionner.

Apparition du Donjon

Après avoir lancé une nouvelle partie, on voit la **carte du donjon** apparaître.

Dans le donjon, nous avons :

Les Informations du Héros

- ⑩ **HP** : points de vie
- ⑩ **Mana** : pouvoir magique
- ⑩ **Énergie** : actions possibles en combat
- ⑩ **Or** : argent
- ⑩ **Étape** : étage actuel du donjon

La Carte du Donjon

Sur la carte du donjon, nous avons des symboles qui apparaissent en fonction des salles visitées, ce qui donne une idée à l'utilisateur de ce qui se trouve dans la salle. Que ce soit un couloir, une porte de sortie, une porte de fin de jeu, des ennemis, un guérisseur, un marchand ou un trésor.

Et pour le déplacement, le joueur utilise le clic en sélectionnant les salles dans lesquelles il peut entrer, Et lorsqu'il tombe sur une salle contenant un ennemi, il est projeté dans une salle de combat avec son sac à dos, pour pouvoir utiliser ses armes.

Les combats

En haut de l'écran, nous avons :

- ⑩ "Tour du Héros" ou "Tour de l'Ennemi"
- ⑩ Les PV (HP), Mana, Énergie, Or du héros
- ⑩ Le nom et les PV de l'ennemi

Le Sac (Backpack)

Au centre de l'écran, tu vois ton sac à dos. Chaque objet peut être utilisé en cliquant dessus.

En bas de l'écran

- ⑩ Le héros à gauche
- ⑩ L'ennemi à droite
- ⑩ Un bouton : **“Termine”** pour passer au tour suivant ou d'arrêter le combat lorsque le ou les ennemis sont morts ou que le héros est mort. Et par conséquent, cela nous ramène au Donjon.

Utilisation des objets

Chaque objet dans le sac peut être :

- ⑩ une **arme**
- ⑩ une **armure**
- ⑩ un **objet magique**
- ⑩ une **pierre de mana**
- ⑩ de l'**or**

Comment utiliser un objet ?

Pendant le tour du héros :

1. Clique sur un objet dans le sac.
2. S'il coûte de l'énergie ou de la mana, elle sera consommée.
3. L'effet s'applique immédiatement (attaque, défense, soin...).

La **pierre de mana** augmente la mana max au début de chaque combat.

Déroulement du combat

- ⑩ Le héros commence avec **3 points d'énergie** par tour.
- ⑩ La mana est rechargée au début de chaque combat.
- ⑩ Quand le héros n'a plus d'énergie on clique sur “Fin du tour”.
- ⑩ L'ennemi joue ensuite.

Fin du combat :

- ⑩ Si l'ennemi meurt, le héros retourne au donjon
- ⑩ Si le héros meurt, il retourne au menu (Game Over)

Le Marchand

Dans certaines salles du donjon, vous pouvez rencontrer un **marchand**.

Lorsqu'une salle de type marchand est visitée :

- ⑩ l'écran du marchand s'affiche,
- ⑩ le sac à dos du héros est visible en haut,
- ⑩ en bas à droite, un encadré représente le marchand,
- ⑩ au centre-bas, une liste d'objets est proposée à la vente.

Pour acheter un objet :

1. Assurez-vous d'avoir suffisamment d'**or** (la quantité est indiquée en haut de l'écran).
2. Cliquez sur l'objet que vous souhaitez acheter dans la liste.
3. Si vous avez assez d'or, le montant est retiré, et l'objet est automatiquement placé dans votre sac à dos (s'il y a de la place).

Un bouton « **Retour** » permet de quitter l'écran du marchand et de revenir au donjon.

Le Guérisseur

Le **guérisseur** est un personnage spécial qui vous permet de récupérer des points de vie.

Lorsque vous entrez dans une salle de type guérisseur :

- ⑩ un écran vert apparaît,
- ⑩ un texte indique combien de **PV** vous avez récupéré,
- ⑩ vos points de vie actuels sont affichés.

Le soin est appliqué automatiquement dès votre entrée dans la salle (dans cette version du jeu, il n'y a pas de choix à faire).

Pour revenir au donjon :

- ⑩ appuyez sur **Espace** ou **Échap**,
- ⑩ ou cliquez sur le bouton « **Continuer** ».

Le Trésor

Les salles de **trésor** contiennent des récompenses : armes, objets magiques, armures ou or.

Lorsque vous entrez dans une salle de trésor :

- ⑩ un écran « Trésor » s'affiche,
- ⑩ de nouveaux objets sont ajoutés automatiquement dans votre sac à dos,
- ⑩ le sac est visible au centre de l'écran afin que vous puissiez voir où les objets ont été placés.

Dans cette version, les objets du trésor sont ajoutés automatiquement si des cases libres sont disponibles dans le sac.

Si le sac est plein, certains objets ne pourront pas être ajoutés.

Pour revenir au donjon :

- ⑩ appuyez sur **Espace** ou **Échap**,
- ⑩ ou cliquez sur le bouton « **OK** ».

La Sortie

Certaines salles du donjon sont des **sorties** d'étage. Elles sont représentées par une image sur la carte.

Quand vous entrez dans une salle de type sortie :

- ⑩ si vous n'êtes pas encore au dernier étage du donjon :
 - ⑩ le jeu vous fait passer à **l'étage suivant**,
 - ⑩ la position du héros est réinitialisée au point de départ du nouvel étage,
 - ⑩ une nouvelle carte est générée et de nouvelles salles apparaissent ;
- ⑩ si vous êtes déjà au dernier étage :
 - ⑩ atteindre la sortie signifie que vous avez **terminé le donjon**,
 - ⑩ vous êtes renvoyé au menu principal.

L'exploration du donjon consiste donc à choisir un chemin jusqu'à la sortie en gérant au mieux vos combats, vos trésors et vos passages chez le marchand ou le guérisseur.

Conclusion

En conclusion, ce manuel fournit l'ensemble des informations nécessaires pour comprendre et maîtriser les mécanismes fondamentaux de *Backpack Hero*.

Le joueur dispose désormais des connaissances essentielles pour se déplacer dans le donjon, gérer ses ressources, utiliser efficacement les objets du sac, interagir avec les salles et affronter les ennemis rencontrés.

La progression dans le jeu repose principalement sur la capacité à organiser son sac de manière optimale et à effectuer des choix stratégiques adaptés aux situations rencontrées.

En appliquant ces principes, le joueur pourra évoluer sereinement au sein du donjon et améliorer ses performances au fil des parties.