

Manuel de LevelOne

Lancer le jeu :

Se placer dans le dossier contenant le .jar exécutable et lancer la commande :

```
java --module-path "JavaFX/lib" --add-modules=javafx.controls,javafx.fxml,javafx.swing,javafx.base,javafx.graphics,javafx.media,javafx.web -jar LevelOne.jar
```

But du jeu :

Le jeu n'est terminé que si l'item de fin représentant une coupe est utilisée par le joueur, il peut l'obtenir par la réussite des quêtes que lui donneront les personnages non joueurs du jeu. Pour cela le joueur devra évoluer sur une grille en se déplaçant avec Z,Q,S,D et utilisant les objets en sa possession avec E. Les objets ont différents usages lors de l'utilisation mais sont tous utilisables pour faire des dégâts. Il n'est cependant possible de faire des dégâts à une entité que si elle est un monstre, et simplement en avançant vers elle.

Contrôles :

- Haut : Z
- Bas : S
- Gauche : Q
- Droite : D
- Utiliser l'item courat : E
- Naviguer entre les items : Molette de la souris, l'item sélectionné sera encadré en jaune, les items sélectionnables sont sur la première ligne de l'inventaire
- Déplacer des items dans l'inventaire : Cliquer (gauche) sur le slot de départ qui s'encadrera alors en bleu, puis sur le slot d'arrivée
- Supprimer un item de l'inventaire : Double cliquer (gauche) sur l'item

Interface :

- Panneau haut gauche : La scène de jeu où le joueur peut se déplacer
- Panneau haut droit : L'inventaire du joueur avec lequel on peut interagir avec la souris
- Panneau bas : Le chat textuel, les dialogues des PNJs et les informations importantes y apparaissent

Les mondes :

Chaque monde contient ses items, PNJs, ses monstres et ses éléments de décors et toute action effectuée dans un monde (tuer un monstre ou réussir une quête) sera définitive dans ce monde. L'on ne peut voyager de monde en monde qu'en obtenant la clé correspondante et en interagissant avec la porte attribuée (avec E).

Le joueur :

Possède un inventaire affiché dans le panneau haut droit, sa barre de vie est indiquée par une barre verte sur son Sprite, qui si elle arrive à 0 cause la fin du jeu.

Le joueur est déplaçable avec les touches de directions, peut ramasser les items au sol, et attaquer les monstres en se déplaçant vers eux ou en utilisant une arme, ou déclencher les quêtes des PNJs en avançant vers eux également.

Les monstres :

Il existe différents types de monstres avec différents items présents dans leurs inventaires, lorsqu'un monstre est tué par le joueur ce dernier récupère l'ensemble des items que le monstre possédait. Les monstres se déplacent aléatoirement sur la carte et si vous avez le malheur de vous trouver à l'endroit où ils souhaitaient se rendre vous prendrez des dégâts.

Les monstres peuvent ramasser les items au sol s'ils marchent dessus, il faudra donc les tuer pour reprendre ces items.

La barre de vie des monstres est affichée en rouge.

Les PNJs :

Il existe différents types de PNJs qui sont immobiles et qui proposent des quêtes, chaque quête consiste à rapporter un item précis au PNJ qui saura vous remercier.

Pour chaque quêtes des dialogues apparaissent dans le chat textuel global, vous spécifiant quel item rapporter.

Pour déclencher une quête, avancer vers le PNJ. Pour lui donner l'item demandé, avancer également vers lui en ayant sélectionné l'item.

La barre de vie des PNJs est affichée en vert et est par défaut infinie.

Les items :

Les items peuvent être trouvés au sol, obtenus sur des monstres ou en accomplissant des quêtes auprès des PNJs.

Chaque type d'item a un effet particulier, pour l'utiliser sélectionner l'item avec la molette et appuyer sur E.

Chaque item obtenu par le joueur est stocké dans son inventaire et a une durabilité/nombre d'utilisations, qui n'est consommé qu'à l'usage.

Lorsque l'on frappe un monstre en se déplaçant simplement vers lui la durabilité n'est pas utilisée.

Les items peuvent agir sur toutes les entités présentes mais également sur les mondes.

L'effet de chaque item est inscrit dans le chat textuel lorsque l'on place le curseur de sélection dessus.