

Le Guide Utilisateur

Les étapes suivantes sont des indications à suivre afin de pouvoir commencer à jouer à Roots of Shadows et à comprendre les éléments de base du jeu.

Création d'un compte

La première étape afin de pouvoir jouer à Roots of Shadows est de se créer un compte sur le site (<https://farseeds.ca/home>) . C'est avec ce compte que vous pourrez vous connecter au jeu afin d'y jouer.

1. À partir de la page d'accueil, cliquez sur l'option "Créer un compte" du menu principal ou allez directement à l'adresse suivante: <https://farseeds.ca/subscribe>.
2. Remplissez tous les champs du formulaire de création de compte et assurez vous de retenir votre pseudonyme et votre mot de passe. Assurez vous également d'entrer une adresse courriel valide.
3. Une fois le formulaire envoyé, à l'aide du fournisseur de courriel de votre choix (Outlook, Gmail, Hotmail, etc.), cherchez un courriel de la part de "no-reply@farseeds.ca" et cliquez sur le lien envoyé afin de confirmer votre compte utilisateur.

Une fois ces étapes complétées, vous pourrez vous connecter au jeu (et au site web) afin de débiter l'aventure.

Téléchargement du jeu

Suivez les étapes du *Guide d'installation* afin de télécharger et d'installer le jeu.

Guide du jeu

Création d'un personnage

Une fois votre compte prêt et l'installation terminé, il ne reste qu'à lancer le jeu.

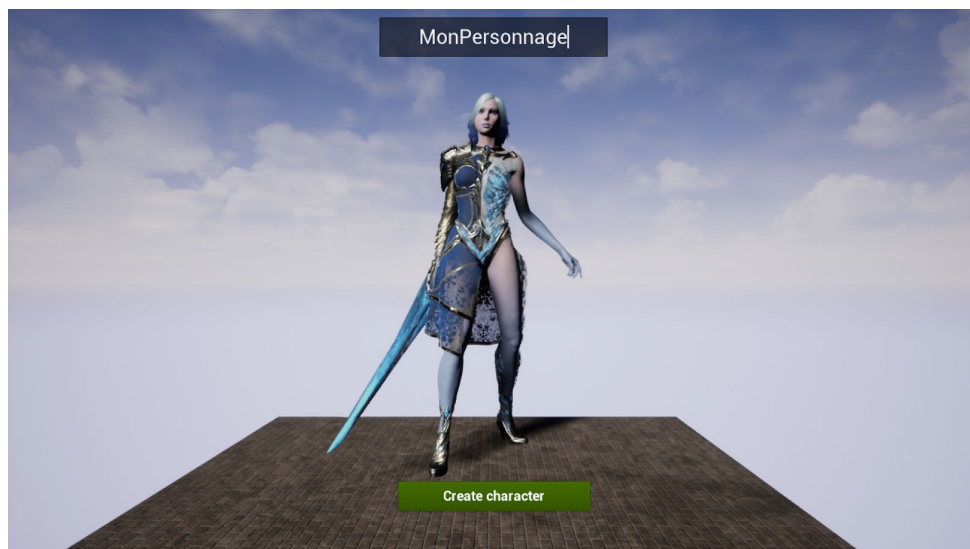
Au démarrage du jeu, un écran de connexion vous propose de vous connecter au jeu:



Entrez votre pseudonyme (ou votre email) et votre mot de passe afin de vous créer un personnage*.

**Si ce n'est pas votre première connexion, vous reprendrez la partie là ou vous l'avez laissé la dernière fois.*






Le prochain écran vous propose de choisir un nom pour votre personnage. Si le nom est déjà utilisé, il vous faudra en choisir un autre. Les caractères spéciaux et les espaces sont permises mais le nom doit être entre deux et 18 caractères.



Une fois votre choix fait et suite à une brève cinématique d'entrée en jeu, vous aurez maintenant le contrôle de votre personnage.

Mécaniques du jeu

Le jeu est un jeu du genre *open world* (monde ouvert), ce qui signifie que vous pouvez aller où bon vous semble et faire ce qu'il vous plaît. Toutefois, il est important de comprendre comment le jeu fonctionne afin de pouvoir en tirer le plus de plaisir.

Les déplacements se font à l'aide des touches     du clavier. Pour tourner la caméra, il suffit de faire un clic droit sur la souris  et de la déplacer dans la direction voulue.

Dans le coin supérieur gauche de l'interface, vous trouverez les indications les plus importantes sur votre personnage: son nom, l'état de sa santé (en rouge) et de son énergie magique (en bleu). Ce sont des repères importants qu'il vaut mieux garder à l'oeil afin d'éviter une mort inattendue. C'est également là que se trouve le niveau du joueur.



Trois types d'attaques différentes peuvent être utilisés par votre personnage afin de vaincre les ennemis. Elles sont déclenchées à l'aide des touches "1", "2" et "3" du clavier.

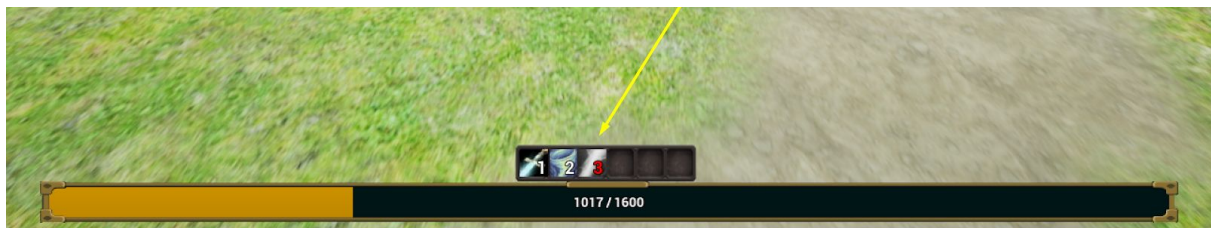


La première, l'attaque automatique, donne un coup d'épée aux ennemis. Lorsque utilisée, cette attaque déclenche un mécanisme automatique d'attaque en boucle sur l'ennemi, il n'est donc pas nécessaire d'appuyer plus d'une fois sur cette touche.


La deuxième attaque est une attaque spéciale en mêlée: elle nécessite donc un certain temps avant d'être utilisée à nouveau mais inflige plus de dégâts aux ennemis.

La troisième attaque est une attaque magique, elle nécessite aussi un certain délai avant d'être utilisée à nouveau mais requiert également une certaine quantité d'énergie magique. Contrairement aux deux attaques précédentes, celle-ci peut être utilisée à courte portée afin de vaincre les ennemis à distance.

Lorsqu'une attaque est en "refroidissement" (quand le délai n'est pas écoulé suite à son utilisation), l'icône de l'attaque devient grise et le chiffre qui indique comment l'utiliser devient rouge. Afin de pouvoir attaquer un ennemi, il faut d'abord le sélectionner.



La grande barre de progression tout au bas de l'écran représente l'expérience du personnage. Une fois remplie, le personnage gagne un niveau et gagne de la santé, de l'énergie magique, de la force et de l'intelligence. La force et l'intelligence sont des facteurs qui influent directement sur le dégât des attaques.

Au travers du jeu, le personnage rencontrera des alliés et des ennemis. Les alliés sont souvent près des zones habitables alors que les ennemis sont éparpillés un peu partout dans le monde. Ils sont reconnaissable par leur aura au sol lorsque sélectionnés. Les ennemis ont également une barre de vie au dessus de leur tête alors que les alliés n'en ont pas. Afin de sélectionner un ennemi ou un allié, il suffit de faire un clic gauche  sur celui-ci.



Allié sélectionné



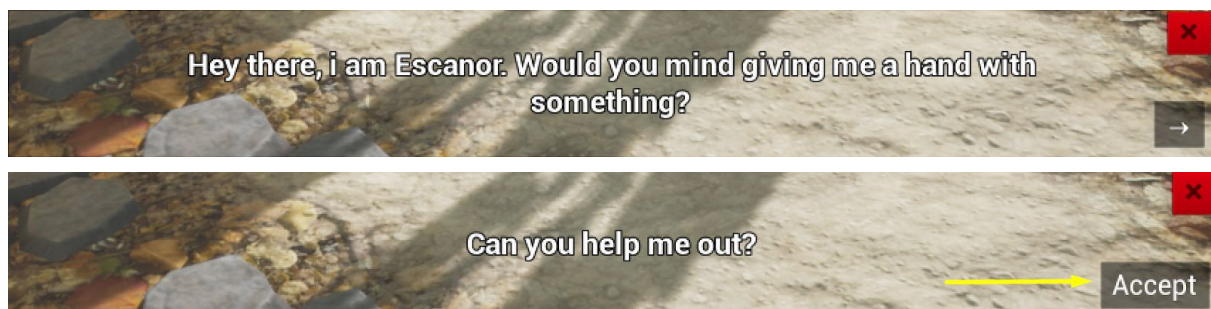
Ennemi sélectionné

La raison d'être des alliés est de vous proposer des quêtes à remplir afin de progresser plus rapidement dans le jeu. Lorsqu'une quête est disponible ou commencée, un indicateur au dessus de la tête des alliés concernés par cette quête permet de vous informer rapidement sur l'état de cette quête:



- Un point d'exclamation jaune signifie une quête disponible.
- Un point d'exclamation gris signifie que la quête a été distribuée par cet allié mais doit être complétée à l'aide d'un second allié.
- Un point d'interrogation gris signifie que la quête a été distribuée et que c'est cet allié qui permettra au joueur de terminer sa quête lorsque les tâches de celle-ci seront complètes.
- Un point d'interrogation jaune signifie que les tâches de la quêtes ont bien été toutes complétées et qu'il ne reste qu'à terminer la quête en s'adressant à l'allié.

Afin d'amorcer le dialogue avec un allié, il suffit d'être assez prêt et de le sélectionner. Une boîte de dialogue apparaîtra pour indiquer ce que l'allié a à dire. À la droite de la boîte de dialogues se trouvent deux boutons, un pour mettre fin au dialogue (le "x" rouge) et un pour poursuivre ou terminer le dialogue avec l'allié.



Ces dialogues servent à informer le joueur sur la quête qu'il s'apprête à entreprendre ou à lui rappeler sa tâche si une quête est déjà commencée.

Lorsque le joueur possède une quête. Une boîte de suivi apparaît également dans l'interface afin d'indiquer une brève description de la quête et le progrès actuel du joueur sur les tâches s'il y en a:

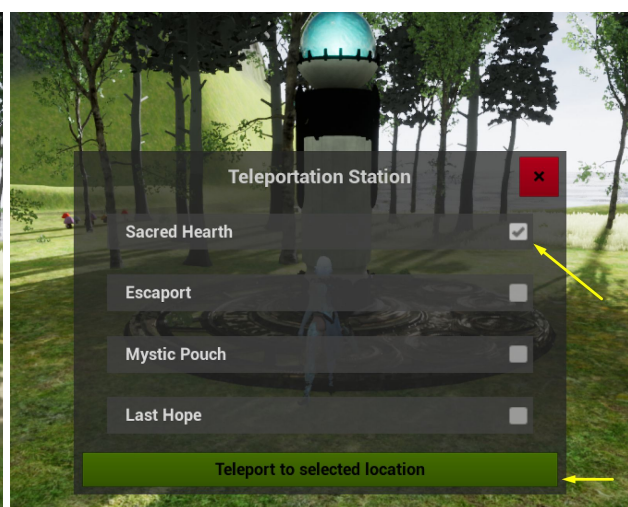


Boite d'information sur la quête du joueur

Quelques stations de téléportations sont dispersées à travers la carte du jeu afin de permettre au joueur de se déplacer plus rapidement aux endroits clés. Afin de les utiliser, il suffit de s'approcher de la station assez près pour qu'un menu apparaisse et propose une liste d'endroits où il est possible de voyager.

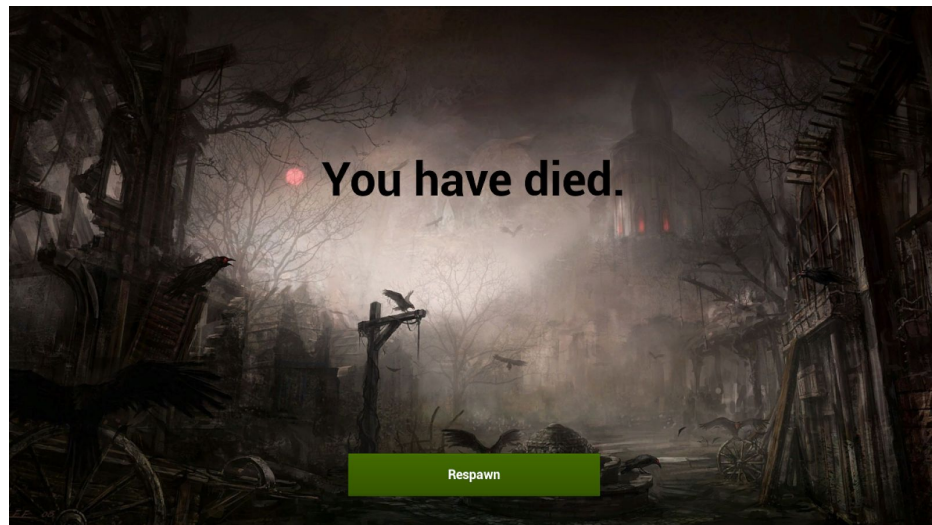


Station de téléportation




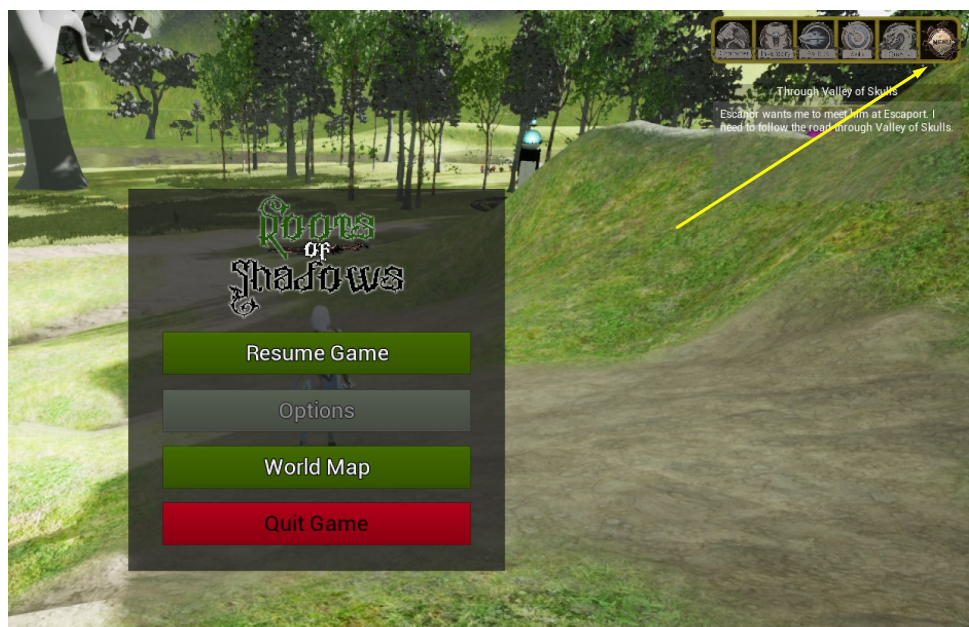
Menu de téléportation

Lorsque le personnage est vaincu, un menu indiquant sa mort apparaît et ne propose que l'option de réapparaître. Le personnage sera alors amené là où il a commencé son aventure, avec tous ses points de santé et d'énergie magique. Le progrès du joueur n'est pas affecté par sa mort, il est seulement ramené au point de départ du jeu.



Enfin, le menu du jeu permet au joueur de consulter la carte du jeu ou de quitter le jeu. Le joueur peut à sa guise cliquer dans la barre de menu au coin supérieur droit ou appuyer sur

la touche d'échappement  du clavier afin de faire apparaître ou disparaître le menu principal.



Menu principal