

Nom 1 : TEKPA

Prenom : Max

Groupe : 1

Nom 2 : Tran

Prenom : Thien-Loc

Groupe : 1

Projet de POO : The Big Adventure

L3 informatique, Université Gustave Eiffel

Manuel de l'Utilisateur - Projet de Jeu d'Aventure

Bienvenue dans le merveilleux monde du Zelda ! Ce manuel de l'utilisateur vous guidera à travers les différentes phases du jeu.

Les phases ci-dessous sont sensées fonctionner

Phase 0 - Démarrage du Jeu

- Affichage de la carte
- Éléments décoratifs, obstacles, ennemis
- Utilisation de l'épée
- Système de points de vie

Phase 1 - Interaction et Inventaire

- Amis avec qui parler et échanger
- Système d'inventaire
- Système de points de vie avec la notion de nourriture
- Scrolling de la carte centrée sur le joueur
- Fonctionnement des armes STICK et SWORD

Manuel de l'Utilisateur

- Contrôles de déplacement
- Interaction avec les amis/ennemis
- Utilisation de l'inventaire
- Gestion de la santé et de la nourriture
- Utilisation des armes et des éléments spéciaux

- **Contrôles de déplacement**

Le jeu se joue au clavier, pour déplacer le joueur, utilisez les touches de direction (haut, bas, gauche, droite). Les ennemies se déplacent seuls, vos déplacements ont aucune influence sur le leurs. Lorsque vous ne pouvez pas bouger cela veut dire qu'il y a un obstacle en face de vous (Conseil : Changer de direction enfin au moins ça).

- **Interaction avec les amis/ennemis**

Pour interagir avec un ami, lorsque vous êtes à coté de cet dernier (face joueur) , appuyez sur **ESPACE**, juste en dessous, vous pouvez lire son message et avec les touches de direction, vous pouvez choisir les items à échanger, **attention** l'item que vous voulez échanger doit exister dans votre inventaire. Pour valider l'échange, appuyez sur **ESPACE**. Si l'interface des objets à échanger ne disparaît alors cela veut dire que vous essayez d'échanger un item qui existe pas dans votre inventaire mais c'est pas grave vous pouvez toujours quitter en appuyant sur la touche **Q**. Vos amis ne bougent pas contrairement aux ennemies, ce choix est fait afin de vous permettre de les identifier et de faciliter l'interaction. (À la fin de votre échange, n'oubliez pas de remercier votre ami, eh... aucune fonctionnalité pour faire cela mais vous pouvez le faire quand-même, dites «merci mon pote» enfin si vous voulez)

Pour interagir avec un ennemi, il est préférable de les éviter lorsque vous n'avez pas d'arme (Sword ou Stick). En effet, si vous vous trouvez à la même position qu'un ennemi, ce dernier peut vous causer des dommages. Cependant, vous pouvez les tuer ou leur causer des dommages avec vos armes (cf utilisation de l'inventaire).

- **Utilisation de l'inventaire**

Pour acquérir un item, vous devez être à la même position que l'item. Ainsi, ce dernier s'ajoute à votre inventaire. Pour consulter votre inventaire, appuyez sur la touche "**I**". Lorsque votre inventaire est affiché, vous ne pouvez pas déplacer votre personnage. Avec les touches de direction, vous pouvez naviguer entre les objets de votre inventaire. Appuyez sur "**ESPACE**" pour valider votre sélection. Si vous souhaitez quitter l'interface sans sélectionner d'item, appuyez sur "**I**".

- **Utilisation des items**

Utilisation de sword et stick : Après la sélection de l'item, appuyez sur "**ESPACE**" afin de frapper avec l'arme, impossible de taper sur dans obstacle. Avec ces deux armes si un ennemi est en face de vous, votre arme le tue ou bien baisse son point de vie (On ne peut pas voir le point de vie des ennemis donc s'il est encore là ça veut dire qu'il est en vie).

Pour se nourrir, sélectionner la nourriture parmi les items qui se trouve dans l'inventaire puis appuyez sur "**ESPACE**". Votre point de vie augmente.

Pour pouvoir lire un livre, sélectionner le livre parmi les items, ce dernier n'affiche, lisez et appuyez

sur “Q” à la fin de la lecture pour fermer le livre.

- **Gestion de la santé des personnages**

À chaque fois qu’un ennemi cause des dommages au joueur, son point de vie baisse de **deux points**. Si le joueur venait à se nourrir, il gagne également **deux points** de vie.

Par rapport au ennemis, lorsque le joueur les frappe avec ses armes, ils perdent **dix points** à chaque coup d’épée ou de bâton.