



## **Manuel utilisateur : Seven Quest**

COUX Juliette  
FELLAHI Medhi  
GIRARD Antoine  
PAUL Julie  
PICCO Enguerrand  
WEISBECKER Lisa

Département Sciences du Numérique - Première année  
2021-2022

## Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Comment lancer le jeu ?</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Commencer une nouvelle partie</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Interface principale</b>	<b>5</b>
4.1	Statistiques et informations . . . . .	5
4.2	Inventaire . . . . .	6
4.3	Combat . . . . .	7

## Table des figures

1	Menu principal de Seven Quest . . . . .	3
2	Choix des personnages . . . . .	4
3	Interface principale de Seven Quest . . . . .	5
4	Statistiques du joueur . . . . .	5
5	Informations du joueur . . . . .	6
6	Inventaire . . . . .	6
7	Interface Combat . . . . .	7

## 1 Introduction

Notre jeu vidéo, *SevenQuest* est un jeu de rôle, de type DD. Le principe est de faire évoluer un personnage dans un environnement dans lequel il sera confronté à des obstacles et des choix qui lui permettront d'avancer dans l'histoire. L'objectif est de faire les bons choix et de mener au mieux cette aventure afin de réussir sa mission de départ, et ainsi gagner le jeu.

## 2 Comment lancer le jeu ?

A partir d'un terminal, il faut se placer dans un premier temps dans le bon dossier : utilisez le chemin d'accès : *TOB/KL – 03/src/src*  
Il faut dans un premier temps compiler les fichiers avec la commande *javac \* java*.  
Il suffit ensuite d'exécuter les fichiers avec *java Jouer*.  
Une fenêtre s'ouvre, vous pouvez jouer au jeu.

## 3 Commencer une nouvelle partie

Dans le menu principal, vous avez plusieurs possibilités : créer une nouvelle partie en cliquant sur “Nouvelle partie” ou quitter le jeu avec le bouton “quitter”.

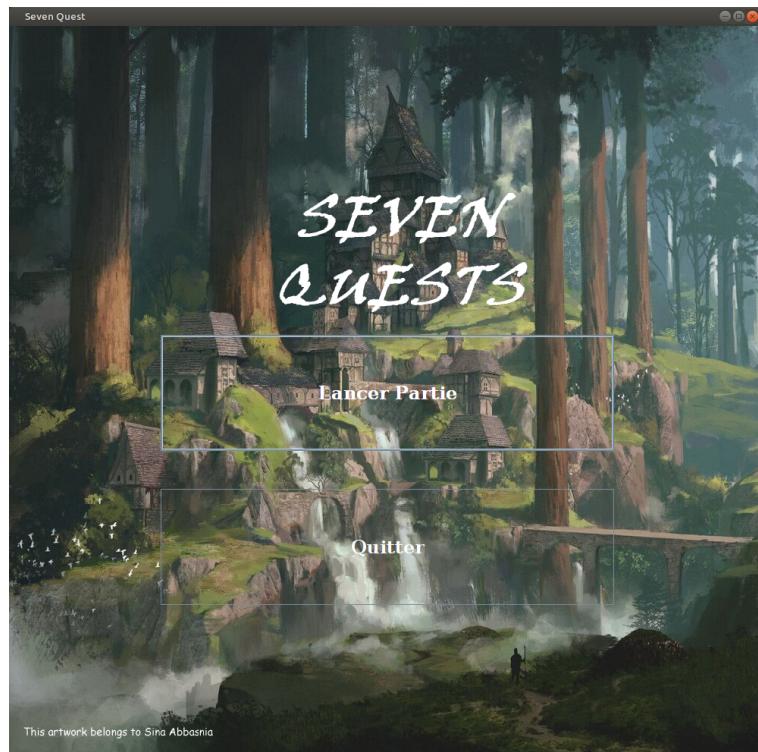


FIGURE 1 – Menu principal de Seven Quest

Quand une nouvelle partie est lancée, la première étape est de créer son personnage. Vous pouvez entrer votre nom de héros, puis choisir la classe de votre personnage : Guerrier ou Magicien. Ces deux personnages ont des statistiques différentes. La partie commence.

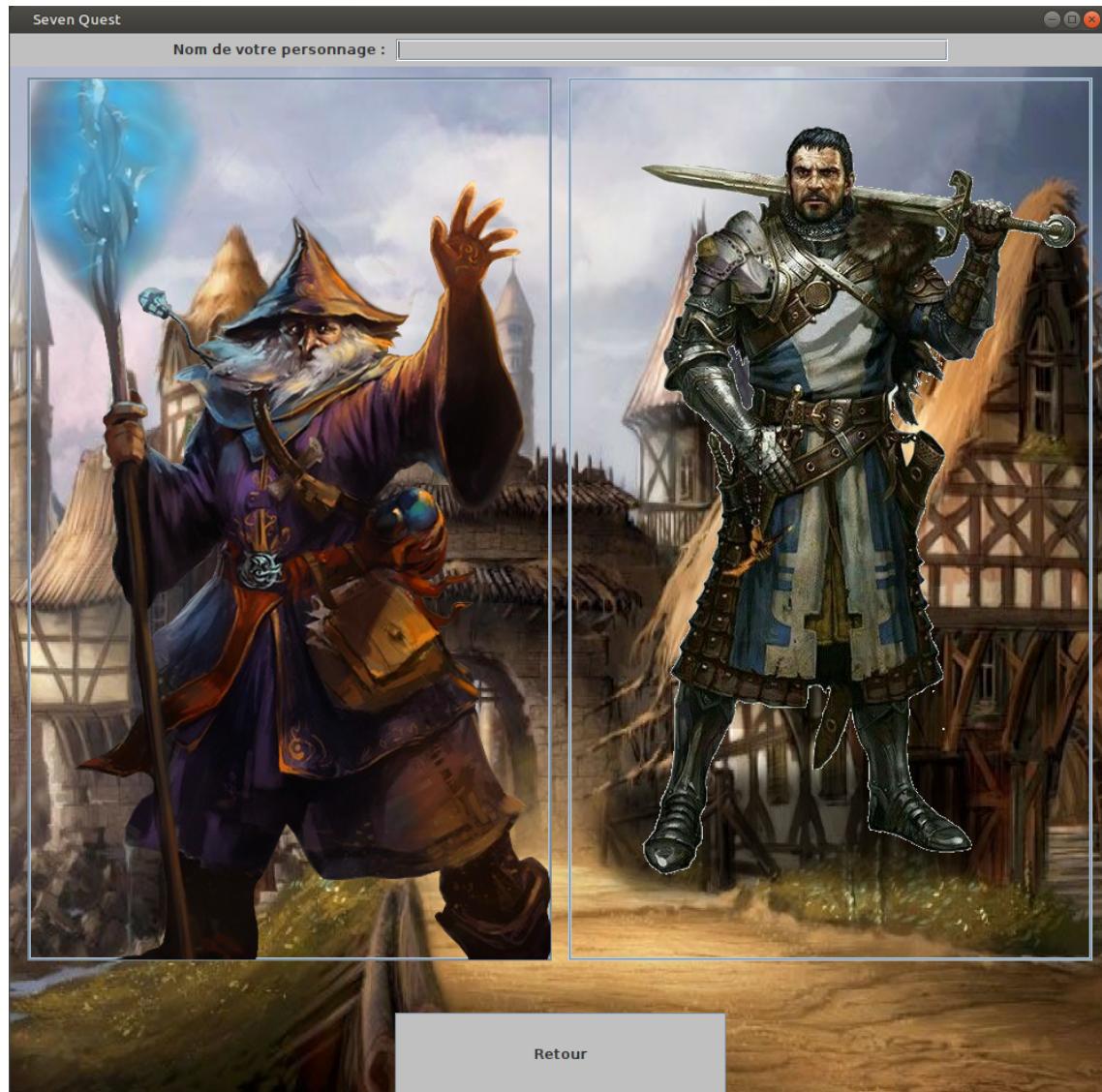


FIGURE 2 – Choix des personnages

## 4 Interface principale

L'interface principale de notre jeu est composée de plusieurs éléments. Le scénario et les choix à faire pour avancer dans l'aventure se font grâce au parchemin central avec les deux boutons.

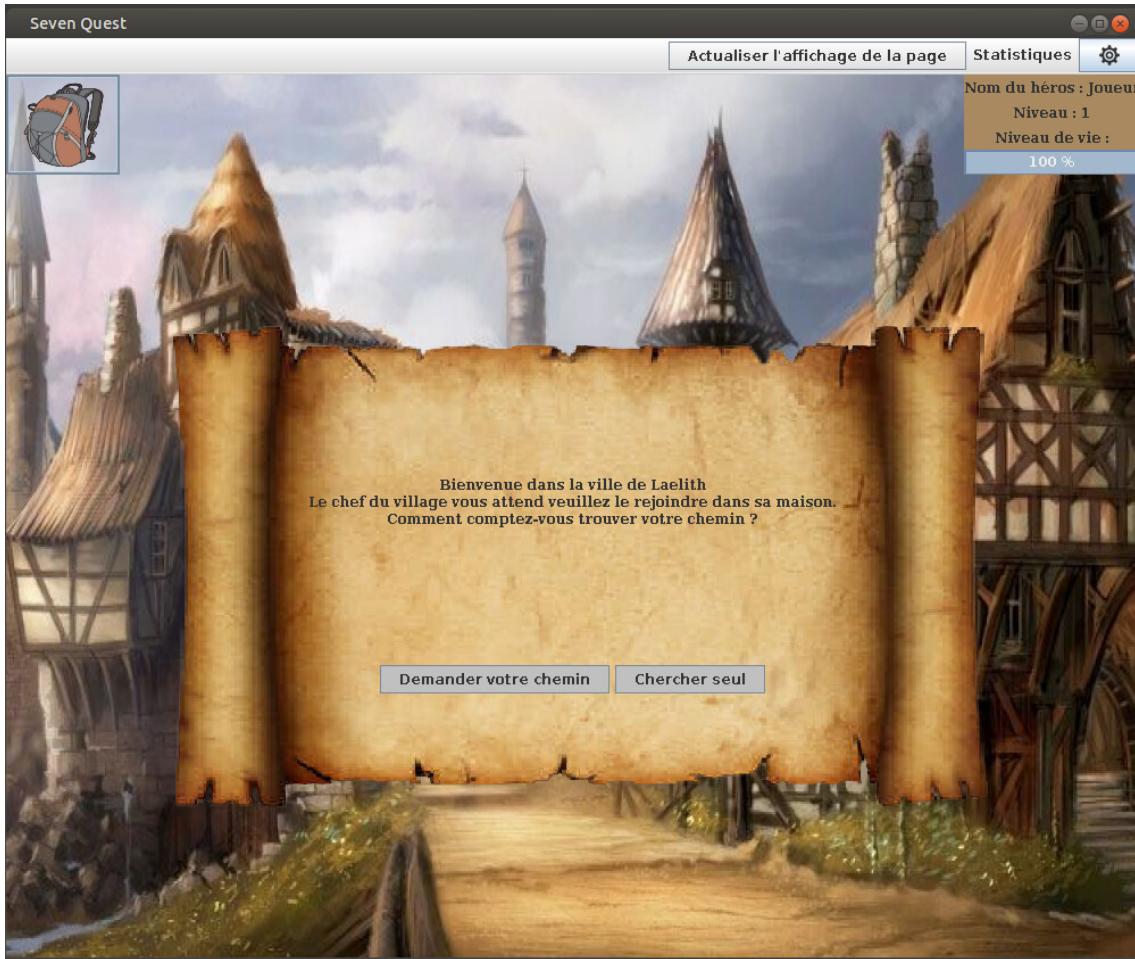


FIGURE 3 – Interface principale de Seven Quest

### 4.1 Statistiques et informations

Sur l'interface principale, vous pouvez accéder à vos statistiques en haut à droite : Adresse, Force et Intelligence. Ces statistiques varient selon les équipements que vous possédez sur vous.

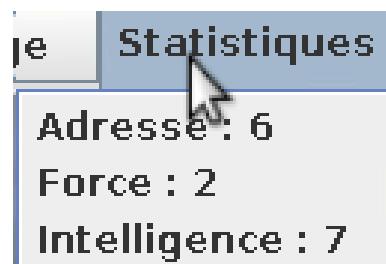


FIGURE 4 – Statistiques du joueur

Vous pouvez voir les informations de votre héros en haut à droite tout au long de votre aventure.



FIGURE 5 – Informations du joueur

## 4.2 Inventaire

Votre héros peut trouver des armes ou des outils tout au long de sa quête. Il pourra les stocker dans son inventaire. Pour y accéder, il suffit de cliquer en haut à gauche sur le sac à dos et une fenêtre inventaire s'ouvre. Vous pouvez ainsi changer ce que vous avez sur vous (casque, plastron, main droite, main gauche) avec ce que vous possédez dans votre sac à dos en échangeant les armes. Pour cela, vous cliquez sur l'arme que vous voulez bouger et vous cliquez sur l'emplacement où vous souhaitez mettre votre équipement.

Quand vous gagnez un équipement après un combat, celui-ci apparaît directement dans votre inventaire.



FIGURE 6 – Inventaire

### 4.3 Combat

Régulièrement pendant la partie, vous pourrez être confronté à des ennemis que vous devez combattre. Votre objectif est de tuer l'ennemi grâce à plusieurs attaques :

1. attaque légère : cette attaque touche directement votre ennemi.
2. attaque lourde : si vous choisissez cette option, vous devez attendre un tour avant d'attaquer car elle nécessite un tour de charge. Elle est cependant plus efficace qu'une attaque légère.
3. attaque spéciale : c'est une attaque que vous pouvez utiliser seulement si vous êtes équipé d'une arme spéciale. Cette attaque est la plus efficace des trois attaques disponibles.

Le dégât infligé à votre ennemi est aléatoire. Il dépend du lancer de dés que vous allez faire. Vous pouvez également augmenter vos statistiques (*buff*) ou bien diminuer celles de votre ennemi (*debuff*). Vous pouvez aussi passer votre tour.

Quand c'est votre tour, il vous suffit de cliquer sur une des potions en bas de l'écran pour réaliser l'action de votre choix.

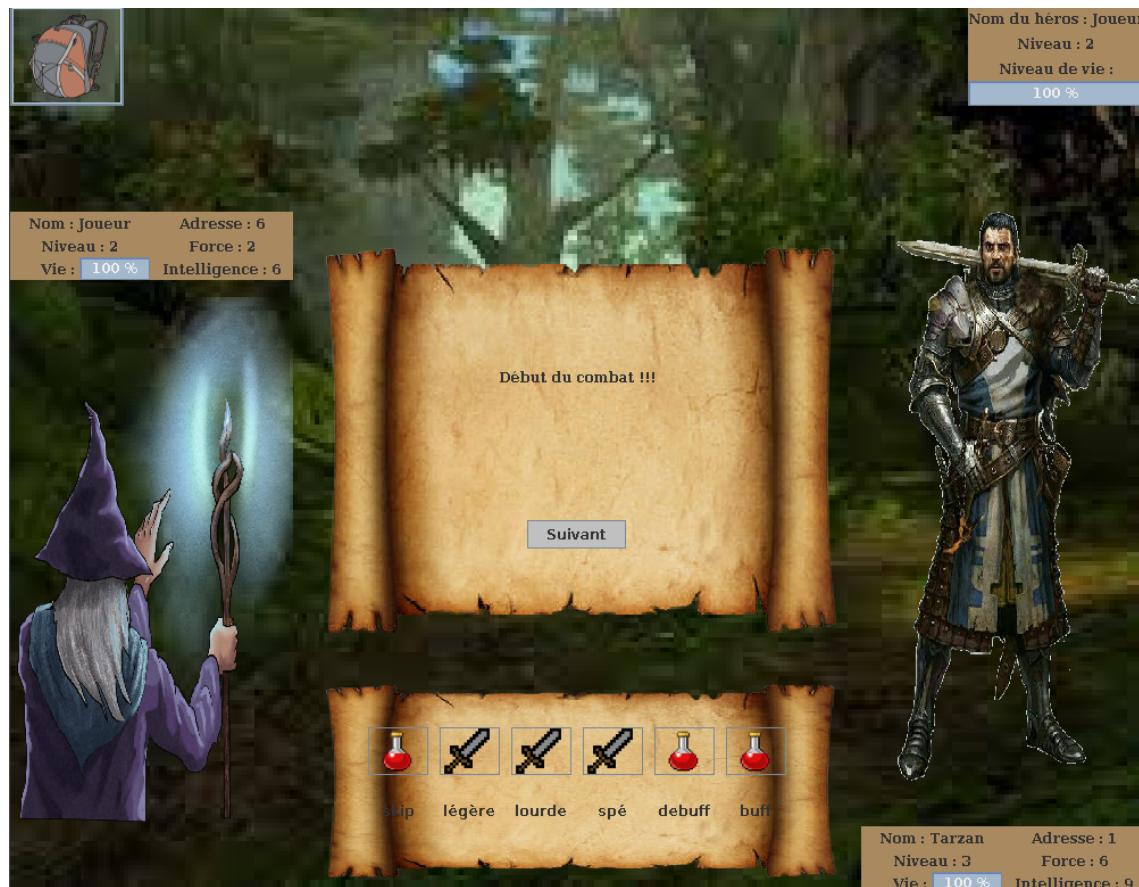


FIGURE 7 – Interface Combat