

Manuel d'utilisation
Once Upon a Time

Version du jeu : 1.0.0



Table des matières

| | | |
|---|-------------------------|---|
| 1 | Lancement du jeu | 3 |
| 2 | Menu principal | 3 |
| 3 | En jeu | 3 |
| 4 | Contrôles du personnage | 4 |
| 5 | Objectif du jeu | 4 |

1 Lancement du jeu

Une fois le jeu installé, vous pouvez le lancer via le raccourci sur votre bureau ou depuis le menu Démarrer, selon l'option choisie à l'installation.

2 Menu principal

Une fois le jeu lancé, vous arrivez sur le menu principal. Il comporte :

- Trois boutons,
- Une zone de texte.



Fonctionnement des éléments :

- **Bouton en haut à gauche** : Quitter le jeu.
- **Bouton en bas** : Lancer une nouvelle partie (vous quittez alors le menu).
- **Zone de texte + bouton « Rejoindre »** : Permet de rejoindre une partie existante.
 - Entrez un **token** (série de 6 chiffres), puis cliquez sur *Rejoindre*.
 - Si le token est incorrect, vous reviendrez automatiquement au menu.

3 En jeu

- **Vie** : initialisée à 100.
- **Token** : affiché à l'écran (ex. : 647534).



4 Contrôles du personnage

- Déplacement : flèches directionnelles ou touches **ZQSD**.
- Utiliser un objet : touche **Entrée**.
- Jeter un objet : touche **P**.
- Attaquer un ennemi : touche **F**.
- Quitter la partie : touche **Échap**.

5 Objectif du jeu

Pour terminer le jeu, vous devez :

1. Trouver la **galette**,
2. L'amener à la maison de la grand mère.

