



MANUEL D'UTILISATION

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	1
Synopsis.....	2
Menu principal	6
Playing a show	8
Écran du jeu.....	10
Inventaire.....	11
Commandes	12
Une fois en jeu.....	13
Crédits	14

INTRODUCTION

Bienvenue dans le manuel d'utilisation du jeu « M.O.H.S. ». Nous vous remercions d'avoir fait confiance à notre groupe pour vous fournir un jeu de qualité et nous espérons que vous allez passer un bon moment.

Clockwork Games est un jeu de plateformes et de réflexion qui pousse son joueur à l'exploration. Le jeu est également taillé pour jouer à deux joueurs, il faudra alors faire preuve de coopération pour réussir les niveaux.

Pensez à bien lire le manuel pour ne pas être perdu, et en cas de problèmes avec le jeu, n'hésitez pas à nous contacter aux différents liens proposés.

Pour jouer dans de bonnes conditions :

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
- Jouez de préférence sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- Jouez dans une pièce bien éclairée.
- Essayez de faire des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures de jeu.

SYNOPSIS

Nous sommes en 2032, à l'ère de la conquête spatiale. Vos semblables ont commencé à coloniser la fameuse planète rouge dans l'espoir de collecter ses trésors cachés...

Cependant, de telles épopées interplanétaires sont chères... Voire très chères, même pour un état. Ces derniers sont trop occupés à gérer les conflits sur la surface de la planète. Mais un ingénieur néerlandais, Bas Lansdorp, a réussi à réunir les fonds pour envoyer 200 personnes dans l'espace en 2024.

La colonie s'est développée très rapidement. Des « Biosphères », d'immenses dômes de verre abritant des plantes servant à générer de l'oxygène en continu. La nourriture peut être cultivée in situ, le carburant est créé à partir du méthane abondant sur Mars, et le soleil est la principale source d'énergie.

Mais de telles infrastructures nécessitent également une rentrée d'argent régulière. Le financement participatif utilisé au départ ne suffit pas à soutenir les colons sur une longue période de temps. L'idée fut alors de créer une télé-réalité à partir de la vie quotidienne des néo-martiens.

Ils sont alors régulièrement filmés dans leur vie de tous les jours. D'ailleurs, ils enregistrent régulièrement leurs pensées à voix haute sur leurs dictaphones, retransmis ensuite sur la chaîne de télévision.

Cela fait 4 ans que cette émission connaît un succès colossal. Pour que les téléspectateurs ne s'ennuient pas, de nouvelles têtes arrivent chaque année dans le « Mars One Human Settlement ».

Mais alors... Vous... Que faites-vous sur cette station ?

Vous vous réveillez dans un sous-sol, dans les locaux. Vous êtes perdus. Vous cherchez dans votre tête... « Mon nom ? Quel est mon nom ? ». Mais la douleur prend le dessus. Et puis, ce n'est visiblement pas votre priorité... La base semble déserte... Il devrait y avoir des spationautes, mais impossible de savoir où ils pourraient être dans cette base labyrinthique. Vous avez mal, mais vous devez absolument découvrir ce qu'il est arrivé... dans la colonie du Mars One Human Settlement.

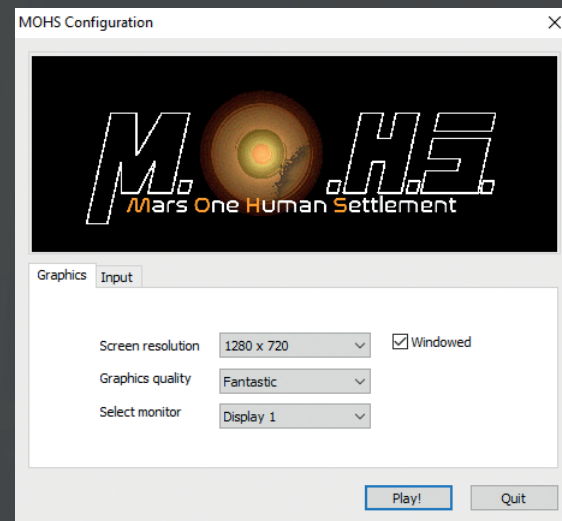
Installation du jeu (par CD-Rom)

Insérez le disque d'installation de M.O.H.S. et le programme d'installation devrait démarrer automatiquement. Sinon, lancer le programme « setup.exe » dans la racine du disque. Suivez les instructions qui s'afficheront à l'écran pour installer le jeu. Une fois installé, vous pouvez lancer le jeu avec le menu Démarrage de Windows, ou faites un double-clic sur l'icône « M.O.H.S. » créée sur le bureau.

Installation du jeu (par téléchargement)

L'exécutable de l'installation peut être téléchargé sur le site « clockworkg.github.io ». Cliquez sur l'onglet « Téléchargement », puis sur le lien pour télécharger le jeu. Votre navigateur devrait vous signaler dès que le téléchargement sera fini. Une fois terminé, vous pouvez lancer l'exécutable et suivre les instructions qui s'afficheront à l'écran pour installer le jeu. Une fois installé, vous pouvez lancer le jeu avec le menu Démarrage de Windows, ou faites un double-clic sur l'icône « M.O.H.S. » créée sur le bureau.

Lancement du jeu



Une fois le lanceur du jeu affiché, la fenêtre ci-dessus va s'afficher. Une série de menus déroulants s'afficheront :

- Screen resolution : donne les dimensions (en pixel) de la fenêtre de jeu.
- Graphics quality : permet de régler la qualité visuelle du jeu. Diminuez cette valeur si vous observez des ralentissements.
- Select monitor : sélectionne l'écran sur lequel un jeu va s'afficher. Utile uniquement si vous possédez plusieurs écrans.

Enfin, la case « Windowed » indique si le jeu se lancera en fenêtré ou en plein écran.

Vous pouvez ensuite appuyer sur « Play ! » pour lancer le jeu.

MENU PRINCIPAL



« Create a show »

Permet de créer une partie. Le jeu sera hébergé sur votre ordinateur, et les autres joueurs pourront vous rejoindre.

« Join a show »

Permet de rejoindre un joueur à distance pour jouer en coopération avec lui. Pour ce faire, il faut rentrer l'adresse du joueur à rejoindre dans la case « Address » en dessous.

« Address »

C'est dans cette case qu'il faut rentrer l'adresse IPV4 de la personne que vous voulez rejoindre.

« Settings »

Permet de régler les différentes options du jeu, comme le volume sonore par exemple. Vous pourrez également rentrer la valeur de base à partir de laquelle se constituera la musique composée procéduralement par le jeu.

« Bonus »

Comporte divers bonus en rapport avec le jeu. Inclus notamment un lien vers la page Facebook de Clockwork Games, un lien vers le site internet du groupe, les crédits du jeu et les statistiques de jeu.

« Quit Game »

Permet de quitter le jeu. Déconseillé si vous voulez y jouer !

PLAYING A SHOW



« Lobby »

Ce menu se lance lorsque l'on appuie sur « Create a show ». Les joueurs connectés sont affichés en bas à gauche, et la partie peut être lancée en cliquant sur « Play Now ». Dans ce cas, tous les joueurs connectés commencent le chapitre indiqué à droite de « Selected Chapter ».

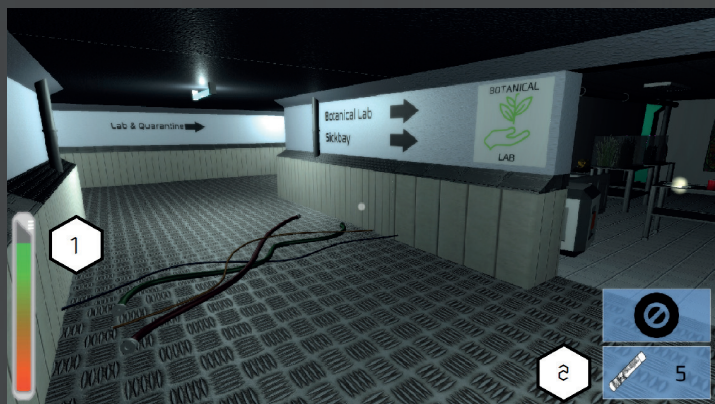
« Chapters »

Liste tous les chapitres débloqués par le joueur.

« Audio Documents picked up »

Indique le nombre de documents audio ramassés au cours du jeu.

ÉCRAN DU JEU



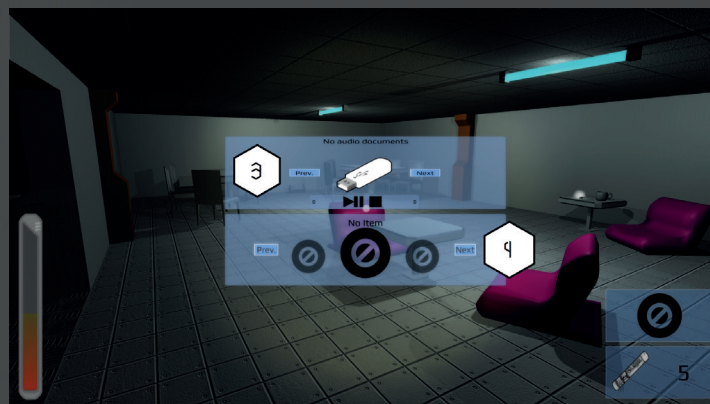
1

La barre de carburant sert à activer le « Pack Dorsal », pour pouvoir s'envoler sur quelques mètres.

2

L'indicateur au-dessus indique l'objet de l'inventaire actuellement sélectionné. En dessous se trouve le nombre de fusées éclairantes que le joueur possède.

INVENTAIRE



3

Ce sélecteur permet de parcourir les différents documents audio ramassés durant l'aventure, et de les écouter à volonté.

4

Ici, on peut choisir l'objet actuellement tenu en main, parmi tous les objets ramassés.

COMMANDES

Z	Permet au personnage d'avancer.
S	Permet au personnage de reculer.
Q	Permet au personnage d'aller vers la gauche.
D	Permet au personnage d'aller vers la droite.
Maj	Maintenir cette touche enfoncée permet de sprinter.
Espace	Fait sauter le personnage.
E	Permet d'activer un objet proche.
A	Active le réacteur dorsal qui propulse le personnage vers le haut.
Clic Gauche	Prend l'objet se trouvant au centre de l'écran.
Clic Droit	Zoom la caméra du joueur vers l'avant.
F	Lance une fusée éclairante en face du joueur.
L	Allume ou éteint la lampe torche du personnage.

UNE FOIS EN JEU

Dans les différents niveaux sont dispersés des objets que vous pouvez ramasser et conserver dans votre inventaire. Vous pouvez utiliser des objets à certains points clef du jeu. Pensez à bien regarder partout, il est facile de passer à côté d'un objet en parcourant les couloirs de la colonie !

Si vous êtes bloqué

Ne paniquez pas ! Si vous êtes perdu, cela ne sert à rien de cliquer partout en espérant trouver la solution ! Reprenez les documents que vous avez ramassé, observez bien votre environnement, et n'oubliez aucun objet. La solution finira par vous venir.

CRÉDITS

Produit par

Clockwork Games

Réalisé par

Robin LE BIHAN

Artiste 2D et 3D

Nicolas CENDRIER

Chef Programmeur

Arthur PAMART

Ingénieur Sons & Musique

Nathan BERRY

Animateur

Arthur PAMART

Level Designer

Robin LE BIHAN

Narration

Robin LE BIHAN

Programmeur Réseau

Robin LE BIHAN

Webmaster

Nicolas CENDRIER

Maquette et texte du manuel

Nathan BERRY

Notes

Notes



**CLOCKWORK
GAMES**