Document technique Elise :

Groupe : HERGOTT Simon – DEMANGE Dan

<https://github.com/Hazvard/Minijeu>

Lancer le jeu :

Afin de lancer le jeu, placez vous à la racine du dossier Minijeu/ rentrez la commande « make » qui va compiler les différentes parties du jeu (le main et les modules) puis créer le fichier minijeu pour y jouer : « ./minijeu ». En fin de partie vous retrouverez votre score dans Score.txt.

Commandes :

Lors du lancement du programme, un nouveau jeu est commencé. Il se joue au clavier, avec :

* Les flèches directionnelles pour se déplacer
* Echap pour quitter le jeu
* P pour ouvrir/fermer le menu pause
* C pour changer la texture du personnage (Elise devient Chloé)

Les menus (pause et game over) fonctionnent à la souris.

Gameplay :

Vous jouez Elise, personnage principal d’une histoire avec un très bon scénario. Au début de chaque jeu, vous apparaissez sur le portail rouge d’une carte, et devez vous déplacer jusqu’au portail bleu sans mourir. A chaque fois que vous passerez un portail bleu, vous apparaîtrez immédiatement au portail rouge de la carte suivante, le but étant de compléter un maximum de cartes dans le temps imparti.

Vous démarrez avec un temps imparti de 60 secondes, chaque changement de carte provoquant un ajout de 15 secondes supplémentaires.

Elise n’est ni un fantôme, ni invincible : elle ne peut pas passer à travers les cailloux et les enclumes, et meurt si elle tombe dans l’eau ou touche un laser. En cas de mort, on réapparait simplement au portail rouge, seul du temps a été perdu.

Lorsqu’il ne reste plus de temps, c’est le Game Over : votre score est calculé en fonction du nombre de cartes qui ont été faites, puis affiché, et ajouté à la dernière ligne du fichier Score.txt. Il n’y a pas de réelle manière de gagner, il faut faire le score le plus haut possible. Il est possible de recommencer depuis le menu de fin, ou de quitter le jeu.

Il est possible de changer la couleur d’Elise avec la touche C (easter egg), ce choix n’est que purement esthétique et ne change rien au jeu.