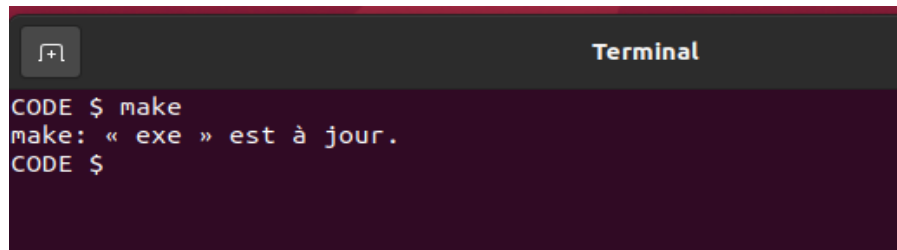


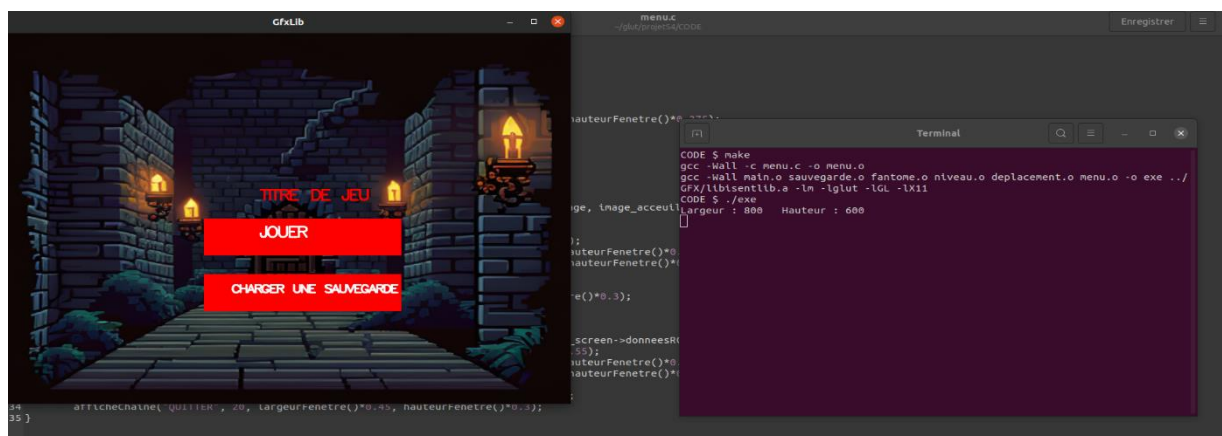
Pour compiler et lancer le jeu tout va se passer dans le dossier « CODE ».

Ouvrez un terminal à cet endroit et compiler le code en tapant make dans le terminal :



```
CODE $ make
make: « exe » est à jour.
CODE $
```

Une fois cela fait, écrivez ./exe dans le terminal, cette fenêtre devrait s'ouvrir :



Pour lancer le jeu vous pouvez cliquer sur le bouton de votre choix. L'un lance le jeu en chargeant une sauvegarde contenant des informations sur les niveaux dans lequel vous vous situez lors de votre dernière partie ainsi que des informations sur l'ennemi du jeu.

L'autre bouton lance une nouvelle partie.

Une fois la partie lancée, vous pouvez vous déplacer horizontalement grâce aux touches q et d et sauter avec la touche espace.

Le but est de s'échapper des différents niveaux en atteignant la porte de sortie de ceux-ci tout en évitant les pièges et l'ennemi principal : le fantôme que vous avez réveillé en explorant sa tour.

Si vous venez à rentrer en contact avec celui ou un des différents pièges du niveau, vous devez recommencer le jeu depuis le début.

Vous pouvez à tout moment quitter et sauvegarder le jeu dans le menu dédié à ces actions.

Ce menu est activable grâce à la touche « w ».

Si vous venez à terminer tous les niveaux, un écran de fin s'affiche pour résumer le temps que vous avez mis. Vous pouvez recommencer en cliquant sur le bouton recommencer.