

# Les items

## Liste des items

### Boomerang

Le boomerang est une arme de lancé qui est projeté à 5 unités vers l'avant et revient sur le joueur. Il revient directement s'il touche un ennemi ou un mur. Il revient dans l'inventaire lorsqu'il touche le joueur.

### Épée

L'épée est l'arme de base du joueur. Il l'a au début du jeu et n'a donc pas besoin de la trouver. Il peut néanmoins la remplacer plus tard par d'autres objets.

### Maps

Permet d'afficher les détails du donjon. Lorsque le joueur a la carte dans ses mains, une minimap s'affiche à l'écran, indiquant les détails du donjon.

### Radar à ennemis

Le radar est un module supplémentaire de la map. Lorsqu'il est ajouté à la map, le joueur peut voir où il se trouve dans le donjon. De plus, il indique s'il y a des ennemis dans un certain rayon. Lorsque le joueur utilise la map avec le radar ajouté, il voit dessus où sont les ennemis dans un certain rayon.

### Slingshot

Le lance pierre est une arme à distance. Il lance un projectile sur une certaine distance. Ce projectile disparaît si il rencontre un obstacle (joueur, ennemi, mur) ou s'il atteint sa distance maximale. Il a une infinité de projectiles.

## Fonctionnement des items

### Les récupérer

Dans le donjon se trouve 4 coffres contenant chacun des items, à l'exception de l'épée. En se rapprochant d'un coffre et en appuyant sur la touche d'interaction avec l'environnement, l'item qu'il contient est ajouté à la première case d'item actif vide et à l'inventaire sinon.

## Les équiper

Pour équiper un item dans une case d'item actif, il suffit d'aller dans le menu d'inventaire et d'appuyer sur la touche correspondant à la case pour remplacer l'item s'y trouvant par l'item choisi.

## Les utiliser

Pour utiliser un item, il suffit d'appuyer sur la touche correspondant à la case d'item actif dans laquelle il se trouve.

## Effet des items

### Boomerang

Un boomerang part du joueur dans la position dans laquelle il regarde. S'il rencontre un obstacle ou a atteint sa distance maximale, il revient vers le joueur. Il disparaît lorsqu'il atteint le joueur.

### Épée

L'épée donne un coup directement devant le joueur.

### Maps

La map peut être rendue visible via le bouton d'item de la case où elle est équipée. Elle disparaît si elle est déséquippée ou en appuyant sur cette touche à nouveau.

### Radar à ennemis

Le radar affiche pour quelques instants les ennemis à proximité sur la map si elle est ouverte. Si elle n'est pas ouverte, il crée uniquement un halo rouge autour de l'écran si il y a des ennemis et vert s'il n'y en a pas.

### Slingshot

Le lance pierre lance un projectile sur une certaine distance. Ce projectile disparaît si il rencontre un obstacle (joueur, ennemi, mur) ou s'il atteint sa distance maximale.