

# Fichier README

## Comment lancer le jeu ?

La méthode main est située dans Program.java. Il suffit de la lancer.

## Contrôles

- Flèches directionnelles : se déplacer
- Barre ESPACE : lancer des boules de feu
- Touche E : Activer certains objets comme les leviers
- Touche B : souffler pour éteindre les torches

## Niveaux

### Niveau 1 :

Le niveau consiste à récupérer trois clés (rouge, bleue et verte) disséminées dans le niveau.

- Dans un premier temps, il faut allumer les torches collées aux murs (avec des boules de feu).
- Ensuite, il faut activer le levier, ce qui va faire descendre le bloc à droite et libérer le chemin. Pour emprunter le chemin, il faut se coller au mur à droite et laisser appuyer la flèche directionnelle droite quand on tombe.
- Dès lors que l'on emprunte le chemin, une clé rouge ainsi que deux boules de feu se présente à nous, il faut ramasser en évitant (si possible) tout contact avec les boules de feu. Au moment où la clé rouge est ramassée, le bloc à droite va monter, il faut sauter dessus.
- Après être monté avec le bloc, il y a un coeur et une clé verte. Ramassez la clé et des plate-formes devraient être apparues au milieu du niveau (Les plate-formes n'apparaissent que si les torches au milieu du niveau sont allumées et la clé verte est ramassée).
- Grimpez sur les plate-formes, le chemin en haut à gauche que les blocs rouges bloquaient devraient être libre maintenant.
- Noter cependant que le levier active le déplacement du bloc situé en bas à droite ET celui du bloc situé sur le chemin vers la clé bleue. Le levier ayant un cooldown, il est possible qu'en arrivant en haut à gauche, un bloc bloque de nouveau le chemin, il suffit alors de

- réactiver le levier.
- vii. Ramassez la clé bleue et maintenant le chemin vers la sortie est ouvert.
  - viii. Allez-y, allumer la torche HAUT-DROITE et éteignez la torche BAS-GAUCHE.
  - ix. La sortie est maintenant ouverte, placez-vous devant et appuyer sur E.
  - x. Vous accédez au niveau 2.

## Niveau 2 :

Le niveau consiste à récupérer la clé verte.

- i. Eteignez la torche en soufflant dessus.
- ii. Sautez vers la droite en évitant les piques, récupérez la clé rouge et laissez vous tomber sur la plate-forme située en dessous.
- iii. Sautez sur les différentes plate-formes (vers la gauche) pour atteindre le jumper.
- iv. Sautez sur le jumper, ce qui vous permettra d'obtenir la clé verte.
- v. Revenez sur vos pas jusqu'à la plate-forme sur lequel vous êtes tombé en ii.
- vi. Allumez la torche située sur votre droite avec une boule de feu.
- vii. La plate-forme se mettra à monter, retournez là où vous êtes apparu
- viii. Sautez sur le jumper, faites un saut parabolique à droite pour éviter les piques et atteindre la sortie.
- ix. The End ! (ou pas vraiment, vous revenez au niveau1 pour une boucle infini de plaisir ! :D )