

Manuel du Joueur

Alexandre Lerosier

9 novembre 2025

Fonctionnalités

1. Créer un labyrinthe
2. Charger un labyrinthe
3. Jouer
4. Classement
5. Quitter

1. Créer un labyrinthe

Permet de générer un nouveau labyrinthe.

Il faut renseigner la hauteur et la largeur, toutes deux comprises dans l'intervalle [5 ; 99] et impaires.

Il faut aussi indiquer un nom du labyrinthe et choisir si on ajoute des monstres.

2. Charger un labyrinthe

Permet de charger un labyrinthe parmi ceux créés précédemment.

3. Jouer

Nécessite : avoir chargé un labyrinthe.

Permet de jouer dans le labyrinthe chargé.

But du jeu

Vous commencez en haut à gauche et devez vous rendre en bas à droite en récupérant la clé pour déverrouiller la porte.

Attention : les monstres, les pièges ainsi que vos déplacements vous feront perdre des points, tandis que les pièces vous en rapporteront.

Définition des cases

- o : joueur
- # : mur
- D : porte
- k : clé
- \$: pièce
- ^ : piège
- G : ogre
- S : spectre

Les monstres

Les monstres rôdent dans le labyrinthe. Si vous les touchez, vous perdez des points et le monstre touché disparaît.

Attention : la difficulté augmente chaque fois que vous touchez un monstre.

Les ogres

Ils restent à proximité de la pièce à laquelle ils ont été assignés.

La taille de leur zone de déplacement est proportionnelle à la difficulté.

Les spectres

Les spectres peuvent traverser les murs.

La distance de leurs déplacements est proportionnelle à la difficulté.

4. Classement

Nécessite : avoir chargé un labyrinthe.

Permet de consulter les 10 meilleurs scores du labyrinthe chargé.

5. Quitter

Permet de fermer l'application.