



Création d'un jeu de type JENGA

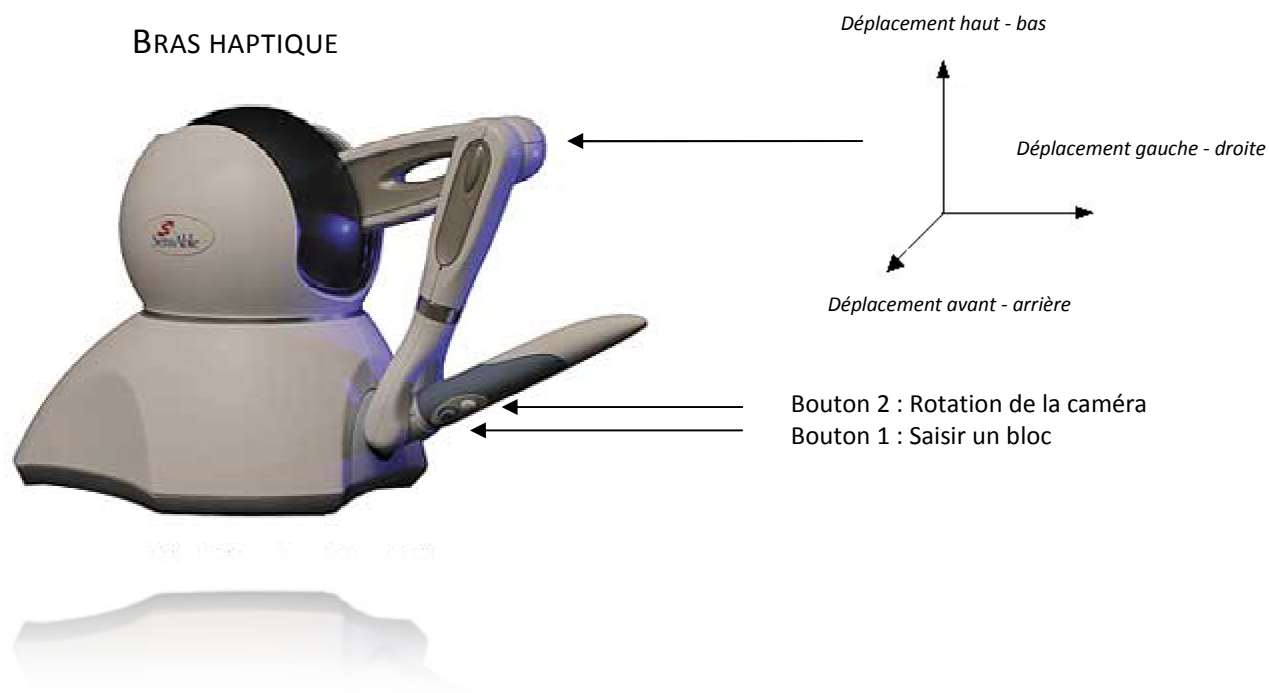
SOMMAIRE

Règle du jeu.....	3
Commandes	3
Bras haptique	3
Clavier	3
Personnages.....	4
Remerciements	5

REGLE DU JEU

L'objectif du jeu est d'enlever un maximum de blocs sans faire tomber les autres. Si vous parvenez à enlever votre bloc vous gagnez un point, cependant si d'autres blocs tombent vous perdez un point par bloc.

COMMANDES

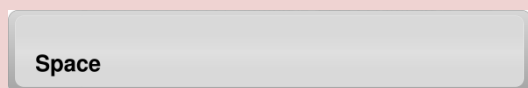


Il faut maintenir le bouton 1 pressé pour garder le bloc en main, lorsque celui-ci est relâché le bloc l'est également. Il faut maintenir le bouton 2 tant que l'on veut roter. Si aucun bouton n'est activé, le pointeur se déplace dans le plan.

CLAVIER



Le jeu possède deux niveaux. Pour changer de niveau il faut appuyer sur la touche entrée.



Pour recommencer le niveau actuel il faut appuyer sur la touche espace.



Pour quitter le jeu appuyez sur la touche echap.

PERSONNAGES

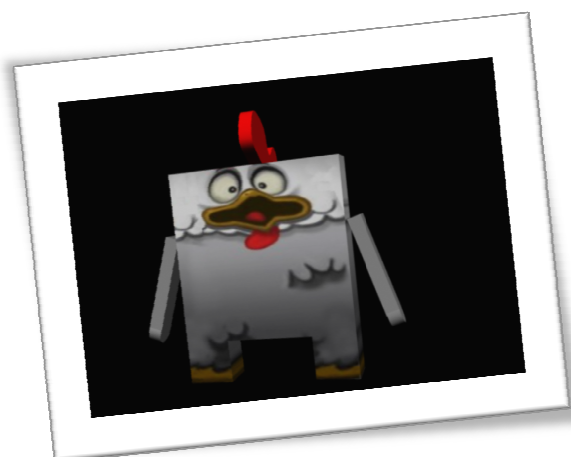


Nom : Bogo

Famille : Gorille

Caractéristiques : Gros bras pas content

Mission : Surveiller les poulettes



Nom : Cocotzilla

Famille : Poule

Caractéristiques : Maniaque du nettoyage

Mission : Prier pour la destruction de la tour



Nom : Toto

Famille : Indéterminée

Caractéristiques : Confectionne des choses inutiles

Mission : Fuir de l'île



Nom : La mort

Famille : Plus de ce monde

Caractéristiques : Porte des chaussures à talonnettes

Mission : Détruire toto

Rappel : N'hésitez pas à jouer avec les éléments du décor !!!

REMERCIEMENTS

A Steven pour avoir eu l'idée du jeu Boom blox.

Pour les musiques : Les cowboys fringants, le jeu Tropicco.

Les figurants pour leurs disponibilités.

Sensible pour ne pas avoir fait de DLL avec leur bras haptique.

Aurélien pour sa DLL qui ne marchait pas.