

Projet S3

LEGRAND Théo

LIAUD Alexis

Le projet présenté est un labyrinthe. Le but du jeu est d'atteindre un coffre caché sur la carte en évitant et tuant les ennemis présents sur la carte. Le jeu est composé de 3 niveaux. Il est possible d'ajouter jusqu'à 5 niveaux (Plus en modifiant le code). En tuant des ennemis il est possible de récolter des pièces afin de se soigner ou d'améliorer son arme. Il est possible de changer de niveau grâce a des trous et des échelles.

Les contrôles :

Avancer : Z

Reculer : S

Droite : D

Gauche : Q

Attaque : Click souris

Utiliser échelle / trou : ENTER

Boutique : B

Pour utiliser un bouton : Click souris

Le jeu utilise plusieurs lecture de fichiers. Il est possible de charger des fichiers de 32x32 cases pour la carte et la décoration du niveau. Si le fichier map est inaccessible, le jeu se ferme et l'annonce sur la console. Le fichier décoration n'est pas obligatoire, le fichier monstre non plus. Le fichier monstre contient toutes les coordonnées des monstres de la carte.

Pour modifier la carte :

0 : fond noir

6 : mur haut droit

1 : dalle

7 : mur haut gauche

2 : mur droit

8 : mur bas droit

3 : mur gauche

9 : mur bas gauche

4 : mur haut

a : mur extérieur gauche

5 : VIDE

b : mur extérieur droit

c : coin intérieur droit

d : coin intérieur gauche

Pour modifier le fichier de déco :

0 : VIDE

5 : Coffre

2 : Crane

6 : Porte

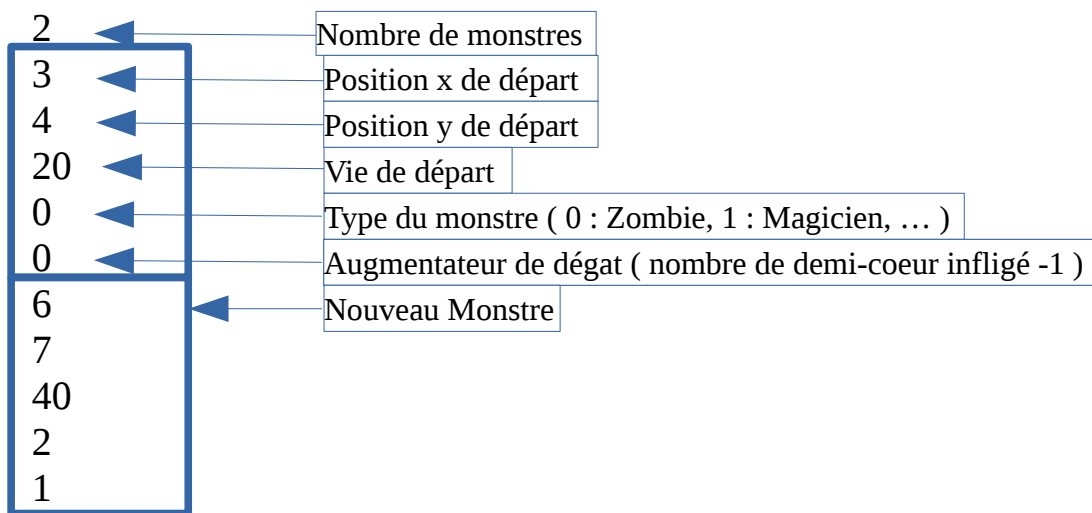
3 : Echelle

7 : Variante dalle 1

4 : Caisse

8 : Variante dalle 2

Pour modifier le fichier monstre / en ajouter / en supprimer :



L'écriture fichier se fait sur les statistiques. Si le fichier est inexistant, il est créer et initialisé a 0. Pour ajouter des monstres il suffit d'agrandir la taille du fichier monstre.