

# Pyhack : A new strategic game

Nathan Daunois

20/12/19

1. Introduction
2. Principe du jeu
3. Les commandes
4. Monstres et objets
5. Calculs score

# 1 Le jeu

## 1.1 Introduction

Le jeu Pyhack est inspiré des graphismes du jeu Nethack , avec cependant des modifications au niveau du fonctionnement du jeu.

Le joueur doit survivre le plus longtemps possible , il commence dans une salle puis doit passer dans l'étage supérieur . le nombre de salle augmente petit à petit ainsi que la difficulté des monstres et à certains niveaux , des Monstres spéciaux apparaissent ainsi que des Boss !!

Les 10 meilleurs scores sont répertoriés dans la partie “Bests players” du menus ! A vous de jouer et .... Bonne chance ! :)

## 1.2 Les commandes

**Dans le menus du jeu :** Dans le menus , il faut sse déplacer avec 2 et 8 pour aller respectivement vers le haut et le bas. On valide avec la touche enter

.

**Dans le jeu :** Dans le jeu , il y a plus de commandes :

- Se déplacer (en ligne droite) : fleches directionnelles
- Se déplacer (en diagonale) :7 (haut gauche) , 9 (haut droit),1 (bas gauche) , 3 (bas droit)
- enlever/mettre les stats : e
- attaquer (contact du monstre) : c
- attaquer (distance) : d
- quitter : q

**Dans le “champ vision attaque distance” :**

- se déplacer : 8 : haut , 4 : gauche , 6 : droite , 2 : bas
- attaquer la cible : d
- quitter : q

## 2 Monstres et objets

### 2.1 Monstres

**Les types de monstres** sont diverse , on a les sbires (lettres de a a z) en orange , puis en rouge , puis en noir , difficulté croissante celons la lettre et aussi la couleur !

Certains monstres sont spéciaux , comme par exemple le  $\frac{1}{2}$  qui enlève la moitié de la vie au joueur donc attention !

**Les boss apparaissent tous les 5 niveaux** ils sont plus fort que les autres monstres mais rapportent beaucoup d'xp mais attaquent au contact et a distance !

### 2.2 objets

Les objets ont des fonctionnalités diverse :

- le + : ajoute de la vie
- le = : remet la vie au max
- le ? : ajoute (ou enleve ! ) un nombre aléatoire de pv
- le ! : ajoute un nombre aléatoire de pv
- le % : augmente l'attaque de 1
- le [] : augmente l'armure de 2
- le () : idem mais de 1
- le \$ : fait apparaitre les escaliers dans un salle aléatoirement!
- le # : les fameux escaliers : fait passer au niveau suivant (impossible de revenir en arrière ! )

Les montres enlèvent une quatité de vie au joueur en fonction de son armure (NB : les monstres spéciaux ne tiennent pas compte de l'armure ! )

### 2.3 Calcul du score

Le score est calculé de la manière suivante :

$$\varphi = xp_{joueur} + niveau_{jeu}^2 + niveau_{joueur}^3$$