

Cälë

---

Cälë

## **Introduction**

Cälë est un jeu où vous incarnez une petite sphère lumineuse qui doit trouver la sortie de différents labyrinthes plongés dans une obscurité partielle.

Pour chaque niveau, vous avez trois chronos qui vous permettent de décrocher le bronze, l'argent ou bien l'or, ce qui renforce le challenge du jeu.

De plus, vous pouvez créer vous-même vos propres labyrinthes grâce à l'éditeur de cartes, et les tester dans le jeu sans avoir à utiliser un ordinateur.

Une nouveauté est la possibilité d'ajouter des niveaux officiels ou personnalisés d'autres personnes.

J'espère que ce jeu vous plaira.

D-T-K

---

## **Sommaire**

Introduction	1
Sommaire	2
Menu Principal	3
Arcade	4
Partie personnalisée	5
Options	6
Lors d'une partie	7
Lors d'une partie	8
A la fin d'un mode	9
Mettre à jour les niveaux	10
Les Derniers Trucs à savoir	11

## Menu Principal



Le menu principal vous offre quatre possibilités d'action ; la première, '**Arcade**', vous permet de jouer aux cartes officielles tandis qu'avec la seconde, '**Partie personnalisée**', vous pouvez tester vos propres cartes. La troisième, '**Options**', vous propose quelques options, dont la réinitialisation des records et médailles. La dernière, '**Cälë [Editor]**', vous permet de lancer l'éditeur de labyrinthes.

**Commande :**  
**Flèches : Déplacer le curseur.**  
**Croix : Valider la sélection.**  
**Select : Afficher l'aide.**

## Arcade



Voici l'écran de sélection du niveau. Pour le mode arcade, vous devez terminer les labyrinthes dans l'ordre.

Les niveaux auxquels vous ne pouvez pas encore jouer sont représentés avec un **cadenas**. Pour ceux que vous avez terminés, vous voyez la **médaille** que vous avez obtenue. Celui auquel vous êtes rendu n'a aucune médaille. Pour jouer aux niveaux des pages suivantes, il faudra avoir eu une médaille de bronze minimum à tous les précédents niveaux.

### **Commande :**

**Flèches : Déplacer le curseur.**

**L/R : Changer de pages.**

**Croix : Lancer le labyrinthe sélectionné.**

**Rond : Retour au menu principal.**

**Select : Afficher l'aide.**

## Partie personnalisée



Voici l'écran de sélection du niveau. Il ressemble à celui du mode arcade, excepté **qu'aucun niveau n'est bloqué.**

Les commandes restent les mêmes.

### **Commande :**

**Flèches : Déplacer le curseur.**

**L/R : Changer de pages.**

**Croix : Lancer le labyrinthe sélectionné.**

**Rond : Retour au menu principal.**

**Select : Afficher l'aide.**

## Options



Les options sont au nombre de trois. La première vous permet de **réinitialiser** vos records et médailles du mode arcade. La seconde option vous permet de le faire pour le mode Partie personnalisée. La troisième vous permet de **mettre à jour** les niveaux (*en ajouter, ou mettre à jour les temps*). La quatrième option vous permet de visualiser les crédits.

**Commande :**

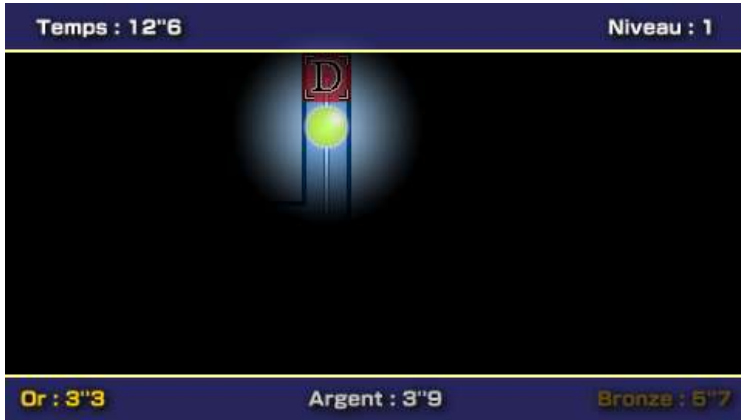
**Flèches : Déplacer le curseur.**

**Croix : Valider.**

**Rond : Retour au menu principal.**

**Select : Afficher l'aide.**

## Lors d'une partie



Voici l'écran que vous avez lors d'une partie. En haut, vous avez **votre temps actuel**, ainsi que le **niveau** où vous êtes rendu. En bas, vous voyez les **chronos** qu'il faut au mieux égaler pour décrocher la médaille correspondant.

Vous pouvez afficher un aperçu global de ce que vous avez déjà parcouru en appuyant sur **triangle**.

### Commande :

**Flèches : Déplacer Tinwë.**

**Triangle : Afficher l'aperçu.**

**Start : Mettre en pause.**

## Lors d'une partie



Une fois que vous avez trouvé la sortie du labyrinthe, vous avez cet écran. Vous pouvez y voir **différentes informations**. En haut, vous voyez **le meilleur temps** que vous avez fait pour ce niveau. Au centre, vous voyez les **trois temps** qu'il faut faire pour obtenir une médaille. Vous y voyez aussi **la médaille** que vous avez obtenue, ainsi que le temps que vous avez fait. Enfin, en bas, vous avez **trois options**, passer au niveau suivant, recommencer ce niveau, ou bien quitter.

**Commande :**  
**Flèches : Déplacer le curseur**  
**Croix : Valider**



## A la fin d'un mode



Une fois le **dernier niveau terminé**, vous avez ce message qui apparaît à l'écran pour vous le signaler. Vous pourrez alors essayer de **battre vos records**, ou bien attendre que de **nouvelles cartes** viennent s'ajouter aux anciennes.

## **Mettre à jour les niveaux**

Pour mettre à jour les niveaux du mode officiel, vous pouvez récupérer les fichiers nécessaires depuis l'option «Télécharger de nouvelles cartes », ou alors depuis votre pc (*il faut alors mettre les fichiers «nouvelles\_cartes.txt» et « nouveaux\_evenements.txt» dans le dossier maj*). Le navigateur Web va s'ouvrir, vous demandez confirmation, et une fois le fichier téléchargé vous devez fermer le navigateur (*avec Rond*).

Pour mettre à jour le mode personnalisée, récupérez les niveaux qu'à créer une autre personne, et ajouter les fichiers « carte.txt » et « evenements.txt » dans le dossier maj.

Ensuite, vous n'avez qu'à sélectionner l'une des deux options de mise à jour. Les niveaux qui n'existent pas seront ajoutés aux anciens, et si le niveau existe, une vérification sera faite sur la référence du temps pour le mettre à jour ou non.

## **Les Derniers Trucs à savoir**

Le mode 'partie personnalisée' ne sera pas accessible si vous n'avez créé aucune carte.

Le jeu a subi beaucoup de tests, mais je ne peux pas vous garantir qu'il ne boguera jamais.

Je vous déconseille de bidouiller le code, le jeu est déjà assez simple comme ça.

N'essayez pas de modifier les fichiers .Txt contenus dans le dossier du jeu.

L'or peut être vraiment difficile à avoir car son temps est calculé sur la base que vous alliez directement à l'arrivée sans vous arrêter.

Il peut y avoir un lag dû aux trop grands nombres d'événements.

A la base, il y avait un lecteur musical pour avoir du son pendant le jeu, mais je l'ai enlevé, je trouvais ça de trop.

Le code est plutôt bien commenté, alors avis aux amateurs.

Merci d'avoir pris le temps de lire !