

# CRAWLERS

Le Snake à 8 joueurs pour MSX



Pixel Phenix © 2023



RAM 16KB



48KB



x2



# TABLE DES MATIÈRES

---


1. Jeu
  - 1.1. Modes de jeu
  - 1.2. Menu
2. Mode de bataille
  - 2.1. Bataille - Configuration
  - 2.2. Bataille - Sélection
  - 2.3. Bataille - Jeu
3. Mode entraînement
  - 3.1. Entraînement - Configuration
  - 3.2. Entraînement - Sélection
  - 3.3. Entraînement - Jeu
4. Options
  - 4.1. Options graphiques
  - 4.2. Options de contrôle
  - 4.3. Options audios
  - 4.4. Options PAC
5. Crédits

# JEU

Il est bien connu que les **rampants** sont des vantards. Dans le jardin, ils sont toujours en compétition pour savoir **qui est le meilleur** !

Dans le jeu **Crawlers**, vous incarnez l'une de ces créatures rampantes en quête de gloire. À travers **5 modes de jeu**, vous pourrez montrer aux autres (joueurs ou IA) qui est le patron du jardin !







Ce jeu prétend être le **premier jeu MSX** à permettre à **8 joueurs** de s'affronter en même temps sur la **même machine** !

 **Avertissement** : *Aucun rampant n'a été blessé pendant le développement du jeu. N'essayez pas de reproduire ces batailles chez vous !*


## Ninja Tap

**Crawlers** est compatible avec un périphérique spécial appelé **Ninja Tap**, qui permet de dépasser la limite de 2 joysticks par MSX. Le dispositif se connecte au port joystick d'un MSX (le port General Purpose) et permet d'y connecter **4 joysticks**.

Ainsi, le nombre maximum de joueurs humains pouvant participer à une partie dépend du nombre de **Ninja Taps** que vous possédez ::

	MSX alone	MSX + 1 Ninja Tap	MSX + 2 Ninja Tap
Joysticks	2    	5       	8          
Clavier	2  	2  	2  
Maximum	4 joueurs	7 joueurs	8 joueurs

Un périphérique Ninja Tap peut être émulé à l'aide d'openMSX.

 **Le saviez-vous ?** Le **Ninja Tap** est un appareil créé à l'origine par le groupe japonais PCCM. Aujourd'hui, vous pouvez en trouver d'occasion ou en obtenir un neuf auprès de l'utilisateur Bastion Rebel sur MSX.org ou MSXVillage.fr.

## MODES DE JEU

---

Les modes bataille mettent en compétition jusqu'à 8 rampants selon 4 règles différentes, tandis que le mode solo est une succession de niveaux, chacun étant un défi à relever.

### MODE BATAILLE – GREEDIEST

Chaque fois que vous mangez un bonus, vous gagnez un point. Le premier à atteindre le nombre de points choisi (COUNT) gagne la bataille.

### MODE BATAILLE – DEATHMATCH

Chaque fois que vous éliminez un adversaire (c'est-à-dire qu'il vous percute), vous gagnez un point. Chaque fois que vous percutez un obstacle (murs), vous perdez un point. Le premier à atteindre le nombre de points choisi (COUNT) gagne la bataille.

### MODE BATAILLE – SIZE MATTERS

Chaque fois que vous grandissez en mangeant un bonus, si votre longueur est supérieure à votre score, elle devient votre nouveau score. Lorsque les autres mangent un bonus, vous perdez un point. A la fin du nombre de minutes choisi (COUNT), le joueur qui a le plus de points gagne la bataille.

### MODE BATAILLE – BATTLE ROYAL

Le dernier survivant d'un round gagne 1 point. Après une minute, si le round n'est pas terminé, le terrain commence à s'effondrer. Le premier à atteindre le nombre de points choisi (COUNT) remporte la bataille.

### MODE ENTRAÎNEMENT





Dans ce mode, vous devez relever des défis de plus en plus difficiles. Le principe est toujours le même : vous devez collecter tous les cœurs du niveau le plus rapidement possible. Le score est déterminé par le nombre de déplacements effectués depuis le point de départ jusqu'au dernier cœur obtenu.

# MENU

---


Le menu principal vous permet de configurer votre expérience et de jouer dans l'un des modes de jeu proposés.

Contrôle des menus à l'aide du clavier :

-   : Déplace le curseur.
-   : Fait défiler les valeurs.
- **SPACE** : Selection une option.

Le menu peut également être contrôlé par n'importe quel joystick connecté. Dans ce cas, les directions du joystick remplacent les touches fléchées et le bouton de la gâchette remplace la barre d'espace.



 **Avertissement :** Ne vous disputez pas pour savoir qui contrôle les menus. Réglez plutôt vos différends au cours d'une bataille !

## MODE BATAILLE

---

Ce mode permet à un maximum de 8 joueurs de s'affronter selon des règles variées qui sont autant de défis à relever.

## BATAILLE - CONFIGURATION

---

Dans ce menu, vous pouvez choisir entre les 4 règles du mode bataille, configurer leur durée et le nombre d'obstacles.

Options:

- **START**: Mène au menu de sélection des personnages pour commencer une nouvelle bataille !
- **MODE**: Sélectionne une des 4 règles de bataille.
- **COUNT**: Détermine la durée d'une bataille (La signification dépend des règles de bataille choisies. Voir la section Modes de jeu pour plus de détails).
- **WALLS**: Détermine le nombre d'obstacles dans l'arène (de 0 à 100).



## BATAILLE - SÉLECTION

---

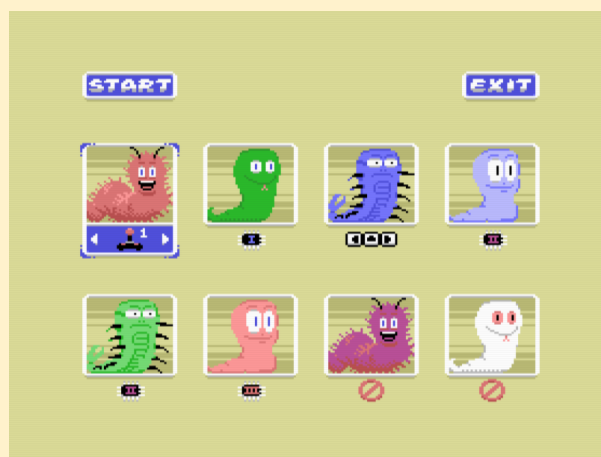
C'est ici que vous pouvez choisir le nombre de personnages qui participeront à la bataille et qui les contrôlera (joueurs avec manettes ou claviers, ou IA plus ou moins fortes).

Options:

- **START**: Lancement d'une bataille !
- **EXIT**: Retour au menu.

Quand vous modifiez un personnage:

- **◀▶**: Change le contrôleur du personnage.
- **▲▼**: Change le mode de rotation (**ABSOLUTE** ou **RELATIVE**).  
Seulement disponible si l'option de mode de rotation est mis **CUSTOM** dans le menu de Contrôle.




De nombreux raccourcis vous permettent de modifier plus rapidement la sélection des personnages.

Personnage sélectionné:

- **F1 ~ F3**: AI de niveau 1 à 3.
- **F4 ~ F5**: Joueur au clavier en configuration 1 ou 2.
- **1 ~ 8**: Joueur avec le joystick correspondant.
- **DEL**: Retire.

Global:

- **Ctrl + F1 ~ F3**: Tous des IA de niveau 1 à 3.
- **Ctrl + DEL**: Tous retirés.
- **RET**: Lance la bataille!
- **ESC**: Retour au menu précédent.

 **Astuce:** Vous pouvez utiliser l'écran **TEST** dans le menu Contrôle pour déterminer facilement quel joueur est connecté à quel périphérique.

## BATAILLE - JEU

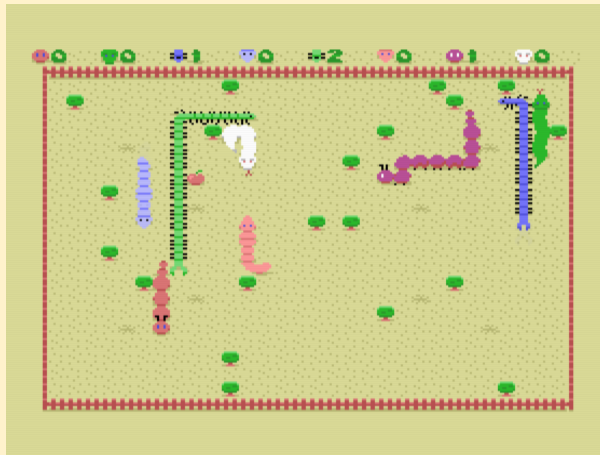
---

Lors d'un combat, les règles du jeu dépendent de votre choix, mais les commandes restent les mêmes.

Comme dans les jeux Snake, votre personnage avance tout seul, et vous devez le diriger en changeant sa direction pour éviter les obstacles et attraper des bonus.

Raccourcis clavier:

- **ESC** : Retour au menu de sélection.
- **P** : Pause le jeu.





## MODE ENTRAÎNEMENT

Dans ce mode, vous devez réussir des défis de plus en plus difficiles. Le principe est toujours le même : vous devez collecter tous les cœurs du niveau le plus rapidement possible.

## ENTRAÎNEMENT – CONFIGURATION

Dans ce menu, vous pouvez créer une partie ou en poursuivre une à partir d'un niveau que vous avez déjà débloqué.

Options:

- **NEW GAME**: Commencer une partie depuis le début.
- **CONTINUE**: Continuer une partie existante.
- **LEVEL**: Niveau à partir duquel vous pouvez continuer votre partie.
- **SPEED**: Vitesse de votre personnage.
- **SCORES**: Accéder au tableau des scores, qui résume votre meilleur score pour chaque niveau du mode entraînement.

Lorsque vous terminez un niveau, votre score est déterminé par le nombre de mouvements que vous avez effectués depuis le point de départ jusqu'au dernier cœur. Des bonus sont ajoutés en fonction de la vitesse de déplacement choisie.


Nom	Vitesse	Bonus de score
SNAIL	50%	+0 point
CHILL	75%	+100 points
NORMAL	100%	+300 points
TURBO	200%	+350 points



## ENTRAÎNEMENT – SÉLECTION

---




C'est ici que vous choisissez le rampant que vous souhaitez jouer en mode Entraînement.

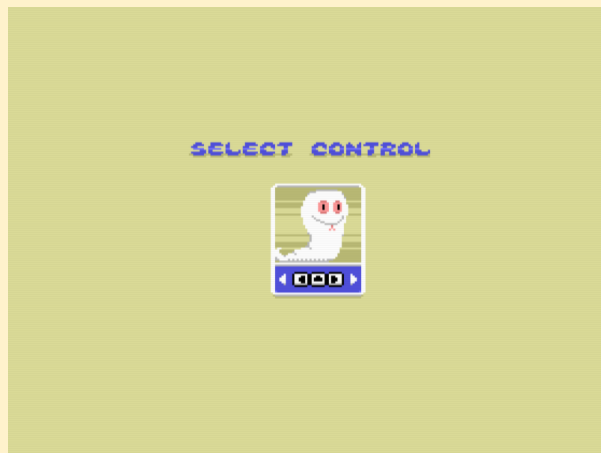
 *Note : Ce choix n'a aucun impact, si ce n'est celui d'avoir beaucoup de swag.*

Vous choisissez ensuite le périphérique de contrôle (clavier ou joystick) que vous souhaitez utiliser.

Vous pouvez changer de contrôleur en quittant le jeu en cours et en sélectionnant l'option **CONTINUE** dans le menu de configuration du mode entraînement.

Contrôle des menus à l'aide du clavier :

-   : Sélection d'un personnage ou d'un contrôleur..
-  : Valider votre choix.



## ENTRAÎNEMENT – JEU

---

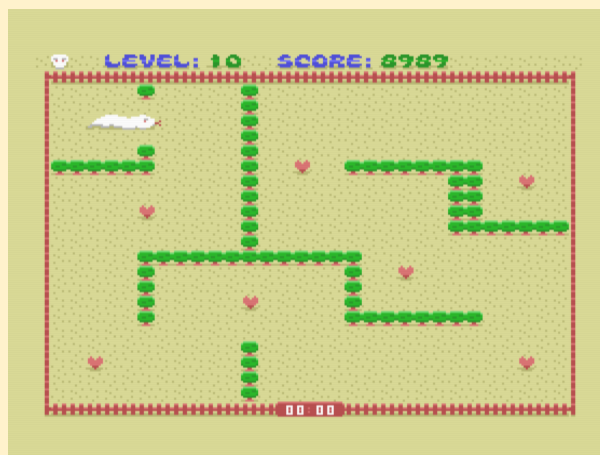
Votre mission est simple : collecter tous les cœurs en un minimum de temps !


Lorsque vous terminez un niveau, vous obtenez un certain nombre de points qui dépendent uniquement du niveau de vitesse que vous avez choisi dans le menu de configuration et du nombre de mouvements que vous avez effectués entre le point de départ et le dernier cœur que vous avez attrapé.

Vous avez 40 niveaux pour montrer vos talents de joueur, mais aussi votre sang-froid, car les niveaux sont de plus en plus difficiles.

Raccourcis clavier :

- **SPACE** : Active le mode Turbo pour accélérer (cela ne donne pas plus de points à la fin du niveau).
- **ESC** : Retour au menu de sélection.
- **P** : Pause le jeu.
- **R** : Uniquement sur l'écran Score. Recommence le dernier niveau joué.



 *Astuce: N'ayez pas honte de réduire la vitesse si un niveau devient trop difficile pour vous. Que risquez-vous si ce n'est quelques rires moqueurs de la part des rampants ?*

# OPTIONS

---

Le menu des options permet de modifier diverses configurations et d'obtenir des informations sur le système.

Options:

- **GRAPHICS**: Paramètres et informations graphiques.
- **CONTROL**: Paramètres et informations sur les contrôles.
- **AUDIO**: Paramètres de la musique et des effets sonores.
- **PAC**: Menu de sauvegarde pour les cartouches compatible PAC.

## OPTION GRAPHIQUES

---

Ce menu permet de configurer les paramètres graphiques et d'obtenir des informations sur le système.

Options:

- **SYSTEM**: Informations sur la génération MSX (provenant du BIOS).
- **VIDEO**: Informations sur votre processeur vidéo (détecté).
- **FREQ**: Fréquence de jeu. Par défaut, elle doit être la même que celle de votre processeur vidéo.
- **PALETTE**: Uniquement pour MSX2 ou supérieur. Vous pouvez modifier la palette de couleurs du jeu.
- **BONUS**: Mode bataille uniquement. Sélectionnez le visuel du bonus. Choisissez **RANDOM** pour un aspect aléatoire.
- **WALL**: Mode bataille uniquement. Sélectionnez le visuel des obstacles. Choisissez **RANDOM** pour un visual aléatoirement pour chaque obstacle de l'arène.



## OPTIONS DE CONTRÔLE

---

Ce menu permet de configurer les paramètres de contrôle et d'obtenir des informations sur les périphériques connectés.

Options:

- **PORT1**: Informations sur le périphérique détecté sur le port 1.
- **PORT2**: Informations sur le périphérique détecté sur le port 2.
- **MAX JOY**: Informations sur le nombre maximum de joysticks connectables (dépend du nombre de Ninja Tap connectés au système).
- **MAX PLY**: Information sur le nombre maximum de joueurs humains (joysticks et clavier compris).
- **TEST**: Aller à l'écran de test des contrôleurs.
- **TURN**: Mode de contrôle de la rotation. Peut être :
  - **RELATIVE**: Utiliser ◀▶ pour tourner en fonction de la direction actuelle de la tête.
  - **ABSOLUTE**: Utilisez ◀▶▶▼ pour choisir la direction suivante. Vous ne pouvez effectuer qu'une rotation de 90°.
  - **CUSTOM**: Pour le mode Bataille uniquement. Permet à chaque joueur de choisir son propre mode de rotation.



## OPTIONS AUDIOS

---

Ce menu permet de configurer les paramètres audio.

Options:

- **MUSIC**: Active ou désactive la musique.
- **TEST**: Joue la musique du jeu de son choix.
- **SFX**: Active ou désactive les effets sonores.



## PAC OPTIONS

Ce menu permet de gérer la sauvegarde des données de jeu sur une cartouche compatible PAC (8 KB SRAM).



Options:

- **SLOT**: Information sur le slot dans lequel une cartouche PAC est trouvée. La première trouvée est utilisée. Si aucune cartouche PAC n'est détectée, les autres entrées de ce menu seront inopérantes.
- **PAGE**: Numéro de la page PAC (de 1 à 8) où sauvegarder ou charger les données du jeu.
- **LOAD**: Charge les données du jeu à partir de la page sélectionnée. Si la page sélectionnée ne contient pas de données de **Crawlers**, un message avertit de son contenu :
  - **EMPTY**: La page est vide.
  - **UNDEFINE**: La page contient des données mais ne provenant pas **Crawlers**.
- **SAVE**: Sauvegarde des données dans la page sélectionnée..
- **ERASE**: Formate la page sélectionnée (remplacer tout le contenu par FFh). Attention : toutes les données de cette page seront perdues.



# CREDITS

---



Pixel Phenix © 2023

## GAME DESIGN

Guillaume "Aoineko" Blanchard

## MUSIQUE

Thomas "Totta" Lundgren

## EFFET SONORE

Guillaume "Aoineko" Blanchard

Thomas "Totta" Lundgren

## GRAPHISME

Guillaume "Aoineko" Blanchard

Améliorations par Ludovic "GFX" Avot

Police de caractère Tipped par Damien Guard

## PROGRAMMATION

Guillaume "Aoineko" Blanchard

Driver Ninja Tap base sur les travaux de Gigamix & "Danjovic"

Compresseur Pletter par XL2S Entertainment et GDX

Replayer Arkos Tracker II par Julien Névo

## REMERCIEMENTS

A la communauté qui garde le MSX bien vivant avec ses nouveaux jeux et accessoires, et des discussions toujours passionnées..

Aux membres de MRC ([msx.org](http://msx.org)), MSX Village ([msxvillage.fr](http://msxvillage.fr))

et du serveur Discord MSXgl, pour leur aide et leur soutien.

Remerciements spéciaux à Grauw, Jipe, Bastion, GDX, Mettalion et Bruno.

Powered by

