

# Crown and Cutlass



Devenez le roi des Caraïbes dans ce jeu de piraterie stratégique.

- [Présentation](#)
- [Installation](#)
- [Contrôles clavier](#)
- [En bref](#)
- [Liens](#)
- [Portfolio](#)



## Présentation

Crown and Cutlass est un mélange de stratégie et d'aventure donnant au joueur le rôle de capitaine d'un navire pirate au XVIIe siècle.

Piller d'autres navires pour revendre votre butin sera désormais votre quotidien.



## Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?

[Consultez notre Faq !](#)

Le projet étant encore relativement jeune, l'installation n'est pas forcément très aisée.

Il vous faudra d'abord télécharger d'un côté les données du jeu sur [cette page](#) (le fichier finissant par « data »).

Et ensuite, compiler le jeu depuis le dépôt SVN.

Pour ce faire, téléchargez les sources de jeu. Tapez ceci depuis un terminal : `svn co https://crownandcutlass.svn.sourceforge.net/svnroot/crownandcutlass/trunk/crownandcutlass`

Rendez vous ensuite dans le répertoire des sources « CrownCutlass », extrayez les données du jeu que vous avez téléchargé précédemment dans le répertoire « data » contenu dans le répertoire des sources. (Veillez à garder l'arborescence intact)

Une fois ceci fait, occupez vous des dépendances avant de compiler. Il vous faudra les bibliothèques et paquets de développement pour : SDL, SDL image, OpenAL, Alut, Ogg Vorbis, Guichan, GLU et Boost.

Une liste détaillée est disponible pour Debian/Ubuntu sur [cette page](#).

Une fois toutes ces conditions remplies, il vous suffit de compiler en tapant « make » dans le répertoire des sources. Lancez ensuite le jeu avec la commande « CrownCutlass », toujours depuis le même répertoire.

## Contrôles clavier

Les contrôles claviers ne sont pas vraiment cohérents dans ce jeu, les touches sont un peu éparpillés, il vous faudra un peu d'entraînement pour vous sentir à l'aise.

Se renseigner sur les contrôles avant de commencer à jouer est contre primordial.

Certaines de ces touches (celles qui finissent pas 'test') sont présentes le temps du développement du jeu, afin de tester les fonctionnalités du jeu

- ▶ Flèche vers le haut - Faire avancer de navire
- ▶ Flèche vers le bas - Arrêter le navire
- ▶ Flèche vers la gauche - Tourner vers la gauche
- ▶ Flèche vers la droite - Tourner vers la droite
- ▶ 'm' - Afficher la carte du monde
- ▶ 'q' - Tirer avec les canons à bâbord (A gauche, en cours de bataille navale)
- ▶ 'e' - Tirer avec les canons sur Tribord ( A droite, en cours de bataille navale)
- ▶ 'x' - Quitter la bataille en cours
- ▶ 'c' - Retourner rapidement le navire (test)
- ▶ 'b' - Forcer une bataille navale (attaquer un navire dans les alentours) (test)
- ▶ 'z' - Prendre une capture d'écran
- ▶ Touche d'échappement - Aller au menu du jeu

Dans la carte (touche 'm'), vous pouvez appuyer sur 't' et cliquer sur une zone de la carte pour vous y téléporter



## En bref

- ▶ Développeur : David Thulson et Collin Sanford
- ▶ Genre : Action/Aventure
- ▶ Langue : Anglais
- ▶ Mode de jeu : Monojoueur
- ▶ Licence : BSD
- ▶ Configuration :

Processeur	PIII 800 Mhz
Mémoire	128 Mo
Espace disque	30 Mo
Accélération graphique	Requise

## Liens

- ▶ [Site officiel \(en Anglais\)](#)
- ▶ [Wiki dédié au jeu \(en Anglais\)](#)

## Portfolio



---

Article sous [GNU Free Documentation licence](#) - Jeunix.net