



PROJET ORIENTÉ OBJET - MANUEL UTILISATEUR

LABADIE LUCIE - BARBEDOR FRANCK

JANUARY 2017

Table des matières

Introduction	1
1 Introduction	2
1.1 Univers	2
1.2 Règles du jeu	2
1.3 Installation/Requirements	2
2 Utiliser le jeu	3
2.1 Interface Utilisateur	3
3 "How To's"	4
3.1 Comment lancer une partie	4
3.2 Comment jouer	4
3.3 Fin de partie	5
3.4 Menu interne	5
3.5 Recommencer une partie	5
3.6 Quitter le jeu	5
3.7 Sauvegarder/Charger une partie	5

Introduction

1.1 Univers

InsaWorld est un jeu inspiré du jeu de plateau Small World. C'est un jeu au tour par tour, 2 joueurs. Chaque joueur va pouvoir choisir une race possédant des caractéristiques propres, faire évoluer des unités sur une carte générée aléatoirement et chercher à gagner en anéantissant les troupes ennemies ou en gagnant plus de points que le joueur adverse. Nous avons choisi de situer notre jeu dans un univers un peu robotique/mecha.

1.2 Règles du jeu

Chaque joueur possède, en début de partie, un certain nombre d'unités. Chaque unité peut se déplacer d'un certain nombre de cases et attaquer une unité ennemie si elle est à distance raisonnable.

A son tour, un joueur peut effectuer les actions qu'il le désire avec chacune des unités. Chaque unité ne peut attaquer qu'une seule fois par tour.

Une attaque peut enlever des points de vie à l'unité attaquée ou à l'unité attaquante, selon des probabilités générées sur les points de vie des unités et leur race.

Une unité non déplacée pendant un tour regagne de la vie en fin de tour.

Une unité perdant la totalité de ses points de vie est retirée du plateau de jeu. Chaque unité rapporte des points à son joueur en fonction de la case sur laquelle elle est placée et de sa race. Plusieurs unités situées sur la même case ne rapporteront qu'une seule fois les points. Les points sont recalculés à chaque tour et ne s'additionnent pas tour par tour.

Un joueur possède d'un temps illimité pour jouer, et, quand il le décide, peut passer son tour.

1.3 Installation/Requirements

Ce jeu ayant été codé en C# et C++ il ne marche que sur des machines windows. Il a été testé sous Windows 7, 8.1 et 10.

Pour lancer le jeu il n'y a pas besoin de l'installer, il suffit de posséder le dossier contenant l'exécutable ainsi que les fichiers nécessaires.

Une mise à jour des frameworks .NET peut être nécessaire.

Utiliser le jeu

2.1 Interface Utilisateur

Une interface utilisateur sommaire a été présentée dans un rapport de spécifications fonctionnelles. On considérera ce rapport suffisant pour la présentation de l'interface, les pages visualisées n'ayant que peu changé. Pour une meilleure expérience utilisateur il est conseillé de ne pas "mute" le jeu.

”How To’s”

3.1 Comment lancer une partie

Pour lancer une partie, il faut tout d’abord cliquer sur le bouton ”new game” dans l’écran de démarrage. Une nouvelle page s’affiche, dans laquelle les joueurs doivent entrer leur nom, et choisir un type de carte sur la quelle jouer (Demo, Small, Standard). Le type de la carte influe sur la taille du plateau de jeu, le nombre d’unités possédées par les joueurs et le nombre de tours que peut durer la partie. Ces informations sont rappelées lors du choix de la carte. Le premier joueur doit commencer par choisir la race qu’il veut jouer, ensuite le deuxième joueur peut choisir sa race. Les deux joueurs ne peuvent choisir la même race.

Pour choisir une race un joueur peut sélectionner les différentes possibilités afin d’observer leurs spécificités, puis doit ensuite valider son choix. Un choix validé ne peut être annulé.

Lorsque tous ces critères sont remplis les joueurs peuvent lancer une partie en cliquant sur le bouton ”En avant !” qui est apparu.

3.2 Comment jouer

Le premier joueur à jouer est choisi aléatoirement. Le joueur dont c’est le tour voit son nom affiché en haut à gauche de l’écran de jeu, ainsi que le nombre d’unités qu’il lui reste. Sont aussi affichés son nombre de points, le tour actuel de jeu, le nom de son adversaire et le nombre de points de celui-ci.

Les unités sont placées aléatoirement, puis espacées ”le plus loin possible” selon une symétrie.

Le joueur dont c’est le tour peut sélectionner ses unités en cliquant dessus. S’il clique sur unité seule sur une case alors il la sélectionne automatiquement, sinon il doit choisir entre plusieurs unités montrées à l’écran. Ces unités sont montrées avec une barre de vie afin de mieux pouvoir les différentier.

Un joueur doit désélectionner une unité en faisant un ”clic droit”.

Une fois une unité sélectionnée, ses caractéristiques sont affichées dans le bandeau à gauche de l’écran. En vert sont aussi affichées les cases sur lesquelles l’unité peut directement se déplacer, et en orange est représenté des chemin ”les plus longs” que peut suivre l’unité. Une case affichée en rouge signifie que l’on peut attaquer l’unité ennemie qui se trouve dessus.

En cliquant sur une case affichée en rouge/vert le joueur lance une action, respectivement : attaquer, ou bouger l’unité sélectionnée. Le déplacement d’une unité coûte des points de mouvement. Si une attaque tue l’unité défendante

et que la case se libère, alors l'unité sélectionnée se déplace dessus et perd le nombre de points de mouvement requis.

Le nombre de points de mouvement perdus pour un déplacement dépend de la race choisie par le joueur en début de jeu.

Une fois que le joueur estime son tour terminé il doit cliquer sur le bouton "Next turn", ce qui lance le tour du joueur adverse.

3.3 Fin de partie

Lorsqu'un joueur perd l'ensemble de ses unités, alors il perd la partie et le jeu se termine. Lorsque le nombre de tours maximum de la partie (dépendant de la carte choisie) est dépassé le jeu se termine et le joueur ayant le plus de points grâce à ses unités gagne la partie.

3.4 Menu interne

Le clic sur le bouton "Menu" ou l'appui sur la touche "Echap" pendant une partie ouvre un menu interne au jeu. Il n'est alors plus possible pour les joueurs de jouer, il faut auparavant quitter ce menu à l'aide du bouton "Back to game".

3.5 Recommencer une partie

Pour recommencer une partie, il faut cliquer sur le bouton "Back to title screen" dans le menu interne. Si une partie était en cours, elle sera alors perdue.

3.6 Quitter le jeu

Il est possible de quitter le jeu en cliquant sur le bouton "Quit" dans le menu interne au jeu, sur le bouton "Exit" sur l'écran de démarrage, ou en cliquant sur la croix rouge de la fenêtre. Si une partie était en cours, elle sera alors perdue.

3.7 Sauvegarder/Charger une partie

Il est possible de sauvegarder l'état actuel d'une partie de deux façons : en sauvegardant uniquement son état, ou en sauvegardant l'ensemble des actions qui se sont déjà déroulées afin de pouvoir les rejouer par la suite. Pour cela ont été créés les boutons "Save" et "Save for replay".

Une fois cliqués, ces boutons ouvrent une nouvelle fenêtre affichant les parties déjà sauvegardées dans un type ou dans l'autre par l'utilisateur. Il peut choisir de supprimer ces sauvegardes. Pour enregistrer une partie il doit lui donner un

nom. Si ce nom est semblable à une partie déjà enregistrée, cette partie sera écrasée.

Lorsque l'on arrive à l'écran de fin il n'est plus possible que de sauvegarder une partie pour la revisionner.

Afin de charger une partie, afin de la continuer et/ou de la revisualiser, il faut cliquer sur les boutons "Load" ou "Replay" de l'écran titre. Une fois cliqués, ces boutons affichent les parties sauvegardées dans un type ou dans l'autre. L'utilisateur peut décider de supprimer des sauvegardes en les sélectionnant.

Une fois une partie sauvegardée simplement sélectionnée, et le bouton "Load" cliqué, la partie recommence dans l'état sauvegardé.

Une fois une partie sauvegardée pour un replay sélectionnée, et le bouton "Load" cliqué, la partie est rejouée depuis le début. A gauche de l'écran sont affichées des informations sur les unités afin de suivre l'évolution de la partie. Une fois toute la partie rejouée, si la fin de la partie n'est pas atteint, les joueurs peuvent décider de la continuer.

