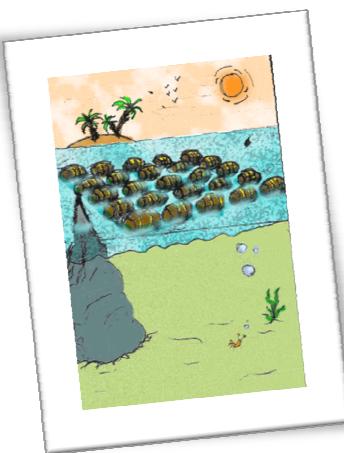


ONE MAN ARMY



PUSH'EM ALL

**GAME
DESIGN
DOCUMENT**

Avant-propos	5
Objectif du présent document.....	5
Historique des versions.....	5
Licence	5
Présentation générale	6
Fiche du jeu	6
Concept	6
Gameplay	7
Le plateau.....	7
Les pions.....	7
Les cartes spéciales	8
Déroulement d'une partie.....	8
Exemple de partie.....	8
Modes de jeu	9
Solo	9
Multi joueurs.....	9
Cartes spéciales.....	10
Utilisation	10
Les différents types de cartes.....	10
Les cartes à action immédiate sans choix	10
Sleep time.....	10
Esquive	10
Rejouer	11
Les cartes à action immédiate avec choix.....	11
Saut	11
Les cartes à retardement avec choix.....	11
Shinigami.....	11
Bombe	11
Propagande	11
Echange	12
Freeze.....	12
Abysse	12

Les cartes à retardement sans choix	12
Reverse	12
L'Intelligence Artificielle	13
Overview	13
Entrée	13
Sortie	13
Les choix intermédiaires	13
Les cartes à effet immédiat et sans sélection	14
Les cartes à effet immédiat et avec sélection	15
Les cartes à retardement et sans sélection	15
Les cartes à retardement et avec sélection	16
Sans carte	16
Le choix final	17
La fonction d'évaluation	17
Évaluation d'un nœud	17
La valeur d'une solution	18
La meilleure direction	19
La meilleure sélection	19
La meilleure solution	19
Interface utilisateur	21
Overview	21
Introduction	21
Menu principal	21
Fonction	21
Représentation	22
Description	22
Commandes	23
Crédits	23
Fonction	23
Représentation	23
Description	23
Commandes	23

Quitter.....	24
Fonction.....	24
Représentation	24
Description	24
Commandes	24
Paramètres de la partie.....	24
Fonction.....	24
Représentation	25
Description	25
Créer une partie	26
Rejoindre une partie	27
Commandes	28
Jeu	29
Fonction.....	29
Représentation	29
Description	29
Choix des cartes.....	29
Jouer.....	30
Commandes	31
Menu in game.....	32
Fonction.....	32
Représentation	32
Description	32
Commandes	33

Avant-propos

Objectif du présent document

Ce **game design document** vise à définir précisément la nature du jeu **Push'Em All**. Ce document doit donc définir le concept du jeu, son univers, ses règles, ses exigences, ses moyens, ses ressources, etc.

Historique des versions

Le tableau suivant retrace l'historique du document :

Auteur	Date	Version	Changements
Houssem Achouri	16/08/2008	1.0b	Version initiale : copie du wiki http://onemanarmy.free.fr/wiki/

Licence

Cette création est mise à disposition selon le contrat **Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 2.0 France License**, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

Présentation générale

Fiche du jeu

- **Nom** : Push'Em All (Poussez les tous)
- **Type** : Jeu de plateau
- **Nombre de joueurs** : 1 ou 2 joueurs en réseau
- **Plateforme** : Nintendo DS
- **Public** : Tout âge

Concept

Push'Em All est un jeu de stratégie/plateau où deux adversaires s'affrontent au tour par tour.

Chaque joueur prend le contrôle d'un ensemble de pions. A chaque tour, le joueur indique une direction à ses pions qui se déplacent alors en poussant tous les pions se trouvant sur leur chemin, amis ou ennemis. Les pions poussés à l'extérieur du plateau sont éliminés.

Des cartes spéciales affectant le cours du jeu sont disponibles.

Une partie est terminée lorsqu'il ne reste plus que des pions d'une seule équipe sur le plateau.

BUT DU JEU : ETRE LA DERNIERE EQUIPE RESTANTE SUR LE PLATEAU.

Push'Em all étant un jeu de plateau, nous avons à disposition au début de toute partie :

- Un plateau carré de $N \times N$ cases
- Un certain nombre de pions pour chacune des deux équipes. A priori chaque équipe disposera de $P = (N \times N)/2$ pions, N devra donc être pair afin que chaque équipe dispose d'un nombre égal de pions.
- Un certain nombre de cartes choisies préalablement par chacun des deux adversaires

Le plateau

Le plateau est un plateau de jeu classique tel que celui des échecs. Il est carré et comprend $N \times N$ cases.

Une case peut être dans l'un de ces états :

- Libre : la case peut être franchie par un pion
- Occupée : un pion occupe la case
- Détruite : si un pion arrive dessus, il est éliminé

De plus, si une rangée de cases (ligne ou colonne) ne contient plus aucun pion, toutes les cases appartenant à cette rangée sont automatiquement détruites.

Les pions

Les pions sont... de simples pions. À chaque tour le joueur doit les faire avancer dans l'une des directions cardinales (NORD, EST, SUD, OUEST). Il ne peut contrôler chaque pion séparément, un seul déplacement est choisi par tour et tous les pions effectuent ce déplacement.

- Chaque pion actif (appartenant à l'équipe qui à le tour) se déplace donc d'une case dans la direction choisie par le joueur. On a ainsi trois cas de figure :
- La case cible contient un pion inactif (appartenant à l'équipe adverse) : celui-ci se fait pousser sur la case suivante
- La case contient un bloc inamovible : le pion reste sur sa case et est considéré comme étant un bloc inamovible.
- La case est détruite : le pion est éliminé de la partie
- Il n'y a pas de case (bord du plateau) : le pion est éliminé de la partie

Si un pion inactif se fait pousser, il obéit aux mêmes règles que les pions actifs.

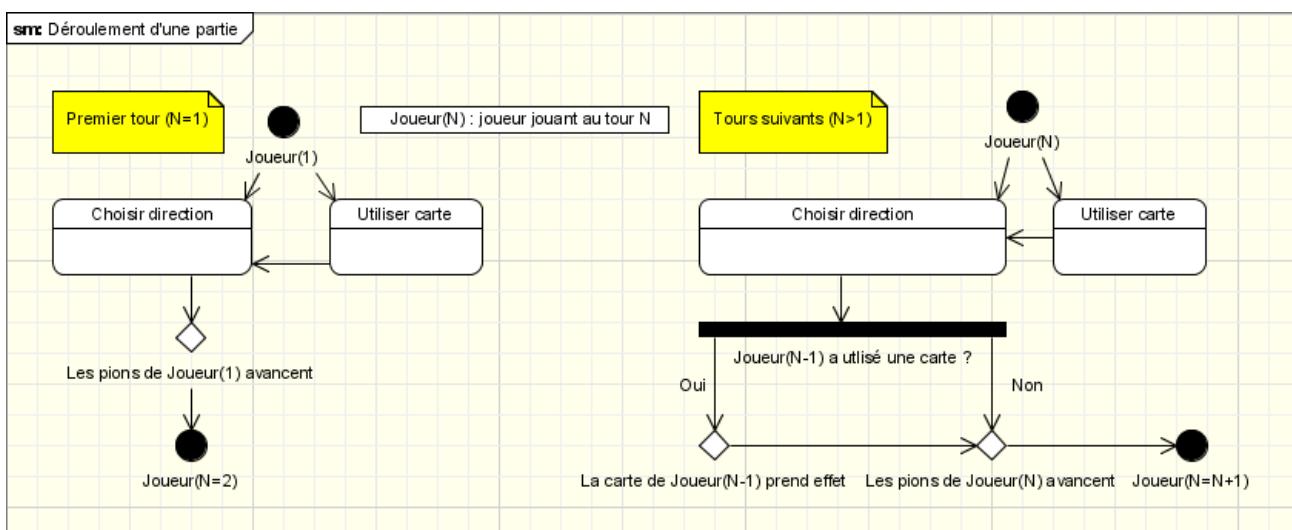
Les cartes spéciales

Chaque joueur a à disposition un certain nombre de cartes spéciales pouvant affecter le cours normal du jeu.

Voir section Cartes spéciales.

Déroulement d'une partie

Le diagramme suivant explicite le déroulement d'une partie



La partie se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des pions d'une seule équipe sur le plateau. Cette équipe est donc déclarée vainqueur de la partie.

Exemple de partie

Voici un exemple de déroulement d'une partie basique, sans utilisation de cartes spéciales, sur un plateau de taille réduite (4x4):

ETAT INITIAL	O : GAUCHE	X : BAS	O : DROITE
O X O O X X O X X O X O X O O X	X O O X O X O X O O O X	O O X O X O X O X	O O X O X O X O X
X : DROITE	O : BAS	X : DROITE	O : GAUCHE
. . O O . X O . . X . O . O . X X O O . X O . . O . X X O . . X O . . O O . . . O . . . O .

Signification des couleurs des cases :

- Blanche : case libre
- Rouge : case occupé par un pion de l'équipe rouge -> O
- Vert : case occupé par un pion de l'équipe verte -> X
- Gris : case détruite

L'équipe rouge gagne donc cette partie.

Modes de jeu

Deux modes de jeu sont possibles. Néanmoins la phase de jeu devra paraître semblable (au niveau du gameplay) aux yeux du joueur quel que soit le mode choisi.

Solo

Ce mode correspond à un jeu contre l'IA. Voir la section L'Intelligence Artificielle.

Multi joueurs

Ce mode correspond au jeu en réseau entre deux adversaires humains.

Cartes spéciales

Utilisation

Les cartes permettent au joueur d'affecter le déroulement linéaire de la partie.

Pour cela elles peuvent modifier :

- la configuration du plateau
- la manière de jouer.

Ces cartes se classent en deux catégories :

1. Les cartes à action immédiate i.e. qui prennent effet au tour actuel
2. Les cartes à retardement i.e. qui prennent effet au tour suivant

Les différents types de cartes

Il y a différents types de cartes :

- les cartes à action immédiate ou à retardement
- les cartes qui nécessitent un champ d'application ou non

Il y a donc en tout quatre différents types de cartes.

Les cartes à action immédiate sans choix

Sleep time

Résumé	Passer son tour.
Description	Le joueur qui choisit cette carte n'a pas à choisir de direction à donner à ses pions. Ceux-ci ne bougeront pas et la main est donnée à l'adversaire.
Action requise	Aucune
Représentation	Un pion qui dort : ZzzZZz

Esquive

Résumé	Stopper l'action de l'adversaire.
Description	Le joueur qui pose cette carte peut ensuite avancer ses pions. Toute action censée affecter le cours du plateau est annulée. Autrement dit, si l'adversaire a utilisé une carte à retardement au tour précédent, l'action de celle-ci est annulée.
Action requise	Aucune
Représentation	<ul style="list-style-type: none">• Un bouclier ou un pion armé d'un bouclier• Une carte qui explode

Rejouer

Résumé	Passer le tour de l'adversaire.
Description	Cette carte permet de passer le tour de l'adversaire. Le joueur qui utilise cette carte peut donc : <ul style="list-style-type: none">• donner deux directions à ses pions• choisir une autre carte
Action requise	Choisir de nouveau une direction.
Représentation	Un singe armé de deux noix de coco.

Les cartes à action immédiate avec choix

Saut

Résumé	Faire avancer de deux cases un pion.
Description	Lorsque le joueur choisit cette carte et un pion allié à affecter, il donne une direction à ses pions. Le pion choisi se déplacera de deux cases et poussera de deux cases les pions qui sont devant. Le reste des pions ne se déplace que d'une seule case.
Action requise	Choisir le pion qui avancera de 2 cases
Représentation	Un pion sur un sauteur

Les cartes à retardement avec choix

Shinigami

Résumé	Tuer un adversaire.
Description	Le joueur qui utilise cette carte supprime le pion adverse de son choix.
Action requise	Choisir le pion adverse à éliminer
Représentation	Une tête de mort

Bombe

Résumé	Supprimer une rangée.
Description	Le joueur qui utilise cette carte choisit sur le plateau une ligne ou une colonne à affecter. Cette carte supprime tous les pions sur une même ligne ou colonne.
Action requise	Choisir la rangée à détruire
Représentation	<ul style="list-style-type: none">• Une bombe prête à exploser• Un pion qui tient une grenade/bombe

Propagande

Résumé	Convertir un adversaire.
Description	Le joueur qui utilise cette carte peut choisir le pion adverse qui devient pion allié.
Action requise	Choisir le pion adverse à convertir
Représentation	un pion habillé en moine

Echange

Résumé	Echanger les places d'un allié et d'un adversaire.
Description	Le joueur qui pose cette carte choisit deux pions (un allié, un adversaire) sur le plateau. Ces deux pions échangent alors de place.
Action requise	Choisir un pion allié et un pion adverse
Représentation	deux flèches qui vont chacune dans un sens, et forment un cercle

Freeze

Résumé	Transformer un adversaire en bloc.
Description	Cette carte permet de transformer un des pions adverses en un bloc inamovible. Le pion est choisi par le joueur avant de choisir une direction.
Action requise	Choisir le pion adverse à geler
Représentation	un pion statue

Abysse

Résumé	Supprimer une case.
Description	Le joueur qui utilise cette carte choisit une case du plateau à affecter, celle-ci doit être libre. Au tour suivant, la case choisie sera supprimée. Le pion qui s'y trouve est supprimé (allié ou adversaire) et l'emplacement se transforme en frontière du plateau : Si un pion est poussé sur cette case il est supprimé. La suppression de la case est définitive.
Action requise	Choisir la case à supprimer : celle-ci doit être libre
Représentation	<ul style="list-style-type: none">• Un tourbillon dans l'eau• Un trou dans la terre

Les cartes à retardement sans choix

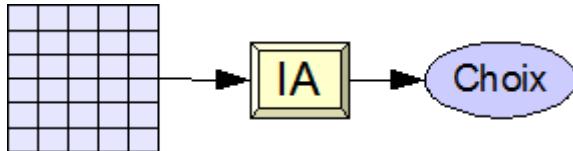
Reverse

Résumé	Inverser le sens de déplacement de l'adversaire.
Description	Lorsque le joueur pose cette carte, le sens de déplacement des pions adverses est modifié au tour suivant : <ul style="list-style-type: none">• S'il allait vers la droite (respectivement la gauche), il ira à gauche (respectivement à droite).• S'il montait (respectivement descendait), il descendra (respectivement montera).
Action requise	Aucune
Représentation	Un pion étourdi

L'Intelligence Artificielle

Overview

L'intelligence artificielle intervient lorsque le joueur joue en mode solo. Il doit alors affronter l'ordinateur.



L'IA détermine à partir d'une configuration donnée du jeu, un choix à faire.

Entrée

Le module d'IA prend donc en entrée un plateau de jeu dans un état donné, qu'on appellera *plateau initial*.

Sortie

En sortie on se retrouve avec un *choix* représentant l'une de ces 3 possibilités :

- une direction
- une direction et une carte
- une carte

Une carte correspond à :

- une carte de la main de l'IA
- et, si besoin, d'une sélection (un pion, une rangée...).

Les choix intermédiaires

Pour chaque couple de (carte, plateau), on détermine la meilleure solution : un choix intermédiaire. Celui-ci est :

- une sélection (un pion, une rangée...)
- une configuration intermédiaire du plateau.

On considère que l'adversaire n'a utilisée aucune carte affectant notre choix de direction. On estime également qu'il n'utilisera pas de carte, comme Contre.

On cherche la meilleure solution en envisageant toutes les solutions possibles jusqu'à ce que l'adversaire joue. Son tour est également pris en compte.

Pour cela, on représente ces différentes solutions au travers d'un arbre des possibilités : chaque niveau représente les directions possibles, à côté se trouve le nom du joueur qui choisit une des directions.

Une fois l'arbre des possibilités fait, il faut choisir le meilleur chemin dans celui-ci. C'est-à-dire un ensemble de directions qui seront le plus favorable à l'IA.

Grâce à ce chemin, on peut donc associer la carte choisie (l'arbre des possibilités) à une direction à prendre (en général, la première direction du chemin).

Voici les différents arbres des possibilités à implémenter pour les cartes choisies :

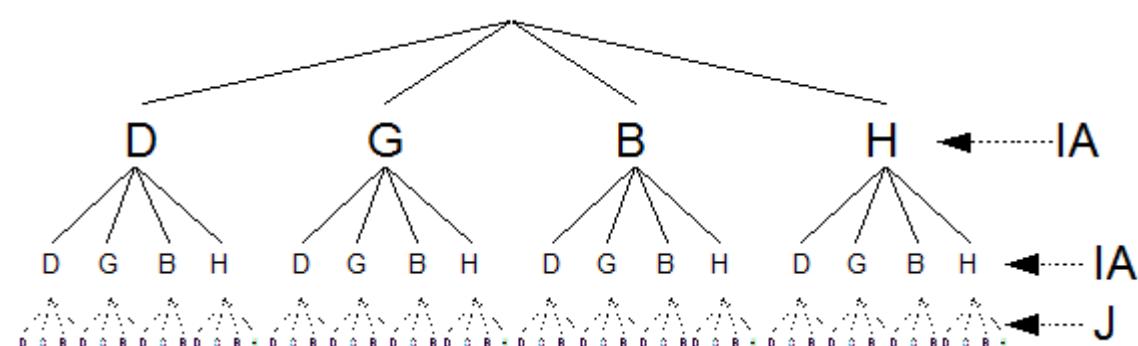
Les cartes à effet immédiat et sans sélection

Carte Rejouer

On considère que l'IA a choisie la carte rejouer. On cherche maintenant à déterminer la direction à prendre.

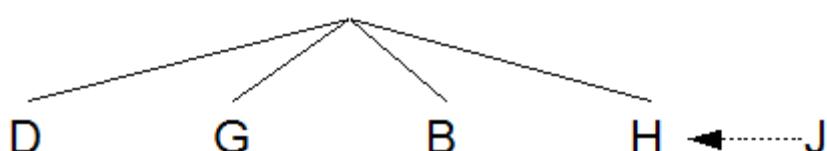
Dans un premier temps, c'est au tour de l'IA de jouer avec une des quatre directions possibles. Puis, la carte rejouer fait effet : l'adversaire est obligé de passer son tour.

On considère que l'IA doit à nouveau choisir une direction mais ne re-choisit pas de carte. Puis, c'est à l'adversaire J de jouer.



Carte SleepTime

La carte SleepTime permet à l'IA de passer son tour. On n'évalue donc que l'impact de l'adversaire s'il rejoue.



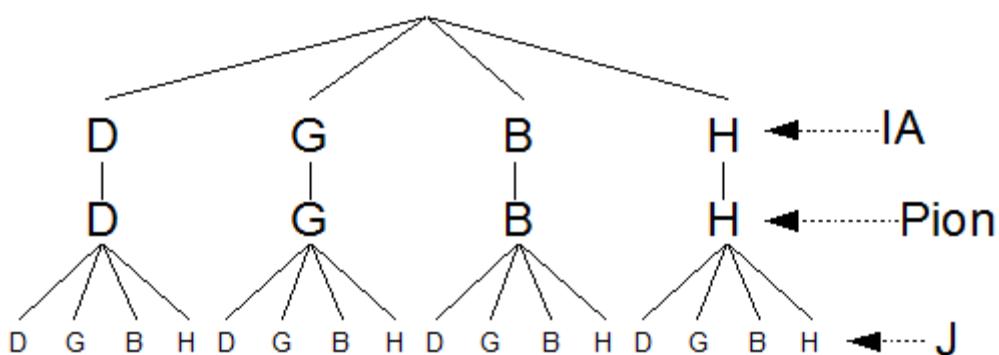
Les cartes à effet immédiat et avec sélection

Carte Saut

La carte Saut permet au joueur d'avancer deux fois le même pion dans une direction choisie, et d'avancer l'ensemble des pions restants d'une case dans cette même direction.

Pour choisir la bonne direction à prendre avec cette carte, il faut donc déterminer également le pion pour lequel s'applique la carte.

Pour chaque pion allié, qui n'est pas sur le bord, on fait :



Si une direction mène vers un bloc ou un trou, on ne la tente pas au premier tour.

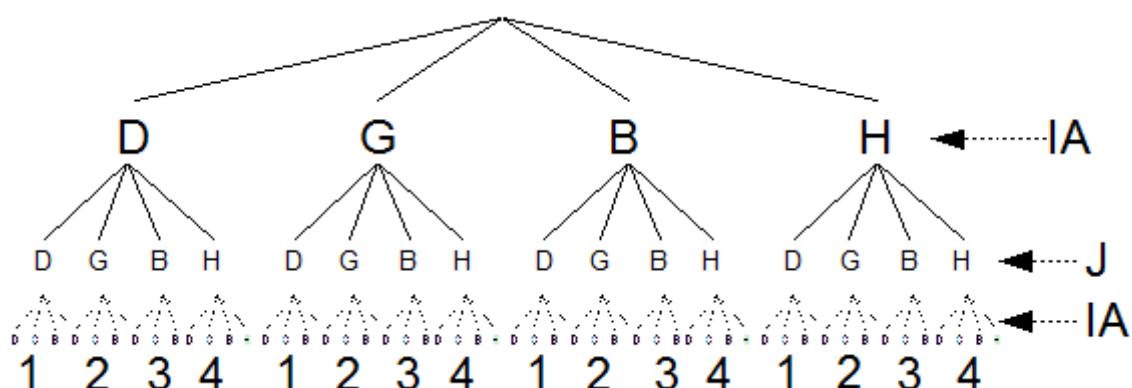
Puis on choisit la meilleure position associée au pion.

Enfin, on analyse globalement le plateau et on choisit le meilleur pion associé avec une direction.

Les cartes à retardement et sans sélection

Carte Reverse

Tout se passe comme si aucune carte n'avait été jouée sauf que l'on évalue un tour de plus (IA->J->IA).



Puis, on évalue les directions du joueur deux à deux. On choisit la direction de l'IA où 1-2 ou 3-4 ont le plus grand écart. C'est-à-dire la direction qui avantage le plus le joueur si aucune carte n'avait été jouée et avantage également le plus l'IA avec la carte jouée (donc la direction opposée).

Les cartes à retardement et avec sélection

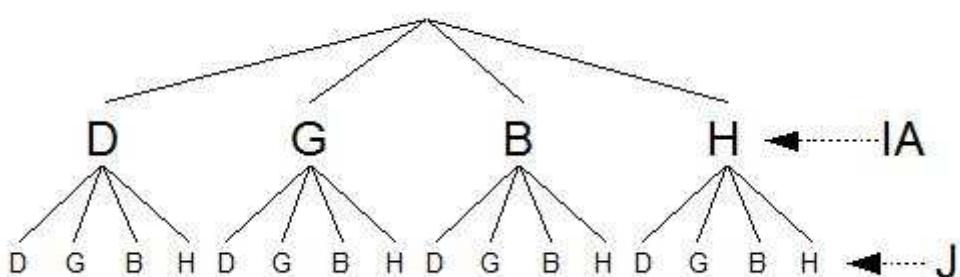
Cartes Shinigami, Freeze etc.

Pour ce type de carte, même si l'action effectuée est différente, la réflexion est la même.

L'IA doit sélectionner un champ d'application (un pion, une rangée etc.), puis évalue l'impact de la carte en fonction de sa sélection.

C'est pourquoi on regarde pour chaque sélection possible, le choix de l'IA puis du joueur.

Pour chaque sélection (pion, rangée etc.), on fait :



Lorsque l'arbre est établi, il suffit de choisir la meilleure direction pour chaque sélection.

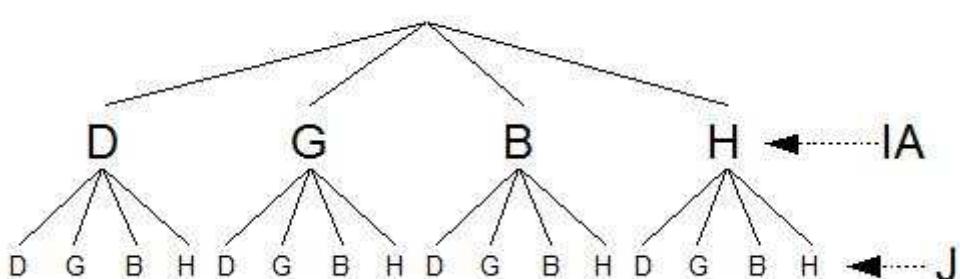
Puis, de manière globale, on analyse ces résultats et on choisit le meilleur couple (sélection, direction). C'est-à-dire la sélection combinée à une direction qui sont le plus avantageux pour l'IA.

Sans carte

Il est également important d'évaluer la situation quand aucune carte n'est choisie car :

- cet arbre est valable même lorsque l'IA n'a plus de cartes en main
- et, cette solution est parfois plus avantageuse que d'utiliser une carte.

Il suffit pour cela d'analyser les résultats de tour classique : IA joue puis adversaire joue.



Le choix final

Cette étape consiste à choisir la meilleure solution parmi celles évaluées (avec ou sans carte).

La fonction d'évaluation

Lorsque l'on a un ensemble de possibilités (des directions, des cartes...), une fonction d'évaluation permet de calculer la valeur d'une solution et de déduire la meilleure solution.

Il y a quatre types principaux de fonction d'évaluation :

- calculer la valeur d'une solution dans un arbre des possibilités
- choisir la meilleure direction à prendre dans un arbre des possibilités
- choisir la meilleure sélection pour une carte donnée
- choisir la meilleure solution lors du choix final.

Évaluation d'un nœud

Pour calculer la valeur d'une solution, il faut d'abord évaluer tous les nœuds de l'arbre. En commençant par les nœuds les plus proches de la racine (ici, ceux de l'IA), puis on s'éloigne en prenant en compte les directions précédentes (ici, l'IA joue puis J joue).

Chaque nœud vaut : (W, L). Avec, après avoir joué la direction représentée par le nœud :

- W : le nombre de pions perdus par l'adversaire
- L : le nombre de pions perdus par l'IA

Exemple, pour un plateau 4x4, présenté initialement comme :

ETAT INITIAL			
O	X	O	O
X	X	O	X
X	O	X	O
X	O	O	X

Les ronds rouges représentent l'IA et les croix vertes l'adversaire.

Pour évaluer les premiers nœuds, il faut avancer les pions suivant la solution choisie : ici les pions de l'IA avancent d'une case vers la Gauche :

O : GAUCHE			
X	O	O	
X	O		X
O	X	O	
O	O		X

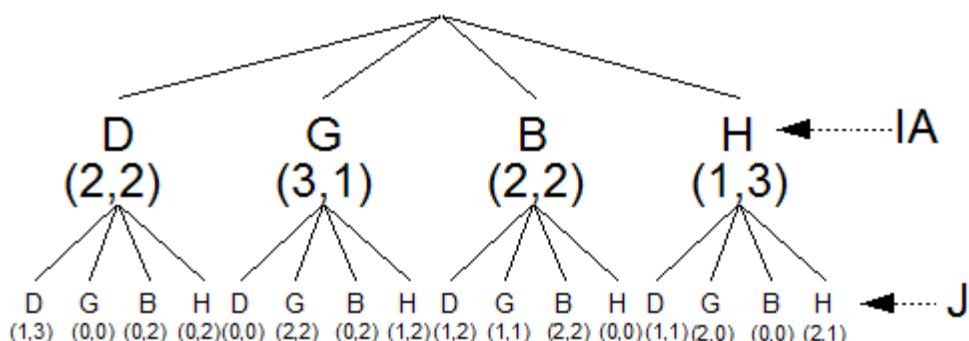
Le nœud (G) vaut donc : $(G) = (3,1)$.

Puis, on évalue le nœud (G,B) :

X : BAS			
	O	O	
X	O		
X		O	X
O	X		

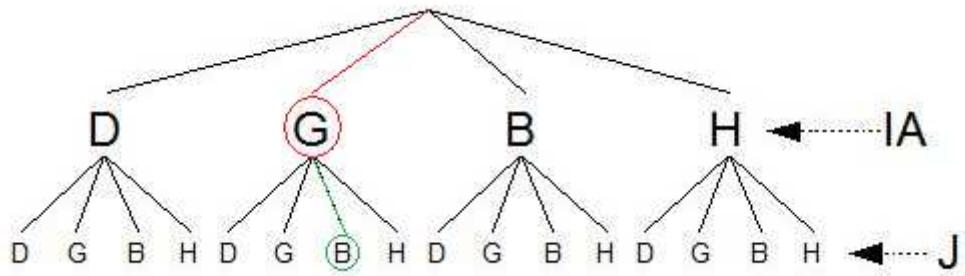
Il vaut donc : $(G,B) = (1,2)$.

Après avoir évalué tous les nœuds, voici l'arbre évalué que l'on obtient :



La valeur d'une solution

Une solution est ensemble de directions prises dans un arbre de possibilités. Par exemple, dans l'arbre suivant :



$S=\{G, B\}$ est une solution. Elle signifie que l'IA a choisi la direction Gauche en premier, puis l'adversaire a choisi Bas.

Maintenant, pour chaque solution, on calcule sa valeur :

- chaque composante du nœud est mise au carré : $(\text{Nœud}) = (W^2, L^2)$.
- puis on somme les valeurs de chaque nœud : $(\text{Solution}) = (\sum(W^2), \sum(L^2))$.

Pour notre exemple on obtient : $S = \{9, 5\}$.

La meilleure direction

Une fois que l'on a calculé la valeur de toutes les solutions de notre arbre, on doit choisir la meilleure solution parmi toutes.

On a donc autant de solutions que de feuilles dans l'arbre. Chaque solution est maintenant associée à un couple (SW, SL) .

Chaque type de carte a sa façon de choisir la meilleure, mais de manière générale, il faut choisir celle qui fait perdre le moins de pions de l'IA avec le plus de pions perdus pour l'adversaire, soit : $\max(SW - SL)$.

On a maintenant la solution associée à la carte correspondant à l'arbre. Il faut donc choisir la direction à prendre : elle correspond à la première direction de la solution.

La meilleure sélection

Certaines cartes nécessitent une sélection (un pion, une rangée...). On a donc un certains nombres d'arbres associés à une seule carte, correspondant à différentes sélections possibles.

On doit maintenant choisir la meilleure sélection. Depuis l'étape précédente, on sait quelle direction prendre pour chaque sélection.

On va maintenant comparer tous les couples (SW, SL) associés à chaque arbre et choisir la sélection dont : $SW - SL$ est maximum.

La meilleure solution

On a maintenant 4 choix possibles au maximum : un par carte, un sans carte.

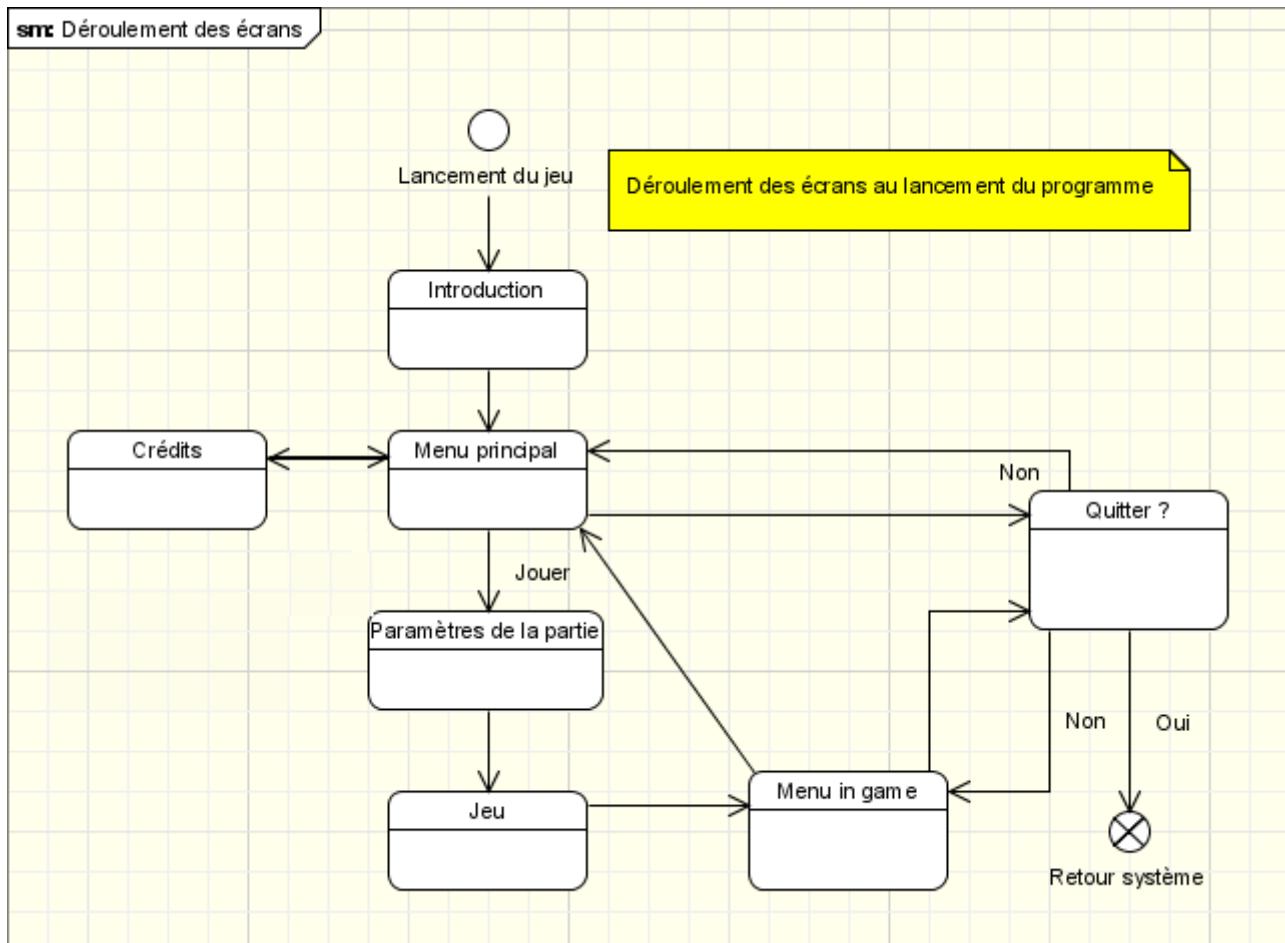
Pour choisir la meilleure solution parmi toutes, on fait comme précédemment et on choisit celui dont : SW-SL est maximum.

Interface utilisateur

Cette section décrit de manière approfondie les différents écrans du jeu.

Overview

Voici un diagramme présentant les différents écrans du programme ainsi que leur enchainement :



Introduction

Voir la scène d'introduction de OneManArmy.

Menu principal

Fonction

Le menu principal permet de lancer le jeu et de le quitter.

Il se décompose en trois parties :

1. Un fond d'écran
2. Le nom du jeu
3. Un menu de sélections

Représentation



Description

Écran supérieur

Fond d'écran

Le fond d'écran représente une scène imagée du jeu. Par exemple, un plateau en contre plongée, sur lequel un pion pousse un autre pion. Le pion bousculé prend une expression effrayé alors que celui qui le bouscule prend une expression de démence sadique.

Nom du jeu

Le nom est **Push'Em All**. Celui ci se trouve dans la zone supérieure de l'écran. Une représentation artistique fait office de nom de jeu et d'en tête d'écran.

Écran inférieur

Menu

Le menu offre les choix d'écrans suivants :

- Jouer
- Crédits
- Quitter

Il est centré et occupe la majorité de l'espace.

Commandes

Le simple clic au stylet sur l'une des trois entrées entraîne l'apparition de l'écran correspondant.

Il est aussi possible de se déplacer dans le menu à l'aide des touches haut et bas. La touche B permet de sélectionner une entrée.

Crédits

Fonction

Cet écran présente les différents acteurs ayant participé à la création du jeu.

Représentation



Description

Écran supérieur

On y retrouve le même écran supérieur que dans le menu principal : un fond d'écran et le nom du jeu. Cela permet de garder une homogénéité visuelle.

Écran inférieur

Cet écran affiche les différents acteurs ayant réalisé le jeu sous forme d'une liste de pseudos (ou noms) associés à leurs contributions principales.

Commandes

L'appui sur n'importe quelle touche entraîne le retour vers le menu principal.

Quitter

Fonction

La sélection "Quitter" permet à l'utilisateur de quitter le jeu et revenir au menu principal de la NDS.

Représentation



Description

Écran supérieur

L'écran supérieur est le même que celui dans l'écran d'appel :

- le plateau si appelé depuis le "Menu in game"
- un fond d'écran et le nom du jeu si appelé depuis le menu principal

Écran inférieur

Le menu se présente sous la forme d'une pop-up. Celle-ci demande à l'utilisateur de confirmer sa volonté de vouloir quitter le jeu.

Cette pop-up se situe donc sur l'écran inférieur.

Commandes

Clic sur oui ou touche Y pour confirmer et quitter le jeu.

Clic sur non ou touche X pour annuler et revenir au menu principal.

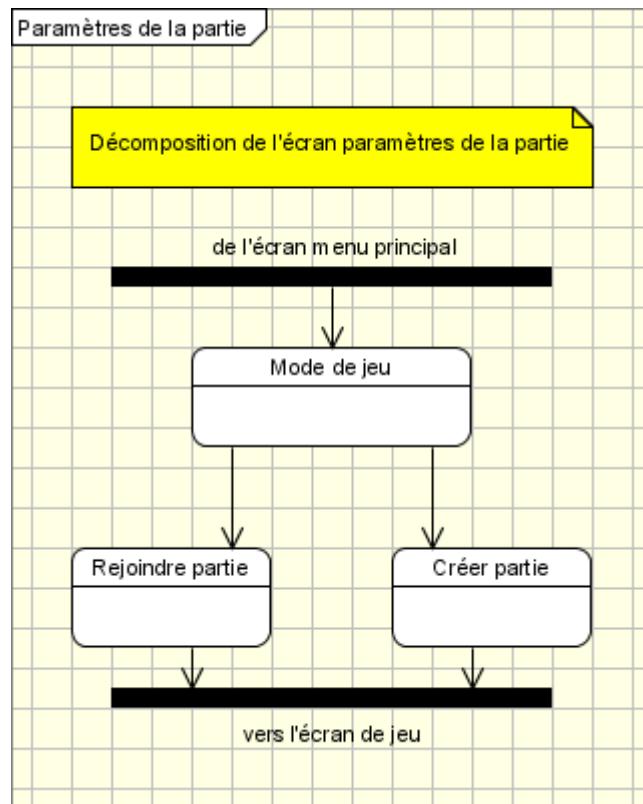
Paramètres de la partie

Fonction

Ce menu permet de paramétriser une partie avant de jouer.

Cet écran permet de :

- Créer une partie
- Rejoindre une partie



Une fois la sélection faite, le jeu est paramétré suivant les autres choix de l'utilisateur :

- Équipe
- Nombre de manches
- Adversaire

Représentation



Description

Écran supérieur (Aide)

Cet écran a le même fond d'écran que le menu principal. Par contre, il affiche une règle de jeu.

Cette règle est choisie aléatoirement parmi l'ensemble des règles. A chaque touche appuyée, la règle change.

Aide pour le menu Jouer

- Qui oserez-vous affronter ? Un ami sur NDS ou votre propre NDS ?
- Un ami vous attend pour jouer ? Choisissez le menu Rejoindre une partie !
- Vous voulez inviter un ami à jouer ? Créez une partie contre un joueur !
- Combattez votre NDS dans Créer partie.
- Appuyez sur la touche B pour valider votre choix et X pour revenir au menu principal.
- Utilisez votre stylet ou les touches directionnelles et B pour faire votre choix.

Aide pour les sous menus de Jouer

- Poussez votre adversaire dans ses derniers retranchements et obtenez la victoire !
- Gare aux explosions !
- Utilisez les touches directionnelles pour déplacer vos pions et validez avec B.
- Surprenez votre adversaire en une utilisant une de vos cartes spéciales !
- Astuce : certaines cartes prennent effet immédiatement !
- Astuce : certaines cartes ne prennent effet qu'après avoir déplacé vos pions !
- Attention ! Vous ne pourrez pas vous déplacer sur un bloc ni le pousser !
- Choisissez la bombe et éliminez toute une rangée.
- Une partie se joue en 1, 3 ou 5 manches.
- Gagnez la majorité des manches et vous serez vainqueur !
- A chaque tour, indiquez une direction à vos pions et poussez votre adversaire dans l'eau !
- Surprenez votre adversaire avec les cartes à retardement !
- Tentez de ne pas subir les dégâts provoqués par une carte de l'adversaire avec la carte Esquive !
- Soyez attentif au choix de vos trois cartes !
- Être le plus fin stratège et remporter la victoire !
- Transformez un adversaire en bloc avec la carte Freeze !
- Lorsque des pions sont éliminés, observez-les couler !
- Pour quitter une partie, appuyez sur Start.

Écran inférieur

Dans un premier temps, le joueur a trois choix possibles :

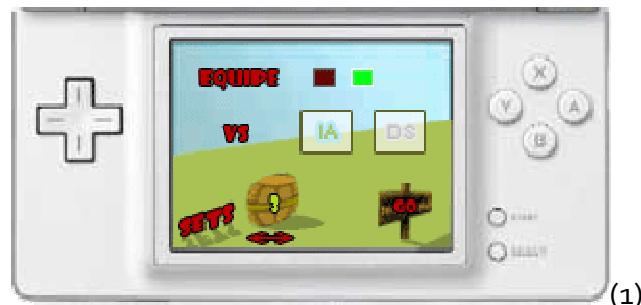
- Créer une partie
- Rejoindre une partie
- Revenir à l'écran précédent (menu principal)

Créer une partie

Fonction

Cet écran sert à créer une nouvelle partie en mode Solo ou en mode Multi-joueurs.

Représentation



(1)



(2)

Description

Le joueur choisit :

- la couleur de son équipe
- le type d'adversaire
 - l'IA
 - un autre joueur
- le nombre de sets (ou manches) : 1, 3 ou 5

Pour valider son choix, un bouton "GO" se situe en bas à droite de l'écran.

Lorsque le joueur valide sa partie, deux cas sont possibles :

- L'adversaire choisi est l'IA dans ce cas il accède directement à l'écran de jeu
- L'adversaire choisi est un autre joueur (DS) dans ce cas un pop-up s'affiche lui indiquant de bien vouloir patienter en attendant la connexion d'un joueur (2).

Rejoindre une partie

Fonction

Cet écran permet au joueur de jouer en mode Multi-joueurs. Il suffit de sélectionner son adversaire dans une liste.

Représentation



avant un clic



après un clic sur "Foo"

Description

Lorsque le joueur choisit de rejoindre une partie, l'écran propose un tableau des parties disponibles. Chaque partie est identifiée par :

- l'identifiant de la NDS d'un joueur
- le nombre de sets de la partie

Lorsque le joueur a sélectionné une partie, il clique sur le bouton de validation "Rejoindre", situé en bas à droite de l'écran.

S'il n'y a pas de partie en attente de joueur, un bouton rafraîchir (au centre) permet de mettre à jour le tableau, et un bouton retour (à gauche) permet de revenir à l'écran précédent.

La validation d'une partie entraîne l'affichage de l'écran de jeu. La couleur de l'équipe est déduite automatiquement d'après celle de l'équipe adverse.

Commandes

Le simple clic au stylet entraîne l'apparition de l'écran correspondant.

Les touches directionnelles haut et bas permettent de se déplacer dans le menu.

La touche B permet de sélectionner l'entrée en surbrillance et ainsi faire apparaître l'écran correspondant.

La touche X permet de revenir au menu principal.

Le stylet permet de changer les paramètres de la partie.

Jeu

Fonction

L'écran de jeu représente le jeu en lui-même.

Représentation



Description

Écran supérieur

L'écran supérieur est le même tout au long du jeu. Il représente le plateau et les pions qui sont dessus en vue 3D.

Pour plus d'informations, voir la Charte graphique.

Écran inférieur

L'écran inférieur représente successivement :

- le choix des cartes
- un résumé de la situation du jeu.

Choix des cartes

Fonction

Dans un premier temps, le joueur doit sélectionner les trois cartes avec lesquelles il va jouer. Il y a 6 cartes piochées au hasard parmi celles existantes dans le jeu.

Représentation



Écran initial : aucune carte choisie



Après sélection de 3 cartes

Description

Lorsque le joueur clique sur une carte, un résumé de l'action de la carte s'affiche sur le bas de l'écran et la carte est sélectionnée. S'il veut la désélectionnée, il suffit de recliquer dessus.

Lorsque le joueur a choisi ses 3 cartes, le bouton B valide son choix et le jeu commence. Ce bouton n'est actif que lorsque 3 cartes sont sélectionnées.

Une fois le choix des cartes validé, le jeu commence.

Jouer

Fonction

C'est dans cet écran que se déroule toute la partie en cours.

Représentation



Description

L'écran montre les trois cartes choisies par le joueur sur la moitié gauche. Une carte utilisée est retournée.

Sur la moitié droite de l'écran se trouve une représentation 2D du plateau (vue du dessus). Elle permet de sélectionner un pion ou une rangée lorsqu'une carte a besoin d'un champ d'application.

Commandes

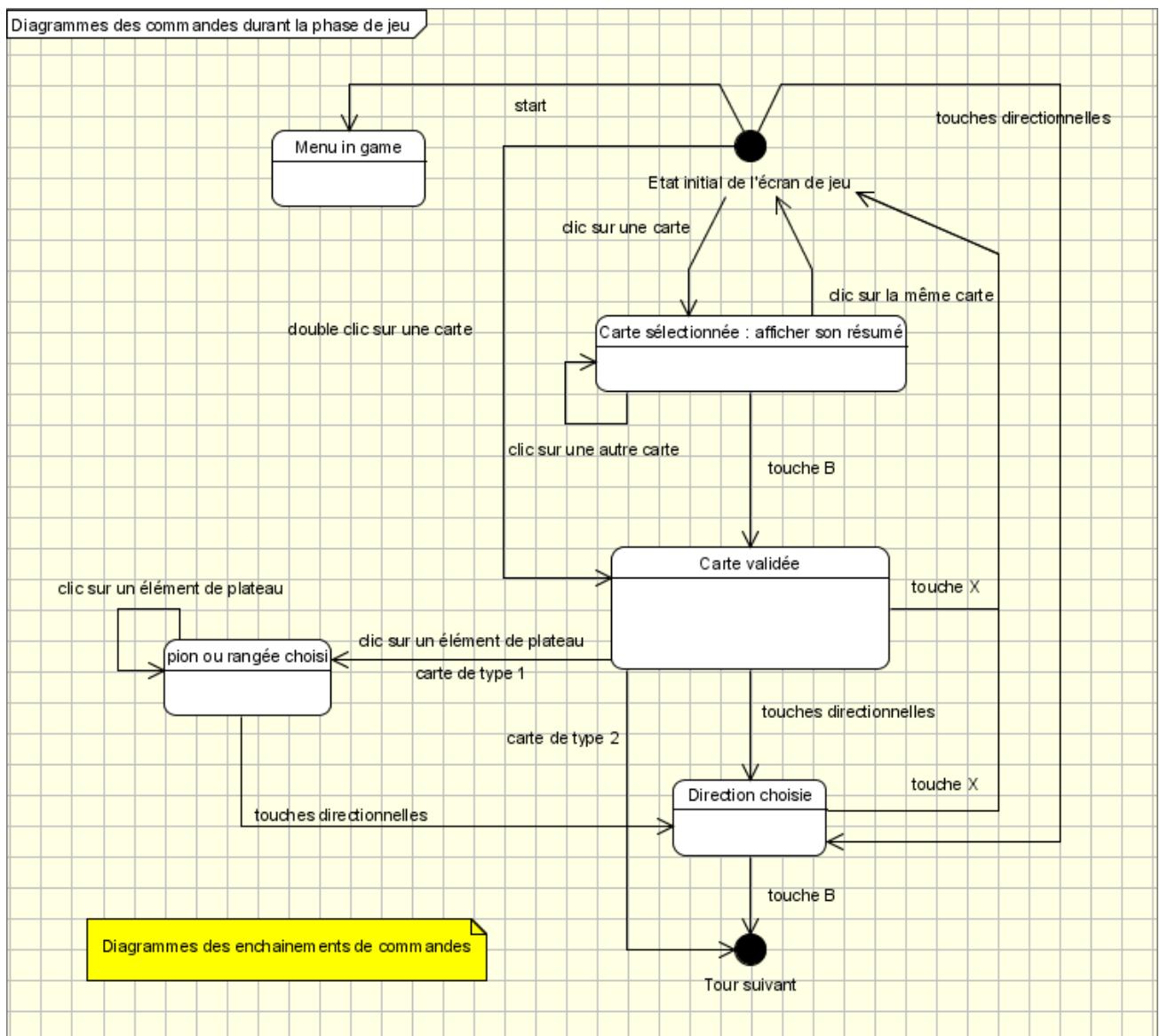
Il est possible de déplacer la caméra autour du plateau.

Le bouton R permet de faire tourner la caméra en rotation directe.

Le bouton L permet de tourner dans l'autre sens.

Voici un diagramme récapitulant les commandes possibles dans l'écran "Jouer"

Le jeu se déroule selon les règles établies dans le Game Design



Quand l'adversaire joue, la touche Start permet d'accéder au menu in game.

Le stylet permet de sélectionner une carte, un pion, une rangée.

La touche B valide un choix, la touche X annule.

Menu in game

Fonction

Ce menu est accessible pendant une partie en cours.

Il offre la possibilité de :

- Revenir à la partie en cours
- Abandonner la partie
- Quitter le jeu

Tant que le joueur se trouve sur cet écran, la partie en cours est suspendue.

Représentation



Description

Écran supérieur

L'écran supérieur représente le plateau de la partie en cours.

Écran inférieur

Revenir à la partie en cours

Ce choix permet de retourner sur l'écran de jeu, dans la configuration précédente.

Abandonner la partie

Ce choix permet de quitter la partie en cours et de retourner au menu principal.

Quitter le jeu

Ce choix permet de quitter la partie en cours et de fermer le jeu.

Commandes

Les touches directionnelles permettent de se déplacer dans le menu, la touche B valide le choix.

Le stylet permet également de faire un choix.

Charte graphique

Overview

L'atmosphère

Rendu style cartoon type Rayman, ou encore Donkey Kong :



La police d'écriture

Une police ronde, en relief et dans le style cartoon.

Le jeu de couleurs

Des tons pastel (bleu, jaune, vert, violet)

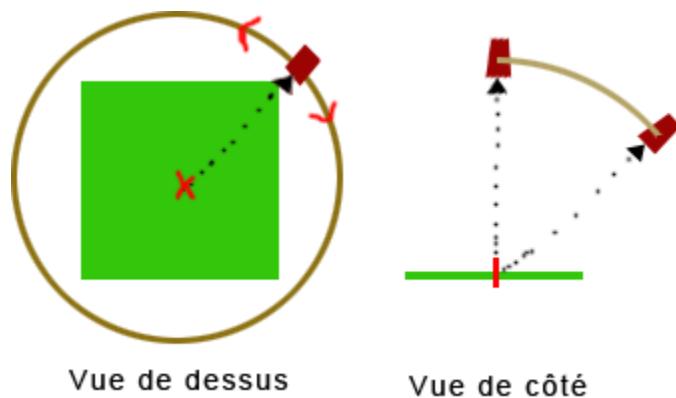
La vue

Vue 3D du plateau et de ses éléments.

La caméra

La caméra est placée à une hauteur supérieure à celle du plateau. Elle se déplace selon une portion d'une sphère dont le centre est le centre du plateau. Elle fixe toujours le centre de celui-ci.

Voici un schéma résumant ceci :



L'éloignement (i.e. le rayon de la sphère) doit être choisi de façon à ce que le champ de vision de la caméra puisse englober la totalité du plateau.

Thème : Bataille en mer

Le décor

Écran supérieur

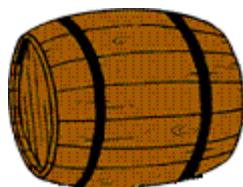
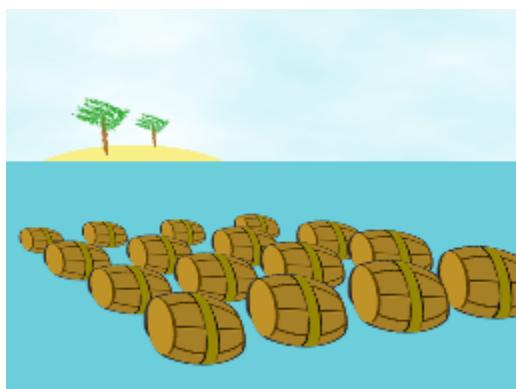
Le fond d'écran est une étendue d'eau, calme, avec quelques remous. Une île est visible en fond d'écran. Des oiseaux passent de temps en temps au loin. Et des requins viennent parfois tourner autour du plateau.

Écran inférieur

L'écran du bas représente un fond marin avec algues, coquillages, etc. On peut y voir des poissons passer de temps en temps.

Le plateau

Le plateau se trouve sur l'écran du haut, il est matérialisé par des rangées de tonneaux.



Chaque case du plateau est donc représentée par un tonneau.

- Si la case est libre le tonneau flotte à la surface.
- Si la case est occupée, le tonneau est un peu plus enfoncé, et il peut rouler sur lui-même suivant le mouvement du pion qui l'occupe.
- Quand la case est détruite le tonneau s'enfonce dans un tourbillon pour finir par couler jusqu'à l'écran du bas.
- Par ailleurs, les cases inamovibles sont représentées par des rochers prenant naissance sur l'écran du bas et sortant de l'eau sur l'écran du haut.

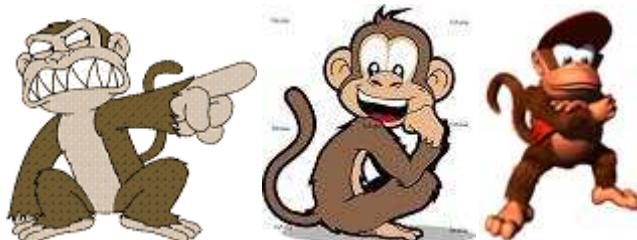
Les pions

Les pions se tiennent en équilibre sur les tonneaux qui flottent. Ils peuvent être animés de façon à les voir en train d'essayer de rester en équilibre, en faisant rouler le tonneau sur lequel ils se tiennent par exemple.

Ils se déplacent en sautant de tonneau en tonneau.

Lorsqu'un pion est poussé dans l'eau, il coule et se retrouve inconscient sur l'écran du bas.

Les pions sont représentés par deux types de singes dans le style :



Exemple de rendu



Les cartes

Dos des cartes

Le dos des cartes est le même pour toutes les cartes.

Il peut représenter le nom du jeu ou un pion.

Face interne

Pour les représentations des faces internes : cf. Cartes spéciales