

Document utilisateur :  
INSA WORLD

Antoine CROCHET  
Elodie BENDAHOU

13 janvier 2017



# Sommaire

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Configuration requise</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Guide d'installation</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>Guide des commandes</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Mode d'emploi</b>	<b>4</b>
5.1	Lancer une nouvelle partie . . . . .	4
5.2	Déroulement du jeu . . . . .	6
5.2.1	Se déplacer . . . . .	7
5.2.2	Attaquer . . . . .	8
5.3	Vainqueur . . . . .	8
5.4	Sauvegarder la partie . . . . .	8
5.5	Quitter la partie . . . . .	8
5.6	Relancer une partie . . . . .	8

## 1 Introduction

INSA World est un jeu de stratégie pour deux joueurs sur plateau. Il se joue tour-par-tour et chaque joueur dirige un peuple différent. Il existe trois types de peuples : les Cerberes, les Centaures et les Cyclopes. Un peuple est constitué d'unités et chaque unité est placée sur une tuile de la carte. La carte est composée de quatre types de terrain : plaine, désert, volcan et marécage. Le but pour un joueur est alors d'éliminer les unités de son adversaire en un nombre de tours limité. Pour ce faire, le joueur peut déplacer ses unités sur la carte ou attaquer des unités adverses entraînant ainsi un combat.

## 2 Configuration requise

Un ordinateur et une souris.

## 3 Guide d'installation

Le projet est disponible sur GitLab à l'adresse suivante : <https://gitlab.insa-rennes.fr/Antoine.Crochet/insa-world>. L'exécutable du jeu est situé dans le dossier *WPF/IHM/bin/Release*. Pour le lancer, il faut double-cliquer sur *WPF\_IHM.exe*.

## 4 Guide des commandes

Afin d'anéantir les unités de son adversaire, le joueur va devoir se servir exclusivement du clic gauche. Il pourra ainsi sélectionner ses unités, les déplacer et attaquer les unités adverses.

## 5 Mode d'emploi

### 5.1 Lancer une nouvelle partie

Pour débuter une partie, il faut cliquer sur le bouton "Nouvelle partie" sur l'écran d'accueil :

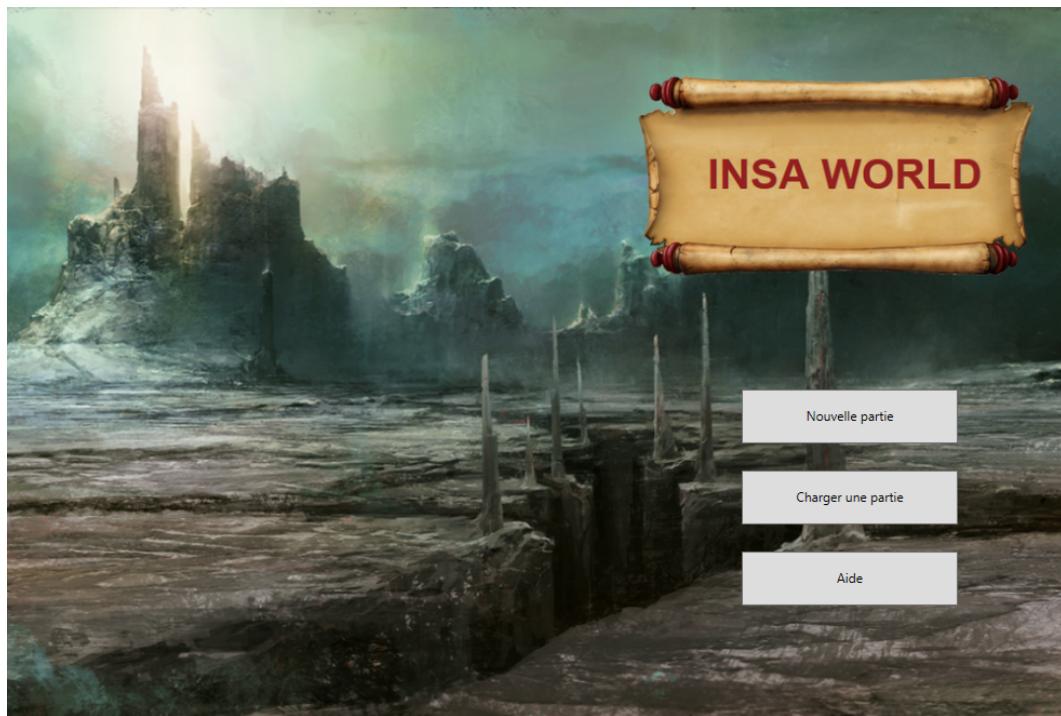


Figure 1: Ecran d'accueil de INSA World

Sur l'écran suivant (Figure 2), il faut sélectionner la taille de la carte sur laquelle on souhaite jouer ce qui permettra de définir le nombre de tours de la partie ainsi que le nombre d'unités initial de chaque joueur. Il existe trois tailles de carte différentes :

- Demo : une carte de 6 cases x 6 cases qui entraîne une partie en cinq tours et l'attribution de quatre unités par joueur en début de partie
- Small : une carte de 10 cases x 10 cases qui entraîne une partie en vingt tours et l'attribution de six unités par joueur en début de partie
- Standard : une carte de 14 cases x 14 cases qui entraîne une partie en trente tours et l'attribution de huit unités par joueur en début de partie

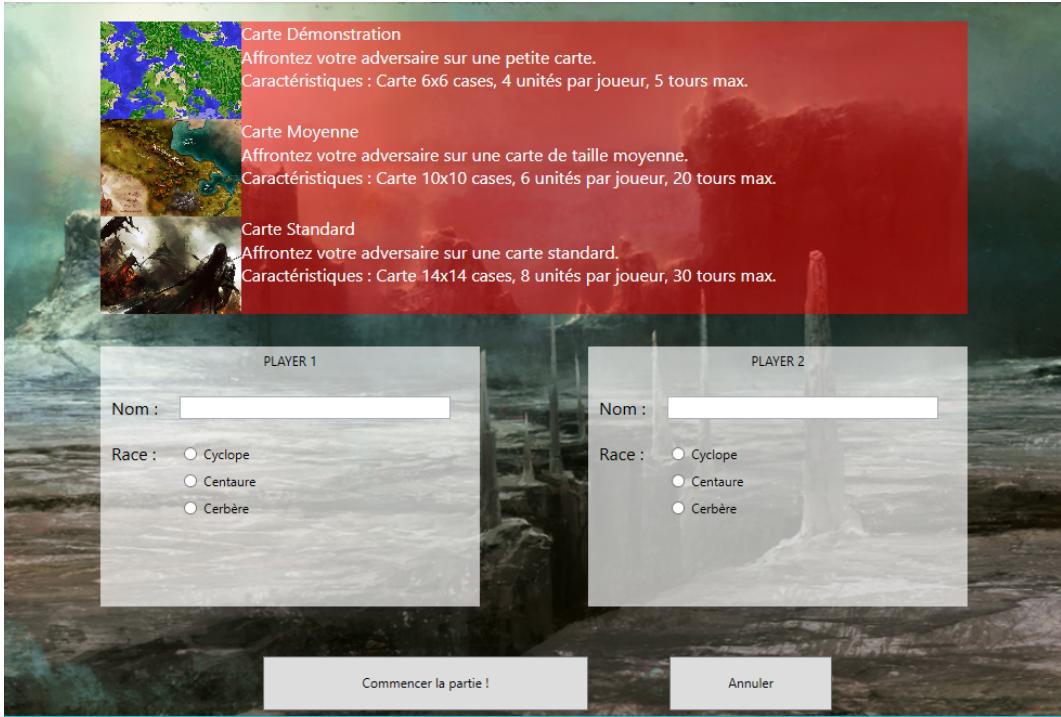


Figure 2: Second écran : configuration de la partie

Une fois la taille de la carte choisie, le premier joueur doit entrer son nom et choisir la race avec laquelle il souhaite jouer. Il a le choix entre trois races différentes ayant chacune ses caractéristiques :

- Cerbère : 10 points de vie, 6 points d'attaque et 4 points de défense
- Centaure : 10 points de vie, 8 points d'attaque et 2 points de défense - Si une unité Centaur se déplace vers une tuile Plaine, elle ne perd que 0.5 point de mouvement
- Cyclope : 12 points de vie, 4 points d'attaque et 6 points de défense



Figure 3: Cerbère



Figure 4: Centaure



Figure 5: Cyclope

C'est ensuite au second joueur d'entrer son nom et de choisir la race avec laquelle il veut jouer. Cependant, le second joueur ne pourra pas choisir de jouer avec la même race que le premier. Quand la configuration de jeu est validée, la carte s'affiche. Les unités des joueurs sont placées à des coins opposés de carte. En début de partie, toutes les unités d'un joueur se trouvent sur la même tuile (Figure 6). L'écran est divisé en trois zones : les informations de chacun des joueurs sont affichées de part et d'autre de la carte centrale.



Figure 6: Troisième écran : début de la partie

## 5.2 Déroulement du jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre. Le joueur qui commence est choisi aléatoirement. Pendant un tour, il peut effectuer différentes actions avec ses unités en fonction du nombre de points de mouvement (*move points*) qu'il lui reste :

- Se déplacer sur une autre case
- Attaquer une unité adverse
- Ne rien faire

Chaque unité possède trois *move points* qui correspondent à trois déplacements sur la carte (déplacement d'une case à une autre adjacente).

Des points de victoire sont calculés à l'issue de chaque tour pour les deux joueurs. Ils dépendent de la race choisie et des types de terrain sur lesquels se trouvent les unités :

- Une unité Cerbère remporte :
  - 3 points de victoire sur une tuile Volcan
  - 2 points de victoire sur une tuile Marécage
  - 1 point de victoire sur une tuile Désert
  - 0 point de victoire sur une tuile Plaine
- Une unité Centaure remporte :
  - 3 points de victoire sur une tuile Plaine
  - 2 points de victoire sur une tuile Désert
  - 1 point de victoire sur une tuile Marécage
  - 0 point de victoire sur une tuile Volcan

- Une unité Cyclope remporte :
  - 3 points de victoire sur une tuile Désert
  - 2 points de victoire sur une tuile Plaine
  - 1 point de victoire sur une tuile Volcan
  - 0 point de victoire sur une tuile Marécage

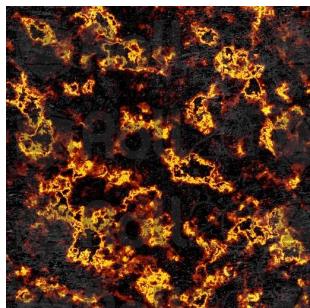


Figure 7: Tuile volcan



Figure 8: Tuile désert



Figure 9: Tuile plaine



Figure 10: Tuile marécage

Quand le joueur a fini de déplacer ses unités, il doit cliquer sur le bouton "Fin du tour" en-dessous de la carte afin de permettre au second joueur de jouer. La partie se termine lorsqu'un des deux joueurs n'a plus d'unité ou si le nombre de tours prévus est écoulé. Dans ce second cas, seuls les points calculés à l'issue du dernier tour sont pris en compte pour désigner le vainqueur.

### 5.2.1 Se déplacer

Pour déplacer une unité le joueur doit cliquer sur une tuile contenant au moins une de ses unités. S'il n'y a qu'une unité présente sur cette tuile, alors elle sera automatiquement sélectionnée pour être déplacer ou attaquer. S'il y a plusieurs unités sur cette tuile, alors la liste de ces unités et leurs caractéristiques s'afficheront d'un côté ou de l'autre de la carte selon à quel joueur elles appartiennent. Le joueur pourra alors cliquer sur l'image d'une de ses unités dans la liste pour la sélectionner et pouvoir la déplacer. Lorsqu'une unité est sélectionnée, ses déplacements possibles sont mis en surbrillance. Pour déplacer l'unité sélectionnée, le joueur n'aura qu'à cliquer sur la tuile cible.

### **5.2.2 Attaquer**

Pour attaquer une unité adverse, le joueur doit cliquer sur une tuile contenant au moins une de ses unités. S'il n'y a qu'une unité présente sur cette tuile, alors elle sera automatiquement sélectionnée pour être déplacer ou attaquer. S'il y a plusieurs unités sur cette tuile, alors la liste de ces unités et leurs caractéristiques s'afficheront d'un côté ou de l'autre de la carte selon à quel joueur elles appartiennent. Le joueur pourra alors cliquer sur l'image d'une de ses unités dans la liste pour la sélectionner et pouvoir attaquer avec. Lorsqu'une unité est sélectionnée, les tuiles sur lesquelles se trouvent les unités adverses pouvant être attaquées s'affichent en rouge. Si le joueur passe sa souris au-dessus d'une tuile où se trouve au moins une unité adverse alors il pourra visualiser la liste des unités présentes sur la tuile ainsi que leurs caractéristiques. Pour attaquer une unité adverse, le joueur n'aura qu'à cliquer sur la tuile sur laquelle se trouve sa cible pour débuter un combat. Lors de ce combat, on appelle l'unité qui attaque *attacker* et l'unité adverse *defender*. Lorsqu'une unité attaque sur une case où se trouvent plusieurs unités adverses, *defender* sera alors la meilleure unité défensive présente.

Un combat entre deux unités implique les points d'attaque de *attacker* et les points de défense de *defender* ainsi que leurs points de vie respectifs (voir ??). Le ratio entre les points de vie restant de chacune des unités et leur nombre de points de vie initial doit être calculé afin d'équilibrer les points d'attaque et de défense. Pour désigner le vainqueur d'un combat, on calculera alors la probabilité qu'a *attacker* de gagner le combat.

Le nombre de points de vie perdus par le perdant est défini aléatoirement dans un intervalle de 1 à 8. Huit étant le nombre maximal de points de vie qu'une unité peut posséder.

### **5.3 Vainqueur**

Si un joueur a réussi à éliminer toutes les unités de son adversaire au cours de la partie, il est alors désigné vainqueur. Sinon, c'est le joueur cumulant le plus de points de victoire sur le dernier tour.

### **5.4 Sauvegarder la partie**

Pour sauvegarder la partie en cours, il suffit de cliquer sur le bouton "Enregistrer partie" situé en bas de l'écran en cours de partie. Ainsi, la partie pourra être reprise plus tard là où elle en était.

### **5.5 Quitter la partie**

Pour quitter la partie en cours, il suffit de cliquer sur le bouton "Quitter partie" situé en bas de l'écran en cours de partie.

### **5.6 Relancer une partie**

Pour relancer la dernière partie sauvegardée, il suffit de cliquer sur le bouton "Charger une partie" situé sur l'écran d'accueil du jeu.