

Utilisateurs

Anonyme

Connexion en compte local

Connexion avec Facebook

Connexion en compte local

Login

Mot de Passe

Créer un compte

Connexion

Choix du mode de jeu

...

Déconnexion

Arcade

Entrainement

Générateur

Les modes "Arcade" et "Entrainement" permettent de jouer au jeu alors que le mode "Générateur" permet de générer de nouveaux niveaux de jeu grâce à l'extention "Level generator". Seul un joueur connecté avec un compte administrateur peut générer de nouveaux niveaux.

Choix du niveau : Mode arcade

Avatar: Nom/Pseudo : ...

Changer de mode de jeu

Niveaux standard



Niveau 1

Score :



Niveau 2

Score :



Niveau 3

Score :



Niveau 4

Score :



Niveau 5

Score :

Niveaux Avancés



Niveau 6

Score :



Niveau 7

Score :



Niveau 8

Score :



Niveau 9

Score :



Niveau 10

Score :

Les niveaux sont séparés en deux types :

- les niveaux standards correspondent aux niveaux de base, sans extension activée ;
- les niveaux avancés offrent les fonctionnalités de l'extension "Diagonal directions".

En mode arcade, les scores sont sauvegardés pour l'utilisateur courant et affichés. Certains niveaux sont bloqués : le joueur doit réussir le niveau précédent pour les débloquer.

Choix du niveau : Mode entraînement

Avatar : Nom/Pseudo : ...

Changer de mode de jeu

Niveaux standard



Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3



Niveau 4



Niveau 5

Niveaux Avancés



Niveau 6



Niveau 7



Niveau 8



Niveau 9



Niveau 10

En mode entraînement, il n'existe pas de score donc ces derniers ne sont ni sauvegardés ni affichés.
Tous les niveaux sont accessibles au joueur.

Choix du niveau

Avatar :

Nom/Pseudo



Choisir un autre niveau

Changer de mode de jeu

Niveau X

Temps : XX:XX

Score : XXX

Charger

Démarrer une nouvelle partie

Après avoir sélectionné un niveau, quelques informations apparaissent sur le résumé du niveau. En mode arcade, on trouve notamment le temps imparti pour réussir le niveau ainsi que le meilleur score du joueur. Le joueur peut alors démarrer une nouvelle partie ou charger une sauvegarde éventuelle.

Jeu : Mode arcade

Avatar : Nom/Pseudo : ...

Pause

Quitter la partie

Score : XXX

Zone de jeu

Temps restants : XX

Blocs
A placer
Dans la zone
de jeu

Lancer le rayon laser

On retrouve la zone de jeu au milieu et les blocs à placer sur la gauche. Le joueur peut déplacer les blocs grâce à la souris.

En mode arcade, le joueur dispose d'une limite de temps affichée en haut à droite. Le score dépendant notamment du temps restant est lui affiché en haut à gauche. Dans ce mode, le joueur ne pourra lancer le rayon laser qu'une fois. Si toutes les cibles sont atteintes, le niveau est gagné et le score est affiché sinon la partie est perdue et réinitialisée.

Le joueur peut quitter la partie en cours en cliquant sur le bouton "Quitter la partie" en haut à droite.

Jeu : Mode entraînement

Avatar : Nom/Pseudo : ...

Pause

Quitter la partie

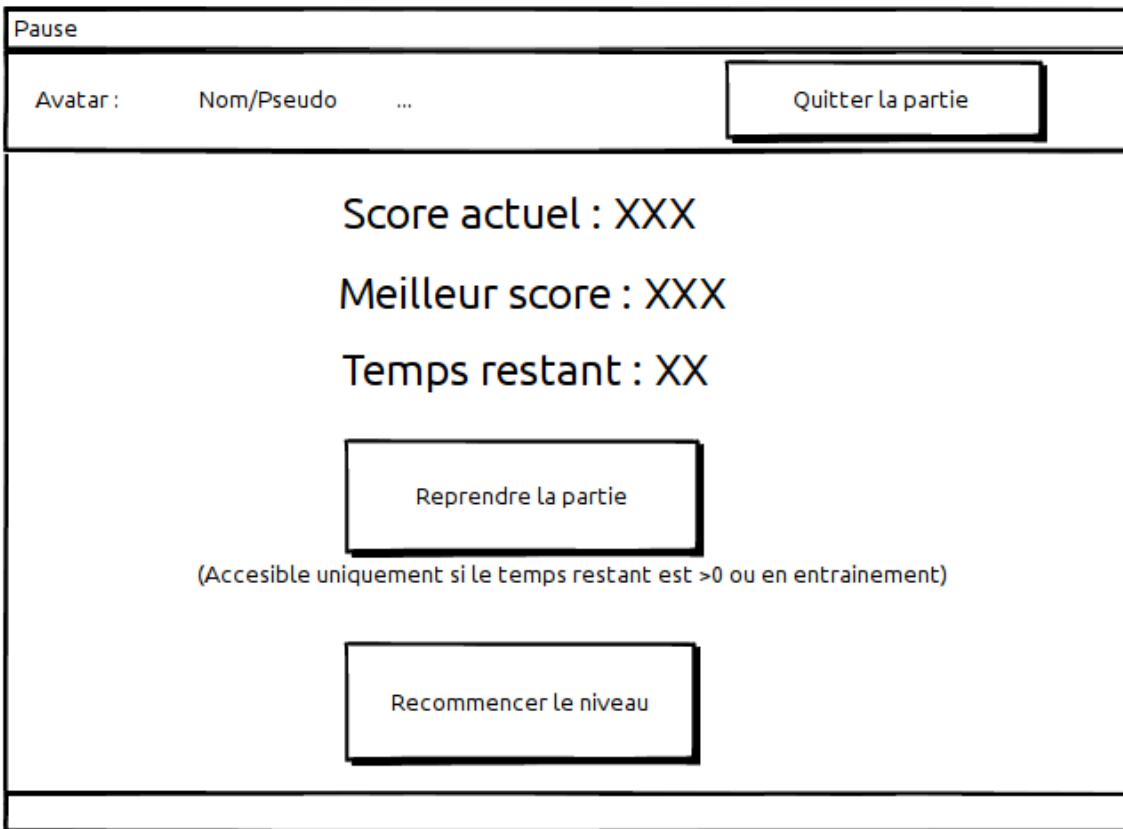
Zone de jeu

Blocks

A placer

Dans la zone
de jeu

En mode entraînement, le rayon laser est activé en permanence. Le joueur déplace les blocs et voit le parcours du laser en temps réel. On peut noter l'absence de temps restant et de score. Dans ce mode, lorsque le joueur quitte la partie, cette dernière est automatiquement enregistrée.



Le menu pause permet au joueur de faire une brève pause pendant une partie par exemple pour aller à la toilette ou répondre à un appel. Le temps restant n'est pas décompté pendant la pause.

Partie terminée

Avatar : Nom/Pseudo : ...

Changer de mode de jeu

Niveau terminé

Meilleur score : XXX

(Disponible uniquement en mode arcade)

Score actuel : XX

(Disponible uniquement en mode arcade)

Partager votre score sur Facebook :



(Disponible uniquement si vous vous êtes connecté avec votre compte facebook en mode arcade)

Choisir un autre niveau

Niveau suivant



Lorsque le niveau est terminé et remporté, le joueur connecté via Facebook peut partager son score sur le réseau social.

Avatar : Admin ...

Changer de mode de jeu

Déconnexion

Type de génération de niveau


Template-based

Example-based

Constraint-based

Génération de niveau : Constraint-based

Avatar : Admin

 Changer le type de génération

Générer

Taille de la grille :

▼

3X3
.
.
.
32X32

Générer un niveau avancé ?



Blocks autorisés :

Blocker

Gate

One-way mirror

Two-way mirror

Splitter

Pour générer un niveau de type "Constraint-based", les options suivantes sont disponibles :

- taille de la grille
- extension "Diagonal directions" activée ou non
- blocs autorisés

Génération de niveau : Example-based

Avatar : Admin ...

Changer le type de génération

Changer le mode de jeu

Générer une variante d'un niveau

Niveaux standard

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Niveau 5

Niveaux Avancés

Niveau 6

Niveau 7

Niveau 8

Niveau 9

Niveau 10

Pour générer un niveau de type "Example-based", l'utilisateur doit sélectionner un niveau existant. Le générateur se basera alors sur ce niveau pour en créer un nouveau. Si l'utilisateur sélectionne un niveau avancé, l'extension "Diagonal directions" sera activée.

Génération de niveau :Template-based

Avatar : Admin ...

Changer le type de génération

Changer de mode de jeu

Choix d'un niveau prédéfinis

Niveau Type A

Niveau Type B

Niveau Type C

Niveau Type D

Pour générer un niveau de type "Template-based", l'utilisateur doit choisir un niveau "Template". Le générateur se base alors sur ce "Template" pour créer un nouveau niveau. L'image suivante donne plus d'informations sur le "Template" choisi notamment la taille de la grille, la difficulté ainsi que l'activation du mode "Avancé".

Template-based

Avatar : Nom/Pseudo : ...



Choix d'un niveau prédéfinis

Informations 1/2

Taille de la grille : M x N

Difficulté : XXX

Niveau avancé : Oui/Non

Suite informations



Génération de niveau

Avatar :

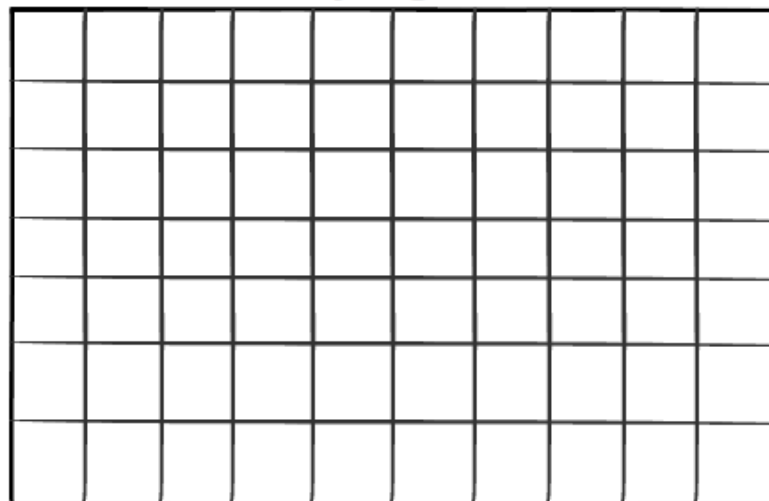
Admin

...

Changer le type de génération

Changer de mode de jeu

Zone de jeu générée



Générer à nouveau

Sauvegarder

Dans cette fenêtre se trouvent les niveaux générés aléatoirement. Si le niveau ne convient pas à l'utilisateur, il peut en générer un nouveau selon les mêmes critères décidés préalablement grâce au bouton "Générer à nouveau". L'utilisateur peut également revenir en arrière pour changer les options de génération. Si le niveau lui convient, l'utilisateur pourra le sauvegarder grâce au bouton "Sauvegarder". Le niveau sauvegardé apparaîtra désormais dans la liste des niveaux en mode arcade et entraînement.