



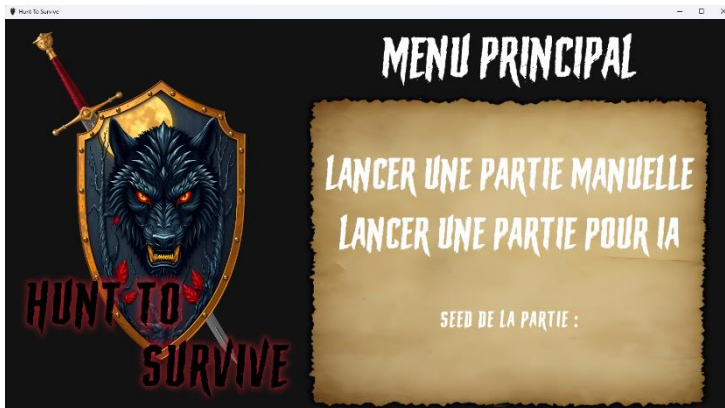
MANUEL D'UTILISATION

I. INTRODUCTION

A. DESCRIPTION DU JEU

Hunt To Survive est un jeu multijoueur jouable de 2 à 4 joueurs dans lequel vous incarnez le ou la responsable d'un groupe d'aventurier de la Guilde. Envoyez en mission dans la forêt de Brocéliande, votre objectif principal est de collecter le plus rapidement possible, un maximum d'informations sur la créature qui y a élu domicile : La dame en rouge. Mais attention, celle-ci dévore les autres monstres de forêt et attaquera votre camp sans relâche, jusqu'à votre départ... ou votre mort...

B. ÉCRAN D'ACCUEIL



Lorsque vous lancez le jeu Hunt To Survive, vous tombez sur un premier écran vous permettant de saisir une seed pour la partie (vous pouvez laisser vide) et de choisir entre lancer une partie manuelle (jouable par des humains) ou une partie pour IA.

Le jeu est intégralement procédural, la seed définira donc tous les éléments aléatoires de la partie. Une seed ne peut contenir que des caractères alphanumériques et ne peut pas excéder une longueur de 20 caractères.

2. PRINCIPAUX ELEMENTS

A. DEMARRER UNE PARTIE

Vous arrivez alors sur l'écran principal du jeu. Une fois cet écran affiché, vous pouvez connecter les IA que vous souhaitez voir s'affronter dans la partie.

Un maximum de quatre IA peuvent se connecter à une même partie. Chaque fois qu'une IA se connecte à la partie, le joueur associé apparaît dans la partie droite de l'écran.

Une fois toutes les IA connectées, vous pouvez lancer la partie en appuyant sur la touche ENTER.



En mode manuel, vous pouvez ajouter un joueur en appuyant sur la touche ESPACE.

B. DESCRIPTION DE L'ÉCRAN PRINCIPAL

L'écran principal est composé de deux parties. À droite se trouve un menu contenant diverses informations sur la partie. En haut sont indiqués le numéro du tour et la phase dans laquelle se trouve la partie (voir partie sur les phases de jeu). En dessous se trouve la liste des différents joueurs avec des informations sur chacun d'eux (voir partie suivante).



Dans la partie droite de l'écran se trouve un petit encart pour chaque joueur, donnant les informations suivantes sur le joueur :

- Le nom du joueur
- Le nombre de points de vie du joueur
- Le score de défense du joueur
- Le score d'attaque du joueur
- Le score de savoir du joueur

A côté de cet encart se trouve un résumé des cartes actuellement dans la main du joueur. Ces cartes sont regroupées par type (Défense, Attaque et Savoir) et la valeur indiquée sur chaque carte est le score cumulé des cartes de ce type dans la main du joueur.

C. LES EXPÉDITIONS

La partie gauche de l'écran est divisée en deux. La partie haute représentant les monstres du tour et la partie basse représentant les expéditions possibles.

En pratique, une expédition est une pioche dans laquelle le joueur peut tirer à certains moments (voir déroulement d'une partie).

Il existe deux types de cartes, les cartes bonus (couleurs normales, valeur positive) et les cartes malus (avec un fond rouge, valeur négative).



D. LES MONSTRES

En haut de la partie gauche se trouvent les trois monstres du tour. Sur chacun d'entre eux est indiqué son nombre de points de vie et le nombre de points de savoir que leur mort pourra rapporter.

3. BUT ET DÉROULEMENT

A. BUT DU JEU

Dans Hunt To Survie, les joueurs ont pour but de récupérer un maximum de savoir sur la dame en rouge en réalisant des expéditions ou en tuant des monstres, tout en restant en vie. Durant les phases de jour, les joueurs pourront réaliser des expéditions afin de renforcer leur camp ou de récupérer du savoir. Durant les phases de nuit, ils pourront chasser les monstres présents dans la forêt afin de récupérer du savoir et surtout éviter que la dame en rouge ne les dévore. Mais attention, durant les phases de lune de sang, la dame en rouge s'éveillera, dévorant tous les monstres encore en vie et attaquant les camps des différents joueurs.

B. DÉROULEMENT GÉNÉRAL

La partie se déroule en tours successifs, durant lesquels les joueurs jouent les uns après les autres. Une partie dure un maximum de 20 tours. La partie s'arrêtera à la fin d'un tour si l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le tour 20 est terminé.
- Si un des joueurs encore vivants dépasse 2000 de savoir.
- Si un seul joueur est encore en vie.
- Si tous les joueurs sont morts.

C. CLASSEMENT EN FIN DE PARTIE

Le classement en fin de partie respecte les règles suivantes :

- Un joueur vivant est toujours mieux classé qu'un joueur mort.
- Les joueurs dans le même état (vivant ou mort) sont classés en fonction du nombre de points de savoir obtenus.
- Si deux joueurs morts ont le même nombre de points de savoir, ils sont classés en fonction du tour où ils sont morts.

D. DÉROULEMENT D'UN TOUR, PRINCIPE DES PHASES

Chaque tour est composé de 17 phases. L'enchaînement des phases est représenté par une barre située en haut de la partie droite de l'écran (la croix indiquant à quelle phase se trouve la partie).



Les phases de jour : indiquées par des cases jaunes. Durant ces phases, les joueurs peuvent, chacun à leur tour, réaliser une expédition (piocher une carte).

Les phases de nuit : indiquées par des cases bleues. Durant ces phases, les joueurs doivent choisir entre réaliser une expédition ou attaquer un monstre.

La phase de lune de sang : durant cette phase, c'est la dame en rouge qui joue. Elle commence par tuer l'ensemble des monstres encore en vie puis attaque les joueurs.

L'ordre dans lequel les joueurs jouent chaque phase est défini de la façon suivante. Au tour 1, c'est le joueur 0 qui commencera les quatre premières phases, puis le joueur 1 commencera les quatre phases suivantes, puis le joueur 2 commencera les quatre phases suivantes et enfin le joueur 3 commencera les quatre dernières phases avant la lune de sang. Au tour 2, c'est le joueur 1 qui commencera les quatre premières phases, puis le joueur 2 commencera les quatre suivantes et ainsi de suite.

L'ordre et la nature des phases est toujours le même.

4. ACTIONS POSSIBLES

A. REALISER UNE EXPEDITION (PIOCHER UNE CARTE)

Durant les phases de jour et de nuit, le joueur peut décider de réaliser une expédition et donc piocher une carte. Il existe un total de six types de cartes différentes : trois types de cartes bonus (défense, attaque et savoir) et trois types de carte malus (défense, attaque et savoir).

Si le joueur pioche une carte bonus, celle-ci va simplement s'ajouter à sa main.

Si le joueur pioche une carte malus, il désignera alors un (autre) joueur qui verra son score associé au type de la carte diminuer de la valeur indiquée sur la carte. Ainsi si le joueur A pioche une carte malus : Défense -3 et l'applique sur le joueur B dont le score de défense est de 15, le score de défense de B passera à 13.

Attention, le score d'un joueur ne peut pas passer en dessous de 0. Ainsi si le joueur B avait un score de défense de 2, celui-ci serait passé à 0 et non à -1.

Piocher une carte termine la phase pour le joueur.

B. SE RENFORCER (UTILISER SES CARTES)

Durant les phases de nuit, le joueur peut décider d'utiliser certaines de ses cartes en main. Pour cela, il choisit un des trois types de carte (Défense, Attaque ou Savoir), le joueur défausse alors toutes ses cartes de ce type et son score associé augmente de la valeur cumulée de ces cartes.

La valeur cumulée d'un ensemble de carte dépend du nombre de cartes utilisées simultanément.

- Entre 1 et 4 cartes utilisées simultanément, la valeur cumulée est la somme des valeurs des cartes.
- Entre 5 et 8 cartes utilisées simultanément, la valeur cumulée est la somme des valeurs des cartes multipliée par 1.5.
- Au-delà de 8 cartes utilisées simultanément, la valeur cumulée est le double de la somme des valeurs des cartes

Utiliser des cartes ne termine pas la phase pour le joueur.

C. ATTAQUER UN MONSTRE

Durant les phases de nuit, le joueur peut décider d'attaquer un monstre. Le score d'attaque du joueur est alors soustrait à la vie du monstre et le score d'attaque du joueur diminue de la quantité utilisée.

Ainsi si un joueur avec 10 points d'attaques attaque un monstre avec 100 points de vie, les points de vie du monstre passeront à 90 et le score d'attaque du joueur à 0.

Si un joueur avec 50 points d'attaques attaque un monstre avec 20 points de vie, les points de vie du monstre passeront à 0 et le score d'attaque du joueur à 30.

Si un monstre est tué par un joueur, la quantité de savoir indiquée sur celui-ci sera divisée de façon égale entre tous les joueurs l'ayant déjà blessé. Aucun savoir n'est gagné si c'est la dame en rouge qui dévore un monstre.

D. LUNE DE SANG ET DAME EN ROUGE

Au début de la partie, la dame en rouge commence avec un score de dégâts de 10. Lors des lunes de sang, la dame en rouge commence par dévorer les monstres encore en vie gagnant 5 points de dégâts de façon permanente par monstre qu'elle dévore.

Elle attaque alors les joueurs à hauteur de son score de dégâts. Les dégâts reçus par les joueurs sont d'abord soustraits à leurs points de défense puis, si cela ne suffit pas à encaisser tous les dégâts, à leurs points de vie.

A la fin d'une lune de sang, la dame en rouge gagne 2 points de dégâts de façon permanente.

5. INFORMATIONS

A. LES EXPEDITIONS

Les expéditions sont numérotées de 0 à 5 de gauche à droite (de 0 à 2 pour la première ligne et de 3 à 5 pour la deuxième) et respectent les règles suivantes :

- Les expéditions 0 et 3 proposent toujours des cartes de défense.
- Les expéditions 1 et 4 proposent toujours des cartes d'attaque.
- Les expéditions 2 et 5 proposent toujours des cartes de savoir.
- Les expéditions 0,1 et 2 ne proposent que des cartes bonus (jamais de malus)

B. LES MONSTRES

La résistance et les gains des monstres augmentent au fil de la partie.

6. PROTOCOLE RESEAU

A. INFORMATION SUR LA CONNEXION

Pour pouvoir se connecter au serveur du jeu, votre IA doit utiliser le protocole TCP. Le serveur et les IA seront exécutés sur le même ordinateur, donc vous pouvez utiliser « 127.0.0.1 » comme adresse. Le port utilisé est « 1234 ».

B. INSCRIPTION DANS LA PARTIE

Lorsque votre client établit la connexion avec le serveur, celui-ci lui enverra le message suivant :

NOM_EQUIPE

Votre IA doit alors lui envoyer le nom de votre équipe (moins de 15 caractères). Si le nom est correct, le serveur répondra alors :

Bonjour *NomDeVotreEquipe* vous êtes l'équipe |*NumeroDeVotreEquipe*

C. DEBUT DU TOUR

A chaque tour, le serveur notifiera votre IA que c'est à elle de jouer par l'envoi du message :

DEBUT_TOUR|*NumeroDuTour*|*NumeroDeLaPhase*

D. FIN DE LA PARTIE

Une fois la partie terminée, le serveur notifiera votre IA par l'envoi du message :

FIN

E. INFORMATIONS SUR LES COMMANDES ET DEMANDES

Toutes les commandes (actions et demandes) ont la même structure générale :

NomCommande|Argument1|Argument2

Le caractère | sera utilisé comme séparateur principal et le symbole ; sera utilisé comme séparateur secondaire.

A chaque tour, votre IA dispose d'un maximum de 5 secondes pour répondre au serveur. Si votre IA est trop lente, elle sera automatiquement disqualifiée de la partie.

A chaque tour, votre IA peut envoyer un maximum de 10 commandes ou demandes.

F. LISTE DES COMMANDES

Piocher une carte

- **Nom de la commande** : PIOCHER
- **Argument 1** : numéro de l'expédition (entre 0 et 5)
- **Argument 2 (optionnel)** : numéro du joueur sur lequel appliquer le malus (entre 0 et 3). En cas d'absence pour un malus, le joueur en cours recevra le malus.
- **Termine la phase du joueur**
- **Réponse du serveur** : OK ou NOK|Message d'erreur

Utiliser des cartes

- **Nom de la commande** : UTILISER
- **Argument 1** : Type de carte (DEFENSE, ATTAQUE ou SAVOIR)
- **Ne termine pas le tour du joueur**
- **Réponse du serveur** : OK ou NOK|Message d'erreur

Attaquer un monstre

- **Nom de la commande** : ATTAQUER
- **Argument 1** : numéro du monstre à attaquer (entre 0 et 2)
- **Termine le tour du joueur**
- **Réponse du serveur** : OK ou NOK|Message d'erreur

G. LISTE DES DEMANDES

Informations sur les joueurs

- **Nom de la demande** : JOUEURS
- **Argument** : aucun argument
- **Ne termine pas le tour du joueur**
- **Réponse du serveur** :

La réponse du serveur est structurée comme suit :

InfoJoueur0|InfoJoueur1|InfoJoueur2|InfoJoueur3

Les infos d'un joueur sont elles-mêmes structurées de la façon suivante :

Vie|ScoreDefense|ScoreAttaque|ScoreSavoir

Information sur vous uniquement

- **Nom de la demande** : MOI
- **Argument** : aucun argument
- **Ne termine pas le tour du joueur**
- **Réponse du serveur** :

La réponse du serveur est structurée comme suit :

Vie|ScoreDefense|ScoreAttaque|ScoreSavoir

Information sur les monstres

- **Nom de la demande** : MONSTRES
- **Argument** : aucun argument
- **Ne termine pas le tour du joueur**
- **Réponse du serveur** :

La réponse du serveur est structurée comme suit :

InfoMonstre0|InfoMonstre1|InfoMonstre2

Les infos d'un monstre sont elles-mêmes structurées de la façon suivante :

Vie|GainSavoir

Information sur les expéditions

- **Nom de la demande** : PIOCHES
- **Argument** : aucun argument
- **Ne termine pas le tour du joueur**
- **Réponse du serveur** :

La réponse du serveur est structurée comme suit :

InfoPioche0| InfoPioche1| InfoPioche2| InfoPioche3| InfoPioche4| InfoPioche5

Les infos d'une pioche sont elles-mêmes structurées de la façon suivante :

Type|Valeur

Type pouvant valoir DEFENSE, ATTAQUE ou SAVOIR.