



Ecole Ingénieurs 2000 - Université de Marne-la-Vallée
Filière Informatique et Réseaux
2^{ème} année

Documentation utilisateur

Manuel de jeu HMM 2000

Ce manuel explique en détail le fonctionnement du jeu HMM2000. Ce dernier est un clone simplifié du jeu Heroes of Might & Magic. Ce jeu a été développé en Java dans le cadre de notre cursus scolaire au sein de l'école Ingénieurs2000.

Compte rendu de :

**Tom MIETTE, Sébastien
MOURET**

Fait le :

8 janvier 2008



Sommaire

2

SOMMAIRE	2
INTRODUCTION	3
I. LES OPERATIONS DE BASE	4
1. <i>Le menu principal</i>	4
2. <i>Le menu d'informations</i>	4
3. <i>Déplacement et sélections</i>	5
II. LES DIFFERENTES MAP DU JEU	5
1. <i>La map de jeu</i>	5
2. <i>La map d'échange de guerriers</i>	6
3. <i>La map de placement</i>	7
4. <i>La map de guerre</i>	8
III. LES ELEMENTS DU JEU	8
1. <i>Le château</i>	9
2. <i>Les héros</i>	10
3. <i>Les guerriers</i>	11
4. <i>Les usines</i>	14
5. <i>Les monstres</i>	15
6. <i>Les ressources</i>	15
7. <i>Les marchands</i>	15
8. <i>Les arènes</i>	16
IV. DEROULEMENT DU JEU	17
1. <i>Le tour par tour</i>	17
2. <i>Le combat</i>	17
CONCLUSION	18





Introduction

HMM2000 est un clone simplifié du très connu Heroes of Might and Magic. Ce jeu de rôle se joue à au moins deux joueurs. Ceux-ci vont s'affronter au cours d'une bataille épique dans des lieux fantaisistes. Au cours de la partie seul le joueur le plus avide de richesses et ayant la meilleure stratégie de combat remportera la victoire. Les joueurs seront amenés à explorer des territoires en quête de nouvelles richesses afin d'améliorer le pouvoir de leurs armées.





I. Les opérations de base

1. Le menu principal

Lors de la première exécution du jeu, vous tombez sur le menu principal, voir l'image suivante :



C'est à partir de ce menu que le joueur décide de démarrer la partie à l'aide du bouton « Start game ». Le joueur peut depuis cette fenêtre et grâce au bouton « Saved game » reprendre un jeu précédemment sauvegardé.

La liste déroulante de gauche permet de sélectionner une map disponible. Suivant celle sélectionnée, les champs « Difficulty » et « Players » sont mis à jour. La difficulté d'une map réside dans la disponibilité de ressources sur celle-ci. Une map peut ne contenir qu'un certain nombre de joueurs. La liste de choix « Players » indique le nombre de joueurs pour lequel la map peut être jouée.

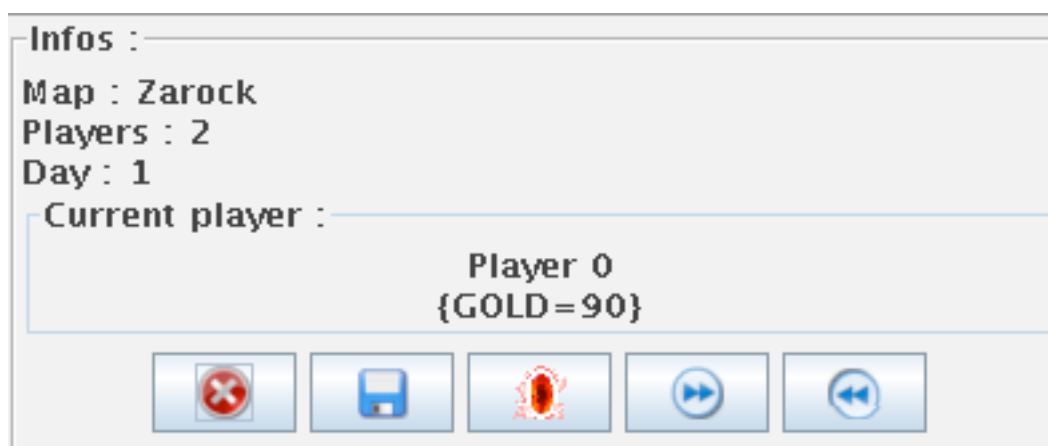
Le bouton « Quit » quitte simplement l'application. Ce bouton est disponible tout au long du jeu. Il est facilement repérable par l'icône en forme de croix sur celui-ci.

La seconde fenêtre ouverte à côté de celle du menu accueillera la map du jeu.

2. Le menu d'informations

Ce menu est disponible à tout moment de la partie. Il se situe en haut de la fenêtre de droite et dispose de plusieurs informations utiles à tout moment du jeu.





Le champ « Map » correspond au nom de la map que les joueurs ont décidée de jouer à partir du menu principal.

Le champ « Players » correspond au nombre de joueurs qui jouent sur la map en cours.

Le champ « Day » indique aux joueurs le nombre de jours qui s'est écoulé depuis le début de la partie.

Sous le label « Current player » est indiqué le joueur courant ainsi que les ressources dont il dispose.

Vous pouvez constater un certain nombre de boutons sous ces informations, ces boutons vous seront utiles à tout moment de la partie.

Le premier avec l'icône en forme de croix permet de quitter le jeu.

Le second, en forme de disquette, permet aux joueurs de sauvegarder l'état courant de la map, afin de reprendre la partie plus tard. Le joueur doit prêter attention au nom de sauvegarde de la map pour un chargement ultérieur.

Le bouton revêtu d'un cercle rouge permet au joueur courant d'abandonner la partie. La flèche vers la droite signifie « passer au jour suivant ».

La flèche vers la gauche permet de revenir à la map principale du jeu, vous pouvez aussi appuyer sur ECHAP.

3. Déplacement et sélections

Pour sélectionner un élément, votre héro, par exemple il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche de la souris sur celui-ci.

Pour déplacer votre héro, vous devez tout d'abord le sélectionner et ensuite cliquer, à l'aide du bouton droit de votre souris, sur un endroit de la map. Ce dernier click affichera des points verts sur la map. Ces points vous permettent de voir le chemin que votre héro empruntera une fois la confirmation de bouger effectuée. Pour bouger votre héro, il suffit à présent de cliquer avec le bouton droit sur la même case que précédemment. Ce click confirmera que le chemin affiché est celui que vous souhaitez prendre. Attention, si un chemin rouge apparaît cela signifie que votre unité ne peut pas emprunter le chemin.

II. Les différentes map du jeu

1. La map de jeu

La map de jeu permet de voir évoluer son armée dans un paysage peuplé de divers éléments tels que les arbres, les étendues d'eau, les plaines...



Voici un exemple de map disponible :



Les héros, qui sont les seuls personnages que vous pourrez déplacer sur la map, peuvent se déplacer de façon inhabituelle. Ce comportement est tout à fait normal, en effet, une plaine (représentée par le sol jonché d'herbes) freinera votre héro, à l'inverse les chemins de terre seront plébiscités par celui-ci. Certains éléments, comme les étendues d'eau, les arbres, les montagnes, sont bloquants. Un élément bloquant signifie que votre héro ne pourra pas le franchir. Vous devrez faire preuve de perspicacité pour contourner ces éléments.

La map a des limites de taille, ces limites sont reconnaissables par les bordures de la fenêtre et les partie « blanches » et ne sont pas atteignables.

2. La map d'échange de guerriers

Cette map particulière permet d'échanger des unités entre deux héros du même joueur ou bien entre un héro et son château. Pour que cette map apparaisse, il faut que les deux unités se rencontrent (faites avancer votre unité sur la deuxième). Voici un exemple :



Les deux unités rencontrées sont disposées de part et d'autre de la map. Dans l'exemple, vous pouvez voir un Archer (en haut) et un château (en bas). Leurs unités sont disposées sur les deux lignes suivantes. Dans l'exemple, deux guerriers volants sont face à face. Pour échanger les guerriers entre le héros et le château, il faut la sélectionner et la faire avancer vers les deux lignes du héros (réciproquement château) d'en face. Attention, un héros ou un château doivent contenir au moins un guerrier chacun. Dans cet exemple, les unités seront échangées, mais chacun devra en garder une.

3. La map de placement

La map de placement permet de disposer les unités d'un héros ou d'un château comme vous le souhaitez. Suivant les capacités d'attaque de vos guerriers il sera préférable de les mettre sur la première ou deuxième ligne de combat. Voici un exemple :





Ici le guerrier présent se trouve sur la deuxième ligne de combat. Il peut être déplacé sur toutes les cases. Si une case est occupée, les deux créatures seraient échangées.

4. La map de guerre

Cette map ressemble à la map d'échange de guerriers à la différence que l'unité adverse est un ennemi. Voici un exemple de combat entre un archer et un monstre :



Le joueur entouré en jaune (le chef) doit commencer à combattre. Il peut utiliser un sort ou faire attaquer son guerrier. Pour attaquer un ennemi, vous devez sélectionner votre guerrier et cliquer à l'aide du bouton droit l'unité adverse (comprise sur les deux lignes devant le chef des unités). Lorsque vous sélectionnez votre guerrier, les unités adverses peuvent se noircir, cela signifie que vous ne pouvez pas les toucher. Lorsque vous devez jouer, vos unités peuvent être noircies, cela signifie simplement que vous avez déjà joué avec.

III. Les éléments du jeu

Les éléments du jeu sont tous les éléments disponibles sur la map. Ils sont tous cliquables à l'exception des éléments constituant les décors. Lorsque vous sélectionner un





élément du jeu, ses caractéristiques sont automatiquement affichées dans la fenêtre de droite.

1. Le château

Les châteaux sont les éléments les plus importants du jeu. Il vous en est offert un et un seul à l'issue de la partie. Celui-ci doit à tout pris être préservé des offensives adverses, en effet si vous êtes amenés à le perdre, votre sort sera scellé et vous perdrez honteusement la partie. Vous pouvez grâce à lui, produire des guerriers par défauts et construire de nouveaux bâtiments afin de produire d'autres unités.

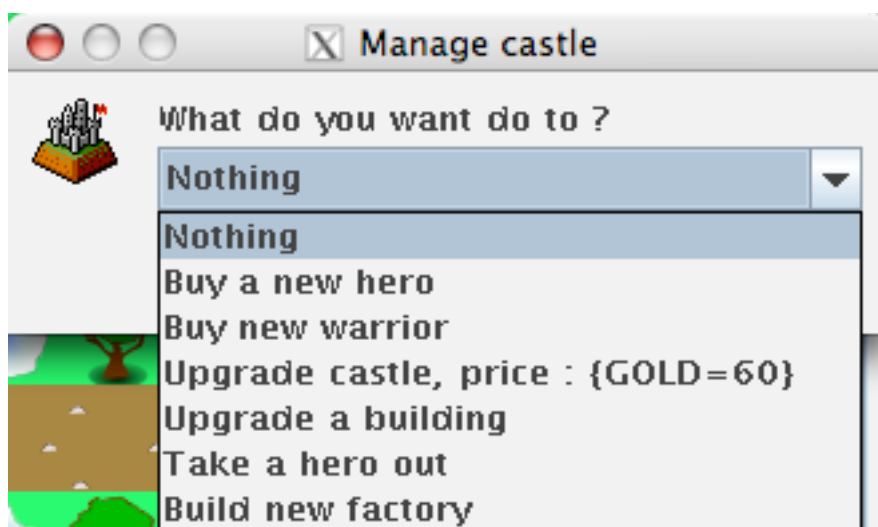
Lorsque vous sélectionné un château voici les informations que vous pouvez y trouver :



Détails des informations du panel :

- CASTLE, correspond au type d'élément de la map sélectionnée.
- Units, indique le nombre d'unités (guerriers) présents dans le château.
- Factories, correspond aux usines. Une usine est un bâtiment du château qui peut produire des guerriers. Une usine ne peut produire qu'un seul type de guerriers. Ces derniers seront ajoutés dans le château (le nombre « Units » sera alors automatiquement incrémenté).
- Heroes en face de ce champ est affiché les héros achetés et disponibles.
- Le bouton « Troops » permet d'afficher la map de placement.
- Le bouton « Castle » permet d'afficher une liste d'actions possibles dans le château.





1. Nothing est le choix par défaut cela permet de ne rien faire.
2. Buy a new hero permet d'acheter un nouveau héros. Une seconde liste apparaîtra et affichera la liste de héros disponible et leur prix.
3. Buy new warrior permet d'acheter un nouveau guerrier. Celui-ci sera placé en attente dans le château et pourra être distribué à vos héros.
4. Upgrade castle permet d'augmenter le niveau des guerriers que peut produire votre château. Plus le niveau des bâtiments et du château est élevé, plus les guerriers produits sont puissants.
5. Upgrade building permet d'augmenter le niveau des bâtiments produisant des guerriers spécifiques.
6. Take a hero out permet de sortir un héros du château et de le placer à proximité de celui-ci afin d'aller le faire combattre.
7. Build new factory permet de construire des bâtiments permettant de produire des guerriers spécifiques.

Les héros contenus dans le château permettent en cas d'attaque de ce dernier, de le défendre. Lors de l'attaque d'un château par une unité adverse, le héros défendra le château si celui-ci est à l'intérieur (le château lui délèguera ses propres guerriers). Dès lors, si ce héros est amené à perdre le combat le joueur perdra son château.

Si aucun héros n'est présent lors qu'il est attaqué, celui-ci se défendra avec les unités qu'il contient.

2. Les héros

Les héros sont les seuls personnages à pouvoir se déplacer et démarrer des combats contre d'autres unités. Ce sont des personnages très puissants, ils possèdent une troupe de guerriers sous ses ordres ainsi que des pouvoirs spéciaux.

Il en existe trois sortes :

- Les archers, ils possèdent le pouvoir d'attaque de la première ligne adverse et celui d'attaque d'une unité adverse placée en deuxième ligne.
- Les seigneurs de guerres, ils peuvent placer leurs guerriers avant que le combat commence ou bien faire attaquer un guerrier une fois de plus.
- Les magiciens, ils peuvent attaquer une unité adverse ou toutes les unités présentes sur la map de combat.





Pour démarrer un combat avec une unité adverse, il faut sélectionner votre héros et se déplacer sur l'unité adverse. La rencontre avec une unité amie entraîne la possibilité d'échanger des guerriers entre vous. Détails d'un héros :



Sur la partie haute de cette capture d'écran, vous pouvez voir le type d'unité sélectionnée (« Hero ») ainsi que son nom « LORD_OF_WAR » et le joueur qui le possède « Player 0 ».

Plus bas vous pouvez voir que ce héros ne possède qu'un guerrier « Units ». Ce héros ne peut avancer que de 20 cases par jour sur la map principale (« Speed »). La vitesse d'un héros est donnée par la plus lente des unités qu'il possède. Pour le jour actuel, il peut encore effectuer 20 pas (sur 20). Les « skills » correspondent aux capacités du héros (voir capacités du seigneur de guerre plus haut).

Le bouton « Troops » permet, à tout moment et ce depuis la map principale, d'afficher la map de placement des guerriers de ce héros.

3. Les guerriers

Les guerriers, ils vous permettront de gagner un combat. Ils font partie de la troupe des héros ou défendent un château attaqué. Un guerrier possède des points de vie « health », sur les captures suivantes vous verrez le ratio nombre de points de vie actuels sur nombre de points de vie par défaut. Il possède une vitesse correspondante aux nombres de pas qu'il peut effectuer sur la map principale. Il a des points d'attaques physiques et des capacités de défense aux attaques physiques. Il possède, de plus, des capacités d'attaques élémentaires. Ces capacités peuvent être de feu, de foudre ou d'eau. Chaque capacité élémentaire possède un couple de point de dommage et de point de défense à cet élément.

Voici les différents types de guerriers existants dans le jeu :





- FLIGHT

Warrior :



FLIGHT
Player -1

Features :

Health :	12.0 / 30.0 - 40 %
Speed :	50
Physical attack :	10.0
Physical defense :	10.0
Abilities :	FIRE-{10, 10} LIGHTNING-{10, 10}

- GRUNT

Warrior :



GRUNT
Player 0

Features :

Health :	50.0 / 50.0 - 100 %
Speed :	20
Physical attack :	20.0
Physical defense :	20.0
Abilities :	FIRE-{10, 10} LIGHTNING-{10, 10}





- WIZZARD

Warrior :



WIZZARD
Player -1

Features :

Health : 70.0 / 70.0 - 100 %

Speed : 10

Physical attack : 1.0

Physical defense : 1.0

Abilities : FIRE-{10, 10}
LIGHTNING-{10, 10}

- VAMPIRE

Warrior :



VAMPIRE
Player -1

Features :

Health : 30.0 / 30.0 - 100 %

Speed : 50

Physical attack : 10.0

Physical defense : 10.0

Abilities : FIRE-{10, 10}
LIGHTNING-{10, 10}





- DEAMON

Warrior :




DEAMON
Player -1

Features :

Health :	50.0 / 50.0 - 100 %
Speed :	20
Physical attack :	20.0
Physical defense :	20.0
Abilities :	FIRE-{10, 10} LIGHTNING-{10, 10}

- PIRATE

Warrior :



PIRATE
Player -1

Features :

Health :	70.0 / 70.0 - 100 %
Speed :	10
Physical attack :	1.0
Physical defense :	1.0
Abilities :	FIRE-{10, 10} LIGHTNING-{10, 10}

4. Les usines

Les usines permettent de produire des guerriers spécifiques à un type. Une usine de type GRUNT ne pourra produire que des GRUNT. Elle possède un niveau qui peut être amélioré grâce au château. Il existe trois niveau, le niveau LEVEL_1 par défaut et deux autres niveaux. Ceux-ci permettent de faire produire des unités plus puissantes. Ils s'achètent dans les châteaux moyennant des ressources (OR...).





5. Les monstres

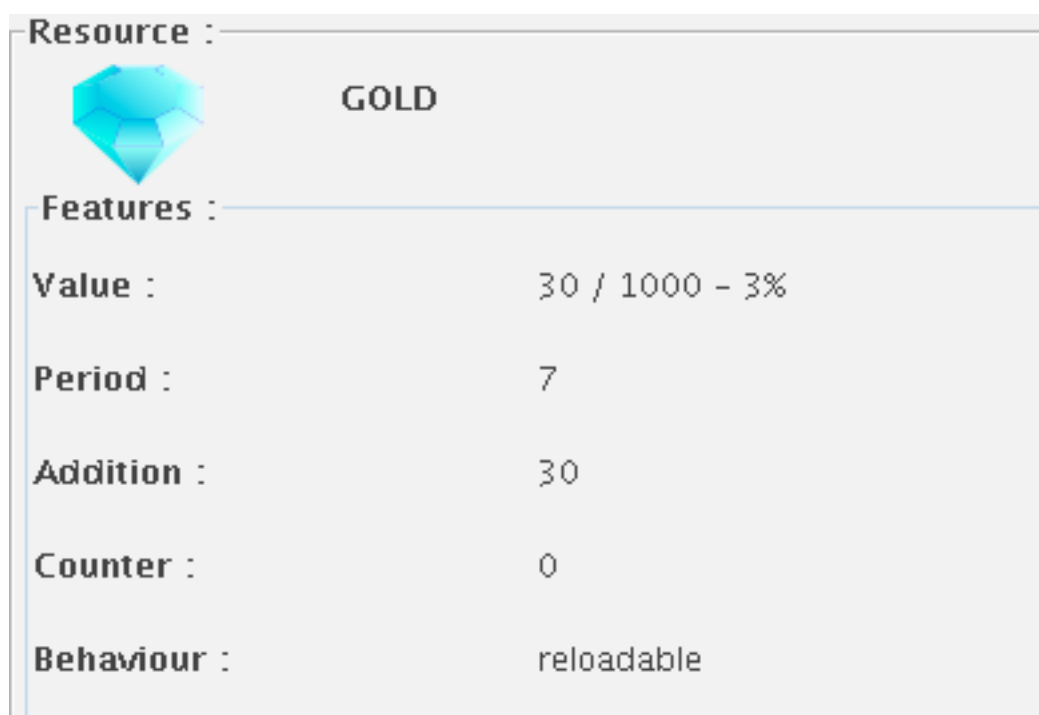
Les monstres sont des créatures que vous pouvez attaquer, ils sont gérés par l'IA. Ils sont redoutables, vous devriez avoir l'armée la plus puissante pour les affronter. Il en existe trois espèces :

- les ZOMBIES
- les TROLLS
- les MUMMYS

6. Les ressources

Les ressources, actuellement il n'existe qu'un seul type de ressource, c'est l'or. Cette ressource vous permet d'acheter de nouveaux guerriers, héros, produire des bâtiments, les améliorer, acheter des sorts... Les ressources sont très importantes ne les gaspillez pas !

Il existe deux types de ressource OR. La mine d'or « reloadable » qui se recharge au fur et à mesure que les jours passent et la mine d'or épuisable qui disparaît aussitôt récoltée. Voici un exemple de ressource d'or :



Cette mine d'or possède 30 points d'or actuellement. Elle peut se recharger jusqu'à 1000 points. Elle se recharge tous les sept jours d'une capacité de 30 points.

7. Les marchands

Les marchands vendent aux héros qui les croisent des ressources extraordinaires à condition d'avoir les ressources nécessaires pour se les offrir. Exemple :





Ce marchand vous propose de lui acheter le sort « destruction d'obstacles » qui permettra de supprimer un élément de la map principale. Il en coûtera 5 point d'or au joueur souhaitant l'acquérir. Il possède aussi le sort de construction d'obstacles » et de « téléportation ». Mais faites attention avec ce dernier vous pouvez vous téléporter qu'une fois. Les marchands ne possèdent pas de sorts en nombre illimité, soyez les premiers à vous servir !

8. Les arènes

Les arènes permettent de recruter des mercenaires moyennant des ressources. Ceci est très pratique lorsque vous les croiser avant d'aller au combat, ça vous permet de faire le plein avant de mettre une raclée à l'adversaire.





Cette arène possède un WIZZARD et deux FLIGHT. A vous de jouer !

IV. Déroulement du jeu

1. Le tour par tour

Les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque jour correspond le tour d'un joueur. Un joueur est libre de faire ce qui veut durant le jour ou il peut jouer. Si jamais vous souhaitez passer votre tour, vous pouvez utiliser le bouton du panel de droite (bouton flèche droite).

2. Le combat

Voilà la partie principale du jeu. Dès que vous êtes en formation de combat (map combat) l'ordinateur choisi, en fonction de la priorité d'attaque de vos héros, le joueur qui doit commencer. Chaque joueur fait attaquer un guerrier ou son héro. Chaque guerrier doit jouer une et une seule fois pendant un round. Un round est fini lorsque toutes les unités de la map de combat ont joué. Autrement dit si un joueur possède plus d'unités que l'autre, il finira par faire jouer toutes les unités qui n'auront pas encore jouer avant que le round ne recommence.

Lorsque le joueur attaque un monstre géré par l'IA, le joueur débute le combat. Les attaques de l'IA sont instantanées. La capacité d'attaque et d'analyse de l'IA est redoutable ! soyez prêts et bon jeu !





Conclusion

Vous êtes arrivés à terme de ce manuel, vous êtes à présent prêts à combattre vos amis dans des combats redoutables et acharnés. J'espère que vous prendrez autant de plaisir à jouer que nous en avons pris à le coder.

