

# Labyrinthe Mystère

Spécifications DeViNT — 2016



# Sommaire

---

<b>LABYRINTHE MYSTÈRE</b>	<b>3</b>
SPÉCIFICATIONS DU JEU	3
MODES DE JEU	3
LE JEU LUI MÊME	4
SCÉNARIO D'UTILISATION	5
FIN DE JEU : VICTOIRE	5
RÉPARTITION DES TÂCHES	6
ECRANS DE JEU	6
APPORT DE LA CONFÉRENCE	9
DIAGRAMMES DE CLASSES	10

# Labyrinthe Mystère

## Spécifications du jeu

Premièrement, il peut être intéressant de rappeler les utilisateurs visés par notre jeu. Nous nous adressons ainsi à un utilisateur :

- âgé de **14 à 24 ans**
- de niveau **CE1 - CM2**
- **mal voyant** ou avec un **autre handicap**
- n'étant **pas** forcément **habile** devant un ordinateur

Nous avons donc, en se basant donc sur les utilisateurs visés, établi qu'un joueur disposera de **9 murs** qu'il pourra disposer sur un plateau de **9 cases par 9 cases**.

## Modes de jeu

Deux modes de jeu seront proposés aux utilisateurs dans le jeu :

- **Mode « Solo »** : un seul joueur joue contre l'ordinateur, avec plusieurs niveaux de difficultés possibles
  - Niveau **Facile** : l'ordinateur ne fait qu'avancer et il ne place pas de murs
  - Niveau **Normal** : tous les trois tours, l'ordinateur peut poser un mur
  - Niveau **Difficile** : l'ordinateur est plus intelligent, il décide d'avancer ou de poser un mur

- **Mode « 2 joueurs »** : deux utilisateurs jouent en face à face

## Le jeu lui même

Au début du jeu, le(s) joueur(s) peut/peuvent entrer **leur prénom** pour qu'il(s) puisse(nt) mieux s'identifier par la suite.

De plus, il peut aussi sélectionner **un pion** qui le représentera sur le plateau, et tout au long du jeu.

Concernant le jeu, on utilisera la synthèse vocale lors d'un tours pour spécifier aux utilisateurs les murs et bonus restants.

Les murs seront représentés dans une couleur un peu « **flashy** » afin d'être facilement et rapidement identifiable.

Le pion de l'utilisateur sera mis en surbrillance afin de faciliter le repérage, tout comme les cases sur lesquelles on pourra déplacer le pion, couplées à un raccourci clavier.

Lors d'un clique sur les espaces spécifiques aux murs (entre les cases donc), les différentes possibilités de placer le mur seront mises en surbrillance et un raccourci clavier sera annoncé et affiché (voir schémas plus bas).

## Scénario d'utilisation

*Ce scénario reste sensiblement le même, quelque soit le mode de jeu sélectionné.*

Le(s) joueur(s) commence(nt) la partie en étant positionné(s) sur un bord du plateau, opposé à l'adversaire.

A chaque début de tour, le joueur peut décider de **bouger** son pion (*droite, gauche, bas ou haut*) ou bien de **poser un mur** (*sachant que le nombre de murs est limité – 9, voir ci-dessus*).

On ne peut pas traverser un mur et, de plus, un joueur doit toujours avoir un chemin menant au bord opposé ; il ne peut donc **pas** être complètement **bloqué** par l'adversaire.

Des cases « **bonus** » apparaitront de manière aléatoire sur le plateau afin de ne favoriser aucun joueur. Lorsqu'un utilisateur passe sur la dite case, il **récolte** le bonus, ou l'utilise **immédiatement** – à voir selon les bonus.

La partie se termine lorsque l'un des deux joueurs a atteint le bord opposé à celui de départ, et est ainsi déclaré **vainqueur**.

## Fin de jeu : Victoire

Le plateau « go-ban » est grisé, et le **prénom** du joueur gagnant est affiché, accompagné de son **pion** pour faciliter la distinction du vainqueur.

## Répartition des tâches

Nous allons découper le travail en deux grandes parties, une partie « mise en place du plateau de jeu », et une partie « mise en place de tous les bonus ou éléments » qui seront présents sur le plateau de jeu.

Pour y parvenir Adrian PALUMBO et Arnaud ZAGO feront la partie plateau, et Thomas de la RED et Etienne LASKAR feront la partie items sur le plateau.

Nous développerons un produit minimum viable qui sera le jeu « 1 Joueur », de niveau facile.

## Ecrans de jeu



Ecran principal

**JOUEUR VS ORDINATEUR**

**ENTREZ VOTRE PSEUDO**

Z

Mode « Joueur VS Ordinateur » – Sélection de la difficulté

**LABYRINTHE MYSTÈRE**

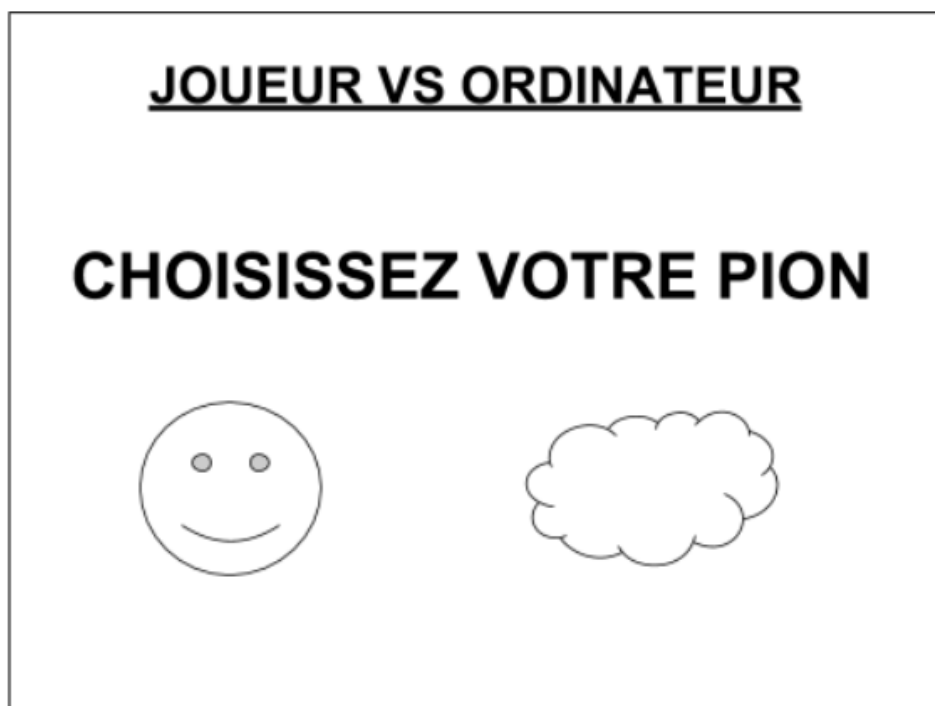
**JOUEUR VS ORDINATEUR : DIFFICULTÉ**

**FACILE**

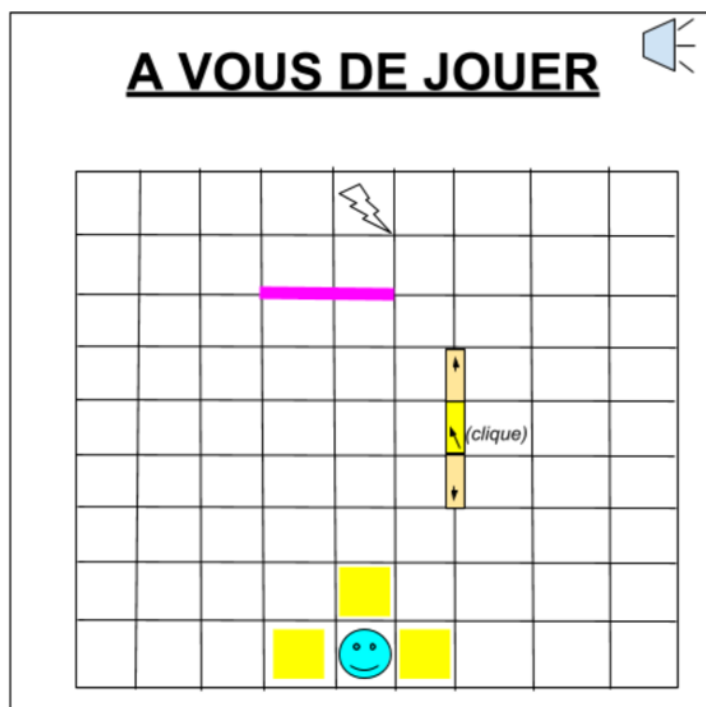
**INTERMÉDIAIRE**

**DIFFICILE**

Mode « Joueur VS Ordinateur » – Sélection du pseudo



Mode « Joueur VS Ordinateur » – Sélection du pion



Mode « Joueur VS Ordinateur » – Jeu

En rose : les murs – En jaune : les mouvements possibles

En orange : le joueur place un mur





Mode « Joueur VS Ordinateur » – Victoire

En mode « **Joueur VS Joueur** », les étapes de sélection du pseudo et du pion sont identiques que dans le mode « **Joueur VS Ordinateur** », et elles se sont chacun son tour.

La principale différence repose sur l'usage de la synthèse vocale (beaucoup plus utilisée), et le vainqueur est clairement identifié à la fin.

## Apport de la conférence

*Conférence du jeudi 25 février 2016*

Le but recherché est d'aider intellectuellement les jeunes déficients tout en leur laissant un moyen de s'amuser.

Cependant, nous ne pouvons pas nécessairement respecter leur exigeantes requêtes (jeu GTA, ...). Notre projet initial rejoint néanmoins plusieurs de leurs centres d'intérêts, et vise la majorité des élèves de C.A..

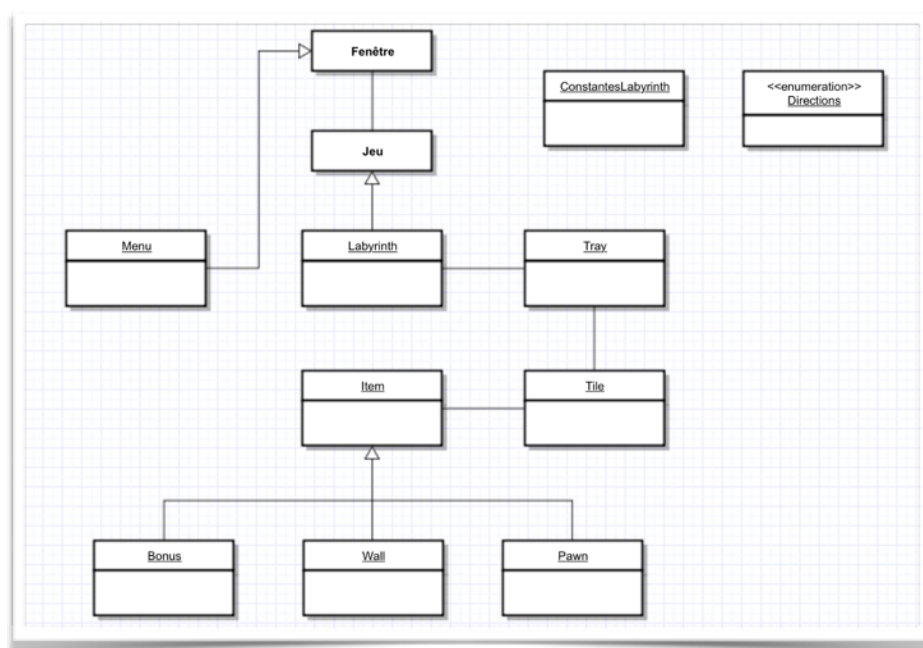
Il s'agit d'un jeu de stratégie, avec plusieurs niveaux de difficultés leur permettant de faciliter leur réflexion et de l'améliorer ; ceci leur sera utile dans leur vie de tous les jours.

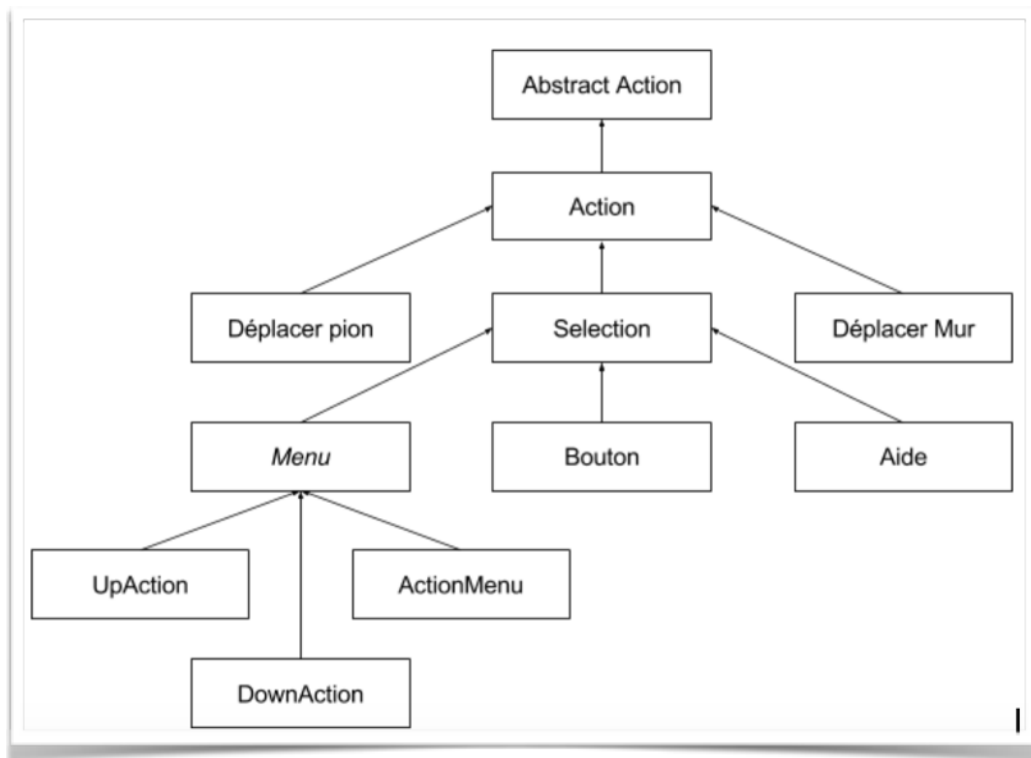
Il n'y a aucune notion de temps dans le jeu, ainsi donc les jeunes utilisateurs pourront prendre tout le temps nécessaire pour réfléchir ; chacun construit peut jouer à son rythme. De plus il n'y a que très peu de mouvements des pions, afin que les joueurs ne soient pas « perdus ». Tout cela permet de négliger les handicaps visuels que possèdent les utilisateurs.

Chaque joueur pourra choisir la couleur des pions, et il pourra choisir l'icône qui lui convient. Une aide auditive sera aussi disponible afin de mieux les accompagner.

Nous essayons donc de construire un jeu pouvant correspondre aux goûts de tout le monde, qui puisse s'adapter à chacun et qui ne tient pas compte des handicaps visuels de chacun.

## Diagrammes de classes





Pour toute information, n'hésitez pas à nous contacter sur notre  
adresse mail : **[labyrinthe@googlegroups.com](mailto:labyrinthe@googlegroups.com)**.