

Labyrinthe Mystère

Spécifications DeViNT — 2016



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 retrouvera un **menu** sur le côté résumant ce dont le joueur dispose (murs, bonus, ...) sous la forme :

	Mur	x9
	Bonus	x3

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

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.

Ecrans de jeu

LABYRINTHE MYSTÈRE
JOUEUR VS ORDINATEUR
JOUEUR 1 VS. JOUEUR 2
RÈGLES DU JEU
AIDE

Ecran principal

LABYRINTHE MYSTÈRE
JOUEUR VS ORDINATEUR : DIFFICULTÉ
FACILE
INTERMÉDIAIRE
DIFFICILE

Mode « Joueur VS Ordinateur » – Sélection de la difficulté

JOUEUR VS ORDINATEUR

ENTREZ VOTRE PSEUDO

z _ _ _ _ _

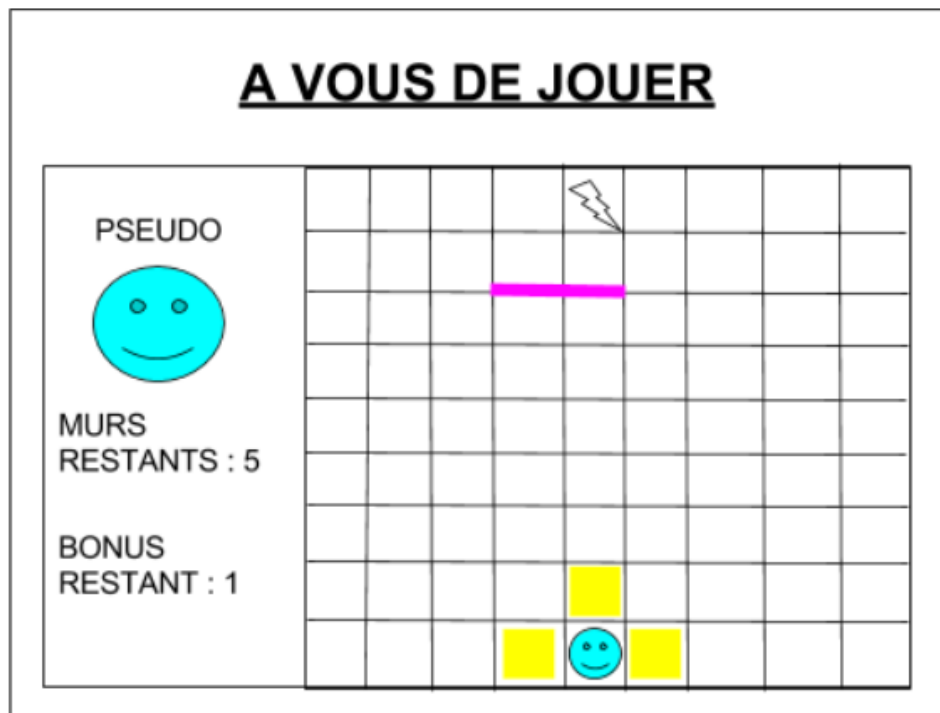
Mode « Joueur VS Ordinateur » – Sélection du pseudo

JOUEUR VS ORDINATEUR

CHOISISSEZ VOTRE PION



Mode « Joueur VS Ordinateur » – Sélection du pion



Mode « Joueur VS Ordinateur » – Jeu

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



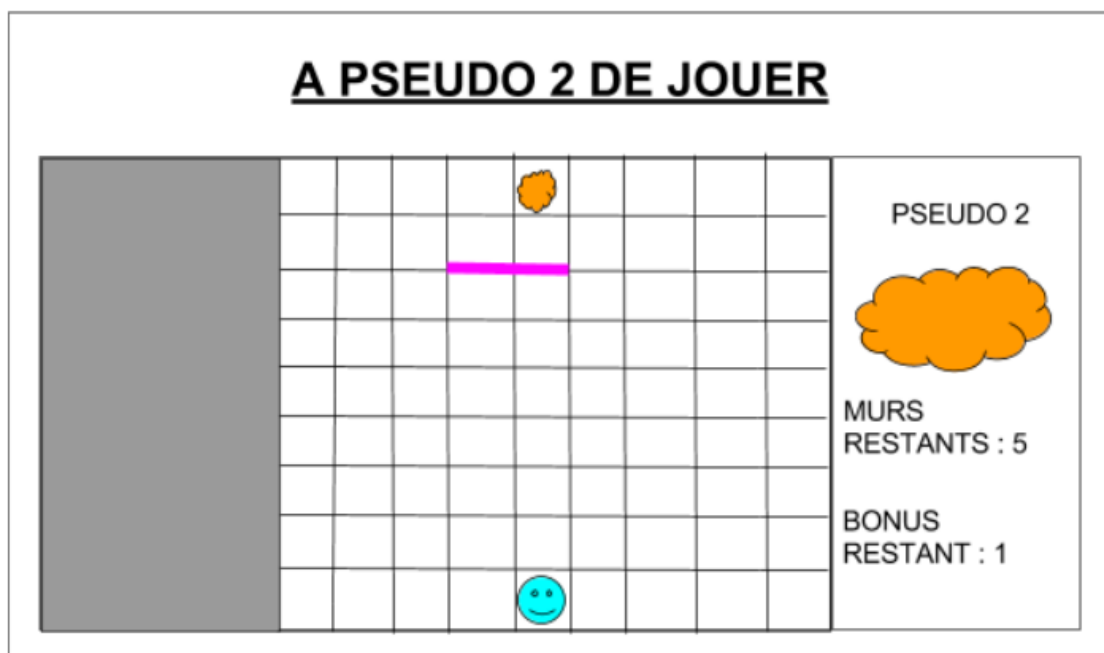
Mode « Joueur VS Ordinateur » – Victoire

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’affichage lors de la partie, et le vainqueur est clairement identifié à la fin.



Mode « Joueur VS Joueur » – Tour de Pseudo 1



Mode « Joueur VS Joueur » – Tour de Pseudo 2



Mode « Joueur VS Joueur » – Victoire de Pseudo 1

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