

Kaaptur v1.0

Comment jouer ?

Manuel du Jeu



Table des Matières

Introduction.....	1
Comment jouer ?.....	2
Créer sa propre Map.....	2
A. Générer une map automatiquement.....	2
B. Créer sa propre map	3
C. Ajouter des Camps	3
D. Sauvegarder la map.....	4
Lancer une Partie.....	4
Rejoindre une partie	5
Options du jeu.....	5
Jouer une partie.....	5
A. Le but du jeu	5
B. Déplacer ses pions.....	5
C. Capturer le graal	6
D. Combattre les adversaires	6
Autres fonctionnalités.....	7
A. Parcourir la map (dérouler l'écran).....	7
B. Discuter avec les autres joueurs	7
Crédits	7

Introduction

Kaaptur est un petit jeu de plateau en 2D, inspiré de la Série Télévisée **Kaamelott**, où le but du jeu est de capturer le Graal de son ennemi. Il peut se jouer en réseau à 2, 3 ou 4 joueurs. Son éditeur de maps permet de créer ses propres terrains, mais inclut un générateur permettant de les créer automatiquement et rapidement.

Ce jeu a été développé en Mars 2010, dans le cadre d'un projet de développement en première année d'école d'ingénieur à l'EFREI. Il utilise la librairie SDL, et son code source est libre. Le développement n'est pas forcément terminé, cependant, si vous souhaitez améliorer celui-ci, vous pouvez librement télécharger les sources, et développer vous-mêmes de nouvelles fonctionnalités. La seule condition est de nous citer, de garder les mêmes conditions de distribution, et bien entendu, de donner un lien vers cette page.

Distribution commerciale interdite, mais tout autre distribution à titre gratuit (CD, USB, url, etc...) sera vivement appréciée ^^

Enjoy the G4M3 !

Comment jouer ?

Le jeu Kaaptur se joue sur des maps (cartes du monde), créées par les utilisateurs. Pour jouer il faut donc impérativement créer d'abord une map grâce à l'éditeur de maps, et enfin lancer une partie se jouant sur celle-ci.

Kaaptur est un jeu exclusivement en réseau, il n'est pas possible d'y jouer contre l'ordinateur (pour le moment). Pour lancer une partie, il faut donc configurer un serveur qui va héberger cette partie, et accueillir les joueurs. Ce serveur peut accueillir jusqu'à 4 joueurs pour le moment.

C'est une fois le serveur lancé que l'on peut s'y connecter à l'aide d'un client (qui se lance automatiquement à la création de partie), depuis n'importe quel pc ayant un accès au serveur (via internet ou en réseau local).

La partie peut commencer une fois que tous les joueurs sont connectés, et est mis en pause dès qu'un joueur se déconnecte.

Créer sa propre Map

Le première étape est de créer sa propre map. Pour cela, lancer le menu (Kaaptur.exe), et cliquez sur le bouton **Editeur de Maps**. Vous accédez ainsi à l'écran de configuration de l'éditeur.

Le nom de la map permet de sauvegarder la map afin de la charger. Il doit de préférence se terminer par l'extension « .map ». Le nom peut contenir tous les caractères autorisés par le Système d'Exploitation pour les noms de fichiers.

Le tileset est l'image utilisée pour générer la map. C'est le décor utilisé. Celui-ci est « map.png » par défaut, et ne doit être modifié que si le tileset que vous voulez utiliser est différent (niveau avancé requis). Si vous n'entrez pas de tileset, le tileset par défaut sera utilisé.

La largeur et la hauteur permet de choisir la taille de la map. Une taille de 32*32 est raisonnable, mais si vous souhaitez l'agrandir, vous pouvez choisir des tailles entre 16 et 255 cases.

Une fois l'éditeur de maps configuré, vous pouvez le lancer en cliquant sur le bouton **Lancer l'éditeur**.

A. Générer une map automatiquement

Pour faciliter la création de la map, vous pouvez générer automatiquement celle-ci en cliquant sur le bouton **Générer une map**.

La map générée ainsi contient donc l'essentiel des cases (exceptées les falaises), mais il faut cependant rajouter la position des camps (voir C. Ajouter des Camps) !!!

Si la map générée vous convient, vous pouvez la sauvegarder en cliquant sur le bouton **Sauvegarder**.

B. Créer sa propre map

L'éditeur permet surtout de créer soi-même ses map en plaçant les tiles (les images) que l'on souhaite. Pour cela, utilisez **la roulette de la souris** pour choisir la tile à poser, ou bien les flèches situées de chaque cotée de la tile actuelle.

Pour poser une tile, allez à l'endroit sur la map où vous voulez la poser. La case **s'éclairera en blanc** là où l'image sera posée. Cliquez sur le **bouton gauche** pour poser la tile.

Vous pouvez paramétrer les tiles, grâce au champ de saisie **Coût du Mouvement**, qui indique le nombre de points de mouvement que consommera la tile lorsque un pion voudra *en sortir*.

Le bouton située juste en dessous permet de dérouler un menu, qui permet de sélectionner le type de terrain de la tile :

- Sol : les pions peuvent marcher dessus
- Obstacle : les pions ne peuvent pas y aller
- Mortel : les pions meurent quand ils y sont (indisponible)
- Camp : camp de départ d'un joueur

Le dernier type est le plus important dans une map.

C. Ajouter des Camps

Chaque map doit contenir un certain nombre de camps qui correspond au nombre de joueur qui peut jouer sur la map.

Attention !!!

Si il n'y a aucune case de type CAMP sur la map, aucun joueur ne pourra jouer dans la partie.

Pour placer une case de type **CAMP**, choisissez la tile actuelle grâce à la roulette de la souris ou bien les flèches situées de chaque cotée de la tile actuelle, de manière à obtenir une case de type **CAMP**. Par défaut, la tile d'un camp est une souche d'arbre qui ressemble à

ceci : 

Vous pouvez choisir vous-même les cases de type camp, en choisissant (à bon escient) une tile qui correspondra au camp, et en paramétrant son type de terrain à CA MP (voir B. Créer sa propre map).

D. Sauvegarder la map

Une fois la map créer, vous devez la sauvegarder pour y jouer. Pour cela, choisissez un nom de map dont vous pouvez vous rappeler, en terminant par l'extension « .map ».

Cliquez ensuite sur le bouton **Sauvegarder**. L'éditeur va alors créer un fichier .map, qui se trouve dans le dossier /maps/ situé dans le dossier du jeu.

Si le message « La map XXX a correctement été sauvegardée ! », alors vous pouvez **fermer le programme** (touche Échap. , ou la croix de la fenêtre) qui retournera automatiquement au menu. En revanche si un message différent apparaît, **modifiez le nom de la map/fichier**, celui-ci doit être incorrect.

Lancer une Partie

Pour lancer une partie, il faut au préalable avoir une map (voir Créer sa propre map).

Une fois la map créée, dans le menu, cliquez sur le bouton **Nouvelle Partie**. Vous accédez ainsi à l'écran de configuration du serveur.

▪ Charger une partie

Le premier champ Charger partie, permet de charger une partie précédemment sauvegardée. Si vous entrez « autosave.kjeu », vous tenterez de charger la dernière partie jouée, et enregistrée automatiquement (lors de la deconnexion des joueurs par exemple, un d'un bug serveur). **N'entrez rien si vous souhaitez créer une nouvelle partie !**

▪ Nouvelle partie

Pour créer une nouvelle partie, n'entrez rien dans le champ **charger partie**.

Le champ **nom de la map** permet de choisir la map pour créer une nouvelle partie. Tapez-y le nom de votre map (que vous pouvez récupérer depuis le dossier /maps/ situé dans le répertoire du jeu).

Configurez ensuite la partie en paramétrant les distance de visibilité et d'exploration du terrain. Choisissez ensuite le nombre de pion de chaque catégorie dont vous disposerez au début du jeu.

Une fois le partie configurée, cliquez sur Lancer la Partie. Le serveur se lancera automatiquement, ainsi que le client.

Remarque : Pour paramétrer votre pseudo, allez dans le menu **Options**, et changez le **champ pseudo**. Cliquez ensuite sur **Valider** pour valider les options.

Rejoindre une partie

Si vous voulez rejoindre une partie créée sur un autre ordinateur, dans le menu, cliquez sur le bouton **Rejoindre Partie**. Vous accédez ainsi à l'écran de configuration du client.

Entrez d'abord votre pseudo, ensuite entrez les paramètres sur serveur.

Entrez le port (par défaut : 4444), ainsi que l'adresse du serveur auquel vous voulez vous connecter (par défaut : localhost, c'est-à-dire, votre propre ordinateur). Cette adresse doit être l'adresse ip de l'ordinateur où une partie a été créée, ou bien un nom de domaine, ou un nom d'ordinateur.

Attention !!!

Le serveur doit être accessible depuis votre ordinateur, ainsi que le port. Si le port 4444 n'est pas ouvert, tentez de lancer le serveur sur un autre port. Pour ce faire, lancez directement serveur.exe, et paramétrez vous-même la partie, en vous aidant de l'aide fournie. Une fois les paramètres entrés, tapez lancer, et le serveur se lancera, sur le port que vous aviez paramétrés.

Options du jeu

Dans le menu, vous avez un bouton Options vous permettant de configurer le jeu.

Vous pouvez configurer votre pseudonyme (espaces non autorisés). Vous pouvez également paramétrer les volumes des sons/effets et du fond sonore. La valeur maximale de ces volumes est **128**. L'option Plein écran permet de lancer le client en mode plein écran.

Pour le moment, il n'est pas possible de choisir la résolution d'écran du jeu.

Jouer une partie

Le jeu Kaaptur se joue au **tour par tour**, c'est-à-dire que chaque joueur joue son tour, et doit cliquer sur le bouton **Finir le tour** pour laisser jouer les autres joueurs.

A. Le but du jeu

Le but du jeu est de **capturer le graal** d'un de ses adversaires, et de le ramener à son camp, à côté de son propre graal. Si votre graal a été capturé, vous ne pouvez pas gagner tant que vous ne l'avez pas récupéré et placé à sa position initiale.

Le premier à avoir capturé un graal gagne la partie. Il faut donc veiller à ce que vos adversaires ne perdent pas non plus leur graal.

B. Déplacer ses pions

Pour déplacer vos pions, vous avez un certain nombre de points de mouvement. Ces points sont consommés lorsque vous quittez une case, et correspond à la consommation de la

case que vous quittez. La jauge en dessous des détails du pion sélectionné indique le nombre de points restants (en bleu), et le cout du prochain déplacement est indiqué en dessous (en rouge) :



Pour déplacer un pion, cliquez dessus avec le pointeur de la souris. Il sera ainsi considéré comme sélectionné et son aperçu apparaîtra comme ci-dessus, dans la barre latérale.

Une fois sélectionné, vous pouvez le déplacer grâce au clavier :

- A ou Pavé Numérique 7 : Déplacement ↖ - NO
- Z ou Pavé Numérique 8 : Déplacement ↑ - N
- E ou Pavé Numérique 9 : Déplacement ↗ - NE
- Q ou Pavé Numérique 4 : Déplacement ← - O
- D ou Pavé Numérique 6 : Déplacement → - E
- W ou Pavé Numérique 1 : Déplacement ↘ - SO
- X ou Pavé Numérique 2 : Déplacement ↓ - S
- C ou Pavé Numérique 3 : Déplacement ↙ - SE

Vous ne pouvez pas vous déplacer si vous n'avez plus les points nécessaires, ou si la destination est un terrain de type OBSTACLE. Si vous demandez un déplacement, dans ce cas, le serveur vous avertira si vous ne pouvez pas vous déplacer.

C. Capturer le graal

Pour capturer un graal, il faut se placer à côté. Il sera capturé automatiquement à la fin du tour. Lorsqu'un pion possède un graal, il se forme un halo au dessus de lui.

D. Combattre les adversaires

Lorsque 2 pions adversaires sont cote à cote, ils se battent à la fin du tour. Cependant, les combats ne sont pas meurtriers, et obéit à des règles, qui vont provoquer le retour à la position initiale du pion, ou bien le recul des 2 pions :

- Eclaireur vs. Eclaireur : Il ne se passe rien
- Pécore vs. Pécore : Un des deux retourne à sa position initiale
- Chevalier vs. Chevalier : Les deux pions reculent. Si l'un recule sur un obstacle, il retourne à sa position initiale
- Chevalier vs. Eclaireur : L'Eclaireur retourne à sa position initiale
- Chevalier vs. Pécore : Le Pécore retourne à sa position initiale
- Pécore vs. Eclaireur : L'Eclaireur retourne à sa position initiale

Autres fonctionnalités

Kaaptur dispose d'autres fonctionnalités.

A. Parcourir la map (dérouler l'écran)

Vous pouvez déplacer l'écran sur la map en pointant la souris sur les bords de l'écran de jeu. Vous pouvez également faire dérouler cet écran grâce aux touches du clavier :    . Enfin, pour se déplacer rapidement dans la map, vous pouvez utiliser la mini-map, dans le coin bas-droit de la fenêtre, en cliquant dans la map à l'endroit où vous voulez que se place le coin haut-gauche de l'écran de jeu.

B. Discuter avec les autres joueurs

Vous pouvez discuter avec les autres joueurs grâce à la fenêtre de chat. Pour la faire apparaître, appuyez sur la touche `TAB`, et vous verrez apparaître un champ de saisie, avec une zone de texte mi-opaque noire. Vous pouvez ainsi parler en tapant votre message dans le champ, et en appuyant ensuite sur `Entrée` pour envoyer le message.

Les autres joueurs verront votre message apparaître, avec votre pseudo et dans la couleur de votre camp.

Remarque : cette fenêtre pourrait bien avoir une seconde utilité cachée, en tapant notamment des cheat codes :p

Crédits

Kaaptur est développé par Rémi Jarasson et Loïc Belmonte.

Les Graphismes (personnages, interface, arrière-plan) ont été créés par Rémi Jarasson, et sont sous licence Creative Commons BY-NC-SA.



Kaamelott est une marque déposée, et appartient à DIES IRAE, Tous droits réservés. Les ressources tirées de la série ont été empruntées, et peuvent être retirées à tout moment, sur simple demande.

Site internet du projet :

<http://projects.artistix.fr/kaaptur>

Vous êtes libre de modifier le jeu, de publier le jeu, à condition de citer ses auteurs. Distribution commerciale interdite.