Scénario du jeu

# [V2] Ecran d’accueil

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  | LOGO DU JEU |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  | Elder Internal Ignition |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | Entrez le nom du premier joueur puis appuyez sur "Entrée" |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | Saisie du nom … |  |  |
|  |  |  |  |  |

Figure 1 : Saisie du nom du premier joueur

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  | LOGO DU JEU |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  | Elder Internal Ignition |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | Entrez le nom du second joueur puis appuyez sur "Entrée" |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | Saisie du nom … |  |  |
|  |  |  |  |  |

Figure 2 : Saisie du nom du deuxième joueur

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  |  | LOGO DU JEU |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  | Elder Internal Ignition |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | Félicitations ! Vous êtes prêts pour l'aventure ! |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | ENTRER DANS LE ROYAUME |  |  |
|  |  |  |  |  |

Figure 3 : Message de succès de saisie des noms. Le bouton « Entrer dans le royaume » permet l’accès au menu de configuration.

# [V2] Configuration du jeu

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |
|  | [Joueur 1] |  | [Joueur 2] |  |
|  | Sélectionnez vos personnages |  | Sélectionnez vos personnages |  |
|  |  |  |  |  |
|  | **Personnage 1** |  | **Personnage 1** |  |
|  | Menu déroulant permettant le choix de classe du personnage |  | Menu déroulant permettant le choix de classe du personnage |  |
|  | **Personnage 2** |  | **Personnage 2** |  |
|  | Menu déroulant permettant le choix de classe du personnage |  | Menu déroulant permettant le choix de classe du personnage |  |
|  | **Personnage 3** |  | **Personnage 3** |  |
|  | Menu déroulant permettant le choix de classe du personnage |  | Menu déroulant permettant le choix de classe du personnage |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | Sélectionnez la carte sur laquelle vous combattre |  |  |
|  |  | Menu déroulant permettant le choix de la carte de jeu |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | QUE L'AVENTURE COMMENCE ! |  |  |
|  |  |  |  |  |

Figure 4 : Choix de la classe des trois personnages ainsi que de la carte. Le bouton « Que l’aventure commence ! » permet de démarrer le jeu.

# [V2] Démarrage du jeu

* La carte et les personnages s’affichent
* On peut déplacer les personnages sans gestion du nombre de déplacements autorisés
* Aucune attaque n’est possible

# [V3] Déplacements des personnages et attaque



Figure 5 : Schéma du déroulement du jeu. Seul le personnage actif est coloré, les autres sont grisés (ici les personnages sont de deux couleurs différentes pour distinguer les joueurs, est-ce une idée à développer pour le jeu ?). Ses points de vie ainsi que de déplacement s’affichent (sans signe distinctif particulier en cas de valeur critique de ces points (ex des PV rouges s’il en reste peu)). On part du principe que les joueurs ne peuvent appuyer sur le bouton « joueur suivant » tant que tous les personnages n’ont pas au moins effectué un déplacement/une attaque, mais on peut aussi considérer que les joueurs peuvent switcher à tout moment. A définir ensemble.



Figure 6 : Dans l’hypothèse où on attend que les trois personnages aient agi pour passer au joueur suivant, le bouton « Joueur suivant » s’active, et le bouton « Next » se désactive car le joueur courant ne peut plus rien faire.

# [V4] Affichage du vainqueur

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | Victoire de [nom du joueur vainqueur] ! |  |
|  |  |  |
|  | La bataille fut rude … |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  | REJOUER |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Figure 7 : En cas de victoire de l’un des deux joueurs, une nouvelle fenêtre se lance (est-ce une actualisation de la précédente ou une nouvelle fenêtre s’ouvrant ? A définir ensemble). Le bouton « rejouer » permet de revenir à l’écran de configuration (voir figure 4) pour configurer les paramètres de la nouvelle partie.