

MANUEL UTILISATEUR
DU JEU

FIGHT SPIRIT

Conçu par

Valérie BRANCHE
Jacqueline TAN
Tian Shen TAN
Muqiu ZHENG



Sommaire

1. Caractéristiques techniques	Erreur ! Signet non défini.
2. Règles du jeu	3
2.1 Règles d'animation	3
2.1.1 Coups de poings & coups de pieds.....	3
2.1.2 Sauts	4
2.1.3 Marche	4
2.1.4 Accroupissement.....	4
2.1.5 Blocage	4
2.2 Règles des coups portés	5
2.2.1 Pertes des points de vie	5
2.2.2 Application de l'arbitrage.....	5
3. Installation et lancement	6
3.1 Installation.....	6
3.2 Lancement du programme.....	6
4. Combinaisons de touches	7
4.1 Pour ChunLi en bleu	7
4.2 Pour ChunLi en violet	8
5. Liens vers les divers documents associés au jeu.....	9
5.1 Le source	9
5.2 Le site web.....	9
5.3 Le rapport.....	9
6. Remarques supplémentaires	9



1. Caractéristiques techniques

Le bon fonctionnement de ce logiciel sur un ordinateur requiert la plate-forme minimale suivante :

Affichage	
- Résolution min. de l'écran	640x480
- Couleurs d'affichage prises en charge	32 bits
Audio	
- Type de sortie audio	Carte son
Caractéristiques techniques	
- Mode de saisie	Clavier
Disque dur	
- Espace	10 Mo
Mémoire	
- RAM	256 Mo
Processeur	
- Vitesse du processeur	1.86 GHz
Système d'exploitation	
- Plate-forme	PC
- Système d'exploitation	Windows

2. Règles du jeu

Ce jeu de combat 2D de type arcade consiste à opposer deux joueurs contrôlant chacun un personnage par l'intermédiaire du clavier et de l'écran. Suivant les positions des personnages, ces derniers peuvent réaliser des coups qui font perdre des points de vie à l'adversaire. Le premier à ne plus avoir de points de vie a perdu.

2.1 Règles d'animation

2.1.1 Coups de poings & coups de pieds

3 niveaux de coups de poing : supérieur, central, inférieur.

3 niveaux de coups de pieds : supérieur, central, inférieur.

Propriétés :

- ❖ Tout enchaînement de mouvements est intégralement réalisé avant de pouvoir en exécuter un nouveau.
- ❖ Après qu'une combinaison soit intégralement exécutée, le personnage retourne à son état initial de repos.

2.1.2 Sauts

2 types de saut : saut vertical, saut en avant/arrière.

Propriétés :

- ❖ Pendant un saut, une manipulation des touches directionnelles n'aura aucune influence sur le mouvement du personnage. Seuls les coups de poings et de pieds seront exécutés pendant un saut.

2.1.3 Marche

Les coups de poings et coups de pieds peuvent interrompre la marche d'un personnage qui se met alors à exécuter l'attaque demandée. Si une touche directionnelle est enfoncée au moment où l'attaque se termine, le personnage va marcher dans la direction demandée, en d'autres termes, le personnage ne retourne pas à l'état de repos après l'attaque.

2.1.4 Accroupissement

Propriétés :

- ❖ Possibilité de commencer un mouvement d'attaque.
- ❖ Possibilité de rester dans cette position autant qu'on veut en laissant les touches enfoncées.
- ❖ Possibilité de commencer un saut.
- ❖ Impossibilité de bouger d'avant en arrière.

2.1.5 Blocage

La touche de « blocage » permet au personnage de se défendre et de ne recevoir aucun dégât pendant que l'adversaire l'attaque.

Propriété :

- ❖ Quelque soit la position, debout ou accroupie, une fois en mode « blocage », le personnage est invulnérable à toute attaque.

2.2 Règles des coups portés

2.2.1 Pertes des points de vie

Représentation de la vie du personnage par une barre horizontale colorée.

Barre pleine = 100%

- ❖ Coup de poing supérieur : 15%
- ❖ Coup de poing central : 10%
- ❖ Coup de poing inférieur : 5%
- ❖ Coup de pied supérieur : 14%
- ❖ Coup de pied central : 8%
- ❖ Coup de pied inférieur: 5%

Ces valeurs sont valables que le coup soit porté durant un saut ou non.

2.2.2 Application de l'arbitrage

Il n'y a pas de zones corporelles définies pour l'arbitrage. Cela signifie que quelle que soit la zone corporelle du personnage (tête, ventre, jambes...) recevant un coup donné par l'adversaire, c'est ce coup donné qui définit la perte de vie infligée au personnage.

3. Installation et lancement

3.1 Installation

Installez le dossier **Fight Spirit** sur votre ordinateur.

Allez dans ce dossier, puis dans **Installation**.

Lancez l'exécutable **Fight Spirit.exe**.

3.2 Lancement du programme



Une fenêtre d'accueil s'affiche :

- Entrez la valeur 1 si vous voulez commencer une partie,
- Entrez la valeur 2 si vous voulez quitter l'application.

Si vous décidez de commencer une partie, vous devez alors rentrer les noms des deux personnages qui s'affronteront avant de pouvoir débiter le jeu.

Une fenêtre s'affiche, vous voyez apparaître deux personnages opposés – ChunLi en tunique bleu à gauche et ChunLi en tunique violette à droite, leurs barres de vie et un timer indiquant le temps écoulé depuis le début du combat.

Vous pouvez dès lors commencer à combattre.

Une fois la partie terminée, il vous sera demandé si vous souhaitez rejouer ou quitter le jeu.

4. Combinaisons de touches

4.1 Pour ChunLi en bleu

Left	A
Right	D
Up	W
Down	S
Forward/Backward Jump	W + A ou D
Low Punch	T
Mid Punch	Y
High Punch	U
Low Kick	G
Mid Kick	H
High Kick	J
Crouch Low Punch	S + T
Crouch Mid Punch	S + Y
Crouch High Punch	S + U
Crouch Low Kick	S + G
Crouch Mid Kick	S + H
Crouch High Kick	S + J
Jump Low Punch	W + T
Jump Mid Punch	W + Y
Jump High Kick	W + U
Jump Low Kick	W + G
Jump Mid Kick	W + H
Jump High Kick	W + J
Forward/Backward Jump Low Punch	A/D + W + T
Forward/Backward Jump Mid Punch	A/D + W + Y
Forward/Backward Jump High Punch	A/D + W + U
Forward/Backward Jump Low Kick	A/D + W + G
Forward/Backward Jump Mid Kick	A/D + W + H
Forward/Backward Jump High Kick	A/D + W + J
Stand Block	A/D
Crouch Block	A/D + S

4.2 Pour ChunLi en violet

Left	Flèche Gauche
Right	Flèche Droite
Up	Flèche Haut
Down	Flèche Bas
Forward/Backward Jump	Flèche Gauche/Droite + Flèche Haut
Low Punch	7
Mid Punch	8
High Punch	9
Low Kick	4
Mid Kick	5
High Kick	6
Crouch Low Punch	Flèche Bas + 7
Crouch Mid Punch	Flèche Bas + 8
Crouch High Punch	Flèche Bas + 9
Crouch Low Kick	Flèche Bas + 4
Crouch Mid Kick	Flèche Bas + 5
Crouch High Kick	Flèche Bas + 6
Jump Low Punch	Flèche Haut + 7
Jump Mid Punch	Flèche Haut + 8
Jump High Kick	Flèche Haut + 9
Jump Low Kick	Flèche Haut + 4
Jump Mid Kick	Flèche Haut + 5
Jump High Kick	Flèche Haut + 6
Forward/Backward Jump Low Punch	Flèche Gauche/Droite + Flèche Haut + 7
Forward/Backward Jump Mid Punch	Flèche Gauche/Droite + Flèche Haut + 8
Forward/Backward Jump High Punch	Flèche Gauche/Droite + Flèche Haut + 9
Forward/Backward Jump Low Kick	Flèche Gauche/Droite + Flèche Haut + 4
Forward/Backward Jump Mid Kick	Flèche Gauche/Droite + Flèche Haut + 5
Forward/Backward Jump High Kick	Flèche Gauche/Droite + Flèche Haut + 6
Stand Block	Flèche Gauche/Droite
Crouch Block	Flèche Gauche/Droite + Flèche Bas

Remarque :

Les touches de défenses sont les mêmes que les touches de déplacement gauche/droite. Ainsi quelque soit la position, debout (Stand Block) ou accroupie (Crouch Block), les touches de défense ne s'activent que lorsque les deux personnages sont assez proches et que l'adversaire est en train de vous infliger un coup. Autrement, vous passez en mode marche.

5. Liens vers les divers documents associés au jeu

5.1 Le source

<http://site.voila.fr/piarcade/Maitre.htm>

Cliquez ensuite sur l'onglet « La programmation » du menu déroulant.

5.2 Le site web

<http://site.voila.fr/piarcade/Maitre.htm>

5.3 Le rapport

<http://site.voila.fr/piarcade/Maitre.htm>

Cliquez ensuite sur l'onglet « Le projet » du menu déroulant.

6. Remarques supplémentaires

1. Ce jeu est sous licence GPL.
2. Nous avons gardé les noms des coups en anglais car leur traduction française est lourde et maladroite. Voici leur traduction pour votre compréhension :

Left	Gauche
Right	Droite
Up	Haut
Down	Bas
Forward/Backward Jump	Saut en avant/arrière
Low Punch	Coup de poing inférieur
Mid Punch	Coup de poing central
High Punch	Coup de poing supérieur
Low Kick	Coup de pied inférieur
Mid Kick	Coup de pied central
High Kick	Coup de pied supérieur
Crouch Low Punch	Coup de poing inférieur accroupi
Crouch Mid Punch	Coup de poing central accroupi
Crouch High Punch	Coup de poing supérieur accroupi
Crouch Low Kick	Coup de pied inférieur accroupi
Crouch Mid Kick	Coup de pied central accroupi
Crouch High Kick	Coup de pied supérieur accroupi
Jump Low Punch	Saut et Coup de poing inférieur
Jump Mid Punch	Saut et Coup de poing central
Jump High Kick	Saut et Coup de poing supérieur
Jump Low Kick	Saut et Coup de pied inférieur
Jump Mid Kick	Saut et Coup de pied central
Jump High Kick	Saut et Coup de pied supérieur

Forward/Backward Jump Low Punch	Saut en avant/arrière et Coup de poing inférieur
Forward/Backward Jump Mid Punch	Saut en avant/arrière et Coup de poing central
Forward/Backward Jump High Punch	Saut en avant/arrière et Coup de poing supérieur
Forward/Backward Jump Low Kick	Saut en avant/arrière et Coup de pied inférieur
Forward/Backward Jump Mid Kick	Saut en avant/arrière et Coup de pied central
Forward/Backward Jump High Kick	Saut en avant/arrière et Coup de pied Supérieur
Stand Block	Position de défense debout
Crouch Block	Position de défense accroupie