



loriciels

POUVOIR



manuel

POUVOIR

PREAMBULE

Dernier jour de campagne électorale : dans un climat de tension politique extrême, le député X se rend sur la grande place de la ville pour son discours de clôture.

Le dispositif policier, chargé d'assurer sa sécurité a été particulièrement renforcé : quadrillage serré du quartier, infiltration de policiers en civil parmi les groupes d'activistes les plus radicalistes et observation de toute la ville depuis le Q.G. de la police.

Au même moment, depuis la périphérie de la ville, quatre groupes de manifestants, visiblement hostiles, convergent vers la grande place.

A 15 heures 15, le comité de la manifestation communique, de manière explicite, bien qu'originale.

“Détruisez donc à jamais tout ce qui peut mettre un jour en péril votre ouvrage...”

SADE

PRESENTATION

POUVOIRS est un jeu de stratégie et d'arcade sur le thème de la guérilla urbaine.

A deux joueurs, l'un est le policier et l'autre le manifestant; tandis qu'en solitaire c'est l'ordinateur qui joue le manifestant.

La joueur policier doit protéger le député en contrôlant la manifestation : la victoire totale du policier coïncide avec l'élimination physique de tous les manifestants.

Le joueur manifestant doit interdire le discours du député : sa victoire totale coïncide soit avec l'élimination physique de tous les policiers, soit avec la présence de manifestants dans la rue en dessous du député, sur une longueur de trois "cases".



La partie commence à 15 h 15, chaque tour de jeu valant 15 minutes, et se poursuit jusqu'à 21 h en l'absence de victoire totale. Le programme délivre alors une victoire partielle suivant le nombre et l'état des survivants.

DEBUT DU JEU

Après le chargement du logiciel, sélectionner le nombre de joueurs (1 ou 2).

Selection du manifestant

Le joueur policier doit ignorer ce choix : il ne doit pas voir l'écran durant cette phase.

Pour une partie à 2 joueurs uniquement, le manifestant doit déterminer la qualité de ses 4 groupes, en accordant à chacun un critère prioritaire, puis un secondaire parmi les 3 proposés.

- ENERGIE** : facteur de résistance, équivalent à des points de vie.
- INTENSITE** : facteur psychologique, équivalent au niveau de radicalisation.
- VITESSE** : facteur de mobilité, équivalent au potentiel de mouvement.

Sélection du policier

– Le manifestant doit ignorer ce choix : il ne doit pas voir l'écran durant cette phase.

– Le policier infiltre 2 indicateurs, policiers en civil, parmi les 28 manifestants. Il les choisit par leur numéro d'ordre.

Ecran de jeu

– La majeure partie de l'écran représente un quartier de la ville avec les bâtiments, les rues (axes de circulation en noir), les individus (policier en bleu, manifestant en rouge), et les objets (barrière en blanc).

– Dans le coin supérieur gauche est représenté le scanner du Q.G. de la police où figure les 6 quartiers que compte la ville, les individus (policiers et manifestants) dans leur localisation actuelle.

Le député est localisé sur la place centrale du quartier du centre gauche et visualisé à l'écran par un personnage en blanc, bras ouverts.

– Sous le scanner apparaît l'horloge, actuellement à 15 h 15, et évoluant par 15 minutes .

– Sous l'horloge, les abréviations de policier et manifestant avec en-dessous le nombre de survivants, actualisé à chaque tour. Début de partie : 14 policiers (n° d'ordre de 0 à 13) et 28 manifestants (n° 0 à 27).

– La zone rectangulaire en-dessous représente le numéro de l'individu en train de jouer (n° d'ordre – "no"), avec son énergie ("en") et son potentiel de mouvement ("pm").

Le 3^e critère, l'intensité ne concerne que les manifestants et doit demeurer secret.

– L'individu en train de jouer, celui dont le n° d'ordre est affiché, est provisoirement inscrit en blanc dans le quartier, afin de pouvoir le différencier.

– La bande en bas de l'écran est dédiée à l'aspect interactif du programme. Ainsi au début du jeu, le dessin d'un policier à gauche et le fond bleu du mot "mouvement" précise que l'on est dans la phase

mouvement-policier. Dans cette zone sont également indiquées les touches disponibles à l'utilisateur et les actions engendrées par l'activation de ces touches.

DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

A chaque tour de jeu, 15 mn de temps simulé et 4 phases successives.

I Phase mouvement-policier

Le joueur policier décide du mouvement de chacun des policiers vivants, en commençant par le n° 0 et jusqu'au n° 13 (les morts sont éliminés par programme).

Les flèches pour se déplacer dans les quatre directions dans la limite du potentiel de mouvement : 6 pour la police.

La touche "B" pour poser une barrière.

La touche "return" pour finir et donc, passer au policier suivant.

– Le nombre de barrières disponibles au début de la partie est de 6. Une barrière posée l'est définitivement, elle entravera la progression des manifestants, mais aussi éventuellement celle des policiers.

– Les conditions de pose d'une barrière sont les suivantes :

En début de mouvement (avant d'avancer).

En dehors des intersections de rues.

En dehors de la zone de victoire totale du manifestant (voir présentation).

En dehors de la périphérie du quartier (zone réservée changement de carte).

A une "case" au moins de distance d'une autre barrière.

2 Phase offensive-policier

– Même processus séquentiel que pour le mouvement : le joueur détermine l'attitude de chaque pièce vivante.

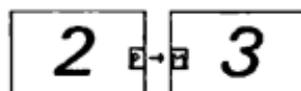
La touche "T" pour tenir sur place, lorsque vous souhaitez que cet individu reste défensif.

Le joueur utilise celle des 4 flèches qui correspond à la direction de l'offensive qu'il désire mener.



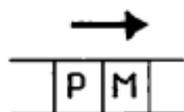
L'activation de cette flèche au clavier engendre l'offensive du policier contre les manifestants. L'activation d'une autre flèche serait, dans ce cas, invalide et le programme passerait à l'individu suivant (n° d'ordre suivant).

– On peut mener une offensive d'un quartier à l'autre lorsque l'attaquant et le défenseur sont sur des "cases" adjacentes; même si cette continuité n'est pas prévisible sur la carte du quartier, elle l'est sur le scanner.



Le policier situé à la périphérie Est du quartier n° 2 peut attaquer le manifestant situé à la périphérie Ouest du quartier n° 3, et à la même hauteur que le policier (même "latitude").

– *Offensive directe*



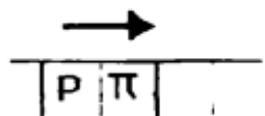
– Lorsque ce type d'offensive est reconnue, vous entrez dans une scène d'arcade dans la partie basse de l'écran, avec l'usage des flèches horizontales pour faire évoluer votre policier.

– Votre personnage doit franchir la distance qui le sépare du manifestant afin de l'atteindre. Toutefois le manifestant se défend en lançant des projectiles, dont la nature est fonction de la détermination (intensité) de ce dernier. Ce peut être une tomate, un pavé, un cocktail-Molotoff dont le symbole graphique figure dans la partie supérieure gauche de l'écran.

– Dans le cas particulier des "indics" (policier en civil), le projectile est toujours une tomate.

– Les dommages sont calculés de part et d'autre et imputés en baisse d'énergie. (L'énergie décline jusqu'à la mort).

– *Saut de barrière*



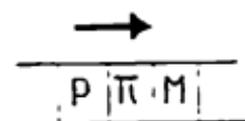
Les barrières stoppent le mouvement. Elles sont néanmoins franchissables lors de la phase offensive. Si la "case" suivant la barrière est vide donc disponible, vous entrez dans la scène d'arcade "saut de barrière", si elle est occupée par un adversaire, cette scène sera suivie d'une charge (voir "offensive indirecte").

– Votre personnage court vers la barrière à l'aide des touches "O" et "P", appuyées alternativement et pour une vitesse de déplacement proportionnelle à la vitesse de frappe au clavier.

– Pour sauter, appuyer à quelque distance avant la barrière sur une touche chiffrée : 1, 2 ou 3 selon la hauteur du saut désirée. En effet les barrières sont de hauteur variable (génération aléatoire).

– Le programme gère la consommation en énergie qui s'ensuit de l'échec, de la réussite du saut, et dans ce dernier cas, de la hauteur du saut.

– *Offensive indirecte :*



– Lorsque la "case" suivant la barrière est occupée par un adversaire, et pour le cas où le saut a réussi, on retrouve la scène d'arcade de la charge de police.

– Toutefois les dommages sont plus importants que dans la cas d'une offensive directe, car le résultat

de la charge se traduit par la mort des protagonistes.

Charge réussie manifestant touché
– mort

Charge ratée manifestant indemne
– policier mort

3 Phase mouvement-manifestant

– *Partie à deux joueurs* : même procédure que pour le policier en ce qui concerne les mouvements proprement dit, à l'aide des flèches.

– La séquentialité porte ici sur 28 manifestants vivants au début du jeu.

– L'usage des barrières ne concerne pas les manifestants, c'est uniquement un dispositif policier destiné à contrarier la progression de la manifestation.

– Par contre, la mobilité, c'est-à-dire le potentiel de mouvement, est invariable, il a été défini par un groupe en début de partie.

– *Partie à un joueur* : l'ordinateur avance toutes ses pièces selon un processus immuable tout autant qu'optimum, compte tenu de son option stratégique initiale.

4 Phase offensive-manifestant

– *Partie à un joueur* : Le programme gère les offensives et sauts de barrières.

– *Partie à 2 joueurs* : Même processus que pour la phase offensive-policier, à ceci près que la charge de manifestant se fait à l'aide des touches :

Touche flèche vers le haut : pour sauter

Touche flèche vers la droite : pour courir

– Tandis que le policier se défend en tirant, à l'aide de la barre d'espace. sur le manifestant des balles plastiques anti-insurrectionnelles .

– Le manifestant doit atteindre le policier en traversant le terrain et en sautant par-dessus les tirs policiers.

– Même calcul des dommages et même différenciation entre offensive directe et indirecte.

CONSIDERATION STRATEGIQUE

– **POUVOIR** peut se jouer à un niveau simple, en privilégiant les résultats des scènes d'arcades, pour une partie rapide avec une accessibilité au jeu immédiate.

– On peut également pratiquer une partie avancée, qui suppose d'intégrer le champs des potentialités qu'offre le choix de la qualité des manifestants. Vous pouvez privilégier la vitesse de déplacement, la puissance d'attaque (intensité) ou la résistance (énergie), c'est-à-dire la longévité des individus.

– En variant ces choix d'un groupe à l'autre, vous pouvez structurer un plan de bataille en créant des vagues successives d'assaut aux qualités distinctes et correspondant au mieux à l'état présumé de l'adversaire au moment du contact.

– Le groupe 1 est localisé dans le Nord-Ouest de la ville, le groupe 2 dans le Nord-Est, le 3 dans le Sud-Ouest et le 4 dans le Sud-Est.

Ainsi les groupes 1 et 2 étant situés à l'Ouest sont plus proches du député. Aussi, constituant la première vague, il est préférable qu'ils se déplacent vite et frappent fort !

– Tandis que les groupes 2 et 4 peuvent être lents, mais résistants et déterminés car ils décideront de la fin de la partie.

– A ce propos, il est à noter que la détermination de l'ensemble des manifestants monte d'un cran vers 18 h. Ainsi par exemple, un manifestant qui lançait des tomates, lancera des pavés après 18 h, son niveau d'intensité ayant progressé. Et de même des pavés au cocktail-Molotoff.

– Dernière précision : s'agissant de guérilla urbaine, on appliquera avec profit certaines notions du jeu de Go sur le contrôle des libertés, les encerclements, etc...

– Observer les points d'accès de chaque quartier, cherchez les lieux ("cases") dont le contrôle a une importance particulière. Positionnez vos pièces pour établir un rapport de force favorable, etc...

Joueur policier :

Vous êtes le dernier rempart de la démocratie en péril

Joueur manifestant :

La révolution est au bout du clavier

Sous les pixels, la plage

Loriciels, 28/01/86, Philippe DARMAGNAC