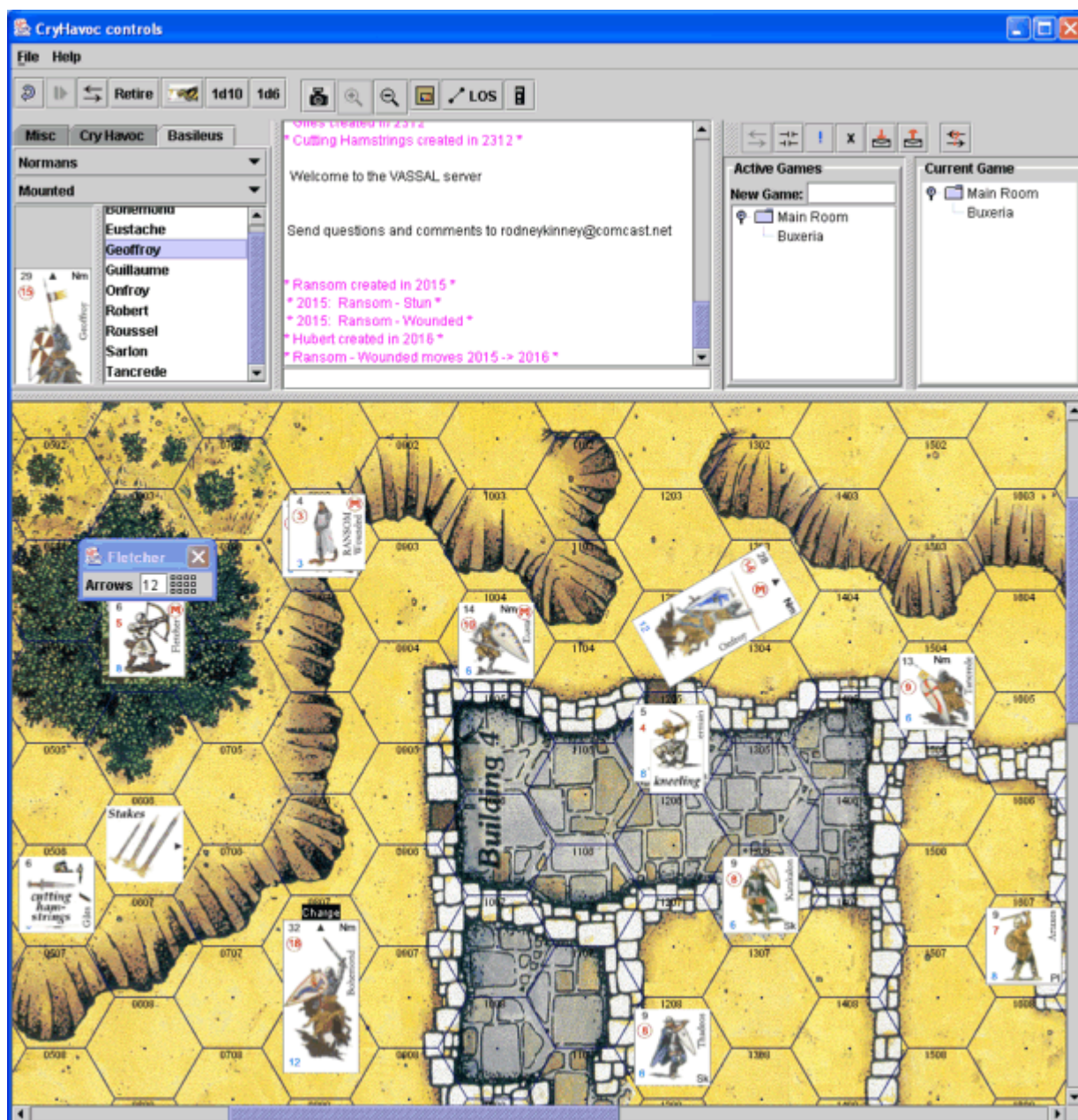


# MODULE CRY HAVOC POUR VASSAL

## Manuel d'utilisation



## Table des matières

<b>1</b>	<b>Le moteur de Jeu VASSAL.....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Prise en main .....</b>	<b>3</b>
2.1	Télécharger les composants du jeu.....	3
2.2	Ouvrir la fenêtre de commande.....	3
2.3	Afficher une carte .....	4
2.4	Installer et déplacer les pions.....	4
2.5	Se connecter .....	5
2.6	Pour “tchatcher” .....	5
2.7	Entrée dans une salle de jeu .....	5
2.8	Synchronisation.....	5
2.9	Cartes.....	5
2.10	Commencer un jeu.....	5
2.11	Sauvegarder un jeu .....	6
2.12	Panneau d’affichage .....	6
2.13	Etat du serveur .....	6
2.14	Etat du joueur.....	6
<b>3</b>	<b>Les composants du jeu.....</b>	<b>6</b>
3.1	Préférences.....	6
3.1.1	Personal (Profil personnel) .....	6
3.1.2	Sounds (Sons) .....	7
3.1.3	General (Général).....	7
3.1.4	LOS (Line Of Sight / Ligne de mire) .....	7
3.1.5	Controls Window Font (Police de la fenêtre de commande) .....	7
3.2	Ecran de commande Cry Havoc .....	7
3.3	Fenêtre carte .....	8
<b>4</b>	<b>Instructions détaillées pour commencer un jeu.....</b>	<b>8</b>
4.1	Créer une salle.....	8
4.2	Démarrer le jeu.....	9
4.3	Choisir les cartes .....	9
4.4	Placement des pions .....	10
4.5	Gérer les pions.....	10
4.6	Feuille de propriété des flèches .....	10
4.7	Piles.....	10

# 1 Le moteur de Jeu VASSAL

VASSAL est un moteur de jeu pour adapter et jouer en ligne des jeux de plateau ou de cartes. Il permet aux utilisateurs de jouer en temps réel avec une simple connexion Internet (en plus du jeu classique par eMail). Il fonctionne sur toutes les plateformes et est totalement libre de droits. Avec VASSAL, vous jouez comme si votre adversaire était en face de vous, car vous voyez ses mouvements et êtes prévenus de ses intentions et résultats de mouvement, tir et combat via une interface de « tchatte ». VASSAL a été conçu par Rodney Kinney.

## 2 Prise en main

### 2.1 Télécharger les composants du jeu

Si vous ne l'avez pas déjà fait, téléchargez le moteur de jeu Vassal (<http://www.vassalengine.org>) et installez-le sur votre PC.

Téléchargez le module de base Cry Havoc depuis Cry Havoc Fan et dézippez le fichier dans votre répertoire Vassal (par exemple) : il va extraire un répertoire « Cry Havoc » qui contient le fichier CryHavoc.mod.

Toutes les extensions (tables de combat, cartes et pions additionnels) doivent être placés dans le répertoire « CryHavoc\_ext ». Ces fichiers portent une extension \*.mdx.

### 2.2 Ouvrir la fenêtre de commande

Démarrez VASSAL ; cliquez sur "Play Module" et sélectionnez le fichier CryHavoc.mod.

Selon les paramètres de la section Preferences, la fenêtre qui s'ouvre (appelée Controls window, fenêtre de commande), ressemblera à la fenêtre à droite ou à celle de dessous (au premier démarrage, ce devrait être comme ci-dessous).

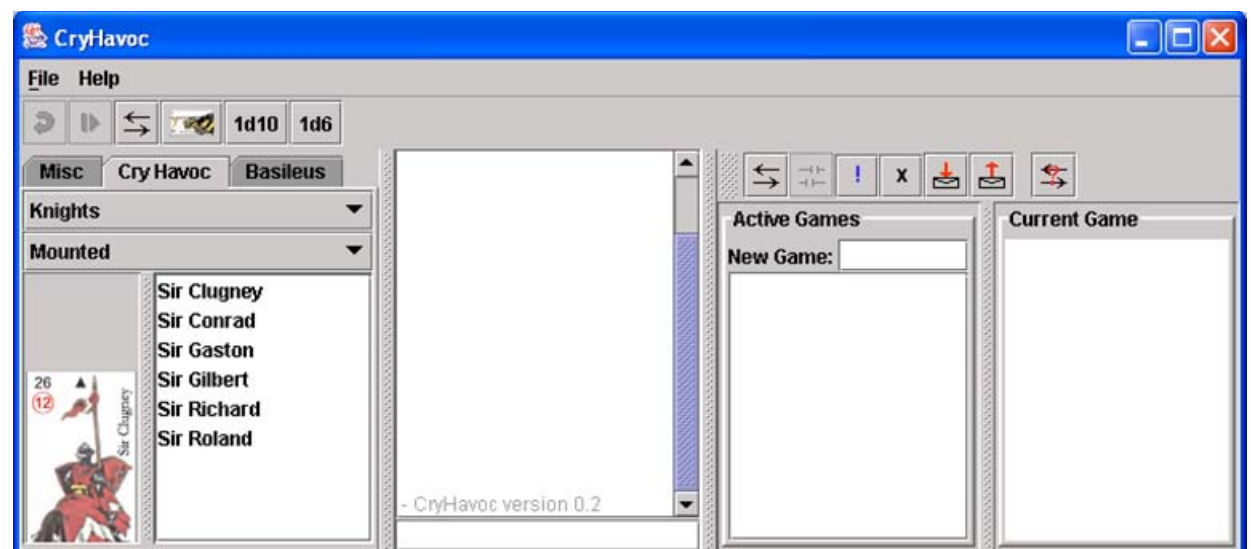
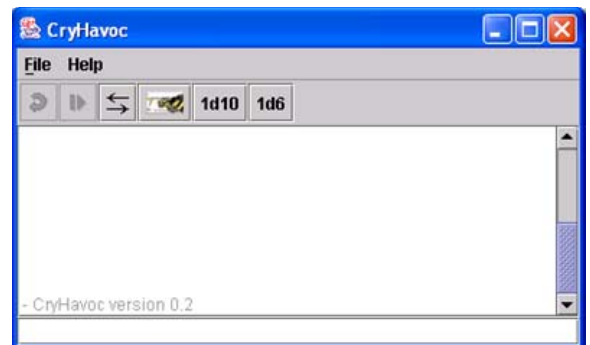
La zone blanche au milieu est la fenêtre de « tchatte » dans laquelle tous les mouvements, actions et commentaires des joueurs sont inscrits.

Vous pouvez ajouter vos propres commentaires en mode « tchatte » en tapant votre texte dans la ligne de commande en bas et en appuyant sur la touche entrée de votre clavier. Votre texte s'affichera immédiatement dans la fenêtre de « tchatte » au dessus.

En cliquant sur le petit bouton du chevalier, vous accédez à la fenêtre des pions (Counters window).

En cliquant sur les flèches opposées, vous accédez à la fenêtre du serveur (Server window).

La fenêtre de commande doit alors ressembler à l'écran ci-dessous:



## 2.3 Afficher une carte

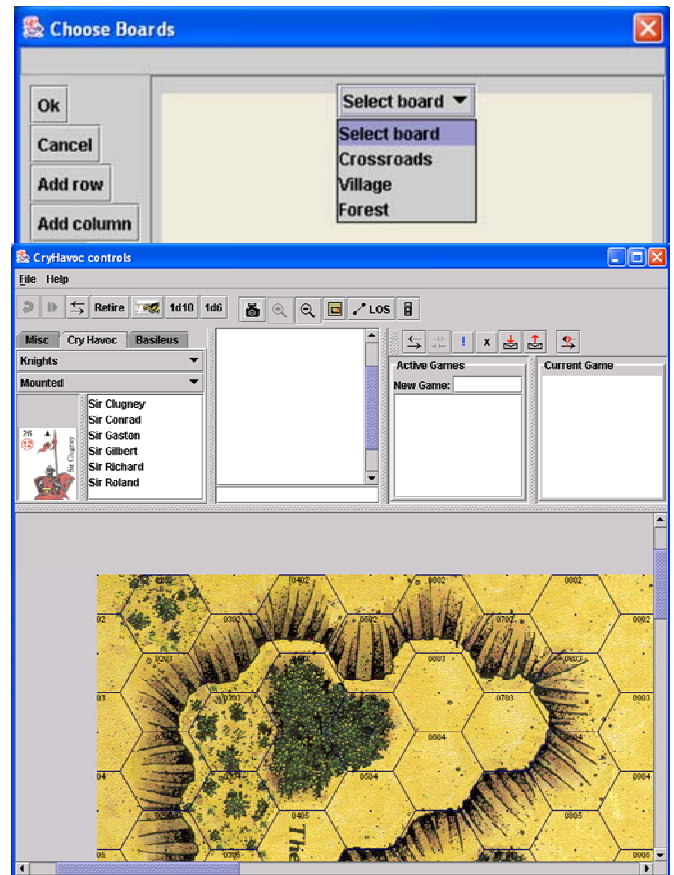
Dans le menu File (Fichier), cliquez sur New Game (Nouveau jeu).

La fenêtre suivante vous permet de choisir une carte (appelée Board dans le langage VASSAL) sur laquelle jouer. Le module de base Cry Havoc permet de jouer sur les cartes Croisée des Chemins, Village et Forêt.

Vous pouvez combiner plusieurs cartes de différentes manières pour obtenir n'importe quel champ de bataille (voir section 4.3).

En guide d'exemple, choisissez la carte Croisée des Chemins. En cliquant OK dans la fenêtre « Choose Board », la carte sera automatiquement ajoutée au pied de l'interface générale du module Cry Havoc (si vous ne la voyez pas, déplacez vers le haut la barre de séparation horizontale en dessous de la barre de tchatche).

La zone grise autour de la carte est destinée aux placements hors-carte, si nécessaire.



## 2.4 Installer et déplacer les pions



Il suffit de cliquer et déplacer quelques pions de la fenêtre des pions vers la carte pour commencer à jouer.

Un clic droit sur un pion donne accès à toutes les actions possible ainsi que leurs raccourcis clavier.

**Rotate Clockwise - CW** (Tourner dans le sens d'une montre) ou **Counterclockwise - CCW** (Tourner en sens inverse) tourne le pion d'un sixième de tour dans un sens ou dans l'autre.

**Change Label** (changer le titre) peut être utilisé pour indiquer des actions spécifiques (comme une charge ou une contre charge). Par défaut, il n'y a pas de titre.

**Decrease** (Descendre) fait varier les différentes posture du même pion (Monté, Cheval seul, Monté et blessé, Cheval mort pour un cavalier

par exemple). Increase fait la même chose en sens inverse. Notez que certains chevaliers normands ont en plus une posture additionnelle (lancer de lance-javelot) avant la posture montée habituelle.

Quand un cavalier doit démonter, il suffit de déplacer le même pion à pied depuis la fenêtre des pions (Counters window).

Notez que toute action avec un pion est automatiquement indiquée dans la fenêtre de commande (Controls window).

## 2.5 Se connecter

Appuyez sur le bouton Serveur pour accéder aux commandes du serveur. Cliquez sur le bouton de connection pour accéder au serveur VASSAL.

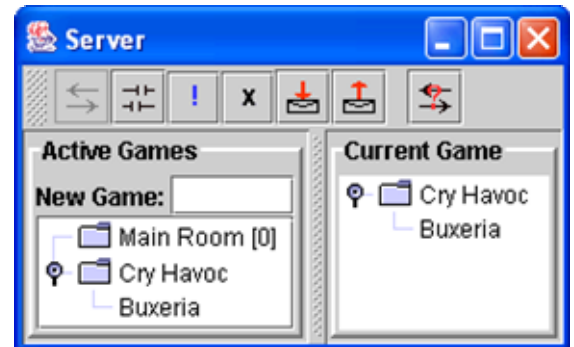
Note: Certains pare-feu d'entreprise empêchent la connection (mais vous n'êtes pas censés vous connecter depuis le bureau, non?)

Une fois connecté, vous devriez voir apparaître les indications suivantes :

- \* Confirmation dans la zone de "tchatte" de la fenêtre de commande que vous êtes connecté au serveur et êtes entrés dans la salle principale (Main Room).

- \* La section Active Games (Jeux en cours) de la fenêtre Serveur indique quels joueurs sont connectés et quelles salles existent.

- \* Si les joueurs "tchatchent" entre eux dans la salle principale, le texte apparaît dans la fenêtre de commande de VASSAL.



## 2.6 Pour "tchatcher"

Pour converser avec d'autres joueurs, cliquez dans la zone de texte située en dessous de la zone de "tchatte" et entrez un texte. Votre texte apparaîtra dans la zone de "tchatte" dès que vous aurez presser la touche Entrée de votre clavier.

Vous pouvez aussi taper du texte alors que la fenêtre active est la carte principale.

Ctrl-V permet de coller un texte venant du bloc note dans la zone de "tchatte".

## 2.7 Entrée dans une salle de jeu

Pour visualiser un scénario déjà commencé, double-cliquez sur le nom de la salle dans la colonne « Active Games » (Jeu en cours) de la fenêtre du serveur. Pour créer une nouvelle salle de jeu, entrez un nouveau nom dans le champ « New Game » (Nouveau jeu) et tapez Entrée. La liste des joueurs déjà dans la salle s'affichera dans la colonne "Current Game" (Jeu sélectionné).

## 2.8 Synchronisation

Quand vous rejoignez une salle, vous pouvez commencer à "tchatcher" de suite. Pour voir l'avancement du jeu, vous devez vous synchroniser en cliquant-droit sur le nom d'un autre joueur dans la colonne « Current Game » et en sélectionnant l'option « Synchronize » du menu déroulant. Une fois synchronisé, tous les mouvements des autres joueurs seront immédiatement mis à jour dans la fenêtre de commande.

Note importante: Une fois que vous avez synchronisé un jeu, vous pouvez naviguer sur la carte et inspecter les pions et piles de chaque joueur sans interférence. Cependant, tous les mouvements de pions et lancers de dés sont transmis aux joueurs, donc faites attention si vous n'êtes que l'observateur d'une partie jouée par d'autres !

## 2.9 Cartes

Quand vous vous synchronisez, les cartes apparaissent à l'écran. Si vous utilisez le mode de fenêtres combinés (par défaut), la carte apparaîtra dans une fenêtre en dessous de la zone de « tchatte ». Sinon, elle apparaît dans une fenêtre indépendante. Les cartes sont l'endroit où les pions sont affichés et où le jeu prend place (comme sur une table donc).

## 2.10 Commencer un jeu

Pour commencer votre propre jeu, il est nécessaire de créer un scénario en entrant un nouveau nom dans le champ « New Game » de la fenêtre du Serveur et d'appuyer sur Entrée. D'autres personnes (joueurs et observateurs) peuvent alors entrer et se synchroniser (voir la section Créer un jeu).

### 2.11 Sauvegarder un jeu

Un jeu peut être sauvegardé à tout moment. Dans l'écran de commande de VASSAL, allez simplement dans le menu "File/Save Game" (Fichier/Sauvegarder le jeu). Donnez un nom au scénario et un emplacement sur le disque dur, puis cliquez sur OK. Il est fortement recommandé de sauvegarder vos parties en cours de jeu pour limiter les pertes en cas de panne. Il n'y a pas de sauvegarde automatique ou de procédé de restauration. C'est à vous de sauvegarder vos données.

### 2.12 Panneau d'affichage

VASSAL contient une zone de messages pour afficher des informations ou des demandes de jeu sur le serveur. Comme tout autre module, Cry Havoc a son panneau d'affichage : dans la fenêtre serveur, cliquez sur le bouton « Check Messages » (Vérifier les messages) pour voir le panneau d'affichage ou cliquez sur le bouton « Post Message » (Publier un message) pour ouvrir la fenêtre de composition de message. Dans cette fenêtre, tapez votre texte et cliquez sur « Send » (Envoyer) pour publier votre message sur le panneau.

### 2.13 Etat du serveur

Le bouton d'état du serveur affiche toutes les connexions en cours pour tous les modules. En sélectionnant un module avec votre souris, vous pouvez publier et lire les messages publiés sur le panneau d'affichage de ce module.

### 2.14 Etat du joueur

En cliquant sur le bouton "Looking for game" (Chercher un jeu), un point d'exclamation (!) est placé à la suite de votre nom dans la fenêtre Serveur, indiquant que vous êtes intéressés pour trouver un jeu. En cliquant sur le bouton "Away from keyboard" (Loin du clavier, Parti), une croix (X) est placée à la suite de votre nom dans la fenêtre Serveur, indiquant que vous vous êtes absents. Une fenêtre "I'm back" (Je suis de retour) apparaît alors. En revenant à votre PC, il suffit de cliquer sur OK pour fermer la fenêtre "I'm back" et faire disparaître le (X) après votre nom.

## 3 Les composants du jeu

Les composants suivants sont disponibles pour le module Cry Havoc de VASSAL. Ils sont tous accessibles dans la barre de menu de la fenêtre de commande, ou au sommet de la fenêtre de carte.

### 3.1 Préférences

Lorsque vous lancez le programme pour la première fois, on vous demandera de saisir le nom par lequel vous voulez que les autres joueurs vous identifient. Entrez un nom et tapez OK (vous pourrez le changer plus tard dans le menu Préférences).

Ensuite, le système vous demande un mot de passe : saisissez le et tapez OK. Le mot de passe est utilisé pour protéger votre identité pendant un jeu. Il sert à déterminer qui peut voir des pions invisibles ou cachés, des fenêtres à accès restreint, etc. Vous pouvez vous faire passer pour quelqu'un d'autre en changeant votre mot de passe par le sien (en supposant que vous le connaissiez, bien sûr) dans le menu Préférences.

Dans la fenêtre de commande VASSAL, paramétrez vos préférences en allant dans le menu File/Preferences (Fichier/Préférences).

#### 3.1.1 Personal (Profil personnel)

Name (Nom):	Le nom que vous saisissez dans ce champ est celui que les autres joueurs verront dans la zone de "tchat". Utilisez un pseudo ou votre nom complet. C'est votre choix.
Personal Info (Information personnelle):	Saisissez toute information personnelle que vous souhaitez communiquer aux autres joueurs.

Vous pouvez lire le profil d'un autre joueur en faisant un clic droit sur son nom dans la fenêtre serveur et en sélectionnant « Show Profile » (Montrer le profil).

### 3.1.2 Sounds (Sons)

Associez des fichiers son en fonction des événements décrits.

### 3.1.3 General (Général)

Opponents can unmask my pieces (les adversaires peuvent dévoiler mes pions):	Une pièce masquée (Masked) est une pièce qui est visible par tous les joueurs, mais dont les détails ne sont visibles que par son propriétaire. Si activé dans le module, cette préférence détermine si les joueurs autres que vous peuvent manipuler des pièces qui sont masquées (les pièces masquées ne sont pas utilisées pour l'instant dans ce module).
Center on Opponent's Move (Centrer sur les déplacements de l'adversaire):	Cette sélection centre la carte sur une unité qui est bougée, que ce soit en mode connecté au serveur ou en lisant un fichier trace (Hautement recommandé).
Auto-Report Moves (Déclarer les mouvements automatiquement):	Cette sélection reproduit dans la fenêtre de commande une description de tout pion qui est bougé à la souris. Par exemple, si vous déplacez "Sir Richard" de la case 1205 à la case 1206, Alors VASSAL inscrira : * Sir Richard moves 1205 -> 1206 *. (VASSAL utilise le nom des pions et la numérotation de case définis dans la configuration du module).
Use combined application window (Utiliser la fenêtre d'application combinée):	Sélectionnez ou non cette option pour utiliser soit une fenêtre unique combinant les différents écrans ou une fenêtre séparée par écran. Vous devez redémarrer VASSAL pour que la modification soit prise en compte.
Use Arrow Keys to Scroll (Utiliser les flèches de direction pour naviguer):	La sélection de cette option permet d'utiliser les flèches de direction de votre clavier pour naviguer dans la carte si aucun pion n'est sélectionné. Si cette sélection n'est pas active, le pavé de nombre est utilisé pour naviguer dans la carte.

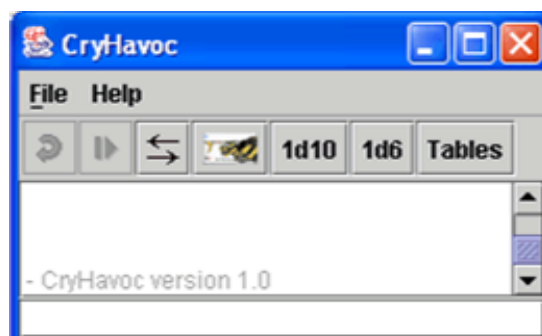
### 3.1.4 LOS (Line Of Sight / Ligne de mire)

Si activé, cette sélection ne tracera des lignes que vers des emplacements définis (centre, sommet ou milieu du côté d'un hexagone). Si désactivé, la ligne de vue peut être tracée entre n'importe quel point de la carte.

### 3.1.5 Controls Window Font (Police de la fenêtre de commande)

Vous pouvez paramétrer le type et la taille de la police utilisée dans le panneau de commande de VASSAL.

## 3.2 Ecran de commande Cry Havoc



Show/Hide server controls  
(Afficher/masquer les commandes du serveur)



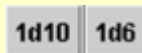
Ce bouton ouvre/ferme la fenêtre de commande du serveur.

Show/Hide the counters window  
(Afficher/Masquer la fenêtre des pions)



Ce bouton ouvre/ferme la fenêtre des pions.

Dice Buttons  
(Bouton de dés)



Il y a 2 boutons de dé, 1d10 et 1d6. Le résultat d'un lancer est affiché avec le nom du joueur lançant le dé, par exemple:

\*\*\* 1d10 = 2 \*\*\* <martin>

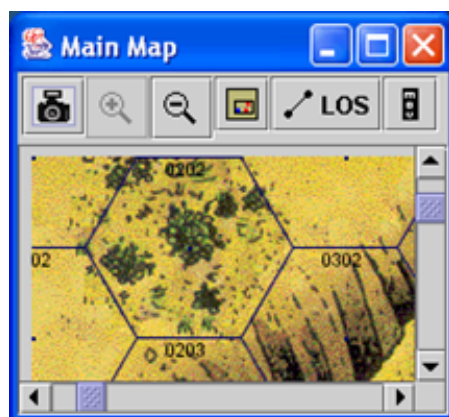
\*\*\* 1d6 = 3 \*\*\* <martin>

Table Button  
(Bouton de tables)



Si vous avez installé l'extension Tables, un clic sur ce bouton fera apparaître les différentes tables de terrain, de résolution de tir ou de combat.

### 3.3 Fenêtre carte

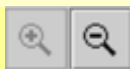


Save Map as PNG File  
(Sauvegarder la carte au format PNG)



Cette commande sauvegarde une image de la carte et des pions au format PNG. C'est la même chose qu'une copie d'écran, sauf que les éléments qui ne sont pas affichés à l'écran seront aussi sauvegardés.

Zoom out / Zoom in  
(Zoom avant/arrière)



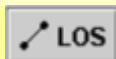
Cette commande permet d'obtenir une vue réduite de la carte.

Overview Window  
(Fenêtre d'aperçu)



La fenêtre de carte a une fenêtre d'aperçu correspondante. Cette fenêtre montre la totalité de la carte à une échelle réduite, avec un rectangle délimitant la partie visible à l'écran. Cliquez n'importe où sur la fenêtre d'aperçu pour centrer la carte principale en ce point.

Line-of-Sight Thread  
(Ligne de mire)



La sélection de cette action permet de tracer une ligne de mire sur la carte à partir d'un pion en fonction du déplacement de la souris sur la carte. Un clic gauche supprime la ligne de mire.

Mark All Unmoved  
(Supprimer l'indication de mouvement)



Un M entouré de rouge est ajouté à chaque pion qui a été déplacé. Cliquer sur ce bouton supprime toutes les marques M des pions sur la carte. Ctrl-M supprime la marque M des seuls pions sélectionnés.

## 4 Instructions détaillées pour commencer un jeu

### 4.1 Créer une salle

Afin de commencer un nouveau jeu, vous devez d'abord créer une salle de jeu (Game Room) pour vous et votre (vos) adversaire(s). Dans la fenêtre serveur, tapez le nom souhaité pour votre salle dans le champ "New Game" (Nouveau jeu) et appuyez sur la touche Entrée de votre clavier. Vous devez être le seul occupant de cette salle pour le moment. Si vous entrez le nom d'un jeu actuellement en cours, vous rejoindrez plutôt cette salle.

NOTE: La salle principale (Main Room) est le lieu de réunion des joueurs se connectant à VASSAL, ce n'est pas le lieu pour jouer. Bien que vous pouvez avoir un jeu ouvert dans la salle principale du serveur, vos mouvements ne seront pas envoyés aux autres joueurs.

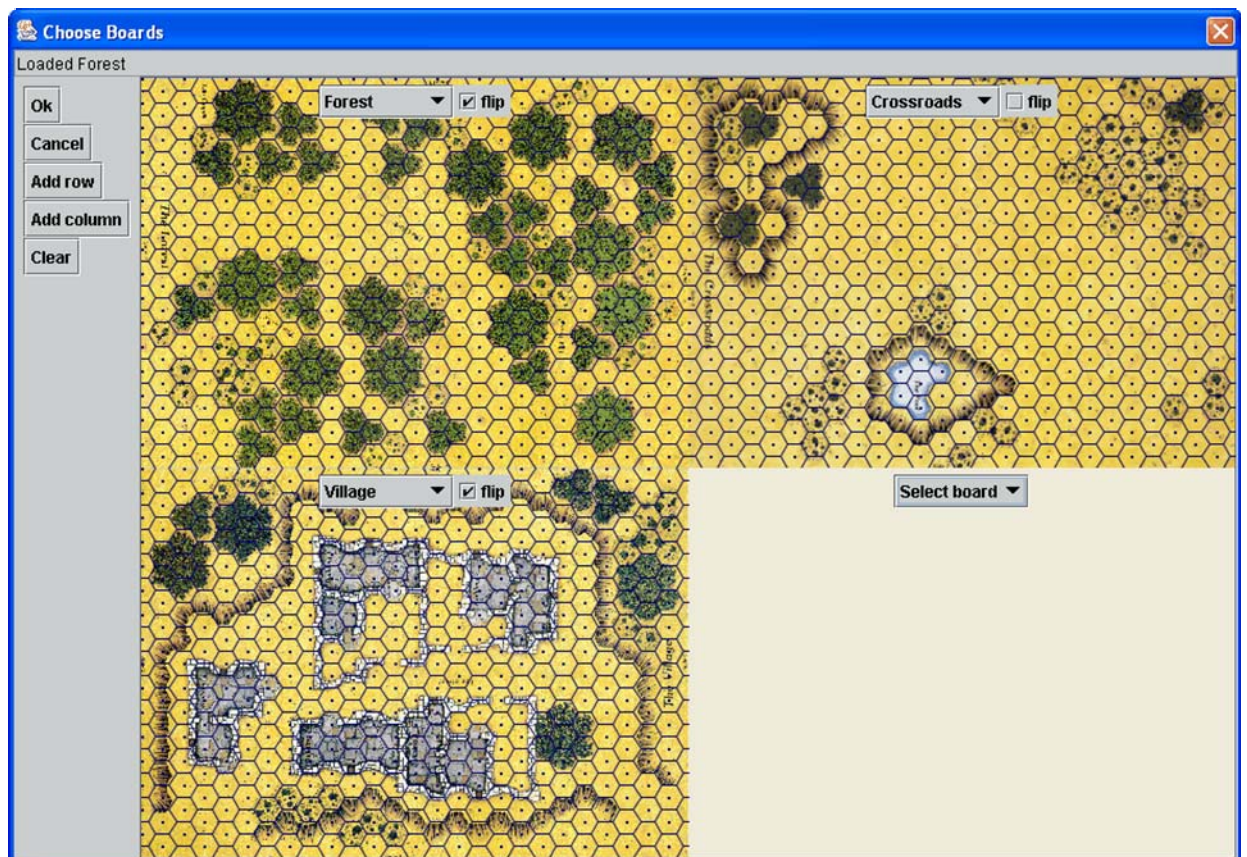
Quand vous êtes connectés à la salle de "tchatte" d'un scénario, tous les mouvements sont communiqués à tous les joueurs et les cartes sont mises à jour en temps réel. Vous pouvez sauvegarder et restaurer le jeu depuis des fichiers de votre ordinateur. Si votre carte et celle de votre adversaire semble être différente (par exemple du fait de mouvements perdus à cause d'une perte de communication avec le serveur), synchronisez en faisant un clic droit sur le nom de votre adversaire et en sélectionnant "Synchronize" mettra à jour votre carte pour coïncider avec celle de votre adversaire.

## 4.2 Démarrer le jeu

Pour commencer un nouveau jeu (par opposition à continuer un jeu sauvegardé), sélectionnez File / New Game (Fichier : Nouveau jeu) dans la fenêtre de commande de VASSAL. Le système vous demandera de choisir une carte comme expliqué ci-dessous. Pour sauvegarder un jeu et le reprendre ultérieurement, sélectionnez File / Save Game (Fichier / Sauvegarder le jeu). Pour charger un jeu sauvegardé, sélectionnez File / Load Game (Fichier / Charger un jeu) et sélectionnez le nom du fichier.

## 4.3 Choisir les cartes

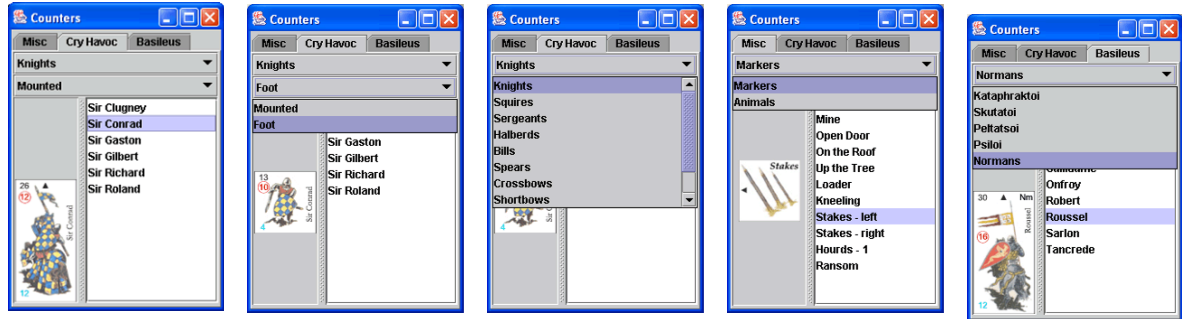
Quand le message "Choose Boards" (Choisissez les cartes) apparaît, sélectionnez la ou les cartes nécessaires depuis le menu déroulant. Pour ajouter une autre carte, déterminez si elle doit être placée horizontalement (Add Row / Ajouter une ligne) ou verticalement (Add Column / Ajouter une colonne). Si la carte doit être renversée, cochez la case Flip (Retourner). Si vous avez fait une erreur en disposant vos cartes, il vous suffit de cliquer sur le bouton "Clear" (Effacer) pour recommencer.



#### 4.4 Placement des pions

Après que les cartes aient été choisies, ou après avoir chargé un jeu sauvegardé, la fenêtre de carte apparaît. Ouvrez la fenêtre des pions en cliquant sur le bouton à l'effigie de Sir Richard (si elle n'est pas déjà ouverte).

Cette fenêtre est organisée avec une combinaison d'onglets et de listes déroulantes. Pour placer un pion sur la carte, il suffit de le sélectionner dans une des listes et de le déplacer sur la carte.



#### 4.5 Gérer les pions

Tous les pions de VASSAL ont des menus permettant de les manipuler. Il suffit d'un clic droit (pour les utilisateurs de Macintosh, un clic avec la touche Command enfoncée) sur un pion sur la carte et de sélectionner l'action désirée. Ces menus sont aussi accessibles dans la fenêtre des pions, ce qui permet de changer la posture d'un pion avant de le mettre sur la carte.

Chaque menu a son équivalent clavier. Pour utiliser un raccourci clavier, sélectionnez d'abord un pion avec un clic gauche dans la fenêtre des cartes (ou celle des pions). Une large bordure noire apparaît alors autour du pion. Cliquez en maintenant la touche Shift enfoncée pour sélectionner plusieurs pions.

Quand vous tapez un raccourci clavier, l'action correspondante sera effectuée par tous les pions sélectionnés.

La liste de tous les raccourcis clavier est disponible dans le menu Help / Shortcuts (Aide / Raccourcis) du menu de la fenêtre de commande.

#### 4.6 Feuille de propriété des flèches

Quand vous cliquez droit sur un personnage pouvant tirer, un menu Arrows (flèches) additionnel est affiché (Ctrl-A). Sa sélection affiche la feuille de propriété.

Il suffit d'entrer le nombre de flèches (ou javelots) disponibles pour ce personnage et un nombre équivalent de cases apparaît alors (il peut être nécessaire de redimensionner la fenêtre pour voir toutes les cases).

Après avoir tiré une flèche, décochez une case pour connaître le nombre de flèches restantes.



#### 4.7 Piles

Des piles peuvent se former dans Cry Havoc quand:

- Un personnage se déplace sur une case contenant un personnage mort;
- Un marqueur est utilisé au dessus ou au dessous du personnage.

L'ordre des pions dans la pile peut être changé en sélectionnant un pion et en utilisant les flèches de direction haut et bas.

Les marqueurs peuvent être positionnés n'importe où sur le pion personnage, ce qui peut être utile pour pouvoir continuer à voir les valeurs de combat ou pour ajuster le marqueur Agenouillé.