

SWOP

SMALLWORLD OF POO

DOCUMENTATION UTILISATEUR

SOMMAIRE

Présentation.....	1
Aperçu des Fonctionnalités.....	1
Prise en main rapide.....	2
Peuples.....	2
<i>Vikings</i>	2
<i>Gaulois</i>	2
<i>Nains</i>	2
Cartes.....	2
L'interface de SWOP.....	3
Ecran Titre.....	3
Creation de partie.....	4
Ecran de Jeu.....	5
Création d'une partie.....	6
En Local.....	6
En Réseau.....	6
Jouer sur la table Microsoft PixelSense.....	6

PRESENTATION

Bienvenue dans le monde sans pitié de SmallWorld. Partez à la conquête du monde à la tête de votre peuple ! Mais attention aux embuscades que pourraient vous tendre vos ennemis...

Small World Of Poo (ou SWOP) est un jeu de stratégie au tour par tour, jouable seul ou à plusieurs, sur une seule machine (*hot seat*) ou en réseau. Trouvez votre adversaire (fut-ce-t-il humain ou ordinateur), choisissez le peuple qui vous plaît, et battez vous pour la victoire !

APERÇU DES FONCTIONNALITES

- Jouable seul ou à deux
- Jeu en local ou en réseau
- Gameplay tactique basé sur le contrôle du terrain
- Personnalisation du jeu : Nom du joueur, choix de peuple, choix de carte
- Ambiance musicale
- Interface adaptable et réactive
- Version tactile Microsoft PixelSense (version pré-Alpha)

PRISE EN MAIN RAPIDE

Pour ceux pressés d'en découdre dès maintenant, voici **les principaux concepts** à connaître avant de se lancer dans une partie de SWOP :

- Il s'agit d'un **jeu au tour par tour**, un seul joueur peut donc jouer à la fois avant de passer la main à l'adversaire suivant en cliquant en bas à droite sur «End my turn !»
- **Le jeu s'arrête** lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur avec des unités sur la carte, ou lorsque le nombre total de tours a été atteint.
- Pour **sélectionner une unité**, cliquez avec le bouton gauche dessus, s'il y a plusieurs unités sur une même case, continuez à cliquer pour faire défiler en boucle les différentes unités.
- Pour **déplacer ou faire attaquer une unité sélectionnée** qui n'aurait pas déjà effectué d'action durant le tour de jeu, cliquez-droit sur une case verte (ou rouge pour l'attaque). Jusqu'à trois cases peuvent clignoter autour du joueur, celles-ci sont des cases automatiquement conseillées par le jeu.
- Chaque case du jeu fait remporter un certain nombre de points par tour au joueur l'occupant, le **score total** est affiché en haut de l'écran. Attention, c'est le nombre de cases occupées qui compte, et pas le nombre d'occupants !

PEUPLES

SWOP vous propose de choisir parmi trois factions bien différentes :

Vikings

- Capables de naviguer sur l'eau (mais n'y gagnent aucun point)
- Gagnent 1 Point de plus sur les cases au bord de l'eau
- N'ont aucun point sur les cases Désert



Gaulois

- Se déplacent 2 fois plus vite sur les Plaines
- Gagnent 1 Point de plus sur les cases Plaine
- N'ont aucun point sur les cases Montagne



Nains

- Peuvent se déplacer depuis une montagne vers n'importe quelle autre montagne inoccupée
- Gagnent 1 Point de plus sur les cases Forêt
- N'ont aucun point sur les cases Plaine



A vous de tirer parti des atouts des différentes factions !

CARTES

3 formes de carte sont disponibles :

- **Démo** : 5*5 cases, 5 tours, 4 unités par peuple
- **Petite** : 10*10 cases, 20 tours, 6 unités par peuple
- **Normale** : 15*15 cases, 30 tours, 8 unités par peuple

Celles-ci sont générées aléatoirement à chaque partie !

L'INTERFACE DE SWOP

ECRAN TITRE



Figure 1 - Ecran titre de SWOP

Cet écran vous accueille au lancement du jeu. D'ici, vous pouvez créer une partie locale, charger la partie sauvegardée, créer un serveur de jeu ou en rejoindre un. Vous pouvez aussi quitter l'application ou alterner entre mode Plein Ecran et Fenêtré.

CREATION DE PARTIE

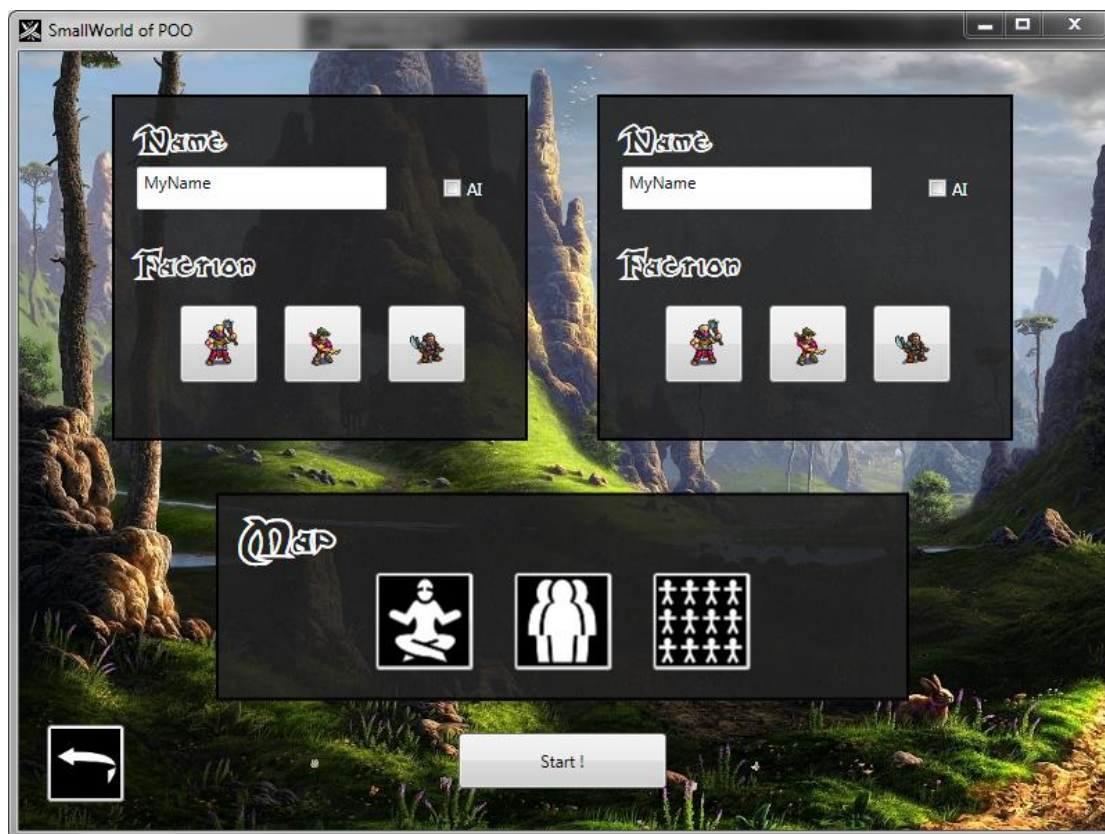


Figure 2 - Ecran de création de partie

L'écran de création de partie permet aux joueurs d'entrer leur nom, sélectionner le peuple de leur choix et choisir la taille de la carte de jeu. En cochant les cases « AI », vous pouvez déclarer des joueurs contrôlés par l'ordinateur. Les deux boutons au bas de l'écran permettent de revenir à l'écran titre, ou lancer la partie une fois que les joueurs sont prêts.

Les écrans de création de partie en réseau sont sensiblement identiques, chaque joueur n'ayant que son propre panneau de création.

ECRAN DE JEU



Figure 3 - Ecran de jeu

Voici l'écran où tout va se jouer !

C'est sur ce plateau de jeu que vous pouvez sélectionner vos unités (**Clic Gauche**) et leur ordonner de se déplacer ou attaquer (**Clic Droit**). Les cases en surbrillance autour de l'unité sélectionnée vous informent sur les mouvements possibles pour l'unité actuelle. A proximité d'un ennemi, vous serez aussi renseigné sur la chance de le toucher si vous l'attaquez. Pour déplacer la vue de la carte, pointez votre curseur vers les bords de la fenêtre.

La zone supérieure de la fenêtre vous informe sur le score, quel joueur a la main, le nombre de tours écoulés/restants et donne accès au menu.

En bas de la fenêtre vous pouvez lire les statistiques de l'unité actuellement sélectionnée (nom, vie, points d'action, attaque et défense), ainsi que terminer votre tour.



Figure 4 - Chance de toucher

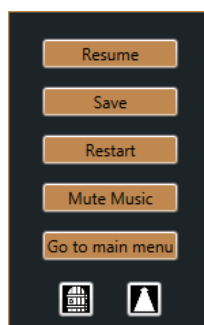


Figure 5 - Menu

Le menu de jeu permet de reprendre la partie, l'enregistrer, arrêter/relancer la musique, recharger la partie, retourner à l'écran titre, quitter le jeu ou alterner Plein Ecran/Fenêtré.

CREATION D'UNE PARTIE

EN LOCAL

Une fois le jeu démarré, il est nécessaire de créer une partie avant de pouvoir commencer à jouer. Pour cela, rien de plus simple, commencez par **cliquer sur «Start Game»**. Une nouvelle fenêtre apparaît alors, vous demandant de **rentrer un nom** et de **choisir une faction** pour chacun des deux joueurs. Sur la même page, choisissez la **taille de la carte de jeu**. Enfin cliquez sur **«Start»** pour démarrer la partie.

EN RESEAU

Etant bien conscients des nouveaux enjeux qu'amènent la vie dans un monde de plus en plus connecté, nous avons voulu vous donner la possibilité de jouer à votre jeu préféré SWOP avec tous vos amis éparpillés à travers le monde. Pour cela rien de plus simple, il faut d'abord qu'un premier joueur décide d'ouvrir une partie en réseau en cliquant sur **«Create Server»**. De la même manière que pour une partie locale, il renseigne son nom, son peuple et la taille de la carte, mais cette fois pour lui seul. Ensuite, il clique sur **«Launch server»** afin de mettre la partie en attente du second joueur. Celui-ci pourra alors, depuis le menu d'accueil, cliquer sur **«Join Game»**, entrer ses informations de jeu puis cliquer sur **«Join»** en bas. Une fois le second joueur présent, le premier peut lancer la partie en cliquant sur **«Start Game !»**

JOUER SUR LA TABLE MICROSOFT PIXELSENSE

Repoussant sans cesse les limites de l'impossible, notre équipe de développement vous propose également en pré-alpha une nouvelle version de Small World of POO, adaptée cette fois aux tables tactiles Microsoft PixelSense (anciennement nommées Surface). L'ergonomie de ce Small World Amazing Game (SWAG) a été repensée pour jouer jusqu'à quatre joueurs simultanés autour de la table.

Dans cette version SWAG, chaque joueur dispose d'un petit panneau déplaçable afin de renseigner son nom et son peuple, puis de valider la fin de chacun de ses tours de jeu. A l'inverse de SWOP, le clic-droit n'existe pas pour déplacer ou attaquer l'unité sélectionnée. A la place, il suffit de toucher directement avec le doigt la case verte ou rouge souhaitée. Enfin pour désélectionner l'unité, touchez n'importe quelle case inatteignable (en gris foncé).

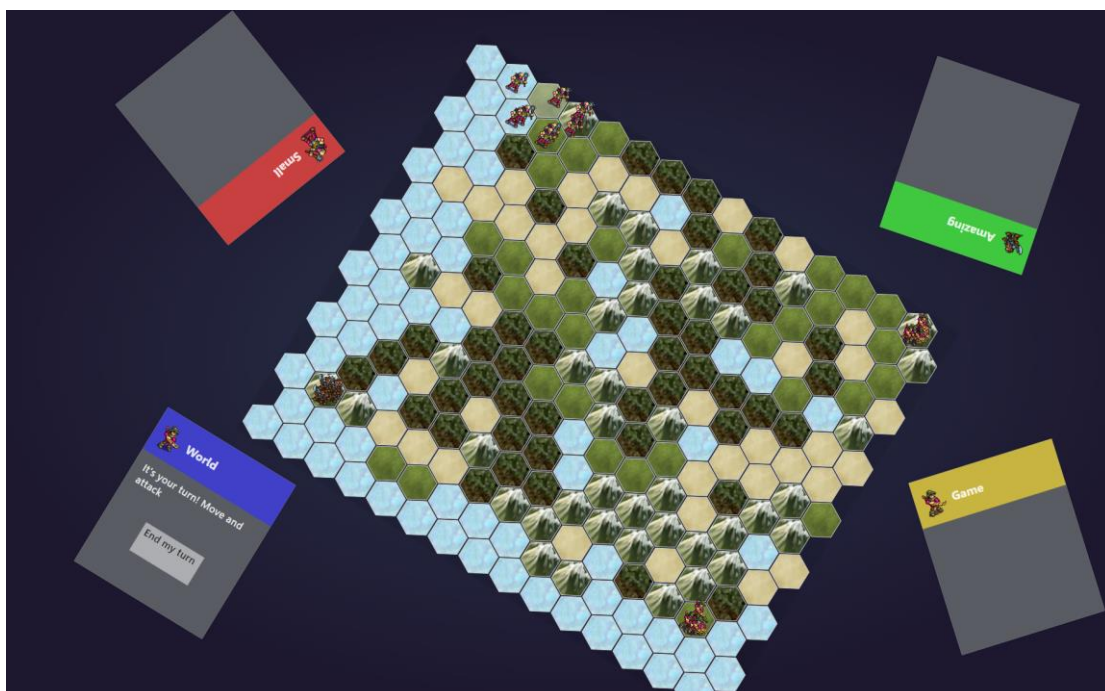


Figure 6 - SWAG sur simulateur PixelSense