

SmallWorld

Manuel utilisateur

Étudiants

Pierre-Marie AIRIAU

Maud LERAY

Présentation

Le jeu dont l'utilisation est détaillée dans le présent manuel est une implémentation d'un jeu ressemblant à « SmallWorld », dont le nom a d'ailleurs été repris. Ce projet fait partie de la formation de la 4^{ème} année Informatique à l'INSA de Rennes.

Les règles du jeu seront rappelées au début de ce manuel, afin de mieux comprendre le fonctionnement mais aussi l'interface de SmallWorld. Les différentes actions possibles seront ensuite présentées.

Table des matières

1	Principes et but du jeu	4
2	Règles du jeu	4
2.1	Description des peuples	4
2.2	La carte du monde	4
2.3	Aspect du jeu	5
3	Utilisation de l'interface	5

1 Principes et but du jeu

Il s'agit d'un jeu au tour-par-tour inspiré de « SmallWorld » dans lequel chaque joueur dirige un peuple. Le but du jeu est de gérer des unités sur une carte pour obtenir le plus de points possible, à la fin d'un certain nombre de tours. Pour ce faire, chaque joueur commence avec ses unités placées sur une même case de la carte. Il doit ensuite les répartir au mieux sur les différentes cases de la carte : par défaut, une case rapporte 1 point. Les unités d'un joueur peuvent également attaquer les unités de l'autre pour les détruire (limitant ainsi l'acquisition de points de l'adversaire) et occuper une case de la carte. Les points sont recomptés à la fin de chaque tour pour que tous les joueurs connaissent leur nombre courant de points ainsi que celui de leurs adversaires.

2 Règles du jeu

2.1 Description des peuples

Il existe trois peuples Elfe (*Elf*), Orc (*Orc*), et Nain (*Dwarf*), ayant des caractéristiques très différentes :

- **Elf** : le coût de déplacement sur une case Forêt est divisé par deux. Le coût de déplacement sur une case Désert est multiplié par deux.
- **Orc** : le coût de déplacement sur une case Plaine est divisé par deux. Une unité Orc n'acquière aucun point sur les cases de type Forêt. Lorsqu'une unité Orc détruit une autre unité, elle possède alors 1 point de bonus permanent. Cet effet est cumulable et est lié à chaque unité (i.e. si l'unité ayant le bonus meurt, le bonus disparaît).
- **Nain** : le coût de déplacement sur une case Plaine est divisé par deux. Une unité Nain n'acquière aucun point sur les cases Plaine. Lorsqu'elle se trouve sur une case Montagne, une unité Nain a la capacité de se déplacer sur n'importe quelle case Montagne de la carte à condition qu'elle ne soit pas occupée par une unité adverse.

À chaque tour, toutes les unités peuvent être déplacées et attaquer. Par défaut, chaque unité possède deux points de mouvement et chaque déplacement en coûte un (hors bonus/malus). Cela signifie qu'une même unité peut se déplacer ou attaquer plusieurs fois par tour. Chaque unité possède 2 points d'attaque, 1 point de défense et 5 points de vie. Les unités ne récupèrent pas leurs points de vie à la fin d'un tour, mais les points de déplacement sont réinitialisés à 2.

2.2 La carte du monde

La carte du monde se compose de cases hexagonales. Il existe quatre types de case : Plaine (*Field*), Désert (*Desert*), Montagne (*Mountain*), Forêt (*Forest*).

Il existe 3 tailles de carte :

- **Petite** (*Small*) : 6 cases * 6 cases, 5 tours, 4 unités par peuple.

- **Moyenne** (*Medium*) : 10 cases * 10 cases, 20 tours, 6 unités par peuple.
- **Grande** (*Large*) : 14 cases * 14 cases, 30 tours, 8 unités par peuple.

2.3 Aspect du jeu

La carte, ses ressources, les unités de tous les peuples sont visibles par tous les joueurs. La carte est vue du dessus.

3 Utilisation de l'interface

INSA Rennes

20 Avenue des Buttes de Coësmes
CS 70839
35708 Rennes Cedex 7

Tél. +33 (0) 2 23 23 82 00

Fax +33 (0) 2 23 23 83 96

www.insa-rennes.fr

INSA



Cti
Commission
des Titres d'Ingénieur

