

Documentation utilisateur

Création d'un jeu SmallWorld

Laura GUILLEMOT, Thibault RAPIN

Encadrant : Eric ANQUETIL, Ferran ARGELAGUET,
Arnaud BLOUIN, Grégoire RICHARD, Maud MARCHAL

16 janvier 2015



Résumé

Vous avez toujours rêvé d'être un Elf, un Orc ou un Nain terrassant les ennemis sur des terrains dangereux ! Vous êtes au bon endroit ! Suivez le guide et vous pourrez avoir le pouvoir absolu dans le monde impitoyable de SmallWorld !

Table des matières

1	Présentation et règles du jeu	3
1.1	Les peuples	4
1.1.1	Elf	4
1.1.2	Orc	4
1.1.3	Nain	4
1.2	Les terrains	5
1.3	Les cartes	5
2	Comment jouer ?	6
2.1	Création d'une partie	6
2.2	Déroulement d'une partie	6
2.2.1	Le menu	7
2.2.2	A qui le tour ?	8
2.2.3	Les déplacements et les combats	8
2.2.4	Fin de la partie ?	8



1 Présentation et règles du jeu

Le jeu SmallWorld est un jeu tour-par-tour où chaque joueur dirige un peuple. Votre but sera de gérer des unités sur une carte pour obtenir le plus de points possibles à la fin d'un certain nombre de tours. Pour ce faire, vous commencerez avec des unités placées sur une même case de la carte puis vous les repartirez au mieux sur la carte. Le placement de chaque unité sur les cases rapporte plus ou moins de points (par défaut une case rapporte un point, si deux unités sont sur la même case, ça ne compte que pour un). Vos unités pourront également attaquer celles de votre adversaire afin de détruire ses unités. Vous limiterez ainsi l'acquisition de points de votre adversaire et occuperez une case de la carte. Les points des joueurs sont recomptés à la fin de chaque tour pour que vous puissiez avoir connaissance de votre nombre courant de points ainsi que celui de votre adversaire.

1.1 Les peuples

Pour effectuer votre quête, vous aurez la possibilité de choisir entre trois différents peuples :

1.1.1 Elf

Les *Elfs* (figure 1), créatures légendaires souvent vus comme de petits êtres malicieux et taquins. Leurs caractéristiques sont les suivantes :

- Le coût de déplacement sur une case Forêt est divisé par deux.
- Une unité *Elf* n'acquière aucun point sur les cases de type Desert.
- Une unité *Elf* a 50% de chance de se replier lors d'un combat (provoqué ou subi) perdu devant normalement conduire à la destruction de l'unité : l'unité survie avec 1 point de vie.



FIGURE 1 – Unité Elf

1.1.2 Orc

Les *Orcs* (figure 2), créatures fantastiques aux mœurs brutales, possèdent les particularités suivantes :

- 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 (si l'unité possédant le bonus meurt, le bonus disparaît).

1.1.3 Nain

Les *Nains* (figure 3), créatures imaginaires souterraines de petite taille. Ils possèdent les spécificités suivantes :

- Le coût de déplacement sur une case Plaine est divisé par deux.
- Une unité *Nain* n'acquière aucun point sur les cases de type 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.



FIGURE 2 – Unité Orc



FIGURE 3 – Unité Nain

1.2 Les terrains

La carte du monde est composée de cases hexagonales. Chaque case représente les différents terrains sur lesquels vos unités pourront se déplacer et/ou attaquer féroceement les unités adverses. Il existe quatre types de terrains différents qui influenceront sur les points de score et de déplacement des unités figure 4 :

1.3 Les cartes

La carte est créée au lancement de la partie de manière aléatoire avec le même nombre de cases pour chaque type de terrains. Vous pourrez choisir sa taille avant lors de la création d'une partie. Le choix de la taille de la carte est un point important puisque c'est ça qui va déterminer le nombre de tours et le nombre d'unités pour chaque joueur. Vous pourrez choisir entre trois tailles de cartes différentes :

- *Démo* : 2 joueurs, 6 cases x 6 cases, 5 tours, 4 unités par peuple.
- *Petite* : 2 joueurs, 10 cases x 10 cases, 20 tours, 6 unités par peuple.
- *Normale* : 2 joueurs, 14 cases x 14 cases, 30 tours, 8 unités par peuple.

❖ Le <i>Désert</i>	
❖ La <i>Forêt</i>	
❖ La <i>Montagne</i>	
❖ La <i>Plaine</i>	

FIGURE 4 – Quatre types de case

2 Comment jouer ?

Maintenant que l'on a défini les règles voyons comment jouer une partie.

2.1 Création d'une partie

Après avoir démarré le jeu, vous tombez sur un écran d'accueil possédant deux boutons correspondant aux deux méthodes pour créer une partie.

Un premier bouton **New Game** pour créer une nouvelle partie. Un formulaire apparaît pour permettre aux deux joueurs de choisir leur pseudo de guerrier et de sélectionner le peuple (*Elf*, *Orc* ou *Nain*) qui les accompagnera dans cette bataille ! Vous devrez aussi sélectionner la taille de votre carte (*Démo*, *Petite* ou *Normale*) puis de cliquer sur le bouton **Launch Game** pour débiter votre partie.

Le second bouton **Load Saved Game** vous permet cette fois de charger une partie enregistrée. Il vous faudra pour cela choisir le fichier dans lequel la partie est enregistrée pour que la partie reprenne son cours.

2.2 Déroulement d'une partie

La partie est désormais créée et lancée, voyons à l'aide de la figure 5 comment se déroule celle-ci.



FIGURE 5 – Écran principal

2.2.1 Le menu

- **Commencer une nouvelle partie (1)**
Les noms de vos personnages ne vous plaisent pas, vous voulez changer de peuple, la carte est trop grande/petite ? Pour commencer une nouvelle partie, il vous suffira alors de cliquer sur le bouton **New Game** du menu en haut et vous pourrez alors choisir de nouveau toutes vos informations.
- **Charger une partie enregistrée (2)**
Si vous souhaitez charger une partie enregistrée, il vous suffit de cliquer sur le bouton **Open** du menu puis de sélectionner la partie que vous voulez lancer.
- **Enregistrer une partie (3)**
Vous n'avez pas le temps de finir votre partie mais vous êtes sur le point de gagner et ne voulez pas passer à côté de cette victoire ? Il vous suffit d'appuyer sur le bouton **Save** du menu en haut puis de sélectionner l'emplacement où enregistrer votre partie tout en lui donnant le nom que vous souhaitez. Vous pourrez ainsi reprendre votre partie ultérieurement.
- **Quitter le jeu**
Si vous souhaitez quitter le jeu SmallWorld, vous pouvez le faire grâce à la croix rouge située en haut à droite, il vous sera alors demandé si vous souhaitez enregistrer la partie en cours.

2.2.2 A qui le tour ?

Vous pouvez voir les informations concernant vos points et vos unités. Pour savoir quel joueur doit jouer, il suffit d'observer les cadres propres à chaque joueur. Le joueur actuel verra son cadre entouré d'une bordure grise épaisse (4.b) tandis que son adversaire aura sa case grisée (4.a). De plus, sur la cadre en bas de la partie gauche (5), vous pourrez voir le nombre de tours restant, des phrases d'indication pour le déroulement du jeu ainsi que le bouton pour signaler la fin de son tour.

2.2.3 Les déplacements et les combats

A chaque tour, vous aurez la possibilité d'effectuer des déplacements tant que vos unités seront en vie et posséderont des points de déplacement.

On peut voir à droite (6) les unités du joueur en cours. Lorsque l'on cliquera sur une case avec des unités alliées, celles encore en état de se déplacer (en vie avec les points de déplacement nécessaire) se décaleront légèrement vers la gauche pour signaler qu'une action est possible. Dans le cas d'un clic sur une case avec des unités adverses, ce seront les unités présentes qui s'afficheront, mais cette fois elles seront grisées car aucune action n'est possible.

Pour réaliser un déplacement, vous devrez sélectionner une case de la carte contenant vos unités. Il faudra alors cliquer sur une des unités qui s'est décalée sur la gauche. Les cases sur lesquelles le déplacement est possible apparaîtront en vert. Un clic droit sur l'une de celle-ci entraînera l'action.

Si un ennemi est présent sur la case sélectionnée d'un clic droit, un combat est engagé entre cette unité et l'unité précédemment sélectionnée. Le combat est géré de manière automatique par le jeu en fonction des caractéristiques des deux unités. Si l'unité attaquante gagne le combat et qu'il n'y a plus d'unités sur la case elle s'y déplace, s'il reste des unités elle reste sur sa case mais perd tout de même des points de déplacement en fonction de la case où elle se trouve.

Lorsque vous pensez avoir fini de jouer (pas d'obligation de déplacer toutes les unités), il vous suffit de cliquer sur le bouton **End Round** afin de laisser la main.

2.2.4 Fin de la partie ?

La partie se termine lorsque le nombre de tours est épuisé ou lorsque toutes les unités de l'un des joueurs sont mortes. Dans le cas où il reste des unités dans chaque camp, c'est le joueur avec le plus de point qui gagne. Dans l'autre, c'est le joueur auquel il reste des unités qui gagne.