

# Projet Modélisation et Programmation Orientée Objet

## Documentation utilisateur

### Quatrième année - Informatique

Alexandre AUDINOT, Dan SEERUTTUN--MARIE

16/01/2015



# 1 Principes du jeu

SmallWorld Lord of Ring est un jeu de plateau 2 Joueurs pour toute la famille. Rejoignez le monde du seigneur des anneaux tout en jouant au célèbre SmallWorld.

Serez-vous le plus fort à collecter tous les anneaux de pouvoir ?

Ainsi vous pourrez récupérer l’anneau unique pour dominer le monde !

## 1.1 Généralités

Morgoth, un seigneur du mal très puissant, terrorisait la terre du milieu. Une alliance d’un nouveau genre fut forgée entre les Elfes, les Orques, et les Nains pour tenter de l’arrêter. Après une bataille féroce, Morgoth fut défait devant la montagne du destin.

Afin d’empêcher une nouvelle guerre, les peuples choisirent d’équilibrer les forces sur la terre du milieu. Ainsi, avec l’aide bienveillante de Sauron, ils créent un certain nombre d’anneaux de pouvoir, qu’ils distribuent à parts égales aux Elfes, Orques et Nains.

Les hommes, ayant collaboré avec Morgoth alors qu’ils étaient dans la coalition contre lui, ont été punis, et n’ont pas eu d’anneau. Les Hobbits n’ont eux pas eu d’anneaux car ils s’occupaient de leurs maisons pendant la grande guerre.

Ainsi, les grands peuples ne se querelleront plus car ils détiennent tous des pouvoirs équivalents.

Mais ce que les anciens ne savaient pas, c’est que le contrôle de la majorité des anneaux de pouvoir peut bouleverser la vie sur la terre du milieu. En effet, le fourbe Sarumane, sorcier humain et chef du conseil blanc, a dans le secret créé un enchantement magique. Au bout d’un temps imparti, le contrôle de la majorité des anneaux de contrôle vous permettra de retrouver l’anneau unique, capable de contrôler tous les autres anneaux, pour conquérir le monde.

Chaque combat peut changer l’équilibre des forces. Les anneaux ont été forgés de manière à ce que si le possesseur initial mourrait, l’anneau serait détruit pour empêcher le cumul d’anneau. Les Elfes n’ont pas inventé l’art de la guerre, ainsi ils peuvent aléatoirement fuir avant de perdre un combat.

Pour tous les autres, la bravoure domine : la perte d’un combat implique la mort du perdant. Cependant, tous les combats n’ont pas tous un gagnant. En revanche, l’abulcasis n’ayant pas été inventé, et Gandalf étant en vacances à Isengard, il n’est pas possible de soigner les unités.

Les anneaux de contrôle sont récessifs entre eux. Ainsi, quand 2 unités du même peuple se rencontrent, un seul anneau garde son pouvoir. Ainsi, si 10 unités se retrouvent pour festoyer, seulement 1 anneau de contrôle sera actif. Les Orques ont cependant réussi à contourner une partie de cet effet.

Ce secret est arrivé jusqu'à vous, chef de votre peuple, et vous convoitez l'anneau unique. L'ère de paix a pris fin suite aux attaques d'Orques sur les fermes des hommes. Vous savez qu'il ne vous reste plus beaucoup de temps, et que d'autres chefs qui ont la même information pourraient tenter de lever une armée pour devenir le maître du monde.

Serez-vous le plus fort à collecter tous les anneaux de pouvoir ?

Ainsi vous pourrez récupérer l'anneau unique pour dominer le monde !

## 1.2 Prise en main rapide

Il vous est possible de créer une nouvelle partie, ou de charger une ancienne. Il existe 3 types de parties différentes

- Partie Comté : partie démo, peu de tours et d'unités
- Partie Erebor : partie moyenne
- Partie Terre du milieu : grande partie, grand nombre de tours et d'unités

Après avoir rentré un nom de joueur et choisi un type (au choix entre Elfe, Orque, Nain), vous pouvez commencer la partie. Toutes vos unités sont concentrées en 1 point de la carte.

A chaque début de tour, le nombre d'anneau par joueur est décompté. Le nombre de déplacement possible est initialisé à 1 par unité. Vous pouvez vous déplacer sur une case qui coûte moins ou le exactement le coût de cette case. Les coûts des cases varient en fonction des unités et du terrain des cases.

Vous pouvez aussi attaquer une unité ennemie. Le combat se fera de manière aléatoire, l'attaque sera pondérée par les points de vie restants de l'unité. Vous pouvez soit gagner, soit perdre, soit faire match nul au combat. Les points de vie ne peuvent pas se soigner. Toutes les unités ont 2 d'attaque et 1 de défense.

Le gagnant de l'anneau unique est celui qui totalise le plus d'anneau à la fin du dernier tour de jeu.

## 1.3 Type de partie

Il y a 3 types de parties. Ces trois types se basent sur les mêmes règles générales, et ne font varier que des spécificités de ces parties. En voici la description.

## 1.4 Type d'unité

Le peuple Orque a retrouvé les descendants des forgerons des anneaux, et en les torturant des mois durant, les Orques ont réussi à créer un sort qui récupère l'anneau sur le corps mort de l'ennemi à la fin du combat ! Ainsi, les Orques peuvent cumuler les anneaux. Les anneaux de contrôle sont normalement récessifs entre eux. Ainsi, quand 2 unités du même peuple se

rencontrent, un seul anneau garde son pouvoir. Cependant, les Orques ont réussi seulement à garder l'effet des anneaux volés lors des combats.

## **2 Le jeu**

### **2.1 Début de partie**

XOXO

### **2.2 Déroulement d'un tour**

XOXO

### **2.3 Type de partie**

XOXO

### **2.4 Actions du jeu**

XOXO

### **2.5 Fin de partie**

XOXO