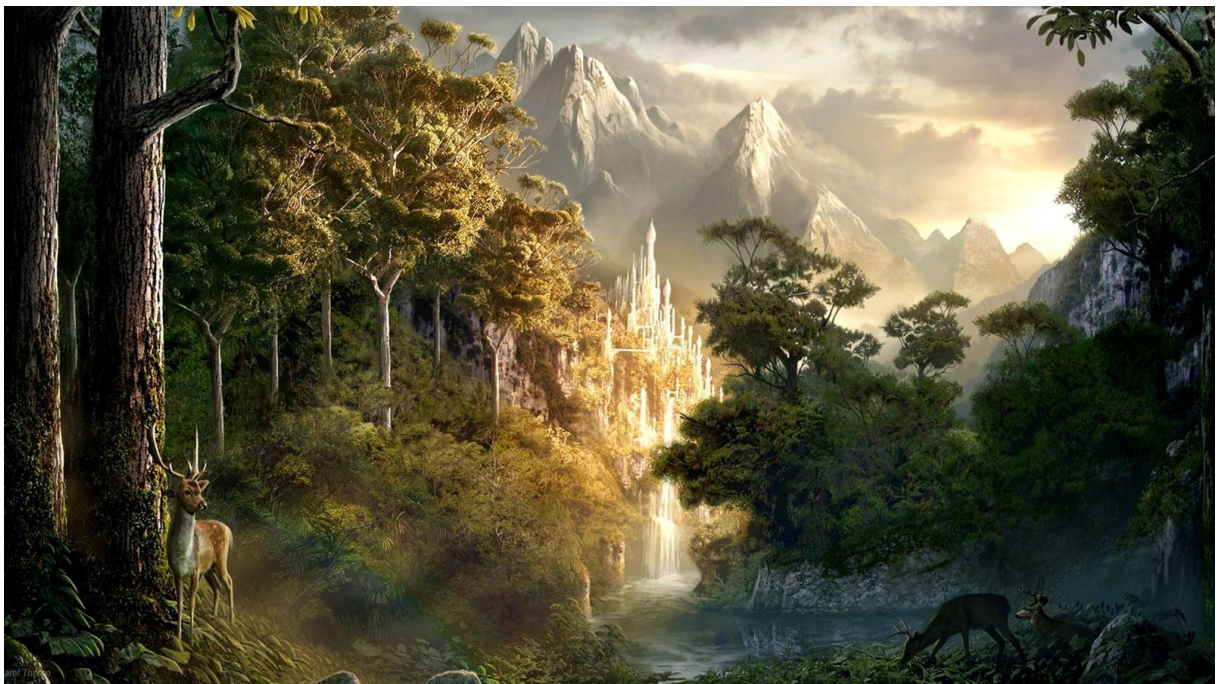


SMALLWORLD

DOCUMENTATION UTILISATEUR



DELPHINE MILLET
MATHIEU SPEGAGNE

4 INFO

PRÉSENTATION

Small World est un jeu tour-par-tour où 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 des unités placées sur une même case de la carte. Il doit ensuite les répartir au mieux sur la carte sachant que le placement de chaque unité sur les cases rapporte plus ou moins de points. Les unités d'un joueur peuvent attaquer les unités d'un autre joueur 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. Le jeu se déroule sur une carte du monde sur laquelle les unités se déplacent.

RÈGLES du jeu

Les principales règles de Small World sont les suivantes :

- Un seul joueur à la fois peut jouer. Lorsqu'un joueur a terminé son tour, il passe la main à son adversaire en cliquant sur le bouton «Fin tour».
- 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.
- Lorsque c'est à son tour, le joueur peut déplacer une de ses unités ou attaquer son adversaire. Pour cela, il sélectionne la case qui contient l'unité qu'il veut sélectionner puis il sélectionne l'unité qui l'intéresse dans la partie droite de l'écran. Il clique ensuite sur la case sur laquelle il veut déplacer ou attaquer.
- Chaque case permet de remporter un certain nombre de points par tour au joueur qui occupe la case. Le score total de chaque joueur est affiché à gauche de l'écran.

Peuples

Dans cette version du jeu, un joueur peut choisir entre 4 peuples : Elfe, Orque, Humain et Nain. Les caractéristiques de chacun sont différentes et influent sur la stratégie de jeu.



Elfe

- Le coût de déplacement sur une case Forêt est divisé par deux
- Le coût de déplacement sur une case Désert est multiplié par deux
- Cette unité a 50% de chance de se replier lors d'un combat perdu (provoqué ou subit) qui aurait normalement conduit à la destruction de l'unité. Ici, l'unité survit avec 1 point de vie.



Orque

- Le coût de déplacement sur une case Plaine est divisé par deux.
- Cette unité n'acquiert aucun point sur les cases de type Forêt.
- Lorsqu'une unité Orque détruit une autre unité, elle possède alors 1 point de bonus permanent.
- Ce bonus est cumulable et est lié à chaque unité. Si l'unité ayant le bonus meurt, alors le bonus disparaît.
- Sur une case Marais, une unité Orque a la capacité de se déplacer sur n'importe quelle case Marais de la carte à condition qu'elle ne soit pas occupée par une unité adverse



humain

- Le coût de déplacement sur une case Plaine est divisé par deux.



Nain

- Le coût de déplacement sur une case Plaine est divisé par deux.
- Cette unité Nain n'acquiert aucun point sur les cases Plaine.
- 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 unités peuvent être déplacées et attaquer. Par défaut (c'est-à-dire hors bonus), chaque unité possède 1 point de mouvement qui correspond à un déplacement normal (bonus exclus). Cela signifie qu'une même unité peut se déplacer ou attaquer plusieurs fois par tour grâce à ses bonus. Chaque unité possède 2 points d'attaque, 1 point de défense et 5 points de vie.

CARTE



La carte est générée en début de partie de façon aléatoire et est composée de 5 types de case : forêt, désert, plaine, montagne et marais.

Le type de la carte est choisi en début de partie parmi les 3 formes 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

COMBATS

Pour qu'une unité puisse lancer une attaque contre une unité d'un autre peuple, elles doivent se situer sur des cases juxtaposées. Lorsqu'une unité attaque une case contenant plusieurs unités, la meilleure unité défensive est choisie. Un combat se compose d'un certain nombre d'attaques. Ce nombre est choisi aléatoirement lors de l'engagement du combat. Ce nombre est compris entre 3 et le nombre de points de vie de l'unité ayant le plus de points de vie + 2 points.

Le combat s'arrête lorsque ce nombre est atteint ou lorsque l'une ou autre des unités n'a plus de vie.

A chaque combat, la probabilité de perte d'une vie de l'attaquant est calculée.

Exemples:

- *L'attaquant a 4 points d'attaque et l'adversaire a 4 points de défense (en tenant compte des bonus de terrain et du nombre de points de vie restant). L'attaquant a donc 50% de chance de perdre une vie.*
- *L'attaquant a 3 points d'attaque et l'adversaire a 4 points de défense. Le rapport de force est de 75%. Il y a donc 62.5% chance pour que l'attaquant perde une vie.*
- *L'attaquant a 4 points d'attaque et l'adversaire a 2 points de défense. Le taux baisse à 25%. L'attaqué a donc 75% de chance de perdre une vie et l'attaquant en a 25%.*

Évidemment, lorsque l'attaquant gagne, l'adversaire perd un point de vie. Les points de vie entrent en compte dans le calcul des probabilités.

Exemple : Si l'unité qui attaque possède 4 points d'attaque et 50% de sa vie, alors son attaque sera au final de $4 \times 50\% = 2$. L'unité attaquée suit le même calcul pour sa défense.

À la fin d'un combat gagné par l'attaquant, si la case du vaincu ne contient plus d'unité alors l'attaquant se déplace automatiquement sur cette case. Le coût d'un déplacement (bonus inclus) est alors déduit. Le même calcul s'applique lorsque l'unité attaquante ne détruit pas l'unité adverse. Une unité qui vient d'attaquer peut donc très bien se déplacer ensuite si elle possède les points de déplacement nécessaires.

Le joueur qui n'a plus d'unité, il est éliminé.

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur dans une partie, celui-ci a gagné.

Attention, les unités ne récupèrent pas leurs points de vie à la fin d'un tour !

Tour de jeu

Lorsqu'un joueur peut jouer (c'est-à-dire une fois par tour), il peut déplacer toutes ses unités suivant leurs points de déplacement (un déplacement sur une case coûte 1 point de déplacement).

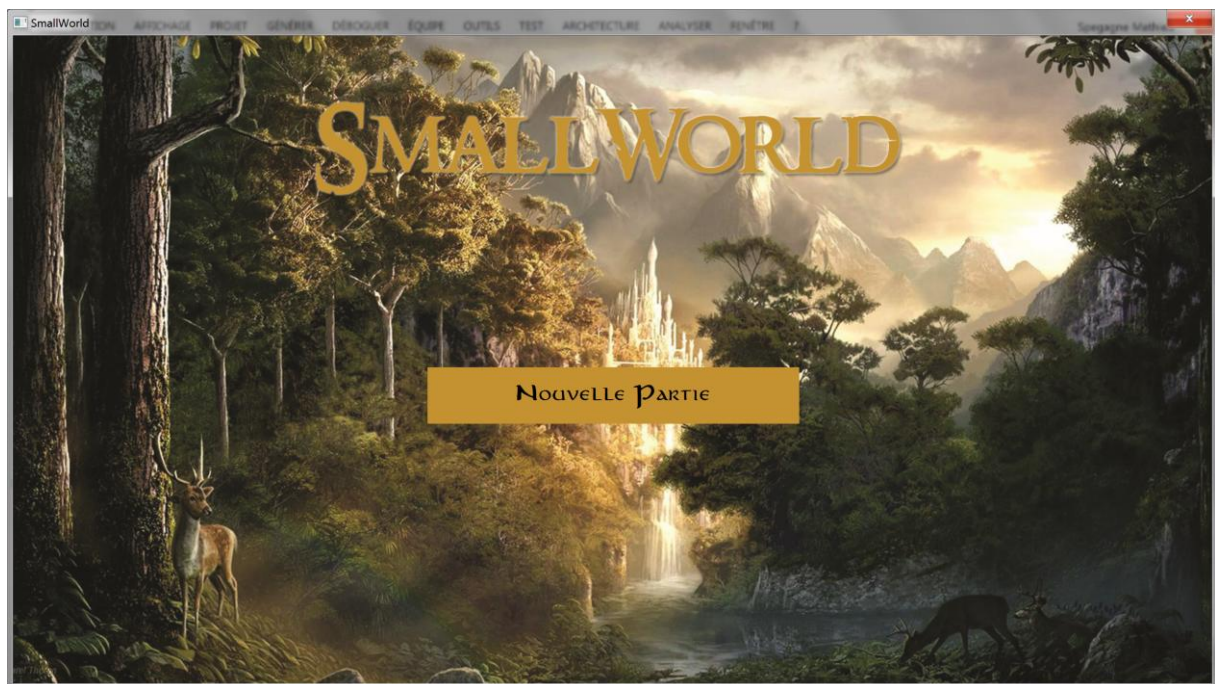
Il est possible pour chaque unité de passer son tour.

Une unité combattante peut engager un combat s'il lui reste au moins 1 point de mouvement. Lorsqu'un joueur a fini son tour, il clique sur le bouton "Fin tour" pour passer la main à son adversaire. C'est alors au joueur suivant de commencer son tour.

La partie se termine lorsque le nombre de tours prédéfini en début de partie a été effectué, ou lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur sur le plateau.

INTERFACES

ÉCRAN D'ACCUEIL



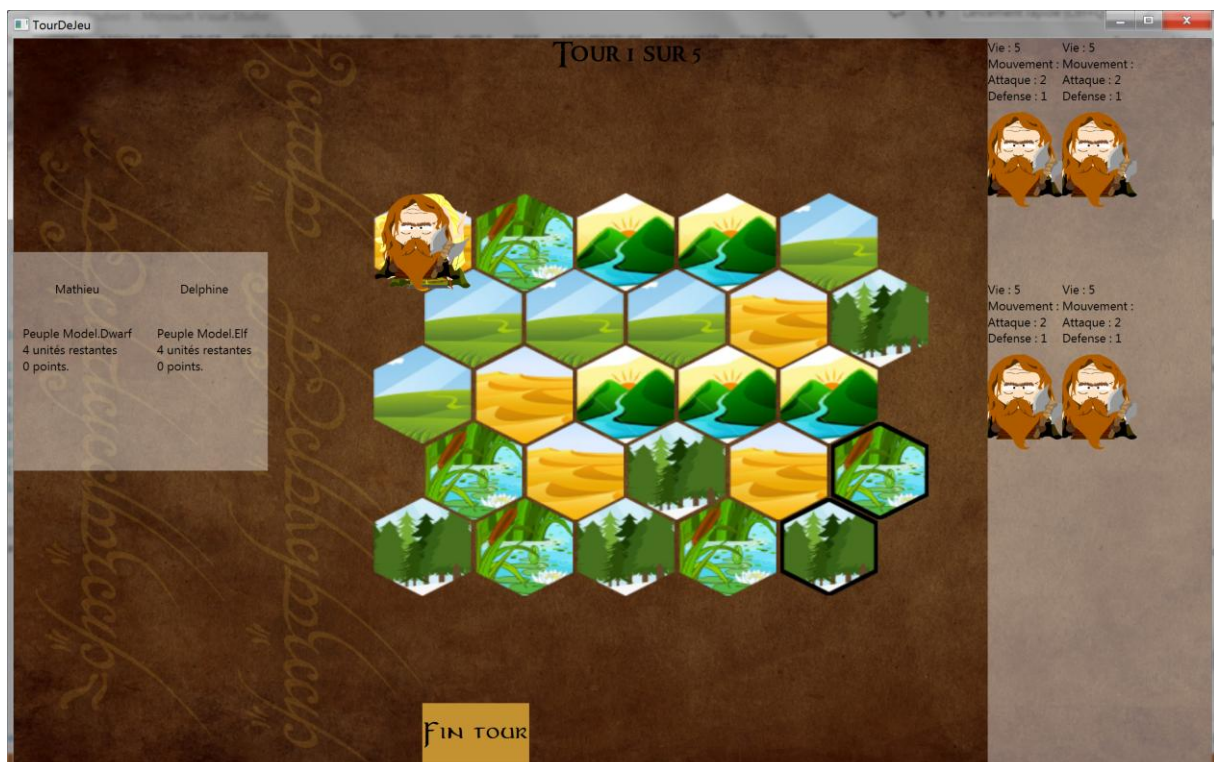
Au lancement du jeu, un écran d'accueil propose de lancer une nouvelle partie. Au clic sur le bouton "Nouvelle partie" un écran de configuration d'une partie apparaît.

ÉCRAN DE CONFIGURATION D'UNE PARTIE



Pour créer une nouvelle partie, chacun des joueurs doit renseigner son nom et choisir son peuple. Les deux joueurs ne peuvent pas choisir le même peuple. Ils choisissent ensuite le type de carte sur laquelle ils veulent jouer. Au clic sur le bouton "Valider", l'écran de la nouvelle partie apparaît.

ÉCRAN DE JEU



L'écran de jeu est découpé en 3 parties :

- A gauche : Les informations sur les 2 joueurs
 - leur nom
 - leur peuple
 - leur score
- A droite : Les unités de la case sélectionnée
 - leur type
 - leur état (points d'attaque, de mouvement, de défense et de vie)
- Au centre : La partie en cours
 - Le numéro du tour en cours et le nombre de tours de la partie
 - La carte
 - le bouton de fin de tour