

doc v1.0

MAWA

(pour MAge WArrior, mais ce n'est pas définitif...)

Toutes les notes rouges de ce texte (comme celle-ci) présentent une idée ou un choix de game design que je n'ai pas encore bien déterminé.

Je précise aussi que toutes **les illustrations ne m'appartiennent pas et ne sont probablement pas libres de droit** : je les ai trouvées sur internet et elles étaient destinées à poser une base graphique, plus motivante pour bosser sur le jeu que de simples feuilles blanches insipides, ainsi que d'avoir un feeling de ce qu'est, ou ce que fait la carte quand on jette un œil dessus. Pour les curieux, vous pouvez essayer de deviner d'où elles sont tirées, certaines sont plus ou moins connues... ;)

Sommaire :

[Introduction](#)

[Préparation de l'aire de combat](#)

[Comment lire une carte monstre](#)

[Les actions des monstres](#)

[Comment lire une carte joueur](#)

[Les actions des joueurs](#)

[Exemples de cartes joueur](#)

[Détail des types de cartes joueur](#)

[Comment piocher des cartes](#)

[Cartes supplémentaires :](#)

[Objets](#)

[Améliorations de monstres](#)

[Compter les dégâts lors d'une partie](#)

[Fin d'une vague de monstres](#)

[Les malus](#)

[Changements de position sur l'aire de combat](#)

[Exemple d'une manche](#)

[Liste complète des cartes du jeu](#)

[Nombre d'exemplaires de chaque carte](#)

[Simulation informatique](#)

[Remarques sur le jeu tel quel](#)

Introduction :

Ce jeu est un jeu coopératif qui se joue à 2 joueurs (bon, on peut y jouer seul aussi).

Le but est de vaincre un certain nombre de vagues de monstres successives. **Je n'ai pas vraiment déterminé comment une partie se termine, en fait. :D**

Un des joueurs est un Guerrier, l'autre est un Mage. Le Guerrier est plutôt orienté défense, alors que le Mage possède des sorts plutôt offensifs.

Préparation de l'aire de combat :
Une vague de monstres se déroule comme suit :

- 2 ou 3 cartes monstres sont tirés de la pioche monstres.

On place les cartes monstres, le guerrier et le mage côte à côte, en fonction de leurs points de vie actuels. Les cartes ayant le plus de points de vie actuels sont positionnées à gauche, et indiquent l'ordre de tour de jeu de chaque "manche" (une manche se termine lorsque le monstre ou le joueur le plus à droite de l'aire de combat a fini ses actions).

L'espace où les cartes sont alignées s'appelle l'**aire de combat**.

La position des cartes ne change pas au cours du combat, sauf exception.

Exemple d'aire de combat suite à un tirage de monstres :

joueur guerrier	monstre	monstre	joueur mage	monstre
 GUERRIER 20 Actions : - défausser 1 carte et piocher 1 carte - 1 fois par partie : Résistez aux effets de feu, saignement, poison et étourdissement pour la durée d'un combat.	 Guerrier troll 13 Regagne 2 HP au début de chacun de ses tours, avant tout autre effet.	 Furie 10 Insensible au feu. Enflamme les adversaires à chaque attaque.	 MAGE 10 Actions : - défaussez 1 carte et piochez 1 carte - 1 fois par partie : Ressuscitez le guerrier. Il revient avec 10 points de vie en fin d'aire de combat.	 Archer mort-vivant 8

Comment lire une carte monstre :

- Chiffre et icône en haut à gauche : type et quantité de dommages infligés chaque tour à un joueur.
- Chiffre en haut à droite : nombre de points de vie.
- Boules lumineuses bleues et rouges en dessous du portrait : récompenses données au joueur lors de la mort d'un monstre. Une boule rouge = 1 pioche de carte pour le joueur (rouge = guerrier, bleu = mage).

Je n'ai pas décidé si seul le joueur achevant le monstre bénéficiait de sa récompense, ou les deux joueurs.

Exemple :

-Si joueur guerrier tue le guerrier troll. Il pioche 2 cartes guerrier.

-Si le joueur mage tue le guerrier troll, il pioche 1 carte mage.

OU

-Si un des joueurs tue le troll, le joueur guerrier pioche 2 cartes et le joueur mage pioche 1 carte.

- Dans le cadre blanc : les éventuels pouvoirs spéciaux du monstre.
- Les 6 icônes d'épée ou de chapeau en bas : détermine quel joueur sera attaqué lors du tour du monstre.

Les actions des monstres :

Lors du tour d'un monstre, celui-ci attaque un joueur. C'est sa seule action possible, bien que d'éventuels pouvoirs spéciaux aient d'autres effets.

Lorsqu'un monstre attaque, un des joueurs lance un dé à 6 faces. Le joueur regarde à quelle icône en bas de la carte du monstre le résultat correspond (épée : guerrier, chapeau : mage). Les dommages sont infligés au joueur correspondant. On peut ainsi, selon la propension des monstres à attaquer un joueur ou l'autre, anticiper le déroulement du tour.

Exemples :

- C'est le tour du guerrier troll. Le résultat du dé est 4 : le troll inflige 3 dommages physiques au guerrier.
- C'est le tour de l'archer mort-vivant. Le résultat du dé est 3 : le troll inflige 3 dommages physiques au mage.

Comment lire une carte joueur :

- Chiffre en haut à droite : points de vie de départ (et maximum) du joueur
- Actions possible chaque tour

Les actions des joueurs :

Les joueurs possèdent chacun une main constitué d'une ou plusieurs cartes, jusqu'à X maximum. Au delà, le joueur doit défausser ses cartes avant toute autre action. **Le nombre de cartes maximum n'est pas encore défini mais pourrait être aux alentours de 6.**

Ils disposent aussi chacun d'une pioche et d'une défausse qui leur sont propre.

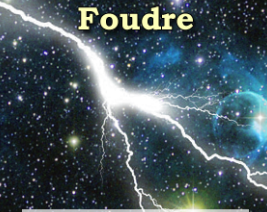
Lors de son tour, chaque joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes de sa main. Ces cartes doivent être de couleurs différentes, à une exception près : les cartes **jaunes**, lesquelles peuvent être jouées en 1, 2 ou 3 exemplaires si elles sont identiques.

Pour chaque joueur, les cartes en main sont de 3 types, différenciées par un code couleur du titre de la carte.

- **Jaune** : cartes à effet immédiat, défaussées après usage. En général des cartes d'attaque ou de soins. On peut en jouer 1 à 3 en même temps si elles sont identiques.
- **Verte** : cartes d'enchantement, à effet permanent. Elles se placent sous la carte guerrier ou mage. Elles ne sont défaussées que lorsque le joueur souhaite s'en débarrasser, ou lorsqu'elles sont remplacées par une autre carte verte.
- **Bleue (mage uniquement)** : cartes d'invocation. Une invocation est placée sur l'aire de combat **(sa position n'est pas encore déterminée)**. Elle se joue comme un monstre, mais est contrôlée par le mage et inflige des dommages aux monstres sur l'aire de combat. Au besoin, le mage peut transférer sur son invocation une attaque qui lui serait destinée.
- **Grise (guerrier uniquement)** : Ces cartes sont utilisables en dehors des tours du guerrier. Il peut en utiliser autant qu'il le souhaite, aux moments précisés sur chacune de ces cartes. Elles ont des effets variés.

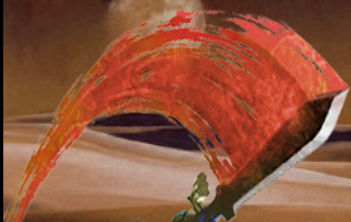
Exemples de cartes joueur :

Jaune	Verte	Bleue (mage)	Grise (guerrier)
--------------	--------------	---------------------	-------------------------

Foudre  I : Cause 6 dégâts de foudre à la cible. II : Cause 12 dégâts de foudre à la cible et l'étourdit. III : Cause 12 dégâts de foudre à une cible, 6 à une seconde et 3 à une troisième. Premiers soins  I : soigne la cible de 3 HP II : soigne la cible de 7 HP III : soigne la cible de 15 HP et ôte tout malus	Transfert  Redirige la moitié des dégâts ou effets de soins sur son coéquipier, arrondie à l'inférieur. Provocation  Les monstres n'attaquent que le guerrier, même s'ils ont choisi le mage. guerrier uniquement.	Diablotin  2 4 invoque un diablotin contrôlé par le mage en fin d'aire de combat. Peut être ciblé à la place du mage.	Piège  Le prochain monstre arrivant en jeu joue en dernier et prend 5 dégâts physiques. se joue avant l'arrivée des monstres.
--	---	---	---

Détails des différents types de cartes :

Cartes jaunes :

Tornade  I : Déplace une unité sur l'aire de combat. II : Intervertissez les points de vie actuels des ennemis dans l'ordre de votre choix. III : Défaussez un monstre au choix. Il n'y a pas de récompense. Coup Circulaire  I : Cause 2 dégâts physiques à deux monstres côte à côte. II : Cause 3 dégâts physique à deux monstres, et les fait saigner. III : Cause 8 dégâts physique à tous les monstres et les fait saigner.	Lorsque l'on joue de 1 à 3 cartes jaunes, on applique les effets correspondant (I,II ou III), puis on défausse la ou les cartes. Coup Circulaire  I : Cause 2 dégâts physiques à deux monstres côte à côte. II : Cause 3 dégâts physique à deux monstres, et les fait saigner. III : Cause 8 dégâts physique à tous les monstres et les fait saigner. Coup Circulaire  I : Cause 2 dégâts physiques à deux monstres côte à côte. II : Cause 3 dégâts physique à deux monstres, et les fait saigner. III : Cause 8 dégâts physique à tous les monstres et les fait saigner. Coup Circulaire  I : Cause 2 dégâts physiques à deux monstres côte à côte. II : Cause 3 dégâts physique à deux monstres, et les fait saigner. III : Cause 8 dégâts physique à tous les monstres et les fait saigner. De manière générale, les cartes jouées ensemble devraient avoir un effet plus puissant que si elles sont jouées séparément. Ce n'est pas toujours le cas actuellement, cela devrait être modifié.
--	---

Cartes vertes :



Lorsque l'on joue une carte verte, on la place en dessous d'une carte joueur dans l'aire de combat :



L'effet est permanent. Il peut être annulé à tout moment par le joueur pendant son tour, auquel cas il défausse sa carte.

Si une autre carte verte est jouée, elle remplace la précédente, qui est alors défaussée.

Elle est également défaussée lorsque tous les monstres d'une vague ont été vaincus.

Cartes bleues :



Une fois une carte bleue jouée, elle se place sur l'aire de combat.



Cette carte est défaussée lorsqu'elles n'a plus de points de vie, ou lorsque tous les monstres d'une vague ont été vaincus.

Cartes grises :



Ces cartes peuvent être jouées sans limitations de nombre, aux moments indiqués sur chaque carte.

Elles sont défaussées après usage.

Les combats sont supposés être des suites de cartes jouées de façon optimisées afin de vaincre les monstres rapidement en perdant le moins de points de vie. Des combos sont possibles (idéalement indispensables...).

Lorsqu'un monstre meurt, il n'est pas enlevé de l'aire de combat car certains évènements peuvent survenir et influencer cet aspect de la partie. On se contente de retourner la carte face cachée.

Comment piocher des cartes :

Les joueurs piochent des cartes de différentes manières :

- En tuant des monstres
- En utilisant certains sorts
- En piochant une carte à la fin de chaque tour?
- En piochant des cartes à la fin de chaque vague?

Si un joueur ne veut/peut pas jouer de cartes à son tour, il peut utiliser une des deux actions décrites sur sa carte de joueur.

Action commune aux deux classes :

- Défausser 1 carte et piocher 1 carte (ou piocher 2-3 cartes et en choisir une pour limiter le hasard?).

Action spécifique au mage :

- 1 fois par partie, ressuscitez le guerrier. Il revient à la vie avec 10 points de vie, en fin d'aire de combat.

Action spécifique au guerrier :

- 1 fois par partie, résistez aux effets de feu, saignement, poison et étourdissement pour la durée de la vague.

Les autres cartes disponibles en jeu :

Les objets :

Les objets sont des cartes que l'on peut utiliser pour bénéficier d'un bonus ponctuel. Elles sont défaussées après usage.



Les objets peuvent être obtenus de plusieurs façons :

- En tuant des monstres particuliers, qui font piocher un objet lorsqu'on les tue :



Notez l'icône de coffre en dessous du portrait qui indique la pioche d'un objet. Les joueurs choisissent alors à qui revient l'objet.

- En tuant des monstres de type "coffre" :



Ces "monstres" particuliers sont piochés lors d'une vague de monstre. Ils prennent donc la place de ceux-ci. Ils n'attaquent pas le joueur, et sont uniquement destinés à être détruits en une seule attaque pour bénéficier de leur butin.

- Grâce à certains pouvoirs?

Les cartes d'amélioration de monstres :

Ces cartes permettent d'octroyer des nouveaux pouvoirs à n'importe quel monstre présent sur l'aire de combat.

Elles ne sont pas intégrées au jeu actuellement (aucun mécanisme mis en place).

Elles se placent en dessous du monstre concerné dans l'aire de combat.



Comment compter des dégâts au fil des tours :

L'idéal est de prendre une feuille de papier et un crayon, et inscrire les points de vie des joueurs et des monstres à chaque tour. Je n'ai pas trouvé mieux pour le moment.

Fin d'une vague :

Lorsque tous les monstres d'une vague ont été détruits, elle prend fin.

Les joueurs ne regagnent pas de points de vie.

Ils piochent des cartes pouvoir / refont leur main?

Puis, de nouveaux monstres sont tirés de la pioche Monstres, et une nouvelle aire de combat se crée.

Les joueurs sont placés en fonction de leurs points de vie actuels. Si le joueur guerrier a 8 points de vie sur 20 maximum, et qu'un monstre de 10 points de vie est tiré, le monstre se place avant le joueur guerrier.

Ainsi, la position des joueurs est déterminante pour aborder un combat. Jouer en premier est un avantage indéniable.

Au fil des vagues, il sera de moins en moins probable que les joueurs soient en bonne santé, et ils joueront plus souvent après les monstres.

Les "malus" :

Il existe des malus "enflammé", "saignement", "poison" et "étourdit", caractérisés par des jetons :

Lorsqu'un de ces effets doit être appliqué sur une carte monstre ou une carte joueur, on pose un jeton dessus.

Des jetons identiques ne sont pas cumulables (sauf exception, y'a pas grand chose qui en parle sur les cartes), mais il peut y avoir plusieurs jetons différents sur une même carte.

Le jeton reste sur une carte jusqu'au début de son prochain tour, moment auquel le jeton applique son effet avant toute autre action, à moins que le contraire soit stipulé quelque part.

Enflammé	Saignement	Poison	Étourdissement
----------	------------	--------	----------------

			
Inflige 1 dommage de feu au début du tour	Inflige 1 dommage physique au début du tour	Inflige 1 dommage (de quelle nature ?) au début du tour	Le monstre ou le joueur étourdi passe son tour, et le jeton étourdissement est défaussé. Plusieurs jetons étourdissements peuvent être posés sur une carte, causant un étourdissement sur plusieurs tours.

Changements de position dans l'aire de combat :

Certaines cartes permettent de déplacer des monstres.

Si un monstre change de position sur l'aire de combat, le tour continue à partir de l'emplacement actuel.

Exemple d'une manche (rappel : une manche se termine lorsque le monstre le plus à droite de l'aire de combat termine son tour). Je ne fais pas dans la précision, juste l'ordre de jeu et des actions possibles.

Aire de combat actuelle :





- Le Guerrier joue 2 cartes jaunes.
- La Furie attaque, le dé fait 5. Elle attaque donc le mage. Le mage possède un enchantement redirigeant la moitié des dégâts (arrondie à l'inférieur) sur son coéquipier. Le mage prend alors 2 dégât de feu, ainsi qu'un jeton enflammé. Le guerrier quant à lui prend le dommage restant, mais son enchantement supprime tout dégât de feu. Il ne prend donc aucun dommage.
- C'est au mage de jouer. Il encaisse 1 dommage de feu du à son jeton enflammé. Il décide de défausser une carte et d'en piocher une autre.
- La Horde de Gobelins attaque. Le dé fait 4, elle attaque donc le guerrier, qui se prend 6 dommages physiques.
- C'est au tour du diablotin de jouer, contrôlé par le mage. Le mage le fait attaquer la Horde de Gobelins, qui prend alors 2 dommages physiques.

Fin de la manche.

Liste des cartes du jeu :

On peut consulter toutes les cartes ici : <http://canapin.com/mawa/img/>

Les cartes guerrier sont sur fond de désert orange.

Les cartes mage sont sur fond d'univers noir étoilé.

Les objets sont sur fond gris métallisé.

Les montres sont sur fond noir/pourpre

Nombres d'exemplaires de chaque carte :

Guerrier	Mage
5 premiers soins 5 exécution 5 coups circulaires 5 pièges 5 coups assomants	5 missile magique 5 éclair sacré 5 foudre 5 tornade 5 négation

5 coup explosif 5 torture 3 domination 2 rage 2 interventions 2 berserk 2 provocation 2 frénésie 1 absorption 1 consciencieux 1 immunité feu 1 maitre de guerre 1 peau de pierre	5 soins magique 5 boule de feu 3 transmutation 2 conflagration 2 coups de baton 2 transfert 2 conversion 2 afflux de mana 1 enchantement feu 1 enchantement foudre 1 esprit 1 diabolotin 1 invisibilité
--	---

Simulation du jeu dans l'état actuel :

On peut "simuler" une partie sur table ici : <http://canapin.com/mawa/> (rien n'est automatique, ça se passe à coups de glisser déposer)

Il y a les 3 pioches à gauche : monstre, guerrier, mage. Il faut cliquer sur la partie inférieure de la pioche pour tirer des cartes.

L'aire de combat se trouve en haut à côté de la pioche Monstres.

On peut glisser déposer les portraits du guerrier et du mage initialement posés à droite pour les insérer dans l'aire de combat.

Il y a également de multiples jetons de malus, et un dé à 6 faces cliquable.

Pour changer les points de vie d'une carte joueur ou monstre, il faut cliquer sur le rond rouge en dessous de ses points de vie initiaux (c'est un champ de texte éditable).

Remarques diverses, défauts... :

Le jeu manque de combos, de stratégies à mettre en oeuvre.

Les actions des joueurs sont un peu trop évidentes, il n'y a pas assez à réfléchir

La fin du jeu n'est pas définie non plus, le concept se focalise plutôt sur ce système de combat.

La position des monstres ou des joueurs dans l'aire de combat n'est pas assez utilisée. Peu de cartes en tiennent compte. Peut-être que ça pourrait changer, voire que les cartes soient disposés très différemment (par exemple, sous forme de triangles avec des côtés contigus...).

Et certainement beaucoup d'autres choses... !