



# Documentation utilisateur Smallworld



Par

Sami El Alami et Bruno Matry  
Projet POO  
Eric Anquetil

## SOMMAIRE

Introduction .....	1
Rappel des règles du jeu .....	1
Les peuples .....	1
Gaulois .....	2
Vikings .....	2
Nains.....	2
La carte .....	2
Les combats .....	2
Tour de jeu .....	3
Lancement de la partie.....	4
Nouvelle partie .....	4
Fenetre de jeu.....	5
Remarques de fonctionnement .....	6

## INTRODUCTION

Smallworld 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 qu'il doit répartir sur la carte. Le placement de chaque unité rapporte plus ou moins de points. Les unités d'un joueur peuvent également attaquer les unités d'un autre joueur pour détruire des unités (limitant ainsi l'acquisition de points de l'adversaire) et occuper une case de la carte. Les points sont comptés à la fin de la partie, c.-à-d. après un nombre prédéfini de tours. Le jeu se déroule sur une carte du monde sur laquelle les unités se déplacent.

## RAPPEL DES REGLES DU JEU

### LES PEUPLES

Dans cette version du jeu, 3 peuples sont disponibles : Gaulois, Viking et Nain, ayant des caractéristiques très différentes influant sur les stratégies de jeu.

## GAULOIS

- Le coût de déplacement sur une case Plaine est divisé par deux.
- Une unité Gauloise fournit 1 point de plus lorsqu'elle occupe une case du type plaine.
- Une unité Gauloise n'acquière aucun point sur les cases de type montagne.

## VIKINGS

- Une unité Viking n'acquière aucun point sur les cases de type désert.

## NAINS

- Une unité Nain fournit 1 point de plus lorsqu'elle occupe une case forêt.
- Une unité Nain n'acquière aucun point sur les cases de type plaine.

## LA CARTE

La carte est générée en début de partie de façon aléatoire. Il existe différents types de case : montagne, plaine, désert, eau, forêt.

## LES COMBATS

Pour qu'une unité puisse lancer une attaque contre une unité d'un autre peuple, elles doivent se situer sur des cases juxtaposées (attaque en diagonale impossible cependant). Lorsqu'une unité attaque une case contenant plusieurs unités, la meilleure unité défensive est choisie. Une unité attaquée possédant 0 en défense meurt immédiatement. Sinon, un certain nombre de combats a lieu. Ce nombre est choisi aléatoirement à l'engagement (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 l'autre des unités n'a plus de vie. Chaque combat calcule les probabilités de perte d'une vie de l'attaquant. Par exemple, Si l'attaquant a 4 en attaque et l'attaqué a 4 en défense (en tenant compte des bonus de terrain et du nombre de points de vie restant), l'attaquant a 50% de (mal-)chance de perdre une vie. S'il a 3 att. contre 4 déf., le rapport de force est de 75% :  $3/4 = 25\%$ , 25% de 50% = 12.5%,

$50\% + 12.5\% = 62.5\%$  chance pour l'attaquant de perdre une vie. Explications du calcul : par défaut 2 unités égales ont 50% de gagner. Puisque dans le cas présent un écart de 25% est constaté entre les deux unités, il est nécessaire de pondérer le 50% par ces 25% ce qui donne 62.5% contre 37.5%. S'il a 4 att. contre 2 déf., le taux baisse à 25% ( $2/4 = 50\%$ ,  $50\%$  de  $50\% = 25\%$ ,  $25\% + 50\% = 75\%$  pour l'attaqué,  $100\% - 75\% = 25\%$  pour l'attaquant). Évidemment, lorsque l'attaquant gagne cela signifie que l'adversaire perd un point de vie. Les points de vie entrent en compte dans le calcul des probabilités : si une unité attaquante ayant 4 en attaque possède 75% de sa vie, alors son attaque sera au final de  $4 * 75\% = 3$ . L'unité attaquée suit le même calcul pour sa défense.

À la fin d'un combat gagné par l'attaquant et si la case du vaincu ne contient plus d'unité, ce dernier se déplace automatiquement sur cette case. Lorsqu'un joueur n'a plus d'unité, il est éliminé. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur dans une partie, celui-ci a gagné. Une unité ne regagne pas ses points de vie d'un tour à un autre.

## TOUR DE JEU

Lorsqu'un joueur peut jouer (c.-à-d. une fois par tour), il peut déplacer toutes ses unités suivant leur nombre de déplacements (un déplacement sur une case coûte un point de déplacement). Il est possible pour chaque unité de passer son tour (généralement par le biais de la touche espace).

Une unité combattante peut engager un combat s'il lui reste au moins un point de mouvement. Lorsqu'un joueur a fini son tour, il clique sur le bouton correspondant ("Fin tour"). 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.

## LANCEMENT DE LA PARTIE

SmallWorld

Nom de la partie

Taille de la carte:  
☐ Demo (5 Tours - 5x5 cases)  
☐ Petit (20 Tours - 10x10 cases)  
☐ Normale (30 Tours - 15x15 cases)

Joueur 1 :  
☐ Gaulois ☐ Nain ☐ Viking

Joueur 2 :  
☐ Gaulois ☐ Nain ☐ Viking

Au lancement du programme, une fenêtre apparaît vous proposant de lancer une partie de deux façon différentes :

- Créer une nouvelle partie (voir suite)
- Charger une partie

Pour cette seconde option il vous suffit de cliquer sur le bouton du bas de la fenêtre. Il vous sera ensuite proposé de retrouver votre fichier de sauvegarde dans votre explorateur. Une fois votre fichier sélectionné, cliquez sur « OK ». Votre partie se lancera alors automatiquement.

## NOUVELLE PARTIE

Pour créer une nouvelle partie, il faut remplir l'ensemble des champs qui vous sont demandés :

- la taille de la carte
- le peuple du joueur 1
- le peuple du joueur 2

Il est préférable de mettre un nom de partie explicite étant donné que c'est ce dernier qui définira le nom de votre fichier de sauvegarde par défaut.

Une fois ces champs remplis, cliquez sur le bouton « Nouvelle Partie » afin de commencer à jouer.

SmallWorld

Nom de la partie

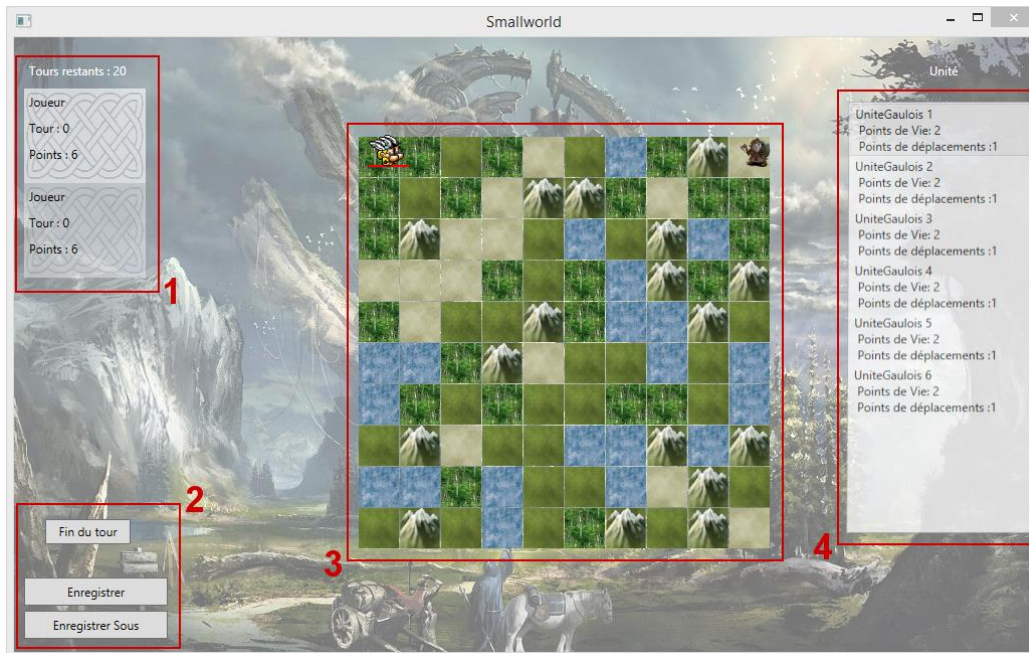
Taille de la carte:  
☐ Demo (5 Tours - 5x5 cases)  
☒ Petit (20 Tours - 10x10 cases)  
☐ Normale (30 Tours - 15x15 cases)

Joueur 1 :  
☒ Gaulois ☐ Nain ☐ Viking

Joueur 2 :  
☐ Gaulois ☒ Nain ☐ Viking

## FENETRE DE JEU

La fenêtre de lancement de partie est la suivante :



La fenêtre est découpée en 4 parties :

1. les informations générales sur l'avancement de la partie
  - a. Les tours restants
  - b. Le cadre clair donne les informations sur le joueur actif :
    - i. Son identifiant
    - ii. Le nombre de tour qu'il a joué
    - iii. Ses points actuels
  - c. L'autre cadre représente les informations sur le second joueur (ce sont les mêmes que celles du groupe actif).
2. Les boutons importants de contrôle :
  - a. Fin du tour
  - b. Enregistrer : enregistre la partie au format [NomPartie].sav
  - c. Enregistrer sous : enregistre la partie avec un nom de fichier choisi
3. La grille : elle représente l'état de la partie en cours
4. La table des unités du joueur courant : affiche l'état de chacune de ses unités :
  - a. Identifiant de l'unité
  - b. Points de vie
  - c. Points de déplacement

## REMARQUES DE FONCTIONNEMENT

Pour déplacer une unité sur la grille on utilise les flèches directionnelles pour plus d'ergonomie.

De plus, la barre espace permet de changer d'unité sélectionnée.