

Projet SmallWorld

Documentation utilisateur

Hoel KERVADEC

Table des matières

1	Introduction	2
2	Règles	2
2.1	Le plateau	2
2.2	Les factions	3
2.3	Début de partie	3
2.4	Les déplacements	3
2.5	Les combats	4
2.6	Les points	4
2.7	Fin de partie	5
3	Utilisation	5
3.1	Menu Principal	5
3.2	Nouvelle partie	5
3.3	Interface de jeu	6
3.4	Ecran de victoire	6
4	Conclusion	7

1 Introduction

Lors de la quatrième année au département informatique de l'INSA de Rennes, les étudiants sont amenés à réaliser un projet de Programmation Orientée Objet.

Il s'agit du jeu Smallworld présenté ci dessous. Cette documentation expliquera les règles du jeu, puis les différentes commandes afin de permettre aux utilisateurs de profiter pleinement des fonctionnalités du jeu.

2 Règles

Ce jeu SmallWorld, à la croisée entre le jeu de plateau SmallWorld et le jeu vidéo Civilization, est un jeu en tour par tour pour deux joueurs. L'objectif est bien entendu de gagner, au détriment de l'autre protagoniste.

La partie prend place sur un plateau à cases hexagonales, où chaque joueur incarnera une faction différente. Possédants chacun un nombre d'unités de départ, ils pourront les déplacer à travers le plateau, afin de gagner des points d'occupation, ou des points de victoire. Lorsqu'un des joueurs ne possède plus d'unités en vie, la partie prends fin, et le joueur possédant le plus de points remporte la victoire.

2.1 Le plateau

Le plateau est composé de cases hexagonales, pouvant être de quatres types de terrains différents. Les cases et leurs textures sont illustrées en Figures 1, 2, 3 et 4.

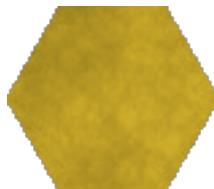


FIGURE 1 – Désert



FIGURE 2 – Montagne



FIGURE 3 – Plaine

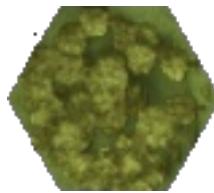


FIGURE 4 – Forêt

2.2 Les factions

Il existe actuellement trois factions : les nains (Figure 5), les elfes(Figure 6) et les orcs(Figure 7).



FIGURE 5 – Muradin, roi de la montagne.



FIGURE 6 – Tyrande, elfe peu commode.



FIGURE 7 – Thrall, orc bagarreur.

2.3 Début de partie

Les unités des joueurs sont placées à des coins opposés de la carte en début de partie, comme illustré en figure 8.

2.4 Les déplacements

À chaque début de tour, les unités auront leurs points de déplacement réinitialisés à leur valeur par défaut ; 4.

Un déplacement standard coûte 2 points, et ne peut s'effectuer uniquement vers une case adjacente à la case actuelle. Toutefois, afin de distinguer les factions entre elle, chaque faction possède un type de terrain « préféré ». Il s'agit de la montagne pour les nains, de la forêt pour les elfes et du désert pour les orcs.

Ainsi, lorsqu'une unité voudra se déplacer vers son type de terrain favori, le déplacement ne lui coûtera seulement un seul point.

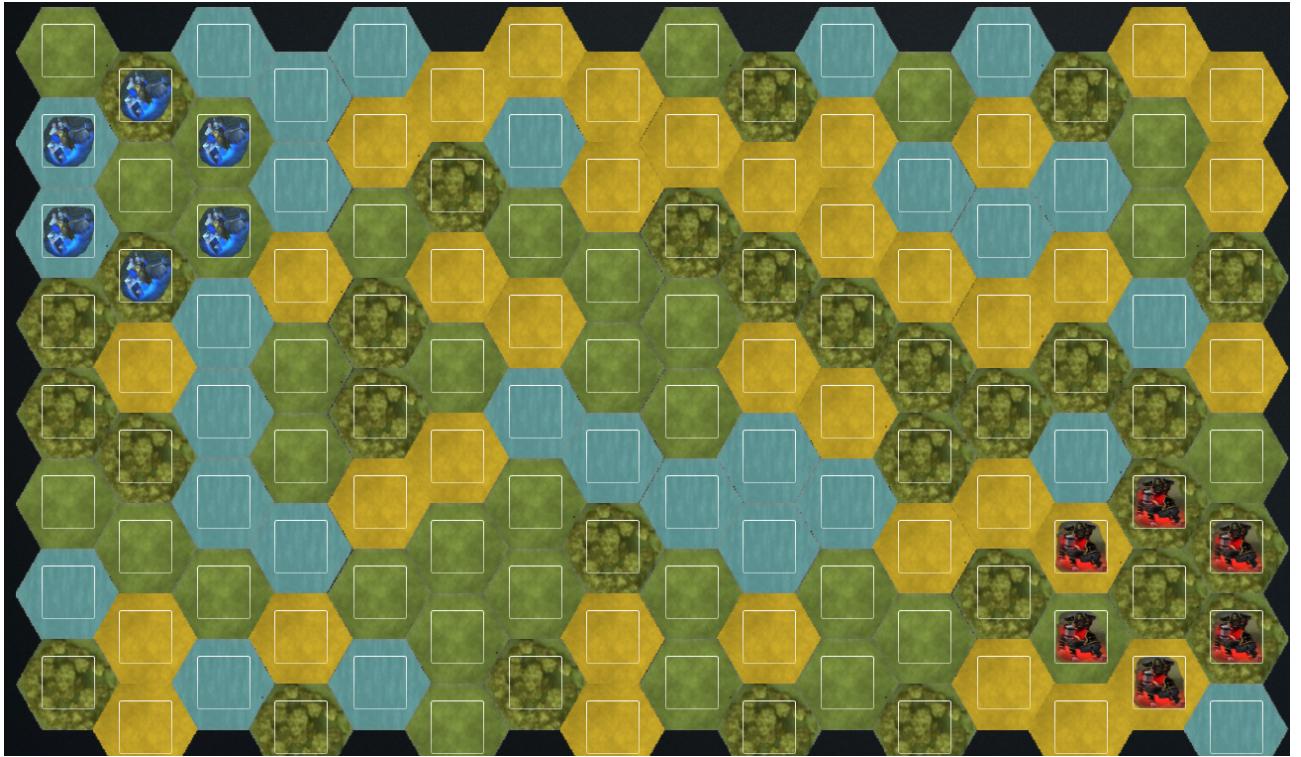


FIGURE 8 – La distance séparant les joueurs en début de partie leur permettra d'avoir le temps d'établir une stratégie.

Par ailleurs, afin de pimenter le jeu, les nains possèdent une capacité de tunnels sous la montagne : un nain positionné sur une montagne pourra se déplacer vers n'importe quelle autre montagne de la carte, adjacente ou non. La seule condition est qu'il lui reste au moins un point de déplacement. Utiliser cette capacité consommera tout ses points de déplacement restants.

2.5 Les combats

Lorsque deux unités sont adjacentes, elles peuvent se bagarrer. Le système de combat, bien que très sommaire, est étudié afin de donner l'avantage aux jeux agressif, et ainsi éviter les parties passives.

L'unité attaquante aura 66% de chances de remporter la victoire. Par conséquent, l'unité se défendant a 34% de chances de vaincre son assaillant. L'unité perdante sera détruite.

Afin de pouvoir attaquer une unité, il faut avoir un minimum de deux points de déplacement. De plus, même en cas de victoire, tous les points de déplacement seront remis à 0.

2.6 Les points

Le but du jeu étant de faire un maximum de points, il convient maintenant d'expliquer comment les points sont calculés.

A chaque fin de tour, chaque joueur se voit octroyé deux points par unité et par case occupée, et quatre si cette case est de son type favori.

De plus, à chaque issue de combat, le possesseur de l'unité victorieuse se voit récompensé de 10 points.

2.7 Fin de partie

Lorsque l'un des joueurs ne possède plus d'unités, la partie se termine. Le joueur possédant le plus grand score remporte la victoire.

Un écran affiche le nom du joueur victorieux, et un grand banquet est organisé en son honneur.

Maintenant que les règles ont été définies, il est temps de montrer comment lancer une partie.

3 Utilisation

3.1 Menu Principal

Lorsque le joueur lance le jeu, il se retrouve face au menu principal (Figure 9). Plusieurs choix s'offrent à lui :

- Lancer une nouvelle partie
- Charger une partie enregistrée ; malheureusement, cette fonctionnalité n'a pas pu être complétée dans les temps impartis, et a donc du être retirée de cette version !
- Quitter le jeu

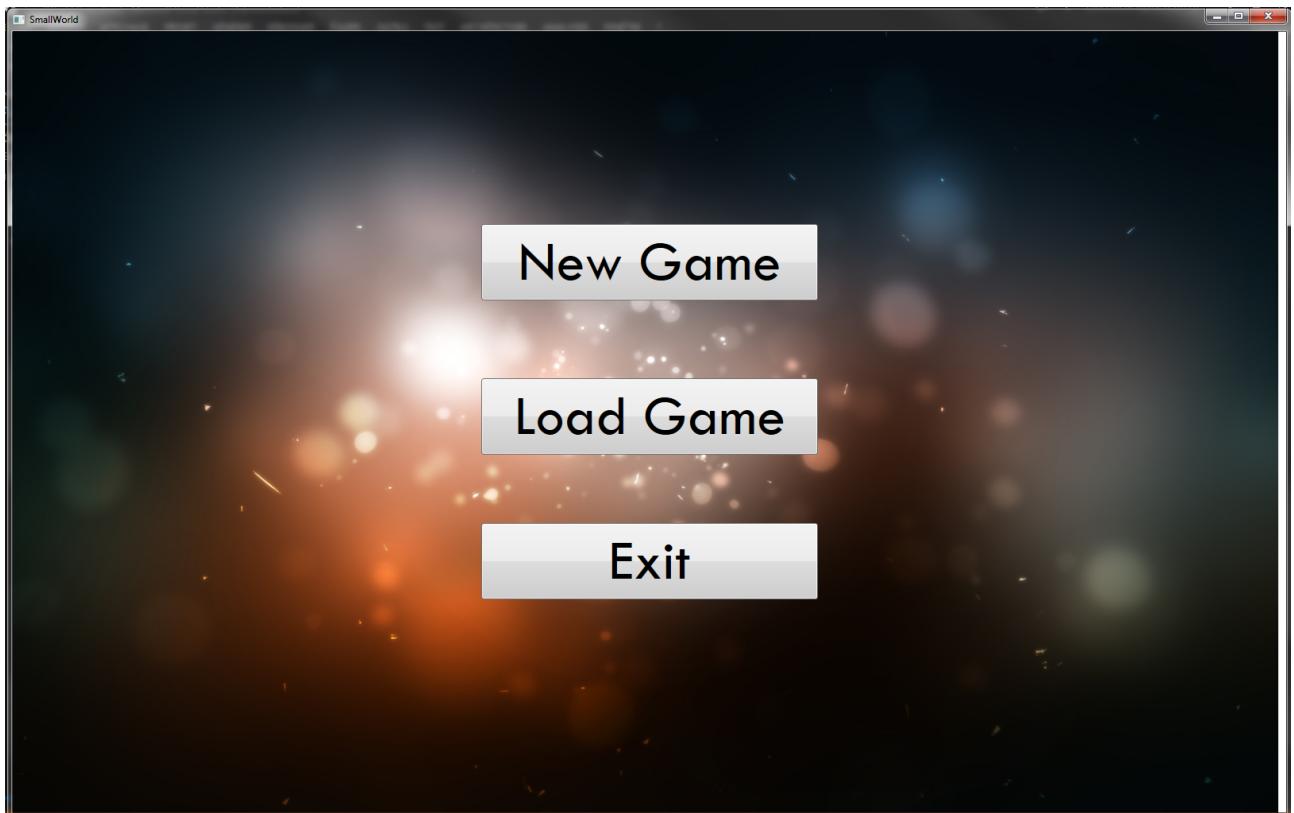


FIGURE 9 – L'interface spartiate du menu principal permet à l'utilisateur de se concentrer sur ses choix existentiels.

3.2 Nouvelle partie

Si l'utilisateur choisit de lancer une nouvelle partie, il se retrouvera face à l'interface de création de partie (Figure 10). Il pourra régler les noms de joueurs, ainsi que leurs factions, et la taille de la carte souhaitée. A

noter que le jeu ne se lancera pas si les deux joueurs possèdent la même faction. Enfin, la taille de la carte choisie fera aussi varier le nombre d'unités de chaque joueurs.

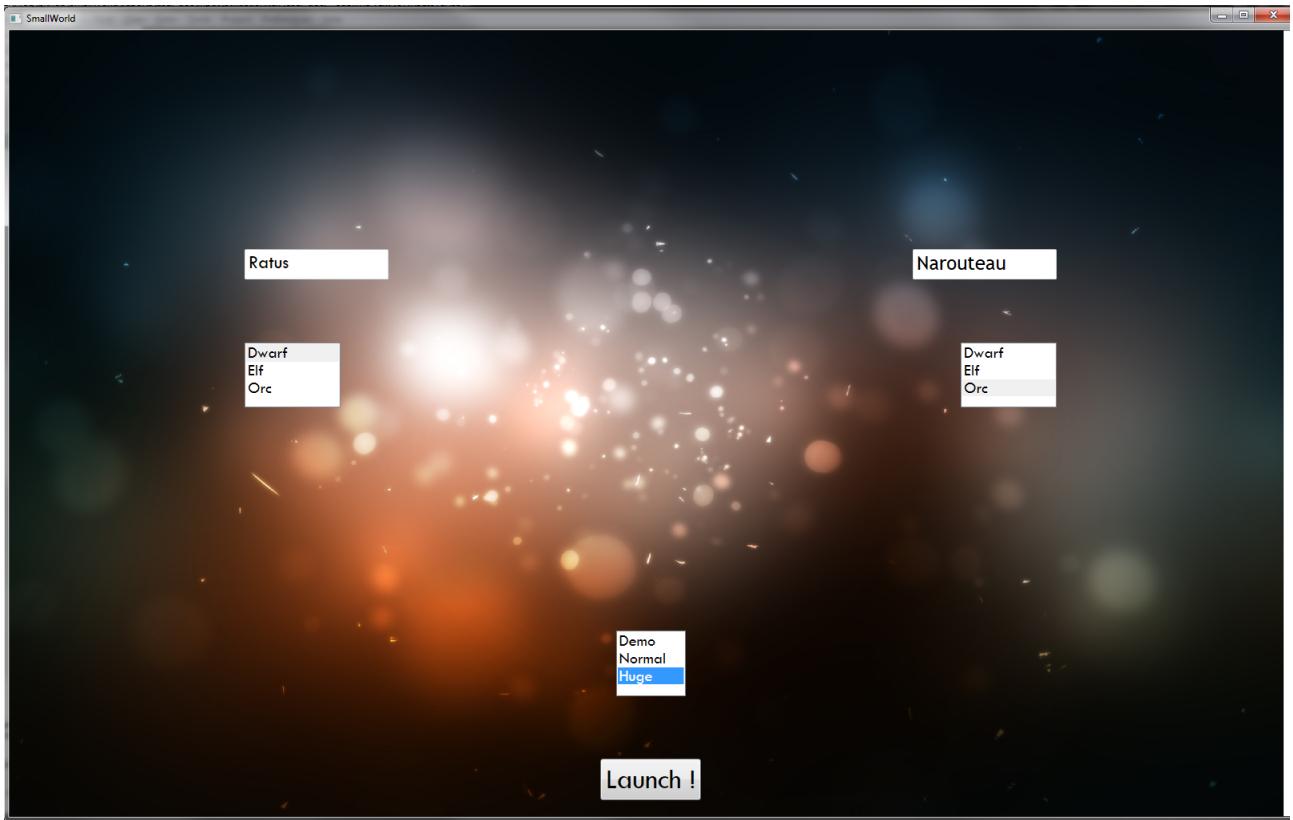


FIGURE 10 – Un total de 5 options permettent de ne jamais rejouer deux fois la même partie.

Lorsqu'il est satisfait de ses réglages, il peut cliquer sur « Launch ! », et ainsi lancer la partie.

3.3 Interface de jeu

L'interface de jeu (Figure 11) se décompose en deux grandes zones :

- Les informations des joueurs (en haut)
- Le plateau de jeu

Les informations du joueur actif ont une opacité supérieure à celle du joueur en attente (dans notre exemple, c'est au tour de Ratus de jouer).

Pour sélectionner une unité, il suffit de cliquer dessus. Un clic sur la case de destination déplacera l'unité si elle remplit les conditions requises. Il en va de même pour les combats, où sélectionner son unité puis cliquer sur la cible sert à déclencher une bataille sanglante et sans mercis.

Une fois qu'un joueur aura fini son tour, il lui suffira de cliquer sur le bouton « End Turn », intelligemment placé en bas de l'écran.

Lorsque la partie sera terminée, le jeu passera automatiquement à l'écran de victoire.

3.4 Ecran de victoire

Afin de ne pas gâcher la surprise, l'écran de victoire ne sera pas représenté dans ce guide. Le lecteur est donc invité à jouer au jeu pour pouvoir contempler cette œuvre d'art :)



FIGURE 11 – Les différentes informations utiles sont facilement lisibles.

A noter que dans la version actuelle du jeu, il faut relancer l'exécutable si on veut lancer une nouvelle partie. Une lacune qui saura être corrigée dans les prochaines version...

4 Conclusion

Le jeu et son interface ont maintenant été présentées. Il incombe donc maintenant au lecteur de se transformer au joueur, afin de faire vivre ce vaillant bout de code.

Ses retours sont les bienvenus, et ses suggestions seront écoutées d'une oreille attentive, afin de produire des futures versions de qualité supérieure.