

# Projet Logiciel Transversal: SmallWorld

---

Julien METZELARD – Tarek TALSI – Maël ARCHENAUT – Victor MOREL

---

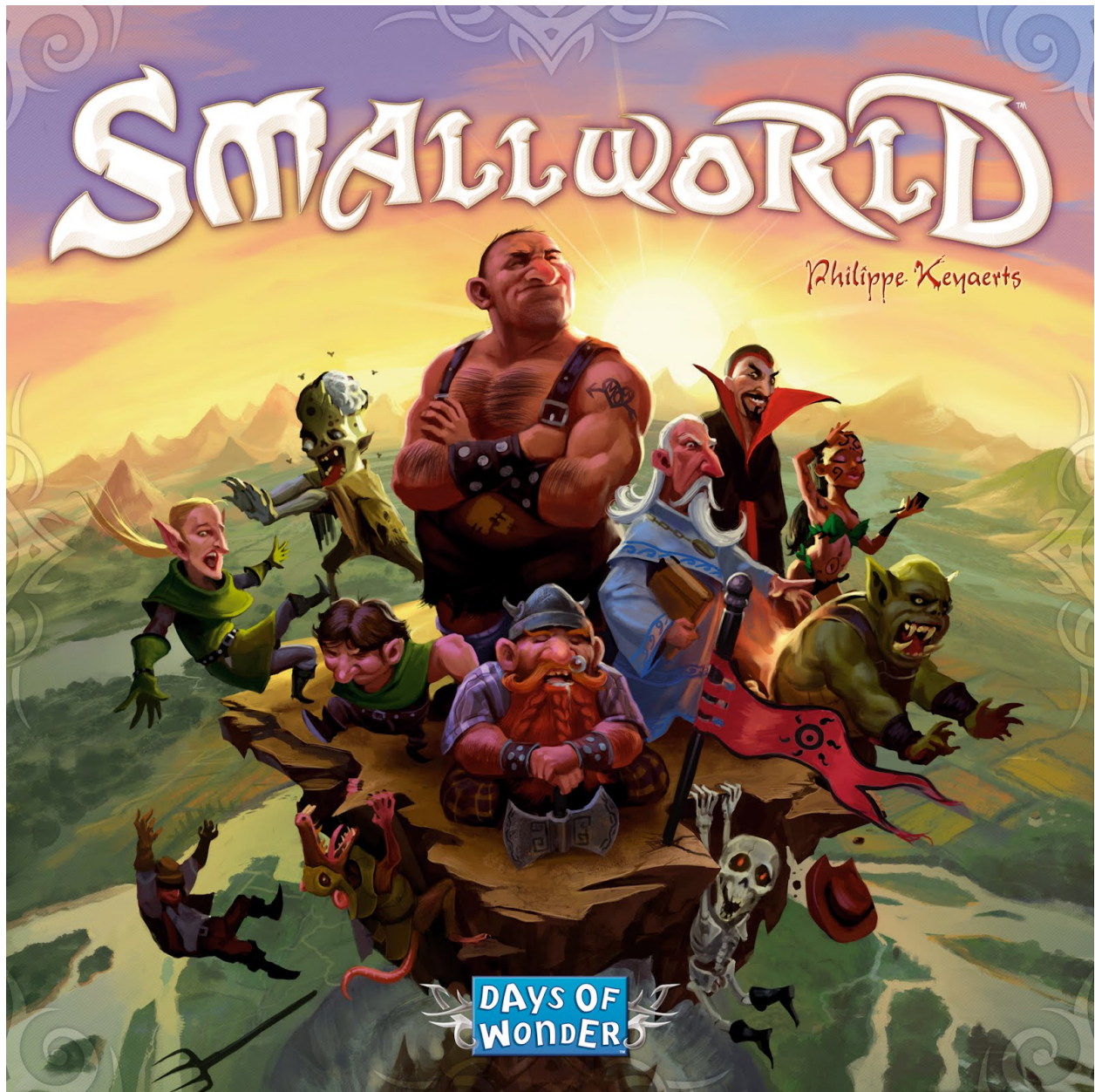


Figure 1: Illustration sur la boîte du jeu



# 1 Objectif

## 1.1 Présentation générale

L'objectif de ce projet est de créer une version numérique du jeu de plateau "SmallWorld". Le projet est mené par 4 étudiants. Le jeu est codé en C++.

## 1.2 Règles du jeu

Le jeu choisi est un jeu de stratégie en tour par tour. Pour gagner, les joueurs doivent avoir à la fin du jeu le plus d'argent.

SmallWorld se joue grâce à un plateau représentant une carte de territoires, et des pions faisant office de troupes. Lorsque son tour arrive, le joueur doit attaquer les territoires de ses adversaires afin de conquérir un maximum de terrain. A la fin de son tour, il reçoit autant d'argent que de terrains qu'il possède.



Figure 2: Plateau de jeu SmallWorld

À ces mécaniques de bases s'ajoutent des systèmes de pouvoirs. Chaque joueur choisit une "espèce" pour ses troupes ainsi qu'un "pouvoir". Les combinaisons espèce/pouvoir sont définies de manière aléatoire. Chaque espèce a un effet différent, de même pour les pouvoirs. Cela peut aller d'un bonus de troupes lors d'une attaque à un bonus de récompense à la fin du tour. Les pouvoirs sont très variés.

Chaque joueur peut, s'il le veut, abandonner son espèce actuelle et en prendre une nouvelle. L'espèce abandonnée reste sur le plateau, mais est marquée comme "en déclin". Les territoires occupés par une espèce en déclin rapportent toujours des récompenses à son ancien propriétaire.

Tout l'intérêt du jeu réside dans la capacité à changer d'espèce au bon moment, et à choisir la bonne combinaison espèce/pouvoir parmi celles proposées.