

Documentation utilisateurs - Projet S7 : Smallworld

Thierry GAUGRY
Benoit VIGUIER
INSA de Rennes
4INFO, groupe 2.2

3 janvier 2015

Table des matières

1	Introduction	3
2	Règles du jeu	4
2.1	Déroulement d'une partie	4
2.2	Tours de jeu	4
2.3	Mouvements et attaques	4
2.4	Fin du jeu	4
2.5	Tribu	5
3	Description de l'interface	6
3.1	Menu principal	6
3.2	Menu nouvelle partie	6
3.3	Menu de gestion des sauvegardes	7
3.4	Interface de jeu	7

1 Introduction

Salutation voyageur !

Tu as entre les mains le manuel du jeu Smallworld ! Ce guide, écrit par les plus grands stratège de mon monde, t'apprendra à commander une armée pour triompher de tes adversaires. Nous t'enseignerons d'abord les règles de notre monde cruel, puis les gestes nécessaires pour commander ta horde. Tu comprendras, au cours de la lecture de ces pages, tout les gestes dont tu auras besoin pour gérer au mieux tes soldats. Sur ce, bon courage, et que la déesse de la guerre soit avec toi !

2 Règles du jeu

2.1 Déroulement d'une partie

Le jeu se déroule au tour par tour. C'est à dire que chaque joueur va jouer à tour de rôle. Chaque joueur essaie d'avoir plus de points que son adversaire au terme d'un nombre de tours décidé au début de la partie.

2.2 Tours de jeu

Au cours d'un tour, le joueur courant déplace ses unités sur la carte autant qu'il le souhaite et le peut. Il peut éventuellement attaquer des unités adverses. Le tour se termine seulement lorsqu'il termine explicitement son tour (cf interface de jeu, section 3.4) A la fin du tour, le joueur courant gagne des points en fonction du type de case occupé par ses unités et de leur tribu. Par défaut, chaque tuile rapporte un point.

2.3 Mouvements et attaques

Une unité peut se déplacer sur les cases adjacentes à elle-même. Cela lui coute un certain nombre de points de mouvement. Toute unité commence son tour avec 4 points de mouvement. Un mouvement basique coute 2 points de mouvement, sauf spécificité de la tribu. L'attaque s'effectue via un déplacement. En effet, si une unité se déplace sur une case où se trouve une ou plusieurs unités adverse, la procédure de combat est lancée.

L'honneur compte dans Smallworld : l'attaquant attaque toujours au défenseur le plus fort, S'en suis un combat comprenant un certain nombre de rounds ; les unités ont des pv, plus il y a de rounds. Le minimum est cependant de 3 attaques de prévues contre une unité. Le combat peut bien sur se terminer plus tôt si l'une des deux venait à mordre la poussière !

2.4 Fin du jeu

Une partie dure jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie soit remplie.

- L'épuisement du compteur de tours.
- Tout les adversaires d'un joueur sont mort (ils ne disposent plus d'unité).

A la fin de la partie, le compte final des points est affiché. On peut ainsi savoir le vainqueur de la bataille. Et malheur au vaincu !

2.5 Tribu

Dans le jeu, chaque joueur peut contrôler différentes tribus ; voici la liste de leur spécificités.

Elfe

Leur agilité légendaire n'est plus à démontrer. Elle leur permet parfois d'échapper à la mort. Parfois ..

- Cout de déplacement vers la forêt : 1
- Cout de déplacement vers le désert : 4
- 50

Orc

Ces guerriers sans foi ni loi se repaissent des cadavres de leurs ennemis. Tout adversaire vaincu leur fait gagner 1 point de vie

- Cout de déplacement vers la plaine : 1
- Points sur une tuile forêt : 0
- Tuer une unité rapporte un point de vie

Nain

Ces fiers guerriers ont maintes fois démontré leur maîtrise de la pioche. Il leur est aisé de se rendre d'une montagne à une autre, si le cadre est sûr.

- Cout de déplacement vers la plaine : 1
- Points sur une tuile plaine : 0
- Peut aller de montagne en montagne comme un déplacement normal ; ne peut lancer de combat de cette manière.

3 Description de l'interface

3.1 Menu principal

Le menu principal dispose de 4 options (cf 1)

Nouvelle partie

Permet de créer une nouvelle partie à partir de paramètres. Reportez vous à la sous-section 3.2 pour plus de détails.

Charger partie

Permet de charger une partie enregistrée. Reportez vous à la sous-section 3.3 pour plus de détails.

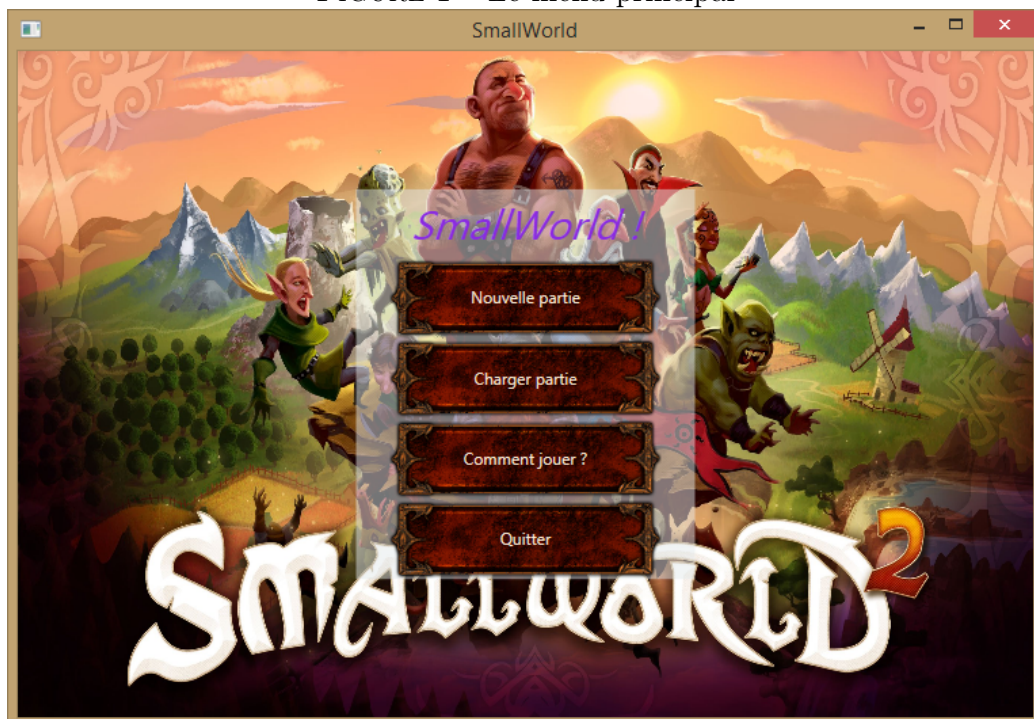
Regles du jeu

Bref rappel des règles du jeu. Une version plus complète est disponible dans la section 2.

Quitter

Fermeture de l'application et retour au bureau.

FIGURE 1 – Le menu principal



3.2 Menu nouvelle partie

Toute création de partie passe par ce menu. Les joueurs doivent d'abord choisir le type de carte, qui définira leur taille, le temps de jeu et le nombre d'unités de chaque joueur. Chaque joueur devra ensuite choisir un nom et un peuple. Deux joueurs ne peuvent évidemment pas choisir le même peuple. Point de guerres fratricides dans Smallworld ! Il ne reste plus qu'à cliquer sur *Lancer la partie* pour commencer les hostilités.

FIGURE 2 – Le menu de création de partie



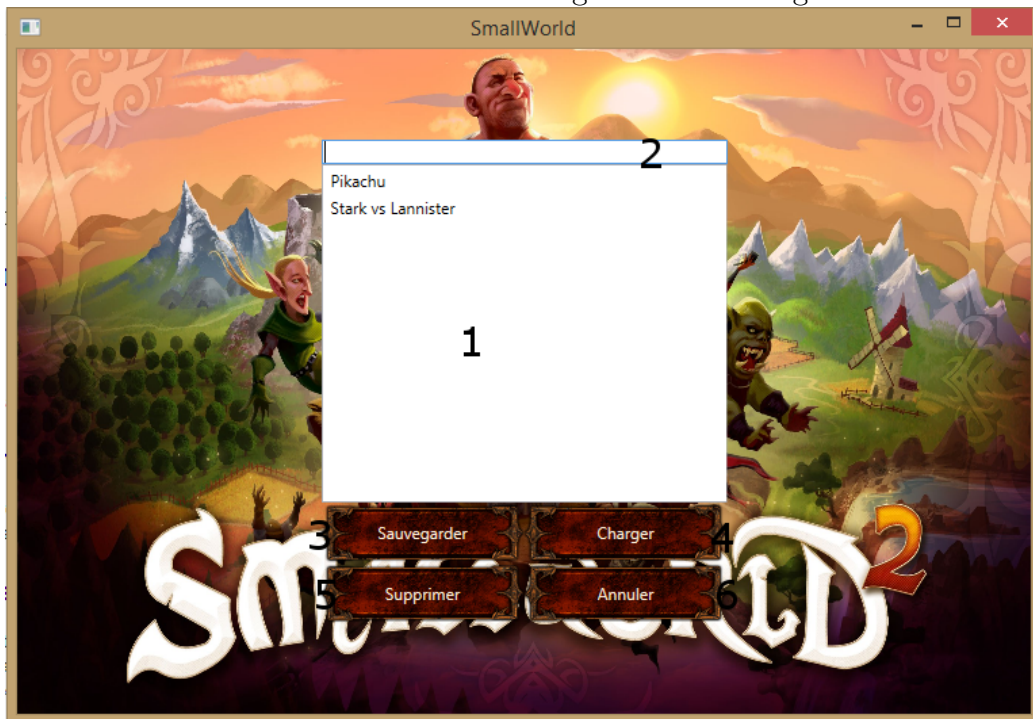
3.3 Menu de gestion des sauvegardes

Ce menu permet de charger et sauvegarder les parties. Une partie sauvegardée peut être reprise dans les conditions identique à sa sauvegarde. Le tour, les points et les positions des unités sont inchangées.

1. LISTE DES SAUVEGARDES : Toutes les parties enregistrées sont visibles dans ce cadre. Il est possible d'en sélectionner une avec un clic.
2. ZONE DE NOMMAGE DE SAUVEGARDE : Dans le cas où l'on désire créer une nouvelle sauvegarde, il est possible de rentrer son nom ici.

3. BOUTON DE CHARGEMENT : Permet de charger la partie sélectionnée dans la liste des sauvegardes.
4. BOUTON DE SAUVEGARDE : Permet d'enregistrer la partie en cours sous un nouveau nom ou à la place d'une ancienne sauvegarde, suivant ce qui est sélectionné. Ce bouton est désactivé pour les utilisateurs provenant du menu principal.
5. BOUTON DE SUPPRESSION DE SAUVEGARDE : Permet de supprimer définitivement une sauvegarde sélectionnée dans la liste. attention, il n'y a aucun moyen de faire marche arrière !
6. BOUTON DE RETOUR À L'ÉCRAN PRÉCÉDENT : Permet de retourner à l'écran précédent, c'est à dire le menu principal ou le jeu.

FIGURE 3 – Le menu de sauvegarde et de chargement



3.4 Interface de jeu

Les différentes fonctionnalités de l'interface sont décrites ci dessous :

1. PLATEAU DE JEU
2. CURSEUR : Permet de sélectionner les tuiles et les unités.

3. SCORE DES JOUEURS : Le joueur courant est indiqué en violet.
4. ETAT DU JEU : Rappelle l'état des tours et le joueur courant.
5. DESCRIPTION DE LA TUILE COURANTE : Donne son type, le nombre de points qu'elle donne et le cout pour s'y déplacer.
6. DESCRIPTION DE L'UNITÉ COURANTE : Donne le nom, la vie actuelle, les points de mouvements restants, l'attaque et la défense de l'unité courante. Il est possible de changer d'unité avec les flèches sous le cadre.
7. BOUTON DE SAUVEGARDE/CHARGEMENT : Ouvre le menu de gestion des sauvegardes, cf 3.3.
8. BOUTON DE FIN DE TOUR : Permet de finir le tour courant et de passer la main à son adversaire.
9. ABANDONNER : Abandonne la partie en cours et retourne à l'écran titre.

FIGURE 4 – Interface pendant le jeu



Controles du jeu :

Click gauche

Déplacement du curseur sur la carte.

Click droit

Déplacement de l'unité sélectionnée.

Espace

Unité suivante.

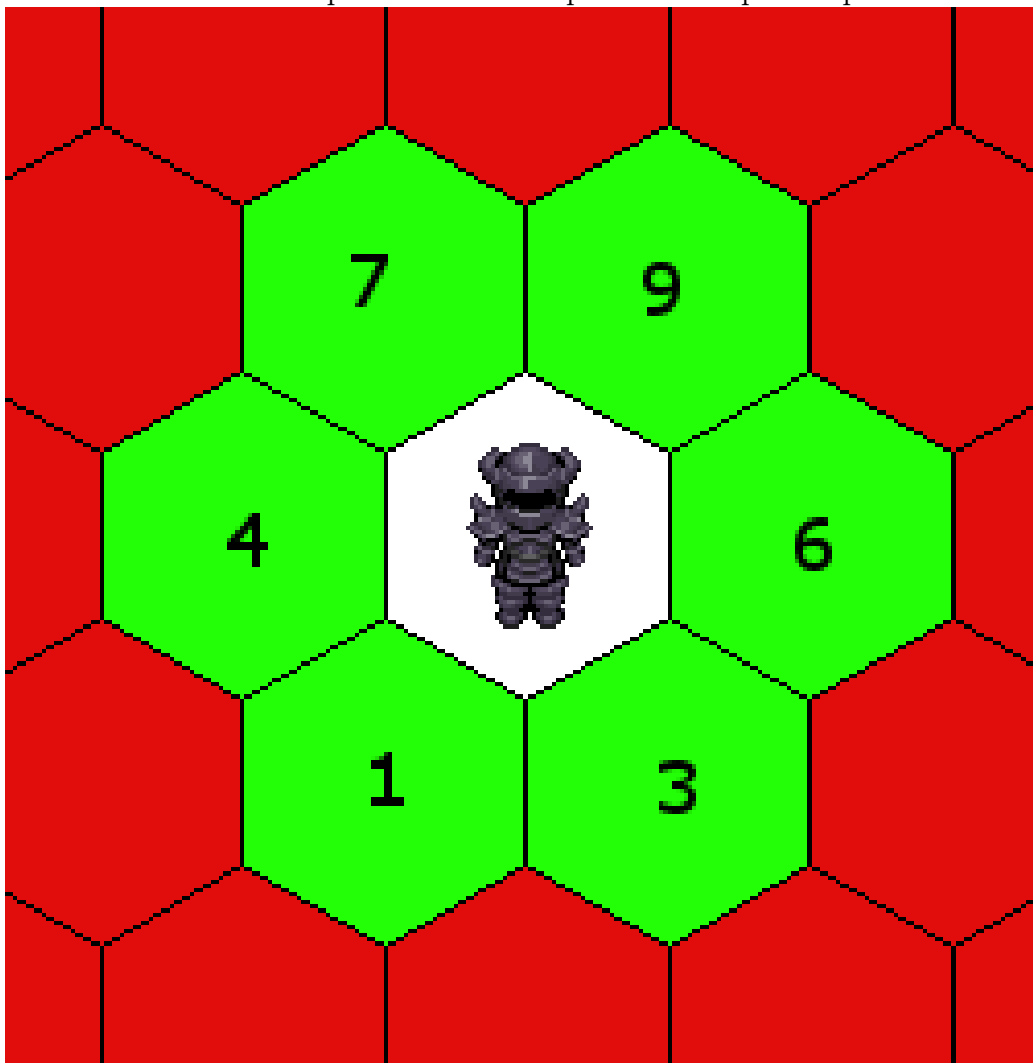
Entrée

Fin de tour.

Pavé numérique

Déplacement de l'unité sélectionnée. Les déplacements sont décrits sur le schéma 5

FIGURE 5 – Correspondance touche pavé numérique - déplacement



Lorsque l'une des conditions de fin de jeu est remplie, le jeu se termine et propose un tableau des scores qui indique le gagnant de la partie! (cf figure 6)

FIGURE 6 – Ecran de fin de jeu

