

Guide d'utilisateur SmallWorld

Xavier FRABOULET, Paul CHAIGNON

INSA de Rennes
4INFO, groupe 2.2

15 janvier 2014

Table des matières

1	Bienvenue dans SmallWorld !	4
2	La carte	4
3	Les peuples et unités	4
3.1	Gaulois	4
3.2	Vikings	5
3.3	Nains	5
4	Gestion des parties	5
4.1	Création d'une nouvelle partie	5
4.2	Chargement d'une partie enregistrée	7
4.3	Sauvegarde d'une partie	7
5	Déroulement du jeu	8
5.1	Déroulement d'un tour	9
5.1.1	Déplacement d'une unité	9
5.1.2	Sélection multiple d'unités	9
5.1.3	Suggestion de cases	9
5.2	Fin d'un tour	9
5.3	Fin du jeu	9

1 Bienvenue dans SmallWorld !

Vous vous apprêtez à rentrer dans le monde de SmallWorld, un monde rempli de dangers et d'ennemis redoutables. Depuis la nuit des temps, les terribles Vikings, les vaillants Gaulois et les hargneux Nains s'opposent pour le contrôle de ce monde.

SmallWorld est un jeu tour-par-tour où le but est de gérer des unités sur une carte afin d'obtenir le plus de points possible à l'issue de la partie. Plus le joueur contrôle de cases de la carte plus il gagne de points. De plus, il est possible d'attaquer les unités du joueur adverse afin de contrôler plus de cases. Dans ce jeu, deux joueurs s'opposent et pourront jouer trois peuples différents : les nains, les gaulois ou les vikings.

2 La carte

La carte du monde se compose de cases carrées. Il existe différents types de case : montagne, plaine, désert, eau, forêt. La carte est créée de manière aléatoire.

Il existe 3 types de cartes :

- Démo : 2 joueurs, 5 cases \times 5 cases, 5 tours, 4 unités par peuples.
- Petite : 2 joueurs, 10 cases \times 10 cases, 20 tours, 6 unités par peuples.
- Normale : 2 joueurs, 15 cases \times 15 cases, 30 tours, 8 unités par peuples.

3 Les peuples et unités

À chaque tour, toutes les unités peuvent se déplacer ou attaquer. Par défaut (c.-à-d. hors bonus), chaque unité peut se déplacer d'une case par tour. Chaque unité possède 5 d'attaque, 2 de défense et 5 points de vie. Aussi par défaut, elle rapporte un point à chaque tour.

3.1 Gaulois

Le coût de déplacement sur une case de plaine est divisé par deux.

Une unité gauloise fournit un point de plus lorsqu'elle occupe une case de type plaine.

Une unité gauloise n'acquière aucun point sur les cases de type montagne.

3.2 Vikings

Une unité Viking a la capacité de se déplacer sur l'eau. L'occupation d'une case eau ne rapporte cependant aucun point.

Une unité Viking fournit 1 point de plus lorsqu'elle occupe une case au bord de l'eau.

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

3.3 Nains

Lorsqu'elle se trouve sur une case montagne, une unité Nain a la capacité de se déplacer sur n'importe quelle case montagne de la carte à condition qu'elle ne soit pas occupée par une unité adverse.

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.

4 Gestion des parties

4.1 Création d'une nouvelle partie

Lorsque vous cliquez sur l'exécutable, une fenêtre apparaît (fig 5) et vous permet de créer une nouvelle partie. Remplissez les champs et cliquez sur "Launch" pour lancer la partie.

SmallWorld

Map size:

Player 1

Name:

People:

Player 2

Name:

People:

FIGURE 1 – Fenêtre de création d’une partie.

4.2 Chargement d'une partie enregistrée

Dans le menu "file", sélectionnez "open" puis naviguez jusqu'au dossier contenant le fichier de jeu. Celui a pour extension ".sav".

4.3 Sauvegarde d'une partie

Pour sauvegarder une partie, vous devez aller dans le menu file et sélectionner "save as" si vous sauvegardez pour la première fois ou "save" si la partie a déjà été sauvegardée une première fois.

5 Déroulement du jeu

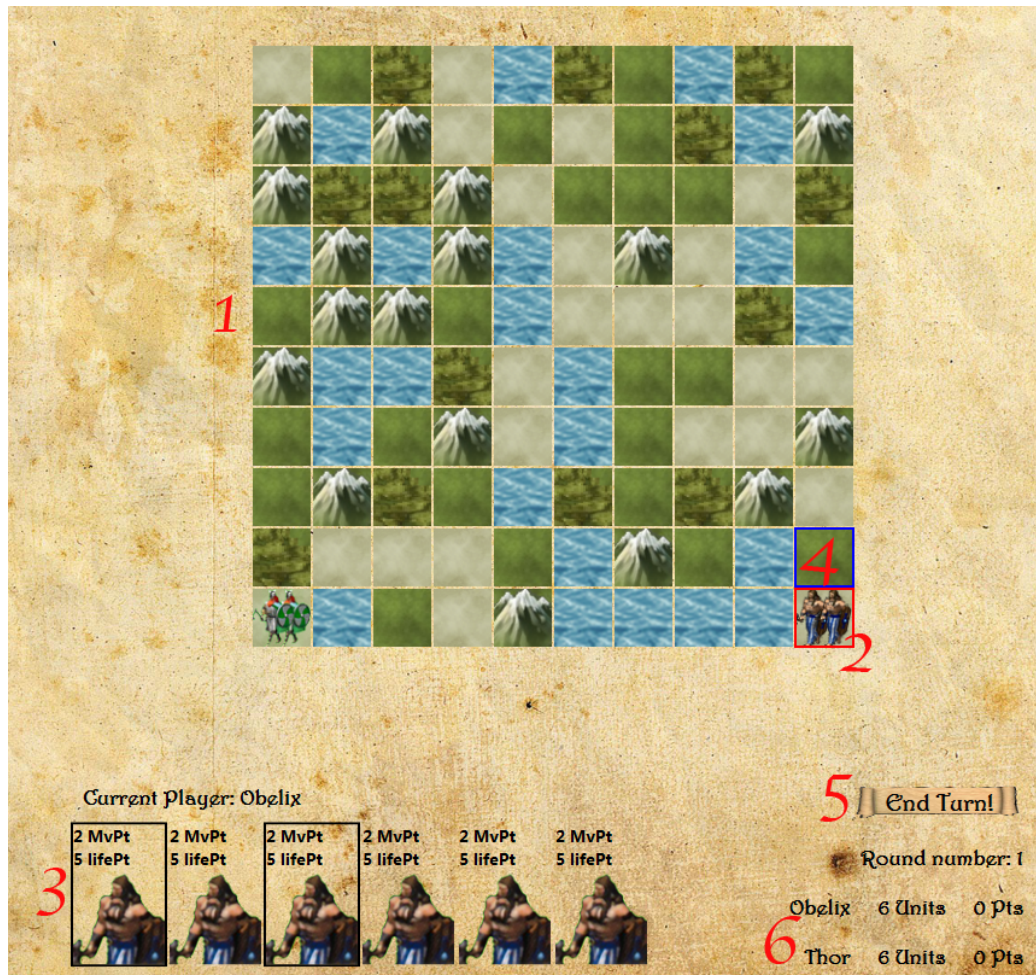


FIGURE 2 – Fenêtre du jeu.

1. la carte ;
2. la case sélectionnée ;
3. le sélectionneur d'unités ;
4. les cases suggérées ;
5. le bouton pour mettre fin au tour ;
6. les informations sur la partie (nombre de points et unités pour les joueurs).

5.1 Déroulement d'un tour

5.1.1 Déplacement d'une unité

Lors d'un tour, vous allez être amené à déplacer des unités. Pour ce faire, vous devez :

- **Sélectionner une case en utilisant le clique gauche de la souris.**
Si la case contient des unités de votre peuple, elles s'afficheront en bas gauche de l'écran dans le "sélecteur d'unités".
- Par défaut, une unité est sélectionnée dans le selecteur, mais vous pouvez en choisir une autre en cliquant avec le bouton gauche de la souris. Une fois sélectionnée, l'unité est entouré en noir.
- Une fois l'unité sélectionnée, vous pouvez la **déplacer sur la carte en utilisant le bouton droit de la souris.**
- Si la case est occupée par des unités adverses, un combat commencera.

5.1.2 Sélection multiple d'unités

Il est possible de sélectionner plusieurs unités en même temps. Pour ce faire, vous pouvez :

- Maintenir la touche "Ctrl" et cliquer sur une case de la carte : toutes les unités de la case seront sélectionnées.
- Maintenir "Ctrl" et cliquer sur les différentes unités du "sélecteur d'unités" afin de sélectionner les unités une par une.

5.1.3 Suggestion de cases

Lorsque vous sélectionnez une unité, des suggestions de cases apparaissent en bleu sur la carte.

5.2 Fin d'un tour

Pour mettre fin à un tour, deux options s'offrent à vous :

- Fin du tour en cliquant sur le bouton "End Round!" ;
- Fin automatique du tour lorsque toutes les unités n'ont plus de points de déplacement.

5.3 Fin du jeu

À la fin de chaque tour, le jeu vérifie si un des joueurs à gagner, plusieurs scénarios existent :

- Un joueur n'a plus d'unité, l'autre joueur gagne la partie ;

- À l'issu du nombre de tour défini par le type de la carte, le joueur ayant le plus de points remporte la partie.