

Manuel StratEdit 1.0.3

23/05/2017

Table des matières

Note sur l'utilisation de la souris ou du trackpad.....	2
Langue de l'interface.....	2
1 Installation.....	4
1.1 Windows.....	4
1.2 Mac.....	4
2 Guide de démarrage.....	4
2.1 Concepts de bases.....	5
2.1.1 Projets.....	5
2.1.2 Export.....	5
2.1.3 Principes de création d'un scénario WAW.....	5
2.1.4 Modification de scénarios existant.....	5
2.2 Premier lancement.....	6
2.3 Commandes de base.....	6
3 Gestion des projets.....	7
3.1 Structure d'un projet sur le disque.....	7
3.2 Historique du projet.....	7
3.3 Dupliquer un Projet - Créez le Votre.....	8
3.4 Structure d'un scénario exporté.....	9
3.4.1 Description des fichiers JSON.....	9
4 Menu principal.....	9
4.1 Nouveau projet.....	9
4.2 Ouvrir projet.....	9
4.3 Enregistrer.....	10
4.4 Exporter projet.....	10
4.5 Exporter SVG.....	10
4.6 Exporter régions PNG.....	10
4.7 Annuler.....	10
5 Propriétés de la carte.....	10
6 Edition de Régions.....	10
6.1 Outil « Ajout de régions et de points ».....	10
6.1.1 Fonctions de base.....	10
6.1.2 Tracé semi-automatique.....	11
6.1.3 Fonctions auxiliaires.....	11
6.2 Outil « Inspecteur de région ».....	12
6.3 Outil « Déplacement de points ».....	12
6.3.1 Déplacement de plusieurs points simultanément.....	12
6.3.2 Fonctions auxiliaires.....	13
6.4 Outil « Suppression de points et de régions ».....	13
6.4.1 Fonctions auxiliaires.....	13
6.5 Outil « Edition des types de terrains ».....	13
6.6 Outil « Inspecteur de régions ».....	14
7 Edition des connections entre régions.....	14
7.1 Outil « Edition des types de connexions ».....	14
7.2 Outil « Ajout de connexions ».....	16
7.2.1 Fonctions auxiliaires.....	16

7.3 Outil « Changement du type de connexion ».....	16
7.4 Outil « Suppression de connexions ».....	16
8 Edition des ancrs.....	17
8.1 Outil « Edition des types d'ancres ».....	17
8.2 Outil « Ajout d'ancres ».....	17
8.2.1 Ajout dans une région vide.....	18
8.2.2 Ajout dans une région contenant déjà au moins une ancre.....	18
8.2.3 Fonctions auxiliaires.....	18
8.3 Outil « Modification d'ancre ».....	18
8.4 Outil « Déplacement d'ancres ».....	18
8.5 Outil « Suppression d'ancres ».....	19
8.6 Outil « Toggle Show Anchors ».....	19
9 Edition de la base de données.....	19
9.1 Introduction.....	19
9.1.1 Présentation de l'éditeur.....	19
9.1.2 Nom des entités.....	19
9.2 Edition des nations.....	19
9.3 Edition des structures.....	21
10 Edition des cartes à jouer.....	21
10.1 Paramètres principaux.....	22
10.2 Configuration des effets des cartes.....	24
10.3 Configuration des conditions des cartes.....	26
11 Edition des scénarios.....	30
11.1 Concepts de base.....	30
11.1.1 Camps.....	30
11.1.2 Phases.....	31
11.1.3 Indice de tension.....	31
11.2 Données générales.....	31
11.3 Images.....	33
11.4 Camps.....	33
11.5 Phases.....	33
11.6 Setup.....	33
11.7 Sons.....	33
11.8 Groupes d'unités.....	33
11.9 Renforts.....	33
11.10 Zones.....	33
11.11 Théâtres.....	33
11.12 Elimination d'unités.....	33
11.13 Conditions de victoire.....	33
11.14 IA.....	33
12 Gestion de la localisation.....	33

Note sur l'utilisation de la souris ou du trackpad

Les termes « clic » ou « cliquer » désignent l'utilisation du bouton gauche ou bouton principal de la souris/trackpad. Le « clic droit » désigne l'utilisation du bouton droit ou bouton secondaire de la souris/trackpad.

Langue de l'interface

L'interface de StratEdit tente d'adopter la langue détectée sur votre système. Si celle-ci ne fait pas

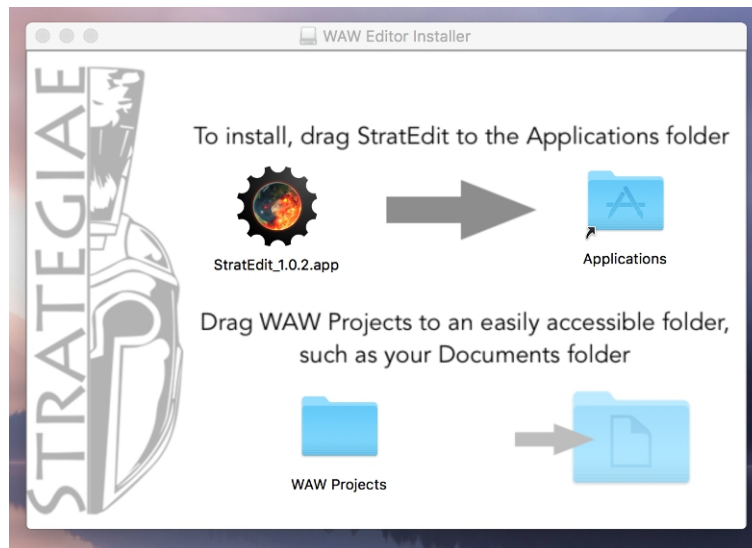
partie des langues disponibles, l'anglais est choisi par défaut.

Les langues actuellement disponibles sont l'anglais et le français.

1 Installation

1.1 Windows

1.2 Mac



1. Installez StratEdit en glissant son icône dans le dossier Applications. Votre ordinateur vous demandera peut-être de vous identifier.

2. Déplacez le répertoire WAW Projects, qui contient les projets fournis avec StratEdit, vers l'emplacement de votre choix, par exemple votre dossier personnel Documents.

2 Guide de démarrage



2.1 Concepts de bases

StratEdit permet d'éditer et de créer des scénarios pour WAW. Un certain nombre de scénarios prêts à être modifiés sont fournis avec l'éditeur, vous pouvez également en créer de nouveaux à partir de zéro.

2.1.1 Projets

Dans StratEdit, l'ensemble des données utilisées pour produire un scénario sont regroupées dans un répertoire appelé *projet*. Celui-ci contient un grand nombre de fichiers et de sous-répertoires, qui sont présentées ci-dessous.

Au premier lancement de StratEdit, vous choisirez le répertoire de base pour le stockage de vos projets. S'il n'est pas obligatoire que tous vos projets y soient stockés, cela est néanmoins recommandé et c'est à cet emplacement que StratEdit se placera par défaut lorsque vous voudrez ouvrir un projet ou en créer un nouveau.

2.1.2 Export

Pour obtenir un scénario lisible par le jeu, il faut réaliser dans StratEdit un *export* à partir du projet. Cette opération produit un nouveau répertoire, qu'il vous faudra copier dans le répertoire *Scenarios* du jeu afin de pouvoir y jouer.



2.1.3 Principes de création d'un scénario WAW

Dans StratEdit, la création d'un scénario pour le jeu WAW s'articule autour des étapes suivantes :

1. Création du **projet**, dont l'export fournira le scénario jouable dans WAW
2. Chargement du **fond de carte**
3. Découpe des **régions** qui composent la carte
4. Placement des **connexions** entre régions
5. Placement des **ancres** définissant les positions des éléments présents dans chaque région
6. Définition de la **base de données** (nations, unités, structures, cartes à jouer)
7. Définition du **scénario** (dates, camps en présence, assignation des régions et des éléments de la base de données, etc.).
8. **Localisation** des éléments textuels du scénario.
9. **Export** des régions en PNG.
10. **Export** du scénario vers le jeu.

2.1.4 Modification de scénarios existant

Les projets fournis avec StratEdit vous permettent de vous initier à l'utilisation de StratEdit en partant d'une base déjà établie. Il s'agit des projets utilisés pour produire les trois scénarios fournis avec toutes les versions de WAW (Hastings 1066, Saratoga 1777, Normandie 1944), ils sont complets et vous obtiendrez un scénario pleinement fonctionnel en les exportant tels quels. Ils ont simplement été renommés (ajout du suffixe « _Mod ») pour éviter que vous écrasiez les scénarios d'origine en les exportant.

2.2 Premier lancement

1. Lancez StratEdit. Dans le navigateur de fichier, naviguez jusqu'au répertoire d'installation des projets fournis avec l'éditeur. Ce répertoire sera désormais le répertoire par défaut pour les nouveaux projets et pour l'ouverture de projets existant.
2. Cliquez sur « Nouveau projet » pour créer votre premier projet.

Alternativement, vous pouvez ouvrir l'un des projets fournis et commencer à le parcourir dans StratEdit pour vous familiariser avec l'interface.

3. Entrez le nom du projet à créer. Un répertoire de même nom est créé automatiquement à l'emplacement choisi.
4. Sélectionnez sur votre ordinateur une image (JPEG ou PNG) qui va devenir le fond de carte de votre projet. Elle sera copiée automatiquement à l'emplacement adéquat du répertoire du projet (Nom_Projet/Graphics/MapBackgrounds)
5. Le fond de carte est chargé, vous pouvez maintenant commencer à créer votre plateau de jeu en traçant des régions, en ajoutant des connexions entre elles et en y insérant des ancres.

2.3 Commandes de base

Fonction	Commande
Déplacer la carte	Flèches directionnelles
Centrer la carte	Touche 'C'
Zoom	Utiliser la molette de la souris (défilement haut/bas) ou le curseur situés dans la barre inférieure de l'écran (barre de statut).
Revenir au facteur de zoom par défaut (100%)	Touche '='
Ouvrir un projet	Ctrl + O (Windows) / cmd + O (Mac)
Sauvegarde le projet	Ctrl + S (Windows) / cmd + S (Mac)
Exporter le projet	Ctrl + E (Windows) / cmd + E (Mac)
Vérifier le projet	Ctrl + D (Windows) / cmd + D (Mac)
Réinitialiser les alias du projet	Ctrl + R (Windows) / cmd + R (Mac)
Supprimer un élément sans demande de confirmation	Alt + clic sur le bouton de suppression

3 Gestion des projets

Un projet StratEdit est un répertoire comprenant un ensemble de sous-répertoires prédéfinis, contenant toutes les données nécessaires (graphismes, fichiers de configuration, sons, etc.).

Créer un nouveau projet crée donc un nouveau répertoire à l'emplacement spécifié par l'utilisateur.

La création d'un nouveau projet se fait par défaut dans le répertoire sélectionné au premier démarrage, mais il est possible de créer un projet n'importe où sur le disque dur.

3.1 Structure d'un projet sur le disque

Un projet WAW est composé de différents répertoires contenant les informations.

Les répertoires principaux sont les suivants :

- **Backups** : sauvegardes des états précédents du projet
- **Database** : définition des objets constituant le projet : unités, nations, structures, scénario, etc.
- **Diagnostics** : résultats des opérations de vérification automatique de l'état du projet
- **Graphics** : éléments graphiques utilisés pour l'affichage du projet et du scénario : fond de carte, images des unités, illustrations des cartes à jouer, icônes, etc.
- **Maps** : contient le fichier .map définissant les régions du plateau de jeu, ainsi que les connexions entre elles et les ancrs qu'elles contiennent.

- **Music** : musiques propres au scénario, au format OGG. Le moteur de jeu fournit par ailleurs des musiques par défaut.
- **Sounds** : sons propres au scénario, au format OGG. Le moteur de jeu fournit par ailleurs de nombreux sons par défaut, classés par époque.

Par ailleurs, le projet continent à sa racine :

- Le fichier de localisation (ou traduction) du scénario :
`[Scenario]_localization.csv`
- Le fichier `projectconfig.json` qui contient les informations essentielles à l'ouverture du projet - il ne doit pas être modifié manuellement.
- (Optionnel) Des fichiers PDF de description du scénario, qui sont utilisés dans le jeu pour présenter le scénario, son contexte et ses spécificités au joueur.

3.2 Historique du projet

Chaque fois que vous sauvegardez un projet, StratEdit crée également une copie de la sauvegarde précédente (plateau, base de données, scénario) placée dans le sous-répertoire `Backups` du projet. Jusqu'à 30 versions précédentes sont conservées, les plus anciennes étant automatiquement effacées pour faire de la place. Chaque version est placée dans un répertoire comprenant la date et l'heure à laquelle la copie de sauvegarde a été effectuée.

Par ailleurs, le répertoire `Backups` contient un répertoire `Localization` contenant toutes les versions successives du fichier de localisation produit au moment de l'export du projet vers le jeu.

L'historique du projet vous permet de revenir à une version antérieure en cas de besoin. Pour cela :

1. Fermez StratEdit.
2. Supprimez les sous-répertoires `Database` et `Maps` du projet à restaurer et remplacez les par les sous-répertoires `Database` et `Maps` de la copie de sauvegarde souhaitée du répertoire `Backups`.
3. Ré-ouvrez le projet dans StratEdit : il devrait maintenant se trouver dans la version antérieure souhaitée.

3.3 Dupliquer un Projet - Créez le Votre

StratEdit ne comporte pas encore d'option « Enregistrer sous » permettant de copier le projet ouvert sous un nouveau nom. Cette opération doit donc être exécutée manuellement dans l'explorateur de fichier du système.

1. Sauvegardez le projet d'origine « `Original` » à dupliquer et quittez StratEdit.
2. Dans l'explorateur de fichier de votre système, dupliquez le répertoire contenant le projet et donnez lui le nom souhaité, par exemple « `Original Mod` ».
3. Ouvrez le répertoire ainsi créé, et allez dans le sous-répertoire `Maps`.
4. Renommez le fichier `.map` pour lui donner le nom du nouveau projet, en remplaçant les

éventuels espaces par des tirets bas (« _ »). Dans notre exemple, le fichier doit donc s'appeler `Original_Mod.map`.

5. Si les régions du projet ont déjà été exportées, renommez le répertoire d'export, situé dans le répertoire `Original Mod/Graphics/ExportedRegions/`, en lui donnant également le nom du projet, toujours avec des tirets bas à la place des éventuels espaces.
6. Si le répertoire du projet contient déjà un fichier de localisation (`Original_localization.csv`), renommez-le en `Original_Mod_localization.csv`.
7. Le nouveau projet peut désormais être ouvert dans StratEdit. Il reste maintenant à renommer le scénario lui-même, car c'est ce nom traduit qui sera affiché dans la liste des scénarios disponibles dans le jeu. Il n'est pas obligatoire de donner le même nom au projet StratEdit et au scénario, même si cela est recommandé pour faciliter la gestion de vos projets. Dans notre exemple, nous allons donc le nommer « `Original_Mod` ».
8. Enfin, les clés de localisation qui dépendent directement du nom du scénario (`Original_Mod`, `Original_Mod_ShortDesc` et `Original_Mod_LongDesc`) devront être ajoutées dans le fichier de localisation en remplacement des précédentes (`Original`, `Original_ShortDesc` et `Original_LongDesc`).

3.4 Structure d'un scénario exporté

Un scénario exporté à partir de StratEdit est composé d'un certain nombre de fichiers contenant les données (format JSON), un fichier de localisation (format CSV) et des répertoires contenant les images, musiques et sons spécifiques aux scénarios.

Vous ne devez ni modifier le noms des fichiers et sous-répertoires, ni déplacer des éléments dans le répertoire exporté, sous peine de rendre le scénario illisible par le jeu. Il est envisageable de modifier le contenu des fichiers JSON et CSV de façon ponctuelle si l'on souhaite tester de petites modifications sans passer par l'éditeur et un nouvel export – mais il faudra ensuite appliquer ces modifications sur le projet lui-même pour les conserver.

3.4.1 Description des fichiers JSON

Chaque fichier JSON regroupe toutes les informations relatives à un type de données définies dans le projet. Par exemple, le fichier `terrainTypes.json` contient la définition de toutes les types de terrain du scénario (alors que dans le projet lui-même, chaque type de terrain est contenu dans un fichier séparé). Certaines informations issues de la partie Scenario du projet sont réparties dans plusieurs fichiers. Il n'y pas de correspondance stricte entre la répartition des données dans l'éditeur et dans l'export. Par exemples, les renforts ne sont pas stockés dans `scenario.json`, mais dans `phases.json` ; de même, le placement initial des unités sur le plateau de jeu est stocké dans `regions.json`.

- `cards.json` : cartes à jouer
- `nations.json` : nations et camps
- `phases.json` : données propres à chaque phase de jeu

- `regions.json` : régions, connexions et ancrs
- `scenario.json` : définition du scénario
- `scenarioAI.json` : propriétés de l'intelligence artificielle
- `structures.json` : structures
- `terrainTypes.json` : types de terrain
- `theatres.json` : théâtres définis dans la scénario
- `units.json` : unités

4 Menu principal

4.1 Nouveau projet

Créer un nouveau projet avec le nom et l'emplacement spécifiés par l'utilisateur. L'emplacement proposé par défaut est le répertoire choisi au premier lancement de l'éditeur.

4.2 Ouvrir projet

Ouvrir un projet existant. L'emplacement proposé par défaut est le répertoire choisi au premier lancement de l'éditeur.

4.3 Enregistrer

Sauver l'ensemble du projet (carte, données, scénarios).

4.4 Exporter projet

Exporter le projet vers le jeu.

Si l'utilisateur n'a pas encore exporté les régions (cf. ci-dessous) un message lui indique que l'export ne sera pas complet. Dans ce cas, le scénario ne pourra pas fonctionner correctement dans le moteur de jeu.

4.5 Exporter SVG

Crée à l'emplacement choisi par l'utilisateur, un fichier SVG contenant uniquement le contour des régions actuellement définies. Ce fichier a la même taille que le fond de carte du projet.

4.6 Exporter régions PNG

Crée, pour chaque région existante, une découpe rectangulaire du fond de carte englobant cette région. Les fichiers produits, au format PNG, sont stockés dans le répertoire :

`Nom_Projet/Graphics/ExportedRegions`. Chaque fichier produit porte le nom de la région qu'il contient.

Il est impossible d'exporter les régions si l'une d'entre elles n'a pas de nom.

4.7 Annuler

Permet d'annuler les dernières actions réalisées dans les parties Régions / Connexions / Ancres. **Les modifications apportées à la BD ou au Scénarios ne peuvent pas être annulées.**

Note : le fait de sauvegarder le projet efface la liste des actions effectuées avant la sauvegarde, il n'est donc plus possible de les annuler. .

5 Propriétés de la carte

L'icône située dans le coin inférieur gauche de l'écran ouvre la fenêtre « Propriétés de la carte ».

Celle-ci permet de :

- Changer le fond de carte. Il faut que le nouveau fond de carte ait été préalablement copié dans le répertoire `Nom_Projet/Graphics/MapBackgrounds`
- Changer le nombre minimum d'ancres par région (cf. « Ajout d'ancres »)

6 Edition de Régions

6.1 Outil « Ajout de régions et de points »

6.1.1 Fonctions de base

L'outil « Ajout de points » permet de :

- **Créer une nouvelle région** : cliquer dans une zone vide de la carte ou sur un point pré-existant pour placer le premier point d'une nouvelle région. Celle-ci devient automatiquement la région sélectionnée.
- **Ajouter des points à la région sélectionnée** :
 - en cliquant dans une zone vide ; le nouveau point sera alors inséré entre le premier point (Vert) et le dernier point (Rouge) de la région. Il est possible de tenir le bouton de la souris enfoncé pour déplacer le point qui vient d'être créé.
 - en cliquant sur un point existant d'une autre région ; le nouveau point sera alors collé à ce point, qui devient dès lors commun à la région sélectionnée et à celles auxquelles il appartenait déjà.
 - en cliquant sur une frontière de la région sélectionnée ; le nouveau point sera alors inséré entre les deux points définissant cette frontière. Il est possible de tenir le bouton de la souris enfoncé pour déplacer le point qui vient d'être créé. Si une autre région a une frontière commune avec celle où le point est inséré, il est également ajouté à cette région.
- **Sélectionner une région** : si aucune région n'est sélectionnée, cliquer à l'intérieur d'une région pour la sélectionner.
- **Désélectionner la région sélectionnée** : appuyer sur « D » ou faire un clic droit n'importe où sur la carte. Il n'est pas possible de désélectionner une région en cours de création si elle compte moins de 3 points.

6.1.2 Tracé semi-automatique

Cette fonction permet d'accélérer la création de régions voisines, en ajoutant automatiquement un certain nombre de points pré-existants à la région en cours de création. Pour cela :

- Ajouter deux points d'une région existante à la région en cours de création. L'ordre est important car la création automatique va poursuivre le long de la frontière dans le même sens.
- En maintenant « Ctrl » enfoncé, cliquer sur le dernier point de la région frontalière qu'on veut inclure dans la région en cours de création.
- Tous les points situés entre le dernier point frontalier créé et le point cliqué sont inclus dans la région en cours de création.
- Il est possible de recommencer l'opération avec d'autres régions dans le cas où la région en cours de création a des frontières communes avec plusieurs régions.

6.1.3 Fonctions auxiliaires

A l'aide des touches « Shift » et « Alt », l'outil permet également de

- **Déplacer un point** : maintenir « Shift » enfoncé, cliquer sur le point et déplacer la souris sans relâcher le bouton de celle-ci. Relâcher lorsque la position désirée est atteinte. Si l'Auto-snap est activé, l'éditeur cherche à coller le point déplacé à un point proche appartenant à une autre région. Voir la section **Outil « Déplacement de points »** pour plus de détails.
- **Supprimer un point ou une région** : en maintenant « Alt » enfoncé, l'outil de suppression est temporairement activé. Voir la section **Outil « Suppression de points et de régions »** pour plus de détails.

6.2 Outil « Inspecteur de région »

Cet outil permet de sélectionner une région et d'afficher ses informations dans l'inspecteur situé à droite de l'écran.

- Cliquer dans une région pour la sélectionner.
- Appuyer sur « D » ou faire un clic droit n'importe où sur la carte pour désélectionner la région sélectionnée.

6.3 Outil « Déplacement de points »

Cet outil permet de déplacer un point appartenant à une ou plusieurs régions, ou plusieurs points (appartenant à un nombre arbitraire de régions) simultanément.

- **Déplacer un point** : cliquer sur un point de la carte et déplacer la souris sans relâcher le bouton de celle-ci. Relâcher lorsque la position désirée est atteinte. Si l'Auto-snap est activé, l'éditeur cherche à coller le point déplacé à un point proche appartenant à une autre région.

Il est impossible de déplacer un point au-dessus d'une région à laquelle il n'appartient pas. Si l'utilisateur tente de la faire, le point revient automatiquement à sa position précédente.

- **Déplacement de plusieurs points simultanément (cf. ci-dessous)**

6.3.1 Déplacement de plusieurs points simultanément

Il est possible de sélectionner plusieurs points et de les déplacer simultanément.

Lorsque des points sont sélectionnés, ils s'affichent en jaune orangé.

Pour les déplacer, il faut cliquer sur l'un d'entre eux et déplacer la souris sans relâcher le bouton de celle-ci. Le point cliqué reste sous le curseur de la souris, tandis que tous les autres se déplacent pour garder la même position relative à celui-ci.

Note : il reste possible déplacer un point non sélectionné lorsque d'autres sont sélectionnés. Il suffit de cliquer sur celui-ci.

Note: il est possible de masquer les ancrs (icône en bas de la barre d'outils latérale) afin de rendre le travail de sélection et de déplacement des points plus aisé.

Important : pendant le déplacement de plusieurs points simultanément, la fonction de Snap est désactivée. Par ailleurs, il n'y a pas de contrôle sur le fait que les points déplacés restent à l'intérieur de la carte et ne pénètrent pas dans d'autres régions. La fonction doit donc être utilisée avec précautions pour éviter de « casser » des régions.

Commandes de sélection des points

- *Shift + Clic sur un point* : sélectionne ou désélectionne le point
- *Ctrl + Clic sur un point* : si les deux points sélectionnés précédemment sont voisins sur une frontière et que le point cliqué appartient à cette même frontière, sélectionne tous les points de la frontière se situant entre ces points.
- *Clic dans une région* : désélectionne tous les points sélectionnés, où qu'ils soient sur la carte
- *Shift + Clic dans une région* : ajoute à la sélection tous les points de la région
- *Alt + Clic dans une région* : désélectionne tous les points de la région
- *Ctrl + Clic dans une région* : désélectionne tous les points sélectionnés qui n'appartiennent pas à la région. Cette fonction est notamment utile pour sélectionner les points d'une frontière entre deux régions (sélectionner tous les points de la première puis faire *Ctrl + Clic* dans la seconde pour ne garder que leurs points communs).

6.3.2 Fonctions auxiliaires

- Cliquer dans une région pour la sélectionner.
- Appuyer sur « D » ou faire un clic droit n'importe où sur la carte pour désélectionner la région sélectionnée.

6.4 Outil « Suppression de points et de régions »

Cet outil permet de supprimer un point ou une région.

- **Supprimer un point** : cliquer sur un point de la carte. Lorsque le point appartient à

plusieurs régions, deux cas peuvent se présenter :

- Si l'une de ces régions est actuellement sélectionnée, le point sera supprimé de cette région et uniquement de celle-ci.
 - Si aucune de ces régions n'est actuellement sélectionnée, le point n'est pas supprimé et un message en informe l'utilisateur.
- **Supprimer une région** : cliquer une fois dans la région à supprimer pour la sélectionner si elle ne l'est pas déjà ; cliquer une deuxième fois pour la supprimer. Supprimer une région supprime également toutes les ancrs qu'elle contient et toutes ses connexions avec d'autres régions.

6.4.1 Fonctions auxiliaires

- Appuyer sur « D » ou faire un clic droit n'importe où sur la carte pour désélectionner la région sélectionnée.

6.5 Outil « Edition des types de terrains »

Cet outil permet de créer des types de terrains qui peuvent, entre autre, être affectés aux régions dans l'inspecteur de régions. Pour plus d'informations sur le mode opératoire, reportez-vous au paragraphe « Introduction » de la section « Edition de la base de données ».

Nom paramètre	Description	Non-utilisé
Nom	Alias du nom du type de terrain.	
Description	Alias de la description du type de terrain.	X
Domaine	Domaine du type de terrain (Air, Mer ou Terre).	
Couleur	Couleur du type de terrain, utilisée uniquement dans StratEdit : lorsqu'un type de terrain est choisi pour une région, sa couleur se superpose à la région pour aider à la visualisation.	
Terrain difficile	Si coché, le terrain sera considéré comme difficile par le jeu, ce qui limite le nombre d'unités par piles dans les régions ayant ce terrain (cf. Règles WAW)	
Ravitaillement autorisé	Si coché, le terrain permettra le passage du ravitaillement provenant de régions voisines. Sinon, le ravitaillement n'entrera pas.	
Pas de poursuite	Si coché, le terrain ne permet pas qu'une poursuite ait lieu à la suite des batailles.	
Pas de percée	Si coché, la terrain ne permet pas qu'un percée ait lieu à la suite des batailles remportées par l'attaquant.	
Coût de mouvement	Coût unitaire d'une mouvement entrant sur une région ayant ce type de terrain. Ce coût s'ajoute à celui de la connexion empruntée pour arriver sur la région.	
Modificateur FC attaquant		
Modificateur FC défenseur		
Modificateur de siège		
Modificateur de reconnaissance		
Modificateur d'interception		

Nom paramètre	Description	Non-utilisé
Modificateur de poursuite		
Modificateur de moral défenseur		
Vignette fenêtre d'information	Vignette représentant le type de terrain dans la fenêtre d'information des régions auxquelles il est affecté.	
Image de fond de fenêtre de bataille	Image affichée en fond d'écran lors des batailles se déroulant dans une région ayant ce type de terrain.	
Sons d'ambiance		X

6.6 Outil « Inspecteur de régions »

Lorsqu'une région est sélectionnée, l'inspecteur de régions affiche ses propriétés. Celles-ci comportent notamment le nom de la région et le type de terrain qui lui est affecté.

Les propriétés accessibles dépendent du jeu actuellement sélectionné.

7 Edition des connections entre régions

7.1 Outil « Edition des types de connexions »

Cet outil permet de créer et de configurer des types de connexions. Pour plus d'informations sur le mode opératoire, reportez-vous au paragraphe « Introduction » de la section « Edition de la base de données ».

Nom paramètre	Description	Non-utilisé
Nom	Alias du nom du type de connexion.	
Couleur	Couleur des connexion de ce type sur la carte dans StratEdit. Cette information n'est pas utilisée par le moteur de jeu.	
Type géographique	Type géographique de la connexion, déterminant ses propriétés. - Aucun - Aérienne : connexion utilisable seulement pour un mouvement aérien - Col - Crête montagneuse - Détroit - Fleuve - Mer - Plage - Rivière	

7.2 Outil « Ajout de connexions »

Pour créer une connexion :

1. Cliquer sur la position de départ souhaitée de la connexion, dans la Région 1. La région est mise en surbrillance. Si aucune connexion n'a encore été créée pendant la sessions de travail, un menu s'affiche pour permettre de choisir le type de connexion à créer.
2. Cliquer sur la position d'arrivée souhaitée de la connexion, dans la Région 2.

Le type de la connexion créée est le même que celui de la dernière connexion créée. Pour changer le type, maintenir Ctrl à l'étape 1 ou à l'étape 2 ci-dessus pour afficher le menu de sélection du type de connexion.

Il est impossible de créer une connexion si aucun type de connexion n'a été défini.

Il est impossible de créer une connexion entre deux régions si les deux régions n'ont pas été nommées.

7.2.1 Fonctions auxiliaires

- **Changer le type de la connexion** : un Clic droit sur une connexion affiche un menu de sélection parmi les types de connexion disponibles.
- **Supprimer une connexion** : Alt + Clic sur une connexion supprime cette connexion.

7.3 Outil « Changement du type de connexion »

Permet de changer le type d'une connexion :

1. Cliquer sur la connexion voulue.
2. Sélectionner le type dans la liste qui s'affiche.

7.4 Outil « Suppression de connexions »

Permet de supprimer une connexion :

1. Cliquer sur la connexion à supprimer. Celle-ci est supprimée immédiatement.

8 Edition des ancrs

Les ancrs définissent la position par défaut des éléments qui viendront, dans le jeu, se placer dans les régions. StratEdit permet de créer des types d'ancrs répondant aux différentes informations nécessaires, et de placer des ancrs de ces types dans les régions jouables du plateau de jeu.

8.1 Outil « Edition des types d'ancrs »

Cet outil permet de créer et de configurer des types d'ancrs. Pour plus d'informations sur le mode opératoire, reportez-vous au paragraphe « Introduction » de la section « Edition de la base de données ».

Nom paramètre	Description
Nom	Alias du nom du type d'ancre.
Icône	Icône représentant une ancre de ce type sur la carte StratEdit. Cette information n'est pas utilisée par le moteur de jeu.
Ancre de base	Si coché, une ancre de ce type sera créée par défaut dans chaque région à laquelle des ancrs sont ajoutées. Cette information n'est pas utilisée par le moteur de jeu.
Largeur	Largeur de l'icône représentant une ancre de ce type sur la carte StratEdit. Cette information n'est pas utilisée par le moteur de jeu.
Hauteur	Hauteur de l'icône représentant une ancre de ce type sur la carte StratEdit. Cette information n'est pas utilisée par le moteur de jeu.
Type	Information spécifiant le rôle des ancrs de ce type. Les différentes possibilités sont décrites ci-dessous. <i>Il est inutile de créer plusieurs types d'ancrs ayant la même valeur pour ce champ.</i> - Drapeau : position du drapeau représentant le camp ou la nation qui possède la région - Non défini : valeur par défaut. - Pile d'unités A et B : position par défaut pour les unités non aériennes d'un camp A et d'un camp B. Par exemple, le camp A peut représenter le propriétaire initial de la région et le camp B son adversaire. - Pile d'unités aériennes A et B : position par défaut pour les unités aériennes d'un camp A et d'un camp B. - Pillage : non utilisé - Production : les régions ayant une ancre de ce type peuvent produire des unités selon les conditions définies dans le scénario. Lorsqu'une production d'unités est en cours, une icône viendra, dans le jeu, se positionner à l'emplacement de cette ancre. - Siège : non utilisé - Source d'approvisionnement : les régions ayant une ancre de ce type peuvent être source de ravitaillement pour l'un ou l'autre des camps du scénario. Une icône de ravitaillement apparaît dans le jeu à l'emplacement d'une ancre de ce type. - Structure : les régions ayant une ancre de ce type peuvent contenir une structure (cf. Edition de la Base de Données). Les éléments graphiques représentant la structure seront, dans le jeu, centrés sur la position de l'ancre.

8.2 Outil « Ajout d'ancrs »

Permet d'ajouter une ou plusieurs ancrs dans une région en cliquant à l'intérieur de celle-ci. Il est impossible de créer une ancre si aucun type d'ancre n'est défini. Il est impossible de créer plusieurs ancrs du même type dans une seule région.

8.2.1 Ajout dans une région vide

Le clic crée automatiquement autant d'ancres qu'il y a de types d'ancres définis comme « ancre de base » (propriété `isBaseAnchor`), en leur affectant chacun de ces types.

A l'issue de cette première étape:

- Si le nombre minimum d'ancres par région (cf. « Propriétés de la carte ») est supérieur au nombre d'ancre déjà créées, des ancres supplémentaires sans type affecté sont créées.
- Si le nombre minimum d'ancres par région est inférieur au nombre de types d'ancres de base, aucune ancre supplémentaire n'est créée.

Si aucun type d'ancre n'est défini comme ancre de base et que le nombre minimum d'ancres par régions est à 0, une seule ancre est créée et un menu s'affiche pour permettre à l'utilisateur de choisir son type.

8.2.2 Ajout dans une région contenant déjà au moins une ancre

Une seule ancre est créée. Si aucune ancre n'a encore été créée, un menu s'affiche pour sélectionner son type. Sinon, le type est par défaut le dernier type sélectionné par l'utilisateur. Si l'utilisateur appuie sur `Ctrl` avant de cliquer, le menu de sélection du type est affiché dans les deux cas.

8.2.3 Fonctions auxiliaires

- **Sélectionner une ancre** : cliquer sur une ancre la sélectionne, l'icône se teinte en orange. Si le jeu sélectionné est WAW, l'inspecteur de modèle s'affiche et permet de changer la structure affectée à l'ancre.
- **Changer le type d'une ancre** : Clic gauche sur une ancre en maintenant `Ctrl` enfoncé ou Clic droit sur une ancre. Seuls les types non encore affectés dans cette région sont disponibles.
- **Déplacer une ancre** : cliquer sur une ancre en maintenant `Shift` enfoncé et déplacer la souris en tenant son bouton enfoncé jusqu'à la position souhaitée. Il n'est pas possible de déplacer une ancre en dehors de sa région : elle revient automatiquement à sa position initiale si l'utilisateur essaye de le faire.
- **Supprimer une ancre** : cliquer sur une ancre en maintenant `Alt` enfoncé pour la supprimer immédiatement.

8.3 Outil « Modification d'ancre »

Cet outil permet de :

- **Sélectionner une ancre** : cliquer sur une ancre la sélectionne, l'icône se teinte en orange.
- **Changer le type d'une ancre** : cliquer sur une ancre en maintenant `Ctrl` enfoncé. Seuls les types non encore affectés dans cette région sont disponibles.

8.4 Outil « Déplacement d'ancres »

Cet outil permet de :

- **Déplacer une ancre** : cliquer sur une ancre et déplacer la souris en tenant son bouton enfoncé

jusqu'à la position souhaitée. Il n'est pas possible de déplacer une ancre en dehors de sa région : elle revient automatiquement à sa position initiale si l'utilisateur essaye de le faire.

8.5 Outil « Suppression d'ancres »

Cet outil permet de :

- **Supprimer une ancre** : cliquer sur une ancre pour la supprimer immédiatement.

8.6 Outil « Toggle Show Anchors »

Cette case à cocher permet d'activer/désactiver l'affichage des ancres.

9 Edition de la base de données

9.1 Introduction

L'outil d'édition de la base de données permet de créer les entités qui vont intervenir dans le scénario édité : nations, unités, structures, cartes à jouer, etc.

Le mode opératoire décrit dans cette section est également valable pour l'édition des types de connexions, types d'ancres et des propriétés d'une région (cf. ci-dessus), ainsi que pour l'édition du scénario (cf. ci-dessous).

L'édition des cartes à jouer est présentée séparément car elle est beaucoup plus riche sur pour les autres types d'entités de la base de données.

9.1.1 Présentation de l'éditeur

L'éditeur de données comporte deux fenêtres principales qui occupent tout l'espace laissé libre par les différentes barres d'outils. La fenêtre de gauche présente la liste des entités, la fenêtre centrale présente les champs de saisie permettant de modifier les données.

9.1.2 Nom des entités

Les entités créées à l'aide des outils d'édition BD doivent avoir un nom unique. Si vous essayez de donner un nom déjà existant à une entité, celle-ci sera automatiquement renommée en ajoutant, à la fin du nom entré par l'utilisateur, un nombre entre parenthèses. Le nombre est choisi de sorte que le résultat soit un nom qui n'existe pas encore dans la base de noms du projet.

Note:

La base de noms est commune aux régions, types de terrains, types d'ancres, types de connexions, scénarios et toutes les entités de la BD.

Le nom des entités s'affiche dans la colonne latérale.

9.2 Affectation d'images

Plusieurs types d'entités nécessitent que l'utilisateur sélectionne des images. Par exemple, la définition d'une unité demande de choisir l'image qui permettra d'afficher cette unité sur la carte.

Dans tous les cas où une image doit être sélectionnée, StratEdit impose que le fichier soit déjà présent à un emplacement précis du projet : il n'est pas possible d'aller le chercher ailleurs sur votre

ordinateur. Ainsi, les images que vous souhaitez utiliser pour les unités de votre scénario devront être copiées manuellement dans le répertoire `Mon_Projet/Graphics/Units`. De même, les images relatives aux structures devront être copiées dans le répertoire `Mon_Projet/Graphics/Structures`, etc. Vous pouvez créer, dans chacun des répertoires propres à un type d'entité, des sous-répertoires vous permettant d'organiser vos fichiers de façon plus claire. Par exemple, vous pouvez créer les sous-répertoires `Mon_Projet/Graphics/Units/Rome` et `Mon_Projet/Graphics/Units/Carthage` pour séparer les fichiers utilisés par chaque camp de votre scénario.

9.3 Edition des nations

Nom paramètre	Description	Non-utilisé	Nation principale
Nom	Alias du nom de la nation		
Tag	Préfixe ajouté automatiquement aux autres champs textuels de la nation		
Drapeau	Drapeau principal de la nation, affiché dans l'interface utilisateur		
Drapeau (carte)	Drapeau miniature affiché dans les régions possédées par la nation.		
Description	Alias localisation de la description de la nation	X	
Description (intro)		X	
Image principale (intro)	Image représentant la nation dans l'introduction du scénario	X	
Adjectif féminin		X	
Adjectif masculin		X	
Alias monétaire	Alias localisation du nom de l'unité monétaire de la nation	X	
Icône monétaire	Icône représentant l'unité monétaire de la nation		X
Modificateur de manoeuvres navales			
Dispose de radar			
Couleur (sombre)	Couleur sombre utilisée dans l'interface utilisateur pour les éléments relatifs à la nation		
Couleur (claire)	Couleur claire utilisée dans l'interface utilisateur pour les éléments relatifs à la nation		
Couleur (texte)	Couleur utilisée dans l'interface pour les textes relatifs à la nation		
Hymnes	Hymnes musicaux de la nation	X	
Icône de PV	Icône représentant les points de victoire du camp auquel la nation appartient.		X
Dos cartes	Image utilisée pour le dos des cartes à jouer appartenant au camp de la nation		X

Nom paramètre	Description	Non-utilisé	Nation principale
Face avant cartes	Image utilisée pour la face avant des cartes à jouer appartenant au camp de la nation		X
Image bouton de filtre		X	
Image unités cachées	Fond à utiliser pour afficher les unités de cette nation lorsqu'elles sont cachées		
Image de fond des unités	Fond à utiliser pour afficher les unités de cette nation lorsqu'elles ne sont pas cachées		
Indicateur quantité dans la pile	Fond à utiliser pour afficher la quantité d'unités contenues dans une pile de cette nation		

9.4 Edition des structures

Nom paramètre	Description	Non-utilisé
Nom	Alias du nom de la structures	
Description	Alias de la description de la structure	X
Nom court	Alias du nom abrégé de la structure (utilisé dans les emplacements de taille limitée)	
Vignette	Image utilisée dans la fenêtre de description de la structure	
Icône structure	Icône utilisée pour l'affichage de la structure sur la carte	
Image de fond	Fond de l'icône utilisée pour l'affichage de la structure sur la carte	
Image bords	Bordure de l'icône utilisée pour l'affichage de la structure sur la carte	
Taille ville		X
Production d'Argent	Production monétaire de la structure à chaque phase de Revenu	
Production de PVs	Production de points de victoire par la structure à chaque fin de tour	
Prix	Prix d'achat de la structure	X
Aéroport	Si la case est cochée, la structure peut accueillir des avions.	
Port	Si la case est cochée, la structure peut accueillir des bateaux.	
Fortification	Si la case est cochée, la structure peut être assiégée lorsque des unités ennemies se trouvent dans sa région et garde son camp tant que le siège ne réussit pas. Sinon, la structure change de camp dès que la région change de camps.	
Niveau de défense de la fortification	Pour une structure fortifiée ce chiffre représente la résistance aux sièges. Plus il est élevé et plus la structure est facile à prendre.	
Comptoir	Si la case est cochée, la structure est un comptoir.	X

10 Edition des cartes à jouer

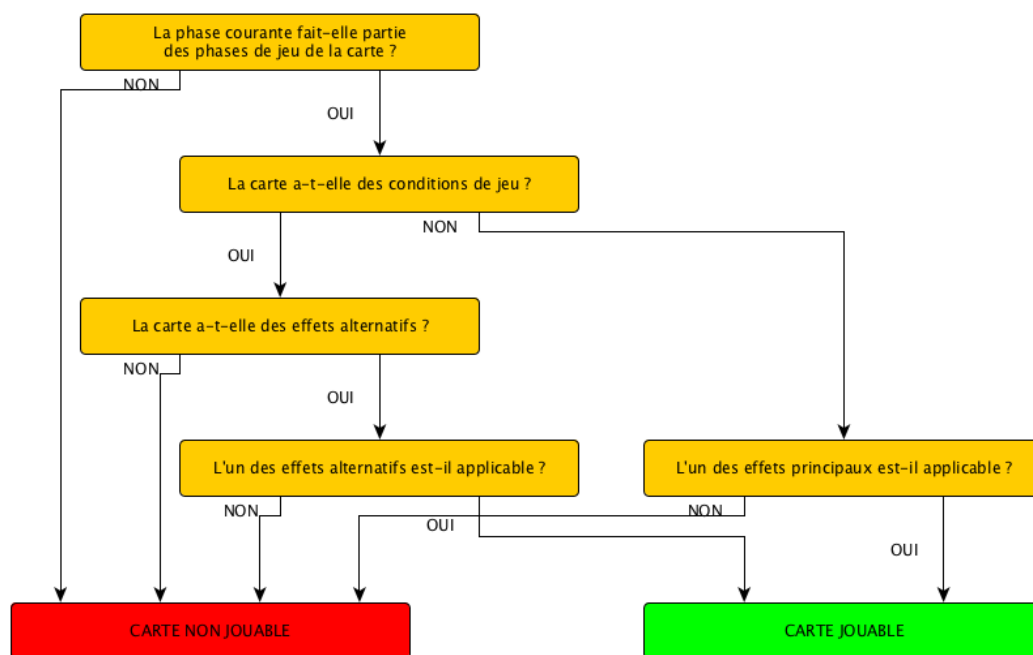
Dans WAW, chaque camp peut disposer d'un ensemble de cartes à jouer qui lui est propre. Cette partie de l'éditeur permet de définir les cartes disponibles, leurs conditions de jeu, leurs effets.

L'affectation des cartes à un camp se fait dans le Scénario.

Une carte à jouer WAW peut avoir un ou plusieurs effets principaux et un ou plusieurs effets IA (intelligence artificielle). Chaque carte ne peut être jouée que dans certaines circonstances, la première d'entre elle étant la phase de jeu actuelle : on peut par exemple définir une carte qui ne sera jouable que pendant la phase de Renforts.

Par ailleurs, il est possible d'ajouter et de combiner des conditions de jeu portant sur des paramètres plus complexes, comme le contrôle de certaines régions par un camp, le jeu préalable d'une autre carte ou l'existence de certaines unités. Pour une carte ayant des conditions de jeu, il est possible de définir des effets alternatifs : si à un instant donné les conditions de jeu ne sont pas remplies, la carte sera quand même jouable mais ce sont les effets alternatifs qui seront appliqués au lieu des effets principaux.

Il est important de noter que, dans tous les cas, *une carte ne peut être jouée que si au moins l'un de ses effets (principaux ou alternatifs) est applicable*. Par exemple, une carte qui aurait pour unique effet de transporter un chef dans la capitale de sa nation ne sera pas jouable tant que ce chef ne sera pas en jeu et ne sera plus jamais jouable après la mort de ce chef.



10.1 Paramètres principaux

Nom paramètre	Description	Non-utilisé
Nom	Nom de la carte	
Titre en rouge	Si la case est cochée, le titre de la carte sera affiché en rouge dans le jeu. Ceci n'a aucun autre effet et sert uniquement à indiquer des cartes plus importantes que les autres.	
Image	Image de la face avant de la carte	
Carte de tutoriel	Si la case est cochée, elle est considérée comme une carte de tutoriel.	
Scénario	Scénario auquel la carte est rattachée	
Phases où la carte peut être jouée	Phases pendant lesquelles la carte peut être jouée	
Description	Alias localisation de la description de la carte	
Description des conditions	Alias localisation de la description des conditions d'application des effets de la carte	
Description suppl. des effets de la carte	Alias localisation de la description supplémentaire des effets de la carte (optionnel)	X
Description suppl. des effets altern. de la carte	Alias localisation de la description supplémentaire des effets alternatifs de la carte (optionnel)	X
Phases où la carte peut être jouée	Phases où la carte peut être jouée	
Ne peut-être piochée	La carte n'est jamais mise dans la pioche	
Ne peut être achetée	La carte n'est pas proposée à la vente	
Montrée à tous quand piochée	Tous les joueurs voient la carte lorsqu'elle est piochée	
Jouée dès que piochée	La carte doit être jouée dès qu'elle est piochée, le jeu n'avance plus tant que ce n'est pas fait.	
Mode de défausse	Définit ce qu'il advient de la carte après qu'elle a été jouée - Retirée du jeu définitivement (elle ne peut plus être piochée) - Retourne dans la pioche (valeur par défaut)	
Priorité de jeu pour l'IA	Définit la priorité de jeu de la carte par l'IA lorsque cette dernière a la carte en main. La priorité Maximale rend le jeu de la carte quasi systématique dès que celle-ci est jouable, à moins qu'une autre carte ait une priorité encore supérieure.	
L'IA devrait jouer cette carte au plus tard lors du tour	Numéro de tour lors duquel l'IA doit, au plus tard, avoir joué cette carte si elle en a eu la possibilité.	
Défausse par l'IA	Permet de spécifier le comportement de l'IA vis-à-vis de la défausse de cette carte (lorsque le nombre maximal de cartes en main est dépassé) - Jamais : ne jamais défausser cette carte. Valeur à adopter pour les cartes les plus précieuses. - Neutre : défausser en fonction des circonstances - Dès que possible : l'IA défaussera cette carte dès qu'elle le pourra. Valeur à adopter pour les cartes ayant un effet négatif sur le camp qui la possède.	
Piochable seulement dans	La carte n'est présente dans la pioche qu'entre les tours spécifiés. Premier et dernier tour sont inclus dans l'intervalle.	

Nom paramètre	Description	Non-utilisé
l'intervalle de tour		
Piochable seulement si IT dans intervalle	La carte n'est présente dans la pioche que si l'Indice de Tension de la partie se situe dans l'intervalle de valeurs spécifié. Les valeurs minimale et maximale sont incluses dans l'intervalle.	
Ne peut être piochée que si cartes jouées avant	La carte ne peut être piochée que si d'autres cartes ont été jouées avant ou non.	
Cartes nécessaires	Liste des cartes devant avoir été jouées ou ne pas avoir été jouées pour que celle-ci se trouve dans la pioche.	
Nombre de carte nécessaires	Nombre de cartes de la liste précédentes devant avoir été jouées: - <i>Au moins une</i> : au moins une carte de la liste doit avoir été jouée - <i>Aucune</i> : aucune des cartes de la liste ne doit avoir été jouée - <i>Dans intervalle</i> : l'utilisateur choisit le nombre min et max de cartes devant avoir été jouées - <i>Toutes</i> : toutes les cartes de la liste doivent avoir été jouées - <i>Toutes à l'exclusion des autres</i> : toutes les cartes de la liste doivent avoir été jouées et aucune autre carte ne doit l'avoir été	
Effets	Description des effets de la carte.	
Conditions à remplir	Permet de choisir si les conditions de la carte doivent toutes être remplies ou seulement au moins l'une d'entre elles pour que la carte prenne effet	
Conditions	Liste des conditions à remplir pour que la carte puisse prendre effet	
Effets alternatifs	Liste des effets de la carte appliqués si les conditions ne sont pas remplies	

10.2 Configuration des effets des cartes

Une carte à jouer peut comprendre un ou plusieurs effets. Si plusieurs effets sont définis, ils sont appliqués dans l'ordre de la liste entrée dans l'éditeur, de haut en bas. Il est possible de changer l'ordre des effets grâce aux flèches présentes sur chacun d'entre eux.

Les paramètres varient grandement d'un type d'effet à l'autre, ils ne seront donc pas présentés en détail dans ce document. Chaque type d'effet dispose d'un texte d'information présentant son principe et ses principaux paramètres (cadre vert).

Un certain nombre de blocs de saisie d'information sont partagés entre de nombreux types d'effets et sont présentés ci-dessous. Ces blocs permettent notamment :

- de sélectionner les entités (unités, camps, piles, etc.) cibles de l'effet
- de spécifier la durée de l'effet
- pour les effets qui modifient une valeur (par exemple un effet qui ajoute des points de mouvement à une unité), de définir la manière dont la valeur va être modifiée.

Bloc Sélection d'unités

Bloc Sélection d'unités engagées dans la batailles

Bloc Sélection de lieux

Bloc Sélection de piles d'unités

Bloc Choix dans une sélection

Bloc Durée

Bloc Changement de valeur

Catégories d'effets

StratEdit propose plus de 70 effets de cartes à jouer répartis en différentes catégories :

Type de condition	Description
Achats	
Cartes à jouer	
Combat	
Conditions de victoire	
Durée du jeu	
Événements	
Fog of War	
Gestion des unités/leaders	
Indice de Tension	
Maintenance	
Mouvement	
Plateau de jeu	
Points de victoire	
Poursuite	
Pré-combat	
Ravitaillement	
Remplacement	
Renforts	
Revenu	
Séquence de jeu	
Siège	
Structures	

Paramètres communs à tous effets

- **Délai** : nombre de tours devant s'écouler avant que l'effet soit appliqué. La phase d'application de l'effet dépendra de son type. Pour un effet immédiat, laisser la valeur par défaut (0).
- **Appliquer seulement sur lancer de dé** : si cette case est cochée, l'application de l'effet sera d'abord soumis à un lancer de dé, pour lequel on spécifie alors : le camp qui réalisera le lancer et les valeur minimum et maximum (inclusives) qui permettent l'application.
Exemple : pour les valeurs minimum = 3 et maximum = 7, l'effet sera appliqué si le résultat du dé est compris entre 3 et 7 inclus.

10.3 Configuration des conditions des cartes

Certaines cartes ne peuvent prendre effet que si certaines conditions sont remplies. Si elles ne le sont pas, des effets alternatifs peuvent être appliqués.

Type de condition		Description
Identité de l'adversaire		La carte ne peut être jouée que contre l'adversaire spécifié
	<i>Adversaires autorisés</i>	Liste des adversaires contre lesquels cette carte peut être jouée
Issue de la bataille précédente		La carte ne peut être jouée qu'en fonction du camp qui a gagné la bataille précédente
	<i>Camp</i>	Camp sur lequel porte la condition
	<i>Issue</i>	Victoire ou défaite du camp concerné
Lieu de la bataille		La carte ne peut être jouée que si la bataille a lieu (ou non) dans les lieux spécifiés et/ou sur des types de terrain particuliers
	<i>N'importe où</i>	Si activé, la bataille peut se dérouler dans n'importe quel endroit de la carte. Cette case à cocher active 'Seulement sur terrains spécifiés'
	<i>La bataille ne doit pas se passer dans les lieux spécifiés</i>	Si activé, la bataille doit se passer ailleurs que dans les lieux spécifiés.
	<i>Définition des lieux</i>	Sélection d'un ensemble de Zones, Théâtres ou Régions. Il n'est pas possible de sélectionner une combinaison de deux ou trois de ces catégories.
	<i>Seulement sur terrains spécifiés</i>	Si activé, la bataille ne pourra avoir lieu que sur les types de terrain spécifiés
	<i>Types de terrain</i>	Types de terrain dans lequel la bataille peut avoir lieu
Nations engagées dans la bataille		La bataille ne peut avoir lieu qu'en fonction des nations présentes dans la pile du joueur de la carte ou dans celle de son adversaire
	<i>Camp</i>	Camp sur lequel porte la condition
	<i>Nations</i>	Sélection des nations devant être présentes ou absentes
	<i>Nations sélectionnées qui doivent être engagées</i>	- <i>Au moins une</i> - <i>Aucune</i> : aucune des nations sélectionnées ne doit être engagée - <i>Dans intervalle</i> : l'utilisateur choisit le nombre min et max de nations devant être engagées - <i>Toutes</i> - <i>Toutes à l'exclusion des autres</i> : toutes les nations de la liste doivent avoir été engagées et aucune autre

Type de condition		Description
Rôle du joueur dans la bataille		La carte ne peut être jouée que si le joueur est en attaque ou en défense.
	Rôle	Attaquant ou Défenseur
Unités engagées dans la bataille		La carte ne peut être jouée qu'en fonction des unités présentes dans la pile du joueur ou de son adversaire
	Camp	Camp sur lequel porte la condition
	Sélection d'unités	Choix entre sélection manuelle d'unités(*) ou de groupes d'unités définis dans le scénario (**)
	Unités (*)	Sélection manuelle d'unités
	Groupe d'unités(**)	Sélection de groupes d'unités
	Unités sélectionnées devant être dans la pile	Parmi les unités sélectionnées manuellement/les unités des groupes sélectionnés, lesquelles doivent être présentes dans la pile - Au moins une - Aucune - Dans intervalle - Toutes - Toutes à l'exclusion des autres : toutes les unités sélectionnées doivent être dans la pile et aucune autre
	L'une des unités doit commander la pile	L'une des unités sélectionnées doit commander la pile
	Condition sur la taille de la pile	Si activé, la carte ne peut être jouée que la pile du camp a une taille comprise entre un minimum et un maximum (inclus). Si aucune unité n'a été sélectionnée, seule la condition sur la taille de la pile est appliquée.
Cartes jouées précédemment		La carte ne peut prendre effet que si une ou plusieurs cartes on été jouées ou non jouées
	Cartes	Sélection des cartes
	Cartes sélectionnées devant avoir été jouées	- Au moins une - Aucune : toutes les cartes sélectionnées doivent ne pas avoir été jouées - Dans intervalle - Toutes - Toutes à l'exclusion des autres : toutes les cartes sélectionnées doivent avoir été jouées et aucune autre
	Carte(s) toujours active(s)	Toutes les cartes sélectionnées qui ont été jouées doivent être encore actives.
Contrôle de régions/structures		Un camp ou une nation doit contrôler un ensemble de régions/structures
	Camp	Camp qui doit contrôler
	Nation	Nation qui doit contrôler
	Type de lieux	Type des lieux à contrôler : Régions(*) ou Structures(**)
	Définition des lieux(*)	Sélection d'un ensemble de Zones, Théâtres ou Régions. Il n'est pas possible de sélectionner une combinaison de deux ou trois de ces catégories.

Type de condition		Description
	<i>Nombres de régions à contrôler(*)</i>	Nombre de régions à contrôler par le camp ou la nation dans l'ensemble des régions sélectionnées ou contenues dans Zones ou Théâtres - <i>Au moins une</i> - <i>Aucune</i> : aucune des régions ne doit être contrôlée - <i>Dans intervalle</i> - <i>Toutes</i> - <i>Toutes à l'exclusion des autres : toutes les régions doivent être contrôlées et aucune autre</i>
	<i>Structures à contrôler(**)</i>	Sélection d'un ensemble de structures à contrôler
	<i>Structures sélectionnées à contrôler(**)</i>	Nombre de structures à contrôler par le camp ou la nation dans l'ensemble des structures sélectionnées - <i>Au moins une</i> - <i>Aucune</i> : aucune des structures ne doit être contrôlée - <i>Dans intervalle</i> - <i>Toutes</i> - <i>Toutes à l'exclusion des autres : toutes les structures doivent être contrôlées et aucune autre</i>
Existence de structures		Un ou plusieurs structures doivent exister
	<i>Structures</i>	Sélection des structures qui doivent exister
	<i>Structures sélectionnées devant exister</i>	Nombre de structures devant exister dans l'ensemble des structures sélectionnées - <i>Au moins une</i> - <i>Aucune</i> : aucune des structures ne doit exister - <i>Dans intervalle</i> - <i>Toutes</i> - <i>Toutes à l'exclusion des autres : toutes les structures doivent exister et aucune autre</i>
	<i>Structures doivent être dans lieu spécifié</i>	Si activé, les structures sélectionnées doivent exister dans des lieux spécifiques
	Définition des lieux	Sélection d'un ensemble de Zones, Théâtres ou Régions. Il n'est pas possible de sélectionner une combinaison de deux ou trois de ces catégories.
Existence d'unités		
	<i>Sélection d'unités</i>	Choix entre sélection manuelle d'unités(*) ou de groupes d'unités définis dans le scénario (**)
	<i>Unités (*)</i>	Sélection manuelle d'unités
	<i>Groupe d'unités(**)</i>	Sélection de groupes d'unités
	<i>Unités sélectionnées devant exister</i>	Parmi les unités sélectionnées manuellement/les unités des groupes sélectionnés, lesquelles doivent exister - <i>Au moins une</i> - <i>Aucune</i> - <i>Dans intervalle</i> - <i>Toutes</i> - <i>Toutes à l'exclusion des autres : toutes les unités sélectionnées doivent exister et aucune autre</i>

Type de condition		Description
	<i>Dans lieux spécifiés</i>	Si activé, une condition supplémentaire s'applique : les unités doivent exister (ou non) dans un des lieux spécifiés. Les unités sélectionnées doivent être présentes (ou non) dans l'un des lieux (régions ou structures) sélectionnés, et non dans chacun. Aucune vérification n'est faite à l'extérieur de ces lieux. <i>Ex : pour les paramètres : « Groupe XXX », « Aucune », « Zone YYY », la condition sera vraie si aucune unité du Groupe XXX n'est présente dans la Zone YYY, mais des unités de ce groupe peuvent exister ailleurs.</i>
	<i>Type de lieux</i>	Types des lieux où la condition est testée : Régions(*) ou Structures(**)
	<i>Définition des lieux(*)</i>	Sélection d'un ensemble de Zones, Théâtres ou Régions. Il n'est pas possible de sélectionner une combinaison de deux ou trois de ces catégories.
	<i>Structures</i>	Liste des structures où la condition est testée.
Indice de tension dans intervalle		La carte ne peut prendre effet que si l'Indice de Tension défini dans le scénario est situé dans une plage de valeur
	<i>Indice de tension minimal</i>	Indice de tension minimal (inclus)
	<i>Indice de tension maximal</i>	Indice de tension maximal (inclus)
Niveau de PV dans intervalle		La carte ne peut prendre effet qu'en fonction de la valeur des PVs d'un camp
	<i>Camp</i>	Camp sur lequel porte la condition
	<i>Dans l'intervalle</i>	Si activé, la carte ne peut prendre effet que si la valeur des PVs du camp est situé entre un minimum et un maximum (inclus)
	<i>Minimum PV</i>	Minimum de PVs (inclus)
	<i>Maximum PV</i>	Maximum de PVs (inclus)
	<i>Comparaison avec PV autres camps</i>	Choix d'une comparaison (optionnelle) entre les PVs de ce camp et ceux des autres : <, <=, =, >=, >
	<i>Autres camps</i>	Liste des camps avec lesquels comparer les PVs de ce camp
Niveau de Ressource dans intervalle		La carte ne peut prendre effet qu'en fonction du niveau d'une Ressource d'un camp
	<i>Camp</i>	Camp sur lequel porte la condition
	<i>Ressource</i>	Ressource sur laquelle porte la condition
	<i>Dans l'intervalle</i>	Si activé, la carte ne peut prendre effet que si la valeur des PVs du camp est situé entre un minimum et un maximum (inclus)
	<i>Niveau minimal</i>	Niveau minimal (inclus)
	<i>Niveau maximal</i>	Niveau maximal (inclus)
	<i>Comparaison avec PV autres camps</i>	Choix d'une comparaison (optionnelle) entre le niveau de la ressource de ce camp et celui des autres : <, <=, =, >=, >
	<i>Autres camps</i>	Liste des camps avec lesquels comparer le niveau de ressource de ce camp
Numéro de tour dans intervalle		La carte ne peut prendre effet que si le tour de jeu actuel est situé dans une plage de valeur
	<i>Premier tour</i>	Premier tour (inclus)
	<i>Dernier tour</i>	Dernier tour (inclus)

Type de condition		Description
Identité des structures cibles		La carte ne peut prendre effet que si elle cible une structure appartenant (ou non) à un ensemble défini
	<i>Structure cible</i>	- <i>Fait partie de</i> : le structure cible doit faire partie de l'ensemble - <i>Ne fait pas partie de</i> : la structure cible ne doit pas faire partie de l'ensemble
	<i>Ensemble de structures</i>	Sélection des structures constituant l'ensemble
	<i>Avec condition de siège</i>	Si activé, on vérifie si la structure cible est assiégée(*) ou non, et par qui le cas échéant
	<i>Statut de la structure</i>	- <i>Doit être assiégée(**)</i> - <i>Doit être libre</i>
	<i>Assiégeant(**)</i>	Sélection du camp qui doit assiéger la structure
Identité des unités cibles		Non implémenté pour l'instant
Propriétés de la pile cible		La pile cible de la carte doit avoir une certaine taille et ne pas se situer sur certains terrains
	<i>Nombre minimal d'unités</i>	Nombre minimal d'unités dans la pile
	<i>Nombre maximal d'unités</i>	Nombre maximal d'unités dans la pile
	<i>Non jouable sur terrain</i>	Choix des types de terrains dans lesquels la pile cible ne peut pas être jouée
Propriétés d'unités en jeu		Non implémenté pour l'instant
Siège de structure		La carte ne peut prendre effet que si des structures appartenant à un ensemble sont assiégées
	<i>Statut de la structure</i>	- <i>Doit être assiégée(**)</i> - <i>Doit être libre</i>
	<i>Structures</i>	Sélection d'un ensemble de structures devant être assiégées ou non
	<i>Nombre de structures devant être assiégées</i>	- <i>Au moins une</i> - <i>Aucune</i> : aucune des structures sélectionnées ne doit être assiégée - <i>Dans intervalle</i> - <i>Toutes</i> - <i>Toutes à l'exclusion des autres</i> : toutes les structures sélectionnées doivent être assiégées et aucune autre
	<i>Assiégeant</i>	(‘Aucune’ n’est pas sélectionné ci-dessus) Sélection du camp qui doit assiéger la structure

11 Edition des scénarios

La partie scénario structure l'ensemble des éléments définis dans la base de données. Il est donc en général défini en dernier. Cette partie comporte plusieurs blocs présentés ci-dessous.

11.1 Concepts de base

11.1.1 Camps

Un scénario voit s'affronter au moins deux camps. Chaque camp est composé d'au moins une nation, donc l'une doit obligatoirement être définie comme nation principale de son camp. Chaque camp est contrôlé par un joueur ou une Intelligence Artificielle (IA).

Les propriétés essentielles de chaque camp sont

- Liste des nations qui le constituent
- Argent : trésorerie dont le camp dispose pour acheter et entretenir ses unités de combat, et acheter des cartes à jouer. Cette trésorerie est partagée entre toutes les nations du camp.
- Points de victoire (PVs) : représente l'avancement du camp vers la victoire, la première façon de remporter une partie étant d'atteindre le seuil de PVs défini pour chaque camp dans le scénario.
- Liste de cartes à joueur, situées soit dans la main du joueur, soit dans sa pioche.

11.1.2 Phases

Pour chaque tour de jeu, chaque camp traverse un certain nombre de phases de jeu, donc certaines peuvent être activées ou désactivées dans le scénario. Il est par exemple possible de créer un scénario n'ayant pas de phase de siège ou pas de phase économique. L'ordre des phases est toujours le même, les phases désactivées sont simplement sautées. Les phases de bataille et de mouvement sont liées par domaine : par exemple activer la bataille terrestre active automatiquement le mouvement terrestre.

11.1.3 Indice de tension

L'indice de tension est un élément optionnel d'un scénario. Il s'agit d'un nombre entier, partagé par tous les camps, qui va évoluer pendant la partie en fonction des événements qui s'y déroulent, notamment par le biais de cartes jouées et de conquête/perte de régions et structures. La valeur de l'indice de tension permet de :

- déclencher automatiquement des variations des PVs des camps
- déterminer la disponibilité de cartes dans la pioche et la jouabilité de cartes piochées. Par exemple, une partie des cartes peuvent apparaître dans la pioche seulement si l'index de tension est supérieur à 10.

11.2 Données générales

Cette partie définit notamment les alias de localisation pour le nom du scénario et ses descriptions, les dates de début et de fin du scénario, l'indice de tension (optionnel) et permet d'activer les règles relatives au blocus.

Nom paramètre	Description	Non-utilisé
Nom	Alias localisation du nom du scénario	
Description courte	Alias localisation de la description courte du scénario (affichée sur l'écran de sélection du scénario dans WAW)	
Description longue	Alias localisation de la description longue du scénario (affichée sur l'écran de sélection des camps dans WAW)	
Premier tour	Numéro du premier tour de jeu (normalement : 1)	
Dernier tour	Numéro du dernier tour de jeu. Lorsque la fin de ce tour est atteinte, le scénario est terminé et on détermine le ou les gagnant(s). Selon les scénarios, il est possible que ce tour ne soit pas atteint si des conditions de victoire spécifiques ont été remplies avant.	
Durée d'un tour & Unité de temps	La combinaison des deux champs permet de choisir la durée historique d'un tour de jeu. Donnée utilisée, en combinaison avec les dates de début et de fin du scénario, pour mettre à jour la date et l'heure affichées en haut à droite de l'écran de jeu lorsqu'on passe au tour suivant. Par exemple, un tour peut durer « 3 - millénaires » ou « 6 -heures »	
Scénario tutoriel	Si coché, le scénario sera considéré comme un tutoriel par le jeu, ce qui permettra de le placer automatiquement en tête de liste des scénarios disponibles	
Date de début du scénarios & Date de fin du scénarios	Permettent de définir la date à laquelle le scénario commence et se termine (s'il ne se termine pas de manière anticipée à cause d'une condition de victoire spécifique)	
Activer la règle de blocus		X
Les sièges nécessitent un blocus	Si coché, les ports fortifiés ne pourront être assiégés que si une flotte ennemie est présente dans les régions de mer auxquelles le port est connecté. Sinon, les port fortifiés pourront être assiégés dans les conditions normales.	
Nombre de cartes tirées à chaque tour	Nombre de cartes tirées au début de chaque tour de chaque joueur. Si le nombre de cartes dans la pioche n'est pas suffisant, seules les cartes disponibles seront tirées.	
Indice de Tension (IT)	Si coché, le scénario dispose d'un indice de tension (cf. ci-dessus).	
Nom	Alias localisation du nom de indice de tension	
Valeur initiale	Valeur de l'indice de tension au début d'une partie	
Gains de PVs liés à l'IT	Définition de gains de PVs pour les camps	

11.3 Images

Cette partie permet de spécifier les images utilisées dans l'interface du jeu pour rendre les éléments de ce scénario.

11.4 Camps

Cette partie définit les camps qui vont s'affronter dans le scénario.

11.4.1 Paramètres généraux

Nom paramètre	Description	Non-utilisé
Nom	Alias localisation du nom du camp	
Groupe nominal	Alias localisation du groupe nominal désignant le camp (par exemple : « les Romains »)	
Indication scénario pour ce camp	?	?
Drapeau		
Drapeau (carte)		
Couleur		
Couleur de texte		
PVs initiaux		
Gagne si PVs $\geq$		
Argent		
Camp neutre	?	?
IA seulement		
Les piles du camp peuvent se retrancher	Active le retranchement pour les piles terrestres de ce camp	
Percée autorisée	Active la percée pour les unités de ce camp	
Unités tournées vers la		X
Nombre max de cartes possédées	Fixe le nombre maximal de cartes à jouer que le camp peuvent avoir dans sa main. Si ce nombre est dépassé (après tirage ou achat de cartes), le camp devra se défausser du nombre de cartes en excédent pour revenir au nombre maximal.	

11.4.2 Nations

Liste des nations qui constituent le camp. Chaque nation de la liste dispose des mêmes paramètres.

Attention : Exactement une nation de la liste ne doit pas être définie comme « sous-nation » (ce qui revient à dire que la liste doit comporter une seule nation principale).

Nom paramètre	Description
Région capitale	Région capitale de la nation. Utilisé pour la rapatriement d'unités terrestres qui doivent se déplacer mais dont la destination n'est pas accessibles.
Port principal	Port principal de la nation. Utilisé pour la rapatriement d'unités navales qui doivent se déplacer mais dont la destination n'est pas accessibles.
Aéroport principal	Port principal de la nation. Utilisé pour la rapatriement d'unités aériennes qui doivent se déplacer mais dont la destination n'est pas accessibles.
Domaine préféré	Domaine de mouvement préféré de la nation. Utilisé par l'IA pour déterminer les unités à remplacer en priorité.
Force pool	Définit la liste des unités qui sont affectées à la nation. Il est possible d'ajouter plusieurs unités à une seule fois grâce au bouton « ++ ». Les unités étant uniques, chaque unité ne peut figurer dans le force pool que d'une seule nation. • Cocher « Ne peut être achetée » pour que l'unité ne soit pas disponible pendant la phase d'achat. • Pour une unité qui peut être achetée, le paramètre « Quantité » permet de déterminer si l'unité sera disponible à l'achat en début de partie (Quantité = 1) ou non (Quantité = 0). Note : une quantité supérieure à 1 est traitée exactement comme si la quantité 1 avait été rentrée. • L'éditeur indique si l'unité a déjà été affectée à une pile en début de partie ou non (voir paragraphe « Setup »).

11.4.3 Cartes à jouer

11.5 Phases

11.6 Setup

11.7 Sons

11.8 Groupes d'unités

11.9 Renforts

11.10 Zones

11.11 Théâtres

11.12 Elimination d'unités

11.13 Conditions de victoire

11.14 IA

12 Gestion de la localisation