

Documentation utilisateur



*Bienvenu dans l'univers de **Civilization, Insa's Kings**. Cette documentation vous présentera toutes les mécaniques nécessaires pour profiter de chaque fonctionnalité du jeu.*

Adrien BRUNELAT – Amandine LE CAHAIN

Contenu

Adrien BRUNELAT – Amandine LE CAHAIN	1
Mise en place du jeu	3
Création d'une nouvelle partie	3
Présentation de l'interface	4
La zone Informations Joueur	4
La carte	5
La zone Informations Sélection	5
La zone unité sélectionnée	6
Présentation de la carte de jeu	7
Les Terrains	7
Les ressources additionnelles	7
Les unités	8
Les différents types d'unité	8
Les actions liés aux unités	8
Les villes	10
La gestion de leurs ressources	10
L'augmentation de la population	10
La production	10
Les mécaniques du jeu	11
La demande d'ordre des unités	11
Les raccourcis au clavier	11

Mise en place du jeu

Création d'une nouvelle partie



Figure 1 : Création de la partie

Au lancement du jeu, une première fenêtre vous propose les configurations de votre nouvelle partie comme le présente la figure 1.

Sur cette fenêtre, trois boutons proposent de configurer le nombre de joueur et affiche en conséquence la personnalisation de chacun des joueurs.

Dans l'exemple ci-dessus la personne à cliquer sur 4 joueurs. Chaque joueur peut désormais saisir son pseudonyme et sa civilisation.

En cliquant sur « Play », le jeu établit un ordre aléatoire de défilement des joueurs et garde cet ordre pour tous les tours de jeu de la partie. Le joueur remplissant son pseudonyme dans la zone « Player 1 » ne sera donc pas le premier joueur à jouer son tour.

Pour quitter le jeu, il suffit de cliquer en haut à droit de la fenêtre sur le bouton rouge « Exit ».

Présentation de l'interface



Figure 2 : Interface du jeu

Une fois la création du jeu effectuée, celui –ci vous emmène sur une nouvelle fenêtre qu'il vous faut désormais découvrir.

La zone Informations Joueur

Cette zone se situe en haut de la fenêtre de jeu. Le joueur peut y retrouver :

- son Pseudonyme ainsi que sa couleur,
- sa civilisation,
- son nombre de villes construites
- son nombre d'enseignant
- son nombre d'étudiant
- le statut de son Directeur de département

Dans cette zone, le joueur peut également consulter le nombre de tours ainsi que terminer son tour de jeu en cliquant sur « End Turn » ou bien afficher le Menu du jeu.

Le menu du jeu

Le menu du jeu s'ouvrira lorsque l'utilisateur cliquera sur « Menu » dans la zone présentée précédemment.



Figure 3 : Menu du jeu

Ce menu s'affichera aussi lorsque la partie sera terminée affichera alors le nom du gagnant.

Trois actions vous sont disponibles par ce menu :

- Retourner sur la carte : Si la partie est en cours, vous pourrez la continuer. Si la partie est terminée, le jeu vous permettra de vous balader sur la carte entièrement révélée.
- Création d'une nouvelle partie : La fenêtre de création de partie s'ouvrira et la partie courante sera annulée.
- Quitter le jeu.

La carte

La carte est la zone centrale de l'interface. Elle dispose d'un brouillard de guerre permettant de cacher les unités et les villes adverses. Elle est parcourable avec les touches fléchées du clavier ainsi qu'avec la molette de la souris.

Chaque case de la carte est cliquable.

La zone Informations Sélection

La zone informations se situe en bas à droite de l'interface. Elle change en fonction de l'élément qui a été cliqué sur la carte.

Elle permet au joueur d'afficher :

- toutes les informations nécessaires sur les différents types de terrains comme le montre la figure 4 ;
- toutes les informations relatives à une unité comme le montre la figure 5 ;

- toutes les informations relatives à une ville comme le montre la figure 6 ;

Cette zone permet également de réaliser les actions liées aux éléments sélectionnées. Ces actions seront présentées dans la suite de la documentation.



Figure 4 : Terrain

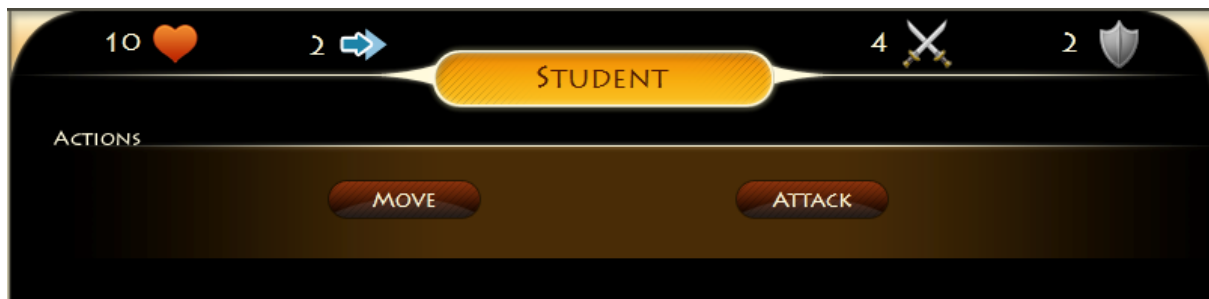


Figure 5 : Unité



Figure 6 : Ville

La zone unité sélectionnée

La zone en bas à gauche de l'interface change en fonction de l'unité sélectionnée. Elle affiche l'image de l'unité ainsi qu'un bouton nécessaire lorsque plusieurs unités se trouvent sur la même case.

Le fonctionnement de ce bouton est expliqué dans la suite de cette documentation.

Présentation de la carte de jeu

La carte est générée de telle sorte qu'un type de terrain spécifique ne se retrouve pas isolé.

Les Terrains



Plaine

La plaine est un terrain vert très riche en nourriture.

Nourriture : 3 – Minerais : 1



Montagne

La montagne est un terrain enneigé très riche en minerais mais vide de nourriture.

Nourriture : 0 – Minerais : 3



Désert

Le désert est un terrain aride riche en minerais mais vide de nourriture.

Nourriture : 0 – Minerais : 2

Les ressources additionnelles



Terrains de chasse

Les terrains de chasse sont des zones où la nourriture est beaucoup plus présente. Les cases disposant de ces animaux se verront attribuées un bonus de nourriture.

Nourriture : + 2



Minerais

Les minerais sont des zones très riches en fer et en roches. Les cases disposant de ces matières se verront attribuées un bonus de minerais.

Minerais : + 2.


NB : Une case ne peut pas se voir attribuer les deux bonus à la fois.

Les unités

Les différents types d'unité

L'étudiant

L'étudiant ou le « Student » est l'unité combattante de chaque civilisation. Il possède donc une vie et une attaque remarquable. Ses compétences dépendent de sa civilisation.

L'étudiant est représenté sur la carte par 




L'enseignant

L'enseignant ou le « Teacher » est un colon. Il explore la carte et peut construire des villes pour sa civilisation. Ses compétences dépendent aussi de sa civilisation.

L'enseignant est représenté sur la carte par 

Le Directeur de département

Le Directeur de département ou le « Boss » sait motiver ses troupes ! Sa présence influencera les unités se situant sur la même case et augmentera donc leurs capacités.

Le « Boss » est représenté sur la carte par un icône qui lui est propre lorsqu'il est seul , ou bien par un plus vert indiquant qu'il étend son influence sur ses unités alliées , .

Les actions liés aux unités

Se déplacer sur la carte

Chaque unité peut se déplacer sur la carte en fonction de son nombre de points de déplacement.

En activant le bouton « Move », le joueur verra apparaître un cadre vert lui indiquant la limite des cases qu'il peut atteindre avec ses points de déplacement.

En cliquant ensuite sur la case désirée, le joueur peut déplacer son unité où il le souhaite.

A la fin de son déplacement, l'unité s'affiche sur sa nouvelle case et le bouton « Move », malgré qu'il soit activable ne lui permettra plus de se déplacer.

Construire une cité

Seuls les enseignants pourront construire des villes. Ils héritent donc d'un second bouton « Build » leur permettant de choisir l'emplacement de la ville à construire.

En cliquant sur ce bouton, en jaune sur la carte, le joueur verra apparaître une sélection des meilleures propositions de constructions. Le joueur pourra donc choisir de suivre l'aide du jeu ou de construire sa ville où il le désire.

En cliquant sur la case où il veut construire sa ville et si ses points de mouvement lui permettent de l'atteindre, l'enseignant se sacrifie alors pour la construction d'une sublime cité à sa couleur. Une fenêtre s'ouvre et demande au joueur de renseigner le nom de sa nouvelle ville. En cliquant sur « Cancel », le joueur annule l'action de création de ville et l'enseignant n'est donc pas supprimé.

Le jeu proposera un nom de ville au joueur par défaut, mais celui-ci peut très bien choisir celui qu'il veut et cliquer sur « OK ». La ville apparaîtra alors sur la carte.

Lancer une attaque

Seuls les étudiants peuvent attaquer les civilisations adverses et en cliquant sur un étudiant, un nouveau bouton apparaît, « Attack ».

Lorsque le joueur clique sur « Attack », le jeu lui propose d'attaquer les zones frontalières. En cliquant sur les unités ennemies, le joueur déclenche donc un combat.

Les villes

La gestion de leurs ressources

Les villes utilisent les ressources qui leurs sont disponibles autour d'elles. Lorsque la ville est créée, elle dispose d'un citoyen qui travaille pour elle et lui apporte les ressources de sa case.

A chaque augmentation de sa population, la ville pourra envoyer un citoyen travailler sur une case avoisinante. Ses ressources augmentent donc en conséquence et il lui est possible de lancer des productions.

L'augmentation de la population

L'augmentation de la population suit les critères suivants :

- A la création de la ville, il faut accumuler 10 ressources en nourriture pour obtenir un nouveau citoyen,
- Ensuite la nourriture demander pour augmenter la population est la nourriture actuelle plus la moitié de cette nourriture actuelle.

La production

En cliquant sur une ville, il vous est possible de produire des unités.

Chaque bouton représente le type d'unité qui peut être produite. Vous pourrez produire l'unité si le nombre de ressources de votre ville est suffisant.

Les mécaniques du jeu

La demande d'ordre des unités

Lorsque plusieurs unités se trouvent sur la même case, un bouton « Units needs orders » apparaîtra. Il vous est alors possible de cliquer dessus afin de sélectionner l'unité suivante.

Ce bouton permet de tourner en boucle sur les unités présentes sur cette case jusqu'à ce que vous n'en ayez plus besoin.

Lorsqu'une ou plusieurs unités se trouvent sur la même case qu'une ville, un deuxième bouton apparaîtra afin de sélectionner la ville en question.

Les raccourcis au clavier

La liste des raccourcis clavier est la suivante :

A : attack

M : move

B : build

Esc : annuler

Space : pass Turn

Enter : newturn