

GUIDE DE JEU

1. But du jeu

Orion est un jeu de stratégie en temps réel se déroulant dans un environnement spatial futuriste. Chaque joueur doit anéantir ses adversaires en détruisant tous les vaisseaux mères ennemies à l'aide de différent type de vaisseaux.

1. L'accueil

Lorsque le jeu démarre, vous avez le choix entre *créer une partie* et *rejoindre une partie.*



Figure 1 : Fenêtre d'accueil

* L'option *créer une partie*.

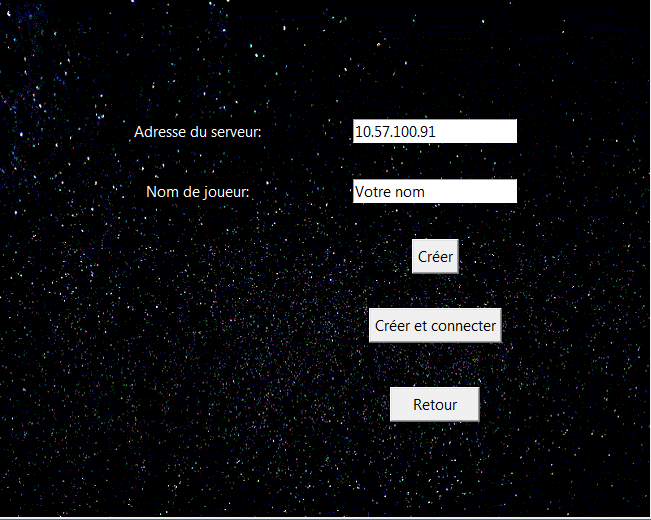


Figure 2 : Fenêtre de création de partie

Dans l'écran de création de partie, vous êtes invité à entrer l'adresse IP de votre ordinateur. Ce sera sur cet ordinateur que la partie sera hébergée. Par défaut, l'adresse de votre carte réseau sera écrite. Si toutefois vous posséder plusieurs carte réseau sur votre carte, vous pouvez modifier l'adresse.

* + Bouton *Créer*

Ce bouton crée le serveur sans toutefois vous connecter sur le lobby

* + Bouton *Créer et connecter*

Ce bouton crée le serveur et vous fais rentrer dans le lobby du jeu

* + Bouton *Retour*

Ce bouton vous fait retourner à la fenêtre d'accueil

* L'option *rejoindre une partie.*

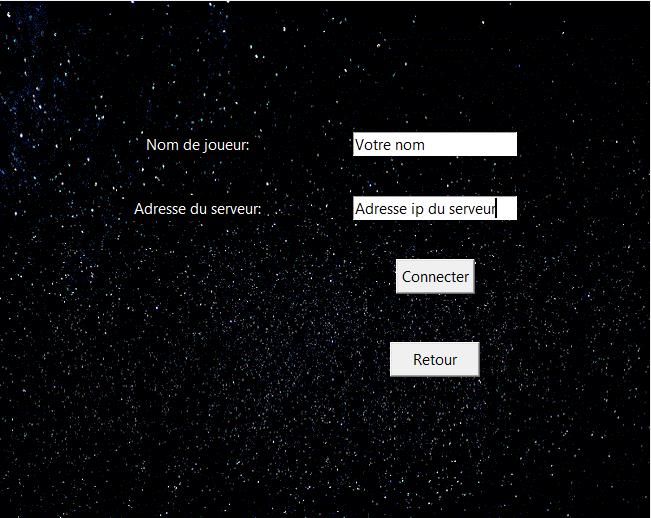


Figure 3 : Fenêtre rejoindre une partie

Dans cette fenêtre, vous entrer votre nom de joueur et l'adresse IP du serveur qui héberge la partie. En cliquant sur *connecter,* vous serez redirigé vers le lobby de la partie. En cliquant sur retour, vous reviendrez à l'écran d'accueil.

1. Le lobby

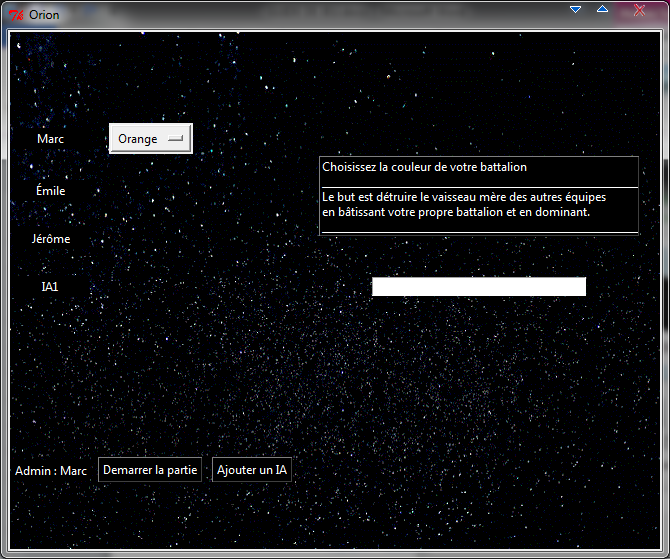


Figure 4 : Fenêtre de Lobby

C'est dans le lobby que les joueurs attendent que la partie commence. Durant cette période, un clavardage est disponible(4) pour dialoguer entre joueurs, et il est possible de faire la sélection de sa couleur(2). La liste de joueurs s'actualise au fur et à mesure que de nouveaux joueurs se connectent(1). Le premier joueur qui se connecte sur le serveur est proclamé "administrateur". C'est à ce joueur que revient la responsabilité de débuté la partie(3). C’est aussi ce joueur qui ajoutera des joueurs contrôlés par l’ordinateur (5).

1. Démarrage de la partie

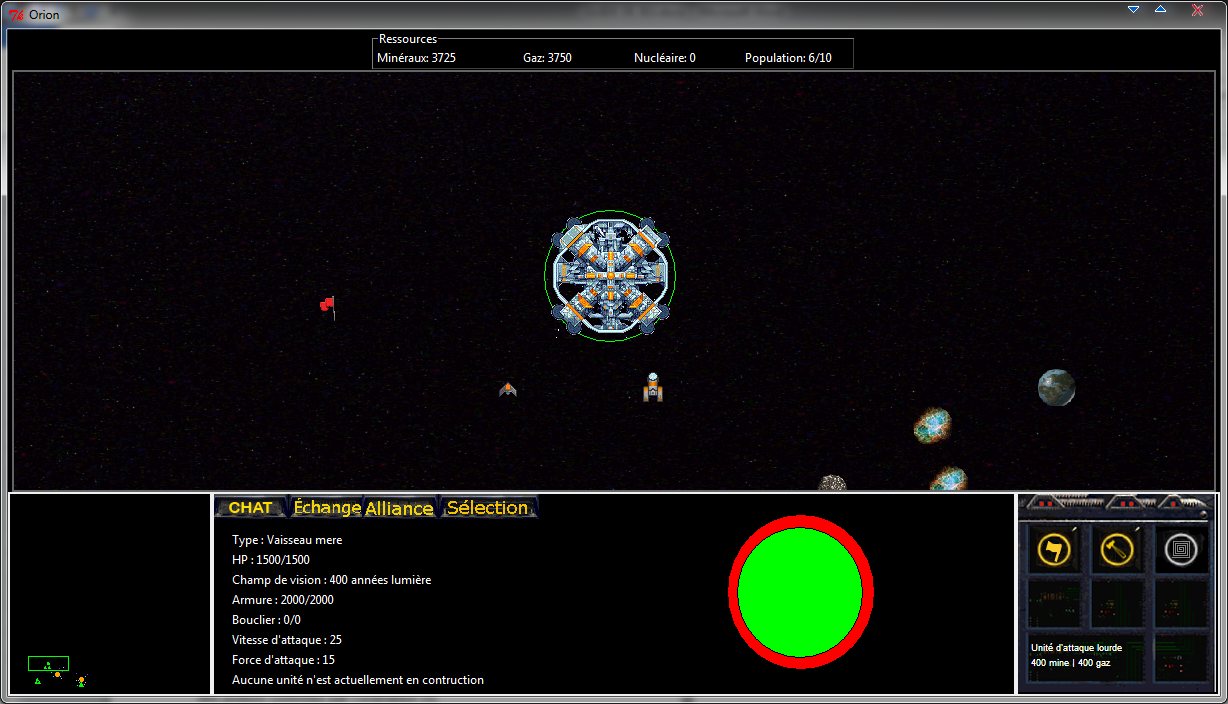


Figure 5 : Fenêtre de jeu de base

Bienvenue dans le monde d’Orion! Les différentes parties de l’interface de jeu vous permettent d’optimiser vos performances dans vos parties. Il y a les différentes ressources que vous possédez (minéraux, gaz, nucléaire et la population) en haut de l’interface (1), le menu d’action en bas à droite pour faire toutes les tâches uniques possibles pour chaque unité/bâtiment avec la description de chaque icône en juste en dessous (2). Dans le bas à la gauche, il y a la mini-carte qui vous permet de vous retrouver dans la surface de jeu plus rapidement. (3) Au centre dans le bas, vous verrez un menu avec plusieurs informations séparés en plusieurs onglets : chat, échanges, alliances, sélection. Une explication plus précise de ces onglets sera expliqué plus tard (4). Dans le centre de l’écran, il y a tout ce qui se passe visuellement dans le jeu. Vous pourrez explorer de nombreux systèmes solaires avec vos vaisseaux spatiaux qui pourront interagir avec les différents composants qui constituent le merveilleux monde d’Orion.

1. Onglet chat

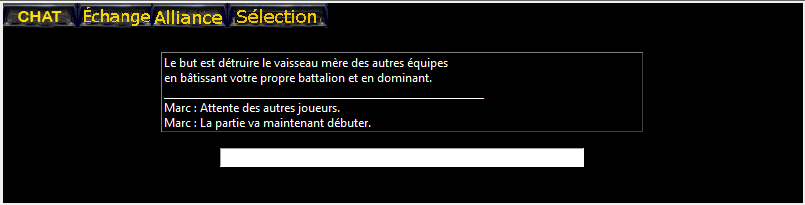


Figure 5 : Fenêtre de chat en jeu

Ceci est l’onglet chat de l’interface de jeu. Il est accessible en cliquant sur son icône dans le haut du menu d’informations. Cliquez sur le champ d’entrée de texte pour commencer à écrire et appuyez sur <Enter> lorsque vous avez terminé (1).

Raccourci : Appuyez sur <Tab> pour accéder directement à l’onglet chat et écrire directement.

Si vous jouer seul ou contre des joueurs contrôlés par ordinateur, des *cheats codes* sont mis à votre disposition pour tester certaines composantes du jeu.

Les *cheats* sont entrés par le chat :

- forcemine –> Vous donne 5000 minéraux.

- forcegaz -> Vous donne 5000 de gaz.

- forcenuke -> Vous donne 25 points nucléaires.

- forcebuild -> Créer tous les bâtiments instantanément et les unités de collecte récolte plus rapidement.

- doabarrelroll -> Vous donne l’unité la plus terrifiante de tout l’univers d’Orion, le NYAN CAT F:\images\Ships\nyan-cat.gif

1. Onglet alliances

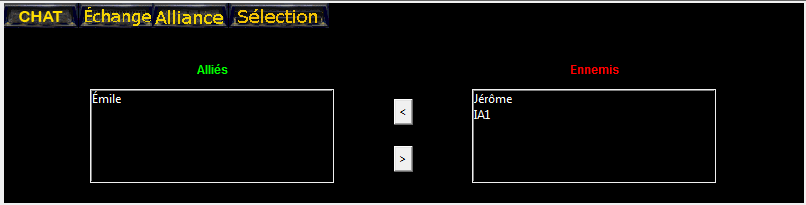


Figure 6 : Fenêtre d’alliance dans le jeu

Ceci est l’onglet alliances du menu d’informations. À partir de ce menu, vous pouvez déplacer les joueurs du côté de la diplomatie que vous voulez. Si vous placez un joueur dans vos alliés, une notification sera envoyée à l’autre joueur en lui indiquant que vous avez fait une demande d’alliance. Si le deuxième joueur vous place dans ses alliés lui aussi, vous créerez donc une alliance avec ce joueur, ce qui vous fait plus de points en diplomatie. De plus, la vision entre allié est partagé, se qui veut dire que vous verrez tous ce que vos alliés voient. Dès qu’il y a alliance entre deux joueurs, vous ne pourrez plus vous attaquer entre vous jusqu’à ce qu’il y ait un des deux joueurs qui déplace l’autre joueur dans ses ennemis.

7.Onglet échange



Figure 7 : Fenêtre d’échange numéro 1

Ceci est l’écran de base d’échange accessible dans le menu d’informations. Vous pouvez effectuer des échanges avec vos alliés que vous aurez placés dans l’onglet alliance.

Premièrement, vous devez choisir le joueur avec qui vous voulez échanger.

Ce joueur recevra une notification de demande d’échange et aura la possibilité d’accepter ou de rejeter votre demande.

Si il accepte, vous devez entrer votre offre en minéraux et/ou en gaz et votre demande en minéraux et/ou gaz.

Le joueur pourra voir votre offre et accepter ou rejeter l’échange.

8. Menu d’actions

Le menu d’actions se trouve en bas à droite de l’écran peut importe la situation dans laquelle vous vous trouvez.

Il vous permet d’effectuer les actions possibles pour les unités ou bâtiments sélectionnées.

Les actions principales des unités sont :

F:\images\icones\move.gif **=>** Se déplacer

F:\images\icones\stop.gif **=>** Arrêter de se déplacer

F:\images\icones\patrol.gif **=>** Patrouille entre la position sélectionné et le point de départ.

Les scouts et les astronautes de construction construisent des bâtiments par le biais de l’icône **construction**F:\images\icones\build.gif

Les cargos et les astronautes de récolte peuvent récolter des ressources par le biais de l’icône **récolte** : F:\images\icones\gifGather.gif

Toutes les unités d’attaques peuvent choisir leur cible par le biais de l’icône **Attaque** : F:\images\icones\attack.gif

Les unités de réparations peuvent choisir l’objet à réparer avec l’icône **Réparation** :F:\images\icones\gifRepair.gif

Lorsque vous sélectionner votre **vaisseau mère**, vous avez la possibilité de :

Créer des **scouts** ( F:\images\icones\scout.gif ) et des **cargos** (F:\images\icones\cargo.gif ).

Vous pouvez aussi choisir le point de ralliement des unités créée par l’icône de ralliement ( F:\images\icones\flag.gif ).

Les scouts peuvent construire les bâtiments spatiaux de base:

F:\images\icones\iconeWaypoint.gif **=>** Le *waypoint* est un raccourci pour que les cargos lorsqu’ils retournent les ressources collectées.

F:\images\icones\iconeTurret.gif **=>** La tour de garde est un bâtiment de défense qui attaque les unités ennemies proches.

F:\images\icones\gifUtility.gif **=>** Le centre d’utilité permet de construire des vaisseaux de transports (F:\images\icones\transport.gif) et de réparations (F:\images\icones\gifRepair.gif )

F:\images\icones\gifBarrack.gif **=>** La baraque permet de construire les deux types d’unités d’attaque soit normale (F:\images\icones\attackUnit.gif) et lourde (F:\images\icones\gifBattleship.gif)

F:\images\icones\iconeMothership.gif **=>** Vous pouvez aussi vous construire un autre vaisseau mère pour tenter survivre plus longtemps.

Les unités et les bâtiments seront expliqués plus en détails dans les sections 10 et 11 du guide de jeu.

9. La galaxie

La galaxie se compose de plusieurs éléments avec lesquelles vous pouvez interagir dans le bût d’évoluer votre civilisation.

F:\images\Galaxy\sun.gif **Les systèmes solaires :**

-> Ayant un soleil au centre, les systèmes solaires ont un nombre aléatoire d’astéroïdes, de nébuleuses et de planètes.

F:\images\Galaxy\asteroid.gif **Les Astéroïdes :**

-> Vous pouvez envoyer des cargos récolter les astéroïdes car ils possèdent un taux de minéraux substantiel.

F:\images\Galaxy\nebula.gif **Les nébuleuses :**

-> Comme les astéroïdes, les nébuleuses sont une source de gaz qui est rapidement épuisée.

F:\images\Galaxy\planet.gif **Les planètes :**

-> Les planètes sont un élément important d’Orion. Vous pouvez faire atterrir un vaisseau de transport dessus pour vous donner accès à un nouveau plan.

Sur les planètes, vous pourrez trouver des gisements de ressources plus garnis que dans l’espace en plus d’une ressource plus rare, le nucléaire.

F:\images\Planet\crystal.gif **Les gisements de cristaux :**

-> Vous pouvez envoyer des astronautes de récoltes y chercher des minéraux

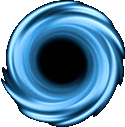
F:\images\Planet\gaz.gif **Les gisements de gaz :**

-> Vous pouvez envoyer des astronautes de récoltes y chercher du gaz.

F:\images\Planet\rad.gif **Les sites radioactifs :**

-> Vous pouvez envoyer des robots de récolte spécialement conçus pour résister à de fortes doses de radiations pour aller y chercher la ressource nucléaire.

ATTENTION : Vous devez rapporter cette ressource à votre vaisseau mère si vous voulez en profiter pleinement.



**Les trous de vers :**

-> Situés dans l’espace, les trous de vers ne reste pas ouvert indéfiniment.

Ils sont créés lorsque le vaisseau mère combine des ressources radioactives avec une grande quantité de gaz dans le but de se déplacer. Les unités envoyé dans le trou de ver seront téléporté à la sortie du trou soit sur le vaisseau mère.

10. Les unités

Voici les différents types d’unités pouvant être créé dans l’espace ou sur les planètes classés par bâtiment de création d’unités:

**Vaisseau mère :**

F:\images\Ships\Scoutships\Scoutship0.gif Étant le vaisseau le plus rapide, le scout est très utile pour l’exploration et peut aussi construire des bâtiments dans l’espace.

F:\images\Ships\Cargo\Cargo0.gif Le cargo est l’unité de récolte spatiale par excellence.

**Station utilité**:

F:\images\Ships\Transport\Transport0.gif Le vaisseau de transport sert à transporter des unités d’une planète à l’autre car il contient assez d’espace pour 10 unités.

F:\images\Ships\Drones\drone0.gif Le drone de réparation peut réparer les autres vaisseaux ou les bâtiments.

**Baraque :**

F:\images\Ships\Attackships\Attackship0.gif Le vaisseau d’attaque de base permet d’attaquer des unités ou des bâtiments sur un courte distance mais à une fréquence très rapide.

F:\images\Ships\Battlecruisers\battlecruiser0.gif Le vaisseau d’attaque lourd ont une très grande portés et font du dommage de type *AOE (Area Of Effect)* mais sont très lents et ont une fréquence d’attaque très lente.

**Zone d’atterrissage** ***(sur les planètes)*** **:**

F:\images\Planet\GroundUnit\ground0.gif Les astronautes sont les unités de récolte terrestre.

F:\images\Planet\Special\special0.gif Les astronautes de constructions construisent les fermes et les laboratoires de recherches.

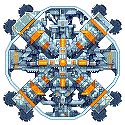
F:\images\Planet\Tanks\tank0.gifLes tanks sont très utiles pour défendre vos planètes ou pour en assiéger d’autres.

F:\images\Planet\Robot\robot0.gif Les robots ne servent qu’à une seule chose, récolter les sites radioactifs se trouvant sur les planètes.

11. Les bâtiments

Voici la liste des bâtiments avec plus de détails sur leur utilité :

**Bâtiments spatiaux :**

 Le vaisseau mère permet la construction des scouts et des cargos mais peut aussi créer des trous de vers si vous possédez une technologie suffisamment avancé.

F:\images\Building\Waypoints\waypoint0.gif Le *waypoint* est un raccourci. Les cargos peuvent y déposer leurs ressources s'il est plus proche que le vaisseau mère. Si vous possédez la technologie des murs spatiaux, vous pourrez relier des *waypoints* par des lasers destructeurs qui feront du dégât aux unités ennemies qui passent au travers.

F:\images\Building\Turrets\turret0.gif Les tours de gardes attaquent tout se qui bouge et qui n’est pas dans votre alliance avec une portée d’attaque non négligeable.

 Les baraques permettent la construction des deux types unités d’attaque soit normales et lourdes

Les centres d’utilités permettent de créer des vaisseaux de transport et des drones de réparation.

**Bâtiments terrestre** :

 La zone d’atterrissage permet la création de tous les types d’unités au sol et est l’endroit où votre vaisseau de transport sera lors de son séjour sur une planète. Cette zone est générée aléatoirement lors de votre premier atterrissage sur une nouvelle planète.

Voici la liste avec icônes des unités au sol :

**Récolte** **Construction** **Tank Robot**

F:\images\icones\iconeGroundGather.gif F:\images\icones\iconeGroundBuilder.gif F:\images\icones\iconeTank.gif F:\images\icones\iconeSpecial.gif

F:\images\Building\Farms\farm0.gif Les fermes augmentent votre niveau de population maximum de 5. Chaque unité prend un certain nombre de points de population lors de la création.

 Les laboratoires de recherches permettent de développer des nouvelles technologies pour vous donner un avantage sur certaines caractéristiques de vos unités / bâtiments que les autres n’auront peut-être pas choisis.

Note : Les technologies sont détaillées dans la section 12. Les recherches technologiques.

12. Les recherches technologiques

Les laboratoires de recherches permettent d’évoluer votre civilisation de plusieurs manières différentes. De plus, plusieurs recherches peuvent être fait plusieurs fois pour avoir un plus grand bonus.

Il existe trois grandes catégories de technologies dans l’univers d’Orion.

F:\images\icones\upU.gif Les recherches pour les unités.

F:\images\icones\upB.gif Les recherches pour les bâtiments.

F:\images\icones\upM.gif Les recherches pour le vaisseau mère.

Les recherches unité :

F:\images\icones\upgradeD.gif + 1/2 de dommage.

F:\images\icones\upgradeV.gif + 1/2/3 de vitesse de déplacement.

F:\images\icones\upgradePV.gif + 25/50 de porté de vision.

F:\images\icones\upgradePA.gif + 25/50 de porté d’attaque.

F:\images\icones\upgradeVA.gif + 2 de vitesse d’attaque.

Les recherches bâtiment :

F:\images\icones\upgradeDB.gif + 3 de dommage pour les tours de gardes.

F:\images\icones\upgradeBB.gif Ajout d’un bouclier rechargeable sur les bâtiments.

F:\images\icones\gifWall.gif Permet de relier des *waypoints* pour créer des murailles.

Les recherches vaisseau mère :

F:\images\icones\upgradeDM.gif + 3/7 dommage pour le vaisseau mère.

F:\images\icones\upgradeBM.gif Ajout d’un bouclier sur le vaisseau mère.

F:\images\icones\wormhole.gif Permet la création de trous de vers à partir du vaisseau mère.

Annexe 1 – Raccourcis claviers

|  |  |
| --- | --- |
| Touche | Effet |
| W | Bouger la caméra vers le haut |
| A | Bouger la caméra vers la gauche |
| S | Bouger la caméra vers le bas |
| D | Bouger la caméra vers la droite |
| Shift | Permettre la sélection de plusieurs unités (Maintenir la touche enfoncée lors de la sélection) |
| Suppr. | Tuer l'unité sélectionnée |
| Q | Attaquer |
| T | Faire décoller un vaisseau de transport d'une planète |
| U | Décharger le contenu d'un vaisseau de transport |
| Flèche vers le haut | Circuler parmi les vaisseaux mère |
| Flèche vers la droite | Passer à la prochaine planète |
| Flèche vers la gauche | Revenir à la planète précédente |
| Flèche vers le bas | Revenir à la vue de l'espace lorsque sur une planète |
| F1 à F9 | Enregistrer la sélection courante |
| 1 à 9 | Accéder à la sélection correspondante |