

# Documentation Utilisateur

**Age of Guild**  
DREAMSUP' 8bis rue de la réussite

# Tables des matières

<b>CONTEXTE.....</b>	<b>2</b>
<b>PRESENTATION .....</b>	<b>2</b>
<b>HISTOIRE .....</b>	<b>2</b>
<b>REGLES DU JEU .....</b>	<b>2</b>
OBJECTIF DU JEU .....	2
TYPES D'UNITES.....	3
AMELIORATIONS.....	3
PHASE DE JEU .....	3
STRATEGIES ET TACTIQUES .....	3
VICTOIRE ET DEFAITE .....	3
<b>MENUS.....</b>	<b>4</b>
<b>INTERFACE DU JEU .....</b>	<b>6</b>
<b>LANCER LE JEU .....</b>	<b>6</b>

## Contexte

Nous avons été contactés par l'éditeur mondial de jeux vidéo *AnBlisoft* pour lui offrir le développement complet du jeu nommé **Age of War**, pour diversifier son portefeuille de jeux.

C'est alors qu'après avoir validé cet appel d'offre, la **DreamSup'**, notre équipe, a été mise en compétition avec d'autres pour réaliser le meilleur projet possible.

Pour ce faire, et étant donné que nous avions à notre disposition deux cahier des charges, nous avons opté pour celui orienté game-design.

De fait, nous avons pris la décision de réaliser ce jeu à l'aide de Unity ainsi que de code avec le langage de programmation nommé C#.

## Présentation

Bienvenue sur Age of Guild ! Rejoignez Viktor l'ornithorynque intrépide, Zélie la chauve-souris furtive, Axel l'hyène ravageuse et Léonard le pingouin costaud dans leur aventure épique !

Accompagnez ce groupe d'amis à travers les âges dans leur nouvelle quête. Explorez les divers lieux de leur voyage, aidez-les à s'améliorer et guidez-les vers l'apogée de leur aventure !

## Histoire

C'est l'histoire de 4 animaux rêvant depuis toujours de partir à l'aventure en compagnie de nouveaux amis. Ces 4 rêveurs décidèrent de tenter leur chance ! Ils s'inscrivirent pour faire partie d'une guilde afin de partir à l'aventure, réussir tout plein de missions et devenir encore plus fort.

Un jour la chance leur a souri et ces 4 personnages finirent par se retrouver dans le même groupe et finirent par former une guilde. Ils sont maintenant prêts à partir à l'aventure !

## Règles du Jeu

### Objectif du Jeu

L'objectif principal de Age of Guild est de détruire la base ennemie tout en protégeant la vôtre. Pour ce faire, vous devez gérer vos ressources, améliorer vos unités et utiliser des stratégies efficaces pour dominer votre adversaire.

### Ressources

**Or** : Utilisé pour recruter des unités, construire des tourelles et les améliorer.

**Points d'expériences (XP)** : Acquis en détruisant des unités ennemis et utilisés pour utiliser des capacités spéciales et pour débloquer les futurs Ages qui amélioreront vos unités, vos tourelles.

## Types d'Unités

Les unités sont classées en plusieurs catégories :

**Mêlée** : Unités de base, peu coûteuses et rapides à produire.

**Distance** : Unités avec une portée plus grande, peu coûteuses.

**Briseur** : Unités plus rapides avec une vitesse d'attaque et frappe plus grande.

**Tank** : Unités lourdes, plus cher avec beaucoup de point de vie et de défense.

## Améliorations

**Systèmes d'Age** : Améliorez l'arme de vos unités en changeant d'Age.

**Défensives** : Renforcez les défenses de votre base pour mieux résister aux attaques ennemis en installant des tourelles.

**Economiques** : Baissez le coût des unités afin d'envoyer plus d'unités.

## Phase de Jeu

**Phase Initial** : Les joueurs commencent avec des unités de base et des ressources limités

**Phase de Développement** : Les joueurs collectent des ressources, décident de les dépenser dans des améliorations, dans l'évolution d'Age ou de les garder pour la phase de combat.

**Phase de Combat** : Les unités s'affrontent, et les stratégies deviennent cruciales pour déterminer l'issue des combats. Utilisez vos ressources pour lancer des capacités, envoyer des unités puissantes ou des grandes vagues d'unités.

**Phase Finale** : La base ennemie est très affaiblie ! Il est temps d'envoyer tout ce que vous avez pour la détruire.

## Stratégies et Tactiques

**Gestions des ressources** : Assurez-vous de toujours avoir suffisamment d'or et d'XP pour recruter des unités et effectuer des améliorations.

**Placement des Unités** : Envoyez vos unités dans un ordre précis de manière stratégique pour maximiser leur efficacité durant le combat.

**Timing des Attaques** : Attaquez au bon moment quand votre armée sera à son apogée en termes de puissances et de nombre.

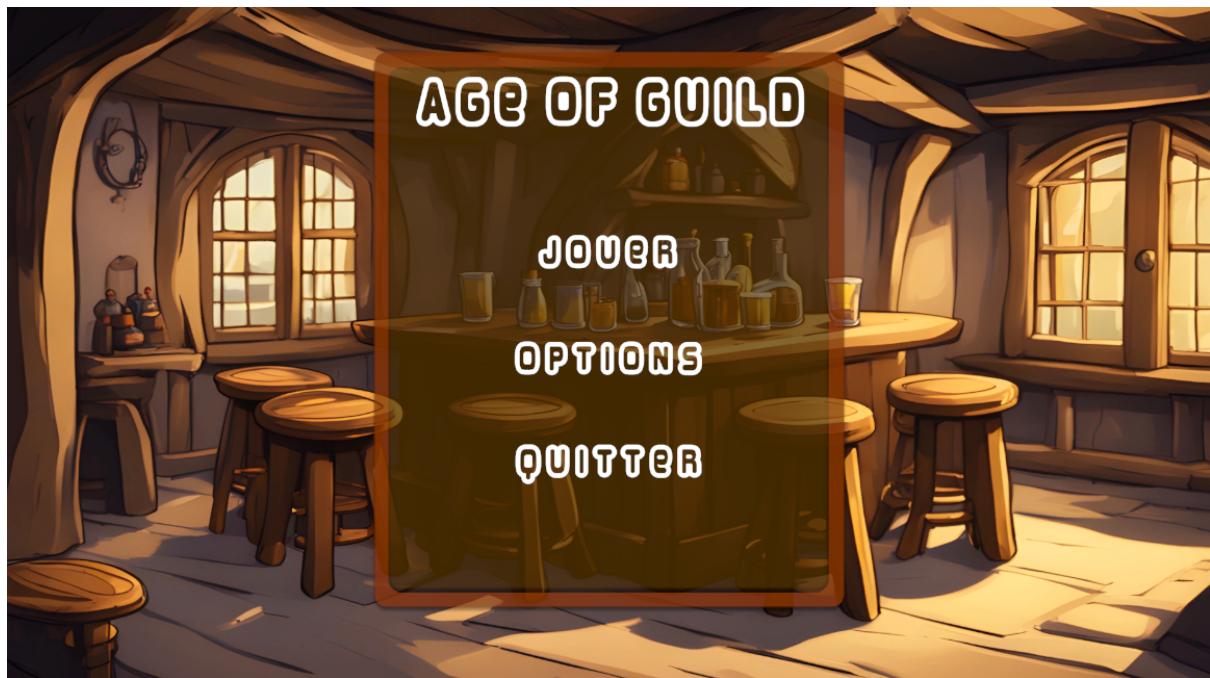
**Défense** : Protégez votre base en plaçant des unités défensives et en plaçant des tourelles.

## Victoire et Défaite

**Conditions de Victoire** : Détruisez la base ennemie pour gagner la partie

**Conditions de Défaite** : Votre base est détruite par l'ennemi.

## Menus



**Jouer** : Permet de commencer une nouvelle partie.

**Options** : Permet de configurer les paramètres du jeu, le son et la langue.

**Quitter** : Permet de fermer le jeu et de revenir au bureau.



**Musique** : Une barre de réglage permet d'ajuster le volume de la musique. Une case à cocher permet de couper totalement la musique.

**Son** : Une autre barre de réglage permet d'ajuster le volume des effets sonores. Une case à cocher permet de couper totalement les effets sonores.

**Langues** : Une liste déroulante pour choisir la langue du jeu. Vous avez le choix entre 4 langues : Anglais, Allemand, Espagnol et français.



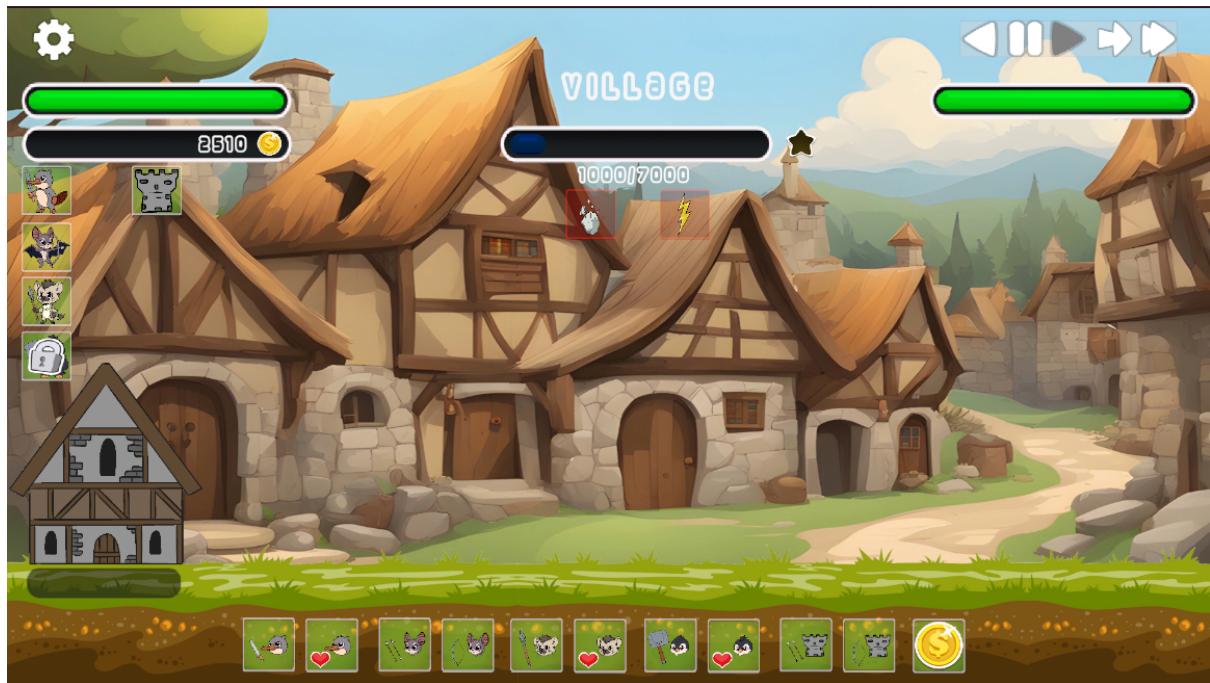
**AI - Aléatoire** : Une IA avec une difficulté basée sur le hasard.

**AI - Facile** : Une IA adaptée aux débutants ou pour une expérience de jeu plus détendue.

**AI - Moyenne** : Une IA de difficulté intermédiaire pour les joueurs recherchant un défi modéré.

**AI - Difficile** : Une IA pour les joueurs expérimentés cherchant un défi important.

## Interface du Jeu



## Lancer le Jeu

Après avoir sélectionné l'IA que vous désiriez combattre pour votre prochaine partie, le jeu se lancera et vous allez atterrir sur l'interface du jeu, ce qui vous amène donc pleins de nouvelles choses à explorer...

Comme peut le montrer la photo ci-dessus, représentant alors l'interface du jeu vous allez avoir accès à un panel de plusieurs options et boutons pour terminer votre partie (par une défaite ou une victoire, évidemment...).

Voici donc un descriptif de tout ce dont vous avez besoin pour jouer à notre jeu convenablement.

**L'invocation d'une unité :** Comme présenté ici, vous avez à votre disposition 4 unités différentes, pour les reprendre dans l'ordre :

La première va faire des dégâts au corps à corps, la deuxième quant à elle sera à distance. Tandis que la suivante fera des dégâts au corps à corps mais se déplacera plus vite que la première.

Pour ce qu'il s'agit de votre dernière unité, il vous faudra la débloquer en l'achetant une première fois pour pouvoir l'utiliser. Une fois cela fait, vous aurez accès à une unité dites "tank" qui a des points de vie décuplés comparé aux autres.



**L'invocation d'une tourelle :** Comme dans tout bon jeu, la meilleure des attaques et la défense...

Pour cela, vous pouvez donc appuyer sur ce bouton :

Vous dépensez alors une coquette somme d'or pour la placer.

Celle-ci pourra s'améliorer grâce à ses boutons d'améliorations associés.



Celle-ci est placée sur votre château, à savoir que vous avez la possibilité dans placer 4 au maximum qui se mettront les unes sur les autres.

Il est toujours utile de connaître le fait qu'elle tire des projectiles à distance et qu'elle ne peut faire office de cible par les autres unités ou capacités spéciales dans notre jeu.

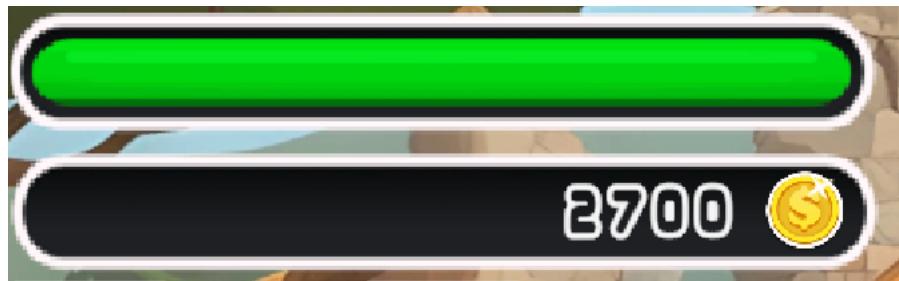
**L'utilisation des capacités spéciales :** Au cours d'une partie et en dépensant une partie de l'expérience que vous avez pu obtenir en tuant des unités ennemis, vous avez sous votre aile deux capacités spéciales que voici :



**Météorites :** Celle-ci, comme son nom l'indique, fait tomber des météorites de manière aléatoire sur le terrain (elle ne touchera donc pas forcément toutes les unités ennemis !). Il vous faudra au minimum 30% de votre XP maximum pour pouvoir la déverrouiller (ainsi que son bouton soit mis en vert).

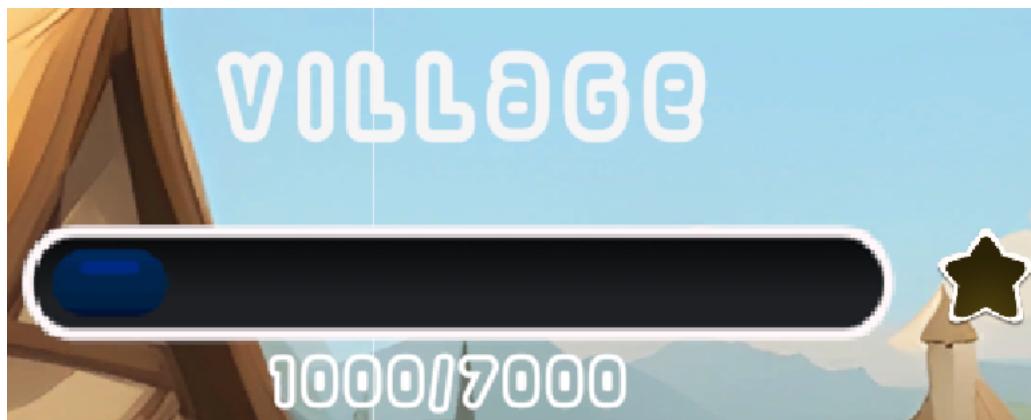
**Éclairs :** L'éclair qui est à gauche est une autre capacité que vous pouvez utiliser. Déverrouillable uniquement si vous avez au moins 60% de votre XP maximum, elle touchera à coup sûr toutes les unités ennemis sur le terrain, leur infligeant de nombreux dégats.

**Votre barre de vie et votre économie :** Vous avez aussi en haut à gauche deux espaces, l'un est spécifique à votre économie, c'est à dire au nombre d'or que vous avez en fonction de la partie se déroulant. Tandis que l'autre est votre barre de vie (celle de votre château, que vous devez défendre !). Elle sera initialement en verte et plus vous subirez de dégats plus elle deviendra rouge.



Pour ce qu'il s'agit de l'économie, vous amasserez de l'argent petit à petit toutes les secondes mais vous allez en récupérer en fonction des unités ennemis que vous allez réussir à tuer au cours de la partie !

**La barre d'XP :** Au milieu de l'écran s'affichera un entouré avec une barre de progression bleu à l'intérieur. Pour chaque âge, un montant maximal vous sera donné.



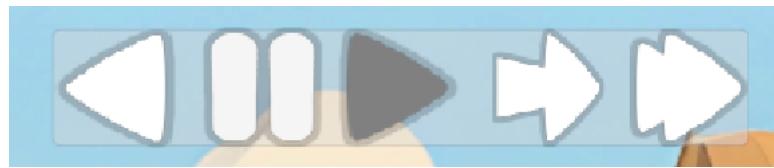
Comme le montre l'image ci-dessus, vous allez avoir dans cet exemple, "village" signifie l'âge auquel vous êtes actuellement, celui-ci se mettra à jour en fonction des améliorations d'âge que vous allez faire

On remarque bien la bar de progression ainsi que le nombre courant d'XP que vous avez sur le nombre maximal requis pour évoluer.

Le bouton à sa droite notifier par une étoile noire, deviendra jaune si et seulement si vous accumulez assez d'XP pour passer à l'âge supérieur.

Il va évidemment de soi, que le texte représentant votre âge courant sera écrit dans la langue que vous avez préalablement choisie dans les menus.

**La gestion du temps :** Vous avez aussi la possibilité dans notre jeu de gérer le temps grâce à un menu visible sur l'écran de jeux, construit comme tel :



Pour ce qui est de son utilisation, vous au lancement du jeu le bouton de play d'activé.

En cliquant sur un autre bouton ce sera celui que vous aurez cliqué qui sera mis en activé comme tel :



C'est alors que 5 options s'offrent à vous, vous avez donc le choix entre :

- Le fait de mettre le jeu en Play (représenté ici par la flèche du milieu qui exécutera le jeu à sa vitesse normale).
- Le bouton de mise en pause du jeu (qui comme son nom l'indique, mettra votre jeu sur pause).
- Le bouton représenté par la flèche de gauche va mettre votre jeu en ralenti.
- La flèche étendue va mettre votre jeu en fois 1.5 pour que les unités se déplacent plus vite ...
- La double flèche tout à droite mettra votre jeu en accéléré x2 pour un rendu plus rapide de celui-ci.

**Visibilité de l'ennemi :** Comme vous le montre l'image ci-dessous, vous avez la possibilité de voir la barre de vie de votre ennemi, voyant alors en directement si vous pouvez l'achever rapidement ou non :



Elle est représentée par la barre de vie verte à droite de votre écran (elle garde évidemment les mêmes principes que votre barre de vie).

**Panneau d'options** : En haut à gauche de votre écran vous verrez un engrenage comme suit :



Au moment où vous cliquerez dessus, le jeu se mettra alors en pause, et s'affichera donc le même panneau d'options que celui qui se trouve dans les menus du jeu, bien avant l'affichage de votre jeu, comme tel :



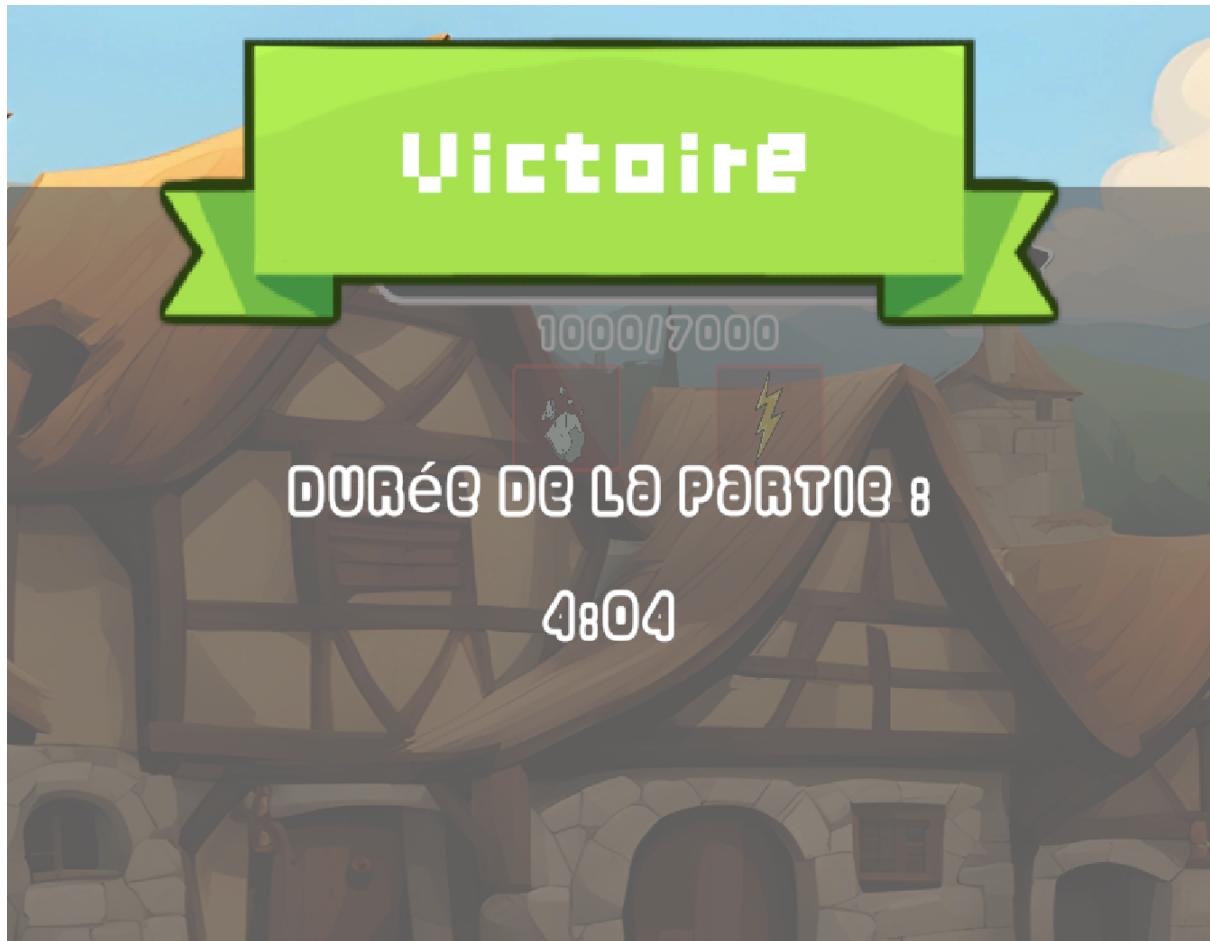
Sera donc à votre disposition de gérer le volume de la musique de votre jeu (sachant que celle-ci change en fonction de l'âge courant auquel vous êtes), la possibilité de changer le volume des sons qu'émettent les unités, les capacités spéciales ainsi que les tourelles.

Vous pourrez aussi, avec la flèche enroulée à gauche revenir à votre affichage de jeu, pour continuer à jouer, mais aussi revenir au menu !

Il est intéressant de noté que si toutefois vous souhaitez revenir au menu, la partie courante ne sera pas sauvegardée

(ce qui pourrait bien entendu faire l'objet d'une extension dans nos prochains patchs).

**L'heure de la victoire (ou défaite..) :** Si toutefois vous arrivez à battre l'IA que vous avez choisie dans les menus, alors un panneau de victoire s'affichera et mettra le jeu en pause :



Une fois celui-ci ouvert, le temps de votre partie vous sera affichée ainsi qu'une bannière (verte pour la victoire et rouge pour la défaite) !

Vous aurez aussi la possibilité de revenir au menu avec la flèche en bas de celui-ci.