CHateautomate

User Documentation

Table of Contents

[Introduction 3](#_Toc454119909)

[Les automates 3](#_Toc454119910)

[Action & Condition 3](#_Toc454119911)

[Le jeu 3](#_Toc454119912)

[Comment jouer ? 3](#_Toc454119913)

[Création d’un automate 3](#_Toc454119914)

[Création d’une classe 3](#_Toc454119915)

[Création d’une unité 4](#_Toc454119916)

[Lets play ! 4](#_Toc454119917)

[Rajoutez des choses ! 4](#_Toc454119918)

[Les decks 4](#_Toc454119919)

[Personnalisez vos classes 5](#_Toc454119920)

# Introduction

Voici un guide utilisateur de notre jeu, Chateautomate. Celui-ci vous apprendra comment lancer le jeu, faire une (ou plusieurs !) partie, ainsi que personnaliser le jeu.

## Les automates

Le jeu repose sur une décision par automate. Vous devez donc les programmer avant de lancer le jeu via notre programme Ocaml dédié.

## Action & Condition

L’autre aspect fondamentale du jeu repose sur le fait qu’un automate effectue des actions en ayant vérifié des conditions. Cette mécanique fort simple engendre des restrictions et des choix stratégiques à effectuer sur vos automates, de manière à les rendre le plus performant possible !

## Le jeu

Les automates codés précédemment permettent de contrôler le comportement d’une unité sur le terrain. De plus, cet automate se situe sur la carte de jeu sous forme de ville. Toute modification de cette ville engendrera une modification de l’automate, protégez-la à tout prix !

# Comment jouer ?

Avant de lancer une partie, il vous faudra suivre une série d’étape décrite ci-dessous :

## Création d’un automate

## Création d’une classe

Pour crée une nouvelle classe, rendez-vous dans option, et crée votre classe personnalisé. Elle pourra être réutilisée dans la création d’unité.

Une classe possède différents attributs qui détermineront le coût de sa création dans le jeu. Voici une liste des caractéristiques détaillées :

* Deck Action : Ensemble d’action dont vous souhaitez doter votre classe.
* Deck Condition : Similaire au deck d’action, à la différence que celui-ci détermine quel condition l’automate de la classe sera capable d’utiliser. Faite donc attention à bien les faires correspondre !
* Santé : Point de vie d’une unité.
* Attaque : Quantité de point de vie enlevé lors d’une attaque du personnage s’il possède l’action Attaqué.
* Puissance de soin : Point de vie rendu lors d’un soin du personnage (sur lui-même ou autrui) s’il possède l’action Soin.
* Armure : Réduction de dégât appliqué lorsque le personnage subi une attaque.
* Bonus : Un attribut gratuit permettant de d’avantage spécialiser la classe.
  + Force : D’avantage d’Attaque
  + Vie : D’avantage de PV
  + Armure : D’avantage d’Armure
* Traverse arbre : permet au personnage de traverser ou non les arbres sur la carte.

## Création d’une unité

Une fois ces deux étapes franchie, vous pouvez crée l’unité de classe crée associé à l’automate que vous avez créé précédemment. Pour cela, cliquer sur Jouer.

Vous devrez donc sélectionné ces deux éléments dans les listes associées, et compléter la classe en lui donnant une apparence et des habits.

## Lets play !

Deux modes de jeu s’ouvre à vous à partir de là :

* Solo versus zombie : Pour ce mode, vous devez crée vos unités et les mettre en Joueur 1, puis crée une unité de classe Default et d’automate Zombie en Joueur 2. Ceci vous permettra de jouer contre une horde de zombie, qu’il vous faudra exterminer !
* Player versus Player : Dans ce jeu, il vous faudra trouver un partenaire qui remplira de la même manière que vous les emplacements d’unité du Joueur 2. Le but est d’être
* le dernier survivant ! Bonne chance !

# Rajoutez des choses !

Le jeu comprend des fonctionnalités d’extension pour vous permettre de tester les choses par vous-même !

## Les decks

Vous pouvez à loisir définir de nouveau deck d’action et de condition dans les dossiers adéquats. Vous les trouverez dans le dossier WorkShop à la racine du jeu. Pour ce faire, rajouté simplement un fichier nommé comme vous souhaitez nommer votre deck, et inscrivez dedans les actions et conditions (selon le deck) que vous souhaitez avoir.

Action :

* Attaquer
* Attendre
* Avancer
* AvancerHasard
* AvancerJoueur(permet l’interaction clavier)
* Combattre (similaire à attaquer mais déclenche le combat en fenêtre latéral)
* ConstruireMur
* CouperBois
* Créer (permet de crée une unité d’un autre type)
* Dupliquer
* PoserPiege
* Raser
* Reparer
* Soigner

Condition :

* Ami
* ArbreProche
* CaseAmi
* Ennemi
* EnnemiProche
* Et
* Libre
* OrdreDonne (permet de savoir si un Joueur a donné un ordre au clavier)
* Ou
* RatioInf
* RessourcePossedees
* Type
* UnAmi
* UneCaseLibre
* UneCaseType
* UnEnnemi
* Vide

Ou et Et servent à permettre à un automate d’utilisé des conditions composé.

Cependant, attention ! Si vous choisissez trop de chose, vos automates seront très grand, et par conséquent la ville aussi !

## Personnalisez vos classes

Les classes aussi peuvent être personnalisées en récupérant vos decks ajoutés ! Pour ce faire, au moment de créer une nouvelle classe, sélectionnez vos decks personnalisé pour les réutiliser.