

# Orion équipe TJRSLA - Manuel d'utilisation

---

## Début de partie :

Après s'être connecté, inscrit et avoir démarré une partie, chaque joueur possède une étoile mère. Une petite quantités de quelques ressources de base se retrouvent sur chaque étoile, y compris celle-ci. Pour voir les ressources dans l'inventaire de l'étoile, il faut cliquer sur le bouton **ressources** après avoir cliqué sur l'étoile.

Chaque étoile possède également des ressources exploitables, c'est-à-dire des ressources présentes dans son système solaire mais qu'il faut exploiter à l'aide d'une usine. Les ressources, dans l'univers, sont distribuée de façon aléatoire, dans des concentrations aléatoires. Toutes les étoiles ont des ressources exploitables différentes, dans des concentrations différentes. Pour voir les ressources exploitables d'une étoile, il faut cliquer sur le bouton **ressources** après avoir cliqué sur l'étoile. Les ressources sont divisées en deux catégories : les matériaux et les énergies. Visitez la section sur les ressources pour en apprendre davantage.

En cliquant sur le bouton **installations**, le joueur a accès aux installations présentes sur l'étoile. Au début de la partie, aucune installation n'est présente sur une étoile. Le joueur a le choix de construire un entrepôt ou une usine, il possède les ressources pour en construire au moins un. Visitez la sections sur les installations pour en apprendre davantage.

Petite astuce : il est préférable de commencer par la construction d'une usine car l'usine peut générer de nouvelles ressources

## Ressources :

Les ressources sont divisées en deux groupes : les matériaux et les énergies. Il y a plusieurs niveaux de rareté dans ces deux groupes. Le niveau de rareté dépend de la valeur de la ressource. Les ressources les plus puissantes sont également les plus rares.

### Matériaux :

Les matériaux permettent la construction d'installations et de vaisseaux, ce sont les ressources qui permettent de bâtir physiquement quelque chose.

- **Rareté de niveau 1** : ces ressources sont très fréquentes et en bonnes concentrations. Elles sont la base de presque tout. Il s'agit du **fer** et du **cuivre**.
- **Rareté de niveau 2** : cette ressource est moins fréquente que celles du niveau 1, mais elle est presque autant utile. Elle se retrouve dans la composition de presque toute construction, mais en plus petites quantités. Il s'agit de **l'or**.
- **Rareté de niveau 3** : cette ressource est rare. Elle est rarement présente sur une étoile et lorsqu'elle l'est, c'est en petite concentration. Il s'agit d'une ressource puissance, nécessaire dans l'amélioration aux derniers niveaux de l'entrepôt. Il s'agit du **titane**.

### Énergies :

Les énergies sont les ressources qui permettent d'alimenter la construction.

- **Rareté de niveau 1** : cette ressource est très fréquente. Elle se retrouve sur la plupart des étoiles et en bonnes proportions. Elle alimente toutes les constructions. Il s'agit de **l'hydrogène**.
- **Rareté de niveau 2** : cette ressource est plus ou moins fréquente, mais elle est très utile pour l'alimentation de plusieurs constructions. Il s'agit du **Plutonium**.
- **Rareté de niveau 3** : cette ressource est extrêmement rare. C'est la plus rare de toutes les ressources et celles qui se retrouve dans les plus faibles concentrations. Elle est extrêmement puissante car elle permet d'atteindre le dernier niveau d'amélioration de l'entrepôt. Il s'agit de **l'antimatière**.

## Installations :

Il existe deux types d'installations : les usines et les entrepôts. Les installations peuvent être améliorées. Les constructions et les améliorations nécessitent des quantités de ressources.

### Usines :

Les usines sont les installations qui permettent d'exploiter les ressources présentes sur une étoile. Elles produisent, à chaque intervalle donnée de temps, une quantité de chaque ressource présente sur l'étoile. Cette quantité varie en fonction du niveau de l'usine et de la concentration de la ressource sur l'étoile.

### Entrepôts :

Les entrepôts sont les installations qui permettent de construire des vaisseaux. Elles possèdent un certain nombre de slots de construction, qui varient selon le niveau de l'entrepôt. Ces slots représentent la quantité totale de vaisseaux qui peuvent être en construction au même moment. Les entrepôts peuvent construire des vaisseaux attaques, des vaisseaux cargos et des vaisseaux éclaireurs.

## Vaisseaux

Il existe trois types de vaisseaux : attaquers, cargos, éclaireurs.

### Attaque

Ce type de vaisseau sert à attaquer les étoiles. Il se déplace vite. Envoyé sur une étoile neutre, il va la conquérir sans combat. Envoyé sur une étoile ennemie, il va l'attaquer. Voir la section sur les combats pour en apprendre davantage.

### Cargo

Ce type de vaisseau sert exclusivement à déplacer des ressources. Il est lent. Accosté sur une étoile, lorsqu'on clique sur l'étoile, en appuyant sur le bouton **Transférer**, un menu de transfert s'affichera où il est possible d'inscrire des quantités à transférer d'une étoile vers le cargo. En envoyant le cargo vers l'étoile cible, dès que le cargo accoste, il vide automatiquement l'entiereté de son inventaire dans l'inventaire de l'étoile.

### Éclaireur

Ce type de vaisseau sert principalement à conquérir des étoiles neutres. Ils ne peuvent pas conquérir une étoile ennemie.

## Combats

Les combats ont lieu lorsqu'un joueur décide de prendre possession d'une étoile possédée par un autre joueur. Lorsqu'un joueur envoie un vaisseau attaque vers une étoile ennemie, il déclenche un combat. Le vaisseau va faire perdre, à l'étoile ennemie, sa quantité de vie. Si, par exemple, l'étoile possède 500 points de vie et que le vaisseau en possède 100, après l'attaque, l'étoile n'aura que 400 points de vie et le vaisseau 0 : il sera mort. Ainsi, une attaque répétée de plusieurs vaisseaux permet de prendre possession d'une étoile.

Un joueur peut défendre son étoile en postant des vaisseaux dessus. Lorsqu'un vaisseau ennemie vient effectuer des dégâts sur l'étoile, les vaisseaux de défenses (peu importe le type) vont encaisser les dégâts avant l'étoile. Tant et aussi longtemps que des vaisseaux défenseurs sont accostés à une étoile, le joueur attaquant n'infligera pas de dégâts à l'étoile.

Lorsque la vie de l'étoile atteint 0, elle change de propriétaire, elle appartient au joueur qui l'a attaqué. Il prend également possession de l'ensemble de son inventaire et de ses installations.

Il est possible de récupérer des points de vie ou encore d'en gagner davantage en améliorant son étoile, ce qui nécessite de grandes quantités de ressources.

Pour faciliter l'attaque, il existe un outil de **multisélection**. En cliquant sur **shift+clique droit**, le joueur peut encadrer une zone de vaisseaux à déplacer. Ainsi, le joueur peut sélectionner une importante quantité de vaisseaux et les envoyer d'un seul coup sur une étoile ennemie, ce qui fragilise rapidement les défenses de l'ennemie et l'empêche d'envoyer plus de vaisseaux défendre l'étoile. C'est une attaque surprise.

## Fin du jeu

La partie se termine lorsque 50% des joueurs ou plus ne contrôlent plus aucune étoile. Les joueurs qui possèdent encore des étoiles après cette fin sont les gagnants, tandis que les perdants sont ceux qui n'en ont plus. Ce principe, où il n'existe pas qu'un seul vainqueur, favorise la communication *in real life*, la diplomatie, la stratégie et les alliances.