

Manuel Utilisateur

bbalc.olivier

April 2024

Contents

1	Introduction au Jeu	2
2	Explication du l'écran de lancement de partie	2
3	Explication de la boucle de gameplay	3

1 Introduction au Jeu

Comme expliqué dans les présentations précédentes notre projet est un jeu de type 4X (Explore, Expand, Exploit, Exterminate) en tour par tour. Le jeu se joue exclusivement à la souris et ne nécessite aucun autre contrôleur.

2 Explication du l'écran de lancement de partie

Au lancement du jeu un menu est affiché qui permet au joueur de choisir si il veut lancer une partie, regarder le tutoriel (pas encore implémenté) ou quitter le jeu.

Si le joueur décide de lancer le tutoriel il pourra regarder quelques slides qui expliqueront les mécaniques fondamentales du jeu et comment gagner une partie, il sera ensuite redirigé vers le menu principal. Le but du jeu est simple, découvrir la carte, former une armée, conquérir le territoire des autres joueurs, découvrir des nouvelles technologies pour faire évoluer ses troupes et ses infrastructures. Il y a deux façons de gagner, être le dernier joueur debout, ou avoir le plus gros score à la fin de la partie. Pour cela le joueur doit accumuler des ressources qui sont : - La nourriture pour augmenter sa population - L'or pour financer ses projets - La production pour les réaliser - La science pour faire évoluer sa civilisation

Si le joueur décide de lancer une partie il peut choisir plusieurs options qui influent sur le type de partie qu'il jouera. Il peut choisir de jouer en Solo, dans ce cas tous les ennemis seront contrôlés par l'ordinateur, ou de jouer en multijoueur local (duel ou 1 contre 1 contre 1) ou dans ce cas chaque joueur jouera tour à tour sur la même machine.

Dans le cas du mode solo le joueur pourra aussi choisir la taille de la carte (de la grille de jeu) ce qui influera sur le nombre d'ennemi contrôlé par l'ordinateur. Il pourra aussi choisir quelques options comme la quantité de montagne et d'océan sur la carte.

3 Explication de la boucle de gameplay

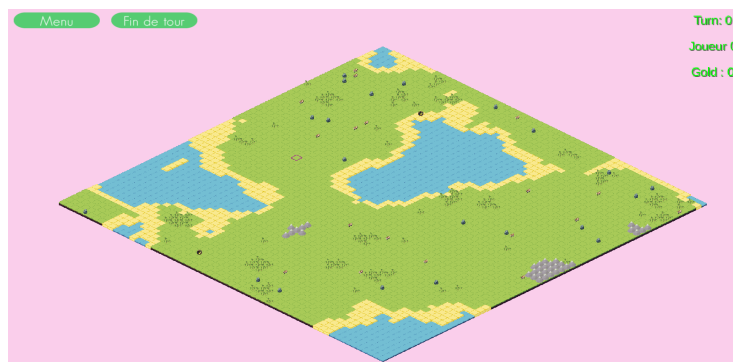


Figure 1: Image d'un début de partie

après que le joueur ait sélectionné toutes les options on peut alors lancer la partie, la grille de jeu est générée aléatoirement en fonction des paramètres. Chaque joueur commence avec un colon une unité qui permet de fonder une ville. cliquer sur n'importe quelle case de la grille affiche des informations. le type de case (plage, plaine, montagne, eau), la ressource si il y en a une, des informations sur l'unité si il y en a une et enfin si la case est possédée par un joueur. Le joueur peut alors fonder une ville ce qui lui permet de prendre le contrôle de la case ou se trouve son colon et des 8 cases autour. le joueur peut alors faire plusieurs chose dans sa ville



Figure 2: Image d'une ville et du menu s'affichant a la droite de l'écran

Former des unités :

- Guerrier : unité de combat de base qui ne peut se battre qu'à distance rapprochée
- Archer : unité de combat à distance qui est forte quand loin de ses ennemis mais faible à distance rapprochée
- Bâtisseur : unité permettant d'aménager des cases qui vous appartiennent pour augmenter leur rendement en or, nourriture et production
- Colon : Unité permettant de fonder de nouvelles villes

Construire des bâtiments dans la ville :

- Marché : Génère de l'or
- Moulin : Génère de la nourriture
- Atelier : Augmente la production
- Bibliothèque : Augmente la Science

Le joueur doit alors alterner entre former des unités, pour se défendre et attaquer, et agrandir son empire pour ne pas être en retard sur les autres joueurs.

Pour gagner la partie le joueur doit tenter d'être le dernier encore en vie en conquérant toutes les villes de ces ennemis. Si il reste plus d'un joueur à la fin du dernier tour, le joueur ayant le plus grand score est déclaré gagnant. Le score est accumulé naturellement au cours de l'évolution de la civilisation du joueur.