

CONAN Benjamin
GUICHARD Xavier
LHENRY Lilian
PELLETIER Anthony
ZUBER Lionel



Manuel d'utilisation

Année 2005/2006



Tuteur :

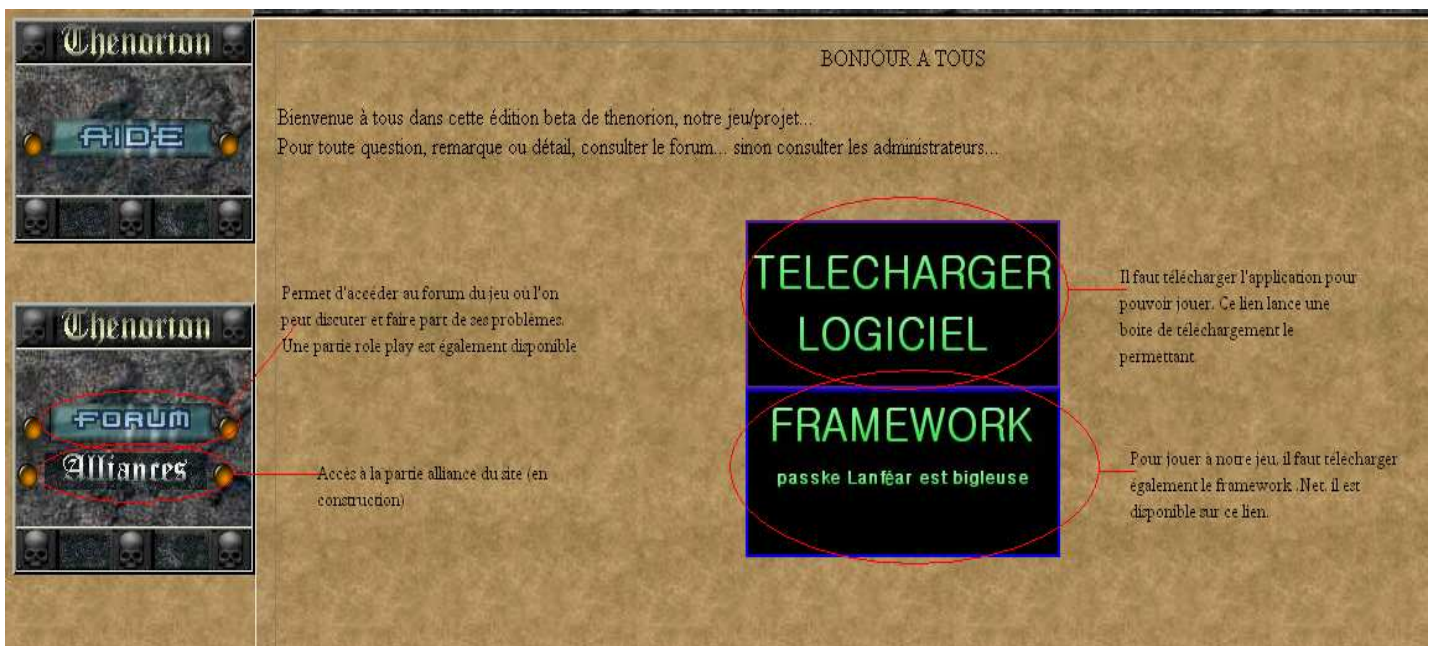
- Florent BARTH
- François TAVIN

I.	COMMENT JOUER A THENORION ?	3
II.	L'INSCRIPTION :	4
III.	LA CONNEXION :	5
IV.	LA FENETRE PRINCIPALE :	6
1)	LA FENETRE GENERALE :	6
2)	LA BARRE DE RESSOURCES :	6
a)	<i>Qu'est-ce qu'une ressource ?</i>	6
b)	<i>Les ressources de bases ou éléments de constructions :</i>	7
c)	<i>Les autres éléments possédés par le joueur :</i>	8
3)	FERMETURE DE L'APPLICATION :	8
V.	LES DIFFERENTES PARTIES DE GESTION D'EMPIRE :	9
1)	LE MENU PRINCIPAL :	9
2)	LE CHOIX DE LA PLANETE GEREE :	9
3)	LA GESTION DES BATIMENTS :	10
4)	LA GESTION DES TECHNOLOGIES (OU RECHERCHES) :	11
5)	LA GESTION DES PLANS DE VAISSEAUX (OU ASSEMBLAGES) :	11
a)	<i>La création de plan de vaisseaux (ou assemblages) :</i>	12
b)	<i>La construction de vaisseaux :</i>	12
6)	LA GESTION GENERALE D'UNE PLANETE :	13
7)	LA GESTION DE SON EMPIRE :	14
8)	LE MESSAGE DU JOUR DU JOUEUR :	14
9)	LA GESTION DE SES FLOTTES DE VAISSEAUX :	14
VI.	LA DECONNEXION :	17
VII.	COMMENT CHANGER VOTRE SKIN ?	18

I. Comment jouer à Thenorion ?



Pour accéder au jeu il faut entrer ce lien dans la barre d'adresse de votre navigateur WEB. Vous arriverez sur la page ci-dessous.



TELECHARGER LOGICIEL

Il faut télécharger l'application pour pouvoir jouer. Ce lien lance une boîte de téléchargement le permettant.

FRAMEWORK
passke Lan féar est bigleuse

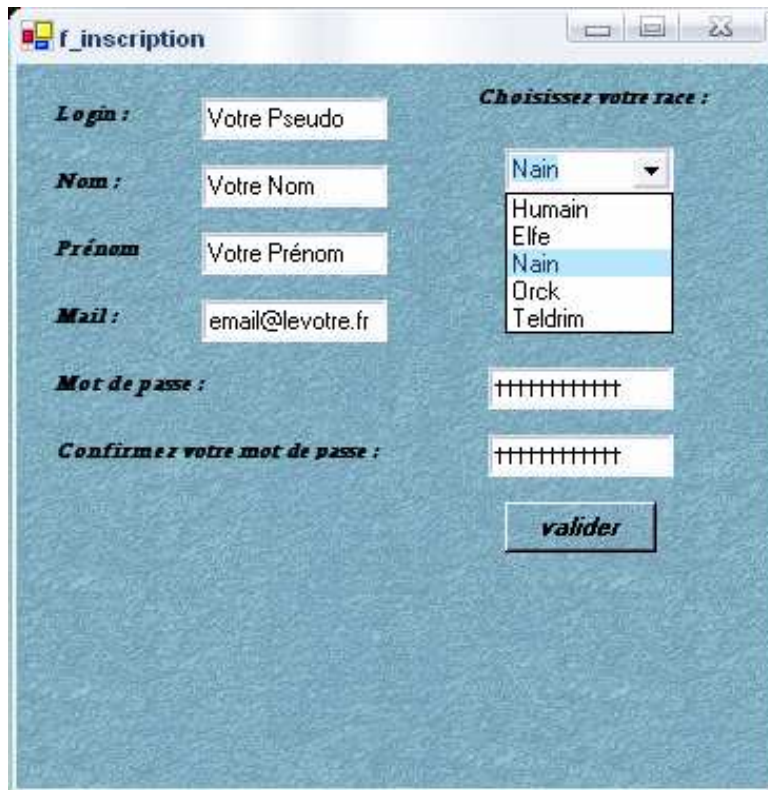
Four jouer à notre jeu, il faut télécharger également le framework. Net, il est disponible sur ce lien.

Permet d'accéder au forum du jeu où l'on peut discuter et faire part de ses problèmes. Une partie role play est également disponible.

Accès à la partie alliance du site (en construction)

Une fois le jeu télécharger une installation est disponible. Cette installation crée un dossier dans le répertoire choisi. Un raccourci bureau est également créé, ce qui permet de pouvoir lancer l'application très facilement. A chaque lancement de l'application il faudra vous identifier (voir la partie III), mais pour la première connexion, une inscription est nécessaire. Cette inscription est disponible par le bouton inscription dans la première fenêtre. (Voir la partie suivante).

II. L'inscription :

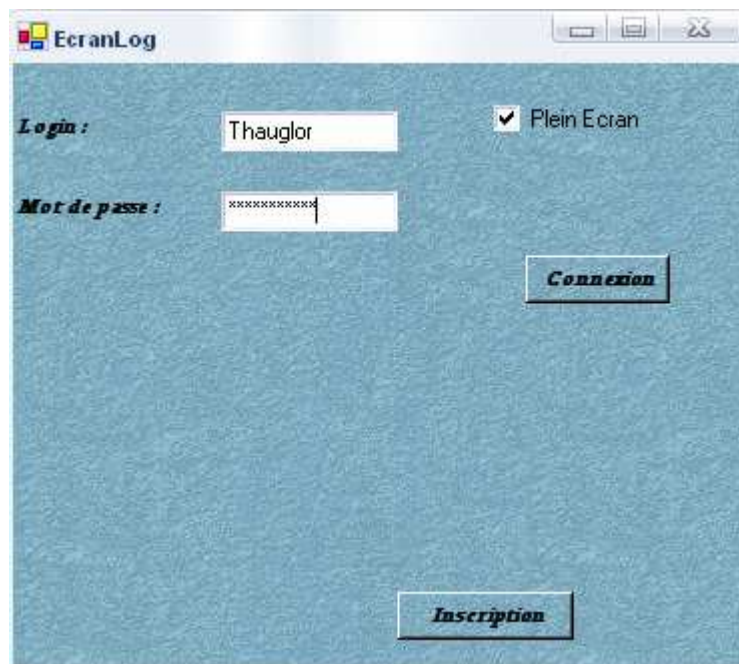


The screenshot shows a web browser window titled "f_inscription". The form contains the following fields and elements:

- Login :** A text input field containing "Votre Pseudo".
- Nom :** A text input field containing "Votre Nom".
- Prénom :** A text input field containing "Votre Prénom".
- Mail :** A text input field containing "email@levotre.fr".
- Mot de passe :** A password input field with masked characters "++++++".
- Confirmez votre mot de passe :** A second password input field with masked characters "++++++".
- Choisissez votre race :** A dropdown menu with "Nain" selected. The dropdown list shows options: Humain, Elfe, Nain, Orck, and Teldrim.
- valider** button.

Certaines contraintes sont nécessaires pour la bonne mise en place de l'application et son bon fonctionnement. Certains caractères ne sont donc pas autorisés. On ne peut utiliser que les lettres de 'a' à 'z' ou de 'A' à 'Z', les chiffres, les '@', '_', '.'. En cas d'utilisation d'un caractère proscrit une fenêtre apparaîtra pour vous le signaler. Tous les champs ci-dessous doivent être complétés et il est important de mettre une adresse email valide. Elle ne sera pas communiquée à d'autres personnes. Il est important à la validation que vous soyez connecté, pour que le serveur puisse insérer vos données.

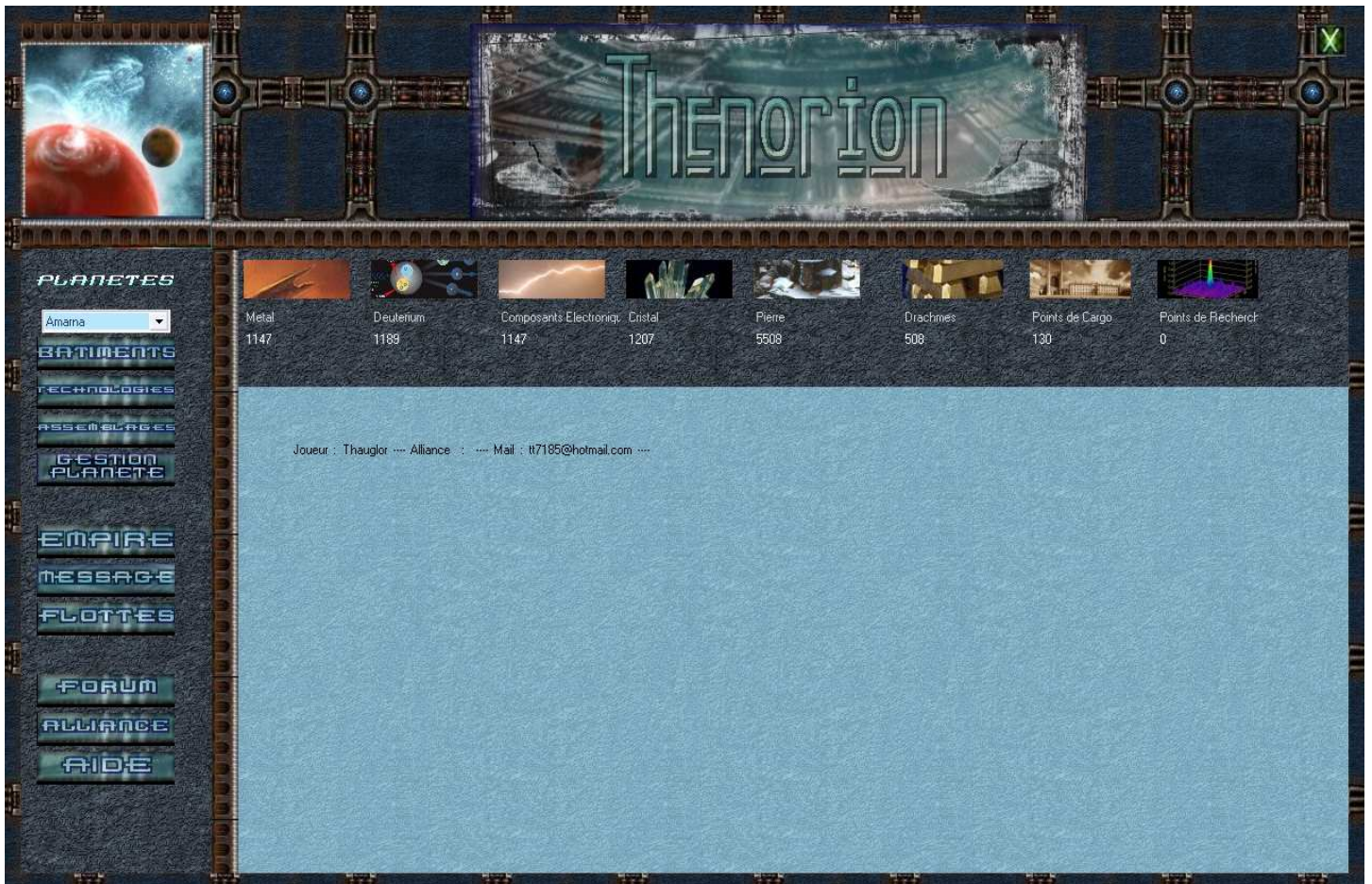
III. La connexion :



Cet écran vous permet de vous connecter au jeu, c'est-à-dire de récupérer les informations vous concernant. Pour cela, vous devez entrer votre login (votre identifiant) ainsi que votre mot de passe qui sera crypter. En cas de mauvaises données insérer dans les champs, il vous sera signaler de vérifier votre login et votre mot de passe. Une fois cette identification correctement effectuer, la fenêtre principale se chargera et vous pourrez accéder à la gestion de votre empire. Si un problème inconnu survient n'hésiter pas à le signaler sur le forum ou a contacter l'un des administrateurs.

IV. La fenêtre principale :

1) La fenêtre générale :



Voici comment doit se présenter votre fenêtre lors du lancement avec succès, et d’une connexion réussie au jeu. La barre du haut sert juste d’artifices à la page et n’est donc pas essentielle. Nous allons maintenant voir les différents de cette fenêtre, et voir leurs utilités.

2) La barre de ressources :

Cette partie de l’interface, comme vue dans le schéma ci-dessous, est utilisée pour connaître en détail les « ressources » posséder par le joueur sur la planète active.

a) Qu’est-ce qu’une ressource ?

Une ressource est un élément qui est utilisé dans le développement de la planète. C’est en fait diverses monnaies permettant d’acheter des bâtiments, de développer des recherches, de construire des vaisseaux, ou encore de faire du commerce.



LISTE DES RESSOURCES

Voyons maintenant les différentes ressources et leurs utilisés :

b) Les ressources de bases ou éléments de constructions :

Il existe 5 ressources utilisées dans la construction. Ces éléments sont dépendants de la planète et non du joueur.

- Le métal est une ressource utilisée principalement dans la construction de bâtiments avancés et de vaisseaux. Pour obtenir une grosse production de métal, il faut construire des forges.



- Le cristal est une ressource utilisée dans les systèmes d'armements. Si vous désirez posséder des vaisseaux ne servant pas juste de chair à canon, il est essentiel de développer cette ressource par l'achat de mine de cristal.



- Le deutérium est utilisé principalement pour le développement et la construction des moteurs de vaisseaux. Il faut donc, grâce aux usines de traitements de deutérium, en posséder une bonne quantité.



- Les composants électroniques servent dans tous les domaines mais plus particulièrement dans les composants de vaisseaux. Pour en avoir plus, il faut construire des usines de robotiques.



- La pierre est un élément essentiel au début du jeu, du fait que c'est la ressource principale dans la construction de bâtiments. Pour augmenter cette ressource il faut construire des carrières de pierre.



c) Les autres éléments possédés par le joueur :

Ces éléments son dépendants du joueur et non de la planète.

- La monnaie du jeu est la drachme. Elle sert à acheter des points de recherches, et intervient dans l'achat de n'importe quel bâtiment ou vaisseau.



- Les points de cargos sont en fait des privilèges accordés par la guilde marchande de Thenorion. Ils vous donnent une quantité de déplacement et de transport de ressources vers la destination voulue. Ils augmentent quotidiennement.

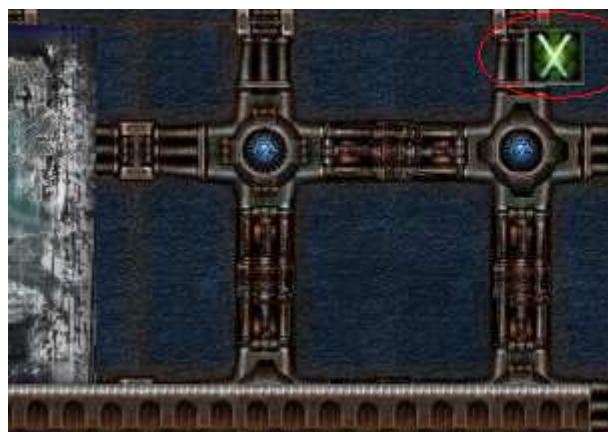


- Les points de recherche servent à acheter des technologies. On les obtient en payant dix drachmes pour un point de recherche. Les points de recherche son garder d'un tour sur l'autre.



3) Fermeture de l'application :

En cliquant sur cette croix, vous demander la fermeture de l'application et votre déconnexion. Vous arriverez sur une interface pour sauvegarder vos changements. Pour plus d'informations à ce sujet, allez voir la rubrique concernant la déconnexion.



Demande de fermeture de l'application.

V. Les différentes parties de gestion d'empire :

1) Le menu principal :

Le menu principal ci-contre, est essentiel dans la navigation du jeu. En effet chaque bouton permet d'accéder à une partie différente de gestion de son empire. Nous allons voir dans les parties suivantes, la fonction de chacune de ces parties. Ces boutons sont disponibles dans n'importe quelle partie de l'interface, ce qui permet de pouvoir naviguer rapidement et simplement dans la gestion de son empire.



2) Le choix de la planète gérée :

Lors de la gestion de l'empire, il faut parfois s'occuper d'une planète à la fois, et pour cela, il est essentiel de pouvoir choisir la planète à gérer. Pour cela, un menu déroulant a été mis en place avec la liste des planètes posséder par le joueur. Il vous suffit alors de sélectionner celle désirée.



3) La gestion des bâtiments :

BATIMENTS

Nom du bâtiment à construire

Mine de Cristal 1




Image du bâtiment

Description concernant le bâtiment

Les mines de cristal sont des structures technologiquement peu complexes basées sur le forage tectonique.

Coût en points de construction du bâtiment

PTSCD : 20

Pierre : 30

DRAC : 30

Coût en ressource du bâtiment

Quantité

Nombre de bâtiment du type à construire

Coût en Drachmes du bâtiment

Une fois toutes les sélections de quantité de bâtiments (du moins ceux souhaités), en appuyant sur achat bâtiments, on peut acheter ce même nombre de bâtiments.

Usine d'optimisation planétaire



ELECT : 50

METAL : 50

PIERR : 200

PTSCD : 40

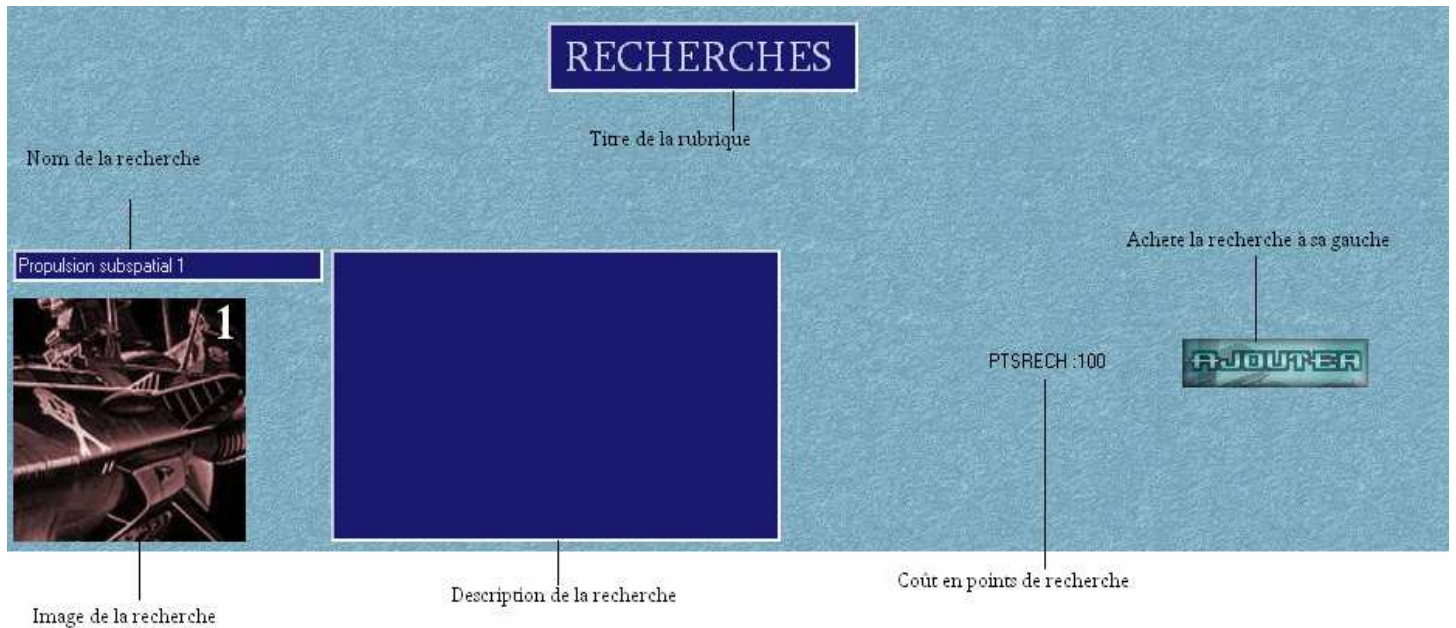
DRAC : 300

ACHAT BÂTIMENTS

Permet d'acheter les bâtiments sélectionnés avec la quantité correspondante.

4) La gestion des technologies (ou recherches) :

Dans les recherches affichées, il n'y a que celles que vous pouvez acheter. Ces recherches peuvent développer des bâtiments ou d'autres recherche.



5) La gestion des plans de vaisseaux (ou assemblages) :



a) La création de plan de vaisseaux (ou assemblages) :

PLAN DE VAISSEAU

Amiral au rapport, MonSeigneur... Pour bâtir des vaisseaux toujours plus performants, je ne puis trop vous suggérer de développer les technologies qui nous permettront de bâtir des vaisseaux avec des composants toujours plus efficaces et d'une qualité toujours plus grande...

Nom du composant qui a été débloqué par l'achat du recherche
Moteur Subspatial 1

Image du composant

1
Nombre à intégrer dans le plan de vaisseau

Ajouter

Ajoute ce composant dans la liste des composants de ce plan de vaisseau

COÛTS :
DEUTE 18
ELECT 9
METAL 6

Cout du composant à chaque utilisation

Nom de l'assemblage :

Nom donné à l'assemblage

Validation de l'assemblage
VALIDER

b) La construction de vaisseaux :

CONSTRUCTION DE VAISSEAUX

Bienvenue dans la section de création des vaisseaux... Lorsque vous construisez un vaisseau il est immédiatement affecté à la flotte en station sur la planète, vous devez posséder des assemblages pour construire des flottes

NOM DE L'ASSEMBLAGE						
Frelon	71 PTSCD	DEUTE : 1065	ELECT : 540	METAL : 322	CRIST : 240	1 VAISSEAU 10 VAISSEAUX
Satellite	3 PTSCD	DEUTE : 37	ELECT : 9	METAL : 6	CRIST : 22	1 VAISSEAU 10 VAISSEAUX
Satellite	3 PTSCD	DEUTE : 37	ELECT : 9	METAL : 6	CRIST : 22	1 VAISSEAU 10 VAISSEAUX

Nom du vaisseau à construire

Coût en point de construction de ce vaisseau

Coûts en ressources du vaisseau

Ajoute 1 vaisseau à la liste de construction

Ajoute 10 vaisseaux à la liste de construction

6) *La gestion générale d'une planète :*

DETAIL PLANETE

Nom du bâtiment	Nbre	Production de ressources	
Carrière de Pierre 1	35	1050	Pierre
Usine de traitement du	15	450	Deuterium
Usine de Robotiques 1	15	450	Composants

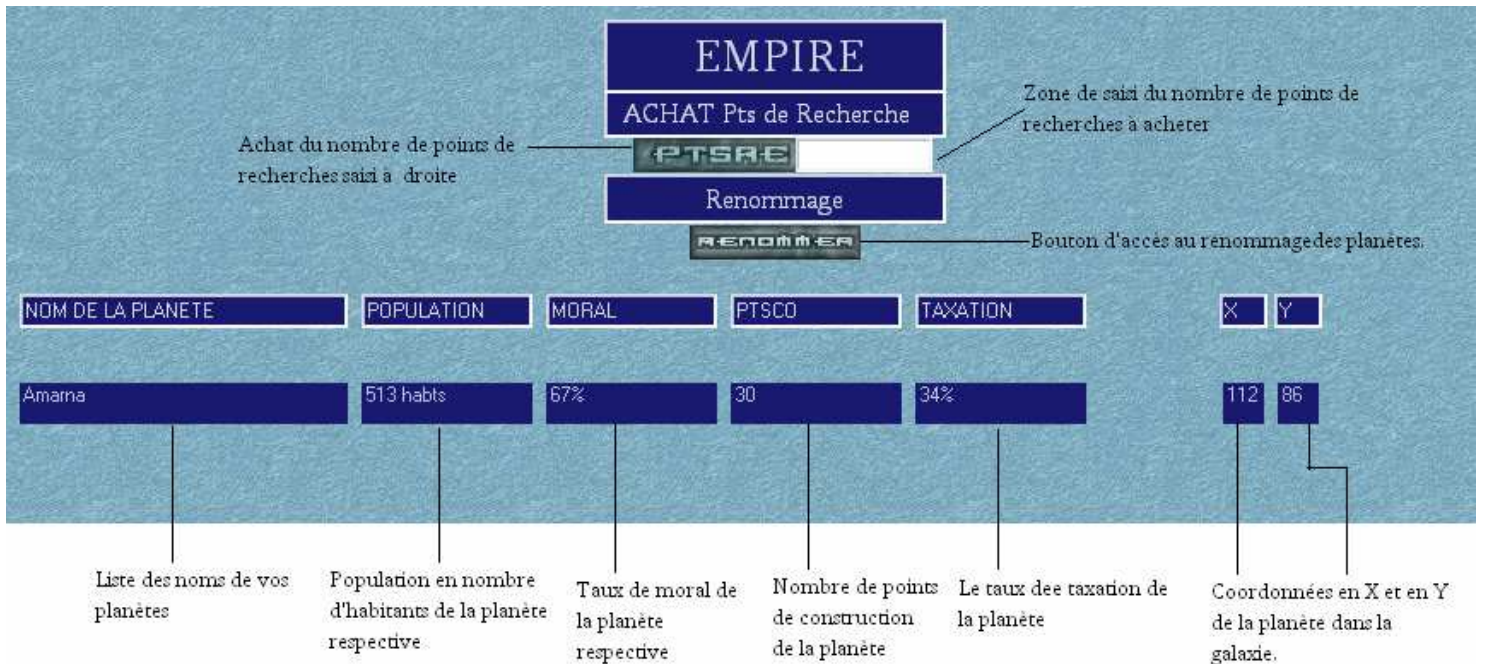
Production des bâtiments en ressources

TAXATION :

51%

Taux de taxation des habitants de votre planète. Plus elle sera élevée, et plus vous gagnerez de drachmes, mais plus le moral baissera.

7) La gestion de son empire :



EMPIRE

ACHAT Pts de Recherche

Zone de saisie du nombre de points de recherches à acheter

Achat du nombre de points de recherches saisi à droite

PTSRE

Renommage

Bouton d'accès au renommage des planètes.

NOM DE LA PLANETE	POPULATION	MORAL	PTSCO	TAXATION	X	Y
Amarna	513 habts	67%	30	34%	112	86

Liste des noms de vos planètes

Population en nombre d'habitants de la planète respective.

Taux de moral de la planète respective

Nombre de points de construction de la planète

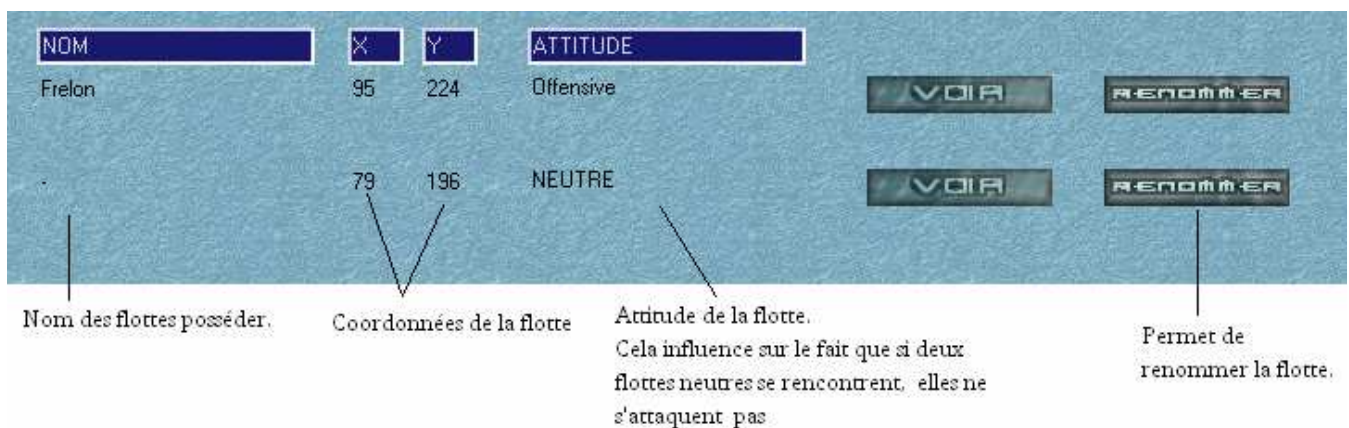
Le taux de taxation de la planète

Coordonnées en X et en Y de la planète dans la galaxie.

8) Le message du jour du joueur :

Le message du jour permet au joueur un rappel de l'adresse mail qu'il a donné, son alliance. Sont également affichés dans cette rubrique, les rapports de combat et les messages divers passés par le staff.

9) La gestion de ses flottes de vaisseaux :



NOM	X	Y	ATTITUDE
Frelon	95	224	Offensive
	79	196	NEUTRE

Nom des flottes posséder.

Coordonnées de la flotte

Attitude de la flotte. Cela influence sur le fait que si deux flottes neutres se rencontrent, elles ne s'attaquent pas

Permet de renommer la flotte.

En cliquant sur voir, vous pouvez accéder à la gestion de la flotte correspondante. Voir ci-dessous.



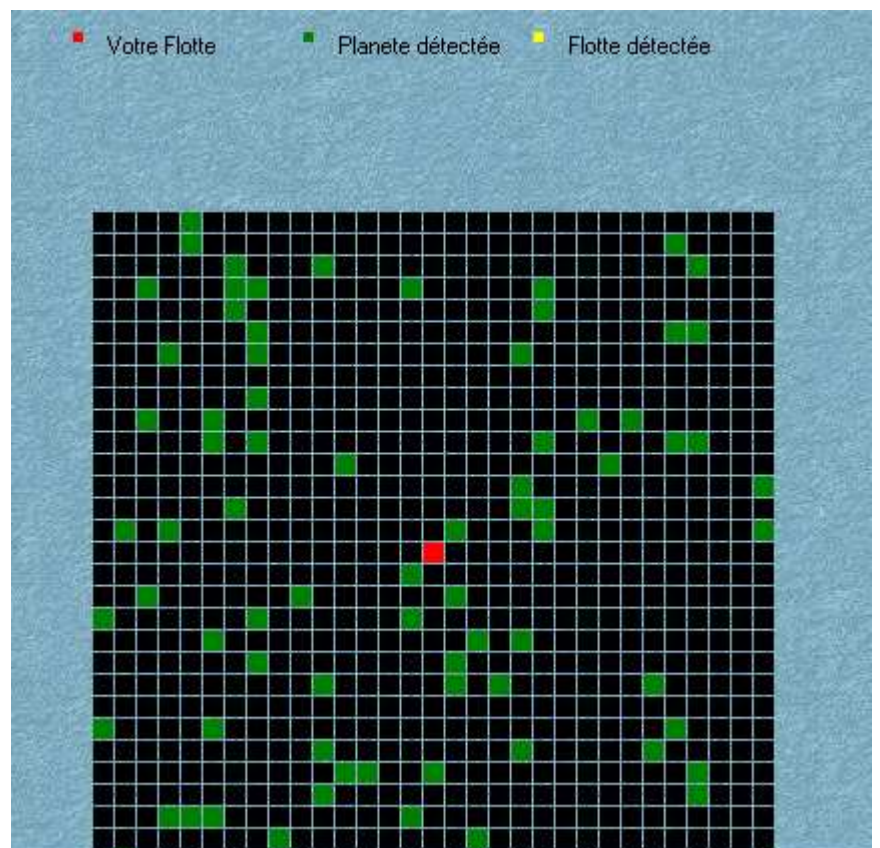
Le déplacement de vos flottes se fait de manière très intuitive. Le petit vaisseau sur la carte spatiale à petite échelle, sur la gauche, représente votre flotte. Quelle que soit votre position, votre flotte se trouvera systématiquement sur le centre de cette carte. L'espace vide représente une case vierge, une icône avec une planète indique la présence d'une planète, une case avec une flotte indique une flotte appartenant à un autre joueur. Par simple clic sur l'une des cases de cette carte, vous obtiendrez le détail de ce qui se situe sur cette case (flottes, planètes et possesseur de ces derniers). Attention : une planète peut masquer une flotte, ne vous fiez pas uniquement à l'icône.

Concernant les différents ordres que vous pouvez passer à propos de la flotte sélectionnée, tous les boutons apparaissent sur cet écran. Si vous pouvez vous déplacer (que la case que vous convoitez est à portée de mouvement), alors le bouton « aller ici » apparaît. Pour changer l'attitude de votre flotte, utilisez le menu déroulant et le bouton « attitude » afin de valider le changement d'attitude. Une flotte neutre se contentera de se défendre en cas d'agression, une flotte offensive attaquera toutes les flottes qui finissent sur la même case qu'elle. Pour pister une flotte que vous détectez, utilisez le menu

déroulant sous le bouton Pister, et ce bouton pour valider. Vous serez informé de la prise en compte de l'ordre par boîte à message. Lorsque vous pistez une flotte, après s'être déplacée, votre flotte user le mouvement dont elle dispose encore pour se rapprocher le plus possible de la flotte pistée, et si possible rentrer en contact avec elle, ce qui peut déclencher un combat. L'ordre est effectif dès ce tour et s'achèvera au tour suivant. Vous pouvez scinder une flotte en deux plus petites à partir du bouton « scinder » une petite fenêtre de scission s'ouvrira et vous sélectionnerez les vaisseaux que vous souhaitez séparer de la flotte mère. Ces modifications ne sont effectives qu'au tour suivant.

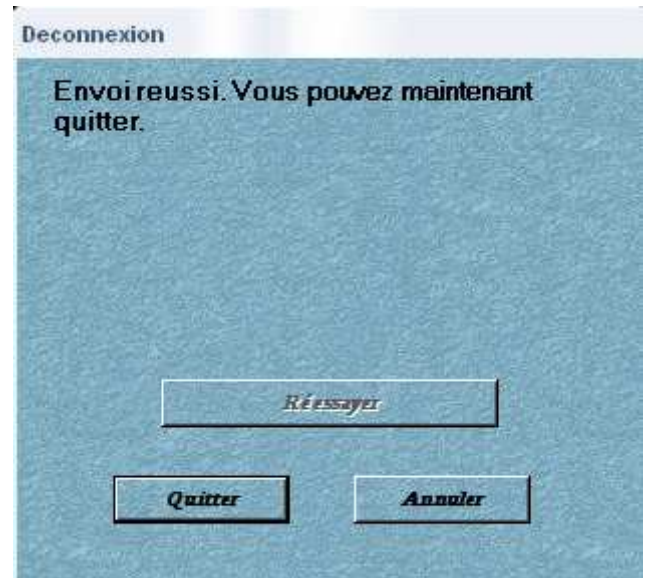
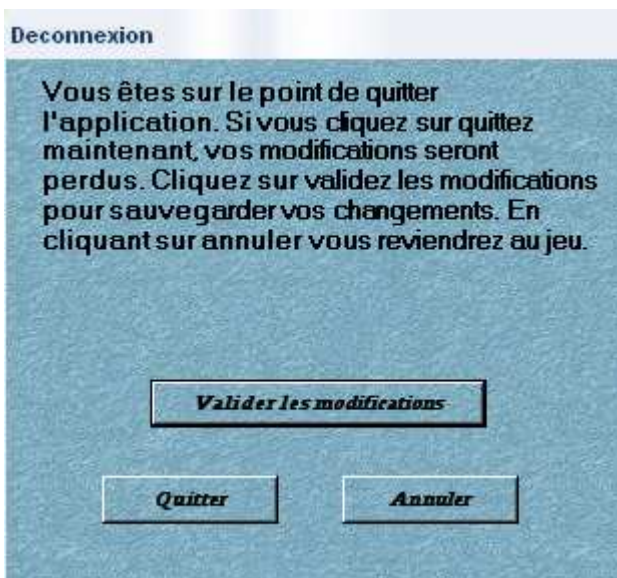
Vous pouvez également faire fusionner deux flottes si celles-ci se trouvaient aux mêmes coordonnées au début du tour. Un clic sur le bouton « fusion » ouvrira une fenêtre de fusion qui vous permettra de passer l'ordre.

Voici la mini carte représentant la vision de votre flotte en cours d'utilisation. Cela vous permet de voir dans les alentours les planètes existantes (en vert), les flottes détectées (en jaune) et de voir votre flotte par rapport à tout cela. Les cases noires représentent le vide et des lieux sans activités.



VI. La déconnexion :

En cas de fermeture de l'application, la fenêtre suivante apparaît. Elle permet de valider ses ordres passés, de quitter sans sauvegarder ou d'annuler et de revenir à la fenêtre précédente. Lorsque vous validez vos modifications, l'application envoie des informations au serveur. Il vous faut donc être connecté au net. Si l'envoi échoue, un bouton réessayer devient accessible ce qui vous permet de faire des modifications nécessaires pour vous reconnecter. Il est possible à certains moments que le serveur soit occupé et donc que l'envoi échoue. Vous devrez donc patienter avant de réessayer.



VII. Comment changer votre skin ?

L'application est conçue de manière à ce que vous puissiez sans difficulté changer l'apparence de la fenêtre principale. Tous les boutons, fonds, images, bannières sont complètement personnalisables. Pour modifier les images de l'application, ouvrez les images du dossier « img » et modifiez les à votre guise. Attention, tout de même, si vous donnez aux images des dimensions incongrues, l'affichage en pâtira, nous ne saurions trop vous conseiller de garder les dimensions actuelles pour un meilleur rendu. Vous devez bien entendu garder le même nom de fichier pour votre nouvelle image.

Si, lorsque vous concevez un skin pour Thenorion, vous oubliez par mégarde une ou deux images, l'application ne plantera pas, mais en lieu et place de ce que vous attendiez, un orck grimaçant clamera votre erreur en lettres oranges.