

Prog&Play : Les bases

1 Visualisation

Lorsque le jeu commence, vous ne visualisez qu'une petite partie de l'environnement. Vous constatez dans le coin supérieur gauche de la fenêtre la « mini carte » (voir Figure 1) qui représente une vision globale de l'environnement. Dans cette mini carte, le trapèze blanc représente la partie du monde observé selon votre point de vue.

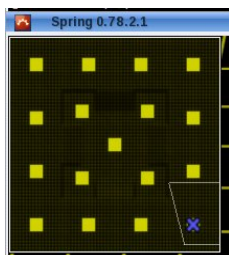



FIG. 1 – Mini carte

Pour déplacer votre point de vue, vous pouvez utiliser les touches directionnelles du clavier. Vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour effectuer des zooms en la faisant rouler vers l'avant ou vers l'arrière. Expérimentez ces actions. Si vous rencontrez des difficultés à manipuler le point de vue, vous avez la possibilité de le fixer en appuyant sur la touche **Tabulation**. Une seconde pression sur cette même touche vous rendra le contrôle du point de vue en centrant la caméra sur la zone pointée par la souris.

2 Commandes basiques

2.1 Construction

Vous allez maintenant apprendre à construire des unités. Pour cela, positionnez le curseur de la souris sur votre Kernel et effectuez un clic avec le bouton gauche de la souris. Lorsque l'entité est sélectionnée, un menu apparaît sur le côté gauche de la fenêtre du jeu comme indiqué sur la Figure 2. Ce menu vous présente l'ensemble des actions réalisables par l'entité sélectionnée. Pour construire un Bit, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône suivante . Vous remarquerez l'apparition d'un petit « 1 », il indique que le Kernel va construire à la chaîne un Bit. Le Kernel s'anime et commence la construction du Bit, la Figure 3 illustre l'animation. Pour stopper la construction du ou des Bits, vous devez effectuer un clic avec le bouton droit de la souris sur l'icône du Bit afin de faire disparaître le petit « 1 ». Remarque : si vous avez cliqué deux fois sur l'icône du Bit et une fois sur celle du Pointer à l'aide du bouton gauche de la souris (voir Figure 4) le Kernel va alors construire deux Bits, un Pointer, deux Bits, un Pointer, etc.

2.2 Déplacements / Attaques

Vous allez maintenant apprendre à utiliser les commandes de base d'une unité comme le déplacement ou l'attaque. Lorsque vous aurez construit un Bit, sélectionnez-le à l'aide du bouton gauche de la souris. Le menu de commande apparaît (voir Figure 5, vous remarquerez contrairement au Kernel qu'il ne vous est pas proposé de construire d'autres unités, en effet le Bit n'est pas une unité de construction). Pour

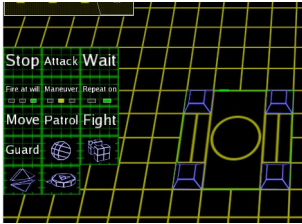


FIG. 2 – Sélection du Kernel

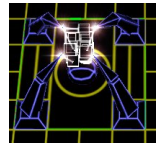


FIG. 3 – Kernel en train de construire une unité



FIG. 4 – Séquence de construction

ordonner à votre unité de se déplacer, cliquez sur l'icône **Move**, puis indiquez la destination en cliquant sur une zone libre de la carte (toujours à l'aide du bouton gauche de la souris). Le bit va alors se mettre en mouvement et tenter de rejoindre cette position (les Figures 6 et 7 illustrent un déplacement). Pour ordonner à votre unité d'attaquer une position, procédez de même en sélectionnant l'ordre « Attack », la Figure 8 illustre un bit attaquant une position. Chaque unité a ses propres caractéristiques (énergie, force, actions...), apprenez à les maîtriser et à les combiner afin de mettre en oeuvre votre stratégie de jeu. A titre d'exemple, une bonne stratégie consiste à construire, dès le début, trois Bits suivis d'un Byte pour la défense. Puis, construisez un Assembler qui vous permettra de construire des Sockets sur les fumerolles vertes dispersées sur la carte. Ces Sockets vous permettront de construire de nombreux Bits. Continuez avec votre Kernel de construire Bytes et Pointers, recherchez votre adversaire et engagez le combat...



FIG. 5 – Sélection d'un Bit

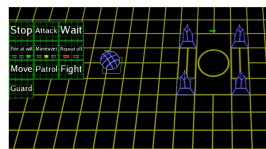


FIG. 6 – Position d'un Bit avant un déplacement

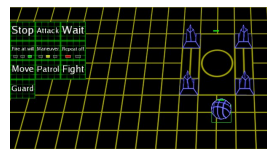


FIG. 7 – Position d'un Bit après un déplacement



FIG. 8 – Bit attaquant une position