

Colonial Conquest

New Generation

Documentation Technique

Colonial Conquest New Generation

Introduction

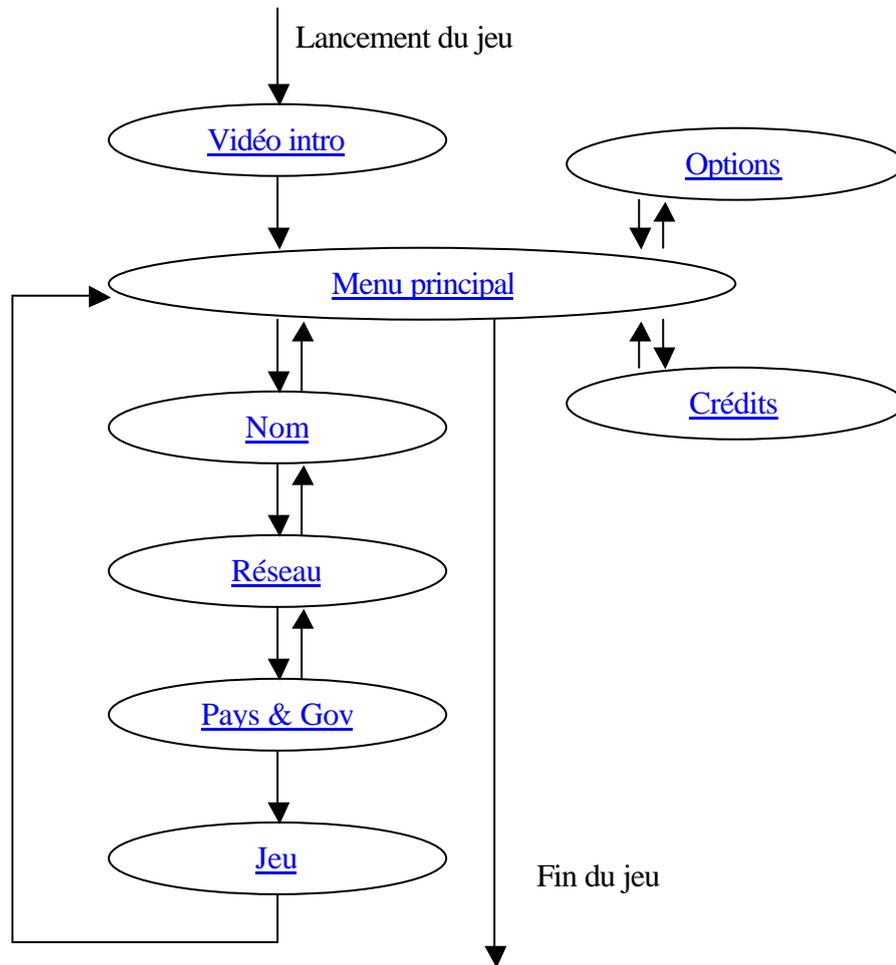
Ce document est la conception de la version Alpha 3.0 de *Colonial Conquest New Generation*.

Table des matières

Introduction.....	3
Table des matières.....	4
I. Graphe global.....	5
II. Vidéo Intro.....	6
III. Menu Principal.....	7
IV. Menu Options.....	8
V. Menu Crédits.....	9
VI. Menu Nom.....	10
VII. Menu Réseau.....	11
VIII. Menu Pays et Gouvernement.....	12
IX. Jeu Global.....	15
X. Annexe I : Valeurs.....	21
XI. Annexe II : Ecrans de jeu.....	23

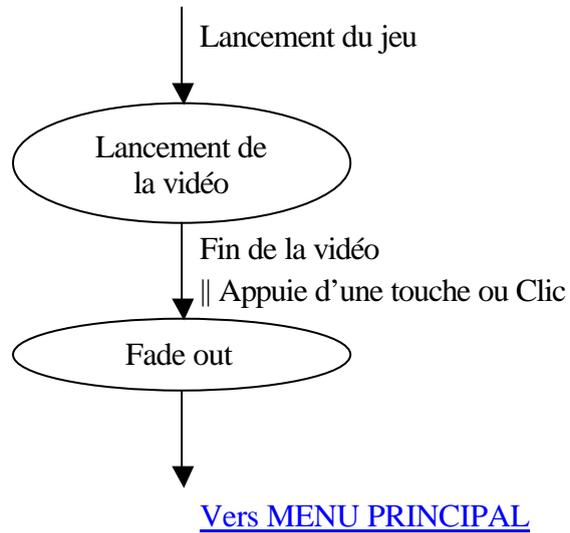
I. Graphe global

C'est le graphe global du jeu, c'est à dire le détail de la succession des menus.



II. Vidéo Intro

C'est le graphe de démarrage du jeu, il se charge d'afficher la vidéo d'intro.



Lancement de la vidéo :

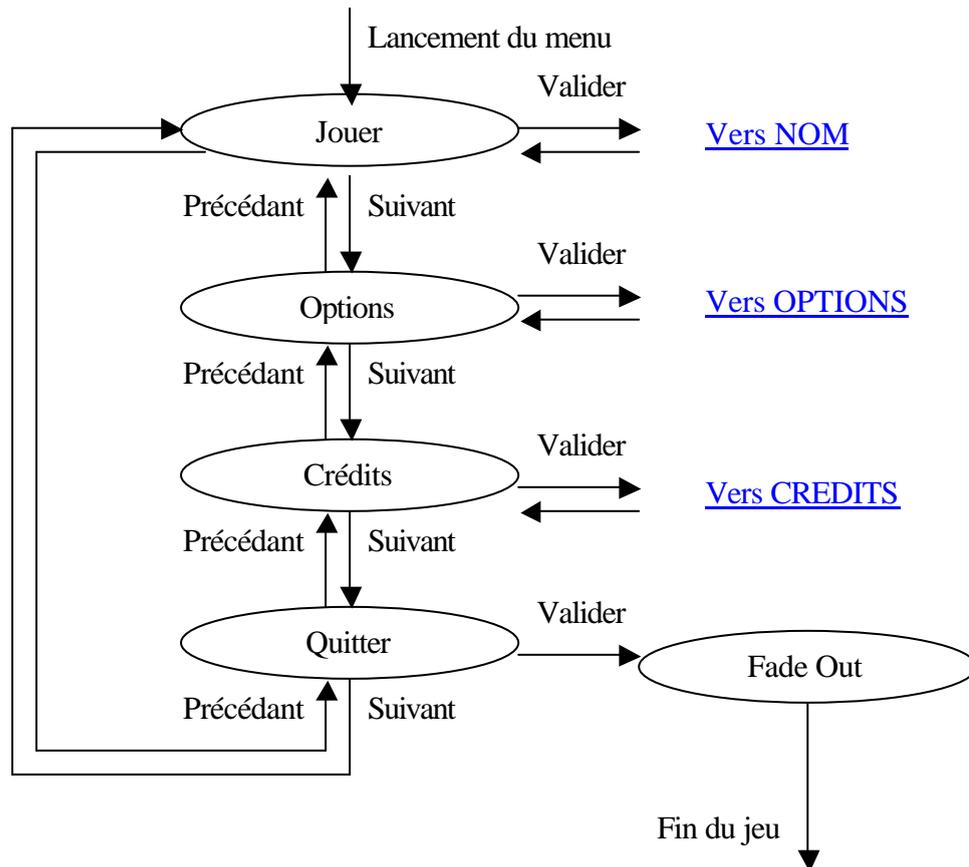
La vidéo de *Tanaephis Conception* passe.

Fade out :

L'écran devient noir en 1 seconde.

III. Menu Principal

C'est le menu principal du jeu, qui permet de choisir l'action à réaliser.

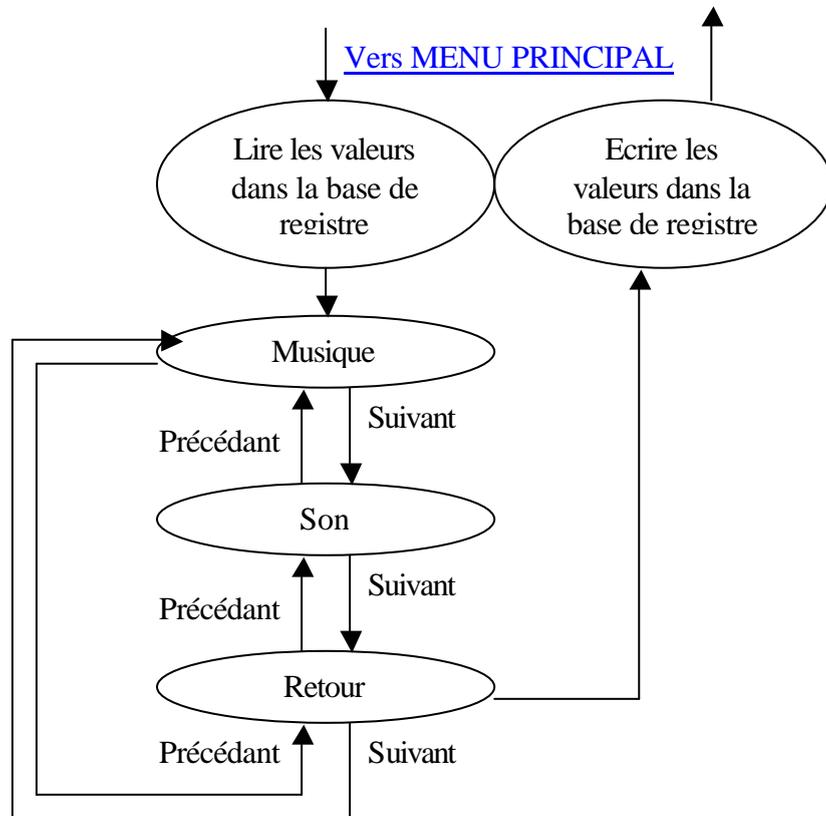


Jouer, Options, Crédits, Quitter :
Surligne l'option correspondante.

Fade out :
L'écran devient noir en 1 seconde.

IV. Menu Options

C'est le menu pour régler le volume sonore



Musique, Son :

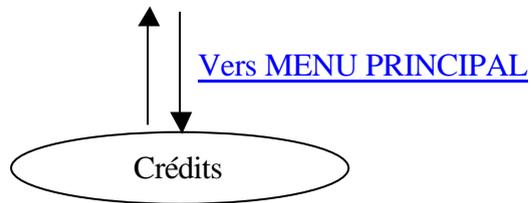
Surligne l'option correspondante.

Les flèches droite et gauche permettent d'augmenter ou baisser

Retour :

Surligne l'option correspondante.

V. Menu Crédits

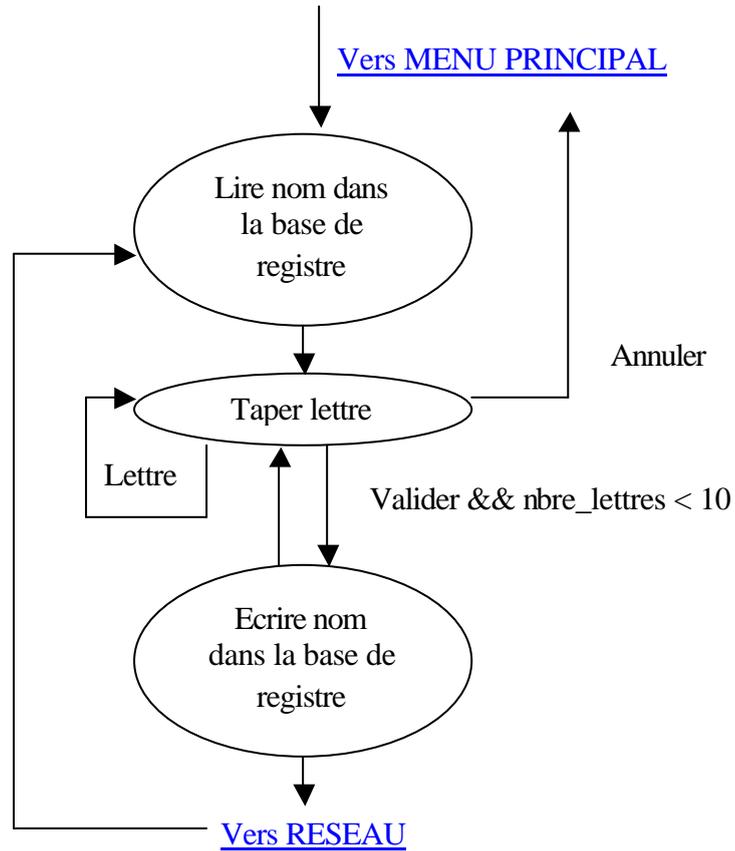


Crédits :

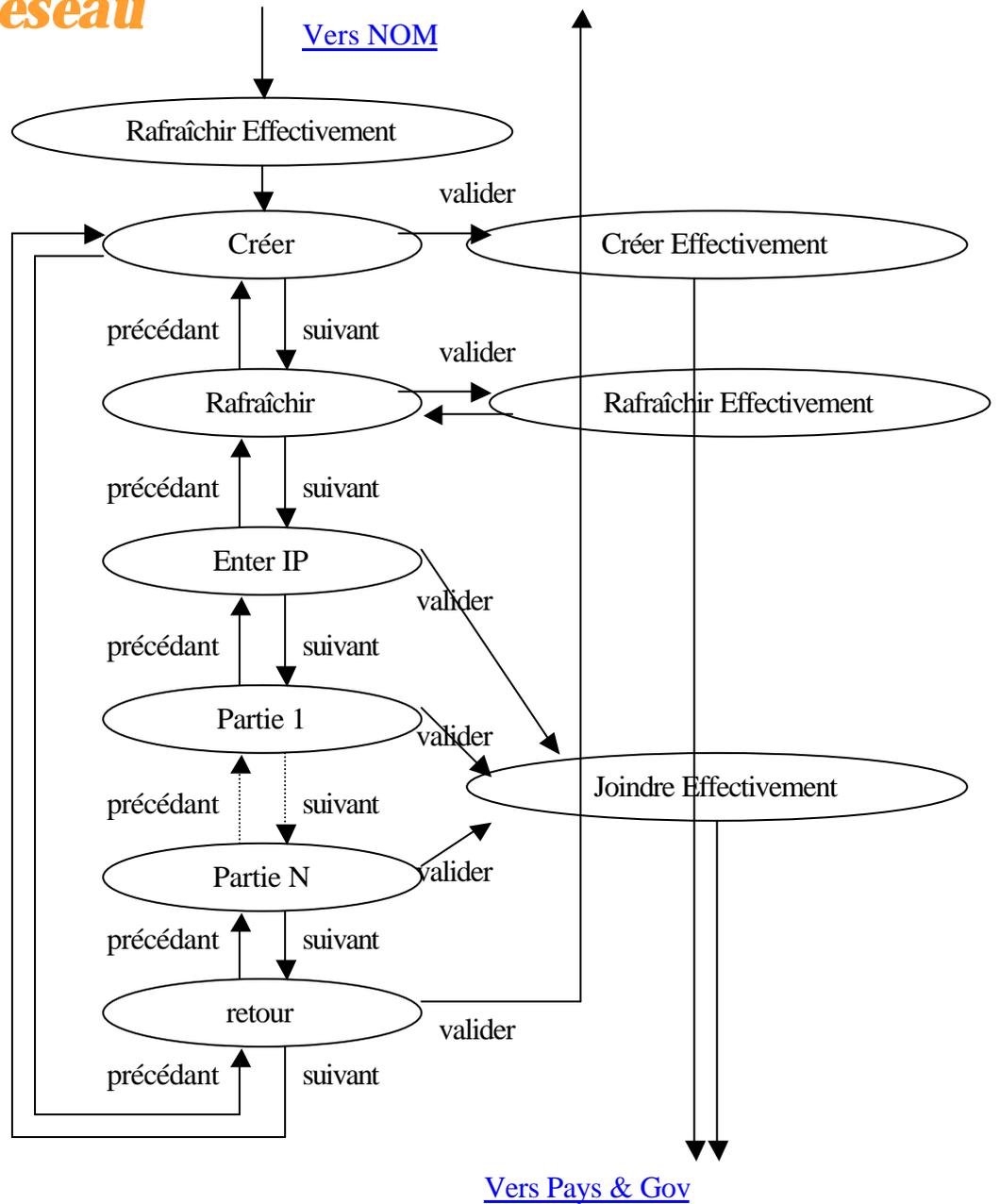
Affiche les crédits en faisant défiler les noms avec les images.

VI. Menu Nom

C'est le menu qui permet d'entrer le nom.



VII. Menu Réseau



Rafrâchir Effectivement:

Remet à jour la liste des parties

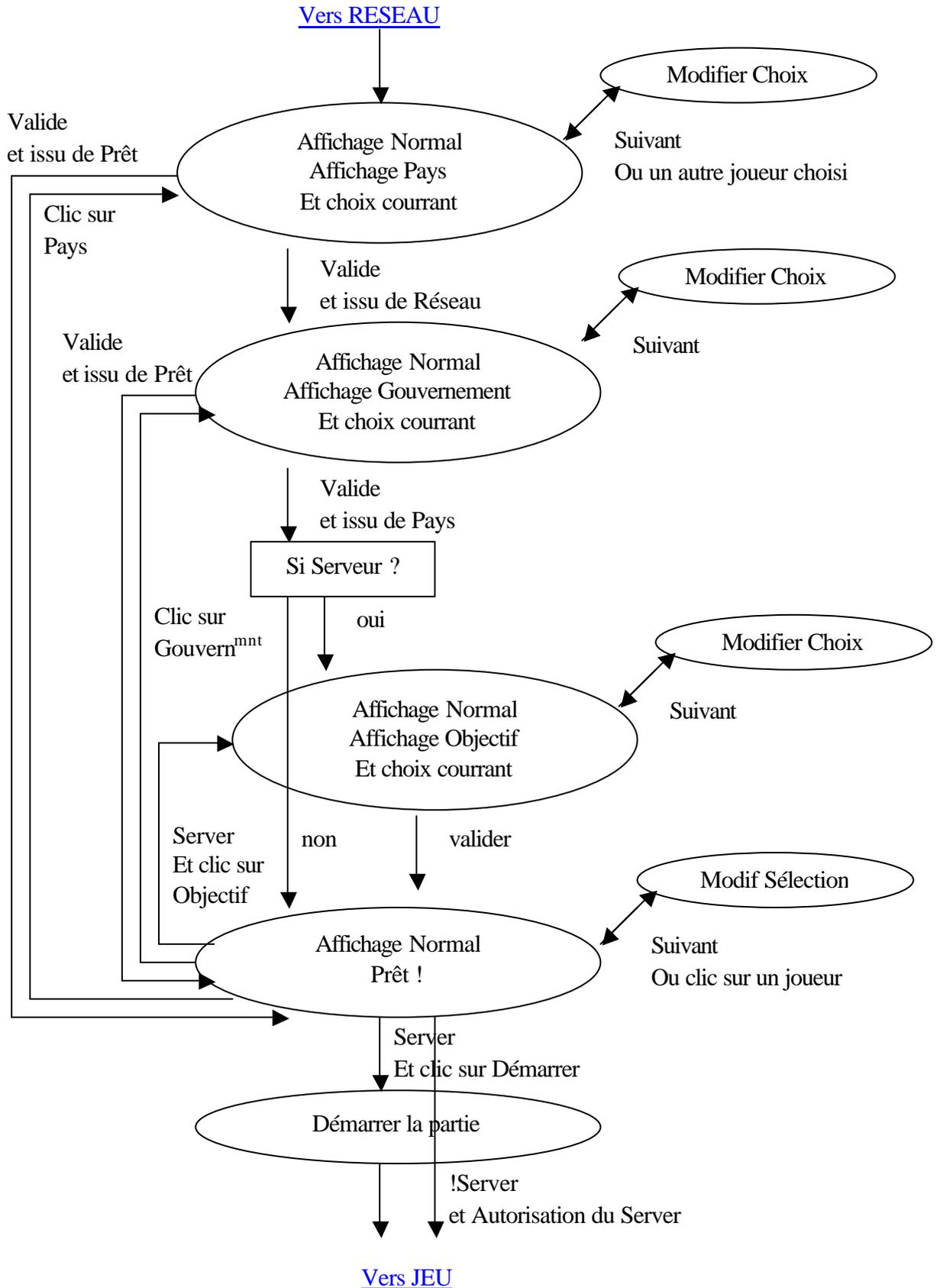
Créer Effectivement:

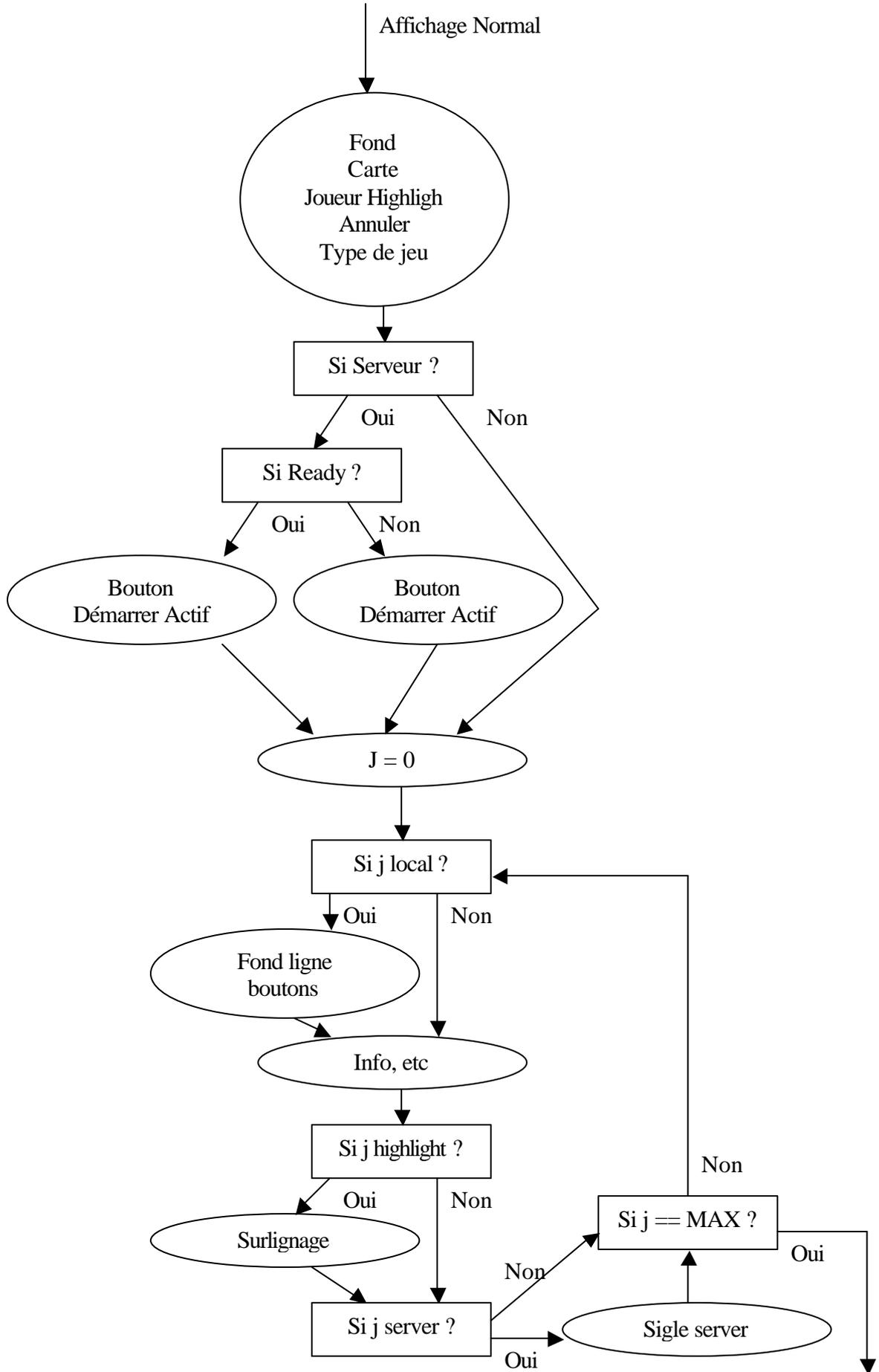
Créer un serveur de jeu

Joindre Effectivement:

Se connecte à la partie choisie

VIII. Menu Pays et Gouvernement





Highligh :

Parmi la liste des joueurs, un joueur est surligné. Son image et sa localisation apparaissent sur la carte.

Fond ligne boutons :

Ce joueur a son pays et son gouvernement en forme de boutons, pour qu'il comprenne qu'en cliquant dessus, il peut en changer

Fond :

C'est le fond graphique

Carte :

Carte du monde où s'affichent les pays déjà pris.

Affichage Objectif :

Affiche le choix entre une partie conquête du monde et avec objectifs

Affichage Gouvernement :

Affiche les types de gouvernements disponibles avec les explications.

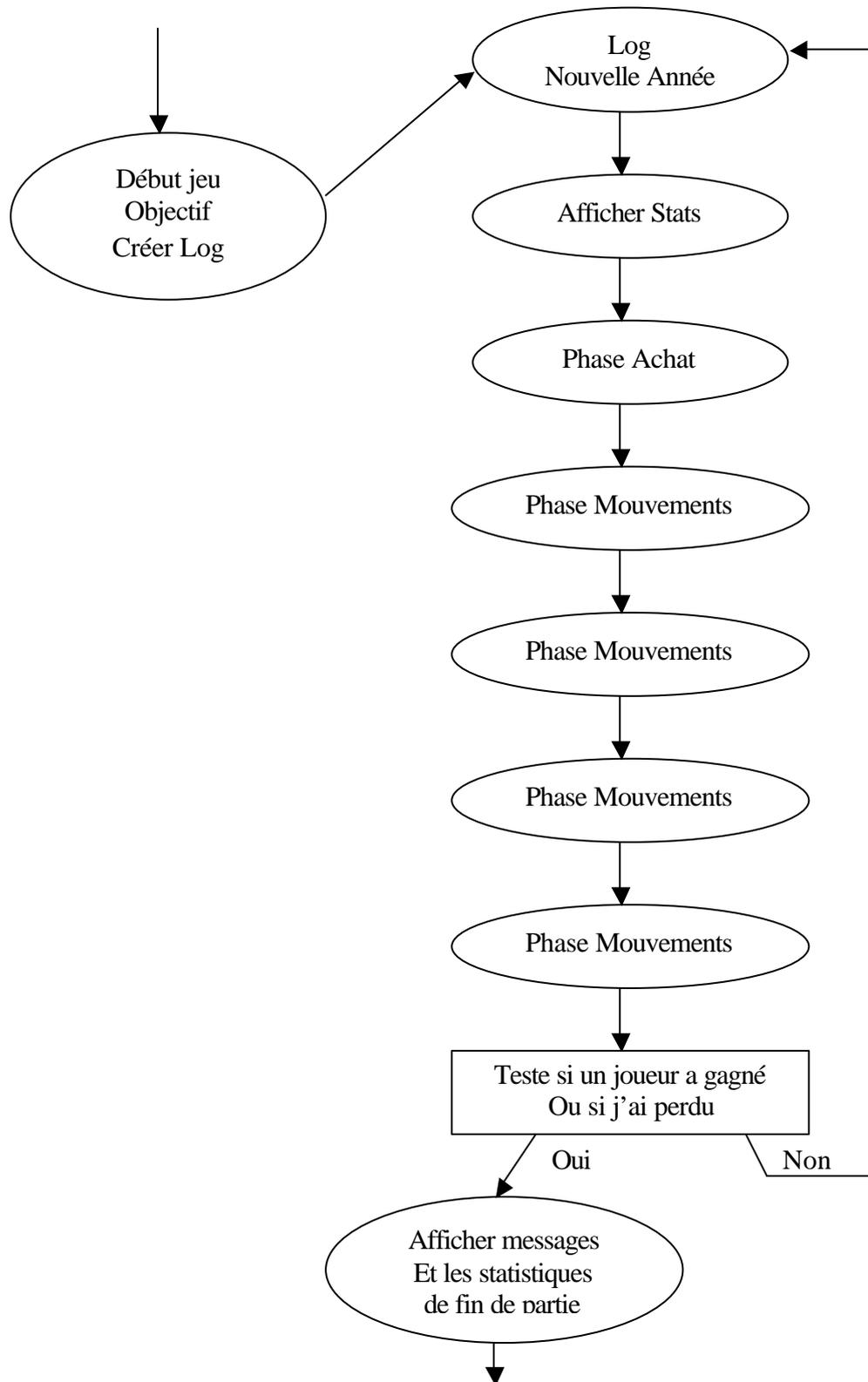
Affichage Pays :

Affiche les pays (disponible et non-disponibles) pour que le joueur choisisse.

Démarrer la partie :

Attribution et envoi des objectifs et des valeurs de revenus des pays, ainsi que les pays attribués et leur fortification

IX. Jeu Global



Colonial Conquest New Generation

Log :

Journal qui enregistre les statistiques de tous les joueurs sur chaque ordinateur à chaque tour.

Objectif :

Affiche l'objectif que doit atteindre le joueur pour gagner la partie.

Nouvelle année :

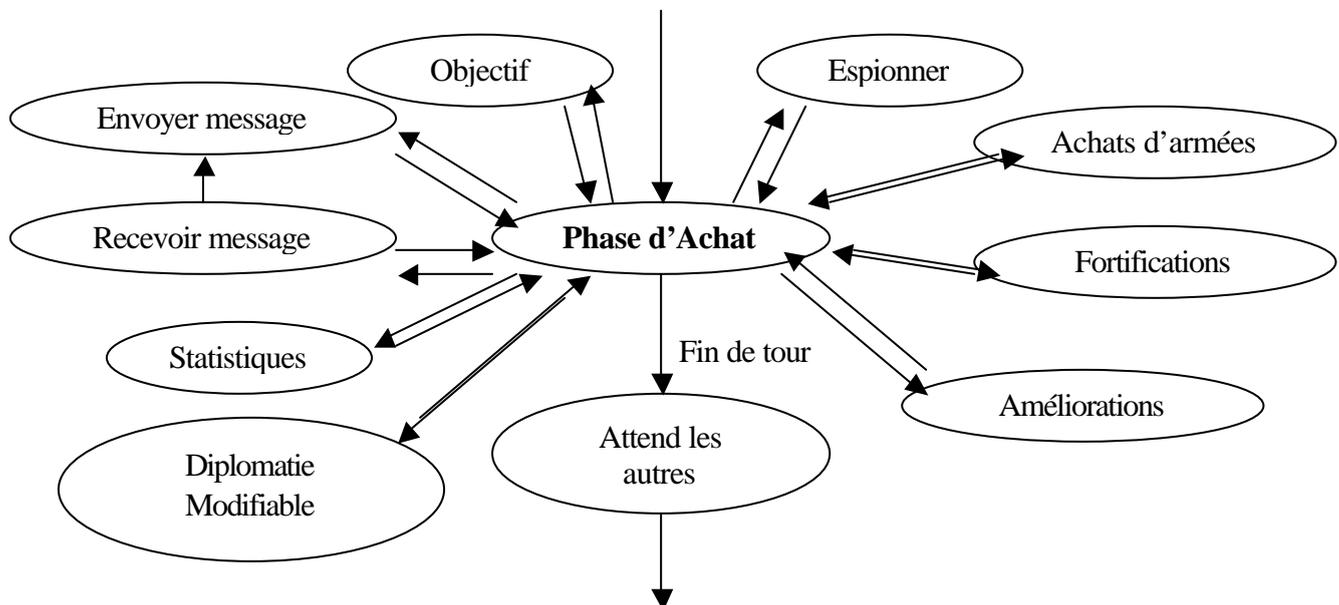
Affiche un message signalant la nouvelle année.

Afficher Stats :

Affiche les statistiques de l'année pour le joueur : conquêtes, défaites, ...

Début du jeu :

1870 : La colonisation du monde commence.



Objectif :

Affiche l'objectif du joueur et le pourcentage atteint.

Statistiques :

Affiche les statistiques du joueur dans le temps et comparées à celles des autres joueurs lorsqu'il les a espionnés, sous forme graphique.

Diplomatie :

Affiche les données de chaque joueur (données globales et connues) : revenu, argent, taille armée... ses alliances... Les données périmées sont datées. Montre votre état avec le joueur concerné. Permet de gérer le contre-espionnage.

Permet d'espionner pour mettre les données à jour et de changer l'état de guerre.

Améliorations :

En sélectionnant un pays que l'on possède, on peut l'améliorer, s'il ne l'est pas déjà. Il produit alors deux fois sa ressource. Les capitales sont améliorées à la base.

Fortifier :

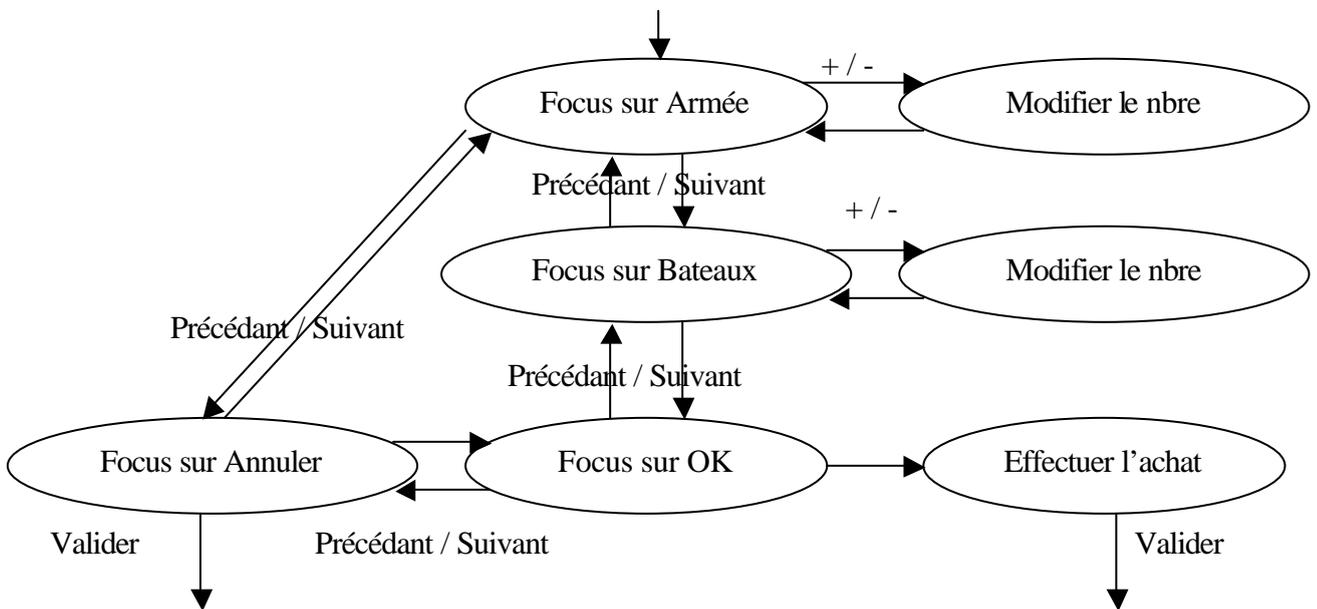
Idem. On peut fortifier pour doubler le bonus de défense. Une fois maximum par pays. Les capitales sont doublement fortifiées.

Espionner :

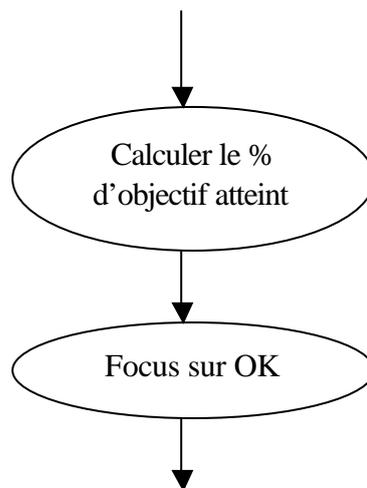
Permet de savoir combien d'unités sont présentes sur le pays. Quel revenu il procure, etc. Si le pays est occupé par un joueur, la réussite est soumise au test de contre-espionnage.

Achat d'armées :

Permet d'acheter des armées et des bateaux dans la capitale.

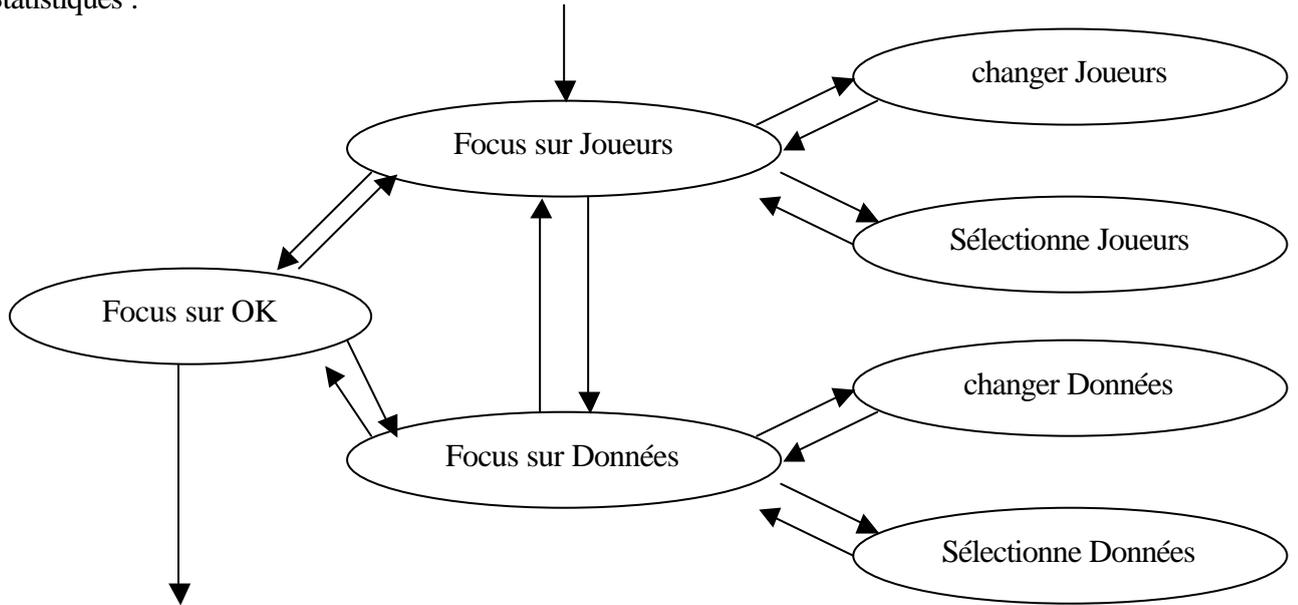


Objectif :

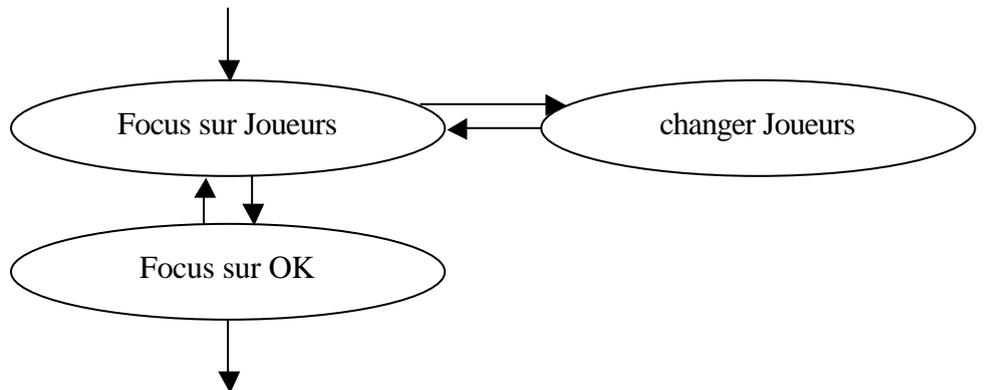


Colonial Conquest New Generation

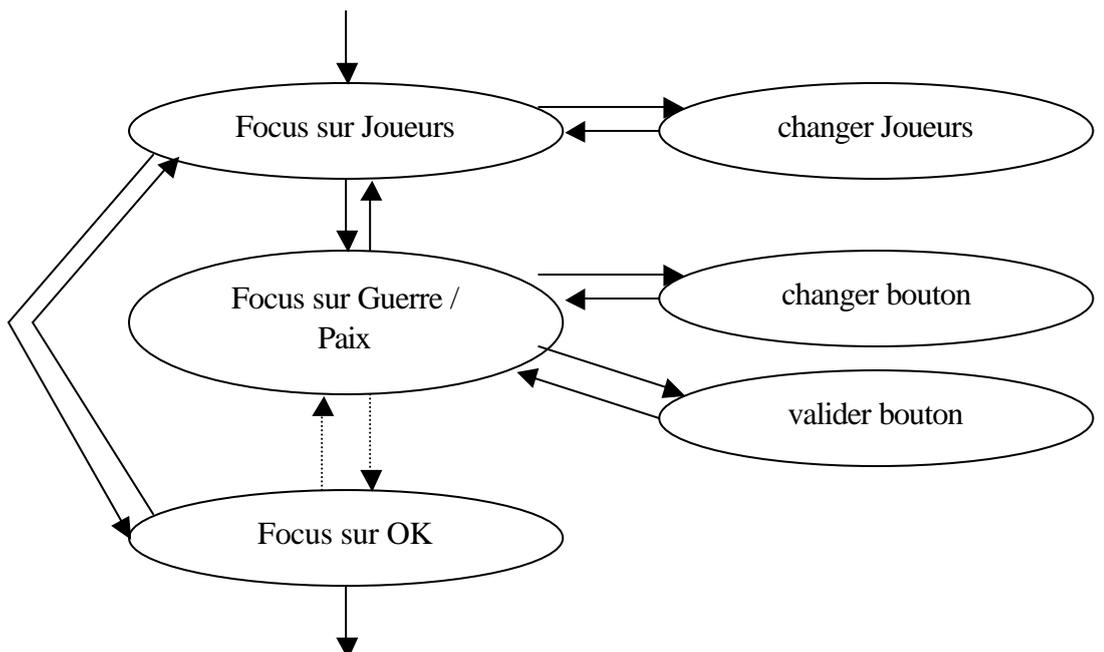
Statistiques :



Diplomatie :

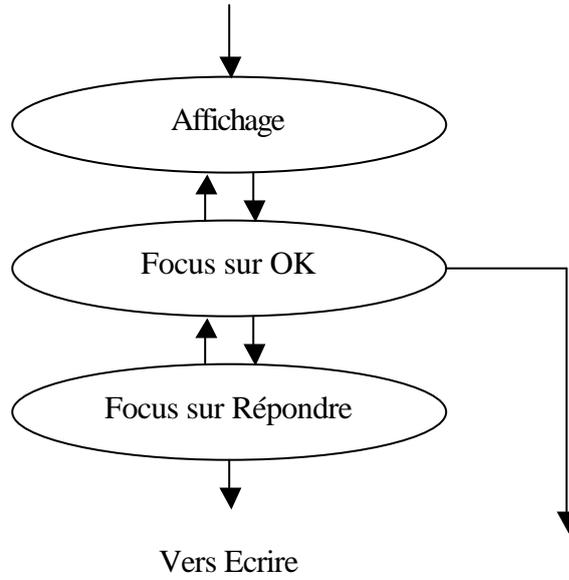


Diplomatie modifiable :

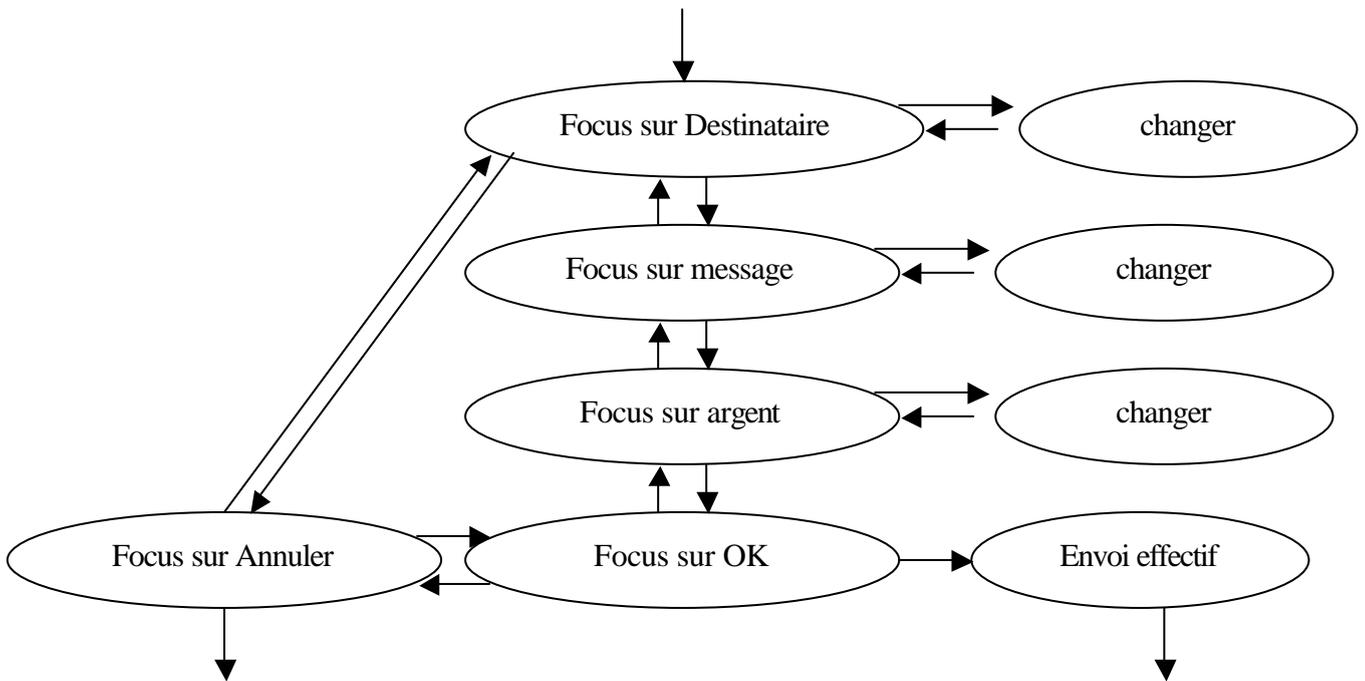


Documentation Technique

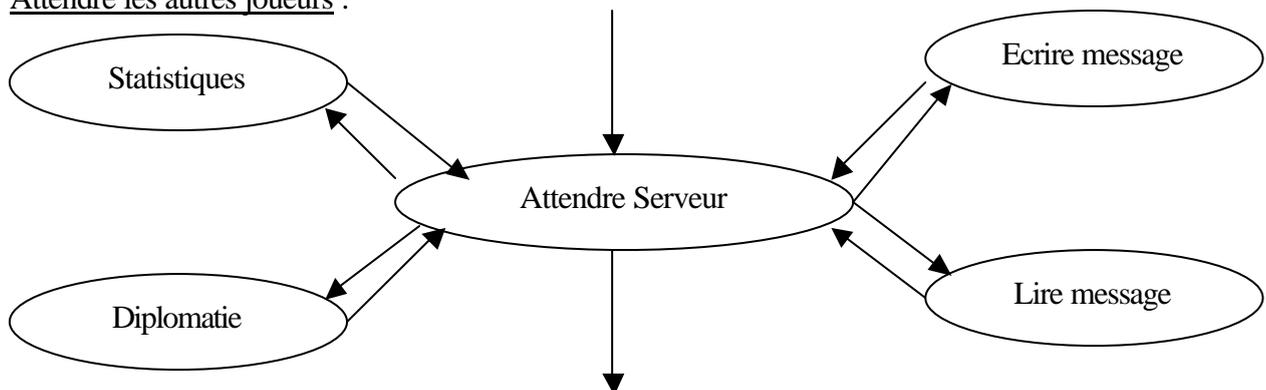
Lire message :



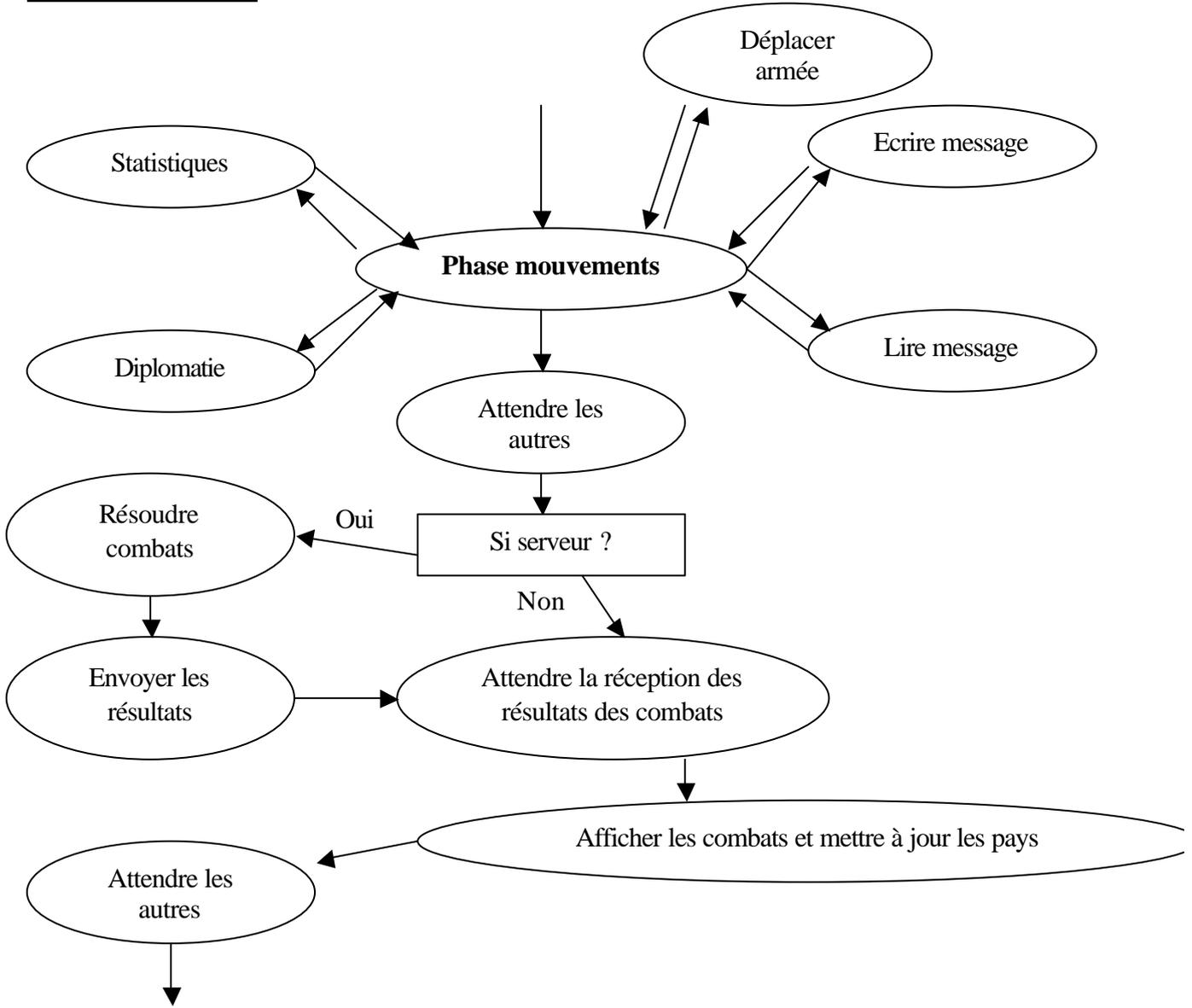
Ecrire message :



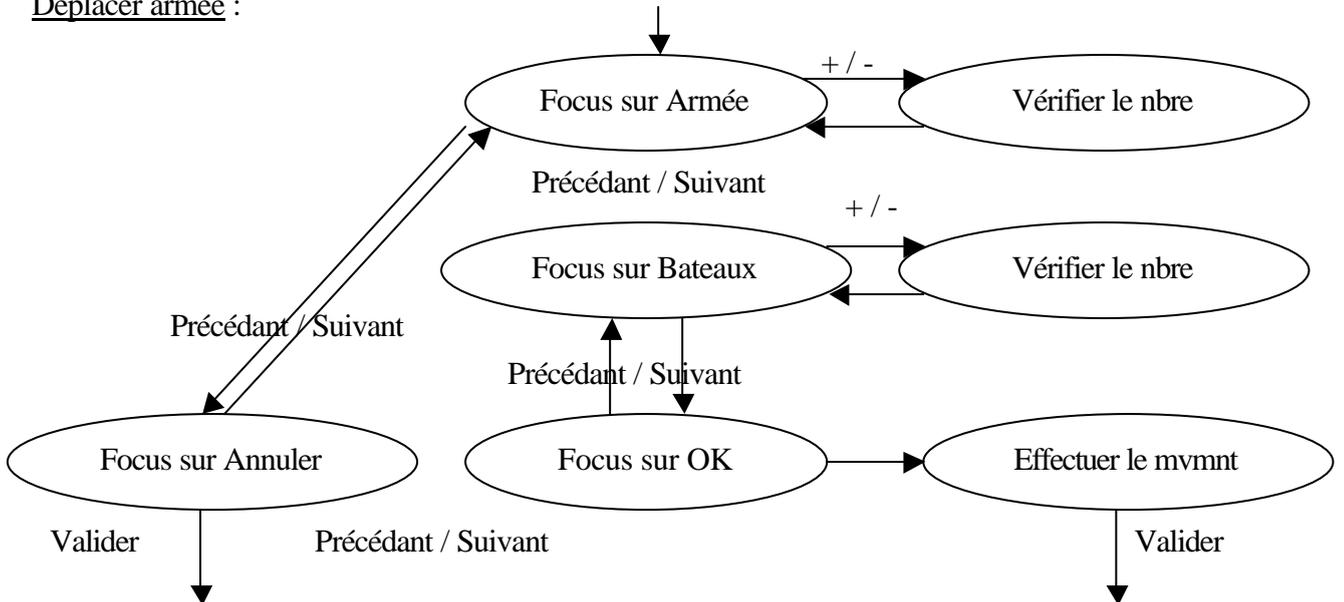
Attendre les autres joueurs :



Phase de mouvements :



Déplacer armée :



X. Annexe I : Valeurs

Variable TOUR

0	Connexion \ Choix Pays \ Choix Gouv \ Choix type de partie
2	Distribution des objectifs
4	Nouvelle année
6	Achat \ Espionnage \ Fortification
8	Résultat
10	Mouvements Printemps
12	Résultat
14	Mouvements Eté
16	Résultat
18	Mouvements Automne
20	Résultat
22	Mouvements Hiver
24	Résultat

Année en cours = $1870 + ((\text{Tour}-4) - ((\text{Tour}-4) \% 22)) / 22$;

Phase en cours = $((\text{Tour} - 4) \% 22) / 2 \geq 3 ? ((\text{Tour}-4) \% 22) / 4 + 1 : ((\text{Tour}-4) \% 22) / 2$;

→ 0 = nouvelle année

→ 1 = Achat...

→ 2 = Printemps

→ 3 = Eté

etc.

Distribution des 104 pays :

Revenu entre 50000 et 200000, 300000 pour les capitales des joueurs.

Chaque pays est défendu par entre 5 et 50 armées de protection * modificateur

Nbre	Revenu	Modif	Nbre	Revenu	Modif	Nbre	Revenu	Modif	
1	50 000	* 1/2	4	105 000	* 2	3	160 000	* 4	
	55 000		5	110 000			165 000		
60 000	7			115 000			170 000		
2			65 000	120 000		175 000			
	70 000		9	125 000		2	180 000		* 8
75 000	7		130 000	185 000					
3	80 000	* 1	5	135 000		190 000	1	195 000	* 10
	85 000			4					
	90 000		4			145 000			
	95 000			150 000					
4	100 000		3	155 000	* 4				

Gouvernements :

- **Démocratie :**
 - Revenu : + 10 %
 - Armée : 100 000
 - Bateaux : 40 000
 - Espion : 100 000
 - Contre-espionnage : Propagande et Scandale (0 à 30 %)
- **Empire :**
 - Revenu : + 5 %
 - Armée : 85 000
 - Bateaux : 30 000
 - Espion : 80 000
 - Contre-espionnage : Tir à vue et Scandale (5 à 40 %)
 - Bonus de combat : +2
- **Communisme :**
 - Revenu : + 0 %
 - Armée : 95 000
 - Bateaux : 39 000
 - Espion : 30 000
 - Contre-espionnage : Propagande et Tir à vue (10 à 50 %)

- 1) Propagande : si le contre espionnage est réussi les chiffres transmis (armée et bateau) son faussé entre 50% et 200% de la vérité. Le revenu est exact.
- 2) la victime reçoit un message la prévenant de l'espionnage (qui et où)
- 3) Tir à vue : si le contre espionnage est réussi, l'espion est neutralisé avant de transmettre les données. Le commanditaire reçoit un message le prévenant de l'échec.

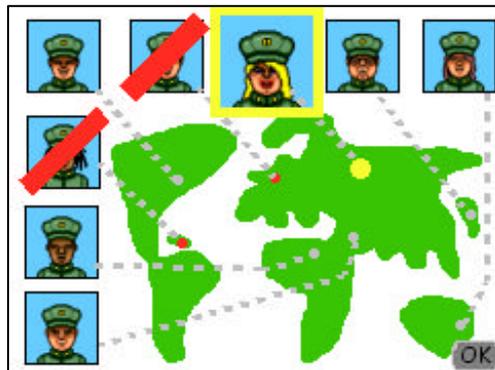
Objectifs :

- Conquérir X continents
- Eliminer le joueur X
- Accumuler X millions
- Avoir le plus d'argent pendant X tours d'affilés
- Avoir le plus de revenu pendant X tours d'affilés
- Avoir la plus grosse armée pendant X tours d'affilés
- Posséder le pays le riche de chaque continent (hors capitales), le fortifié et l'améliorer avec au moins X armées dessus.
- Conquérir X pays par tour pendant Y tours, sans en perdre.

XI. Annexe II : Ecrans de jeu



Ecran de connexion, de choix du pays et de choix du gouvernement



Ecran de choix du pays superposé au précédent



Ecran de choix du gouvernement superposé au premier

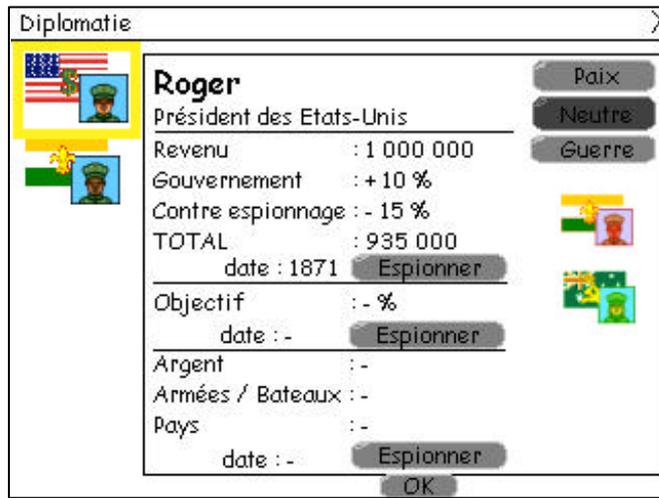
Colonial Conquest New Generation



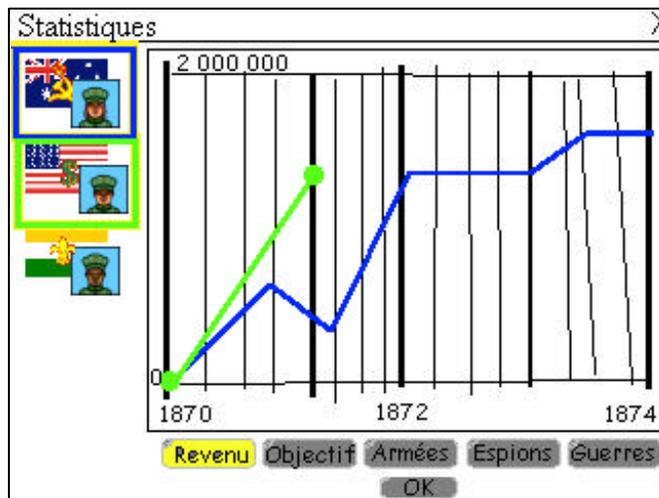
Ecran d'envoi d'un message



Ecran d'affichage de l'objectif



Ecran de diplomatie active (passive sans boutons)



Ecran des Statistiques



Ecran Principal