

Dark oberon



Le clone parfait de warcraft 2 en GPL, Dark Oberon est un rts temps réel. Ses graphismes ont été créés à partir de vrais figurines en pâte à modeler ce qui lui donne un coté amusant. Comme dans tout les jeux de ce type, vous devrez construire vos bâtiments, récolter des ressources et créer une armée afin d'anéantir vos ennemis.

- [Présentation](#)
- [Installation](#)
- [En bref](#)
- [Liens](#)
- [Portfolio](#)



Présentation

Le projet est abandonné.

Ce chapitre est une traduction du guide officiel, effectuée par ThAi sur [le forum d'ubuntu-fr](#).

A propos de

Dark Oberon est un jeu, open-source, de stratégie en temps réel similaire à warcraft 2, réalisé sous licence GPL. Au jour d'aujourd'hui Dark Oberon ne peut se jouer qu'en multijoueur. Cependant il est possible d'essayer le jeu en monojoueur, mais sans ennemis.

Lancer une partie



Pour essayer le jeu sans ennemis, sélectionnez « Quick Play » dans le menu principal. Une race et une carte au hasard seront choisies.

Pour jouer en multijoueur, un joueur doit créer la partie. On crée une partie en sélectionnant « Play > Create > Create » dans le menu. Les autres joueurs doivent se connecter au joueur qui a créé la partie en sélectionnant « Play > Connect » et en entrant son adresse IP ou le nom de l'ordinateur dans le champs IP. La partie est ensuite commencée en cliquant sur « Play » sur l'ordinateur où a été créée la partie.

Ce que vous pouvez voir

Quand le jeu est lancé, vous voyez un panneau à droite et un panneau en bas.

Sur le panneau d'en bas vous pouvez voir la somme des matériaux : Or, Bois, Charbon, et aussi votre somme utilisée et maximum de repas et d'énergie.

Le panneau de droite montre une mini carte ou Radar, qui est une vue d'ensemble de la carte entière. Si une unité est sélectionnée, les informations concernant les unités sont montrées sous le radar. Dans la partie milieu du Panneau de droite il y a des icônes pour toutes les actions des unités ou des bâtiments qu'ils peuvent faire : stay(rester), move(bouger), attack(attaque), mine(extraire), repair(réparer), build(construire).

En bas à droite il y a une icône montrant quelles couches sont montrées.

Dans Dark Oberon il peut y avoir 3 couches dans la carte qui sont air, sol, et sous-sol.

Contrôle du jeu



Le jeu est contrôlé à la souris ou optionnellement.

Contrôler le jeu à la souris, c'est facile. Vous sélectionnez une unité en cliquant dessus avec le clic gauche et traiter une action en cliquant avec le clic droit sur une autre unité, bâtiment ou un endroit de la carte.

Pour bouger une unité, sélectionner la (clic gauche dessus) et ensuite clic droit sur l'endroit de la carte où vous voulez placer votre unité. Pour envoyer un paysan à la mine d'or, sélectionnez le (clic gauche) et ensuite clic droit sur la mine d'or.

Sélectionner un Groupe

Pour sélectionner plus d'unité à la fois, cliquez puis restez appuyer sur le bouton de la souris, puis déplacer la souris (tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé).

Un rectangle vert apparaîtra. Toutes les unités, qui seront dans le rectangle, seront sélectionnées. Vous pouvez

ajouter ou enlever à la sélection, en faisant clic gauche sur une unité tout en maintenant la touche CTRL enfoncé. Vous pouvez ajouter tout un groupe de la même manière.

Se souvenir des sélections

Vous pouvez sauver et restaurer vos sélections ! Sélectionnez quelques unités et appuyer sur la touche CTRL puis la touche 1. Cela gardera votre sélection sur la touche 1. Quand vous voulez restaurer la sélection, appuyer sur 1 et la sélection sauvée sera restaurée. Appuyez 2 fois sur 1 non seulement fera apparaître votre sélection mais aussi montera les unités de la sélection au centre de l'écran. LA même chose peut être accomplie en appuyant sur la touche ALT puis la touche 1.

Vous pouvez jusqu'à 9 sélections avec les touches « 1 », « 2 », « 3 », jusqu'à « 9 ».

Déplacer la carte

Il y a beaucoup de manières pour déplacer la position de la carte. Elle peut être déplacée en déplaçant votre curseur de la souris tout en haut/bas/à gauche/à droite de l'écran ou de la fenêtre de jeu.

Une autre possibilité est de déplacer le curseur en de la souris en maintenant le clic gauche enfoncé et la touche alt enfoncée.

La carte peut être déplacée via les touches Flèches HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE, BAS

Il est possible aussi de déplacer la carte en cliquant sur le radar.

Vous pouvez aussi déplacer la carte en cliquant sur la roulette/molette de votre souris, tant que vous ne re-cliquez pas sur le bouton, la carte se déplacera avec votre curseur.

Zoomer la carte

Vous pouvez zoomer la carte en faisant en utilisant votre molette/roulette de la souris ou en utilisant les touches « + » et « - ». Vous pouvez rétablir la vue normal en appuyant sur « / ».

Créer des nouveaux bâtiments



Les nouveaux buildings sont créés par un paysan. Sélectionnez un paysan. La fenêtre construction apparaîtra. Choisissez un bâtiment dans la liste et faites un clic droit sur un endroit de la carte où vous voulez voir apparaître votre bâtiment. Attention si vous utilisez le clic gauche rien ne se passera car : le clic gauche est pour la sélection : le clic droit pour les actions !

Vous ne pouvez construire les bâtiments que sur un emplacement de la carte que vous voyez et donc, pas de bâtiments dans le brouillard (warfog).

Les bâtiments nécessitent des ressources que l'on peut voir en laissant le curseur sur le bâtiment désiré. La construction d'un bâtiment peut être accélérée en fonction du nombre de paysans construisant le bâtiment, plus il y en a plus cela va vite.

Créer de nouvelles unités

Les unités sont créées en quelques sortes dans des bâtiments. Les "Barracs" peuvent créer des « Footmens ». Si vous avez des « Barracs » cliquer sur la « Barrac » puis sélectionner l'unité que vous voulez (les barracs ne produisent que des footmen le choix ne devrait pas être dur :)). Pour créer plus rapidement des unités : cliquer plusieurs fois sur l'icône de l'unité. Cela créera une file d'attente. Et la seconde unité sera créée une fois que le la 1ère sera prête.

Vous pouvez mettre en pause la création d'unité en faisant un clic gauche sur l'icône de l'unité. Pour supprimer la création d'unité : faites un clic droit sur l'icône de l'unité.

Attaquer

Clic droit sur le bâtiment ou l'unité que vous voulez attaquer. C'est simple :) Si vous voulez attaquer votre propre unité, sélectionnez l'action attaque dans le panneau de droite ou appuyez sur la touche A.



Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?
[Consultez notre Faq !](#)

Pour installer Dark Oberon, vous pouvez récupérer les sources sur [cette page](#), puis tenter une compilation. Mais autant vous prévenir de suite, ce n'est pas aussi simple que pour les autres jeux opensource. Tout d'abord, Dark Oberon à besoin de :

- ▶ GLFW 2.5 - <http://glfw.sourceforge.net/>
- ▶ FMOD - <http://fmod.org/>

Un conseil, utilisez les binaires !!!



Pour Debian, ajoutez ce dépôt dans votre source.list : deb <http://www.ldd.fr/debian/unstable> dark-oberon Puis :

```
apt-get update
apt-get install dark-oberon
```



En bref

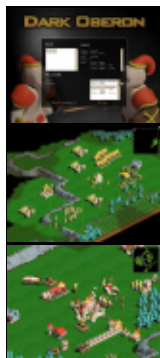
- ▶ Développeur : Faculté de Mathématique et Physique de Prague
- ▶ Genre : Stratégie temps réel
- ▶ Langue : Anglais
- ▶ Mode de jeu : Multijoueur
- ▶ Licence : GPL
- ▶ Configuration :

Processeur	P4 1Ghz
Mémoire	512 Mo
Espace disque	61Mo
Carte graphique	Geforce4 / radeon9500 - 128Mo
Accélération graphique	Requise

Liens

- ▶ [Site officiel](#)

Portfolio



Article sous [GNU Free Documentation licence](#) - Jeuvinux.net