

« GUERRES DE COURSE ET AUTRES COMBATS » / Le tuto...



« Guerres de Courses » est un Jeu de Rôle en ligne GRATUIT se déroulant en Méditerranée, à la fin du XVI^e siècle. Il est réalisé en php, et comporte 2 volets essentiels et complémentaires.

- Le jeu en ligne, d'une part : il s'agit de la « simulation » (« in-game ») où vous ferez évoluer votre personnage, en temps réel, et où vous le confronterez aux autres personnages ainsi qu'aux « bots » programmés du jeu.
- Le forum, Mare Nostrum, d'autre part, où vous pourrez développer et prolonger, en RP, les actions de vos personnages dans le jeu. Le forum est également un lieu d'échange pour faire avancer le projet.

UN JEU DE RÔLE MULTIJOUEUR HISTORIQUE EN LIGNE.

Le XVI^e siècle européen est un siècle de grandes mutations et également de grand chaos. **Nous sommes dans les années 1570, à la fin de la Renaissance.** Les guerres de religions font rage en Europe et la Méditerranée est le théâtre d'affrontement politiques, économiques et culturels.

Vous incarnerez un Homme ou une Femme d'influence : noble, patricien, etc... Vous disposez de terres, d'hommes d'armes et d'une flotte pour commercer voire combattre au nom de votre pays ou de vos idées.

Vous pourrez choisir votre pays : La République de Venise, Le Saint Empire Romain Germanique, Le Royaume d'Espagne, Le Royaume de France, La République de Gênes, Les Etats Pontificaux, L'Empire Ottoman ou Les Barbaresques.

Vous pourrez ensuite **créer une nouvelle Alliance ou vous rassembler au sein d'une Alliance existante**, afin de mener des batailles de concert, d'obtenir des facilités de commerce, etc...

Ce monde vous appartient ! Faites-en quelque chose selon votre conscience...

POUR COMMENCER...

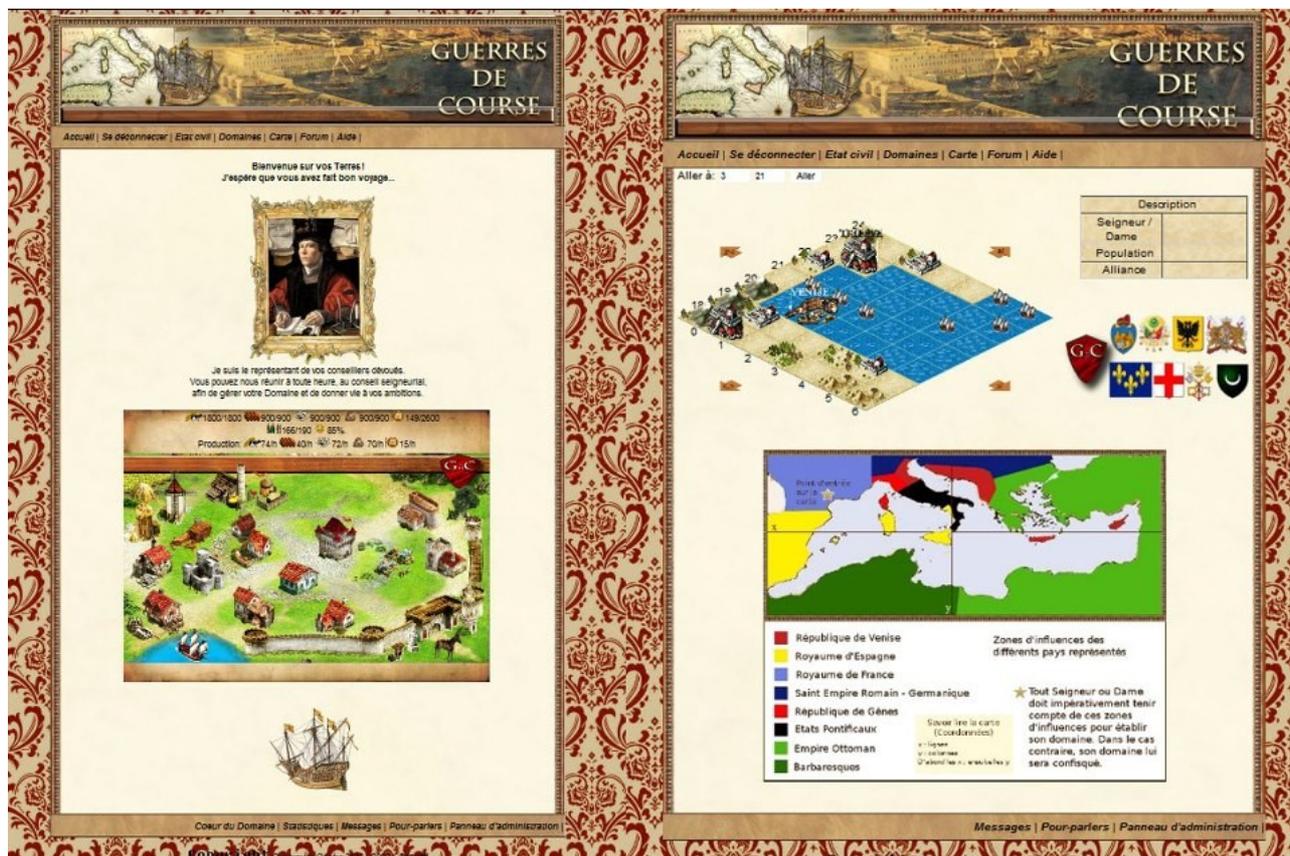
I - Nos règles d'inscriptions...

ATTENTION ! CE JEU EST ORIENTE ROLE-PLAY HISTORIQUE. TOUTE CREATION DE DOMAINE « IN-GAME » DOIT DONC AVANT TOUTE CHOSE FAIRE L'OBJET D'UN RP SUR LE FORUM, DANS LE PALAIS DE SON PAYS !

L'IMPLANTATION (LES COORDONNÉES SUR LA MAP « IN-GAME ») DOIT FAIRE L'OBJET D'UN PETIT ROLE-PLAY (RP), SUR LE FORUM.

Démarche à suivre :

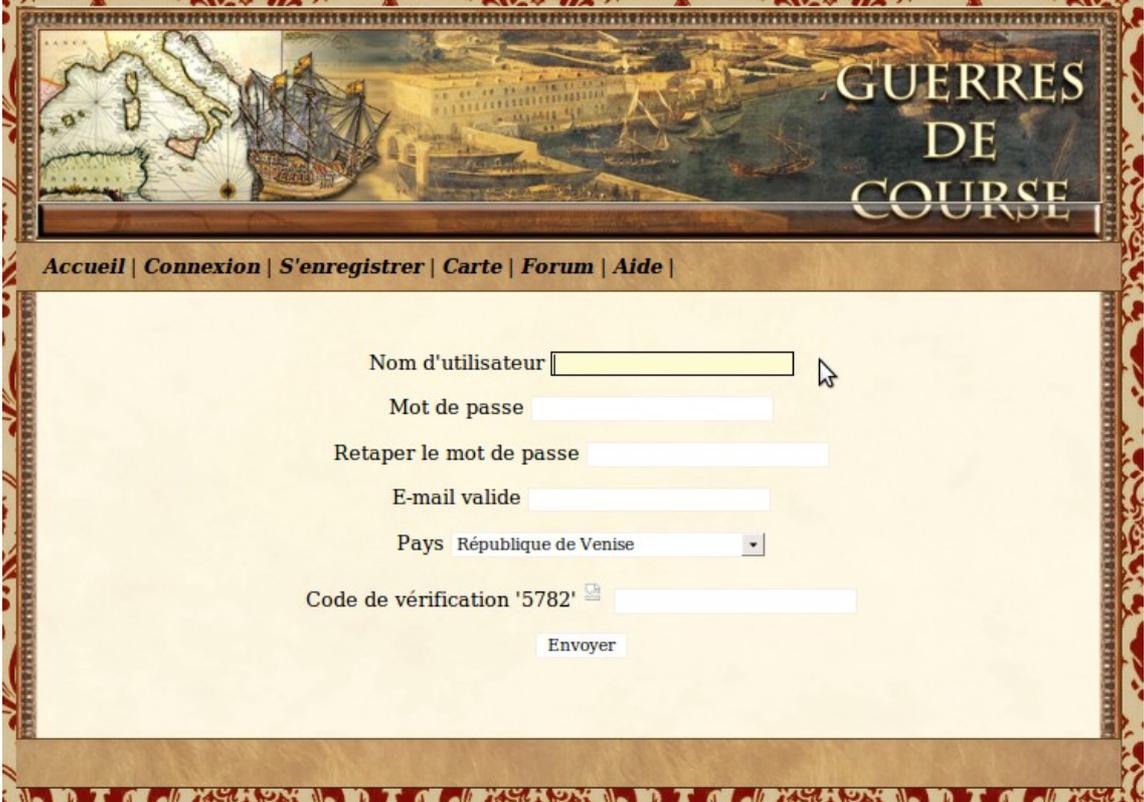
- 1- On va ouvrir son compte sur le Forum, pour y présenter son personnage (partie « Maison du dénombrement ». <http://www.guerresdecourse.com/marenostrum/>)
- 2- On va étudier la carte « in-game » (<http://www.guerresdecourse.com/game/map.php?x=0&y=0>) pour choisir son implantation. On note les coordonnées voulues en tenant compte des zones d'influence de son pays... Tout est indiqué sur la carte.
- 3- On retourne sur le forum et on demande, en RP, une autorisation d'implantation en présentant ses coordonnées.
- 4- Alors, on aura le droit de créer son Domaine.



II- Votre prise de contact et vos présentations RP sont faites ? Créons le compte « in-Game » !

1- L'interface « in-game » se trouve ici : <http://www.guerresdecourse.com/game/>

2- Cliquez sur « s'enregistrer » et remplissez le formulaire d'inscription.



Nom d'utilisateur

Mot de passe

Retaper le mot de passe

E-mail valide

Pays République de Venise

Code de vérification '5782'

Envoyer

3- Utilisez le nom de votre personnage tel que créé sur le forum. **ATTENTION :** Evitez les accents et caractères spéciaux... Par exemple, si votre personnage se nomme « Von Dürfensburg », vous devrez l'écrire : « Von Durfensburg ». Validez.

4- Voilà vous avez créé votre compte « in-game ». Ce n'était pas plus compliqué que ça...

III – Votre connexion « in-game ».

GUERRES DE COURSE

Accueil | Connexion | S'enregistrer | Carte | Forum | Aide |

Identifiant de l'utilisateur	Identifiant du Fondé de Pouvoir
Nom d'utilisateur <input type="text"/>	Compte à transmettre temporairement à un Fondé de Pouvoir <input type="text"/>
Mot de passe <input type="password"/>	Votre nom d'utilisateur <input type="text"/>
<input type="button" value="Connexion"/>	Votre Mot de Passe <input type="password"/>
M'envoyer un nouveau mot de passe par e-mail.	<input type="button" value="Connexion"/>

- 1- Cliquez sur « Connexion », dans le menu du haut.
- 2- Tapez votre nom de personnage dans le cadre « Identifiant de l'utilisateur »
- 3- Tapez votre Mot de Passe.
- 4- Cliquez sur le bouton « CONNEXION ».
- 5- Si vous avez oublié votre mot de passe, cliquez sur « M'envoyer un nouveau mot de passe par e-mail ».

N.B. : la fonction « Fondé de Pouvoir » vous permet de confier momentanément votre compte (pendant vos vacances, par exemple) à un autre joueur. Evidemment, l'autre joueur n'affichera que des fonctions limitées à la gestion du domaine et ne pourra ni détruire votre compte, ni consulter vos messages...

IV – Créez maintenant votre Domaine.

Félicitations ! Vous êtes donc désormais inscrit sur l'interface de votre jeu !

Vous incarnez un patricien ou autre noble de la fin du XVI^{ème} siècle, en Méditerranée. Vous allez donc devoir gérer des terres et un domaine. Le faire grossir, vous allier, attaquer d'autres domaine, défendre le vôtre, ou encore commercer... La première des choses à faire sera de trouver l'endroit où vous installerez votre premier domaine. Par la suite, et quand votre richesse s'accroîtra, vous pourrez en créer d'autres.

La carte va vous y aider...



1- Cliquez sur « Carte », dans le menu du haut. La carte de votre jeu symbolise la Méditerranée. Certaines grandes villes y sont indiquées. Vous pouvez vous déplacer en cliquant sur les flèches N, S, O, E, désignant les 4 points cardinaux : Nord, Sud, Ouest, Est. **Aidez-vous de la carte en dessous et des noms de villes pour vous repérer et connaître la zone d'influence de votre pays.**

2- Vous pouvez vous rendre **directement à la case souhaitée en tapant ses coordonnées, dans le bloc prévu à cet effet, en haut à gauche**. La première carte du jeu compte 2709 cases...

3- Dès que vous avez repéré l'endroit idéal où placer votre domaine, en l'occurrence une case vide symbolisée par de la terre, dans la zone d'influence de votre pays, vous devez **noter ses coordonnées**. Les X d'abord (colonne du bas), les Y ensuite (ligne du haut).

4- Cliquez sur « **Domaine** », dans le menu du haut. Puis cliquez sur « **Créer un nouveau domaine** ».



5- **Inscrivez les coordonnées** choisies précédemment sur la carte. **Donnez un nom** à votre Domaine (exemple : « *La Pougne* » ou « *Domaine de la Pougne* ») puis cliquez sur « **Créer** ».



Vous voici l'heureux propriétaire de votre domaine !

Les choses sérieuses vont pouvoir commencer...

V- La Gestion de votre Domaine.

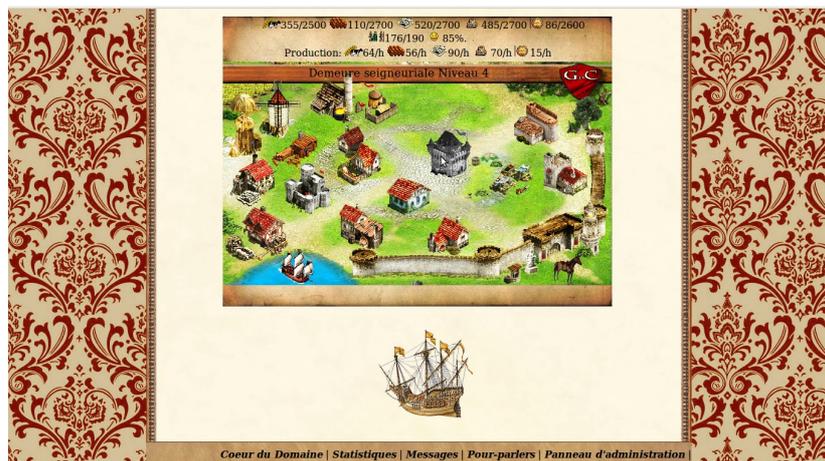
Vous voilà propriétaire d'un domaine... Vous allez maintenant pouvoir le gérer, y battre une économie, une défense, une Alliance, y commercer et ainsi le faire prospérer.

1- Cliquez sur «**Domaines**», dans le menu du haut.

2- Le nom de votre Domaine apparaît maintenant dans la liste de vos Domaines.
Cliquez sur son nom pour y accéder.



3- Nous y sommes donc... La première chose à faire va être de **fixer un taux d'imposition** afin d'obtenir les ressources nécessaires à la construction de vos infrastructures. Pour se faire cliquez sur votre « **Demeure Seigneuriale** ». Notez que c'est depuis la « Demeure Seigneuriale » que vous pourrez ordonner la construction de toutes les infrastructures de votre domaine. Mais pour cela, il vous faudra des ressources... Les productions suivront la taille de vos infrastructures qui pourront ensuite être toutes agrandis pour accroître encore d'avantage la capacité de production de votre Domaine...



4- **Fixez le taux d'imposition** en le tapant dans le bloc prévu à cet effet puis **cliquez sur « Définir les impôts [%] »**. Voilà, votre Domaine va commencer à générer ses premiers profits... Et ils vous seront utiles pour ensuite Investir dans des infrastructures... Attention, le taux d'imposition joue sur le moral des habitants... Plus tard, on pourra améliorer le moral des habitants en leur construisant une auberge... lieu de réconfort s'il en est...

N.B. En haut, des icônes vous permettent de suivre le niveau de votre production (ou ressources). Il y a plusieurs types de productions : la production agricole, le bois, la pierre, le fer. La dernière icône représente le montant d'écus disponible dans vos caisses (vos recettes fiscales, en réalité). Chaque construction nécessite chacune de ces ressources, à des niveaux divers. Par exemple pour construire un Moulin, on pourra vous demander X écu(s) d'or, mais il vous faudra aussi fournir une certaine quantité de produits agricoles pour nourrir les batisseurs, du bois, de la pierre, et du fer... Quand vous ne possédez pas toutes les ressources demandées, il est indiqué que vous ne pouvez pas construire... Il vous faudra donc attendre d'avoir toutes les ressources nécessaires avant de pouvoir investir...



5 – Construire ses Moulin - fermes : La première chose à faire est de construire un Moulin. **Lancez la construction du Moulin, dans votre « Demeure Seigneuriale »**. Retournez ensuite sur votre Domaine. Un fois le moulin construit, il apparaît sur l'interface. Cliquez dessus et vous arriverez sur la page de gestion des fermes. **C'est au moulin que vous pourrez gérer vos fermes. Vous disposez de plusieurs fermes.** Vous pouvez agrandir les capacités de production de chacune d'elle en cliquant sur le lien **«Investir dans Ferme X pour atteindre le niveau X »**. Il existe plusieurs niveau de production, toujours croissants. Attention, cependant, une croissance n'est jamais linéaire. Il n'est pas toujours dit que le Niveau X sera plus productif que le Niveau X-1, par exemple... Il y aura des phases de ralentissement, de crises cycliques, etc... Mais à chaque fois, votre domaine grossira quand même...

6 – Construire un **grenier** : La seconde chose à faire est de construire un Grenier. C'est au grenier que seront stockés vos produits agricoles. **Lancez la construction du Grenier, dans votre « Demeure Seigneuriale »**. Retournez ensuite sur votre Domaine. Un fois le Grenier construit, il apparaît sur l'interface. Cliquez dessus et vous arriverez sur la page de gestion du Grenier. Vous pourrez agrandir les capacités de stockage en cliquant sur le lien **«Investir dans Grenier pour atteindre le niveau X »**. Il existe plusieurs niveau de stockage, toujours croissants. On doit toujours adapter la capacité de stockage à la capacité de production pour que l'économie fonctionne au mieux.

7 – Construire une **cabane de bûcheron** : c'est chez le bûcheron que l'on gère les forêts et que l'on influe ainsi sur la production de bois. Suivre le même principe que pour les fermes.

8 – Construire une **fonderie** : c'est à la fonderie que l'on gère les mines qui produisent le Fer. Suivre le même principe que pour les fermes.

9 – Construire la **maison du tailleur de pierres** : c'est chez le tailleur de pierre que l'on gère les carrières qui produisent la pierre. Suivre le même principe que pour les fermes.

10 – Fonder une **armée** : Pour commencer à créer une armée et pouvoir enrôler des hommes, il vous faudra suivre une procédure logique... Tout d'abord, investir dans une **Armurerie** qui vous permettra de créer les armes, puis dans une **Forge militaire** qui vous permettra d'améliorer ces armes, puis dans une **école de guerre** qui vous permettra d'embaucher des instructeurs militaires, dans un **port** qui vous permettra de battre des navires (et de commercer) et enfin dans un **Camp Militaire** qui vous permettra de recruter vos hommes et de les entraîner. Il faudra que tout soit à un niveau équivalent pour que vos hommes puissent être recrutés. Ce sera long et coûteux. Une armée ne se lève pas facilement...

10 – **Faire la guerre ou Soutenir un Domaine ami** : Retournez sur le coeurs du **Domaine...** Cliquez sur le **cheval, en bas à droite**. Une page s'affiche alors qui vous permettra d'envoyer des hommes attaquer, piller, soutenir ou espionner un autre Domaine.

11 – Les Alliances : C'est aux **Sièges des Alliances** que vous pouvez rejoindre une Alliance existante, ou créer et gérer votre propre Alliance. Une Alliance est une sorte de confrérie rassemblant des Seigneurs et Dames autour d'une idée ou d'un but commun. On pourra ainsi s'associer au sein d'une alliance afin de mener des batailles de concert, afin de renforcer la sécurité d'un domaine, ou encore d'obtenir des facilités de commerce, etc...

12 – Le Marché : **La Place du Marché** vous permet d'échanger des ressources et/ou des armes avec d'autres Seigneurs ou Dames. Si vous manquez d'acheteurs potentiels, vous pouvez également vendre vos produits et ressources au **Marchand Général de votre pays**. Il est tenu, sur ordre de votre Souverain, d'accepter votre production mais il vous la paie comme bon lui semble, compte tenu des finances de votre pays et d'une raison d'état dont vous ignorez tout... Par exemple, si vous lui vendez 100 unités de céréales et que vous demandez du fer en échange, il ne vous dira pas combien de fer il vous fournira, transaction faite... Cependant, il est honnête... enfin... la plupart du temps...

13 - Le principe de l'**immunité militaire** : Avant d'avoir atteint le 121ième habitant, un domaine n'est pas attaquant. Votre domaine est donc sous protection exclusive de votre souverain, tant qu'il est encore considéré comme « petit ».

14 - Les **fortification** (défense de la ville) : Vous pouvez, afin de protéger votre domaine construire des **remparts** ou une **tour de poste-avancé**.

15 – Les habitants : **Le nombre d'habitants** visible dans les statistiques des domaines est le nombre d'habitants civils... Le nombre d'habitants militaires doit leur être ajoutés pour obtenir le nombre total des habitants du domaine. Ce nombre total est visible sur votre interface, après l'icône suivante :



16- Construire un **bourg** : le bourg vous permet de loger dignement vos habitants et autres troupes militaires. Il est donc indispensable d'investir dans un bourg, depuis la « **demeure seigneuriale** » dès qu'on le peut... Le bourg pourra ensuite être agrandi, sur le même principe que les autres infrastructures (moulin-fermes, greniers, fonderie, etc...)

17 – Les **Statistiques** : Vous disposez d'une page « **statistiques** » dans le menu du bas. Quand on affiche les statistiques, on obtient un classement général par DOMAINE ou par SEIGNEUR / DAME selon le choix.

ATTENTION : on n'obtient en premier lieu que la liste des domaines ou seigneurs dont la puissance est inférieure à la sienne... Pour obtenir toute la liste et voir l'ordre des domaines ou seigneurs complet, cliquer sur <<, en bas.

Statistiques du Domaine | **Statistiques du Seigneur ou de la Dame** | Statistiques de l'Alliance

Voir les statistiques pour Population Vue

numéro	Seigneur / Dame	Population
0	<i>Tremâhîn Abdel Qrôh</i>	114
1	<i>Venanzio Arimondo</i>	107
2	<i>Pankratius von Metternhoven</i>	79
3	<i>Santorée dErrigny</i>	2
4	<i>Bora Akbulut</i>	2
5		

Aller au numéro. 0 pour Population Aller

Aller à l'utilisateur pour Population Aller

<< >>

On peut obtenir le classement des Domaines ou Seigneurs/Dame selon :

- **La population** du Domaine ou du Seigneur/Dame : POPULATION
- **Le niveau de puissance militaire ou de développement militaire** du Domaine ou du Seigneur/Dame : PUISSANCE MILITAIRE

18 – Les **Pour-parlers** et la **messagerie** : Des modules de discussion instantanée (Tchat) et de messagerie privée sont proposés et accessibles dans le menu du bas.

Bien, nous avons essayé, par ce tutoriel, de vous donner les bases indispensables au démarrage du jeu... Vous devriez désormais avoir toutes les clés en main pour débiter au mieux. Maintenant, à vous de découvrir ce jeu et surtout : DE VOUS AMUSER (en n'oubliant pas d'être joueurs et non consommateurs) ! :)

L'équipe de Guerres de Courses.

L'équipe de Guerres de Courses.

- **David Treviz** (entrepreneur, informaticien, webmaster et infographiste) : Administration générale, programmation, développement, maintenance technique, infographie.
- **Gnouti** (consultant, infographiste et designer 3D) : Conseil informatique, modélisation 3D, co-développement de la V2 en 3D.
- **Octavien Clairdel** (étudiant en histoire) : Administration générale, conseil historique, animation des RP du forum, modération et scenarii.
- **Alice Flora P.** (historienne de l'art) : Conseil historique, modération et administration, scenarii et animation RP.

Si vous souhaitez poser une question à l'équipe d'administration, si ce jeu vous passionne et que vous souhaitez nous aider à le faire progresser, vous pouvez cont@cter l'équipe : admin@guerresdecourse.com.

**Ce monde vous appartient !
Faites-en quelque chose selon votre conscience !**

N.B. : Ce jeu est développé par une équipe de passionnés bénévoles. Il est proposé totalement gratuit. Il évolue régulièrement et il est perfectible. Il est comme tout le monde. Ce qui ne le rend pas moins sympathique ni moins indispensable... Ne vous comportez pas en consommateurs mais en joueurs... Soyez indulgents et sachez utiliser votre imagination. Ce jeu n'en sera que plus magique. Il vous appartient et vous le ferez évoluer si vous savez l'aimer...

REMERCIEMENTS :

- Nous remercions l'artiste **Särge Alauze** pour ses dessins qui nous ont servi à agrémenter le site.
- Nous remercions **Tremayne Crow**, notre testeur officiel et modérateur général du forum.
- Evidemment, nous remercions aussi nos premiers rôlistes dont les personnages de **Santorée d'Errigny, Charles Camusat, Ludvig Von Göttringer, Ritter Ernst von Falkenstein, Milza Yil Zbardhime, Bora Akbulut et Gerhard Kauffmann.**