

Tutoriel de TOTAL CRUSADE

Dans la pratique votre aventure sera composée de :

1. Visite et gestion sur le site de TC
2. Interventions du Maître du Jeux par mail, message privé, ou sur Team Speak
3. Parties avec le Jeux Dawn of War : Soulstorm

1. Le Site



- a) [HISTORIQUE] : Mise en bouche sur l'actualité générale dans la galaxie
- b) [CODEX] : Vous y trouverez 2 liens vers 2 formats du Codex TC zippés => .PDF ; .DOC
- c) [IMPERIUM] : Carte de vue d'ensemble sur la galaxie
- d) [SEGMENTUM] : C'est le cœur de Total Crusade.



Segmentum Obscurus								
Carte Système solaire	Description	Composition / Habitants					Informations Planétaires	
		Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 5	Faune/Flora	Gouverneur
PLANETES								
AERUS	Monde Roche	111	111	111	111			
BRX	Monde Mer	111	111					
AVICOR	Monde Tropic	111	111	111	111			
BRAY	Monde Sargass	111	111	111				
(Division Centre)								
CODEX		111						

Ces cartes afficheront un certain nombre de renseignements utiles comme :

- Les zones infranchissables pour votre flotte (Ocularis Terribus, tempêtes Warp, Maelstrom)
- Position de certaines flottes (scénario)
- Liens vers l'agrandissement des Secteurs, Sous-secteurs.



e) [OPERATIONS] (Centre Opérationnel)

Si la partie SEGMENTUM est le cœur de TC, le centre opérationnel en est point névralgique. C'est le lieu le plus vivant du site, il est i-n-c-o-n-t-o-u-r-n-a-b-l-e.



Dans *GESTION* :

On y gère dans le forum des TOUR :

- Déplacements Flotte
- Fortifications monde/flotte
- ATTAQUE/RETRAITE
- Rapport de combats

On y trouve dans le forum FLOTTE

- L'état de votre flotte
- Le nombre de navire et leur capacité
- Le nom de certain de ces navires
- Les contingents embarqués

Ces données sont mises à jour par un administrateur.

2. Les très Saintes interventions du Maître du Jeux :

Hummm, gardons un peu de mystère tout de même...

3. Les batailles livrées sur Dawn of War : Soulstorm

Il est évident que tout ce qui vous a été présenté en amont ne sera pas s'en effets sur votre façon de jouer vous parties de DOW.

Hé non au fond, on ne déplacera pas ses unités Tour à tour comme sur le jeu de plateau !!

Le But ultime de TOTAL CRUSADE, n'est pas de vous faire jouer banalement à DOW comme vous pourriez le faire sur les serveurs. Mais de vous imprégner totalement dans le monde de WH40K.

Oui, au fond ? Dans la pratique ?

Par exemple :

- Les défenseurs qui ont bâtis des fortifications sont avantagés par de la réquisition et de l'énergie supplémentaire.
- Une station orbitale peut vous donner une vision de la carte sans le « brouillard de guerre »
- Avec « l'effet de surprise » l'Attaquant a le bénéfice du premier rush. (sous conditions)
- Une tempête Warp dans le votre secteur peut empêcher tout renfort en véhicule
- Etc...

Conclusion

Voilà dans les grandes lignes comment fonctionne TC. Avec ce tutoriel et le codex vous avez toutes les clefs en main pour en saisir l'essence.

Dans un premier temps, j'envisage d'éprouver ce système de jeu avec des scénarios centrés sur des secteurs. Mais à terme, on jouera sur tout un Segmentum entier. (On y est pas encore).

Dans mon utopique projet final, tous les Segmentum seront actifs, auront plusieurs niveaux de difficulté, seront gérés par un MDJ. Dans les niveaux les plus élevés, les mondes rapporteront de la réquisition, les fortifications monde/flotte, renforts auront un coup. Mais d'ici là..... tout peu arriver....