

Principes du jeu

Terrain

La carte est formée de cases carrées, qui peuvent être de quatre types différents, à savoir :

Type	Probabilité de génération	
Base	65%	Un joueur peut annexer jusqu'à cinq bases. Elles peuvent avoir des caractéristiques de production différentes, certaines produiront plus de pétrole, d'autres plus de blé...
Zone inhabitable	15%	On ne peut rien construire sur cette case à part des routes.
Zone d'exploration	5%	Vous pouvez y envoyer un explorateur pour tenter de ramener des objets précieux.
Parcelle	15%	Un joueur peut annexer jusqu'à trois parcelles par base afin de profiter de bonus de production pour certaines ressources.

Exemple de carte

Y\X	-3	-2	-1	0	1	2	3
3							
2		Parcelle					
1			...				
0				Base	Explo	...	
-1			Base				
-2				...			
-3					Base		

Chaque parcelle augmente la production d'une ou de deux ressources particulières.

Sauf changements les combinaisons possibles sont :

- Or
- Fer
- Nourriture
- Pétrole
- Or/Fer
- Fer/Nourriture
- Fer/Pétrole

Dans un premier temps, les joueurs n'ont qu'une vague idée des ressources dont disposent les bases/parcelles. Ils connaissent assez précisément leur capacité de production de nourriture, un peu moins celle d'or. Mais ils devront y dépêcher un explorateur pour analyser la richesse des autres ressources en sous-sol (fer et pétrole essentiellement)

Projets

Il y a quatre catégories de projets :

- Construction de bâtiments ou développement des ressources
- Recherche de nouvelles technologies
- Confection d'armes ou de tenues de combat
- Entraînement de nouvelles unités

Vous pouvez lancer simultanément un projet par catégorie. Cependant, il vous est possible de donner des ordres (un seul au départ, mais plus votre honneur sera élevé, plus vous pourrez en donner). Ceux-ci seront achevés dès que vos ressources sont suffisantes et qu'il n'y ait pas d'autre projet en cours.

Bâtiments

- Caserne (entraîner de l'infanterie)
- Baraquement (permet de stocker plus de soldats)
- Prison (autorise la capture de soldats ennemis après défense victorieuse)
- Usine d'armes (fabrication des armes)
- Usine textile (fabrication des tenues de combat)
- Usine d'armement lourd (création des blindés)
- Laboratoire (découvrir nouvelles armes/protections/blindés...)
- Camp d'entraînement (faire évoluer le niveau des troupes)
- Silo de missiles (créer missiles attaque/interception)
- Dépôt de ressources (augmente la capacité de stockage des ressources), (peut-être possibilité d'en construire un deuxième (plus petit) lorsque le premier aura atteint le niveau 20)
- Bâtiment administratif (permet la fondation d'une nouvelle base)
- Ambassade (permet l'annexion de parcelles et de rejoindre un alliance)
- Abris nucléaire (protège quelques troupes d'un missile)

Ressources

- Mine d'or
- Mine de fer
- Haut Fourneau
- Second Haut fourneau (se sert du fer jusqu'à 95%)
- Elevage d'animaux
- Champ de céréales
- Puit de pétrole

Elles seront écrites dans cet ordre, à savoir "or, fer, acier, nourriture, pétrole"

155-785-326-197-856 veut donc dire qu'il y a 155 d'or, 785 de fer, 326 d'acier, 197 de nourriture, 856 de pétrole

On commence avec 800 de chaque ressource, le dépôt niveau 1 peut en contenir 1000

NB : 1k = 1000

Mine d'or

<u>Niveau</u>	<u>Temps</u>	<u>Ressources</u>					<u>Prod</u>	<u>Niveau</u>	<u>Temps</u>	<u>Ressources</u>					<u>Prod</u>
1	1min	20	50	0	10	0	10	2	1m30	25	70	0	15	0	20
3	2min	40	100	0	20	0	40	4	4min	70	150	0	35	0	60
5	7min	100	200	0	50	0	100	6	12min	180	400	0	90	0	200
7	20min	400	850	0	160	0	280	8	30min	750	1800	0	300	0	350
9	50min	1500	4000	0	600	0	520	10	1h30	3500	7000	200	1000	0	700
11	2h15	6k	12k	500	1800	0	850	12	3h30	12k	22k	1200	3500	0	1000
13	5h	22k	38k	2k	5k	0	1200	14	7h	38k	66k	3k	7k	0	1500
15	10h	40k	70k	25k	9k	0	2000	16	14h	70k	80k	60k	10k	0	2700
17	20h	100k	100k	100k	13k	0	3500	18	28h	150k	150k	150k	15k	2000	4500
19	38h	220k	220k	220k	20k	5000	5800	20	48h	400k	400k	400k	25k	15000	7500

Mine de fer

<u>Niveau</u>	<u>Temps</u>	<u>Ressources</u>					<u>Prod</u>	<u>Niveau</u>	<u>Temps</u>	<u>Ressources</u>					<u>Prod</u>
1	1min	50	20	0	10	0	10	2	1m30	70	25	0	15	0	20
3	2min	100	40	0	20	0	40	4	4min	150	70	0	35	0	60
5	7min	200	100	0	50	0	100	6	12min	400	180	0	90	0	200
7	20min	850	400	0	160	0	280	8	30min	1800	750	0	300	0	350
9	50min	4000	1500	0	600	0	520	10	1h30	7000	3500	200	1000	0	700
11	2h15	12k	6k	500	1800	0	850	12	3h30	22k	12k	1200	3500	0	1000
13	5h	38k	22k	2k	5k	0	1200	14	7h	66k	38k	3k	7k	0	1500
15	10h	70k	40k	25k	9k	0	2000	16	14h	80k	70k	60k	10k	0	2700
17	20h	100k	100k	100k	13k	0	3500	18	28h	150k	150k	150k	15k	2000	4500
19	38h	220k	220k	220k	20k	5000	5800	20	48h	400k	400k	400k	25k	15000	7500

Dépôt de ressources

<u>Niveau</u>	<u>Temps</u>	<u>Ressources</u>					<u>Capacité</u>	<u>Niveau</u>	<u>Temps</u>	<u>Ressources</u>					<u>Capacité</u>
1	2min	50	100	0	30	0	1000	2	5min	80	150	0	50	0	2000
3	8min	150	220	0	70	0	3500	4	12min	220	300	0	80	0	6000
5	17min	300	400	50	100	0	8000	6	22min	400	500	100	110	0	12.000
7	30min	700	600	300	150	0	15.000	8	1h	1300	1000	500	170	0	20.000
9	1h30	2500	1300	1000	190	0	26.000	10	2h30	5k	2400	2k	250	0	30.000
11	3h30	8k	3k	3k	400	0	40.000	12	5h	14k	6k	6k	600	0	55.000
13	7h	25k	10k	10k	800	0	75.000	14	9h	45k	16k	16k	1k	200	110.000
15	11h30	70k	35k	35k	1.5k	500	150.000	16	15h30	90k	70k	70k	3k	4k	220.000
17	20h	100k	100k	100k	6k	7k	300.000	18	26h	130k	130k	130k	10k	15k	400.000
19	34h	200k	200k	200k	18k	20k	550.000	20	42h	300k	300k	300k	25k	30k	750.000

Pour les ressources nécessaires des autres ressources:

acier : 10% plus que or

pétrole : 15% plus que fer

Caserne, Baraquement, Prison, Camp d'entrainement

<u>Niveau</u>	<u>Temps</u>	<u>Ressources</u>					<u>Plus rapide</u>	<u>Niveau</u>	<u>Temps</u>	<u>Ressources</u>					<u>Plus rapide</u>
1	2min	50	100	0	50	0	0%	11	2h	12k	4k	10k	2k	0	45%
2	4min	70	130	0	60	0	5%	12	2h45	18k	4k	15k	3k	0	50%
3	7min	100	170	0	80	0	5%	13	3h45	26k	3k	22k	4k	0	55%
4	10min	200	300	0	100	0	10%	14	5h	36k	2k	34k	6k	0	60%
5	15min	300	400	50	150	0	15%	15	6h30	50k	0	50k	8k	1k	65%
6	22min	400	500	100	200	0	20%	16	8h30	70k	0	75k	10k	4k	70%
7	30min	800	1000	300	300	0	25%	17	11h	90k	0	95k	15k	10k	70%
8	40min	2000	1500	700	450	0	30%	18	14h	120k	0	130k	20k	20k	75%
9	1H	4000	3000	2500	700	0	35%	19	18h	160k	0	190k	30k	35k	75%
10	1h25	7500	4000	4000	1k	0	40%	20	26h	200k	0	250k	50k	50k	80%

Pour baraquement : niveau 1 → 5 soldats, 2 → 10, 3 → 20, 4 → 35, 5 → 50, 6 → 70, 7 → 90, 8 → 110, 9 → 130, 10 → 150 ...

Jours spéciaux

Au maximum deux fois par mois, se produira un "happy day" où les rares avantages premium seront multipliés par 2 ou 1.5 et les bâtiments construits ce jour bénéficieront d'une production supplémentaire due au niveau doublée (peut-être) ou en tout cas un temps de construction divisé par 2 (ou 3).

Certains bonus auront aussi lieu les jours de fête ou simplement lors de grands moments pour la France.

Les troupes pourront aussi bénéficier d'un bonus de moral (et donc de défense)

De plus les recherches iront deux fois plus vite.

Avantages gold, silver, bronze, platinum & farmer

Ce seront les seuls bonus du jeu, il n'y aura pas de marché !!! Chaque jouer peut ainsi progresser sans payer, il n'est pas possible aux mauvais joueurs de s'acheter les meilleures choses pour devenir premier, ici c'est chacun joue à armes égales. Désolé pour vous, votre place il faudra la mériter :)

Bonus	Durée	Attaques programmées	Construction /recherche accélérée	Mise en file d'attente	Bonus de moral	Bonus de production	Protection vacances	Rang premium (forum)	Prix
Bronze	7j / 1mois	Oui	Non	Normal	non	non	non	bronze	6/25 diamants
Silver	7j/ 1mois	oui	Recherches 1.5x	Trois constructions	5%	Non	non	Argent	10/45
Gold	7j/ 1mois	Oui	Recherches et constructions 2x	Trois constructions et deux recherches	5%	5%	Illimité	or	15/60
Platinum	Durée du serveur	oui	Idem + troupes 1.3x + plusieurs laboratoires	Idem	10%	10%	illimité	platine	700
Farmer	7j	Non	Non		non	20% dans domaine choisi	non	non	5

Recherches

Rechercher nouvelles armes (et les faire évoluer), nouveaux blindés, missiles, protections, défenses...

Classement

Classement des joueurs par population, points def & off

Un grade vous sera attribué en fonction de celui-ci.

Un grade donne droit à des avantages.

Armée

Liste des troupes présentes

Entraînement/Construction

Créer les troupes

Camp d'entraînement

Faire évoluer nv des troupes

Jusque nv 10

2% par niveau

Défenses

- Tours de guet (permet de repérer les mouvements de troupes ennemies)
- Mitrailleuses fixes (bien plus puissantes et précises que les soldats mobiles)
- Mur d'enceinte => fournit une protection de la base, et une meilleure position de défense
- projecteurs (nb + niveau) => aide à la capture des forces spéciales ennemies
- mines => permet l'affaiblissement des blindés (20 niveaux, 3% par niveau)
- barbelets => ralentit les soldats, plus faciles à toucher
- radar => permet de détecter les missiles et drones
- canon anti-aérien => permet de détruire ou affaiblir les drones

Troupes

- Assaut (armes : MX G1, MX G2, GX M4, MX F1, GX 417)
- Forces spéciales (armes : MX C3, FM5, Uz5 SMG, FM6)
- Tireurs d'élite (armes Li-F1, Li-F2, Bx50, Bx50 Apocalypse)
- Mitrailleur (RX500, RX500m, Tr-M5, Tr- M2x)
- Médecin (arme : FM5)
- Antichars :

Blindés

Conçus pour percer la défense ennemie

Blindés

<u>Nom</u>	<u>Attaque</u>	<u>Défense</u>	<u>Vitesse</u>	<u>Résistance</u>	<u>Conso</u>
Char léger	80	20	13	1	3
Blindé léger	100	30	12	1.2	3
Blindé lourd	150	50	10	1.5	5
Destructeur	180	70	14	1.6	7

Armes

Assaut

<u>Nom</u>	<u>Attaque</u>	<u>Défense</u>	<u>Vitesse</u>	<u>Furtivité(sur 10)</u>	<u>Conso</u>
MX G1	100	70	15		1
MX G2	105	70	15		1
GX M4	120	50	14		1
MX F1	130	70	15		1
GX 417	150	50	15		1

Forces spéciales

MX C3	80	30	20	5	1
FM5	70	20	25	7	1
Uz5	50	20	30	8	1
FM6	50	20	30	9	1

Tireurs d'élite

	<u>Soutien</u>	<u>seul</u>			
Li-F1	100	20	80	14	1
Li-F2	110	20	90	14	1
Bx50	140	20	120	13	1
Bx50 Apocalypse	170	25	130	13	1

Mitrailleurs

RX500	30	100	8		1
RX500m	35	115	5		1
Tr-M5	35	130	5		1
Tr-M2x	40	180	3		2