

Production : LAPIN-TURE

Animals 2733

INSTANT SUMMARY :

Summary :

Overview :

Embark on a new quest for real-time strategic domination in a universe where the heroes of each civilization advance in turn-based combat.

Look & Feel :

With realistic photo style.

In a fantastic medieval atmosphere.



Plot and Settings :

In the known universe of Ancient Confrontations, swarms of monsters and animals assault relentlessly and wreak havoc across the lands of this strange and mystical world. The fate of the world is at stake and Heroes from different legendary factions must champion their causes

and resources to dominate the world. Each Hero has a forum that evolves over time and generates an area of control.

User interface

Menu interface:

Clickable menus, title with different scenarios and game campaign load part options exit.

Strategic view interface :

A mini map at the bottom left.

Control of the different actions at the bottom right the different portraits.

The hero and the workers exclamation mark when building.

Finished troop display available if all workers are busy display all workers are busy.

Combat interface :

The time bar.

Shield to take less damage.

Hourglass to play at the end of the turn.

Double sword for auto combat.

Boot flight from the fight.

Delivers the magic magic of the hero .

Single shot sword of the hero.

Action symbol faction spell casting.

Development

Camera :

The game is in top down view.

Character :

Workers can build and move only in the control area.

The heroes can move in all the map ,take control of the neutral building, recruit troops in the building and launch the fight.

All the characters in the game are animals or mythical monsters (gorgon naga dragon jellyfish etc.) and of course they speak in our language.

When any hero walks past a recruiting building for their faction, they collect all available troops.

Different civilizations (Egypt, China, Middle East, Maya, ...) + evolution in the time (from the Middle Ages to our time).

Each troop bonus is obtained with the troop upgrade.

Civilisation Macédoine :

Passif : enlarges its control area by 2% (cd 420s)

In combat : Stun an opponent for 2 turns.

Heroes :

Alexandre le nain :

- Ville : Peut déplacer un bâtiment (cooldown 360s)
- Combat : Permet aux fourmis de frapper deux fois(unique)

Ants / Red ants : Every 250 ant units gain +10 attack strength

Bee / Queen bee : When a queen bee is killed by an attack, return damage to the target up to 35 per queen bee killed.

Beetle / Golden beetle : Earn bonus armor

Centipede / Scolopendra : Hit several targets with improvement

Male praying mantis / female praying mantis : Multi hit

Civilisation Romain :

Passif : Création de routes qui boost ms des troupes

En combat : Gagne des bonus de 5 défenses pour chaque tortue adjacente.

Heroes :

Jules Splinter :

- Ville : Boost la défense des murs
- Combat : Double bonus de civ

Tortue / Tortue-boue : Gagne une attaque à distance qui a 25% de chance de ralentir les ennemies

Ratel / Ratel Agressif : immunisé aux poisons et au sorts négatifs

Porc-épic / Tortue-pic : renvoie des dégâts au corps à corps en fonction de son armure

Tortue centenaire / Millénaire : les tortues derrière celle-ci ne peuvent pas être la cible d'attaques à distance.

Komodo dragon / Tortue Komodo dragon : inflige poison mortelle pendant 2 tour au cible touché (inflige 120 de dégâts)

Civilisation Sumer :

Actif : Portail de foyer

En combat : Toujours l'initiative au premier tour

Heroes :

Gille la mèche :

- Ville : Champ de vision augmenté
- Combat : Augmente de 50% la distance de déplacement des unités

Corbeau / Corbeau d'argent : Augmente les hp du peloton de 2 à chaque combat avec le même héros (reset si disparition)

Pic-vert / Pic-or : Casse l'armure de 15%

Faucon / Aigle : Attaque en piqué

Phénix / Phénix bleu : Une fois toutes les unités éliminées, renaît avec 50% des unités

Licorne / Pégase : Sorts de foudre x4

Civilisation Mongole :

Passif :

En combat :

Heroes :

-
-

Unité 1 :

2

3

4

5

Civilisation Egypte :

Passif : Vitesse de construction + 10%

En combat : Peut créer des infranchissables (Murs/Trous)

Heroes :

Toutoukhamon :

- Frais de transaction du marché divisé par 2 (360s)
- Peut ressusciter 5% des unités après le combat

Satyr / Joker satyr: Inflicts 40% more damage if backstab the enemies

Centaur / King centaur : Deals more damage but with a limited number of ranged attacks.

Gorgon / Queen Gorgon: 25% chance to inflict Petrify

Siren / Queen Siren : 25% chance to charm an enemy unit

Minotaur / King Minotaur : Deals 30% additional damage to units below level 4.

Civilisation Japon :

Passif :

En combat :

Heroes :

Sensei Alligato de la Salamandre :

-
-

Carpe / Carpe koï : attack "trempette"(10% de chance d'infliger un coup moral haut)

reinette / reinette royal :

kappa / ancien kappa :

naga / warrior naga :

dragon des mers / léviathan :

Civilisation Brésil :

Passif :

En combat :

Heroes :

Michel du Brésil : prince héritier du brésil :

-

-

ouistiti

babouin

nazil

orang-outang :

kong gorille :

Controls :

Keyboard mouse

Shortcuts adapted to commands

Walkthrough

Start the game :

Pop in menu :

- Campaign :
 - New campaign
 - Resume campaign
 - Load campaign
 - Back
- Scenario :
- Custom games :
 - New game
 - Resume
 - Choose game
 - Back
- Online games :
 - 1v1
 - 2v2
 - 3v3
 - FFA
- Tutorial
- Settings
- Quit

- Tutorial:
 - Learn to move (reach a place)
 - Learn to attack (troops in the area)
 - Learn to build (on the battlefield)
 - Learn to create the units
 - Learn to assign villagers to tasks

Golden Ticket :

Come and conquer the world and become the new king of the beasts across 7 civilizations, thanks to our unique playstyle progress through the 7 campaigns and learn the story of their 7 leaders who rose through the ranks and are now ready to rule the world .

Notes :

-Walkthrough

début fin d'une partie normal de scénario ou campagne

-diapo a avancé

-civilisation avancé et finir si on peut