

Replongez-vous dans vos batailles les plus mémorables pour la cour de récré et prenez le contrôle d'un groupe de petits monstres prêts à tout pour devenir les rois du goûter. Une expérience régressive et nostalgique qui saura vous rappeler vos meilleurs souvenirs enfantins.



Kinder Garden Battle

manuel de jeu

comment y jouer

comment jouer



Kinder Garden Battle est un Tactical RPG, que l'on pourrait traduire par *jeu de rôle stratégique*. Dans ce jeu, vous contrôlez une équipe de 4 enfants de différentes classes. Le but est de mettre hors de combat l'équipe de votre adversaire. Utilisez le terrain à votre avantage et envoyez l'ennemi au tapis.

mag

Attaque : 20
Défense : 100%
PV : 80
PM : 5

Le mage est une chips. Il peut attaquer de très loin mais reçoit beaucoup de dégâts.



chintoc



Attaque : 50

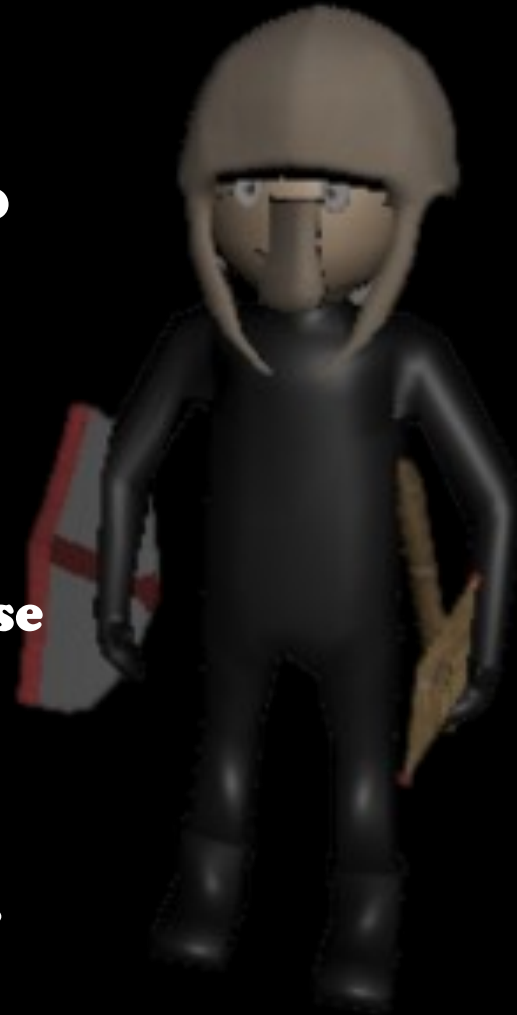
Défense : 100%

PV : 100

PM : 5

Le Ninja est une classe corps à corps très mobile, qui inflige beaucoup de dégats mais qui est également très fragile.

guerrier



Attaque : 30

Defense : 70%

Points de vie : 200

Points de mouvement : 5

Le guerrier est la classe basique. Il se bat au corps à corps avec son épée et se défend avec son bouclier.

brut



Attaque : 15
Défense : 50%
PV : 300
PM : 2

La brute est une unité lourde et défensive. Très dure à tomber mais peu mobile avec de faibles dégâts.

healer



Attaque : 10
Défense : 80%
PV : 160
PM : 7

Le healer se balade sur la carte avec sa malette afin de soigner ses alliés. Il est très mobile et s'il cible un allié lors de son attaque, ce dernier est soigné.

pirate



Attaque : 20

Défense : 90%

PV : 160

PM : 5

Le pirate est une classe versatile. Il peut attaquer au corps à corps ou alors à distance.

frondeur



Attaque : 15

Défense : 80%

PV : 180

PM : 5

Le frondeur se bat à distance. Il est aussi assez mobile mais plus fragile.