

Notice du jeu

Kill and

Conquer

SOMMAIRE

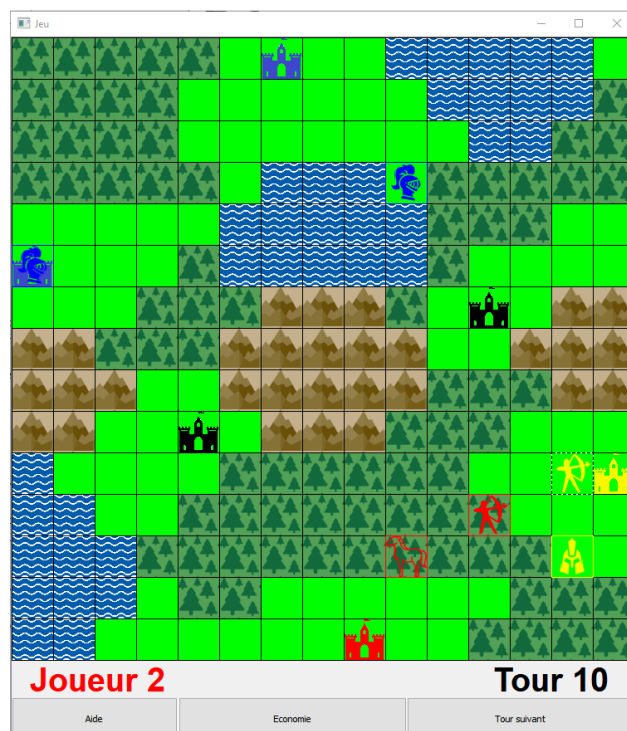
I. But du Jeu	3
II. Interface graphique	3
III. Les cases	4
IV. Les villes	4
V. Les unités	5
VI. Le déplacement.....	5
VII. L'attaque.....	6
VIII. La fusion	6

I. But du Jeu

Le but du jeu est de s'emparer de toutes les villes adverses dans la limite de 100 tours. Si personne n'a capturé toutes les villes au-delà du nombre de tours impartis alors les joueurs ayant le plus de villes gagnent. A la fin de son tour le joueur doit cliquer sur le bouton tour suivant pour pouvoir faire jouer le prochain joueur. Un tour est fini lorsque chaque joueur a joué une fois.

II. Interface graphique

Après avoir lancé le jeu et cliqué sur le bouton jouer, une map se lance. En bas vous pouvez voir 3 boutons, le premier affiche de l'aide, le second l'économie du joueur qui joue et le dernier bouton permet de passer au joueur suivant. Au-dessus de ces boutons se trouve le joueur qui a la main sur le jeu ainsi que le nombre de tours.



Toutes les interactions se font avec la souris, pour créer une unité cliquez sur une ville, un magasin s'ouvrira et vous permettra (si vous avez assez d'argent) d'acheter une unité. Au prochain tour vous pourrez cliquer dessus pour la déplacer ou même attaquer d'autres unités.

III. Les cases



Il existe 4 types de cases dans le jeu, chacune conférant des bonus ou malus de déplacement et d'attaque aux unités.



La plaine octroie un bonus de déplacement d'une case pour les *chevaliers* et *archers montés*. Elle donne aussi un bonus de dégât de 10% à l'*infanterie* et aux *chevaliers*.



La forêt octroie un bonus de déplacement d'une case à l'infanterie et aux archers. Elle donne aussi à ses deux unités un bonus d'attaque de 10%.



La montagne n'octroie aucun bonus de déplacement et interdit aux *chevaliers* et *archers montés* de venir dessus. Elle donne à l'*infanterie* et aux *archers* un bonus d'attaque de 10%.



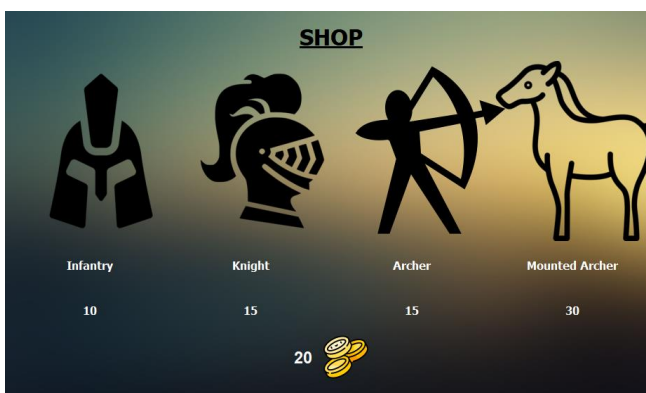
L'eau, ou la mer, interdit à toute unité de venir dessus, par conséquent elle ne peut pas non plus donner de bonus d'attaque.

IV. Les villes



Les villes sont représentées par des châteaux de différentes couleurs en fonctions du joueur à qui elle appartient. Elle permettent à un joueur de généré un revenu à chaque tour (5 pièces par ville) et de créer une unité par tour.

En cliquant sur une ville vide le magasin s'ouvre et vous montre votre économie, si vous avez assez d'argent vous pouvez acheter une unité, qui se mettra alors sur votre ville. Il faudra attendre le prochain tour pour la bouger.



Pour conquérir une ville adverse il suffit de faire rester votre unité pendant un tour entier dessus. Arrivé à votre tour, la ville sera capturée par votre unité et votre unité ne pourra plus bouger ce tour ci.

V. Les unités



Il existe 4 types d'unités, chacune ayant des atouts et faiblesses, elles sont colorées en fonctions du joueur auquel elles appartiennent.



L'*infanterie* est l'unité de base, elle a un déplacement d'une case, tape dans un rayon d'une case, elle a 10 PV et fait 5 de dégâts. Elle coûte 10 pièces.



L'*archer* est une unité qui peut tirer à distance, il a un déplacement d'une case mais il peut tirer dans un rayon de deux cases, il a 10 PV et fait 5 de dégâts. Il coûte 15 pièces.



Le *chevalier* se déplace rapidement, il a un rayon de déplacement de deux cases, il tape dans un rayon d'une case, il a 10 PV et fait 5 de dégâts. Il coûte 15 pièces.



L'*archer monté* (oui, il est difficile de trouver une bonne image) a un déplacement de deux cases et frappe dans un rayon de deux cases. Il a 15 PV et fait 5 de dégâts. Il coûte 30 pièces.

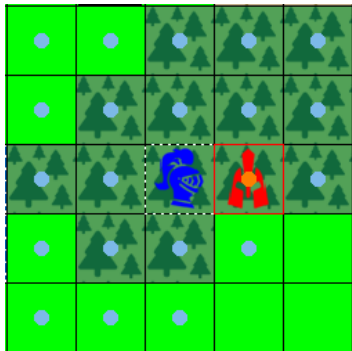
Si une unité a réussi à tuer trois ennemies alors elle regagne tous ses PV, cela n'est valable que une fois seulement, pour les trois premières unités tuées.

VI. Le déplacement



Lorsqu'on clique sur une unité et qu'elle peut se déplacer des points bleu clair apparaissent, ce sont les cases où l'unité peut se déplacer. Pour aller dessus il suffit de cliquer-glisser (drag and drop) l'unité sur un des points. Si vous ne la mettez pas sur une case valide elle retournera sur sa case d'origine. Une fois l'unité bougée on ne peut plus la bouger pour ce tour. Cependant si elle peut attaquer alors elle pourra encore attaquer.

VII. L'attaque



Lorsqu'on clique sur une unité et qu'elle peut attaquer des points orange peuvent apparaître. Ils indiquent que l'unité peut attaquer une unité ennemie. Pour l'attaquer il suffit de cliquer-glisser (drag and drop) l'unité sur un des points orange. Ensuite un algorithme calcule les dégâts.

Si l'ennemie est tuée et que l'unité qui l'attaque n'utilise pas d'arc (*archers* ou *archers montés*) alors l'unité prend la place de l'unité ennemie. Sinon elle reste sur place. Par

contre si l'unité ennemie n'est pas morte alors elle réplique, si elle tue son adversaire elle ne prend pas sa place. Une fois l'attaque finie l'unité ne peut ni bouger ni attaquer jusqu'au prochain tour.

Algorithme du calcul des dégâts :

$Ratio = vie / vieMaximale$

Si $Ratio \geq 50\%$ -> $pourcentage = 100\%$

Si $Ratio \geq 40\%$ -> $pourcentage = 80\%$

Si $Ratio \geq 30\%$ -> $pourcentage = 60\%$

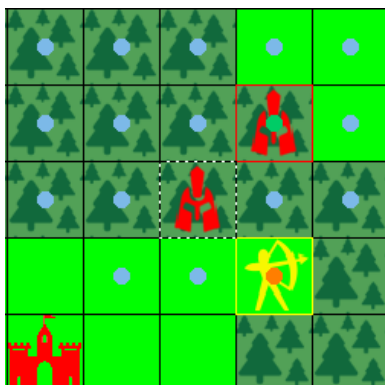
Si $Ratio \geq 20\%$ -> $pourcentage = 40\%$

Sinon -> $pourcentage = 10\%$

$Dégâts = pourcentage * dégât\ de\ l'unité + dégât\ de\ l'unité * bonus\ de\ la\ case$

Si l'adversaire est sur une ville à lui alors on soustrait aux dégâts le bonus de défense de la ville.

VIII. La fusion



Lorsqu'on clique sur une unité et qu'elle peut fusionner des points verts peuvent apparaître. Ils indiquent que l'unité peut fusionner avec une unité alliée. Pour fusionner il suffit de cliquer-glisser (drag and drop) l'unité sur un des points orange. Ensuite un algorithme calcule les dégâts.

La fusion ne peut se faire qu'entre unités du même type et si la somme de leurs PV ne dépasse pas la valeur des PV maximum du type d'unité en question.