

Warlords

Présentation :

Dans un futur apocalyptique, des petits groupes de survivants cherchent à régner sur la planète. Dans *Warlords*, vous incarnez le chef d'un de ces groupes.

La plupart des terres autrefois fertiles transformées en steppes arides par les radiations nucléaires, la lutte pour le contrôle des quelques gisements de ressources restants est devenue la priorité de chaque nation.

Caractéristiques du jeu :

- Le jeu permet jusqu'à 3 joueurs de s'affronter avec des unités personnalisables pour le contrôle d'une map, générée aléatoirement.
- *Warlords* permet de créer des unités entièrement personnalisables suivant 3 types d'unités : infanterie, véhicule terrestre et aéronef. Le jeu vous propose 33 équipements différents qui permettent ainsi de créer plus de 200 unités différentes !
- L'infanterie, souvent demandant peu de ressources, est disponible rapidement dans la partie. Bien que vulnérable aux véhicules et assez lente, l'infanterie possède un atout redoutable. En effet, si le défenseur possède plus de 75% d'unités d'infanterie dans son armée, celles-ci provoquent une embuscade, et lors du 1er tour de la bataille, les unités attaquantes ne leur font pas de dégât, ce qui leur donne un avantage certain pour le reste de la bataille.
- L'atout principal des véhicules terrestres est leur diversité, ce type d'unité pouvant aller d'un IFV faiblement armé et très rapide à un tank fortement blindé et lent. Ces unités polyvalentes s'avèrent cruciales dans la plupart des combats.
- Le principal avantage des aéronefs est leur vitesse. Malgré leur coût élevé, ces véhicules permettent de capturer rapidement les premiers gisements. La plupart des joueurs négligeant souvent la défense antiaérienne, une forte force aérienne peut leur porter un coup fatal.
- La carte de la partie se divise en 18 territoires, générés aléatoirement en villes, ruines, gisements ou steppes, qui possèdent des caractéristiques propres. Pour gagner la partie en mode Match à mort et Destruction, vous devez posséder tous les gisements et ruines (mais pas les steppes) pour ensuite lancer une attaque sur les villes ennemies pour les raser.

- Le contrôle de ces territoires permet de gagner différentes ressources : Fer, Silicium et Personnel qui permettent de construire divers bâtiments dans sa ville, développer des technologie et bien sur construire des unités.
- Chaque type de territoire apporte différentes ressources. La ville principale permet d'obtenir les 3 ressources. Les gisements de fer et de silicium permettent d'obtenir ... du fer et du silicium (quelle surprise !). Les ruines apportent du personnel alors que les steppes ne rapportent aucune ressource.
- Chaque ressource a possède ses utilisations. Le fer sert a construire les bâtiments et les équipements militaires peu évolués. Le silicium sert principalement au développement des technologies et aux armes évoluées comme les missiles. Quant au personnel, il est autant utile dans les bâtiments que pour les unités militaires.
- Les villes de *Warlords* possèdent 9 bâtiments différents, répartis en quatre catégories : les bâtiments de production de ressources, de construction d'unités, de défense et de développement technologique.
- Les bâtiments de production sont au nombre de 3 : hôtel de ville (pour le personnel), mine de fer et mine de silicium. Ils sont essentiels pour le développement de votre empire, bien qu'ils produisent moins de ressource que les gisements à capturer. C'est par l'hôtel de ville que vous pouvez revenir à la carte et finir votre tour.
- L'aéroport, la caserne et l'usine sont les 3 bâtiments de construction des unités. Développer ces bâtiments au delà du niveau pour débloquer les unités est inutile, tout comme le laboratoire.
- La base militaire et la DCA défendent votre ville contre les attaques ennemies. Tant que vous contrôlez au moins un gisement, comme votre villes ne peut pas être attaquée, développer ces bâtiments n'est pas nécessaire.
- Warlords* possède 3 types de jeu différents : Destruction, Match à mort et Suprémie. Comme dit précédemment, dans les modes Destruction et Match à mort, le joueur doit détruire la ou les ville(s) ennemie(s) pour remporter la partie. Le mode Match à mort est plus rapide que le mode Destruction, les joueurs débutent avec plus de ressources et toutes les technologies débloquent. En mode Suprémie, le joueur peut, pour gagner, comme dans les autres modes, détruire les villes ennemies ou posséder le plus de points à la fin du 30ème tour. Dans ce mode, chaque unités ennemie détruite rapporte 1 point, une victoire militaire 50 et une conquête 100.

Caractéristiques techniques :

- La taille du programme principal est de 41 684 octets.

•Le jeu utilise les pictures 1, 2 et 3 ainsi que les matrices A (territoires), B(ressources), C (caractéristiques des unités), D (unités), E (déplacements), F (technologies) et G (bâtiments) et les listes 1 à 4.

Technologies :

<u>Unités :</u>	
Infanterie	Caserne 1
Véhicules terrestre	Usine 2
Aéronef	Aéroport 3
<u>Équipements infanterie :</u>	
Sniper	Armes à feu 2
Stinger	Missile 3
RPG-7	Missile 1
<u>Équipements véhicules :</u>	
Char d'assaut	Habitacle 2
Char lourd	Habitacle 3
Chenilles	Propulsion 1
Canon 120mm	Armes à feu 3
Canon antiaérien	Armes à feu 2
MLRS	Missile 1
Missile antichar	Missile 2
Missile antiaérien	Missile 3
<u>Équipements aéronefs :</u>	
Avion de chasse	Habitacle 2
Bombardier	Habitacle 3
Turboréacteur	Propulsion 2
Canon 30mm	Armes à feu 1
Missile infrarouge	Missile 3
Roquettes 70mm	Missile 1
Missile Hellfire	Missile 4
Bombe napalm	Armes à feu 3