

# Les règles du jeu

## Vocabulaire :

La Dernière Bataille utilise certaines abréviations qu'il vous sera utile de maîtriser pour gagner du temps, ou même comprendre les autres membres ! En voici quelques unes :

- Le "MJ", ou "GM", à traduire par "Maître du Jeu", ou "Game Master", est, comme son nom l'indique, celui qui a défini les caractéristiques de chaque unités, et qui aura à gérer les quelques facettes manuelles du Jeu, comme les mises à jours ou les résultats ... (Les deux MJ de cette partie seront Dark Ness et dark\_vidor)

- Le "Cr.", à traduire par "Crédit", est la monnaie (fictive bien sûr), utilisée dans la Dernière Bataille. Un Crédit correspond à une somme très importante (mais je n'ai pas d'exemple sous la main là maintenant tout de suite ...).

- Une "Maj", est l'abréviation de "Mise à Jour" ! (Simple ça quand même !!!)

Si l'on continue dans cette direction, le terme "Maj" nous donne les expressions suivantes :

- "Majer", verbe définissant l'action de "mettre à jour".

- "Majeur", ou "celui" qui effectuera la mise à jour en question.

Ces quelques petits points ainsi éclaircit, attaquons maintenant le vif du sujet !

## Les Inscriptions :

Pour pouvoir s'inscrire au Jeu, il vous faut d'abord vous inscrire sur le forum. Vous devez donner une adresse mail valide pour pouvoir activer votre compte. Si vous rencontrer des difficultés pour l'activation de votre compte veuillez nous contacter. Après le forum, direction le moniteur de jeu pour l'inscription ... au jeu !

Votre compte sera validé au bout de 24 heures grand maximum par l'un des MJ et vous pourrez ensuite goûter au plaisir de gouverner une planète !!! Si si, j'vous promet !!!

Une fois votre compte activé, vous pourrez vous-y rendre en rentrant votre pseudo et votre mot de passe dans le Moniteur de Jeu.

Le Jeu possède une capacité maximale d'une centaine de joueurs voir un peu plus. Nous espérons donc qu'il y aura de la place pour tout le monde !

Autre détail (pour ceux qui seraient inquiets de leur facture Internet à la fin du mois) : Une assiduité au jeu ne devrait pas vous prendre plus de 5 ou 10 minutes par jour ... Tout dépend de votre dextérité à cliquer !!! :D Sachez seulement qu'avec cette fréquence, vous arriverez à gérer votre compte aisément ! Mais rien ne vous empêche de faire plus ! ;)

## **Le Déroulement du Jeu :**

Le Jeu se déroule en deux phases :

Les Achats

Les Attaques

Un certain laps de temps s'écoule entre chacune de ses phases, pour laisser le temps au joueur de gérer son compte.

Par « gérer » son compte, il faut comprendre : commander les achats que l'on veut, envoyer une attaque, une mission spéciale, un transfert etc...

Voici le planning :

Dans une journée de 24h :

Les simulations des combats sont exécutées toutes les heures.

Les Achats sont mis à jour tous les jours à 17h30.

Cela signifie que :

Si vous avez envoyés une attaque arrivant aujourd'hui à 14h26, il vous faudra attendre 15h pour avoir les résultats.

Si vous avez envoyés un transfert arrivant aujourd'hui à 17h48, il vous faudra attendre 18h pour avoir les résultats.

Si vous avez achetés des unités et des bâtiments aujourd'hui à 11h20, ils apparaîtront sur votre compte à 17h30 cet après-midi.

## **Les Achats :**

Donc voilà, vous avez désormais une planète entre les mains, et il vous faut la faire prospérer pour qu'elle puisse lutter contre vos ennemis.

Pour cela, il vous faudra acheter, acheter et encore acheter !!! Et oui ... le nerf du monde ...

A partir de là ATTENTION !!! N'achetez rien, sans avoir au préalable été consulter la « page d'achat » de votre équipe ! Le lien pour y accéder figure en haut de votre compte, sous la bannière. Dans cette page sont référencés tous les bâtiments, toutes les unités, toutes les améliorations que vous pouvez acheter !

Mais regardez bien à quoi tout cela correspond ! N'achetez pas n'importe quoi car tous les articles possibles n'ont pas que des avantages !

Tiens ! Le mieux se serait que vous alliez y jeter un coup d'œil maintenant !

Vous pouvez alors noter que la plupart des choses à acheter sont bien trop chères pour vos misérables 3 500 Cr. de départ. Hé oui ! Comme partout, pour avoir des sous, il faut les gagner. Et c'est à vous de les "gagner".

Pour pouvoir obtenir un salaire, il vous faudra tout d'abord construire des infrastructures économiques, qui, par le moyens d'impôts (sous-entendus), vous verseront chaque jour, une somme, qui vous permettra de vous développer encore plus.

Pour acheter, il vous suffit de remplir le formulaire prévu à cet effet dans le Moniteur de Jeu de votre compte.

Pour récapituler :

Les infrastructures économiques, qui vous permettent de gagner un salaire journalier sont :

Les Centres d'échanges Commerciaux

Les Usines

Faites bien attention ! Regardez bien quelle est l'infrastructures vous faisant gagner le plus à long terme ... A vos calculettes :p

Les infrastructures productives sont là pour construire votre armée :

Centre de production

Chantier naval

Viennent ensuite toutes les unités du jeu et les améliorations que vous pouvez acheter pour construire des engins plus destructeurs que jamais.

Mais calculez bien tout avant de valider votre formulaire ;)

## **Les Attaques :**

→ Pour pouvoir attaquer joueur ennemi (attaque spatiale seulement), il vous faut remplir cette condition :

- Posséder au moins 1 vaisseau.

Les vaisseaux sont les seuls moyens de transport capables de franchir l'Hyperespace avec des troupes, des unités blindés et des chasseurs.

→ Pour pouvoir attaquer un joueur ennemi (attaque spatiale suivit d'un assaut terrestre dans le but de prendre la planète, ou d'affaiblir le joueur) il vous faut rajouter cette condition :

- Posséder au moins 1 unité terrestre.

Bien entendu, plus vous aurez de troupes et de vaisseaux, plus votre attaque risque d'être couronnée de succès.

→ Les transferts sont soumis aux mêmes lois que les attaques, mais visent une planète amie.

→ Pour pouvoir lancer une mission spéciale, il vous faut tout simplement posséder un Chevalier Jedi ou un Seigneur Sith !

/!\ Les Chevaliers Jedis et les Seigneurs Siths, ne participent pas à un assaut !  
Inversement, les unités militaires terrestres ou spatiales ne peuvent pas intervenir dans une mission spéciale.