

Balanced Annihilation



Balanced Annihilation est un mod pour spring, qui reprend les unités du mod XTA et qui en ajoute des nouvelles. Les quelques modifications effectuées sur les unités permettent un meilleur équilibre des camps, et ainsi un jeu plus stratégique.

- Présentation
- Les unités
 - ◆ Les kbots
 - ◆ Les véhicules
 - ◆ Les hovercrafts
 - ◆ Les avions
 - ◆ Les bateaux
- Les bâtiments
 - ◆ Les bâtiments de ressources
 - ◆ Les bâtiments de construction
 - ◆ Les bâtiments défensif
 - ◆ Les bâtiments offensif
- Les stratégies



Présentation

Balanced Annihilation est l'un des mods pour spring les plus joués. Tout d'abord il est toujours en développement, est même très actif, les 2 camps sont assez bien équilibrés et le jeu reste assez proche de l'esprit original de Total Annihilation.

Dans ce mod, on retrouve deux camps qui s'affrontent. Le Core et l'Arm, ceux-ci sont bien différents, ils ont tous deux des avantages et des inconvénients qu'il faudra connaître pour choisir en fonction de son style de jeu.

Les bâtiments

Les batiments de ressources

Batiment	Arm	Core	Description
----------	-----	------	-------------

Capteur solaire			Produit une faible quantité d'énergie
Capteur solaire			Produit une faible quantité d'énergie
Eolienne			Produit une faible quantité d'énergie
Extracteur de métal			Permet d'extraire du métal en faible quantité
Extracteur de métal - Niveau 2			Permet d'extraire du métal en grande quantité
Extracteur de métal sous-marin			Permet d'extraire du métal en faible quantité
Convertisseur d'énergie			Convertit de l'énergie une faible quantité de métal
Convertisseur d'énergie - Niveau 2			Permet de convertir de l'énergie en métal, production élevée
Réacteur nucléaire			Permet de fournir de l'énergie en grande quantité
Réservoir d'énergie			Permet de stocker de l'énergie en faible quantité
Réservoir de métal			Permet de stocker du métal en faible quantité
Réservoir d'énergie			Permet de stocker de l'énergie en faible quantité
Mur de protection			Permet d'empêcher les unités terrestres de passer
Mur de protection flottant			Permet d'empêcher les unités navales de passer
Radar courte portée			Permet de voir les unités ennemies

Radar longue portée			Permet de voir les unités ennemies sur une longue distance
Brouilleur anti-radar			Permet de dissimuler ses unités des radars ennemis sur une courte distance
Brouilleur anti-radar longue distance			Permet de dissimuler ses unités des radars ennemis sur une longue distance
Fabrique de k-bot			Permet de construire de nombreux modèles de k-bot
Fabrique de véhicule			Permet de construire de nombreux modèles de véhicules
Fabrique de bateau			Permet de construire de nombreux modèles de bateaux
Fabrique d'avion			Permet de construire de nombreux modèles d'avions
Fabrique de k-bot de niveau 2			Permet de construire de nombreux modèles de k-bot de niveau 2
Fabrique de véhicule de niveau 2			Permet de construire de nombreux modèles de véhicules de niveau 2
Fabrique de bateau de niveau 2			Permet de construire de nombreux modèles de bateaux de niveau 2
Fabrique d'avion de niveau 2			Permet de construire de nombreux modèles d'avions
Lance missile anti-radar			Lance des missiles capables de détruire les radars et anti-radars ennemis
Lance missile nucléaire			Lance des missiles nucléaires, les missiles sont très long à produire mais vraiment très efficaces
Usine K-bot de niveau 3			Permet de construire les unités les plus puissantes du jeu
Périmètre anti-intrusion			Surveille un périmètre et donne l'alerte en cas d'intrusion
Défense anti-aérienne courte portée			Lance missile efficace contre les unités aériennes, mais totalement inutile contre les autres unités, courte portée

Canon plasma anti-aérien			Ce bâtiment est très efficace contre les unités aériennes, cadence élevée mais courte portée
Lance missile anti-aérien			Lance missile rapide, mais courte portée
Lance missile anti-aérien			Ce bâtiment est très efficace contre les unités aériennes, mais totalement inutile contre les autres unités
Tour lance missile			La plus efficace contre les unités aériennes et certaines unités terrestres, mais lente à tirer
Défense anti-sous-marin			Peut repérer et attaquer les sous-marins, mais aussi les bateaux et unités terrestres
Canon électrique			Canon à décharge électrique, idéal pour stopper des unités rapides. Il est rétractile, ce qui le protège des attaques longue-distance, mais a une faible portée
Canon laser simple, courte portée			Laser de courte portée et de faible puissance, mais avec une cadence de tir très élevée. Parfait pour protéger les grosses unités de défenses contre les unités rapide
Canon laser rapide, courte portée			Identique au laser simple mais en plus rapide
Canon rétractile			Canon à plasma (Arm) ou lance missile (Core), son avantage est d'être rétractile et donc protégé des attaques longue distance. Possède une cadence de tir élevée et une portée moyenne
Canon laser			Le plus puissants des lasers de niveau 1
Annihilator			Le laser le plus puissant du jeu, arme lente mais idéale pour stopper une attaque de Krogoth
Canon plasma double			Idéal pour protéger une base contre les unités lourdes
Canon plasma rétractile longue portée			Canon plasma longue portée, son avantage est d'être rétractile et donc protégé des attaques longue distance
Canon plasma très longue portée			Arme très lente, imprécise et qui consomme beaucoup d'énergie, mais très puissante et très longue portée. Parfait pour raser la base ennemie
Canon plasma très longue portée à cadence de tir élevé			Canon à plasma, très longue distance et haute cadence de tir. Coûte très cher à produire et consomme énormément d'énergie. Cette arme est aussi imprécise qu'impressionnante !

