



# Explication Stats et bâtiments

Bonjour à toutes et à chacun, bienvenue dans le manuel d'explication des statistiques et des bâtiments 1.0 !!! Nous verrons tout au long de cette page le fonctionnement des statistiques dans le jeu civ++, à travers d'explications et d'exemples concrets !

## ▼ Les différentes statistiques :

- 🧑‍🌾 Population :
  - La population représente le nombre de personnes présentes sur l'île. Il existe deux types de personnes parmi la population :
    - 👨‍👩‍👧 Les habitants : Elles sont à-mêmes de se reproduire (si il y a suffisamment de nourriture, voir plus loin hihi). Plus il y a d'habitants, plus on obtiendra rapidement de nouveaux habitants.
    - 🧑 Les ouvriers : Les ouvriers servent de main d'oeuvre pour construire les différents bâtiments disponibles. Plus il y a d'ouvriers, plus les bâtiments seront construits rapidement. Mais attention ⚠️ : les ouvriers sont trop occupés à travailler, ils ne se reproduisent donc pas !
    - ? Mais comment avoir des ouvriers ? Rien de plus simple ! Il suffit de cliquer sur le bouton "add worker" pour convertir un habitant 👨‍👩‍👧 en ouvrier 🧑
- 🌽 Food (nourriture)
  - La nourriture est obtenue en construisant des bâtiments agricoles 🏡 (ferme, moulin...). La nourriture sert à nourrir la population entière (habitants 👨‍👩‍👧 et ouvriers 🧑).
  - Si il y a un surplus de production, il y a plus de chances que les habitants procréent, et donc le nombre d'habitant augmente plus rapidement.
  - En revanche, si il y a une pénurie, les gens commenceront à mourir 🪦 de famine, et la population 🧑 totale se mettra à baisser 😞

- 🏠 Housing (Habitations)
  - Les habitations 🏠 servent à loger la population (pas que les habitants, les ouvriers ont quand même besoin de dormir).
  - La population occupe progressivement les habitations 🏠 disponibles sur l'île, mais attention ⚠️ : les habitants ne cessent pas de se reproduire si il n'y a plus de maisons disponibles !
  - Si il n'y a plus d'habitations disponibles, la population 🧑 va commencer à se fâcher 😡 et le bonheur 😊 va commencer à diminuer.
  - Veillez à toujours avoir des habitations disponibles avant de produire de nourriture !
- 😊 Happiness (Bonheur)
  - Le bonheur représente le contentement générale de la population 🧑 sur l'île, sur une échelle de 0 à 100.
  - Un bonheur 😊 élevé rend les ouvriers plus efficaces, et accélère donc la production des bâtiments.
  - En revanche, un faible taux de bonheur 😡 ralentira l'efficacité des ouvriers
  - Le bonheur s'augmente en construisant assez d'habitations pour accueillir la population 🧑 et en construisant des bâtiments de divertissement (théâtre, tour radio)
  - Le bonheur diminue progressivement à mesure que la place disponible sur l'île diminue, ⇒ plus il y a de monde 🧑 et de bâtiments 🏗️ sur l'île, moins les gens seront heureux. De plus, si il n'y a pas assez d'habitations disponibles, la population 🧑 sera également sur les nerfs 😡
- ⚙️ Production
  - La production permet de construire plus rapidement les bâtiments 🏗️.
  - Elle s'augmente en construisant des bâtiments industriels 🏭 (usine, forgeron).

## ▼ Les bâtiments :

- Fonctionnement :

- Les bâtiments 🏗️ fournissent tous des bonus améliorant les différentes statistiques afin d'évoluer dans le jeu.
- Pour construire un bâtiment 🏗️, le joueur le sélectionne dans le shop parmi les bâtiments constructibles à son ère actuelle (càd ceux des ère précédentes et ceux de l'ère courante).
  - La construction commence alors, et prend un certain temps. Le joueur peut voir l'avancement de la construction du bâtiment 🏗️ sélectionné à l'aide d'une barre de progression (de 0 à 100%) et le temps restant marqué à coté.
  - Il est possible d'accélérer la construction de 3 manières différentes :
    - En augmentant sa production ⚙️
    - En augmentant le nombre d'ouvriers 👷
    - En ayant un taux de bonheur élevé 😊 ( un taux faible pouvant en revanche réduire la vitesse de construction)
- Les différents types de bâtiments 🏗️ :
  - Les bâtiments communs 🏠 (7 par ère) :
    - Ces bâtiments augmentent de manière "statique" les statistiques, c'est-à-dire d'un montant constant (par exemple le moulin augmente la nourriture 🌽 de 100)
    - Ils sont détruits à chaque reset du jeu.
    - les bâtiments communs déjà construits apparaissent sous forme de liste dans l'interface utilisateur.
  - Les bâtiments uniques 🗼 (2 par ère):
    - Ces bâtiments augmentent en pourcentage les statistiques (par exemple la tour eiffel booste la production de 20% et la joie de 10%).
    - Elles ne sont pas détruites à chaque reset du jeu.
    - Elles sont dessinées sur l'île une fois construites.
  - L'hôtel de ville 🏛️ (1 tout le long du jeu):
    - L'hôtel de ville 🏛️ représente l'ère actuel du joueur, c'est en l'améliorant qu'on passe à l'ère suivante du jeu et qu'on débloque les

autres bâtiments 🏗️ de cette ère.

- Il fournit des bonus “statiques” et en pourcentage à sa construction.
- Au premier passage de chaque ère, un bonus supplémentaire permanent (qui reste après reset du jeu) est également donné au joueur.
- Il est représenté au centre de l’île.