

# Fondations du projet

Ce document contient ce qui est fixé sur le projet. Ça veut dire qu'on s'y tient jusqu'à la bêta fermée du jeu. À ce moment là, et en fonction des retours des joueurs et de notre propre expérience on pourra revoir les différents points.

*Ce sera vrai une fois que le document aura été validé par les différents acteurs du projet. En attendant vous avez le droit de revenir sur quelques points.*

## Le BG

### Première partie : la guerre

#### I / Les claims

"Monter un casus belli" Mission pour avoir un casus belli contre quelqu'un :

"Paix" Mission (de négociation) pour annuler les claims entre deux joueurs

"Dégénérer conflit" Faire dégénérer le casus belli en conflit

excuse diplomatique

#### II / Les combats

Le raid

L'escarmouche

Le groupe de défense contre les escarmouches :

Une bataille rangée

#### III / L'espionnage

#### IV / Gérer les blessés

### Seconde partie : l'économie

Gain thune :

Gain de population

Mission charité

Mission impôt exceptionnel

Mission impôt sur la cour

### Troisième partie : Gérer les folks de sa cour

Mission recruter un chevalier

Mission recruter un prêtre

Mission recruter un courtisan

Mission Exécuter

Mission Bannir

Mission Emprisonner

Mission Compromettre

Mission libérer un prisonnier

Mission Mariage

Mission Mentor

### Quatrième partie : le gain de loyauté

[Mission cadeau diplomatique :](#)  
[Mission Chasse](#)  
[Banquet](#)  
[Cinquième partie : les évènements](#)  
[Légendaires](#)  
[Mineurs](#)  
[Déclenchés](#)  
[Titres](#)  
[Loyauté](#)  
[Population](#)  
[Vivre traits](#)  
[Nouveau traits](#)  
[Gain caracs](#)  
[Sixième partie : Comment interagir avec un joueur](#)  
[Septième partie : lien entre les variables globales :](#)  
[Mission recruter des troupes](#)  
[Huitième partie : le tutorial](#)  
[Neuvième partie : le ladder](#)  
[Dixième partie : les alliances](#)  
[Mission jurer allégeance](#)

## Le BG

Ça se passe en France, date non définie entre le dixième et le quatorzième siècle et ça ne suit pas forcément l'histoire.

La terre où se trouve le château se situe quelque part dans les terres de la France de l'époque, sous le bon roi Henri.

## Première partie : la guerre

La guerre englobe deux gros mécanismes. Un premier mécanisme qui permet "d'avoir le droit" d'attaquer quelqu'un (*casus belli*). La négociation entre joueurs et le volet diplomatie des personnages sera pris en compte. Le second mécanisme est la guerre à proprement parler. La stratégie et les alliances entre joueurs seront encouragées.

### I / Les claims

**"Monter un casus belli" Mission pour avoir un casus belli contre quelqu'un :**

Cout : prestige cible/10 +5/personnages mis dans la mission.

Cibles potentielles : tout le monde

temps de la mission : 24h

Nombre de persos max pour la mission : prestige\*0.03

Attaque : somme diplomatie des attaquants

Défense :  $[0.7*A+B*0.3] * 0.4$  où :

- A=Somme de la diplomatie des personnage de la cour adverse pas en mission
- B=(4\*diplomatie chambellan + diplomatie chatelain)\*nb personne dans la cour pas en mission/5

Si Attaque supérieure à la défense alors l'attaquant a un casus belli contre le défenseur 24h après.il pourra alors lancer une escarmouche contre sa cible.

L'offensé voit un évènement l'informant de l'arrivée du cassus belli dans 24h et un autre quand le casus belli est en place.

**"Paix" Mission (de négociation) pour annuler les claims entre deux joueurs**

Cout : aucun

Nb persos max : 2

Si deux châtelains sont présent dans cette mission, les joueurs propriétaire de ces châtelains

font la paix et perdent les claims (casus belli et conflit) qu'ils avaient contre l'autre.

### "Dégénérer conflit" Faire dégénérer le casus belli en conflit

Évènement déclenché après une escarmouche dont on a été la victime.

Mission temporaire

Cout : prestige cible/10 +5/personnages mis dans la mission.

Cibles potentielles : l'attaquant de l'escarmouche que l'on a subi

Nombre de persos max pour la mission : prestige\*0.03

Attaque : somme diplomatie des attaquants

Défense :  $[0.7*A+B*0.3] * 0.4$  où :

- A=Somme de la diplomatie des personnage de la cour adverse pas en mission
- B=(4\*diplomatie chambellan + diplomatie chatelain)\*nb personne dans la cour pas en mission/5

Si Attaque supérieure à la défense alors les deux adversaires sont en conflit 24h après. Un évènement est envoyé à l'adversaire pour lui indiquer qu'il est en conflit que que l'adversaire a essayé de lui lancer un conflit..

En conflit les deux joueurs peuvent se lancer autant d'escarmouches qu'ils veulent contre l'autre sans perdre leur casus belli.

Un conflit se termine par la reddition d'un des partis : perte de thune et perte de prestige pour celui qui abandonne; gain de thune et prestige pour l'adversaire. La mission partagée paix permet de terminer un conflit. La bataille rangée termine le conflit.

### excuse diplomatique

poste associé : ambassadeur

Cout : **dépend de ton prestige (Jules s'en occupe)**

Nb persos max : 3

Seuil de diplomatie à atteindre.

Effet : enlève le conflit et les casus belli des deux joueurs. Celui qui se rend perd du prestige (en suivant la formule de perte de prestige des escarmouches)

## II / Les combats

règle générale : on ne peut pas attaquer quelqu'un qui a un membre de notre dynastie (son père a le même nom que le joueur et n'a pas le trait bâtard) en otage.

Les missions parlent de population, cette caractéristique est remplacée par l'usage des troupes.

### Le raid

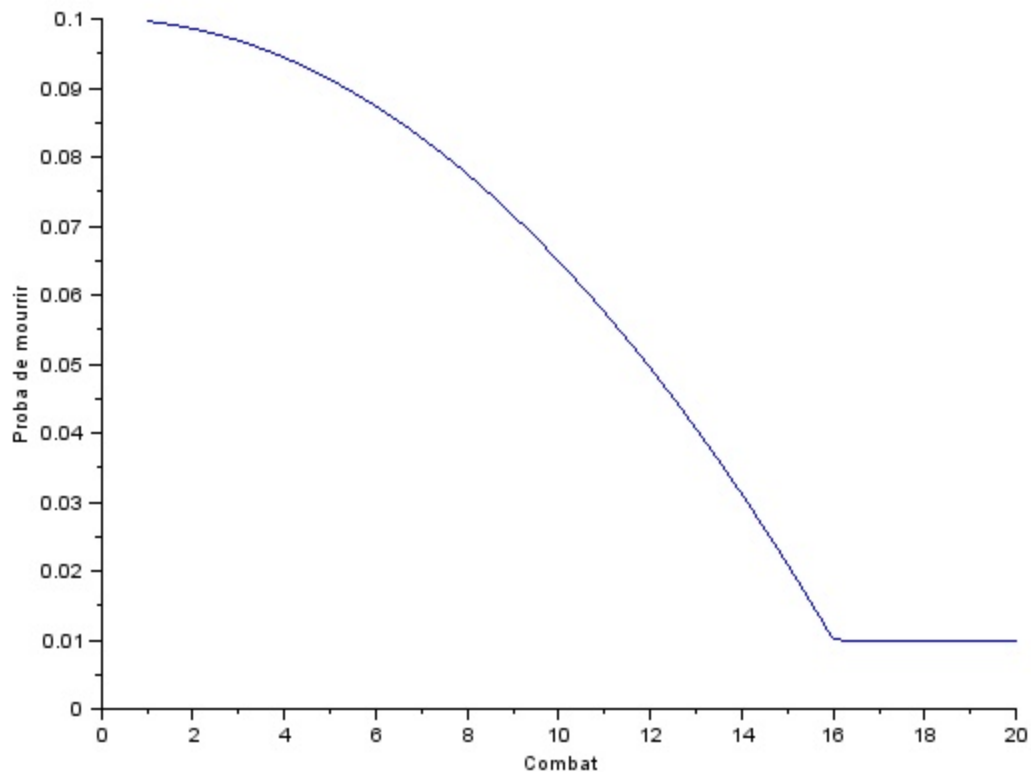
Coûte : 10

Nécessite : rien

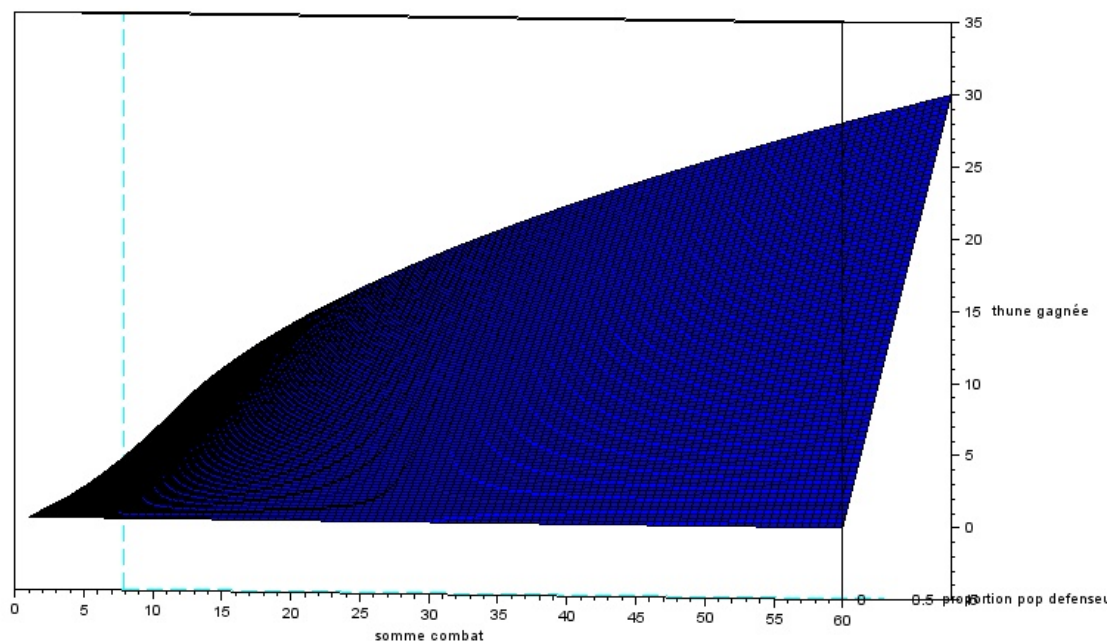
Donne un casus belli à l'autre

La mission est en échec si tu attaques un joueur avec au moins de prestige de plus que toi. Tu perds 30 de prestige si tu as au moins de prestige de plus que ta cible.

La mission coûte 10, elle peut rapporter en fonction de pop/pop max de l'adversaire et des caractéristiques en combat des attaquants jusqu'à 30. L'adversaire perd de la population en fonction de la pop/pop max. La population n'est pas envoyée, on peut envoyer jusqu'à 3 personnes. Ils ont une chance de revenir morts ( $\text{pourc\_mort} = (256 - \min(16, \text{combat})^2) / 256 * 0.09 + 0.01$ ) ou blessés ( $\text{pourc\_mort} * 3$ ).



Thune gagnée =  $30 * (\text{racine carrée}(\text{somme combat}) / 7.74) * \text{pop/pop max défenseur}$ .



Nombre de paysans tués chez l'adversaire = Thune gagnée/3 arrondie au supérieur

### L'escarmouche

Coute 6/personnage envoyé+1 par troupe envoyée. On envoie 30% de ses soldats des deux côtés et X personnes de sa cour maxi

Une casus belli est nécessaire, il faut retirer le casus belli à l'attaquant et en donner un au défenseur (pas encore codé). Les troupes attaquent immédiatement, le résultat est envoyé au joueur immédiatement, l'attaquant doit attendre 6 heures avant que ses troupes ne reviennent . S'ils ne sont pas disable et pas morts au moment de l'attaque, les X premiers seront défenseurs. s'il y en a moins de X on prend ceux qui restent. Si la mission est vide, le défenseur se replie dans le chateau et attend que ça passe. Les conséquences au niveau du prestige sont les mêmes que si l'attaquant avait gagné, mais les personnages de la cour sont sauf.

Quand on vient de perdre en se faisant attaquer on entre en état affaibli pour 24h. Si un autre joueur nous attaque pendant la période et qu'il gagne, il ne gagne que la moitié du butin et du prestige qu'il aurait du recevoir. A partir du deuxième, on tombe à zéro prestige et zéro gains.

X=1 par tranche de 50 de prestige du joueur concerné (min 3)

## Le groupe de défense contre les escarmouches :

Pour le moment :

Les X meilleurs combattants non disable non en mission et pas de la famille de la dynastie. Plus tard dans le jeu tu peux modifier ta défense.

La défense est un "groupe de travail". Il permet au joueur de choisir s'il veut garder l'ancien des personnages de sa défense ou cocher la case "au hasard". Un personnage en mission ne système de choix des défenseurs ou personnaliser sa défenseLe joueur peut changer l'ordre peut pas être mis dans ce groupe. Dès qu'un personnage du groupe est mis dans une mission, il est enlevé du groupe. Le groupe de travail de défense peut être partagé avec un autre joueur.

## Une bataille rangée

Nécessite un conflit

cout : 6/personnage cour envoyé+0,6 par soldat

1/Le joueur 1 lance la mission

2/ Le joueur 2 reçoit la demande. Il peut l'accepter ou la refuser. Si la mission est lancée depuis plus de 24h, la mission est refusée automatiquement

3/Si le joueur 2 a accepté, la bataille aura lieu 24h après qu'il ait accepter. Une mission est envoyée aux deux joueurs pour qu'ils puissent organiser leur attaque pendant ce temps.

Le gain/perte de prestige est multiplié par 3 par rapport à une escarmouche, le taux de mort est inchangé. La limite de personnes impliquées dans les combats est prestige/10. Le défenseur a une mission pour se défendre qu'il peut partager avec d'autres joueurs  
perte de pop pour le perdant, gain de thune pour le gagnant. pas de distinction attaquant/défenseur. Pas de temps de retour des troupes

## III / L'espionnage

Cout : 10

Places dans la mission : 3

Attaque : somme des intrigues/3

Défense :  $0.3 * A + 0.7 * B$

- $A = [4 * \text{intrigue maître espion} + \text{intrigue chatelain}] / 5$
- $B = \text{Moyenne intrigues personnages présents dans la cour au moment de l'attaque}$

Il y a quatre missions d'espionnage qui donnent des infos différentes. On a le résultat tout de suite mais les personnages sont bloqués pendant 4Heures. On ne peut pas avoirs moins de 10%d'erreur et pas plus de 100% ex :

$\text{int}(\text{target.money} * (100 + \text{random\_value}(-\text{max}(10, (100 - \text{marge}) * (100 - \text{marge}) / 100),$

$\max(10, (100 - \text{marge}) * (100 - \text{marge}) / 100) / 100$

Si def > attaque \* 2 : on ne trouve rien

Mission 1 (trouver un nom)

-nombre de soldats

-combien il a de cavaliers/archers/lancier

-60% de chances d'avoir les caracs et la catégorie d'un type dans la ligne de défense (avec %erreur sur la carac.

$\text{int}(\min(20, \text{target.money} * (100 + \text{random\_value}(-\max(10, (100 - \text{marge}) * (100 - \text{marge}) / 100), \max(10, (100 - \text{marge}) * (100 - \text{marge}) / 100) / 100))$

-20% d'en avoir 0

-20% d'en voir 2

Mission 2 (trouver un nom)

-population actuelle du type

-or actuel

-caractéristiques importantes des mecs dans les titres

Mission 3 (trouver un nom)

-Profils de X personnes dans sa cour au hasard présent lors de l'espionnage. (dépend du seuil de réussite et du nombre de mecs que l'adversaire a dans sa cour

-nombre de personnes de la cour actuellement au château adverses

Mission 4 (trouver un nom)

-Personnes envoyées lors de la dernière escarmouche (combat + archer/lancier..) et qui a gagné.

-Toutes les attaques (noms des domaines et issues des batailles) lors des 48 dernières heures.

## IV / Gérer les blessés

on prend tous les folk dispo triés par érudition

si folk dispo < folk blessés,

Il y a un récurring qui passe toutes les demi-heure (1 semaine IG) et qui peut tuer/laisser le trait blesser/enlever le trait blessé à chaque personne blessés appartenant à un kingdom. C'est ce qui correspond à laisser les choses évoluer normalement. A chaque fois que le récurring passe on a :

Groupe de travail pour les soigneurs qui déjà augmentent la probabilité qu'il se passe quelque chose en fonction de la compétence des toubib. Que des femmes et des prêtres et du ratio nb docteurs/nb patients.



$98 - (\text{moyenne\_erudition}/20) * 8 * \max(1, \text{nb\_doc}/\sqrt{\text{nb\_blesses}})$  % de chances d'attendre le prochain évènement

1% de chance qu'il meure

reste des pourcent de chance qu'il ne soit plus blessé : il a alors :

$30 - (\text{erudition d'un medecin random}) * \max(1, \text{nb\_doc}/\sqrt{\text{nb\_blesses}})$  % de chances de lui donner un trait pourri :

- X% de chances de lui donner le trait infirme
- X% de chances de lui donner le trait manchot
- X% de chances de lui donner le trait unijambiste
- X% de chances de lui donner le trait
- X% de chances de ne rien avoir

La mission ne coute rien ~~le joueur paye  $\min(\text{nb\_doc}, \text{nb\_blesses}) * \text{nb\_blesses} * 0.25$  ecu par demi heure.~~

## Seconde partie : l'économie

Chaque jour on a des revenus. Ils dépendent du nombre de paysans, de l'érudition du trésorier et du chatelain et de l'érudition des autres personnes dans les titres à partir du moment où il y a plus de monde.

### Gain thune :

Si  $\text{soldats} < 10\%$  alors :  $(\text{nb\_paysans} * [\{\text{erudition chatelain} + 4 * \text{erudition tresorier}\} / 40 - 0.5] * 1/3 - \text{nb\_soldats} * 1 - \max(0, \text{prestige actuel} - 150) * (20 - \text{moyenne erudition dans les titres}) * \text{ratio}) / 12$

sinon :  $(\text{nb\_paysans} * [\{\text{erudition chatelain} + 4 * \text{erudition tresorier}\} / 40 - 0.5] * 1/3 - \text{nb\_soldats} * 2 - \max(0, \text{prestige actuel} - 150) * (20 - \text{moyenne erudition dans les titres}) * \text{ratio}) / 12$

On gagne cette somme toutes les 2 heures (avec les virgules)

On pourrait gagner cette somme toutes les X missions dans le tuto, ou à la fin de certaines missions à la place.

$\text{ratio} = 1/10$  mais on l'équilibrera après.

à la fin du tuto : 150 de prestige : 60 écus/jour

Chaque jour notre population s'accroît un peu :

### Gain de population

$5 * [\text{sqrt}(\{\text{erudition chatelain} + 4 * \text{erudition cure}\} / 100)] * \text{pop max}$ . Limité à population max. En gros ça varie entre 1 et 5%

La population est gagnée tous les jours à la même heure. (au printemps)

Le joueur a quelques options pour jongler entre sa population et son argent :

### Mission charité

$Y = [13 - 9 * \text{pop\_actuelle} / \text{pop\_max}] * \text{pop\_max}$

Tu gagnes Y paysans

Cout :  $\text{pop\_actuelle} / 10$

Mission réalisable tous les jours (1 an IG). Durée de la mission 6 mois IG (12 heures)

### Mission impôt exceptionnel

tu perds 15% de ta pop actuelle. (les ratios entre paysans et soldats actuels sont respectés)

tu gagnes  $n(n+1)/2 * 0.7 * \text{pop\_max} * 0.05$  -

$(12 - \text{nb\_mois\_IG\_avant\_arrivee\_nouveaux}) * \max(0; 95 - \min(95; 100 * \text{pop} / \text{pop\_max})) / 5 * n * \text{pop\_max} * 0.7 * 5 / 100$

où  $n = \text{nb\_virés} / \text{pop\_max} * 5 / 100$

si tu es dans le cas normal avec tout à fond tu gagnes  $\frac{2}{3}$  d'une année de salaire.

mission lançable tous les ans.

### Mission impôt sur la cour

gain X de thune

perte loyauté générale

## Troisième partie : Gérer les folks de sa cour

Dans cette section sont détaillés les missions pour inviter un membre dans sa cour ou pour s'en débarrasser. Cette section indique aussi comment on peut éduquer les enfants et comment on peut marier deux personnes.

D'une manière générale on est limité à un nombre de personnes dans notre cour égal à notre prestige divisé par dix et arrondi à l'inférieur. Si on dépasse ce seuil, tous les jours IRL à minuit l'excédent quitte votre château. Pour déterminer on tire au sort parmi la moitié des personnes de votre cour qui ont une loyauté inférieure à la médiane de loyauté dans votre chateau.

### I / Inviter un folk

#### Mission recruter un chevalier

Cout :  $15 + 10 / \text{personnes}$

titre associé : Ambassadeur

durée : 6 heures

seuil mini de diplomatie : 23 (bonus de +4 à l'ambassadeur)

nb de personnes maxi : 3

effet :

On tire un folk masculin au hasard avec X points de stats où  $X=32+\text{int}((\text{age}-16)/5)$ . Min 7 en combat. Max dans toutes les caracs à 14

age entre 16 et 40 (gaussienne)

Il a au hasard parmi les suivants : un trait lancier, cavalier ou archer.

[Il y aura une liste de traits que le personnage ne pourra pas avoir.]

Comme avec n'importe que nouveau folk, il a 1 trait ou plus

Après avoir vu ses stats, on peut le refuser. On doit alors payer 30 ecus.

loyauté de l'arrivant =  $50+30*(\text{sum\_loyaute}-23)/37+\text{random\_value}(-10+10)$

### Mission mander un prêtre à l'évecher

Cout : **10+5/personnes**

titre associé : curé

durée : 6 heures

seuil mini d'érudition: 23 (bonus de +4 à l'evêque)

nb de personnes maxi : 3

effet :

On tire un folk masculin au hasard avec X points de stats où  $X=32+\text{int}((\text{age}-16)/5)$ . Min 7 en érudition, 4 en intrigue et en diplomatie et 2 en fight. Max dans toutes les caracs à 14

age entre 16 et 40 (gaussienne)

Il a le trait prêtre..

[Il y aura une liste de traits que le personnage ne pourra pas avoir.]

Comme avec n'importe que nouveau folk, il a 1 trait ou plus

Après avoir vu ses stats, on peut le refuser. On doit alors payer 50 ecus.

loyauté de l'arrivant =  $50+30*(\text{sum\_loyaute}-23)/37+\text{random\_value}(-10+10)$

### Mission quérir une noble dame

Cout : **15+10/personnes**

titre associé : Ambassadeur

durée : 6 heures

seuil mini de diplomatie : 23 (bonus de +4 à l'ambassadeur)

nb de personnes maxi : 3

effet :

On tire un folk féminin au hasard avec :

age entre 16 et 40 (gaussienne)

Y en combat entre 2 et 11 (une gaussienne)

X points de stats où  $X=32-Y+\text{int}((\text{age}-16)/5)$ . min caracs a 2. Max dans toutes les caracs à 14  
(40-age)/24\*100% chances d'avoir le trait jouvencelle

[Il y aura une liste de traits que le personnage ne pourra pas avoir.]  
Comme avec n'importe quel nouveau folk, il a 1 trait ou plus  
Après avoir vu ses stats, on peut le refuser. On doit alors payer 30 ecus.  
loyauté de l'arrivant =  $50 + 30 * (\text{sum\_loyaute} - 23) / 37 + \text{random\_value}(-10 + 10)$

### Mission accepter un courtisan

Cout : 10

titre associé : Chambellan

durée : 2 heures

seuil mini de diplomatie : 15 (le chambellan a +4)

nb de personnes maxi : 2

effet :

On tire un folk féminin au hasard avec :

age entre 16 et 40 (gaussienne)

5% de chances prêtre (voir tirage carac plus haut)

50 % chances noble dame

45% de chances autre :

autre :

Si c'est un garçon :  $(40 - \text{age}) / 24 * 100\%$  chances d'avoir un trait martial

Y en combat entre 2 et 11 (une gaussienne)

X points de stats où  $X = 32 - Y + \text{int}((\text{age} - 16) / 5)$ . min caracs a 2. Max dans toutes les caracs à 14

Si c'est une fille :  $(40 - \text{age}) / 24 * 100\%$  chances d'avoir le trait jouvencelle

[Il y aura une liste de traits que le personnage ne pourra pas avoir.]

Comme avec n'importe quel nouveau folk, il a 1 trait ou plus

Après avoir vu ses stats, on peut pas le refuser.

loyauté de l'arrivant =  $50 + 30 * (\text{sum\_loyaute} - 15) / 25 + \text{random\_value}(-10 + 10)$

## II / Se débarrasser d'un folk

Quelques traits sont associés à ces missions : les traits de rumeurs : Une échelle qui va de 'Héros du peuple' qu'il ne faut surtout pas toucher à 'Pourri notoire' que la populace souhaitera voir partir au plus vite. Les grades sont les suivants :

-Adulé \*2

-meprise \*1.5

-rien \*1

-scélérat 0

-traître +5

### Mission Exécuter

-20

Cout : négatif. On récupère les biens de la personne à exécuter (random entre X et Y)

titre associé : chambellan

durée : instant

effet : Le personnage dans la mission décède. Perte de loyauté générale en fonction du trait de rumeurs de la personne exécutée. Si la personne n'avait pas de trait, il y a une perte. Si la personne était descendu à pourri notoire il y a même un gain.

### Mission Banni

-10

Cout : négatif. On récupère les biens de la personne à exécuter (random entre X et Y)

titre associé : chambellan

durée : instant

effet : pareil que la mission exécuter, sauf que la perte de loyauté est moindre et qu'il y a un risque pour que la personne rode dans les environs et nuise au château. Ou donne des infos à des adversaires...

### Mission Emprisonner

-5

Cout : un récurrent passe tous les jours et fait payer 2 ecus par personne en prison

titre associé : chambellan

durée : instant

effet : la personne est disable. Elle gagne le trait prisonnier. On perd en loyauté générale si on emprisonne un type qui a une rumeur positive. On en gagne quand il a une rumeur négative.

Celui qui part en prison perd de la loyauté jusqu'à descendre à 15 (perd 5 s'il était inférieur ou égal à 15)

### Mission Compromettre

Cout : 5+5/personne dans la mission

titre associé : maître espion

durée : 6 heures

effet : la cible descend d'un cran dans la hiérarchie des traits de rumeurs (% de chance dépend de l'intrigue des espions dans la mission). En cas d'échec, perte de loyauté générale comme si la cible s'était fait banir. La personne monte au lieu de descendre dans l'échelle puisque c'est un martyr.

attaque = somme des intrigues

defense = (intrigue + diplomatie cible) \* 1.5

réussite = max(attaque/def, 1) \* 100 - 10

si echec, 110 - réussite de chances de lancer l'évent de fail total (perte de loyauté équivalent au banissement)

### **Mission libérer un prisonnier**

Cout : 0

titre associé : chambellan

durée : instant

effet : On regagne de la loyauté générale si on libère un détenu avec une rumeur positive, on en perd si on libère un prisonnier avec une rumeur négative. L'exact inverse de ce qu'on a gagné quand on les a mis en prison.

## **III / Mariage et éducation**

### **Mission Mariage**

Cout : cout du banquet de la cour/des deux cours si un des deux est un descendant du chatelain (entre deux joueurs la négociation est à côté)

titre associé : curé

durée : instant

effet : On déclenche une erreur si leur père a le même nom de famille, si un des deux fiancé est déjà marié avec quelqu'un encore en vie ou s'il y a deux personnes de même sexe. La fille et le garçon dans la mission sont mariés. Si les deux appartiennent à des descendants de châteaux différents, le joueur qui marie sa fille ou petite fille gagne du prestige (10% du prestige de l'autre joueur s'il ont moins de 100 de prestige de différence, 5% sinon).

### **Mission Mentor**

Cout : 0

titre associé : chambellan

durée : instant

effet : On fixe le mentor du gamin. Un recurring passe régulièrement pour faire évoluer les stats du gamin vers celles de son mentor tout en gardant un côté aléatoire ou le gamin grandit de lui même.

## **Quatrième partie : le gain de loyauté**

### **Mission cadeau diplomatique :**

Cout : 30

Nb case=1

Missions lançable X fois par tranche de 24h glissantes. C'est-à-dire stocker un tableau des time des dernières fois sur le joueur. C'est une pile FIFO, on prend le Xeme temps pour déterminer si

on peut relancer la mission ou pas. C'est testé dans le « on start »  
X=diplomatie du chatelain/5 arrondie au supérieur (entre 1 et 4 donc)  
La mission fait gagner 5 de loyauté au folk en question, ou seulement 2 si il a moins de 20 ou plus de 80 de loyauté  
La mission ne peut pas partir sans folk dedans  
Elle est affiliée au chambellan.

### **Mission Chasse**

Cout : 3/personne

Nb case : au moins 2 dont le chatelain, que des garçons adultes

Missions lançable X fois par tranche de 24h glissantes. C'est-à-dire stocker un tableau des time des dernières fois sur le joueur. C'est une pile FIFO, on prend le Xeme temps pour déterminer si on peut relancer la mission ou pas. C'est testé dans le « on start »

X=combat du chatelain/7 arrondie au supérieur (entre 1 et 3 donc)

On prend un type au hasard dans la mission, on teste sa carac combat pour voir s'il trouve un truc. S'il y arrive +3 de loyauté pour les gens dans la mission ou seulement 1 si il a moins de 20 ou plus de 80 de loyauté.

S'il n'y arrive pas La mission fait gagner 1 de loyauté aux folks en question, ou 0 si il a moins de 20 ou plus de 80 de loyauté.

Il y a une chance sur 10 qu'il y ait un blessé au cours de la mission. (qui pourra potentiellement dégénérer en mort). S'il y a un blessé, personne ne gagne de loyauté.

### **Banquet**

Cout : 5/personne pas en mission dans la cour

Gain de loyauté générale : 1 si <20 ou >80, 3 sinon.

Petits gains particuliers par-ci par là

1/jour

Base déjà codée.

Il faut au moins 3 personnes pour s'occuper du banquet. *En test dans le on start : le chatelain n'est pas en mission*

L'organisation du banquet prend 2 heures

## **Cinquième partie : les évènements**

Cette partie est vraiment ouverte à débat, n'hésitez pas à ouvrir ou modifier des catégories, j'ai initialisé avec des valeurs comme ça.

Dans certaines catégories (par exemple titres), c'est un évènement fantôme qui appelle les bons events.

## **Légendaires**

temps de base : un tous les 3 jours

Ils ont un bon impact sur le jeu, il méritent d'y prêter attention.

Choix par défaut : il a de grandes conséquences

timeout : 72h

## **Mineurs**

temps de base : 5 minutes

Choix par défaut : aucun impact sur le jeu

Par contre si on choisit de rentrer dedans on peut avoir de petites conséquences. Limites de "petites" à définir.

timeout : 15mn

## **Déclenchés**

temps de base : mission "chercher des infos sur sa cour"

Conséquences : petites pouvant aller jusqu'à moyenne

## **Titres**

catégorie qui punit/récompense le joueur d'avoir mis le mauvais/bon mec au bon poste (prend en compte les traits des mecs aussi et leur loyauté)

temps de base : 8 heures

timeout 24h

conséquences : moyennes à graves

## **Loyauté**

catégorie qui punit/récompense le gars d'avoir une bonne ou mauvaise loyauté de ses sujets (pas des gens dans les titres, prend en compte les traits)

temps de base : 8 heures

timeout 24h

conséquences : moyennes à graves

## **Population**

Fait vivre la population

temps de base : 8 heures

timeout 24h

conséquences : mineures à graves



### **Vivre traits**

catégorie qui fait vivre les personnages avec leurs traits

temps de base : 3 heures

timeout 12h

conséquences : mineures à graves

### **Nouveau traits**

catégorie qui donne des traits à tes personnages

temps de base : 8 heures

timeout 3h

conséquences : mineures à moyennes

### **Gain caracs**

catégorie qui fait évoluer les membres de la cour. peut être positif ou négatif

temps de base : 6 heures

timeout 3h

conséquences : mineures à moyennes

## **Sixième partie : Comment interagir avec un joueur**

~~Certaines missions ont besoin de cibles pour pouvoir être lancées. Je pense notamment à la mission d'espionnage et la mission pour chercher une claim.~~

~~Un joueur peut lancer ces missions à l'encontre d'un joueur avec lequel il peut interagir. Cette liste est définie comme suit :~~

~~-Une liste d'"amis". Le joueur a choisi de les ajouter en tapant leur nom.~~

~~-Une liste de joueurs ayant un prestige à peu près équivalent au sien et n'ayant pas arrêté de jouer. (kingdom.user.last\_login est un datetime avec cette information)~~

Pour l'instant on peut interagir avec tous les joueurs, on verra après pour le reste.

## **Septième partie : lien entre les variables globales :**

Nombre de paysans maxi = prestige \* 2

Nombre de personnes dans ma cour max= prestige /10

Nombre de troupes maxi : 20% du nombre max de paysans

Ecus : Une limite basse : on ne peut pas descendre en dessous de 0, pas de maximum

Le nombre de paysans qui deviennent des soldats par jour automatiquement vaut :

si  $\text{nb\_soldats} < 10\% \text{pop\_max}$  :  $2\% \text{pop\_max}$

Sinon rien.

### **Mission recruter des troupes**

cout : 1/troupe recrutée

titre associé : connétable

durée : 6 heures

on start : -X paysans +Xsoldats fantômes

on resolution : +

Les paysans sont enlevés maintenant

Les soldats sont donnés au bout des 6 heures.

+X soldats, -X paysans.

$X = \text{somme combats des gens envoyés dans la mission} / 3$ . On ne peut pas dépasser la max de troupe possible. Maxé par 5% de la pop max

respawn 24h

### **Mission envoyer les troupes dans les champs**

cout : 0

titre associé : curé ?

durée : 20 minutes

-X soldats, +X paysans.

$X = \text{somme erudition des gens envoyés dans la mission} / 3$  maxé par le nombre de troupes actuel

## **Huitième partie : le tutorial**

Je ne reviens pas sur ce qui a été fait mais plutôt ce qu'il reste à faire :

Trouver un designer	urgent	
Créer un évènement où on regagne de l'argent. par exemple le roi qui envoie une nouvelle enveloppe. Il	Important	Rémi

tomberait relativement tôt au début pour que le joueur puisse se payer ses premières missions.		
L'enchaînement des missions après l'attaque du PNJ. Dans l'ordre : -on débloque le maitre espion si on ne l'avait pas encore. -On fait une mission d'espionnage pour apprendre qu'il y a des filles à marier	important	Rémi
La gestion des blessés La mission qui peut prendre les disables. Les blessés ont une chance d'être soignés/ une autre chance d'être estropiés et encore une autre de mourir il y a un récurant qui passe régulièrement pour donner aux blessés une chance de mourir	important	Jules
Les avatars Terminer l'algo qui fixe un avatar par personnage	important	
Revoir/coder les missions définies plus haut dans ce doc	important	
Revoir l'évènement fâcheux qui a l'air buggé	important	
Mettre un prix cohérent pour toutes les missions déjà existantes.	important	Jules
Faire des variables modifiables sur les Kingdoms pour pouvoir coder les missions pas dispo tout le temps	important	Matthieu
faire l'évènement mort du châtelain	important	Rémi
Finir l'évènement naissance	important	Bom
Poser une ligne éditoriale sur qu'est-ce que perdre un peu/moyennement/beaucoup de loyauté, de thunes, de population... dans les événements pour avoir une cohérence générale.	important	Jules et Rémi
Pour les missions bannir/libérer/exécuter : gérer les différentes graduations par les traits : intrépide/scélérat mais aussi potentiellement plusieurs niveaux.	important	
Permettre faire une liste de défense contre les escarmouches	important	Matthieu
La mission qui peut prendre les disables.	important	Matthieu
Mettre une limite minimum à un personnage pour chaque mission. pas de missions qui partent à 0 folks	important	Matthieu

Les fautes d'orthographe à supprimer dans le tuto	important	
Les images Trouver une image par évènement et l'uploader	delayable	Rémi
Optimiser le timing entre évènement. Mettre des timers entre les évènements.on pourra mettre des temps qui grandissent au fur et à mesure que le joueur avance	delayable	
Trouver des missions spéciales tutorial en attendant les vraies pour les titres qui n'en ont pas. A terme le maître espion aura la mission pour déclencher des événements sur sa cour. A voir pour les autres...	delayable	
Gérer le tout début du jeu : le Pseudo, le menu où il peut éventuellement faire des choix sur son chatelain, le menu pour entrer son mot de passe. Que ce menu soit déclenché à la fin du tuto. Faire une liste des traits récupérables ou non par le chatelain	delayable	
Faire l'interface qui se découvre petit à petit avec les triggers	delayable	
Faire le film du lancement du jeu	delayable	
Trouver ce qu'on va promettre quand on aura 50 000 joueurs qui auront fini le tuto	delayable	
faire une doc sur comment marche les fonctions et ce qu'on peut appeler dans les encart de texte des événements et missions	delayable	Hugo
Dans les premiers événements, mettre dynastie avant le nom du joueur	delayable	
Faire une erreur sur le changement du chatelain,	delayable	
gérer par une pop up classique l'erreur du folk dans 2 titres	delayable	Matthieu
trouver une manière qui froisse moins la gente féminine dans le message d'erreur : "un homme est attendu à ce poste"	delayable	
ne pas afficher de message vide dans les logs à gauche	delayable	Matthieu
Gérer le cas assez rare, mais arrivé, où le mec du tuto qui gagne intrépide avait déjà intrépide.	delayable	
Tris sur les personnages de la cour suivant les caracs	delayable	Matthieu

## Neuvième partie : le ladder

Un des onglets du jeu. Il contient une liste des joueurs du serveur mise à jour régulièrement. Voici les informations dont on dispose sur chaque joueur :

- Son nom
- Son prestige
- S'il est en état affaibli, dévasté (50% des gains, 0% des gains)
- Combien il a de fils de sa dynastie non mariés
- Combien il a de filles de sa dynastie non mariées
- Son alliance
- "le mec a qui il a juré allégeance directement"
- : rémi

## Dixième partie : les alliances

Chaque joueur peut jurer allégeance à un autre joueur. Il ne peut le faire qu'à un seul joueur qu'il peut changer à tout moment. Il appartient désormais à la faction qui a pour nom celui qui est au sommet de la pyramide et qui n'a juré allégeance à personne.

### Mission jurer allégeance

Cout : 0

nombre de personne dans la mission : 1, le chatelain

Cible : n'importe quel autre joueur.

effet : il est marqué dans le ladder à quelle alliance vous appartenez. La mission au dessous devient disponible.

### Mission renier allégeance

Cout : 0

nombre de personne dans la mission : 1, le chatelain

effet : vous n'appartenez plus à l'alliance, la mission juste au dessus redevient disponible et celle ci ne l'est plus