

Question 1 : Est-ce que les guerriers gagnent des stats à chaque fois qu'on leur affecte des points d'expérience ? Ou uniquement quand ils montent de niveau ?

Réponse 1 : Non, les stats sont les mêmes pour tous les joueurs, c'est la nature de la troupe et son niveau qui déterminent les stats. NB : il y a des "items" (objets) récupérés lors des quêtes qui peuvent impacter les stats mais ceci n'est pas à prendre en compte dans ce qui vous est demandé. En fonction de votre avancement, on pourra(it) intégrer ça plus tard, en bonus.

Question 2 : Est-ce que les guerriers ont plusieurs types d'attaques propres (qui se débloquent au fil des niveaux) ? ou est-ce que c'est juste "attaque" standard et après les dégâts sont calculés par rapport aux stats du guerrier du joueur et du guerrier ennemi ?

Réponse 2 : Non. Oui.

Question 3 : Est-ce qu'il y a des paliers d'expérience pour la montée en niveau des joueurs et des guerriers ? (plus on monte de niveau plus l'expérience requise est élevée)

Réponse 3 : Pour former des troupes de lv N il faut une caserne de lv N

Question 4 : si un guerrier allait gagner différentes stats par rapport à un autre guerrier ? Par exemple un dragon qui monte de niveau c'est +2 agilité- et +1 vie alors que troll c'est +2 vie et +1 agilité

Réponse 4 : Oui, chaque type de troupe a une progression différente sur chaque stat qd on monte +1 de lv. D'ailleurs, les troupes d'un type donné ont toutes le mm lv. Si on forme 100 archers de lv3 et qu'on upgrade le type "archer" au lv 4 (nb : ça demande du temps), une fois l'upgrade active, toutes les nv troupes seront lv 4 mais celles déjà formées sont aussi lv 4 automatiquement. Dans l'écran d'upgrade de la troupe, on affiche les valeurs de stats actuelles et les nv valeurs du niveau après upgrade

Question 5 : Par quel moyen sont acquis les points pour former les troupes ? J'ai compté les points d'expérience du joueur (points league) et les points d'expérience des guerriers. C'est un autre type de point qui est utilisé pour former les troupes ?

Réponse 5 : Il n'y a pas de "points" de formation de troupes. Une troupe a un "poids" et le Deck a une capacité. On peut former autant de troupes que le Deck a de capacité totale. La capacité du Deck évolue au fur et à mesure que le lv de la Caserne évolue. Former une troupe ne "coûte" qu'une seule chose : du temps.

Question 6 : Le joueur a-t-il la possibilité de supprimer une troupe pour faire de la place afin d'en ajouter une autre ?

Réponse 6 : Oui, la troupe est alors perdue. Il n'y a pas de "stock" de troupe par exemple. Si tu retires une troupe du Deck, tu dois reformer la troupe, même si tu souhaites la mettre sur un autre Deck (de défense par exemple). Le temps n'est pas non plus super long, mais pour des troupes de haut niveau, 1 individu peut prendre plusieurs minutes (genre 20-30 ou plus, à définir, ça fait partir des params à fixer)

Question 7 : Comment les ressources sont-elles attribuées au joueur qui attaque après une victoire ? Est-ce que le nombre de ressources varie en fonction du degré de destruction des bâtiments ? Quelles sont les ressources que le joueur peut piller ?

Question 8 : Comment se déroulent les différents tours d'attaques ? Est-ce que l'on voit le deck du joueur ennemi ou c'est une attaque à "l'aveugle" ? Est-ce que l'on vise un bâtiment ou un joueur ?

Question 9 : Les troupes ont-elles plusieurs compétences avec des stats attribuées, ou alors l'attaque ne dépend que de leur stats propres ? Si oui, est-ce que ce sont des compétences actives ou passives ?