

✓ **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 a un autre guerrier ? Par un 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 ?**

Ressources : Or, matériaux, nourriture

Capacité de transport de butin : définit combien on ramène de butin

Chariot : n'ont pas de capacité de combat, mais ont une capacité de transport

**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 ?**

On ne prend pas en compte les bâtiments. On ne s'occupe pas du déblocage des slots.

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

Les héros ont des attaques propres, mais on ne le fait pas pour ce projet

**Question 10 : Est-ce qu'il y a un nombre maximum de troupe que l'on peut former pour un type de troupe ?**

**Question 11 : Comment fonctionne le point de league ? Est-ce que l'on peut perdre des points ? Comment est calculé le nombre de points ?**

**Question 12 : Est-ce que la formation des troupes coûte autre chose que du temps ? (or...)**

**Explication de Gildas :**

Dans chaque slot on met type de troupe, le deck a une capacité maximum. La somme des poids des troupes ne peut pas dépasser la capacité.

Pas de limite sur la formation des unités par type.

Toutes les troupes que l'on forme vont forcément dans le deck. Si on enlève des troupes du deck, elles sont perdues à tout jamais. La formation des troupes ne coûte que du temps.

Faire des feuilles excel avec les formules pour les différents algorithmes, et travailler l'équilibrage. (stats, temps de formation, capacité de transport)

A réfléchir : est-ce que les troupes formées deviennent disponibles au fur et à mesure, ou il faut attendre qu'elles soient toutes formées.

On ne peut former qu'un seul type d'unité à la fois, il y a une liste d'attente qui se forme pour les suivantes. Et on ne peut pas former plus d'unités que la capacité du deck.

On a trois deck d'attaque et trois de défense, on a un seul deck actif (attaque et défense). Quand on configure un deck non actif, si on décide de l'activer on perd les unités en trop et on forme les unités manquantes

La portée agit sur la possibilité de frapper ou non à distance.

Il faut avoir toutes les valeurs paramétrables par quelqu'un qui n'est pas joueur (ex : nombre de tours).

Il y a en tout deux tours, on ne gagne les ressources que si on a gagné les deux tours.

Calcul des points de league : si on utilise plusieurs fois la même personne, où si la personne a beaucoup moins de points on gagne moins de point

Rajouter la notion de vitesse