1 jeu vu de dessus avec des escouades de bonhommes , 4 classes : villageois, infanterie , archer, cavalier

système de pierre papier ciseaux (exeption villageois)

vil < inf

vil < arc

vil < cav

vil = vil

inf > vil

inf < arc

inf > cav

inf = inf

arc > vil

arc > inf

arc < cav

arc = arc

cav > vil

cav < inf

cav > arc

cav = cav

système de multiplicateur de dégâts pour le contre

all units -> 50 pv

all unit -> 5 deg

x2 de dégâts contre l’unité inférieure

coûts des units :

vil = 50 food

inf = 50 food + 15 iron + 10 wood

arc = 25 food + 15 iron + 35 wood

cav = 55 food + 20 iron

bâtiments:

3 bâtiments : TC = 500 pv

House = 100 pv

barracks = 250pv

3 ressources :

food

wood

iron

coût :

TC = 250 wood

House = 100 wood

Barracks = 150 wood

règles de collision:

les bâtiments ont une hitbox de leur taille

ils ne peuvent pas être placés à -2 cases de d’autres bâtiments : éviter le pb de pathfinding

lorsque une unit est crée elle est placée autour du bâtiment en augmentant +1 si une unit est déjà crée

Limite de pop à 100:

5 de plus par maison

10 de plus par TC

toutes les units coûtent 1 de pop

collecte des ressources :

peut fabriquer 3 types de récolteur:

champ: 5 vils dessus = 0 no cost

bucheron : 4 vils dessus = 50 food

iron : 3 vils dessus = 50 wood

Map = générée aléatoirement avec comme règles

Les TC 1 et house1 et vil1,2,3 doivent être placés par défaut par le jeu à une distance de MAX de l’ennemi

Aucune ressource de base sur la carte les joueurs commencent avec 150 food en banque

des obstacles naturels sont parsemés mais aléatoirement sur la carte avec un espace minimum

raccourcis:

* sélection d’unit : clic gauche dessus
* sélection de plusieurs units : shift click pour en ajouter une à la pile
* créer un groupe de contrôle : pour les joueurs humains 1-9
* sélection du groupe de contrôle: 1-9
* assigner vil clic droit sur la zone de travail
* faire avancer une unit sur un lieu : clic droit sur un endroit de la map
* Q click ; clic sur un endroit de la map avec arrêts à chaque unitée ennemie rencontrés
* attaquer un ennemi précis : clic droit sur sa hitbox
* attaquer une ennemi précis avec Q click : clic droit sur sa hitbox

Pour L’IA :

* l’ia communique avec le jeu grâce à un fichier txt contenant des séries de lettres et de chiffres
* ce fichier est passé en entré d’un programme qui va le dérouler instruction après instuction : (inspiré de simulord)
* pour faire des attaques précise l’ia indiquera l’id de l’unité ennemie
* pour faire des clics précis l’ia indiquera une position en px (x,y)
* l’ia aura accès uniquement aux mêmes fonctionnalités que les joueurs (avec évidemment des adaptations pour qu’elle puisse jouer)

Fourre idées :

* un select all military unit
* un select all vil unit
* un système de garnison pour les vil
* une système de taille de ville (4 points cardinaux)
* un système de patrouille (Q click entre les 4 points cardinaux)
* pour l’instant les bâtiments sont posés automatiquement grâce au menu
* les bâtiments ont la même taille (pour le moment)
* la taille de la ville augment de +1 lorsqu'une couche de bâtiments est ajoutée
* toute la map est visible (pour le moment)
* lorsque la souris touche le bord de l’écran la fenêtre se déplace (de manière fluide)
* lorsque la cam a attend le bord de la map elle ne peut pas sortir