**Détail des détails**

Menus :

Squelette :

1. Variables :

* Le joueur aura des variables comprenant ses données (faction, Credo, argent, monnaie magique, …)
* Il y aura un tableau des constructions en cours pour chaque ville. Ce tableau sera constitué de tableaux comprenant (bâtiment, tours restants)
* Il y aura un tableau des recrutements en cours pour chaque ville. Ce tableau marchera exactement comme celui des constructions.
* Chaque faction aura un tableau de variables contenant les valeurs des variables générales de la faction (Faction, en vie ?, Credo, richesse).
* Chaque faction (joueurs aussi) aura un tableau double de ses relations avec les autres factions. Un tableau où chaque faction a sa place et où chaque place sera un tableau des variables entre les 2 factions. (connue ?, attitude, etc) On finit par les traités (selon leur place en true ou false.
* Chaque ville aura 3 tableaux, un pour les ressources (+ revenus), un pour les constructions et un pour les unités en garnison.
* Chaque armée aura une classe contenant (Case, Faction, seigneur(héro) (lien), PM, unités)
* Chaque héro aura 2 tableaux, un pour les caractéristiques (Nom, Case, Faction, nv, pt de comp, autres caract) et un pour ses compétences.

1. Système de tour :

Listes des actions à faire à la fin du tour (dans l’ordre) :

* Bloquer les actions du joueur

Juste après le tour du joueur :

* Regarder les conditions de victoire
* Gérer les déplacements programmés
* Appliquer les changements de l’économie
* Modifier les ressources

Juste avant le tour du joueur suivant :

* Évent s’appliquant à un seul joueur
* Appliquer les évents sur le joueur
* Appliquer les changements de stabilité
* Appliquer les effets dû à la stabilité
* Diminuer de 1 les temps de construction et de recrutement
* Construire les bâtiments arrivés à 0
* Recruter les unités arrivées à 0

Juste avant le tour du premier joueur :

* Events généraux
* Appliquer les effets des évents généraux

1. Events :
2. Système de construction :

L’algorithme diminuera de 1 le tour de construction de tous les bâtiments du tableau des construction, puis vérifiera si 1 arrive à 0, si oui, il mettra à 0 le lien dans le tableau de la ville, mettra à jour le tableau des bâtiments de la ville et détruira le tableau dans le tableau des constructions générales.

1. Système de recrutement :

Lorsqu’un seigneur ou un héro sera recruter depuis une ville, un nouveau tableau correspondant sera créé.

Lorsqu’une unité sera recrutée, un algorithme semblable à celui de la construction de mettra en route.

1. Affichage :
2. Déplacement :
3. Modularité :

Prévoir un agrandissement de la carte (voir un changement total), un ajout de ville, un ajout de credo, de rite, d’unité, de faction, d’évent, etc.

Chaque ajout devra pouvoir se faire facilement, les variables devront être clairement définie à des endroits toutes ensembles pour pouvoir en rajouter facilement.

Toutes les fonctions devront pouvoir prendre n’importe quelles variables du même type en entrée.

…

1. Prévoir les MAJ :

Liste des maj prévues :

* Combat en mode Mémoire 44
* Cartier unique à chaque ville
* Jouer le roi
* Jouer les Démons

1. Structure du code (LE truc important lol) :

Le code se constituera de plusieurs fichiers qui seront chacun des classes.

Il y aura un gros fichier principal, le squelette. Ce fichier sera celui qui fera appel à tous les autres pour faire avancer le jeu.

Il y aura plusieurs fichiers (liés directement au squelette) composés uniquement de fonction, un fichier par point important du gameplay. Il y aura des sous-fichiers (voir des sous-sous-fichiers) pour les grosses fonctionnalités.

À chacun de ses fichiers de gameplay sera lié un ou plusieurs fichiers contenant les valeurs dont auront besoin ses fichiers (liste des évents, des bâtiments, des unités, etc.).

Il y aura un fichier chargé de l’affichage des menus de départ.

Il y aura plusieurs fichiers pour l’affichage qui seront tous lié à un seul fichier en bout de ligne qui sera lui-même lié au squelette.

Il y aura un fichier chargé de faire jouer les IA.

Il y aura un fichier chargé de sauvegarder les données et un charger de les charger.

Environnement :

1. Carte :

Les tuiles actuelles sont de simples photos, il faudrait en faire de vraie plus tard (tout à la fin)

1. Créer une carte finale dans Tiled.
2. Voir l’affichage du squelette pour l’affichage de la map.

Gameplay :

1. Économie :

L’économie d’une faction est la quantité d’argent qu’elle possède. Elle est commune à toutes les régions de la faction. Les revenus sont générés chaque tour par les bâtiments de la faction, le commerce, les accords diplomatiques, etc. Ces revenus sont modifiés en termes de pourcentage par les recherches, les évents, les bâtiments, etc. Le joueur pourra aussi avoir des revenus bruts en une seule fois grâce aux traités, découverte, missions réussies, etc. Les dépenses seront dues à l’entretient des armées et des persos, des villes, aux traités, etc.

Chaque ville aura ses propres ressources classiques (fer, pierre, bois, charbon, acier, nourriture, chevaux, bétails, marbre, à ajouter). Parmi ces ressources, on retrouve les ressources récoltables : (fer, pierre, bois, or, charbon, marbre) et les ressources produites (acier, chevaux, bétails, à ajouter). On y retrouve les ressources pour la construction (pierre et bois (+ marbre pour le luxe)), le recrutement (fer, acier, bois, chevaux), la nourriture (bétail), la production de d’autre ressources (fer, charbon) et l’économie (or).

Les ressources de type récoltables sont produites petit à petit par des villages qui produisent un certain nombre de ressources par tours.

Les ressources de type annimale (bétail, chevaux) sont produites selon un pourcentage en plus à chaque tour. Si leur nombre diminue, leur production diminuera.

Les ressource de type production (acier) sont produite en utilisant des ressources de type récoltables.

Le bétail utilise 1 de nourriture par tour pour 1 bétails et pareil pour les chevaux.

On peut transformer le bétail en nourriture au pris de 1 bétail pour 10 nourritures.

La population utilise 1 de nourriture pour 1 de population

1. Villes :

Liste des villes :

Il y a 5 types de villes (militaire, ressources, économique, politique et éclairée (choix))

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Type | Caractéristiques | Credo historique |
| Misselia | Science | Montagne (fer, marbre, charbon)  Forêt (bois, chevaux) | Magie blanche |
| Tremor | Militaire | Montagne (bcp de fer, charbon)  Peu d’espace | Magie noire |
| Derthor | Ressources | Montagne (fer, or, charbon)  Peu de forêts (bois) | Nouvelle Eglise |
| Kraven | Économique | Plaine (bétail, chevaux, marbre)  Propice aux plantation | Magie blanche |
| Kerouan | Politique | Peu de montagne (or, fer, peu de charbon)  Plaine (bétails)  Peu de forêts (bois) | Nouvelle Eglise |
| Espérance | Science | Pas de montagne  Plaine (pierre, bétail)  Un peu de forêt (bois) | Magie blanche |
| Erthilia | Militaire |  |  |
| HillsLand | Politique |  |  |
| Mistland | Ressources |  |  |
| Hysteria | Économique |  |  |
| Tyrlia | Politique |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Fonctionnement des quartiers :

* Chaque quartier aura un fonctionnement différent, et chaque quartier aura différents bâtiments, chaque bâtiment aura différents niveaux et différents effets.

Fonctionnement de la population :

Chaque ville aura une population. Cette population augmentera et dès que cette population dépassera un certain niveau, le joueur pourra construire une nouvelle amélioration de cartier. Ce sera parmi cette population qu’il pourra recruter des unités pour ses armées. Si le nombre de population descend en-dessous de son niveau actuel, le joueur ne pourra plus rien construire dans sa ville tant que la ville n’aura pas retrouver son niveau normal. La population augmente selon un pourcentage par tour, ça veut dire que plus il y a de monde, plus la ville progressera vite. Il faudra veiller à ne pas recruter trop d’unités en début de partie pour avoir une progression rapide pour prendre l’avantage sur les autres factions.

Les rites, la nourriture, les évents, les saisons, les actions de la ville et les bâtiments auront un effet sur l’évolution de la population.

Caractéristiques des villes :

Chaque ville possède ses propres ressources (fer, bois, pierre, etc.) et des transports pourront être effectués entre différentes villes pour faire voyager ses ressources.

Chaque ville, en plus d’être caractérisée par ses bâtiments et sa population, aura une autre variable, la stabilité. La stabilité aura un impact important sur les revenus et une stabilité trop basse amènera une rébellion.

La stabilité évoluera en fonction de la nourriture, le niveau de vie et le niveau de croyance.

Villages :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Types de villages** |  |  |  |
| Mine (M) | 1 : Petite mine  2 : Grande mine  3 : Complexe minier | 1 : 600 argents  200 bois  300 pierres  2 : 2150 argents  800 bois  500 pierres  3 : 5200 argents  500 fers  2500 bois  3200 pierres | 1 : /  2 : /  3 : / |
| 1 : Petite mine | / | / | Produit 50 Minerais/tour (or, fer, charbon) |
| 2 : Grande mine | / | / | Produit 150 Minerais/tour (or, fer, charbon) |
| 3 : Complexe minier | / | / | Produit 300 Minerais/tour (or, fer, charbon) |
| Carrière (C) | 1 : Petite carrière  2 : Carrière moyenne  3 : Grande carrière | 1 : 200 argents  100 bois  50 pierres  2 : 1000 argents  700 bois  250 pierres  3 : 3500 argents  2000 bois  500 pierres  320 fers | 1 : /  2 : /  3 : / |
| 1 : Petite carrière | / | / | Produit 100 pierre/tour (ou 10 marbre) |
| 2 : Carrière moyenne | / | / | Produit 300 pierre/tour (ou 30 marbre) |
| 3 : Grande carrière | / | / | Produit 500 pierre/tour (ou 50 marbre) |
| Village côtier (VC) | 1 : Village de pêcheur  2 : Embarcadère  3 : Chantier naval | 1 : 700 argents  500 bois  2 : 1800 argents  1350 bois  150 pierres  50 fers  3 : 3850 argents  3520 bois  300 pierres  340 fers | 1 : /  2 : /  3 : / |
| 1 : Village de pêcheurs | / | / | Produit 350 nourriture/tour  Permet le recrutement de : |
| 2 : Embarcadère | / | / | Produit 600 nourriture/tour  Permet le recrutement de : |
| 3 : Chantier naval | / | / | Produit 1300 nourriture/tour  Permet le recrutement de : |
| Village des bûcherons (VB) | 1 : Cahute du bucheron  2 : Hameau des bucherons  3 : Village des bucherons | 1 : 200 argents  100 pierres  50 bois  2 : 1000 argents  250 bois  700 pierres  3 : 3250 argents  600 bois  2100 pierres  335 fers | 1 : /  2 : /  3 : / |
| 1 : Cahute du bucheron | / | / | Produit 80 bois/tour |
| 2 : Hameau des bucherons | / | / | Produit 200 bois/tour |
| 3 : Village des bucheron | / | / | Produit 400 bois/tour |
| Village agricole (ferme) (F) | 1 : Champs  2 : Ferme  3 : Ferme château | 1 : 150 argents  100 pierres  100 bois  2 : 850 argents  700 bois  1500 pierres  3 : 2800 argents  1400 bois  3500 pierres  400 fers | 1 : /  2 : /  3 : / |
| 1 : Petite ferme | / | / | Produit 500 nourriture/tour |
| 2 : Ferme | / | / | Produit 1500 nourriture/tour |
| 3 : Ferme château | / | / | Produit 3200 nourriture/tour |
| Élevage de bétail (EB) | 1 : Enclos  2 : Petit élevage  3 : Grand Élevage | 1 : 400 argents  250 pierres  100 bois  2 : 1200 argents  700 pierres  500 bois  3 : 3200 argents  1900 pierres  1650 bois  450 fers | 1 : /  2 : /  3 : / |
| 1 : Enclos | / | / | Capacité : 100 bétails |
| 2 : Petit élevage | / | / | Capacité : 300 bétails |
| 3 : Grand élevage | / | / | Capacité : 700 bétails |
| Élevage de chevaux (EC) | 1 : Enclos à chevaux  2 : Élevage de chevaux  3 : Ferme équestre | 1 : 700 argents  250 pierres  300 bois  2 : 1750 argents  800 pierres  1120 bois  35 fers  3 : 4500 argents  2000 pierres  2800 bois  600 fersS | 1 : /  2 : /  3 : / |
| 1 : Enclos à chevaux | / | / | Capacité : 50 Chevaux |
| 2 : Élevage de chevaux | / | / | Capacité : 150 Chevaux |
| 3 : Ferme équestre | / | / | Capacité : 400 Chevaux |

Construction :

Chaque ville aura différents quartiers (9 au total) qui pourront tous être améliorés à différents niveaux. Certain permettent de construire des bâtiments sur le cartier, d’autres permettent le recrutement, la protection, le stockage des ressources ou encore la recherche. Toutes ces constructions ont un prix et un temps de construction. Pour améliorer un cartier, il faut que la population ait dépassé un certain niveau. Chaque amélioration de cartier et de bâtiments apporte des bonus. Chaque cartier aura ses propres actions (formation de troupes/de héros, décret sur la ville, etc.)

Les villes seront le seul lieu où l’on pourra recruter des unités. Ces unités devront attendre l’arrivée d’un seigneur pour partir en guerre, en attendant elles seront en garnison.

Liste des décrets dans les villes :

Chaque ville peut faire passer des décrets. Une fois qu’un décret est activé, il dure jusqu’à ce que le joueur le désactive et il coûte une certaine somme par tour.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nom | Description | Coût | Effet |
| Augmenter les patrouille | Augmente la stabilité dans la ville | 50 argent/tour  1 unité de milice | + 5 stabilité |
| Lois martiale | Augmente la garnison de la ville | Arrête la croissance de la ville  -25% des revenus de la villes (tous) | +15 stabilité  +2 milices et 3 paysans en garnison |
| Privilégier les paysans | Augmente les revenus en nourriture et en argent | 150 argent/tour | +10% de revenus (nourriture et argent) |
| Privilégier les mineurs | Augmente les revenus des mines et des carrières | 150 argent/tour | +10% de revenus (mines et carrières) |
| Privilégier les naissances | Augmente la croissance dans la ville | / | +20% de croissance |
| Embaucher les bâtisseurs | Diminue le temps de construction | 100 argent/tour | -15% de temps de construction |
| Former des troupes | Augmente le nombre de troupes formées et leur niveau | 250 argent/tour | +1 emplacement de formation  +1 niveau pour les nouvelles troupes |
| Créer un village | Permet de créer un nouveau village | Coût du village en question | Revenus de ressources |

1. Armées :

Les armées sont composées d’un chef et d’un maximum d’unités qui dépendra du niveau du chef. Certaines unités prennent plus de place (les unités spéciales).

Les armées ne peuvent pas recruter des unités, elles doivent venir les chercher dans les villes qui seront les seules à pouvoir le faire. Elles peuvent toutefois « recruter » instantanément des troupes de paysans.

Les armées peuvent transporter du butin, celui-ci peut provenir de pillage, de victoire en attaque sur des armées qui en avait, de la mise à sac d’une ville, etc.

Ce butin ne peut être déposer dans une vile que quand l’armée s’y arrête ou bien il peut être acheminé via la voie de ravitaillement.

Les armées ont différents modes que voici :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom du mode | Condition | Effet |
| Marche | / | L’armée peut se déplacer |
| Marche forcée | / | L’armée gagne en portée  L’armée perd les unités blessées  L’armée ne peut pas engager le combat  L’armée ne peut pas fuir |
| Campement | 50% de la portée initiale | L’armée peut soigner ses blessés  L’armée gagne en défense  L’armée ne subit plus l’usure faible |
| Embuscade | 50% de la portée initiale | L’armée n’est plus visible par les ennemis |
| Pillage | 75% de la portée initiale  Être dans un village ennemi | L’armée gagne des ressources  L’armée ne peut plus se déplacer  L’armée ne peut plus fuir  L’armée met en péril la stabilité de la région  L’armée subit de légères pertes |
| Invocation | 25% de la portée initiale | Les mages/vampires/ sorciers/prêtres de l’armée gagnent en puissance le tour suivant |
|  |  |  |

Chaque armée a une portée définie par son unité la plus lente (portée armée = portée la plus faible parmi ses unités). Cette portée peut être modifiée par les modes de l’armées, par les caractéristiques du terrain, par les caractéristiques du chef de l’armée, par des évents, etc.

Les unités pourront être promue quand l’armée est en mode campement.

1. Combats :

Une armée peut en attaquer une autre ou une ville (ou encore des unités puissantes naturelles). Après la bataille, chaque armée subit des pertes, mais seule l’armée victorieuse conserve ses blessés. Pour soigner ces blessés, l’armée devra se mettre en mode campement et regagnera le tiers de ses blessés après un tour, la moitié de ce qui reste (donc encore un tiers) après deux tours et ce qui reste après le troisième. Si l’armée enlève le campement, il faudra tous reprendre à zéro, de même si elle subit une attaque et qu’elle y résiste. Si elle passe en marche rapide, elle perdra tous ses blessés.

Chaque unité aura un score d’attaque et de défense en fonction du type de l’unité en face (infanterie, artillerie, cavalerie, unités spéciale). Lorsqu’une armée se défend, on somme toutes les défenses en les multipliant par le nombre d’unité de chaque type en face et on fait pareil avec les valeurs d’attaque pour l’armée attaquante. L’armée avec le plus haut score remporte la bataille.

1. Personnages :

Voir la section personnages

1. Politique :

La politique correspond à toutes les actions que le joueur peut entreprendre sur son gouvernement.

Le joueur pourra nommer des personnages à des emplacement dans le gouvernement, chaque emplacement permettra au personnage de donner un bonus à toute la faction dans la branche où il sera. Plus le personnage sera compétent dans cette branche, plus le bonus sera important. Mais le personnage ne pourra plus rien faire d’autre. Pour être nommer aux postes les plus importants, il devra être membre de la famille (naturelle ou adoptée).

Le joueur pourra décider d’adopter un personnage dans la famille, celui-ci deviendra alors membre de la famille du personnage joué par le joueur à ce moment-là.

Liste des emplacements possible dans le gouvernement :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Emplacement | Qui ? | Bonus |
| Seigneur | Seigneur joué par le joueur actuellement | Tous |
| Successeur | Membre de la famille | / |
| Conseiller | Tous au début  Credo après | Bonus du type de conseiller |
| Chef de guerre | Général | Militaire |
| Trésorier | Commerçant | Économique |
| Maitre érudit | Savant | Recherche |
|  |  |  |

Liste des actions sur le gouvernement :

* Nommer un ministre
* Révoquer un ministre
* Assassiner un personnage
* Adopter un personnage dans la famille régente

1. Diplomatie :

La diplomatie regroupe toutes les actions inter-factions et leur attitude entre elles.

La diplomatie se base sur l’attitude entre les factions. Les actions bénéfiques à une faction augmenteront cette attitude tandis que des actions négatives diminueront cette relation.

Chaque accord entre deux factions améliore l’attitude entre celle-ci et plus les accords sont anciens, plus le bonus est grand. Les guerres communes ainsi que les actions contre cet ennemis commun augment aussi l’attitude.

Chaque accord rompu de manière non-diplomatique diminue l’attitude. Plus cet accord était ancien, plus l’attitude est affectée. Les guerres et action contre un allié diminue également cette attitude. Des credo différents diminuent l’attitude au fur et à mesure.

L’acceptation d’un accord dépend de l’attitude et de la puissance de la faction dans ce domaine (une faction acceptera plus facilement un accord de recherche avec une faction qui a bcp de recherche).

Liste des actions politique :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Description | Effet |
| Pacte de non-agression | Pacte entre deux factions stipulant qu’elles ne s’attaqueront pas entre elles. | Les deux alliances ne peuvent plus s’attaquer mutuellement ni prendre les villages de l’autre. |
| Pacte de défense | Pacte entre deux factions stipulant que si une se fait attaquer, l’autre entre en guerre contre l’agresseur | Voir <-  Permet de désigner une cible commune et d’envoyer/recevoir des missions de guerre |
| Alliance | Pacte entre deux factions stipulant que si une en attaque une troisième, l’autre entre en guerre contre cette faction également | Voir <-  Permet de désigner une cible commune et d’envoyer/recevoir des missions de guerre  Permet aux armées alliées d’intervenir durant la bataille |
| Pacte de circulation de l’information | Pacte entre deux factions stipulant que les deux factions peuvent voir ce qui se passe chez l’autre | Permet d’avoir une visibilité totale sur les territoires de l’autre |
| Accord de recherche | Pacte entre deux factions stipulant qu’elles s’entraident dans la recherche | Les deux factions gagnent un bonus de recherche égal à la moitié de celui de l’autre |
| Accord commercial | Accord entre deux factions. L’une donne des ressources (ou unités) contre de l’argent (met un certain temps à arriver) | Voir <- |
| Accord d’accès militaire | Pacte entre deux factions stipulant que les armées peuvent circuler librement sur le territoire de l’autre | Voir <- |
| Envoyer un émissaire du credo | Propose à la faction de rejoindre le credo de l’envoyeur. | Si cet accord est accepté, la faction rejoint le credo de l’envoyeur. |
| Rejoindre la guerre | Propose à la faction de rejoindre la guerre contre un ennemis de la faction demandeuse  (Possible que si pacte de défense | Si cet accord est accepté, la faction déclare la guerre à la faction cible |
| Déclarer une guerre commune | Propose à la faction de déclarer la guerre à deux à une autre faction (Possible que si pacte de défense, inutile si alliés) | Si cet accord est accepté, les deux factions déclarent la guerre à la 3ème |
| Envoyer/ demander un cadeau | Permet d’envoyer/ demander un cadeau à un allié (argent ou ressource) | Les ressources sont envoyées |
| Déclarer la guerre | Envoie une déclaration de guerre à la faction. | La guerre éclate… |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

On peut combiner chaque traité entre eux pour ainsi en faire passer plusieurs d’un coup (sauf la déclaration de guerre)

On peut également menacer une faction pour qu’elle accepte, mais cela a un effet très néfaste sur la relation.

1. Rites :

Chaque credo a une liste de rites. Chaque rite a un coût et un effet. Il existe plusieurs niveaux de rituels, l’accès aux rituels d’un certain niveau dépend du niveau de la ville dans le credo et ce niveau dépend de plusieurs facteurs (Cartier du credo principalement, héros du credo présents dans la ville, recherches effectuées, etc.)

Liste des rites de l’Ordre des Magiciens :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Coût / temps de rechargement | Effet |
| Niveau 1 |  |  |
| Rite de divination | 100 magies  15 tours | Prévoit la météo à venir sur 10 tours |
| Rite de protection | 200 magies  15 tours | +30% de défense des unités en garnison pendant 5 tours |
| Rite de fertilisation | 150 magies  10 tours | Production de nourriture + 50% pour les champs pendant 5 tours |
| Rite de reproduction | 150 magies  10 tours | Reproduction du bétail +50% de l’états actuels pendant 5 tours |
| Niveau 2 |  |  |
| Orage magique | 500 magies  20 tours  Portée : 10 cases | Crée un orage dans une zone de 7 cases autours de la case du lanceur pendant 10 tours. La météo affecte toutes les troupes et ressources/transports |
| Rite de production | 450 magies  25 tours | Production de toutes les ressources récoltables +20% pendant 8 tours |
| Rite d’apaisement | 300 magies  15 tours | Augmente la stabilité de 5 pendant 8 tours |
| Niveau 3 |  |  |
| Mur de lumière | 600 magies  30 tours | Rend la ville inattaquable pendant 3 tours |
| Rite d’agression | 420 magies  25 tours | +15% d’attaques pour toutes les armées (cumulable avec plusieurs villes) pendant 10 tours |
| Niveau 4 |  |  |
| Rite de prédiction | 300 magies  10 tours | Permet de connaitre la future intension d’un joueur |
| Rituel du feu astral | 1000 magies  40 tours  Portée : 8 cases | Une explosion de feu se produit sur la case sélectionnée causant ??? dégâts aux troupes sur la case |
| Niveau 5 |  |  |
| Rituel d’invocation des protecteurs | 1250 magies  30 tours | Invoque une armée de gardes de lumières en garnison dans la ville pour 20 tours |
| Rituel d’invocation de la foudre spectrale | 2560 magies  50 tours  Portée : 10 cases | Un déchainement d’éclairs magiques frappe la case cible et ses voisines causant ??? dégâts aux troupes s’y trouvant |
| Niveau 6 |  |  |
| Rituel de téléportation | 1980 magies  45 tours  Portée : 20 cases | Téléporte une armée en garnison sur la case cible. Cette armée ne pourra plus se déplacer ce tour-ci |
| Rituel d’éclosion | 5000 magies  60 tours  1 œuf de dragon | Permet de faire éclore un œuf de dragon pour obtenir un dragon. |

Liste des rites des mages noir :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Coût | Effet |
| Niveau 1 |  |  |
| Corrompre les terres | 5 esclaves  10 tours | Usure pour les armées des autres credo sur le territoire pendant 10 tours |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Niveau 2 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Niveau 3 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Niveau 4 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Niveau 5 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Niveau 6 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Liste des rites des prètres :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nom | Coût | Effet |
| Niveau 1 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Niveau 2 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Niveau 3 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Niveau 4 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Niveau 5 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
| Niveau 6 |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. Taxes :

L’économie de la faction varie en fonction des taxes appliquée à celle-ci, le joueur pourra définir un niveau de taxe dans chaque ville grâce à l’interface des taxes.

Les taxes affectent les revenus de l’or et des ressources des villes, mais en contrepartie, elles affectent aussi la stabilité de la ville.

Les taxes ont 4 niveaux (nulles, faibles, moyenne et élevée).

Chaque taxe gère un type de revenus différent.

Liste des taxes :

|  |  |
| --- | --- |
| Nom | Ce que ça touche |
| Impôt la fortune | Tous les revenus d’or |
| Impôt sur le travail | Tous les revenus des ressources récoltées |
| Impôt sur la production | Tous les revenus des ressources produites |
| Taxe sur l’importation | Tous les revenus des routes commerciales |

1. Missions :

Durant le jeu, le joueur recevra plusieurs missions à effectuer dans un temps limité. Ces missions lui viendront de plusieurs sources (histoire, alliés, évent, etc.)

Les missions seront composées de :

* Un objectif
* Un texte explicatif
* Une récompense qui diminuera plus le temps passera
* Une durée impartie (cachée, mais qui déterminera comment la récompense diminuera)

Certaines missions donneront un malus si elles ne sont pas accomplies (missions rare et malus rôle-play comme par exemple un bonus à un ennemis qui l’aura accomplie)

Les missions pourront venir de :

* L’objectif de quête (aide à la condition de victoire)
* Évent (aller récupérer un artefact magique découvert par ex)
* Alliés (aller détruire nos ennemis communs, venez-nous en aide, etc.)
* Gouvernement (besoin de faire telle ou telle chose pour arranger les choses)
* Credo
* Recherche (besoin de faire telle ou telle action pour pouvoir continuer dans la recherche)

Les missions seront toujours une réponse à quelque chose qui se passe dans le monde, un quelque chose qui demande l’action du joueur ou dont l’action lui apportera un avantage.

1. Recherche :

Les recherches se feront grâce aux personnages savants, ils pourront être placés dans telles ou telle branche de technologie pour faire progresser celle-ci. Chaque branche sera indépendante des autres pour son avancement, mais nécessitera certaines technologies d’une autre branche pour déverrouiller certaine de ses technologies spécifique (ex : besoin du travail du fer pour faire des armes en fer).

Il sera possible de faire plusieurs recherches simultanément, une par branche. La vitesse des recherches dépendra des personnages associés à cette branche, plus il y aura de personnages et plus ils seront compétents, plus les recherches iront vite.

Liste des catégories de recherches :

* Général : contient toutes les recherches concernant l’aspect général du jeu.
* Édifice : contient toutes les recherches sur les constructions, etc.
* Production : contient toutes les recherches sur la production dd ressources.
* Armée : contient toutes les recherches concernant la guerre (armées, unités, bonus combat/campagne, etc…).
* Politique/diplomatique (trouver un autre nom) : contient toutes les recherches concernant les relations inter- et intra-faction.
* Credo (trouver un autre nom) : contient toutes les recherches concernant les credo (rites, bonus, unités, cartier unique, etc.).

Chaque technologie touchera à un ou plusieurs domaines (ou 0). Ces domaines définiront quels bonus de vitesse s’appliquent sur elle.

Liste des domaines (un par aile de l’unif) :

* Sciences mécaniques (machine et etc.)
* Sciences naturelles (ressources)
* Militaires (tous ce qui touche à la guerre)
* Astronomies (Magie et etc)

Pour lancer une recherche, le joueur devra aller dans l’onglet recherche, cliquer sur la recherche qu’il souhaite mener, là une fenêtre s’ouvrira et il pourra choisir la ville où la recherche sera effectuée. Il pourra donc y avoir plusieurs recherches menées en même temps dans différentes villes. Le nombre de recherches simultanées par ville dépendra de l’unif (avec un maximum de 3 grâce à l’unif et 1 grâce à une technologie spécifique), mais elles devront être faites dans des branches différentes. (En gros, une branche d’une ville ne peut pas avoir plus d’une recherche à la fois).

Depuis l’unif de la ville, le joueur pourra sélectionner les savants qui participent à la recherche. Le joueur pourra à tout moment changer les personnages d’une recherche à une autre.

Les recherches nécessiteront un certain nombre de points pour être débloquées, ces points viendront des savants qui en donneront un certain nombre par tour (ex : une recherche demandant 100 points prendra 10 tours si un savant donnant 10/tour travaille dessus tout seul)

1. Interaction entre faction :
2. Conseiller :
3. Hérédité :
4. Évents :
5. Recrutement :
6. Conditions de victoire :
7. Météo :
8. Saisons :

Les 3 credo :

1. Fonctionnement :

Le joueur recevra la visite des trois émissaires des trois credo. S’il accepte un credo, les émissaires des autres qui ne se sont pas encore présentés ne lui rendront pas visite par la suite. Le choix est définitif (à moins de faire une rébellion). L’effet commence directement après l’acceptation du credo. Le premier émissaire à venir sera celui du choix historique, puis celui du credo du plus proche allié du joueur pour finir par celui de son ennemi.

1. Attitude diplomatique :

Il existe différentes relations entre les trois credo :

L’Église considère les magiciens et les vampires comme des serviteur du mal qu’il faut éliminer à tout prix, elle les attaquera à vue.

Les magiciens font comme si l’Église n’existait pas et les prennent pour des fanatiques arriérés. Cependant ils sont on déclarer la guerre à la magie noire et traque tous ses partisans sans pitié.

Les vampires ont comme mission, pour ainsi dire sacrée, de tuer ou de soumettre tous les mortels sans distinction.

Les changements d’attitude diplomatique vont se faire au fur et à mesure, le joueur ne se retrouvera pas directement ennemis à son allié si celui-ci a pris un autre credo que le siens.

1. Changements :
2. Unités :
3. Cartiers :
4. Actions :
5. Rites :
6. Personnages :
7. Type de recherche du credo :

L’Église aura de nouvelles recherches se portant sur la levée de troupe, une meilleure production de nourriture, de population, de bétails en tous genres et d’argent,

Les magiciens auront de nouvelles recherches se portant sur l’utilisation et la connaissance de la magie, une meilleure production de

Les Personnages :

Les personnages seront une partie importante du jeu. Ils pourront faire des actions sur le monde et ils auront des compétences. Chaque perso aura des compétences qui se développeront plus vite que d’autres (des affinités) dans certains domaines.

Ils auront plusieurs caractéristiques :

Nom + Prénom

Age (Ils mourront)

Rôle (=type, voir point 1)

Compétences (voir point 4)

Expérience (voir point 4)

1. Listes des types de perso :

Il y a plusieurs types de perso qui auront chacun un rôle différent et donc des actions possibles différentes et ils auront chacun un cartier de référence :

* Personnage de la famille (peuvent prendre tous les rôles) (Centre-ville)
* Généraux (chef de grosse armée) (Armée garnison, avec toutes l’armée)
* Officier (chef de petite armée) (Armée garnison, avec toutes l’armée)
* Savants (recherche) (Unif)
* Commerçant (commerce entre villes) (Crtier Marchand)
* Espions/Diplomate (espionnage) (à voir) (Cenre-ville)
* Personnages spéciaux des Credo (Sorcier + Vampire, Mage + Archimage, Prêtre + Inquisiteur) (Credo) (Cartier du Credo)

1. Recrutement :

Tous les personnages seront recrutés dans l’onglet héros de la ville. Là, ils commenceront une formation de minimum un tour (la durée peut être choisie par le joueur). Après un tour de formation, le héros sera disponible depuis la ville où il a été formé. Le nombre de héros recrutés dépendra de l’Unif et des recherches.

Le héros pourra être formé à tout moment, cela lui permettra d’acquérir de nouvelles compétences grâce à l’enseignement de ses prédécesseurs (voir juste plus bas). Le héros gagnera continuellement de l’XP selon une fonction rapide au début, mais lente à la fin. Cette fonction dépendra des enseignants, des livres disponibles, des recherches et de l’Unif. Le nombre de formation simultanées dépendra de l’unif, des recherches, etc.

Un héros plus âgé pourra venir former les nouveaux héros (il prendra le rôle d’enseignant donc). Il donnera son expérience aux héros en formation (rapide au début, lent à la fin, etc).

Un héros plus âgé pourra décider d’écrire un livre dans un domaine pour que tous les prochains héros formés bénéficient d’un bonus dans ce domaine-là. Lors de la formation du héros, le joueur sélectionne les branches dans lesquelles il veut que son héros s’améliore et le héros utilisera les livres de la branche voulue. Choisir plusieurs branches ralentit l’apprentissage d’une branche.

Premier test d’algorithme (pour l’expérience dans les branches) :

A + ((U + P + L + R) / (racine de A))

Où :

* A = Expérience déjà accumulée (si A = 0 => A = ?)
* U = bonus unif
* P = bonus de tous les profs
* L = bonus de tous les livres de la branche / racine de (nb de TOUS les livres utilisés)
* R = bonus de toutes les recherches

1. Liste des actions :

Quand un personnage est sur la même case que la ville du joueurs, le héros sera visible depuis le menu héros de la ville. Les actions seront donc faites depuis ce menu.

* Généraux :
* Voir armée
* Officier :
* Aucune, que des compétences passives
* Savant :
* Faire de la recherche
* Marchand :
* Établir une route commerciale
* Fonder une guilde
* Travailler dans une guilde
* Espion :
* Espionner une ville
* Assassiner
* Faire du contre-espionnage
* Persuader un personnage ennemi à faire une action

1. Compétences :

Les personnages auront une barre d’XP pour chaque catégorie de compétences possibles. Ces barres auront des niveaux et à chaque niveau, le joueur devra sélectionner une compétence au choix parmi 2 tirées au hasard qui sera ajoutée aux compétences du personnage. Chaque niveau dans les barres d’XP donnera également un bonus dans les actions de cette catégorie au personnage.

Liste des types de barres par type de personnage :

* Généraux :
* Stratégie (augmente à chaque victoire)
* Fantassin (augmente en se battant avec de l’infanterie)
* Cavalier (augmente en se battant avec de la cavalerie)
* Artilleur (augmente en se battant avec de l’artillerie)
* Assiégeur (augmente en gagnant des attaques de siège)
* Assaillant (augmente en gagnant des attaques lancées par le joueur)
* Défenseur (augmente en gagnant des batailles défensive)
* Officier :
* Fantassin (idem généraux)
* Cavalier (idem généraux)
* Artilleur (idem généraux)
* Savants :
* Développement général (augmente en cherchant sur les technologies générales)
* Développement de l’ingénieurerie (augmente en cherchant sur les technologies des édifices)
* Développement de la production (augmente en cherchant sur les technologies de production)
* Développement militaire (augmente en cherchant sur les technologies militaires)
* Développement politique (augmente en cherchant sur les technologies politiques)
* Développement du credo (augmente en cherchant sur les technologies du credo)
* Marchand :
* Commerce à l’étranger (augmente en créant des routes commerciales avec d’autres villes)
* Artisan (augmente en travaillant dans une guilde)
* Espion :
* Furtivité (augmente en réussissant des actions furtive)
* Assassin (augmente en tuant ou en blessant un personnage ennemi)
* Fouineur (augmente en faisant du contre-espionnage)
* Influenceur (augmente en poussant un personnage ennemi à faire une action)

1. Noms aléatoires :
2. Réussite des actions :
3. Effets des actions :
4. Interactions avec les cibles :
5. Vignettes des persos :
6. Unités :

IA :

1. Définition et fonctionnement :
2. Variables :
3. Système de priorité :

Events :

1. Listes :
2. Système des évents :

Sauvegardes :

1. Méthode :
2. Création de sauvegardes :
3. Affichage des sauvegardes :
4. Chargement des sauvegardes :