**Fonctionnement des villes**

Les villes seront un des points cruciaux du jeu. Ce seront les endroits où les joueurs pourront récolter des ressources, créer des troupes, construire des bâtiments, etc.

Chaque joueur (Humain comme IA) commencera le jeu avec une ville de départ et pourra par la suite avoir de nouvelles villes.

**Stabilité :**

Fonctionnement de la stabilité :

La stabilité varie en fonction de plusieurs facteurs qui sont :

* Le niveau de vie
* L’attachement au gouvernement
* La nourriture
* Le taux de croyance
* Le taux de crime

La stabilité est représentée par un pourcentage, plus le pourcentage est élevé, plus la ville est stable (peu de risque de révolte, moins de crime, etc…). À l’inverse, une stabilité basse augment le risque de révolte et etc.

Algorithme :

L’évolution de la stabilité par tour est donnée par la somme de tous les éléments cités plus haut divisé par 10.

**Niveau de vie (NV)** : le niveau de vie est fixé par différents paramètres (bâtiments et technologies) moins le niveau de la ville : bat + tech - nvVille

**Attachement au gouvernement (G)** : l’attachement au gouvernement varie en fonction de plusieurs paramètres et du temps :

Nouveau proprio :

* Nouveau propriétaire ennemi : -50 puis +5/tours par après jusqu’à 0 donc (-50, -45, …, -5, 0, 0, 0)
* Nouveau proprio issu d’une révolte : +20 puis -2/tours par après jusqu’à 0
* Nouveau seigneur héréditaire :
* Si en négatif avant : +5 pendant 5 tours, puis +2 pendant 5 tours
* Si en positif avant : -5 pendant 5 tours, puis -2 pendant 5 tours

Taxe :

* Taxe très faible : +5
* Taxe faible : +2
* Taxe moyenne : -1
* Taxe élevée : -5
* Taxe très élevée : -10

Évent militaire :

* Défense de siège réussie : +50 puis -5/tours par après jusqu’à 0
* Défense de siège perdue : -70 puis +5/tours par après jusqu’à 0
* Victoire contre une armée proche : +20/nb de case d’écart puis -5/tours par après jusqu’à 0
* Défaite contre une armée proche : -30/nb de case d’écart puis +5/tours par après jusqu’à 0

Évent classique :

* Dépend de l’évent en question

**Nourriture (R)** : La nourriture est une des ressources de la ville et elle fait varier la stabilité ainsi

* Si nourriture suffisante pour tenir encore 5 tours : +5
* Si nourriture bientôt en manque (moins de 5 tours) : -5
* Si Manque de nourriture : -20
* Si famine : -70

**Taux de croyance** : dépend en fonction du nombre de personne dans la population qui est en accords avec la croyance actuelle

* A implémenter avec les credos

**Taux de criminalité (TC)** : Le taux de criminalité a tendance à augmenter chaque tour si rien n’est fait. Il est représenté par une valeur de 0 à 100 (0 : pas de crime, 100 plein de crime). La criminalité fait varier la stabilité selon l’opposé de son taux.

Son taux varie avec :

* +1 par tour (dans tous les cas)
* Armée en garnison : -1/tours \* nb d’unité
* Si stabilité < 30 : +1/tour \* (30 – stabilité actuelle)
* Évent : à voir avec l’évent
* Les caract du chef de la police : à voir avec le gouvernement
* Général en garnison : à voir avec le général

Algorithme : variation par tour de la stabilité : S = S + (NV\*10 + G\*2 + R\*2 – TC)/10