# Document de gameplay

### Ressources

Il y a cinq grands types de ressources : Matériaux, nourriture, énergie, or.

Âge 1 :

* Pierre
* Bois
* Nourriture (par la chasse)

Âge 2 :

* Fermes
* Mines d’or

Âge 3 :

* Pétrole
* Charbon
* Nucléaire
* Fermes++ (OGM, production de masse…)

Âge 4 :

* Cristaux (Ressource toute-puissante. Ajoute à tous les types de ressources lorsqu’elle est récoltée)

Note : les ressources sont cumulatives à travers les âges. Donc, un joueur dans l’âge 3 peut toujours récolter de la pierre.

### Bâtiments

Âge 1 :

Le Town Center :

* Produit des villageois
* Point de récolte de ressources
* Est recquis pour produire des maisons

Les maisons :

* Augmentent le nombre d’unités maximales. (Il y a tout de même un maximum de 200 unités par joueurs)

La Barrack :

* Produit des soldats

La Palissade :

* Un simple mur pour délimiter le territoire d’un jeu

Âge 2 :

Les fermes :

* Produisent de la nourriture

L’archerie :

* Produit des archers

Le Point de Récolte :

* Créer un point de récolte (autre que le Town Center) pour les villageois

L’Église

* Produit des prêtres

La Tour de Garde

* Bâtiment de garde. Des archers doivent être à l’intérieur de celle-ci pour qu’elle puisse attaquer.

Le Château

* Ajoute au nombre d’unités maximales
* Bâtiment défensif
* Produit des épéistes

L’Université

* Centre des recherches importantes. (aérodynamiques, nucléaire, etc)

Les Murs

* De même que la palissade, mais avec beaucoup plus de points de vie et de défense

L’Écurie

* Produit des chevaliers

Bâtiments de siège

* Produit des bâtiments offensifs.

Cirque

* Boost moral

Âge 3 :

Centrale Nucléaire

* Produit de l’énergie en masse

Aéroport

* Recquis pour produire des avions de guerre et de bombardement

Bunker

* Évolution de la Tour de Guerre.

Cinema et Bar

* Boost moral

Âge 4 :

Téléporteurs

* Lorsqu’on construit un téléporteur, il faut construire les deux parties : l’entrée et la sortie. Toutes les unités peuvent y passer. MÊME CEUX QUI NE SONT PAS LES VÔTRES.

Bar intergalactique et HoloDeck

* Boost moral

Note : les bâtiments sont cumulatifs à travers les âges. Mais, les noms et le look changent.(À faire)

### Unités

Âge 1 :

Le villageois

* HP bas
* Ne peut pas attaquer
* Peut récolter
* Peut construire
* Produit par le Town Center

Le Combattant

* HP bas
* Puissance basse
* Produit par la Barrack

L’Archer

* HP bas
* Puissance medium. Attaque de loin.
* Produit par l’archerie

L’Épéiste

* HP medium
* Grande puissance
* Produit par le Château

Le Cavalier

* HP haut
* Vitesse de déplacement rapide
* Grande puissance
* Reçoit de dégâts supplémentaires contre les archers
* Produit par l’Écurie

Le Prêtre

* HP bas
* Vitesse de déplacement basse
* Convertis des unités ennemis
* Cherche les artefacts
* Produit par l’Église

La Catapulte

* HP bas
* Vitesse lente
* Attaque puissante et « splash »
* Produit par le bâtiment de siège

Âge 3

Infantry

* HP medium
* Attaque de loin
* Puissance medium
* Produit par la Barrack

Sniper

* HP bas
* Attaque de très loin
* Dégats très hauts
* Vitesse d’attaque lente
* Produit par upgrade d’archerie

Moto

* HP medium
* Puissance basse
* Déplacement rapide
* Produit par upgrade d’écurie

Tank

* HP haut
* Déplacement lent
* Dégâts très hauts
* Produit par upgrade de Bâtiments de Siège

Avion de chasse

* Vitesse de déplacement très rapide
* Attaque de loin
* Attaque aérienne seulement
* Produit par aéroport

Bombardier

* Vitesse de déplacement medium
* Attaque de par terre seulement
* Attaque « splash » puissante

Flamethrower

* HP medium
* Attaque très puissante 🡪 petit splash
* Explose quand il meurt (petit splash)

Le « Bomberman »

* Low – Medium HP
* Vitesse de déplacement rapide
* Seule attaque : attaque NUCLÉAIRE (toutes les unités meurent sur un diamètre X)

Âge 4 :

Unité Étherique

* Vitesse de déplacement très lente
* Dégâts extrêmement hauts
* HP haut
* Passe au travers tout

### La Recherche

Dans tous les âges, il y a des recherches pour passer au type d’unité supérieur. Il y a des recherches pour tous les bâtiments qui peuvent produire des unités (bonus en attaque, défense, points de vie, etc.)

L’Université a les recherches suivantes :

* Avions
* Tanks
* Catapulte
* Fusils
* Nucléaire

Les artefacts vont à l’université. Bonus en attaque, défense, etc.

### La morale

Affecte, de manière mineure, les variables des unités.

Boost de morale pour :

* Ennemis tués
* Bâtiment culturels
* Prêtres
* Changement d’âge

Malus de morale pour :

* Unité mort & bâtiment détruit
* Manque de nourriture
* Manque de maisons

### Règles

Début de la partie :

Chaque joueur commence avec un Town Center, 5 unités (à déterminer), et un combattant.

La fin de la partie :

La partie se termine lorsque :

* Un joueur amasse un artefact de fin de jeu (extrêmement rare)
* Un joueur complète la recherche pour l’âge 5
* Il ne reste qu’un joueur sur la carte