- Utiliser des chevaliers (morts) pour avancer **(bof)**

- Reigns-like (schizophrénie ?) **(pas mal)**

**Approche décisionnelle/ par état**

**Temps pris : arbre décisionnel + calibrage des stats**

**Scénario : type lambda, décisions à prendre selon les événements**

Chaque décision impacte sa personnalité

Comportements logiques humains avec oppositions :

**- paresse / ardeur**

**- avarice / générosité**

**- orgueil / humilité**

**- colère / contentement**

**- envie / aversion**

**- gourmandise / modération**

**- luxure / chasteté**

4 personnalités : chacune avec des stats différentes

**Qui est le personnage principal ?**

**Comment fixer les stats des « anges » ?**

**À quelles questions va-t-on répondre (décisions) ?**

Développement :

7 péchés capitaux (ScriptableObjects, 0/100%)

Liste des décisions (ScriptableObjects, une question/deux réponses (left/right), impact pour chaque réponse (taux en pourcentage))

Liste d’Enum (taux des réponses)

Exemple de question : Offrir un cadeau ?

Exemple d’algorithme :

let value = ange.paresse > 50 ? (ange.paresse - reponse.paresse) : -(ange.paresse - reponse.paresse)(modifié)

if (value > 0) value \* 1.5

- Poule qui doit survivre à un mage vaudou **(non)**

- Sacrifier des villageois pour survivre **(pas mal aussi)**

**Approche décisionnelle/ par état**

**Temps pris : arbre décisionnel + calibrage des stats**

**Scénario : 1339 – Peste bubonique/noire**

**Petit village gouverné par un roi/duc/…**

**Plusieurs castes de personnages : paysans < citoyens < gardes = religieux**

**Situation : une (ou+) décision(s) à prendre par semaine, chacune impactant plusieurs choses :**

**- Stat principale : population**

**- Stats secondaires :**

**- niveau de famine (A : paysans, S : citoyens (+++), religieux (++), gardes (++))**

**- niveau de joie (A : citoyens, S : gardes (+), religieux (++))**

**- niveau de révolte (A : gardes, S : nobles (+++), religieux (+))**

**- niveau de foi (A : religieux, S : paysans (++), citoyens (+++))**

Liste de besoins :

- Niveau technique

- Style graphique

- Mécaniques principales de jeu (game design)