Villes a tendance citoyenne

Les soldats ont un niveau plus faible. Les biens de savoirs ont un prix moins eleve, mais le reste des biens ont un prix normaux. Les soldats ne sont pas corruptibles. Les marchands sont normalement tolerants au marchandage. les maitres du savoir sont moins chers.

Les grands groupes politiques sont regroupes dans ces cites, c'est ici que vous aurez le plus de chances de trouvez des gens vraiment compatissants ou tres hostiles aux ideaux du mechant.

Les cites tres hostiles a ces ideaux se comporteront de maniere normal, voir auront une plus grande tendance a vous aider que les villes favorables. Celles ci par contre evolueront de la maniere inverse. Plus vous montrerez une volonte heroique vis a vis du mechant, plus elles essaieront de vous mettre des batons dans les roues.

Il faut prevoir une maniere de gerer la cite basee sur la politique. de tres nombreux souverains de la cite ont ete intronises suite a un putsch. Ainsi, il faut peut etre prevoir un niveau de contentement qui permettrait d'effectuer un calcul sur les chances qu'il y ait un putsch.

Le putsch institue donc un nouveau dirigeant. Seulement pour ca, il faut que tous les PNJ aient des caracteristiques poussees, telles que par exemple le leadership. Ainsi une gestion poussee de la ville et de son environnement politique permettra d'augmenter l'immersion du joueur. Toutefois, il faut surement faire en sorte que les putsch n'aient pas lieu toutes les 30min. Seulement, il faut qu'il y ait toujours un systeme de rebellion, ou du moins un systeme de revolte sous jacent, qui permet au joueur de rencontrer les membres de ces groupes de resistances autant qu'il veut.

Le joueur doit pouvoir aider le groupe de resistance, en organisant des assassinats, ou en les approvisionnant. pour cela, un PNJ lui offrira des quetes. Ce PNJ peut peut etre bouger d'endroit a chaque changement de faction, afin que cela soit le plus coherent possible.