Cahier des charges

Déroulement

Créer un mage

Choisir sa magie

Réaliser des missions

Construire des guildes pour de plus grosses missions

Gagner de l’argent pour

* améliorer sa guilde pour avoir plus de mission possible.
* Avoir plus de membre dans sa guilde
* Avoir une batisse ou dormir (maison ou guilde si possible)
* Acheter des artefacts
* …

Joueur

Créer un compte

Se connecter

Se déconnecter

Modifier son mot de passe

Caractéristiques

Dégats

Point de vie

Supporting

Type de magie

De base

* Feu (dps)
* Glace (dps)
* Eau(tank)
* Vent (support)

A venir

* Métal (tank / dps)
* Armurerie vivant (tank ou dps)
* Transformation
* Constellations

Tableau des éléments

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| *Attaque/défense* | *Feu* | *Glace* | *Eau* | *Vent* |
| *Feu* | 1 | **2** | 1 | 1 |
| *Glace* | 1 | 1 | 1 | **2** |
| *Eau* | **2** | 1 | 1 | 1 |
| *Vent* | 1 | 1 | **2** | 1 |

Ressources

Influence (gagné par mission, plus on en a plus on a de mission importantes)

Argent (gagné par mission plus la mission est important plus la récompense est élevée)

Environnement

2 pays - 10 villes par pays - 5 guildes par ville

Total : 2\*10\*5 = 100 guildes possibles

Batiments

Maison de guilde (1 niveau = 2 amélioration possible)

* Dortoir (+2 membres)
* Bar (vend des objets qui renforce les joueurs)
* Marchands (rapport 1po/heure à la guilde ou au joueur)
* Tableau de mission (+ de mission / mission plus importantes)
* …

Artefacts

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Artefact** | **ARGent** | **influence** | **description** |
| **Potion de soin 1** | 10 | 0 | Rend 5HP |
| **Potion de soin 2** | 90 | 0 | Rend 50HP |
| **Potion de soin 3** | 150 | 0 | Rend 100HP |
| **Potion de soin 4** | 500 | 0 | Rend 500HP |
| **Gemme de pouvoir** | 10.000 | 10 | +20 Attaque |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Dans les bâtiments le prix serait divisé par 2 par rapport à la vente publique des villes.