

08/04/2014

Thibaut Henin

Liste et fonctionnement des objets

Objets

Quantyl SARL

Résumé :

*Ce document donne la liste et explicite l’utilisation des objets dans Luchronia.*

Luchronia - Conception

Mentions légales :

Quantyl SARL

**Siège social :**

8 avenue du maquis,

26100 Romans sur Isère

**SIREN :**

797 581 683

RCS de Romans sur Isère

# Sommaire

[1. Sommaire 3](#_Toc384735660)

[2. Premier chapitre 3](#_Toc384735661)

# Principe général

Les « objets » désignent ici tous les éléments que le joueur peut posséder dans son inventaire, en faire commerce ou industrie. Techniquement, ils font référence à un ensemble de tables en base de donnée (et de classes pour le serveur web php) qui permettent d’en modéliser leur utilité.

## Typage des objets

La table de base : « **game\_ressource\_item** » regroupe tous les objets utilisables. Tous doivent apparaître dans cette table pour pouvoir être référencée par le jeu.

Suivant l’utilisation des objets, des tables permettent de « surclasser » ces éléments : eatable, drinkable, book, parchment, …

## Ressources naturelles

Les ressources naturelles se fondent sur deux tables :

**Game\_ressource\_ecosystem.** Cette table permet de paramétrer la génération des ressources naturelles en fonction du biome. Elle fournit les bornes pour la génération du coefficient (cf. table suivante).

**Game\_ressource\_natural.** Cette table donne, pour chaque ville, les objets qu’on peut trouver de manière naturelle (cf. compétences du secteur primaire) et le coefficient d’abondance de ces ressources.

## Stocks

Les stocks de la ville sont dans une table : « **game\_ressource\_city** » qui regroupe pour une ville, les ressources leur quantité ainsi que leur emplacement (s’ils sont dans un bâtiment ou null sinon).

## Inventaire

La gestion de l’inventaire repose sur trois tables :

**Game\_ressource\_slot.** Qui définit un « emplacement » pour équiper des objets.

**Game\_ressource\_equipable.** Qui définit quels éléments sont équipables sur quel emplacement. Une restriction sur la race et le sexe peut être fournie. Trois valeurs sont acceptées :

1. Null ou zéro : toutes les valeurs de sexe (ou de race) sont acceptées ;
2. Positive : le personnage doit avoir la même valeur pour le sexe (ou la race) ;
3. Négative : toutes les valeurs, sauf celle spécifiée sont acceptées pour le sexe (ou la race).

**Game\_ressource\_inventory.** Qui donne, pour les personnages, les objets qu’ils possèdent dans leur inventaire, leur quantité et l’emplacement d’équipement (le cas échéant).

# Liste des objets

## Outils

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps (plus c’est grand, plus c’est court) |
| Mains nues | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |
| ToolWoodCutter | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolGatherer | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolReaper | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolHerbalist | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolCarrier | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolMiner | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolWellDigger | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolFarmer | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolPharmacist | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolCreamer | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolConfectioner | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolPastryMaker | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolCook | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolWoodSawyer | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolWoodTurner | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolCarpenter | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolCoal | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolSteelMaker | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolSmith | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolDryer | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolBasketMaker | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolMiller | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolGlassMaker | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolBrickMaker | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolWeaver | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolTailor | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolBrewer | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolRefiner | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolDoctor | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolArchitect | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolBuilder | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolArchaeologist | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| ToolExplorer | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |

## Armes

Toutes les armes font 5 points de dégâts de base. Lors de l’utilisation de l’arme, le temps est calculé  :

Dégâts = 5 x (1+n\*coeff) où n = nombre de munitions tirées et coeff = 1% énergie de fabrication

### Arc

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Trad | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps |
| Petit arc | SmallBow | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Arc classique | Bow | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Arc long anglais | LongBow | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Yumi | Yumi | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |

### Fleches

Chaque arc dispose de ses propres flèches, disponible en version « bois » et « acier ». Le tableau suivant donne le coût de fabrication et les dégâts infligés par l’utilisation de ces flèches :

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Flèche | Arc | Bois | | Acier | |
| SmallArrow | SmallBow | 10 | 5.5 | 15 | 5.75 |
| Arrow | Bow | 20 | 6 | 30 | 6.5 |
| LongArrow | LongBow | 40 | 7 | 60 | 8 |
| YumiArrow | Yumi | 40 | 7 | 60 | 8 |

### Arbalète

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Trad | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps | Nb carreau |
| Arbalète à levier | LeverCrossbow | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 |
| Arbalète à crémaillère | Cranequin | 0 | 1 | 0 | 0 | 1.1 | 1 |
| Arbalète à cric | Windlass | 0 | 1 | 0 | 0 | 1.2 | 1 |
| Arbalète à répétition | RepeatingCrossbow | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 3 |

### Carreau

Les carreaux d’arbalette sont compatibles avec toutes les arbalettes et se construisent en version « bois » et « acier ».

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Carreau | Arbalette | Bois | | Acier | |
| quarrel | toutes | 40 | 7 | 60 | 8 |
|  |  |  |  |  |  |

### Pistolet

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Trad |  | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps | charges |
| Revolver Lefaucheux 11mm | LefaucheuxRevolver | 11mm | -2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 6 |
| Revolver à broche 4mm | PinfirePistol | 4.5mm | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 6 |
| Revolver Bentley 1855 | BentleyRevolver1855 | 10mm | -1.5 | 1 | 0 | 1.5 | 1 | 6 |
| Revolver Perrin 1859 | PerrinRevolver1859 | 12mm | -2.5 | 1 | 0 | 2.5 | 1 | 5 |
| Revolver Pond 1860 | PondRevolver | .32  ~7mm | -0.5 | 1 | 0 | 0.5 | 1 | 6 |
| Revolver Beaumont Adams 1866 | BeaumontAdams1866 | .45  11.5mm | -2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 5 |
| Revolver Chamelot Delvigne 1873 | ChamelotDelvigne1873 | 11mm | -2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 6 |
| Revolver Mauser Zig Zag | ZigZagMauser | 9mm | -1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 6 |
| Revolver British Bulldog 1880 | BritishBulldogRevolver | 11mm | -2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 5 |
| Webley .455 | Webley445 | .455  11.5 | -2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 6 |
| Revolver d’ordonnance 1892 | ServicePistol1892 | 8mm | -0.5 | 1 | 0 | 0.5 | 1 | 6 |

### Fusil

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Trad |  | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps | Charges |
| Fusil Dreyse 1849 | DreyseRifle1849 | 15.43mm | -3 | 1 | 0 | 3 | 1 | 1 |
| Remington Rolling block | RemingtonRollingBlock | .50  12mm | -2.5 | 1 | 0 | 2.5 | 1 | 1 |
| M1853 Snider Enfield Mark I | SniderEnfieldMarkI | .577 | -2.8 | 1 | 0 | 2.8 | 1 | 1 |
| Fusil Spencer .52 | Spencer52 | .52 | -2.8 | 1 | 0 | 2.8 | 1 | 7 |
| Fusil Chassepot 11mm | ChassepotRifle | 11mm | -2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 |
| Fusil à tabatière 1867 | SnuffboxRifle | 18.2mm | -4 | 1 | 0 | 4 | 1 | 1 |
| Fusil Krnka 1867 | Krnka1867 | 15.24mm | -3 | 1 | 0 | 3 | 1 | 1 |
| Fusil Martini Henry M1871 | MartiniHenryM1871 | .45 | -2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 |
| Fusil Belge Comblain M1882 | BelgiumComblainM1882 | 11mm | -2 | 1 | 0 | 2 | 1 | 1 |
| Fusil de chasse 1840 | HuntingGun1840 | Cal12 | -2.5 | 1 | 0 | 2.5 | 1 | 2 |
| Fusil de chasse Belge | BelgiumHuntingGun | Cal8 | -1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 2 |

### Munitions

Les armes de poings et fusils utilisent des munitions données principalement par leur calibre. Les munitions pour arme de poings sont utilisables pour les armes d’épaule mais pas l’inverse.

Le tableau suivant donne les coûts de construction et les dégâts possibles en fonction de la munition et de l’arme utilisée. Pour faire simple, les armes de poings sont considérées avoir 6 coups et les armes d’épaule, un coup. Pour les coûts de constructions, ils sont égaux au calibre en mm. Pour les armes de poings, ils sont multipliés par 6 (pour être équivalents).

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Version poing | | | Version épaule | |
| 4.5mm | 4.5 | 6.35 |  |  |  |
| 8mm | 8 | 7.4 |  |  |  |
| 9mm | 9 | 7.7 |  |  |  |
| 10mm | 10 | 8 |  |  |  |
| 11mm | 11 | 8.3 | 5.55 | 66 | 8.3 |
| 12mm | 12 | 8.6 |  |  |  |
| 15.24mm | 15.24 | 9.572 | 5.762 | 91.44 | 5.762 |
| 15.43mm | 15.43 | 9.629 | 5.7715 | 92.58 | 5.7715 |
| 18.2mm | 18.2 | 10.46 | 5.91 | 109.2 | 5.91 |
| .32 (8mm) | 8 | 7.4 |  |  |  |
| .45 (11mm) | 11 | 8.3 | 5.55 | 66 | 8.3 |
| .455 (11.55mm) | 11.55 | 8.465 |  |  |  |
| .50 (12.7mm) | 12.7 | 8.81 | 5.635 | 76.2 | 5.635 |
| .52 (13.2mm) | 13.2 | 8.96 | 5.66 | 79.2 | 5.66  spencer |
| .577 (14mm) | 14 | 9.2 | 5.7 | 84 | 5.7 |
| Cal12 (18.5) |  |  |  | 111 | 10.55 |
| Cal8 (21.2) |  |  |  | 127.2 | 11.36 |

### Baïonnette

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Trad | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps |
| Fusil Spencer .52 | Spencer52 | -2.8 | 1 | 0 | 2.8 | 1 |
| Fusil Chassepot 11mm | ChassepotRifle | -2 | 1 | 0 | 2 | 1 |
| Fusil à tabatière 1867 | SnuffboxRifle | -4 | 1 | 0 | 4 | 1 |
| Fusil Krnka 1867 | Krnka1867 | -3 | 1 | 0 | 3 | 1 |

### Cane

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Trad | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps |
| Cane de marche | WalkingStick | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| Cane Toise | CaneToise | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| Cane Dague | DaggerCane | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| Cane Epée | SwordCane | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| Cane massue | ClubCane | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 |

### Fleuret

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Trad | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps |
| Epée de gendarmerie | GendarmerieSword | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |
| Epée de cour | CourtSword | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 |

### Epée

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Trad | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps |
| Epée du Corps diplomatique | DiplomaticCorpsSword | 0 | 3 | 0 | 0 | 1 |
| Epée de cadet style Empire | JuniorEmpireSword | 0 | 3 | 0 | 0 | 1 |

### Sabre

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Trad | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps |
| Sabre d’officier de Cavalerie Anglaise 1796 | EnglishRidingSabre | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| Sabre d’Infanterie 1821 | InfantrySabre | 0 | 2 | 0 | 0 | 1 |
| Sabre d’abordage | Cutlass | -1 | 3 | 0 | 0 | 1 |

## Protections

### Uniformes

* Uniforme de Pompier de Paris (Casque de pompier, Veste de pompier, pantalon avec passepoil, bottes de pompier, ceinturon de pompier, gants de pompier)
* Uniforme de Mineur (Barette, chemise de toile, pantalon de toile, chaussures de protection, ceinture de cuir, gants de travail)
* Uniforme de Gendarmerie (Képi de gendarmerie, tunique de gendarmerie, centuron de gendarmerie, pantalon de gendarmerie, cuissardes)
* Uniforme de Chasseur Alpin (Béret de chasseur alpin, bottes de chasseur alpin, ceinturon d’infanterie, tunique à double rangée de boutons, pantalon avec passepoil)
* Habit de dandy (Haut de forme, chemise, queue de pie(cape), pantalon de ville, chaussures de villes, gants rafinés)
* Habit de Cowboy (Chapeau de cowboy, chemise en toile, pantalon en toile, ceinturon, boots, manteau(cape))
* Habit de fermier (Chapeau de paille, chemise de toile, pantalon de toile, sabots)
* Habit d’enquêteur (Deerstalker, chemise, redingote (cape), pantalon de ville, chaussures des villes, gants de cuir)

### Equipement

#### Tête

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Outils | Trad | Dis | Déf | Rés | Imp | Temps |
|  |  | 0 |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

#### Tunique

#### Pantalon

#### Ceinture

#### Chaussures

#### Capes

#### Gants