STATS:

Charisme (Vendre + Acheter + Guerre)

Endurance (Explorer + Miner + Chasser)

Force (Guerre + Miner + Fabriquer)

Habilité (Guerre + Fabriquer + Chasser)

TACHES:

Vendre

Acheter

Miner

Fabriquer

Chasser

Explorer

Guerre

COMMENT CA FONCTIONNE:

C = Charisme; E = Endurance; F = Force; H = Habilité

Lvl 10 max

+1 Niveau = +25% d'efficacité de la stat; commence à 100%

+1 Niveau (Toutes stats combinées) = +5 membres possibles dans le groupe. Niveau 40 (max) = 200 membres dans le groupe

Efficacité de la tâche augmentée en fonction de la taille du groupe. 1 Membre = 1%

EXEMPLE:

- Stats du chef de groupe: 0C 1E 2F 3H (Niveau 6). Taille max du groupe: 6\*5 = 30

Tâche: Miner. 100% + 1\*25% (Niveau 1 en E) + 2\*25% (Niveau 2 en F) = 175% d'efficacité

Taille du groupe: 10 Membres

175% + 10% = 185% d'efficacité

SYSTEME DE COMBAT:

Efficacité dépendante de la taille du groupe

Efficacité de l'armée = Efficacité Initiale \* 0.01 \* Taille du groupe

L'armée qui a plus d'efficacité d'armée gagne le combat

L'armée qui gagne perd des membres en fonction de la différence d'efficacité. (Calcul à trouver)

EXEMPLE:

- Tâche: Guerre. 100% + 0\*25% + 2\*25% + 3\*25% = 225% d'efficacité initiale

Taille du groupe: 25 Membres

225% \* 0.01 \* 25 = 56.25% d'efficacité de l'armée

ARGENT:

Avec de l'argent, on peut acheter des objets.

Ces objets peuvent être de la nourriture, des minerais ou des boosts.

On gagne de l'argent en vendant des objets ou avec des taxes.

Les taxes sont données par les colons qui n'ont pas de tâche assignée. Plus la colonie est grande, plus la taxe est grande.

Il faut envoyer un chef de groupe (tout seul) faire le marché. Plus il a de charisme, plus il peut acheter peu cher et plus il peut vendre cher.

On vend un objet 4 \* moins cher que son prix d'achat (avec 0C).

Efficacité de commerce = 0.1 \* C + 1

EXEMPLES:

Stats: 5C 6E 7F 8H

0.1 \* 5 + 1 = 1.5 d'efficacité de commerce. (On vend un objet 1.5 \* plus cher et l'achète 1.5 \* moins cher)

BOOSTS:

On peut fabriquer des boosts ou les acheter. Ces boosts peuvent être:

- Armes

- Outils

Ces boosts ajoutent un pourcentage d'efficacité à des tâches spécifiques.

Efficacité finale de la tâche = Efficacité initiale de la tâche + Bonus du boost

FABRICATION:

L'efficacité de fabrication modifie l'efficacité du boost. Plus le groupe est efficace, plus le boost sera grand.

(Calcul à faire)

CASES

Ressources basiques :

- Montagne (Miner)

- Forêt (Couper bois)

- Plaine (Chasser)

- Eau (Chasser)

- Désert (Rien)

Ressources améliorées :

- Mine (Montagne, Miner)

- Bûcheron (Forêt, Couper bois + Chasser)

- Enclos (Plaine, Chasser + Cuir)

- Ferme (Plaine, Chasser)

- Cabane de pêcheur (Eau, Chasser)

Bâtiments de traitement :

- Forgeron (Craft)

- Fonderie (Minerais)

- Scierie (Bois)

- Boucher (Viande + Cuir)

Autres :

- Base (Point de départ)

- Marchand (Echange, Case non améliorée)

- Chef (Emplacement du Chef)

//

3 manières de récolter :

- Ressources basiques (avec Chef) = 10%-50% en fonction du groupe

- Ressources améliorées (sans Chef) = 35% mais en continu

- Ressources améliorées (avec Chef) = 45% - 85%