

Game Design Document	2
Références	3
Level Design	5
Règles	7
Système de zone	10
Fog of War	12
3C	14
Character (interactions)	15
Energie Cosmique	19
Prévisualisation (hors scope)	21
Séquentialité	22
Camera	23
Contrôles	26
Corruption	27
Les Paternes de Base	28
Zone corrompue	31
Civilisation	32
PathFinding Villageois	33
Autonomie Civilisation	34
Brigades	36
Explorateurs	38
Priorités	40
Les bâtiments	41
Champs	42
Tour de défense	43
Camp d'exploration	44
Carrière de Pierre	45
Maison	46
Bâtiment Principale / départ	48
Camp militaire	49
Moulin	50
Références Interface	51
Tile Information	53
Zone information	54
HUD	55
Interface Pop-Up	56
Début de partie	58
Tutoriel	59
VFX	61
SFX	62
Liste d'Animation	64
Outline Zone	65
BUG LIST	67

Game Design Document

Intentions : [↗](#)

Élaborer un jeu basé sur la **gestion indirecte*** d'une civilisation, en permettant au joueur d'interagir avec l'environnement et la construction de celle-ci de manière créative et immersive.

i *Le joueur peut interagir avec l'environnement et indiquer à la civilisation comment bâtir ses bâtiments et où. Cependant, il ne contrôle pas les villageois et leur volonté.

Pitch : [↗](#)

Rise of the Realm est un jeu de stratégie 4X au tour par tour où les joueurs doivent gérer une civilisation, la faire prospérer et survivre face à une corruption destructrice.

Objectifs et Vision : [↗](#)

Notre objectif était de concevoir une **expérience stratégique** reposant sur un **contrôle indirect** de la civilisation, où la **planification** et **l'anticipation** joueraient un rôle central. Cette expérience intégrerait également des mécaniques de **gestion des ressources** et **d'exploration** d'un monde menacé par une force obscure.

Objectif de jeu : [↗](#)

L'objectif finale du joueur est de se débarrasser du **nid de corruption**.

Caractéristique du jeu : [↗](#)

Informations	Caractéristiques
Type de Jeu	Gestion / Stratégie
Cible	Hardcore - ayant connaissance des jeux de stratégie / joueurs PC.
Technologie	Unreal Engine 5.3.2
Support	Ordinateur PC

Références

Références Gameplay principale :

Northgard

Northgard is a critically acclaimed strategy game based on Norse mythology. Lead your clan, uncover the secrets of a mysterious newfound continent and defeat your enemies to conquer the Throne!

 steam



Système de zones pour la gestion de l'exploitation des ressources, de la civilisation et pour l'exploration et le découpage du monde.
Inspiration pour les explorateurs et l'expansion.

Oxygen Not Included

Oxygen Not Included is a space-colony simulation game. Deep inside an alien space rock your industrious crew will need to master science, overcome strange new lifeforms, and harness incredible space tech to survive, and possibly, thrive.

 steam



Intéressant dans le **contrôle de l'équipage**. Le joueur donne des ordres aux différents membres qui seront effectués les uns après les autres selon un **système de priorité**.

Diplomacy is Not an Option

Diplomacy is Not an Option is a strategy game set in a medieval fantasy world. Build your town and defenses, raise huge armies and fight against massive hordes of enemies. How long can you survive?

 steam



Intéressant dans la **gestion des ressources** nécessaire à la survie de la civilisation et dans le **système de défense** face à des assauts sur plusieurs fronts.

Before We Leave

Before We Leave est un jeu de développement urbain dans un coin agréable de l'univers. Prenez soin de vos Bonzommes et de leur environnement alors qu'ils reconstruisent et redécouvrent leur civilisation. Colonisez de nouveaux territoires et planètes, mais attention a...

 steam



Intéressant dans sa gestion des tuiles avec un élément par tuile (bâtiment, ressource, etc...) dans un environnement planétaire.
Reconstruire une **civilisation à partir de zéro**.

Référence visuelle / ambiance :

Dorfromantik

Dorfromantik is a peaceful building strategy and puzzle game where you create a beautiful and ever-growing village landscape by placing tiles. Explore a variety of colorful biomes, discover and unlock new tiles and complete quests to fill your world with life!

 steam



Dorf Romantik est un puzzle game, sandbox. Prendre des **décision stratégique** pour engranger le plus de points. Jeu de **contemplation** et de **détente** sans notion de temps.

Référence interface : [🔗](#)



Armello is a grim fairy-tale board game come to life, with every match combining deep, tactical card play, rich tabletop strategy and RPG elements. Leverage subterfuge, spells and careful strategy to wrangle control of the game's chaotic odds as you quest for the throne.



Level Design

Âge 1 : Reconstruction [↗](#)

Bâtiments nécessaires :

- Structure de départ
- Maisons
- Champs
- Tours de protection
- Camps d'exploration
- Carrière de minerais

Prix :

- Gratuit
- 15 🍷
- 20 🍷
- 50 🍷
- 40 🍷
- 60 🍷

Temps de construction :

- Instantané
- 2 Tours
- 1 Tour
- 1 Tour
- 3 Tours
- 3 Tours

Âge 2 : Retour à l'apogée [↗](#)

Bâtiments nécessaires :

- Moulins à vent
- Camp militaire (armée)
- Maison améliorée

Prix :

- 20 🍷 et 10 💎
- 50 🍷 et 25 💎
- 10 🍷 et 5 💎

Temps de construction :

- 1 Tour
- 3 Tours
- 2 Tours

Bâtiment	Définition
Structure de départ	Fabriquée à partir de l'épave du vaisseau de cette civilisation, cet "hôtel de ville" sert à entreposer les ressources obtenues. Elle révèle le brouillard de guerre dans un rayon de 3 tuiles autour d'elle en ignorant tous les obstacles.
Maison	Augmente les emplacements de civilisation de 5 🧑
Maison améliorée	Augmente les emplacements de civilisation de 10 🧑
Champ	Cette construction doit être faite sur une case fertile. Augmente le rendement en nourriture de 5 🍌 par habitant dédiés au champ (Jusqu'à un maximum de 2 🧑)
Tour de Défense	Détruit une case de corruption par tour dans la zone dans laquelle elle est construite.
Tour de Défense améliorée	Détruit 2 cases de corruption par tour dans la zone dans laquelle elle est construite si 2 villageois sont assignés
Camp d'exploration	Transforme les habitants en explorateurs, les explorateurs s'aventurent dans le brouillard de guerre pour découvrir de nouvelles ressources. (1 explorateur max par camp d'exploration)
Camp d'exploration amélioré	(2 explorateurs max par camp d'exploration)
Carrière de minerais	Cette construction doit être faite sur une case montagne. La carrière à un rendement de 5 💎 par 🧑 par Tour. (Jusqu'à un maximum de 2 🧑)

Moulin à vent	<p>Cette construction doit être faite sur un champ et être entouré d'au moins 2 autres champs.</p> <p>Fertilise toutes les cases en contact avec le moulin, et augmente le rendement des champs entourant le moulin de 1 🧑🌾</p> <p>(Un moulin ne peut pas être placé à côté d'un autre moulin, les effets de moulin ne sont pas cumulables)</p>
Camp militaire	<p>Converti les habitants en soldats, leur permettant de combattre la corruption.</p> <p>(Jusqu'à un maximum de 3 🧑🌾)</p>

Tuiles Interactives : [🔗](#)

Tuile	Définition
Forêt	Permet aux 🧑🌾 de récupérer du bois, ils peuvent récupérer 5 🪵 par 🧑🌾 présents sur la case. (2 🧑🌾 max sur la tuile)
Rocher de Western	Lorsqu'un 🧑🌾 se place sur cette tuile, il dévoile la vision autour de lui, les zones autour de la zone contenant le rocher de Western sont révélés et passent de "je ne vois pas" à "Je vois"
Montagne	Cette tuile est nécessaire pour pouvoir placer une Carrière de Minerais.
Rivière	Les tuiles adjacentes à une rivière sont considérés comme des tuiles fertiles, permettant la construction de champs.

Règles

Différents type de zones / biomes : [↗](#)

Point d'eau : [↗](#)

Un point d'eau est une zone contenant un Lac n'étant pas raccroché à une rivière.

- 12 tiles → 1 à 3 cases de Lac
- 18 tiles → 2 à 4 cases de Lac
- 24 tiles → 4 à 6 Cases de Lac

Zone Forestière : [↗](#)

Une zone forestière contient principalement des Forêts, elle peut contenir moins de bâtiments et sert principalement à récolter des ressources.

- 12 tiles → Min. 4 Forêts - Max. 6 Forêts
- 18 tiles → Min. 6 Forêts - Max. 10 Forêts
- 24 tiles → Min. 8 Forêts - Max. 14 Forêts

La plaine : [↗](#)

Une zone plaine peut contenir plus de bâtiments que les autres zones mais est pauvre en ressources.

- 12 tiles → Min. 1 Forêts - Max. 2 Forêts → 3 emplacements de bâtiments
- 18 tiles → Min. 1 Forêts - Max. 3 Forêts → 4 emplacements de bâtiments
- 24 tiles → Min. 1 Forêts - Max. 4 Forêts → 6 emplacements de bâtiments

Type de tuile : [↗](#)

Forêt : [↗](#)

Une Forêt de peut être entourée que d'un maximum de 4 autres forêts.

Rocher de Western : [↗](#)

Il ne peut apparaître que dans une zone dont les six cases contactes sont des cases neutres ou forêt. Si elle doit être adjacente à une forêt, la forêt est remplacée par une case neutre.

Dans une zone forêt, elle ne peut pas supprimer de forêts si cela fait descendre le cap minimum de Forêts. (Si c'est la petite zone, le rocher ne peut pas détruire de forêt en dessous de 4 Forêts)

Dans la zone plaine, elle doit être placé dans un rayon sans arbres ou ne peut pas apparaître.

Un rocher de western ne peut spawn que dans une zone séparée par 2 autres zones des autres Rochers de Western

Montagne : [↗](#)

La Montagne fait 5 tuiles, représentée comme une chaine de de montagne, elle peut prendre n'importe quelle forme dans la limite que chaque tuile doit rester en contact directe avec une autre tuiles Montagne.

Rivière : [🔗](#)

La rivière fertilise les cases planes qui l'entourent, elle ne peut avoir que quelques forêts à son contact:

Une rivière commence depuis un bord de la map ou peut avoir son origine dans une chaîne de montagnes et continue jusqu'à un autre bord de la map ou jusqu'à un Lac.

- 12 tiles → Max. 2 Forêts au contact
- 18 tiles → Max. 3 Forêts au contact
- 24 tiles → Max. 4 Forêts au contact

Lac : [🔗](#)

Le lac est une formation possible lorsqu'une rivière passe par une zone de 24 Tiles. Il prends 6 cases de places et doit faire au moins 2 d'épaisseur verticale ou Horizontale

Le point d'eau possède ses propres règles de création de Lac.

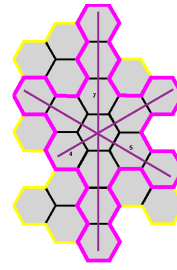
Règles de génération de zone (Forme de la zone) [🔗](#)

Description	Schéma d'exemple
<ul style="list-style-type: none">• Lors de la création d'une zone, elle commence toujours par le Noyau expliqué plus bas. Après la création du Noyau, la création de la zone suit le bord des zones auxquelles elle est liée. <p>Toute tuile entre une zone faite et un noyau en création seront prises dans la zone du noyau en construction.</p> <p>Si il reste des tuiles après le remplissage, les tuiles restantes sont placés aléatoirement en respectant la taille maximum.</p>	
<ul style="list-style-type: none">• 12 tiles → Le nombre de tuiles minimum pour un axe doit être de 2, 2 des 3 axes du noyau doivent faire 3 tuiles minimum. Un axe peut faire une taille maximum de 4 tuiles.	
<ul style="list-style-type: none">• 18 tiles → Le nombre de tuiles minimum pour un axe doit être de 3, 2 des 3 axes du noyau doivent faire 4 tuiles minimum. Une ligne peut faire une taille maximum de 6 tuiles.	
<ul style="list-style-type: none">• 24 tiles → Le nombre de tuiles minimum pour un axe doit être de 3, 1 des 3 axes doivent faire 5 tuiles minimum et un autre doit faire 4 tuiles	

minimum. Une ligne peut faire une taille maximum de 8 tuiles.

Le Noyau est créé avant la liaison avec la zone adjacente.

Le noyau pivote pour aligner son plus long axe avec la forme de la zone adjacente.



Règle de placement des Tuiles dans une Zone [↗](#)

Description	Schéma d'exemple
<p>Une tuile ne peut pas être placée adjacente à une seule autre Tuile.</p>	<p>A diagram showing two adjacent hexagonal tiles. The top tile is grey and the bottom tile is also grey. A red 'X' is drawn over the bottom tile, indicating that a tile cannot be placed adjacent to only one other tile.</p>
<p>Une Tuile doit forcément être adjacente à un minimum de 2 autres Tuiles.</p>	<p>A diagram showing a central grey hexagonal tile. It is surrounded by three other tiles: one green tile above and to the right, and two grey tiles below and to the right. Purple lines with arrows point from the central tile to each of its three neighbors, indicating that a tile must be adjacent to at least two other tiles.</p>
<p>Cette règle permet une génération procédurale sans risquer les cas de zone effilée et permettre une zone bien structurée et épais.</p>	<p>A diagram showing a complex cluster of hexagonal tiles. The central part consists of several grey tiles. The perimeter is decorated with yellow and green tiles. A red 'X' is drawn over one of the top tiles, which is only adjacent to one other tile. Purple lines with arrows point from various tiles to their neighbors, illustrating a well-structured and thick zone.</p>



Système de zone

Définition des zones : [↗](#)

À la manière de Northgard, la planète se divise en plusieurs zones qui doivent être récupérées par le joueur pour être exploitées. Le joueur peut récupérer des zones avec des ressources si il l'a découvert.

Propriété des zones : [↗](#)

- Chaque zone possède un montant max de bâtiments pouvant être construit en fonction de sa taille.
- **12 tiles** → 2 bâtiments max
- **18 tiles** → 3 bâtiments max
- **24 tiles** → 4 bâtiments max

Civilisation et les zones : [↗](#)

- Chaque zone possède un nombre de villageois indépendant des autres zones. Le joueur peut transférer un villageois d'une zone à une autre.
- Les villageois dans une zone ne sont pas impactés par des décisions dans d'autres zones (Prioriser / bloquer).

Défense d'une zone : [↗](#)

- Une tour de défense présente dans une zone la défend face à la corruption. Elle détruit les tuiles corrompues provenant des zones adjacentes.

 La tour de défense ne défend la zone que de une tuile corruption par tour.

Corruption d'une zone : [↗](#)

Une zone est corrompue lorsqu'un certain nombre de ses cases sont couvertes de corruption :

- **12 tiles** → 6 tiles corrompues
- **18 tiles** → 8 tiles corrompues
- **24 tiles** → 10 tiles corrompues

Lorsque la zone est sous le contrôle de la corruption, tous les bâtiments présents dans la zone deviennent inactifs et les villageois sont tués.

Lorsqu'une zone est considérée comme attaqué par la corruption, il n'est plus possible d'y transférer des villageois (entrée et sortie)

Exploration des zones : [↗](#)

- Les explorateurs se déplacent d'une zone à une autre et permettent de les découvrir pour pouvoir les récupérer.

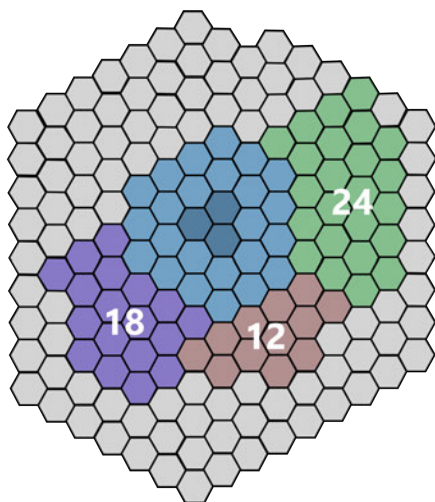
Découverte d'une zone : [↗](#)

Lorsqu'un explorateur franchit une zone, elle est découverte au prochain tour (modifie le **Fog of war** de la zone de "Je ne vois pas" à "j'ai vu"). Les explorateurs iront explorer des zones de manière aléatoire si le **Fog of War** est encore présent. Tant qu'un explorateur est présent dans la zone, le **Fog of war** est modifié en "je vois".

- Si le joueur **priorise** une zone non découverte, la priorité sera destinée à l'explorateur le plus proche (si il y en a plusieurs).

Disposition des zones : [🔗](#)

Exemple des zones



Récupérer une zone : [🔗](#)

Le joueur récupère la possession des zones avec des ressources. Les zones coûtent de plus en plus cher en fonction du nombre de zones déjà acquises.

Nombre de zones possédées	Coût en nourriture	Coût en bois	Coût en pierre
1	20		
2	40 (+20)		
3	60		
4	80		
5	100		
6	120	30	
7	140	40 (+ 10)	
8	160	50	
9	180	60	
10	200	70	
11	220	80	30 (+10)
12	240	90	40
13	260	100	50
14	280	110	60
15	300	120	70

Fog of War

Fog of War :

Le jeu possèdera un brouillard de guerre à trois niveaux de vision :

- La zone inexplorée couverte d'un brouillard épais.
- La zone explorée mais hors du champ de vision, grisée, montrant le décor dans la dernière forme rencontrée.
- La zone dans le champ de vision montrant l'évolution du décor en temps réel, tout en couleur.

▼ Références



Brouillard de guerre - Age of Empire



Brouillard de guerre - Northgard



Character : [🔗](#)

Character (interactions)



Propriétaire : Kevin Coutand • Mise à jour : 16 mai 2024

Le joueur aura à disposition différentes interactions qui couteront des points d'énergie divine afin de faire évoluer la civilisation . Selon le scope visé, le nombre d'interaction sera croissant et débloable dans la progression du jeu. Interagir avec l'environnement (l'objectif est d'offrir au joueur la possibilité de créer ses propres stratégies

 Confluence

Ouvrir l'aperçu

Caméra : [🔗](#)

Camera



Propriétaire : Théo Crn • Mise à jour : 15 févr. 2024

Terrain en tuile plat Vue incliné à 45 degrés. Possibilité de zoomer et dézoomer sur un rail (voir schéma) Possibilité de se déplacer sur les 8 axes (bloquer sur un maximum sur l'axe Y) Lors du Zoom, la caméra vient se redresser légèrement verticalement pour mieux observer les tuiles. Pas possible d'orienter la caméra sur l'axe Z. Dezoom max :

 Confluence

Ouvrir l'aperçu

Character (interactions)

Le joueur aura à disposition **différentes interactions** qui couteront des points d'énergie divine afin de faire évoluer la civilisation . Selon le scope visé, le nombre d'interaction sera croissant et débloqué dans la progression du jeu.

- **Interagir avec l'environnement** (l'objectif est d'offrir au joueur la possibilité de créer ses propres stratégies de jeu)
- **Interagir avec la civilisation.**
- **Interagir avec l'interface.**

Energie Cosmique

 Propriétaire : Raphaël Bureau • Mise à jour : 18 janv. 2024

L'énergie divine est l'unité consommée lorsque le joueur réalise une action. Le joueur commence la partie avec 10 points de divinité maximum. Il est possible d'augmenter le maximum de point d'énergie cosmique en possédant de plus en plus de zone. À chaque début de tour, le joueur retrouve l'entièreté de son énergie cosmique. (Si j'ai 10 de divinité

 Confluence

Ouvrir l'aperçu

Séquentialité

 Création par : Kevin Coutand • Mise à jour : 29 nov. 2023

 Google Drive

Ouvrir l'aperçu

Migrer des Villageois :

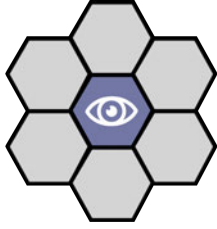
Interaction sur :	Description	Possible	Impossible
Environnement			
Civilisation	Permet de déplacer un villageois d'une zone à une autre	✓ Zone possédée	✗ Zone non possédée
Interface			

Supprimer :

Interaction sur :	Description	Possible	Impossible
Environnement	Restaure une tuile à l'état de tuile "non fertile". Sauf si adjacent à une rivière : "tuile fertile".	✓ Forêt	✗ Hors corruption ✗ Hors montagne ✗ Hors Rivière
Civilisation	Restaure une tuile avec un bâtiment à l'état de tuile "non fertile" Sauf si adjacent à une rivière : "tuile fertile".	✓ Maison ✓ Tour ✓ Champs ✓ Autres bâtiments ⚠ Tuer les PNJs présent sur la tuile	✗ Bâtiment principal

Interface	Réduire le temps de construction d'un bâtiment de 1 tour.	✓ Bâtiments en construction (tour>1)	✗ Bâtiments construits
------------------	--	--------------------------------------	------------------------

Vision : [🔗](#)

Interaction sur :	Description	Possible	Impossible
Environnement	Permet au joueur de voir une zone non découverte ou en "j'ai vu".  La capacité Vision a été posée dans une zone ce qui octroie la visibilité pendant 1 tour.	✓ Fog of War ✓ "J'ai vu"	✗ Zone "Je vois"
Civilisation			
Interface			

Inciter à construire : [🔗](#)

	Description	Possible	Impossible
Environnement			
Civilisation	Placer des schémas de bâtiments pour que la civilisation les construisent.	✓ Tous les types de bâtiments ✓ Sur toutes les tuiles ✓ Dans une zone possédée	✗ Hors corruption ✗ Hors tuile bâtiment ✗ Dans la limite de la place dans la zone ✗ Dans une zone non possédée
Interface			

Prioriser : [🔗](#)

Interaction sur :	Description	Possible	Impossible
Environnement			
Civilisation	Effectue une tâche en priorité dans la zone ciblée.	✓ Construction ✓ Récolte ✓ Zone non découverte (explorateur)	✗ Tuile neutre ✗ Corruption ✗ Tuile priorisée
Interface	Prioriser directement la récolte d'une ressource.	✓ Nourriture ✓ Bois ✓ Pierre	✗ Population

Bloquer : 

Interaction sur :	Description	Possible	Impossible
Environnement			
Civilisation	<p>Bloquer l'accès à une tuile.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloquer la récolte • Éviter la mort d'un PNJ <p>Bloquer des zones pour l'explorateur</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Construction ✓ Récolte (champs / forêt) ✓ Zone non découverte (explorateur) 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Tuile neutre ✗ Corruption ✗ Tuile bloquée
Interface	<p>Bloquer l'accès aux ressources pour réorganiser les productions.</p> <p>Bloquer le nombre de villageois total (naissance)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Nourriture ✓ Bois ✓ Pierre ✓ Population 	

Annuler: 

Interaction sur :	Description	Possible	Impossible
Environnement			
Civilisation			
Interface	<p>Annuler une interaction réalisée durant ce tour.</p> <p>Annuler une interaction réalisé les tours précédent (prioriser, bloquer)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le prix de l'interaction divisé par 2. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Inciter à construire ✓ Prioriser ✓ Bloquer ✓ Vision 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Tuile neutre

Croisade : 

Interaction sur :	Description	Possible	Impossible
Environnement			
Civilisation	<p>Permet de contrôler les brigades et les explorateur individuellement.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les unités apparaissent en highlight à la sélection de l'interaction. <p>Brigade :</p> <p>Si une brigade est inactive dans une zone possédée par le joueur, alors :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possibilité d'envoyer en conquête en échange de 20  et 2  • L'état de la brigade passe en mode conquête. <p>Si une brigade est en conquête, alors :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de prioriser une destination (corruption, autres zone, etc...) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Brigade inactive ✓ Brigade en conquête ✓ Explorateur 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Le reste

	<p>Explorateur :</p> <p>Si un explorateur est inactif dans une zone, alors :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possibilité d'envoyer en exploration en échange de 10 🌿 et 2 ✨ • L'état de la brigade passe en mode exploration. <p>Si un explorateur est en exploration, alors :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de prioriser une destination (hors corruption). 		
Interface			

✦ Energie Cosmique

☐ L'énergie divine est l'unité consommée lorsque le joueur réalise **une action**. Le joueur commence la partie avec **10 points** de divinité maximum.

- Il est possible d'augmenter le maximum de point d'énergie cosmique en possédant de plus en plus de zone.

À chaque début de tour, le joueur retrouver l'entièreté de son énergie cosmique.

(Si j'ai 10 de divinité et que j'en utilise 5, j'en récupérerai 5 lors de mon nouveau tour)

Coût des Interactions : 🔗

Chaque interaction possède un coût en fonction de son utilisation :

📁 Coût énergie divine

👤 Création par : Kevin Coutand • Mise à jour : il y a 1 heure

📁 Google Drive

Ouvrir l'aperçu

	Nom de l'interaction	Supprimer	Prioriser	Bloquer	Construire	Vision	Annuler	Supprimer sur		
								Prioriser	Bloquer	Construire
Sur l'environnement	Tuile neutre			2		5				
	Tuile fertile			2		5				
	Tuile forêt		2	4		5				
Sur l'interface	Nourriture		8	8				4	4	
	Bois		8	8				4	4	
	Métal		8	8				4	4	
Sur la civilisation	Structure de départ									
	Maisons	3	3		2			1		1
	Champs	3	3	4	3			1	1	1
	Tours de protection	3	4		5			1		2
	Camps d'expédition	3	4	6	4			1	2	2
	Carrière de minerais	3	5	4	5			1	2	2
	Tours d'observation	3	4		4			1		2
	Moulins à vent	3	5	6	6			1	2	3
	Camp militaire (armée)	3	6	6	6			1	3	3
	Maison améliorée	3	3		2			1		1
Moyenne		3	4,8	5,3	4,1	5		1,8	2,8	1,9

Augmentation du max de points : 🔗

Il est possible d'augmenter le montant max d'énergie divine en possédant de plus en plus de zones :

Nombre de zones possédées	Energie divine supplémentaire	Energie Divine totale
0 - 4	(+0)	10
5 - 11	(+5)	15
12 - 23	(+5)	20
Plus de 24	(+5)	25


📁 Énergie cosmique en fonction des zones

👤 Création par : Kevin Coutand • Mise à jour : 18 janv. 2024

📁 Google Drive


Ouvrir l'aperçu

Préviusualisation (hors scope)

 Lorsque le joueur pense avoir terminé toutes ses actions, alors il clique sur "**Préviusualiser**".

Le joueur à le droit à une préviusualisation par tour. Permet de savoir ce que va faire la civilisation une seule fois.

Séquentialité

 Il est possible pour le joueur de réaliser plusieurs actions successive sur un élément.

Séquentialité

 Création par : Kevin Coutand • Mise à jour : 29 nov. 2023

 Google Drive

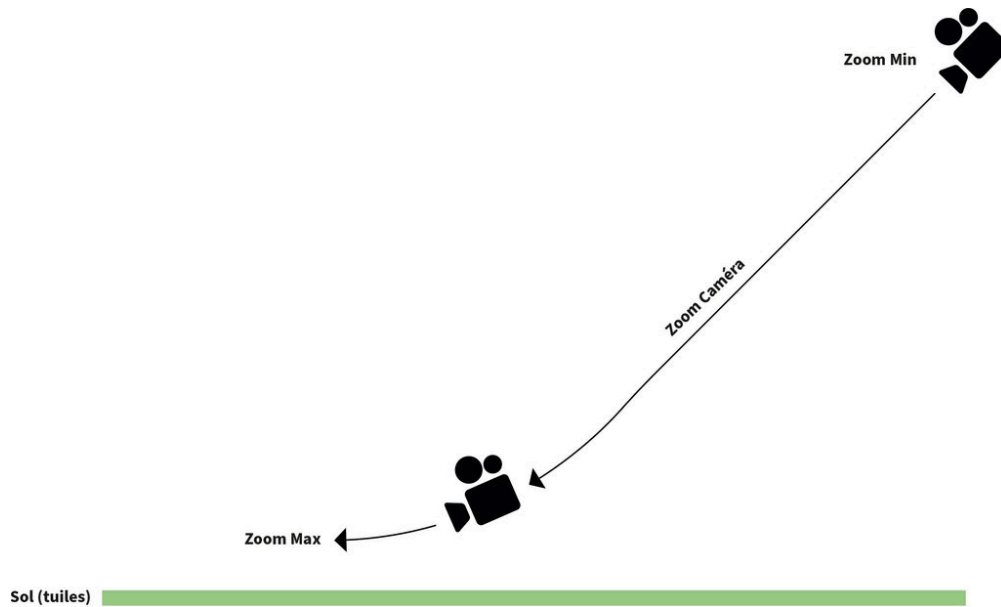
Ouvrir l'aperçu

	Nom de l'interaction	Seconde action					
		Supprimer	Prioriser	Bloquer	Construire	Vision	Annuler
Première action	Supprimer	✗	✗	✓	✓	✗	✓
	Prioriser	✗	✗	✗	✓	✗	✓
	Bloquer	✓	✗	✗	✗	✗	✓
	Construire	✗	✓	✓	✗	✗	✓
	Vision	✓	✗	✓	✗	✗	✓
	Annuler	✓	✓	✓	✓	✓	✗
✓ Est possible		✗ N'est pas possible					

Camera

Terrain en tuile plat [↗](#)

- Vue incliné à 45 degrés.
- Possibilité de zoomer et dézoomer sur un rail (voir schéma)
- Possibilité de se déplacer sur les 8 axes (bloquer sur un maximum sur l'axe Y)
- Lors du Zoom, la caméra vient se redresser légèrement verticalement pour mieux observer les tuiles.
- Pas possible d'orienter la caméra sur l'axe Z.



✓ Setup des variables caméra

Classes	
Planet Class	BP_GridSection
Zoom	
Max Zoom Distance from Planet	25000,0
Min Zoom Distance from Planet	5500,0
Max Mid Zoom Distance Level	19000,0
Mid Min Zoom Distance Level	9000,0
Initial Distance	12000,0
Move Strength	3000,0
Move Speed	10,0
FOV	60,0
Repositioning	
Mode	In 2D
Positioning Speed	250,0
Positioning Precision	0,5
Camera Rotation	
Blend Time for Min Zoom	0,5
Blend Exp for Min Zoom	0,5
Blend Mode for Min Zoom	VTBlend Ease In
Blend Time for Max Zoom	0,15
Blend Exp for Max Zoom	0,75
Blend Mode for Max Zoom	VTBlend Ease in Out
Rotation Precision	0,001
Max Zoom Rotation	20,0
Mid Zoom Rotation	35,0
Min Zoom Rotation	65,0
Planet Rotation	
Max Rotation Pitch	80,0
Min Rotation Pitch	-80,0
Planet Rotation Speed	20,0
Max Factor X	0,98
Min Factor X	0,02
Max Factor Y	0,98
Min Factor Y	0,05

i Dezoom max : Overlay des zones à la Crusader Kings/Civ'



Crusader's King



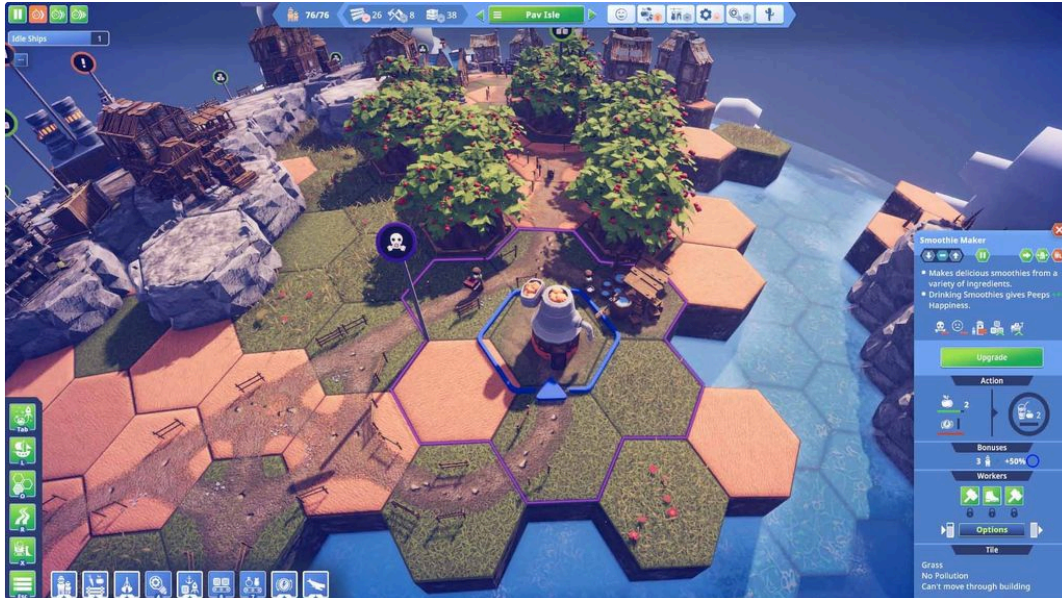
Civilisation VI

Caméra sur une planète (hors scope) : ↻

Scope Final : Terrain en tuile sphérique (planète) ↻

- Vue incliné à 45 degrés.
- ✓ Possibilité de zoomer et dézoomer légèrement (à définir)
- ✓ Possibilité de se déplacer sur les 8 axes
- ✓ Possibilité d'orienter la caméra horizontalement sur 360 degrés.
- ✓ Lors du Zoom, la caméra vient se redresser légèrement verticalement pour mieux observer les tuiles.
- ✗ Pas possible d'orienter la caméra verticalement

▼ Références



Inclinaison caméra voulue InGame - Zoom Mid



Redressement caméra en arrivant sur le Zoom Max



Contrôles

L'entièreté des mécaniques utilisent l'interface pour être utilisé.

Corruption

▼ Références



Kingdom Two Crowns

In Kingdom Two Crowns, players must work in the brand-new solo or co-op campaign mode to build their kingdom and secure it from the threat of the Greed. Experience new technology, units, enemies, mounts, and secrets in the next evolution of the award-winning micro strateg...

 steam



StarCraft II

Combattez à travers la galaxie avec trois races uniques et puissantes. StarCraft II est un jeu de stratégie en temps réel de Blizzard Entertainment disponible sur PC et Mac.

 starcraft2.blizzard.com



Le Néant - Régions - Univers de League of Legends

Apparu dans un cri assourdissant à la naissance de l'univers, le Néant est une manifestation de la non-existence qui s'étend « au-delà ». Cette force animée d'une faim insatiable attend depuis une éternité que ses maîtres, les mystérieux Veilleurs, sonnent l'heure de la fin des temps. Lorsque le Néant touche un mortel, celui-ci reçoit un douloureux aperçu de l'irréalité éternelle, une vision capable de briser...

 leagueoflegends



Armello

Armello is a grim fairy-tale board game come to life, with every match combining deep, tactical card play, rich tabletop strategy and RPG elements. Leverage subterfuge, spells and careful strategy to wrangle control of the game's chaotic odds as you quest for the throne.

 steam



 La corruption est l'ennemi de la civilisation et ne cessera de tout faire pour la détruire.

- La corruption peut prendre n'importe quelle forme (maladie, pollution, ennemies, ...)
- Son point vital est son "Nid", il s'agit de l'objectif du joueur et de la civilisation de le détruire.
- Plus les tours passent, plus la corruption se renforce et devient une menace.
- Elle n'est visible que dans la vision de la civilisation.



Les Paternes de Base

Intentions : [↗](#)

Volonté de créer une **entité** hostile **consciente** qui **progress**e en **envahissant** la **planète** tout en ayant une volonté de se **protéger** face à la **civilisation**.

Éviter la **Deathstate** pour le **joueur** en **évitant** toute **victoire** possible pour lui. Créer une **avancée** de la **corruption** en palier et un **fonctionnement** sous forme de

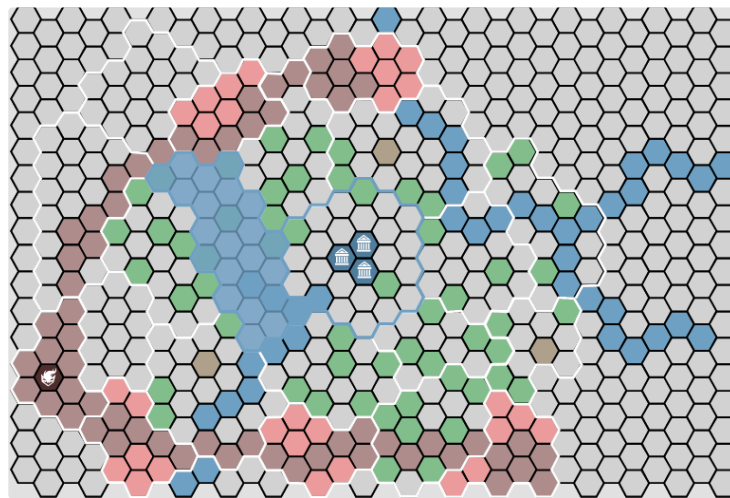
La **corruption** évolue ensuite depuis la **tuile** ou deux **branches** se sont **rejointes**.

Les conditions de victoires : [↗](#)

i Pour gagner le joueur doit détruire le **Noyau**, Le noyau est le point principale de la corruption.

Le comportement au tour par tour : [↗](#)

☰ L'objectif de la **corruption** est de **conquérir** la planète sur laquelle elle évolue. Pour progresser plus rapidement elle va conquérir toutes les "**petites zones**" (Zones à 12 tuiles).



Déplacement de la corruption : [↗](#)

i Par **tour**, la **corruption** se **déplace** d'une **tuile** seulement dans la **zone** où elle est positionné.

La **corruption** possède **2** points d'actions, elle peut donc se **déplacer** deux fois par tour **mais** dans une zone **différente**.

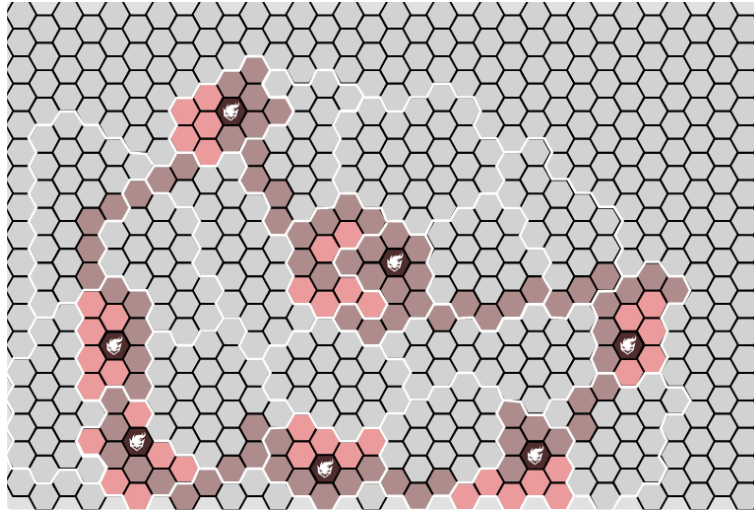
⚠ Lorsque **deux zones** de **corruptions** sont **adjacentes** à celle d'un **joueur** ou à une zone à **conquérir**, alors la **corruption** peut utiliser ces **deux points d'actions** dans la même **zone**.

☰ La **corruption** cible en premier les **zones 12** puis **18** puis **24**.

Corruptions d'une autre zone : [↗](#)

i Une fois une **zone de 12 conquise**, la **corruption** se dirige en premier sur une **zone adjacentes** à l'une de ces **tuiles** jusqu'à **trouver** une **zone de 12 tuiles**.

f Les zones de **18 et 24 tuiles** sont donc juste des "**Zones de passages**" pour la corruption.



Paternes Intelligents : [↗](#)

i La **corruption** est donc **consciente** des zones autour d'elle.

En effet si elle a conquit une "**Zone 12**", mais qu'**aucunes** autres **zones 12** est disponible a **proximité**. Elle est **capable** de partir d'une autre.

Détruire un zone corrompu : Reconquête du joueur [↗](#)

⚠ La **corruption** créer un "**nid**" provisoire au milieu de la zone. Le joueur doit donc détruire ce "**nid**" pour conquérir la zone.

Défense contre le joueur [↗](#)

i Les **zones "barrières"** peuvent être des zones **plus de 12 tuiles**.

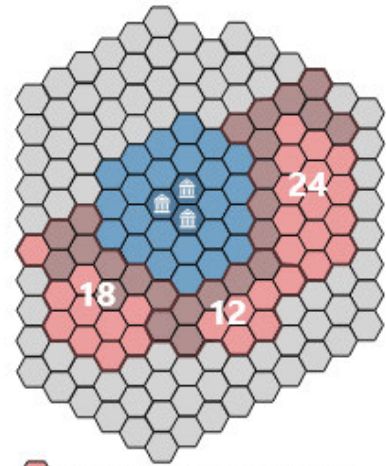
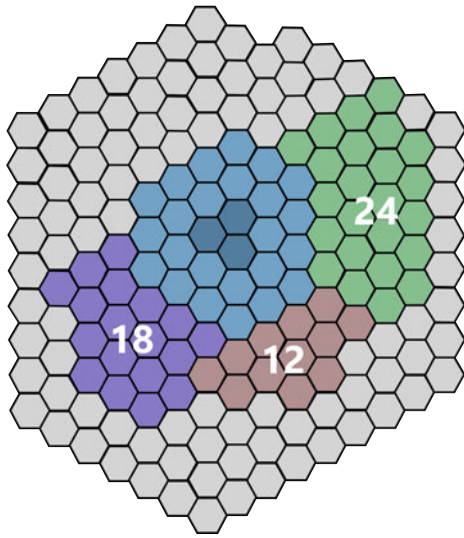
⚠ Si la corruption rencontre un **éclairneur**, elle se dirigera vers une zone **proche** du joueur.



Corruption d'une zone : [↗](#)

i Une zone est corrompue lorsqu'un certain nombre de ses cases sont couvertes de corruption :

- **12 tiles** → 6 tuiles corrompues
- **18 tiles** → 8 tuiles corrompues
- **24 tiles** → 10 tuiles corrompues

⚠ Lorsque la zone est sous le contrôle de la corruption, tous les bâtiments présents dans la zone deviennent inactifs et les villageois sont tués.



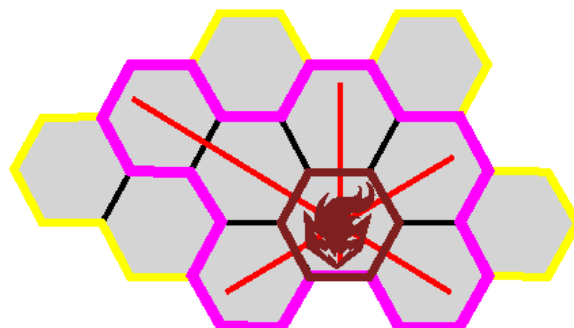
-  Tuiles corrompues automatiquement
-  Tuiles corrompues/Chemin de la corruption

Système points d'actions : [🔗](#)

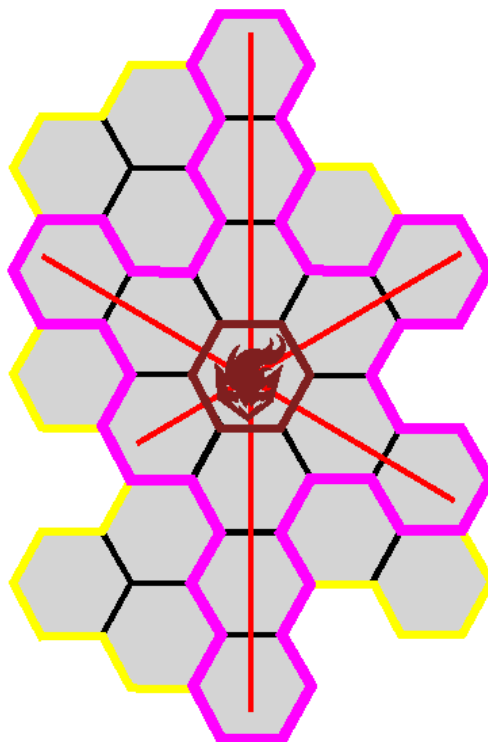
Plus la corruptions conquiert de zones plus elle gagne de points d'actions.

Nombre de zones conquises	Nombre total de Points d'actions
3	$2 + 1 = 3$
9	$3 + 1 = 4$
18	$4 + 1 = 5$
27	$5 + 1 = 6$
36	$6 + 1 = 7$

 Zone corrompue



Lorsque la corruption capture une zone, le nid de corruption est créé à l'emplacement où les axes de création du noyau, de la zone, se croisent.





Civilisation

La civilisation est le point central du jeu. Si elle vient à mourir alors le joueur perd.



Autonomie Civilisation



Propriétaire : Kevin Coutand • Mise à jour : 29 mars 2024

https://store.steampowered.com/app/1272320/Diplomacy_is_Not_an_Option/

https://store.steampowered.com/app/701160/Kingdom_Two_Crowns/

https://store.steampowered.com/app/457140/Oxygen_Not_Included/ https://store.steampowered.com/app/1029780/Going_Medieval/...



Confluence

Ouvrir l'aperçu

Génération des ressources :



Les ressources ne sont pas directement générées par la civilisation mais par les tuiles sur lesquelles ils sont assignés.

- Si 2 villageois sont assignés à une tuile forêt, alors celle-ci produit $5 + 5 = 10$ 🍷
- De même pour les mines et les champs.

PathFinding Villageois

Généralité : [🔗](#)

- Les villageois sont assignés à des zones possédées par le joueur. Ils sont contraints aux zones auxquels ils sont assignés.
 - Ils ne peuvent pas sortir de leur zone assignée, sauf si le joueur utilise sa compétence "Migration".

États de Pathfinding : [🔗](#)

i Patrouille :

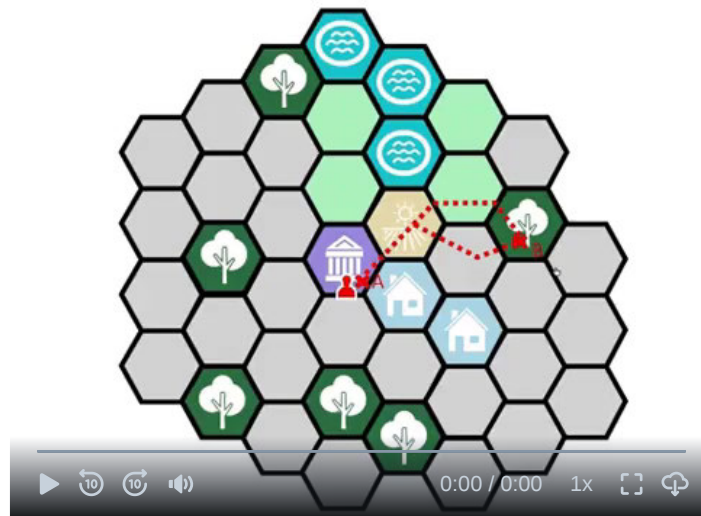
Lorsqu'un villageois est inactif et qu'aucune tâche ne lui est assigné, il passe en mode "**patrouille**".

- En mode **patrouille**, les villageois se déplacent librement dans la zone dans laquelle ils sont assignés.
- Ils naviguent de tuiles en tuiles en déterminant un point aléatoire sur une tuile de destination choisi.

Assignation à une tâche (worker) :

Lorsqu'un villageois est assigné à une tâche, alors il passe en mode "**worker**".

- En mode worker, les villageois se déplacent en direction de la tuile à laquelle ils sont assignés.
- Les villageois se déplacent d'un point **A** à un point **B** en prenant le **chemin le plus rapide**.



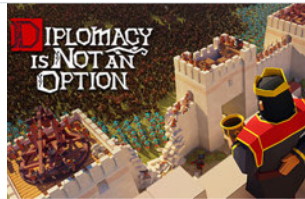
▼ Références



Diplomacy is Not an Option

Diplomacy is Not an Option is a strategy game set in a medieval fantasy world. Build your town and defenses, raise huge armies and fight against massive hordes of enemies. How long can you survive?

steam



Kingdom Two Crowns

In Kingdom Two Crowns, players must work in the brand-new solo or co-op campaign mode to build their kingdom and secure it from the threat of the Greed. Experience new technology, units, enemies, mounts, and secrets in the next evolution of the award-winning micro strateg...

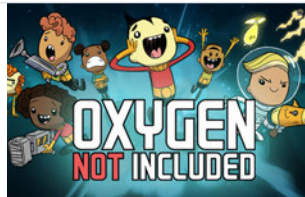
steam



Oxygen Not Included

Oxygen Not Included is a space-colony simulation game. Deep inside an alien space rock your industrious crew will need to master science, overcome strange new lifeforms, and harness incredible space tech to survive, and possibly, thrive.

steam



Going Medieval

Stake your claim in this colony building sim and survive a turbulent Medieval age. Construct a multi-storey fortress in a land reclaimed by wilderness, defend against raids, and keep your villagers happy as their lives are shaped by the world around them.

steam



Reproduction de la civilisation : [🔗](#)



Il faut avoir **10 🌿 + NombrePopulation** pour que la condition "avoir un nouveau villageois" soit valide.

Le prix d'**entretien** d'un villageois est de **1 🌿** par tour et est multiplié par le nombre de villageois présents dans toutes les zones.

Le cout pour la formation d'un villageois est donc de **10 🌿**. On y ajoute le coût d'entretien des villageois.



Ex : Il y a 5 de population et le coût d'entretien est de **5 🌿**. Pour avoir un PNJ en plus il faut donc avoir dans la réserve : $10 + 5$ (population) = **15 🌿** pour que la condition soit valide.

Au début de chaque nouveau tour, le coût d'entretien est donc 6 de nourriture.

Réaction au priorité du joueur [🔗](#)



Le joueur à la possibilité grâce à sa compétence "**Prioriser**", de prioriser les tâches de la civilisation selon un ordre allant de 1 à 3. (3 étant la priorité la plus basse.)

De ce fait, les priorités sont effective par zone. Si une zone ne possède pas d'**actions prioritaire** alors la civilisation agira en autonomie.

Autonomie de la Civilisation :

 Les villageois se voit attribuer des tâches en fonction des priorités qu'ils jugent nécessaire en suivant un schéma défini :  **Priorité**

S

 **Comportement Population.drawio**

 Création par : raphaelbureau09 • Mise à jour : 31 août 2024

 Google Drive




Ouvrir l'aperçu









Brigades

 Les brigades sont le moyen pour la civilisation de passer à l'offensive face à la corruption. De gagner du terrain face à elle.


Former une brigade :

-  Si un villageois est disponible dans une zone avec un camp militaire construit, alors une brigade commence à se former.
 - Il faut un total de **3 villageois** pour former une **brigade** composé de **3 brigadiers** (Un brigadier est égal à un point de vie de la brigade).
 - Convertir un **villageois** en **brigadier** coûte **10**  et **5** .
 - Tant que la brigade n'est pas complète (3 villageois), les villageois sont en formation dans le bâtiment. Une fois complète, la brigade se forme immédiatement.

Envoyer une brigade en conquête :

-  Pour conquérir des zones corrompues, le joueur doit envoyer ses brigades.
 - Pour cela, le joueur doit utiliser la compétence "**Croisade**".
 - À l'activation, toutes les brigades présentes dans le monde sont mise en évidence (Highlight).
 - Lorsqu'une **brigade est inactive** dans une zone possédée par le joueur, il peut décider de l'**envoyer en conquête**.
 - Pour chaque brigade envoyé en conquête le joueur doit payer **20**  et **2**  **A VOIR**
 - Lorsqu'une **brigade est en conquête**, elle ira conquérir de manière autonome les zones corrompues **connues** en "**j'ai vu**" ou "**je vois**"
 - Cependant, le joueur peut prioriser l'action d'une brigade (zone à ciblée pour s'y rendre ou conquérir). Ce coût augmente plus il y a de brigades sous priorisation.
 - Priorité brigade 1 = 3** 
 - Priorité brigade 2 = 4** 
 - Priorité brigade 3 = 5** 

Conquête des zones

-  Les **brigades** progressent de **2 tuiles par tour** dans une zone corrompue et se dirige vers le nid de corruption.
 - Une fois le **nid de corruption détruit**, la zone se débarrasse de la corruption et **redevient "neutre"** (le joueur ne récupère pas la zone automatiquement, il devra utiliser des ressources).
- Chaque tour présent dans une zone corrompue, les **brigades** s'affaiblissent. Elles perdent un brigadier dans son unité à chaque tour.
 - Tour 1 = **3 brigadiers** dans la brigade
 - Tour 2 = **2 brigadiers**
 - Tour 3 = **1 brigadier**
 - Tour 4 = **0 brigadier** → la brigade est morte
- Pour stopper une conquête le joueur doit bloquer la zone militairement. Les brigades présentes dans la zone corrompue ciblée par le blocage rentreront à leur camp respectif.
 - La zone corrompue ne sera plus considéré comme attaquée tant qu'aucune brigade ne la contestera. Après 3 tours, la corruption récupère l'intégralité de sa zone et reprend son état initial.

- Le joueur doit donc contester la zone corrompue avant qu'elle ne se régénère.
- Après avoir conquis une zone corrompue, une **brigade** se rendra en autonomie dans un camp militaire pour se régénérer.
 - Il est possible d'assigner une nouvelle priorité à la brigade au détriment de tout ses points de vie.
 - Il est possible de prioriser un camp militaire pour la brigade sélectionnée, elle s'y rendra en priorité.

Régénération des brigades : [↗](#)

- Pour se régénérer, une brigade doit se rendre dans un camp militaire et former de nouveau brigadier pour revenir au complet.
- Une **brigade** non complète peut rejoindre un camp militaire formant des brigadiers, ils s'ajouteront à la brigade pour combler le manque.
 - **Exemple** : Si il ne reste que 1 brigadier dans la brigade à régénérer et qu'elle se rend dans un camp avec déjà 2 brigadiers. Alors la brigade devient complète.

Camp Militaire : [↗](#)

Camp militaire

 Propriétaire : Kevin Coutand • Mise à jour : 27 mars 2024

Le camp militaire est le moyen pour la civilisation de passer à l'offensive face à la corruption. De gagner du terrain face à elle. Bâtiment débloqué dès que le joueur extrait de la pierre. (1  = "Vous avez débloquer de nouveaux bâtiment") Bâtiment Coût de construction / Amélioration Temps de construction Camp militaire 50  et 25  3 tours Pro


 Confluence



Ouvrir l'aperçu


Explorateurs

- Les explorateurs sont le moyen pour la civilisation de découvrir de nouvelles zones (explorer le “je ne vois pas”). Ils permettent également de garder la visibilité les zones “j’ai vu”.

Former un Explorateur en exploration :






 Si un villageois est disponible dans la zone avec un camp d'exploration construit, alors un explorateur se forme.

- Convertir un **villageois** en **brigadier** coûte 5  et 5 
- La conversion est immédiate

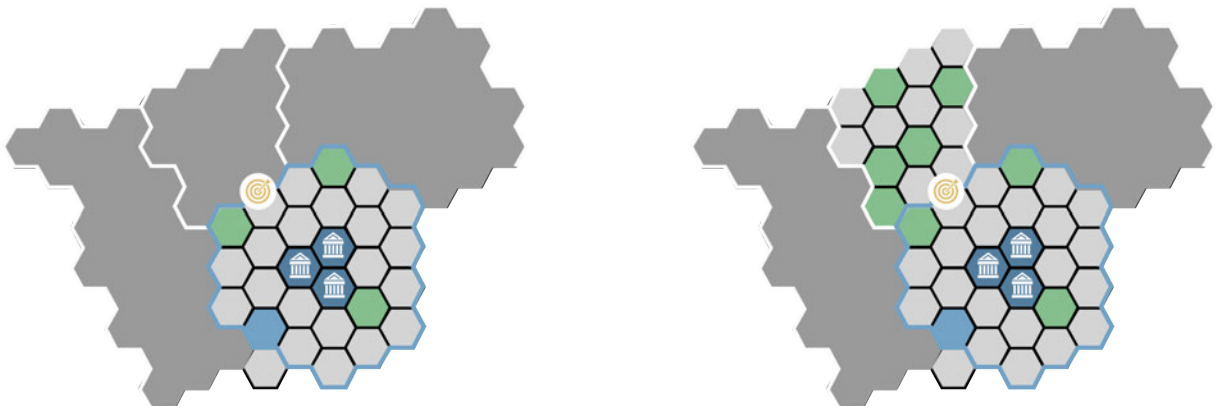
 Il ne peut y avoir qu'un seul explorateur par camp d'exploration construit. La limite d'explorateur de ce camp devient maximum.

Envoyer un explorateur :

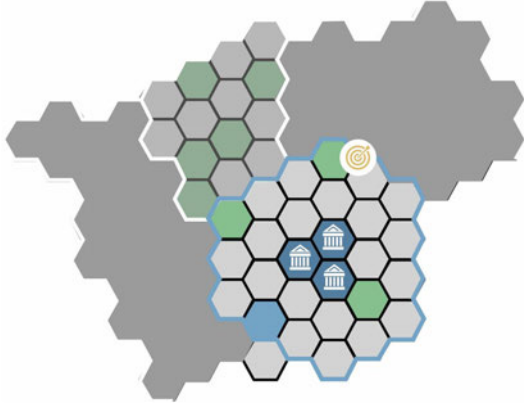
 Pour explorer des zones “je ne vois pas” et “j’ai vu”, le joueur doit envoyer ses explorateurs.

- Pour cela, le joueur doit utiliser la compétence “**Croisade**”.
 - À l'activation, tous les explorateurs présents dans le monde sont mis en évidence (Highlight).
- Lorsqu'un explorateur **est inactif** dans une zone possédée par le joueur, il peut décider de l'**envoyer en exploration**.
 - Pour chaque explorateur envoyé en conquête le joueur doit payer 10  et 2 
- Lorsqu'un explorateur **est en conquête**, il ira explorer de manière autonome les zones en “**je ne vois pas**”
 - Cependant, le joueur peut prioriser l'action d'un explorateur (zone à cibler pour s'y rendre ou explorer). Ce coût augmente plus il y a d'explorateur sous priorisation.
 - Priorité explorateur 1 = 3** 
 - Priorité explorateur 2 = 4** 
 - Priorité explorateur 3 = 5** 

Mise en situation :



L'explorateur se place le long de la zone qu'il souhaite explorer.

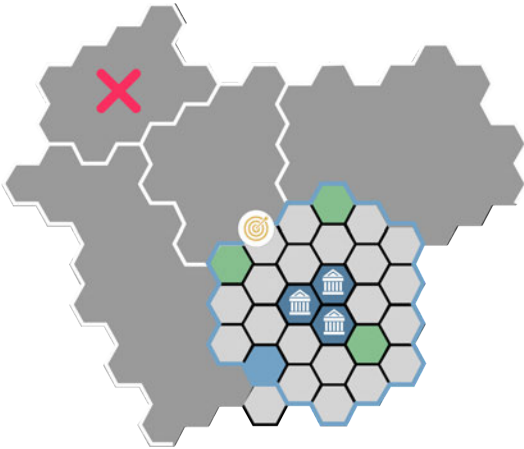


Au bout de 3 tours, l'explorateur découvre la zone qu'il était en train d'explorer.

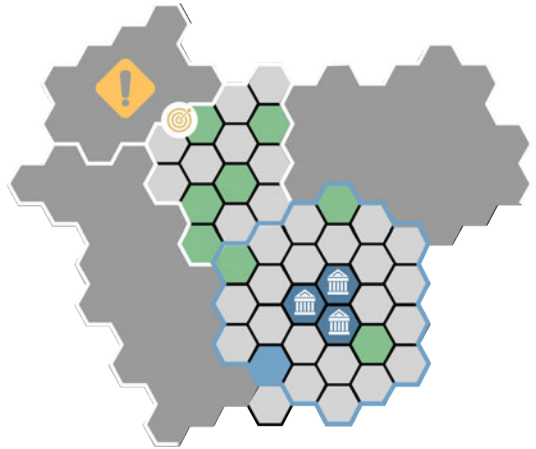


Lorsque l'explorateur quitte la zone nouvellement découverte, elle passe en "J'ai vu".

L'explorateur continue l'exploration vers une nouvelle zone (la plus proche).



Au bout de 3 nouveaux tours, l'explorateur découvre la zone qu'il était en train d'explorer.





L'explorateur ne peut pas explorer une zone isolée comme celle avec la **X**

Lorsque qu'une zone est priorisée, l'explorateur va l'explorer en priorité. Il n'ira pas explorer les zones les plus proches. Seulement dans un second temps.

Priorités

 Lorsque les **PNJs** doivent effectuer une **actions**, elles se rangent par **ordre** de **priorités**.

 Donc lorsque que le **joueur** incite à **construire** des **bâtiments**, il seront toujours **construit** après les **éléments** de **récoltes**.

 Dans **chaque** zones, 4 PNJs sont **obligatoirement** assignés aux **récoltes** si il y a un **champs** et une **foret**.

Si il n'y a qu'une **foret** seulement **2 PNJs** sont **assignés**.

Assignations aux priorités :

Pour effectuer des taches un certains nombre de PNJs s'attribuent une priorité :

Pour 10 PNJs :

1. Récolte Bois : 40% de 10 PNJs = 4 PNJs
2. Construction : 30% de 10 PNJs = 3 PNJs
3. Récolte Alimentaires : 20% de 10 PNJs = 2 PNJ

= 90% des tâches

→ 10% en fonctions de la tâches :

4. Expédition : 1 ou 0 PNJ
5. Défense : 1 ou 0 PNJ
6. Récolte de Pierre : 1 ou 0 PNJ
7. Attaque : 1 ou 0 PNJ

Si le nombre de PNJs est entre (X,1) et (X,4) → Arrondi a l'inferieur


Sinon (X,5 → X,9) → Arrondi au supérieur



Les bâtiments

Bâtiment	Coût de construction / Amélioration	Temps de construction
Maison	• 15 🍷 (niveau 1)	• 2 tours (niveau 1)
Champs	• 20 🍷	• 1 tour
Camp d'expédition	• 40 🍷 (niveau 1)	• 3 tours (niveau 1)
Tour de défense	• 50 🍷 (niveau 1)	• 1 tour (niveau 1)
Carrière de Pierre	• 60 🍷	• 3 tours
Bâtiment principal	• gratuit (niveau 1)	• X
Camp militaire	• 50 🍷 et 25 🪨	• 3 tours
Moulin	• 40 🍷 et 20 🪨	• 3 tours


Champs

Les champs sont les seuls moyens d'obtenir de la nourriture  pour nourrir la civilisation. Ils sont exploités par des villageois et produisent des ressources.

Le champ est disponible dès l'âge 1.


Bâtiment	Coût de construction / Amélioration	Temps de construction
Champs	• 20 	• 1 tour

Propriétés générales : [🔗](#)

 Un champs **ne peut pas être construit** sur une tuile **non-fertile**. Sa construction compte dans la limite de construction dans une zone et son nombre maximum dépend de la taille de la zone.


 [Système de zone | Propriété des zones :](#)

 Les tuiles **fertiles** sont présentes près des **rivières ou des lacs**.

-  • Si un joueur bloque un champ, il ne peut plus être exploité et ne produit plus de ressources
- Si un joueur priorise un champ dans une zone, ce champ sera exploité en priorité.

Production : [🔗](#)

 Augmente le rendement en nourriture de 5  par villageois assignés au champ. (Maximum de 2  par champ)

 Un champ où aucun villageois n'est assigné ne produit aucunes ressources.

Coût de construction : [🔗](#)

 La construction d'un champ coûte 20 

Temps de construction : [🔗](#)

 La construction d'un champ prend **1 tour** à partir du moment où un villageois commence à le construire.



Tour de défense

Les tours de défense sont les éléments défensifs de la civilisation. Notamment à l'âge 1 pour se défendre face à la corruption.

Bâtiment	Coût de construction / Amélioration	Temps de construction
Tour de défense	• 50 🍷 (niveau 1)	• 1 tour (niveau 1)

Propriétés générales : [↗](#)

⚠ Le joueur peut construire autant de tour de défense qu'il a de place disponible dans la zone. Selon la limite de construction de bâtiment de la zone concernée.

📌 [Système de zone | Propriété des zones](#) :

Exemple : Dans une zone de **24 tuiles**, le joueur pourra construire au **max 4 tours de défense** sauf si d'autres bâtiments ont déjà été construits.

Une tour de défense défend toute la superficie d'une zone et uniquement la zone dans laquelle elle est placée. Une tour défend la zone concernée à hauteur de 1 tuile corruption par tour.

📘 Si la **corruption** attaque depuis **une seule zone**, une zone dans laquelle se trouve une seule tour de défense. Alors la tour de défense **repousse la corruption**.

Cependant si la **corruption** attaque **depuis deux zones**, alors une seule tour de défense **ne sera pas suffisante**. Le joueur doit stratégiquement construire plus de tour de défense

Entretien : [↗](#)

📘 Pour défendre une zone, un villageois doit être assigné à la tour de défense.

- Il est donc possible de **prioriser** où **bloquer** une tour de défense.

Coûts de construction / amélioration: [↗](#)

📘 • La **construction** d'une tour de défense de **niveau 1** coûte **50 🍷**

Temps de construction / amélioration: [↗](#)

📘 • La **construction** d'une tour de défense de **niveau 1** prend **1 tour** à partir du moment où un villageois commence à le construire.

Camp d'exploration

Les explorateurs sont les entités de la civilisation permettant au joueur de découvrir la carte. Ils peuvent être formés sur les camps d'exploration.

Voir [Système de Priorité](#) pour connaître comment un villageois est assigné à un camp d'exploration.

Le camp d'exploration est disponible dès l'**âge 1**.

Bâtiment	Coût de construction / Amélioration	Temps de construction
Camp d'exploration	• 40 🍷 (niveau 1)	• 3 tours (niveau 1)

Propriétés générales : [↗](#)

⚠ Il ne peut y avoir qu'un seul explorateur par camp d'exploration construit.

Exemple : Si deux camps sont présents parmi toutes les zones du joueur alors il y aura au maximum 2 explorateurs.

⚠ Un explorateur ira explorer les zones les plus proches de la zone principale. Cependant, si le joueur décide de prioriser une zone non découverte, elle sera la nouvelle priorité. Il ne peut pas explorer une zone isolée. Il ne peut explorer seulement les zones adjacentes à des zones "j'ai vu" ou "je vois".

- Si il y a plusieurs explorateur, la priorité sera attribué à l'explorateur le plus proche.

Si le joueur laisse la priorité où en place une dans une zone en "j'ai vu" alors l'explorateur le plus proche y restera pour laisser la vision au joueur.

⚠ L'explorateur se déplace d'une zone par tour.

Production : [↗](#)

ℹ Si un villageois est disponible dans la zone avec un camp d'exploration construit, alors un explorateur se forme.

- Convertir un **villageois** en **brigadier** coûte 10 🌾 et 5 🍷 .



Coûts de construction / amélioration : [↗](#)

ℹ • La **construction** d'un camp d'exploration de **niveau 1** coûte 40 🍷

Temps de construction / amélioration : [↗](#)

ℹ • La **construction** d'un camp d'exploration prend **3 tours** à partir du moment où un villageois commence à le construire.

Carrière de Pierre

 Les carrières de pierre sont les seuls moyens d'obtenir de la pierre  pour construire des bâtiments de l'âge 2. Elles sont exploitées par les villageois et produisent des ressources.




 La carrière est disponible dès l'âge 1


Bâtiment	Coût de construction / Amélioration	Temps de construction
Carrière de Pierre	• 60 	• 3 tours

Propriétés générales : [🔗](#)



 Il ne peut y avoir de construit qu'une seule carrière de pierre par chaîne de montagne

Production : [🔗](#)


 Augmente le rendement en pierre de 5  par villageois assignés à la carrière de pierre. (Maximum de 2  par champ)

 Une carrière de pierre où aucun villageois n'est assigné ne produit aucunes ressources.

Coût de construction : [🔗](#)

 La construction d'une carrière de pierre coûte 60 

Temps de construction : [🔗](#)

 La construction d'une carrière de pierre prend **3 tours** à partir du moment où un villageois commence à la construire.



Maison

Les maisons permettent de loger les villageois. Sans maison la civilisation ne peut pas se développer et croître.

La maison est disponible dès l'âge 1.

Bâtiment	Coût de construction / Amélioration	Temps de construction
Maison	• 15 🍷 (niveau 1)	• 2 tours (niveau 1)

Propriétés générales : [🔗](#)

⚠️ Le joueur peut construire autant de maison qu'il y a de place dans la zone concernée. Selon la limite de construction de bâtiment défini par la taille de la zone.

📁 [Système de zone](#) | [Propriété des zones](#) :

ℹ️ Une maison peut accueillir un total de **5 habitants** maximum. Le nombre total d'habitant disponible est donc défini par le nombre de maisons, leurs amélioration et le bâtiment principale.

Le nombre d'habitation est commun à toutes les zones. Peu importe dans quelle zone la maison est construite, elle offre des habitations pour toutes les zones.

⚠️ Si une maison est détruite par la corruption ou par le joueur alors, le nombre d'habitant maximum baisse de 5.

- Si il n'y a plus assez d'habitation pour la civilisation, après **deux tours**, les villageois excédentaires meurt.

ℹ️ Au contraire, si il y a de la place excédentaire pour de nouveaux villageois, la condition de reproduction est active jusqu'à atteindre le maximum de population.

Production : [🔗](#)

ℹ️ Les maisons permettent la reproduction des villageois (si excédent de place).

- Il faut avoir **10 nourritures** (*pour créer le villageois*) + **NombrePopulation** (*entretien des villageois*) pour que la condition "avoir un nouveau villageois" soit valide.
 - Le prix d'**entretien** d'un villageois est de **1 de nourriture par tour**.

Exemple : Il y a 5 de population et le coût d'entretien est de 5 de nourriture. Pour avoir un PNJ en plus il faut donc avoir dans la réserve : $10 + 5$ (population) = 15 de nourriture pour que la condition soit valide.

- Au début de chaque nouveau tour, le coût d'entretien est donc 6 de nourriture.

Coûts de construction / amélioration : [🔗](#)

ℹ️ • La **construction** d'une maison de **niveau 1** coûte **15 🍷**

Temps de construction / amélioration : 

-  • La **construction** d'une maison prend **2 tours** à partir du moment où un villageois commence à le construire.



Bâtiment Principale / départ

 Le **bâtiment principal** est le **cœur** de la **civilisation**. Si il est **détruit** la **civilisation** sera **détruite** aussi.

 Le **Bâtiment Principal** permet la **vision** dans la **zone** où il se trouve.

Bâtiment	Coût de construction / Amélioration	Temps de construction
Bâtiment principal	<ul style="list-style-type: none">• gratuit (niveau 1)	<ul style="list-style-type: none">• 3 tours



Camp militaire

i Le camp militaire est le moyen pour la civilisation de passer à l'offensive face à la corruption. De gagner du terrain face à elle.

i Bâtiment déblocable dès que le joueur extrait de la pierre. (1 = "Vous avez déblocquer de nouveaux bâtiment")

Bâtiment	Coût de construction / Amélioration	Temps de construction
Camp militaire	• 50 et 25	• 3 tours

Propriétés générales : [↗](#)

⚠ Le joueur peut construire autant de camp militaire qu'il y a de place dans la zone concernée. Selon la limite de construction de bâtiment défini par la taille de la zone.

[Système de zone](#) | [Propriété des zones](#) :

Production d'une brigade : [↗](#)


i Si un villageois est disponible dans la zone avec un camp militaire construit, alors une brigade commence à se former.

- Il faut un total de **3 villageois** pour former une **brigade** composé de **3 brigadiers** (Un brigadier est égal à un point de vie de la brigade).
- Tant que la brigade n'est pas complète, les villageois sont en formation dans le bâtiment.

⚠ Si plusieurs camp militaire sont placés dans une zone, les villageois priorise la formation dans le même camp, puis le suivant.

- Si un des camps est priorisé, alors celui-ci sera prioritaire.
- Si plusieurs camps sont priorisés, alors les villageois s'équilibreront dans les camps priorisés.


Moulin

 Le **Moulin** permet de rendre fertile les tuiles adjacentes et d'augmenter la production des champs si il a une ou plusieurs tuiles "eau" adjacentes.

 Bâtiment débloquable dès que le joueur extrait de la pierre. (1  = "Vous avez débloquer de nouveaux bâtiment")

Bâtiment	Coût de construction / Amélioration	Temps de construction
Champs	• 40  et 20 	• 3 tours

Propriétés générales : [↗](#)

 Ce bâtiment a deux propriétés :


Tuile Fertile : Transforme les tuiles adjacentes au moulin en "Tuile fertile".

Condition : Construit a coté d'une tuile Eau → **Rendement augmenté** : Une tuile eau adjacente au Moulin permet de gagner +25% par tuile (Arrondi a l'inférieur) au rendement des champs adjacents au moulin.

Références Interface

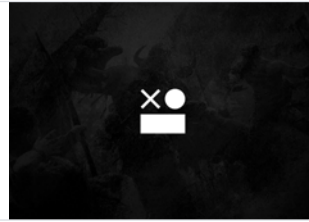
Référence interface principale : [🔗](#)

 **Armello | Interface In Game | Video game UI**

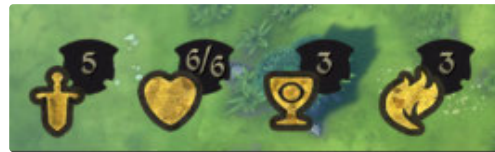
 Création par : Robin Mastromarino

Discover Armello Game UI Interface such as menu, quest, inventory and all the components of the game.

 Interface In Game



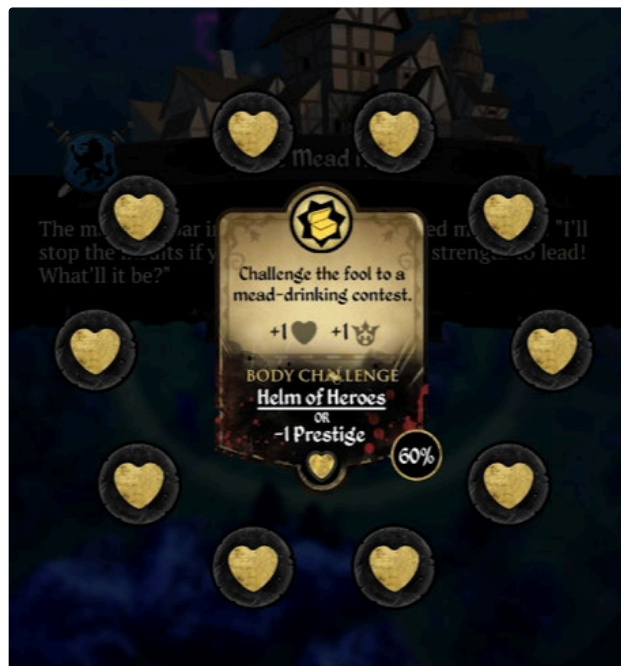
Disposition des éléments sur l'HUD



Pour les interactions

Radial menu : [🔗](#)

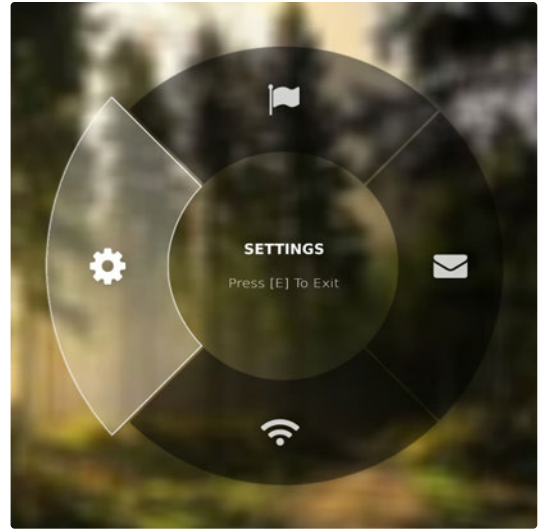
 Pour construire des bâtiments / modifier l'ordre de priorité :



Armello



Anno 1800 - Roue de construction



Tile Information

UI de Tuile : [🔗](#)

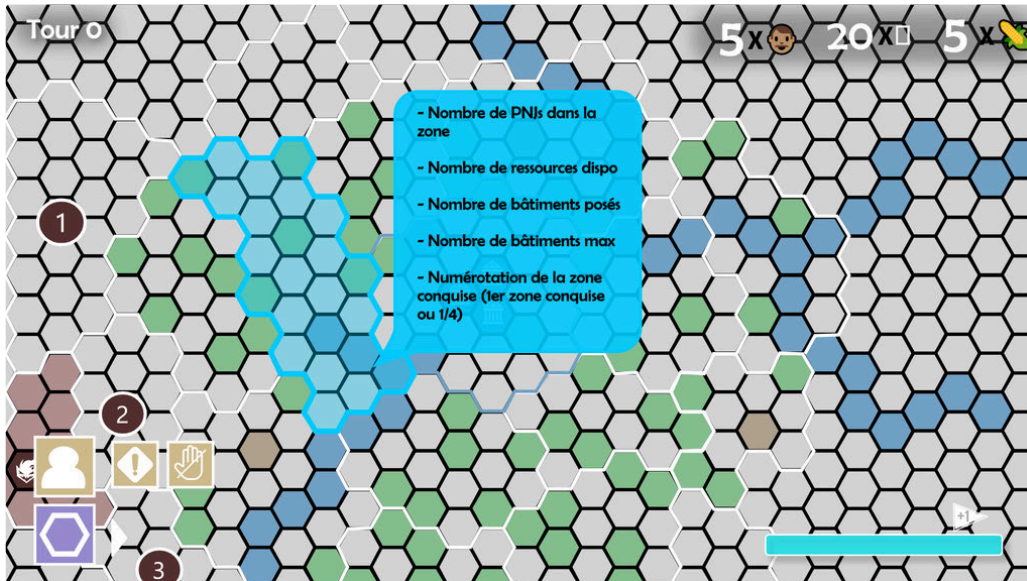
- 📘 Une UI pour les tuiles renseignant au joueur le nombre de ressources et de PNJs ainsi que de bâtiments sur la tuile.



Zone information

UI de Zones : [🔗](#)

 Une UI pour les zones renseignant au joueur le nombre de ressources et de PNJs ainsi que de bâtiments dans chaque zones.



- Ajouter le nombre de tile par zone

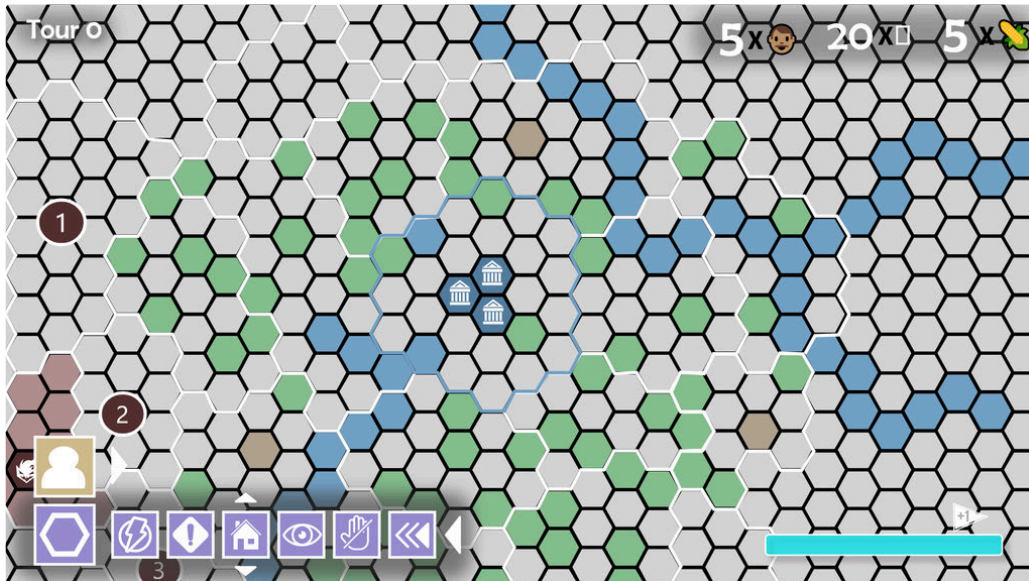
Panneau Zone : Côté de l'écran : [🔗](#)

Cliquable et se déplie : Actualisation à chaque zones hovered.

HUD

UI Générale : [🔗](#)

 Une UI Générale Indiquant la quantité de ressources et de PNJs globale.



💡 Interface Pop-Up

Tour de jeu : 🔗

Indiquer au joueur qu'il s'agit de son tour et qu'il peut jouer.

▼ Références :



Disposition du pop up sur l'écran.



Pop up du tour de jeu

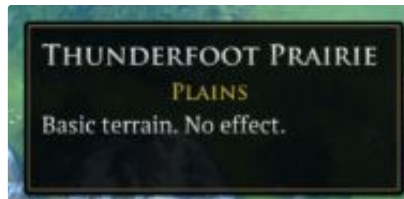
Progression de la corruption : 🔗

Lorsque la corruption conquiert une nouvelle zone. Le joueur est alerté.

▼ Référence :



Disposition sur l'écran

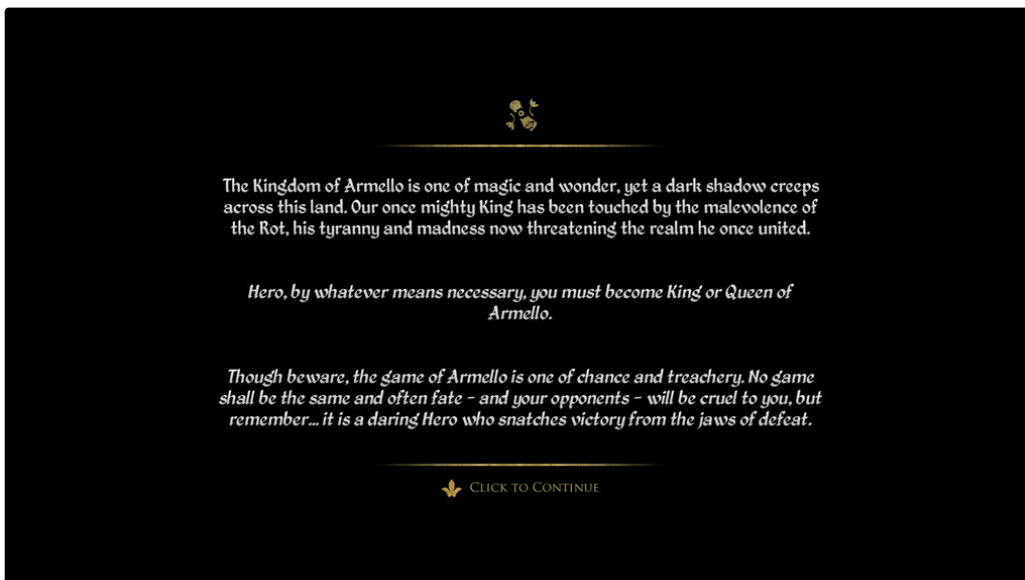


📄 Début de partie

Tuto : 🔗




Introduction : 🔗



Tutoriel

Étapes Tuto : [🔗](#)

 Le joueur commence avec un capital de départ : 0 🍷 / 0 🌾 / 5 👤 + 2 Fôrets / 1 Champs / 1 HDV

 Montrer au joueur que les **PNJs** s'assignent a des tâches tout seuls et introduire le **Tableau des Priorités**


Dire au joueur qu'il lui faut des matériaux pour construire des bâtiments : Deux choix possible d'utilisation de compétences : **Bloquer** et **Prioriser**

Ensuite montrer la compétence **Annuler**


L'**objectif** est que le joueur accumule **20 bois**.


 **Regarde !** Les **villageois** s'assignent d'eux même à des **tâches** en **fonction** de leurs **besoins**.


 Afficher le **tableau** de **priorités**.

 Tu peux **Prioriser** une **fôret** pour augmenter la récolte de bois.

 Monter le **changement** sur le **tableau**.

 Utilisation de la compétence : **PRIORISER**

 **Maintenant** pour être sur qu'aucun villageois n'ira chercher des **citrouilles**, **bloque** l'accès au **champs** !


 Utilisation de la compétence : **BLOQUER**


 Monter le **changement** sur le **tableau**.

 Idée : Si le joueur fais une mauvaise manip' la détecter et : montrer compétence annuler ??

Pareil pour détruire un bâtiments ?


 **Bravo !** Tu as maintenant assez pour **construire** une maison à tes villageois !

 Utilisation de la compétence : **CONSTRUIRE**

 **Super !** En attendant la **fin** de la **construction**, pense a **récolter** de la **nourriture** pour **nourrir** tes **villageois**.

 Le joueur doit obtenir 10 + 5 🌾 pour créer un nouveaux villageois.

 **C'est bon !** Tu as assez de **citrouilles** pour nourrir ta **population** et **créer** un **nouveau** villageois !

 +1 👤

👤 Accueillons comme il se doit ce nouvel arrivant !

👤 **Maintenant** que tu as réussi à **augmenter** ta **population**, tu as appris le pouvoir de : **Vision** !

👤 Ce **pouvoir** te **permet** de **dissiper** pendant **1 tour** l'épais **brouillard** qui cache l'accès à d'autres **zones** de la **planète** !

★ Utilisation de la compétence : **VISION** (Sur une zone scriptée)

👤 Ce **pouvoir** te **permet** de **dissiper** pendant **1 tour** l'épais **brouillard** qui cache l'accès à d'autres **zones** de la **planète** !

❌ **Découverte** de la **corruption**.

👤 Ohlala...Zut ! La **corruption** s'étend ! il va falloir prendre des **précautions**...

📄 Attendre que le joueur obtienne 90 de 🍷

👤 Envoie vite un explorateur pour découvrir de nouvelles zones !

👤 Essaie aussi de trouver de quoi te défendre !

★ Utilisation de la compétence : **BUILD : Camps D'exploration + Tour de défense**

📄 Une fois que le joueur a construit ces **2 bâtiments** et **découvert** une nouvelle **zone** :

👤 Tu viens de **découvrir** une **nouvelle zone**, peut-être que tu peux y déplacer des **villageois** ?

★ Utilisation de la compétence : **MIGRATION (autre nom de comp' ?)**

📄 **Attendre** que le joueur trouve une chaîne de montagne :

👤 **Super nouvelle** ! Tu peux maintenant **construire** de **nouveaux bâtiment** !

👤 **Allez**, envoie des **soldats** à l'**entraînements** !

★ Utilisation de la compétence : **BUILD : Camps d'entraînement**

👤 Si un **villageois** est **disponible** a la fin de ton tour, alors il ira **s'entraîner** pour devenir un **soldat** !

📄 Une fois que le joueur a X(3?) Soldats :

👤 **Envoie** ton armée au **combat** !

★ Utilisation de la compétence : **CROISSADE**

Type de VFX	VFX	Détails
INTERACTIONS	Supprimer	Rayon laser
INTERACTIONS	Bloquer	
INTERACTIONS	Prioriser	Il faut 3 VFX différents pour Priorité 1,2 et 3
INTERACTIONS	Migrer	
INTERACTIONS	Vision	
INTERACTIONS	Croissade	
CHARACTER	Attaque des PNJs	Attaque contre la corruption
CHARACTER	Défense (Tour de Défense)	Défense contre la corruption
CHARACTER	Couper du bois	
CHARACTER	Miner	
CHARACTER	Récolte Champs	
CHARACTER	Déplacement Armée	
CHARACTER	Déplacement Explorateur ?	
CHARACTER	Apparition d'un nouveau PNJ	
BÂTIMENT	"Blueprint" de construction d'un batiments	
BÂTIMENT	Fin de construction	
ZONES	Sélection des ZONES	Highlight de la zone
CORRUPTION	Mort de la corruption	

Liste de SFX		
UI	Clic sur UI générique	Passage sur bouton
UI	Clic sur Prioriser	Passage sur bouton
UI	Clic sur Bloquer	Passage sur bouton
UI	Clic sur vision	Passage sur bouton
UI	Clic sur construire	Passage sur bouton
UI	Clic sur Migrer	Passage sur bouton
UI	Clic sur Annuler	Passage sur bouton
UI	Clic sur Supprimer	Passage sur bouton
UI	Changement de tour	Passage sur bouton
UI	Obtention d'une Zone	Passage sur bouton
UI	Gain de Ressources / 3 variantes, gain faible - gain moyen - gain haut	Passage sur bouton
UI	Bruit de tambours Grandiloquents (La corruption a pris une zone)	Passage sur bouton
UI	Bruit de Cloche/Trompette (La corruption attaque une de nos zones)	Passage sur bouton
CHARACTER	Lance Flamme	
CHARACTER	Etirement	
CHARACTER	creuse la terre (Fermier)	
CHARACTER	Mine	
CHARACTER	bruits de pas	
CHARACTER	Coupe de bois	
ENVIRO	Feuilles au vent	
ENVIRO	Vague qui frappe les rives	
ENVIRO	Courant de rivière	
ENVIRO	arbre qui crack	
ENVIRO	Vent	

ENVIRO	Avalanche	
CORRUPTION	Battement de Coeur	
CORRUPTION	Bruit de lianes qui serpentent (rampant)	
CORRUPTION	Hissement quand elle subit des dégâts	
CORRUPTION	Explosion de l'attaque de la tour	
BÂTIMENT	Rotation et mouvement mécanique de la tour	
BÂTIMENT	Tir de la Tour de protection	
BÂTIMENT	Mouvement d'hélice	
BÂTIMENT	Drapeau flotte au vent	
BÂTIMENT	Grue qui monte la roche / Qui laisse tomber la roche / Bruit de choc de roche	
BÂTIMENT	Leger bruit de réacteur	
BÂTIMENT	Crépitement de Feu	



Liste d'Animation

Type d'animation	Animation	Détails
CHARACTER	Idle + Variation	Pose d'inactivité / d'arrêt
CHARACTER	Marche	Déplacement à travers le monde
CHARACTER	Attaquer la corruption	Lance flamme
CHARACTER	Explorateur	Se met au bord d'une zone et se penche pour observer
MAISON	Création de villageois	Un villageois qui sort d'une maison et qui s'étire
TOUR DE DÉFENSE	Défense de la tour de défense	La tour qui s'oriente vers la cible
TOUR DE DÉFENSE	Idle	La tour de défense qui observe
MINE	Chariot de mine	Chariot de minerais qui sort de la mine
BUILDING	Construction de bâtiments	Coup de marteau
CAMP MILITAIRE	Entraînement brigade	<ul style="list-style-type: none">• Pour 1 villageois• Pour 2 villageois
CHAMPS	Cueillir / récolter	Récolte des citrouilles <ul style="list-style-type: none">• Pour 1 villageois• Pour 2 villageois
CHAMPS		
FORÊT	Couper du bois	Récolter sur les tile forêt <ul style="list-style-type: none">• Pour 1 villageois• Pour 2 villageois
RIVIÈRE	Traverser les rivière sur un bateau	Animation avec point d'encrage plus haut pour que le bateau navigue sur la rivière et ne pas casser le pathfinding.

i Le outline des zones permet au joueur d'obtenir des feedback visuel sur la taille des zones et les actions qu'il peut y faire.

Liste des outline nécessaire :

Type d'Outline	Description	Commentaire
"Outline principal"	L'outline qui sera le plus souvent visible par le joueur	Idéalement jaune / orange
"Outline secondaire"	L'outline secondaire qui accompagne le principal	Idéalement bleu
"Outline Négatif"	Feredback Négatif	Idéalement rouge

Règle générale : [🔗](#)

i "Outline principal" des zones visible en dessous du curseur de la souris si elles sont en "j'ai vu" ou "je vois".

Règle selon le FOW : [🔗](#)

i Seules les premières zones du Fog of War (je ne vois pas) sont visibles en "Outline principal".

Règle selon les interactions : [🔗](#)

Construire :

- i** Toutes les zones possédées par le joueur sont visibles en outline.
- Les zones dans lesquelles le joueur **peut construire** ont un **feedback positif (Outline principal)**
 - Les zones dans lesquelles le joueur **ne peut pas construire** ont un **feedback négatif (Outline Négatif)**

Prioriser :

i Toutes les zones possédées par le joueur **sont visibles** en "Outline principal".

Bloquer :

- i** Quand la compétence bloquée est activée, l'outline existe en **deux versions**.
- Toutes les zones **possédées par le joueur sont visibles** en "Outline principal".
 - Les **premières zones de Fog of War (je ne vois pas) sont visibles** en "Outline secondaire"

Migration :



Toutes les zones possédées par le joueur **sont visibles** en **“Outline principal”**.

Lorsque le joueur **Hover** une zone avec sa souris la zone est visible en **“Outline secondaire”**

Détruire :

 Toutes les zones possédées par le joueur **sont visibles** en **“Outline principal”**.

Vision :

 Toutes les zones en **“j’ai vu”** et les **première zones de “je ne vois pas”** sont visibles en **“Outline secondaire”**.



BUG LIST



BUG LIST



Création par : theo.chiron33 • Mise à jour : 9 août 2024



Google Drive

Ouvrir l'aperçu