

# WarOfLegions

## Histoire

---

Il y a cent ans, une météorite a frappé la surface de la terre créant un cratère. Celui-ci est rempli de tonnes de ressources rares qui attirent beaucoup de légions et a conduit à l'éclatement de guerres. Celle-ci a tué près du quart de la population total de la terre. En sorte, il ne reste que deux légions. [Ana](#) et [Kata](#). Ces deux légions sont le résultat de la quatrième dimension, ce sont les axes permettant de se déplacer rapidement...

Alors que les guerres commençaient à se dissiper, une nouvelle invasion est arrivée. C'est cette génération que la planète devra gérer. Les nouveaux arrivants devront bien choisir entre [Ana](#) et [Kata](#).

## Commencement

---

Bonjour, je suis Azarr, c'est moi qui t'expliquerai comment fonctionne ce monde incroyable. Tout d'abord au moment où tu rejoins le monde tu distingueras que tu es sur une île.

C'est le repère des [Mercenaires](#) et c'est ici que débute ton aventure, en descendant sur terre tu apercevras le premier bâtiment, c'est celui des quêtes, elles sont nécessaires pour que tu deviennes plus puissant ! En allant un peu plus loin dans le repère tu verras une espèce de tour du temps, c'est ici que tu pourras te téléporté vers [Ana](#) et [Kata](#), mais aussi dans d'autres endroits mystiques. Et puis tu observeras deux grandes statues avec des bâtiments aux pieds.

Ce sont les bâtiments respectifs d'[Ana](#) et [Kata](#). C'est ici que tu pourras rejoindre une légion, mais attention pour en rejoindre-une, il te faudra devenir plus fort et donc réaliser quelques quêtes.

Une fois que tu seras niveau 3 ou plus, tu pourras rejoindre une légion.

## Fonctionnement des légions

---

Quand tu auras rejoint une légion, automatiquement si ton inventaire n'est pas plein tu auras un objet qui se nomme « Griffe d'agression » et un autre objet s'appelant « Abri Niv 1 » nous y reviendrons dans quelques instants. Des points de légions vous sont aussi conférés, en plus de vos niveaux vous devrez les faire augmenter pour hisser votre légion à sa puissance ultime.

### LA LEGION ANA

La légion ana correspond à un axe de la quatrième dimension comme dit plus haut. C'est la légion qui a gardé les pouvoirs naturels. Le maître mot est nature et végétation.

### LA LEGION KATA

La légion ana correspond à un axe de la quatrième dimension. C'est la légion qui a gardé le savoir et la technologie. Industrie et mécanique sont les mots clés.

## L'ENJEU DES POINTS DE LEGIONS

Les points de légions sont vraiment importants. Ceux-ci permettront de vous faire remporter des prix à la fin de la saison, une saison dure 3 mois. Les points de légions par légions sont calculés en faisant la moyenne des points de tous les joueurs.

## LES MOYENS D'OBTENIR DES POINTS DE LEGIONS

Il y a 3 moyens de gagner des points de légions :

1. Agresser des joueurs grâce à la « Griffe d'agression » vous permettra de gagner en fonction de votre grade des points de légions. Mais attention si vous perdez un combat classé vous perdez non seulement des points de légions mais aussi des points d'expériences.
2. Gagner un niveau ! Si vous avez rejoint une légion, tous les niveaux que vous franchirez rapporteront 0.25 points de légions.
3. (Partie non expliquée allez ici pour comprendre) Casser des cœurs, en cassant des cœurs, plus le niveau de l'abri sera élevé, plus les points de légions seront importants !

## LES GRADES

Un tableau pourra beaucoup mieux vous aider :

<i>Rangs</i>	<i>Points de légions (V = victoire, D = défaite)</i>
01 - Recrue	000 (V: 1.0, D: 0.25)
02 - Aspirant	010 (V: 1.0, D: 0.30)
03 - Sentinelle	020 (V: 1.0, D: 0.40)
04 - Défenseur	030 (V: 0.9, D: 0.60)
05 - Chevalier	040 (V: 0.8, D: 0.70)
06 - Champion	050 (V: 0.7, D: 0.80)
07 - Assassin	060 (V: 0.6, D: 0.90)
08 - Stratège	070 (V: 0.5, D: 1.0)
09 - Broyeur	080 (V: 0.4, D: 1.1)
10 - Héros	100 (V: 0.4, D: 1.2)

Par exemple un joueur qui avec le grade recrue devra agresser et battre 10 personnes pour être au niveau suivant.

# Fonctionnement des abris

---

Dans cette partie nous verront l'importance des joueurs d'avoir un abri !

## LES CONDITIONS

Pour obtenir un abri il faudra rejoindre une légion, si vous aviez l'inventaire plein à ce moment-là c'est directement envoyé au dépôt !

## A QUOI ÇA SERT ?

Les abris permettent de « claim » un territoire, comme dans le célèbre jeu faction. Mais les abris sont individuels et c'est vous seul le propriétaire. Dans ces abris vous le pouvez qu'interagir avec les objets ayant une interface (*ex : four, table de craft, coffres...*). Ils permettent de stockés vos objets de manière plus sécurisé (*le dépôt ne sert pas à stocker des objets mais à les récupérer*). En jeu, vous pourrez améliorer ou « upgrade » en fonction de votre niveau vos abris, plus votre abri est amélioré plus il sera difficile à détruire.

## LES CARACTERISTIQUES

1. Stockage : C'est la capacité de l'abri à pouvoir contenir des coffres.
2. Défense : C'est la capacité de l'abri à pouvoir se défendre sans vous.
3. Vie du cœur : C'est la vie du cœur de l'île, nous y reviendrons justes après.
4. Chunk : Le nombre de chunk libre que nécessite l'île (maximum 4).

Ces caractéristiques sont assez importantes en jeu, plus particulièrement le stockage et la vie de votre cœur.

## LE CŒUR QU'EST-CE QUE C'EST ?

Le cœur est une sale avec un « Endercrystal » et c'est la « vie » de votre abri.

## ATTAQUER OU PILLER UN CŒUR ENNEMI

Pour attaquer un cœur il faut déjà être de légion ennemi car vous ne pouvez pas attaquer l'abri d'une personne de la même légion que vous. Ensuite il faudra être plusieurs, car attaquer un cœur est très difficile ! Munissez-vous d'un équipement correct et trouvez une île qui n'est pas déjà détruite.

Une fois fais accrochez-vous pour atteindre l'île, dès que vous y êtes cherchez la salle contenant le cœur et l'attaque peu maintenant commencé.

1. Dans le cas où le joueur n'est pas connecté, chaque coup que vous transmettez au cœur fera apparaître des gardiens plus ou moins puissant en fonction du niveau de l'abri. (*C'est pour ça qu'il faut être plusieurs*).
2. Dans le cas où le joueur est connecté une alerte lui sera donnée et une téléportation rapide aussi. Si le joueur n'atteint pas sa base dans les 15 secondes, le cœur se défendra lui-même et ce sera le même sort qu'au-dessus, sinon le joueur tentera de vous tuer pour que son cœur ne soit pas attaquer.

Pour les assaillants ayant réussi à détruire le cœur, son processeur ne pourra plus accéder à son abris pendant 12 heures. Passé ce délai la base redeviendra comme avant.

Les attaquants quant à eux pourront choisir le quart du nombre de coffre présent sur l'île et les ouvrir, une fois cette opération faite la base est dite « morte » et le reste des équipements sont envoyés dans le dépôt du processeur, ils gagneront également des points d'expérience suivant ce calcul : NIV BASE \* 10.

Voici un tableau récapitulatif des améliorations faites par abris.

▲ = Augmentation de niveau.

Niveau abri - niveau joueur	Stockage	Défense	Vie du cœur	Chunk
01 - 00	01	01	0050 ▲	1
02 - 10	02 ▲	01	0100 ▲	1
03 - 15	03 ▲	01	0150 ▲	1
04 - 20	03	02 ▲	0200 ▲	1
05 - 25	03	03 ▲	0250 ▲	2 ▲
06 - 30	04 ▲	03	0300 ▲	2
07 - 35	05 ▲	03	0350 ▲	2
08 - 40	06 ▲	04 ▲	0400 ▲	2
09 - 45	06	05 ▲	0450 ▲	2
10 - 50	06	06 ▲	0500 ▲	3 ▲
11 - 55	07 ▲	06	0500	3
12 - 60	07	06	0600 ▲	3
13 - 65	07	07 ▲	0600	3
14 - 70	08 ▲	07	0700 ▲	3
15 - 75	09 ▲	07	0700	4 ▲
16 - 80	10 ▲	08 ▲	0800 ▲	4
17 - 85	10	09 ▲	0800	4
18 - 90	10	10 ▲	0900 ▲	4
19 - 95	10	10	0950 ▲	4
20 - 100	10	10	1000 ▲	4

# Les clans

---

A défaut de faction nous avons les clans, toutefois ce n'est vraiment pas du tout le même but qu'une faction.

## UTILITE

Les clans permettent de partager l'expérience que chaque personne gagne, celle-ci est redistribuée par le calcul suivant :  $XP * 0.10$ , si un joueur gagne 40 points d'expérience les autres membres gagneront 4 points d'expériences chacun.

## CONTRAINTES

Ces clans sont temporaires, composés d'un maximum de personnes dépendant du grade du créateur du clan, à la déconnexion du créateur, si celui-ci n'a pas légué ses droits, la deuxième personne à avoir rejoint le clan est nommé chef temporairement jusqu'à la connexion du chef.

Une fois que tout le monde est déconnecté, le clan a une durée de vie de 30 minutes, si personne ne se reconnecte le clan est détruit.

Reprenons notre tableau des rangs :

<i>Rangs</i>	<i>Temps du clan</i>
Recrue	2 Heures
Aspirant	3 Heures
Sentinelle	5 Heures
Défenseur	7 Heures
Chevalier	10 Heures
Champion	12 Heures
Assassin	16 Heures
Stratège	18 Heures
Broyeur	20 Heures
Héros	24 Heures

## OPTIONS NOTABLES

Les personnes qui sont d'un rang supérieur à défenseur pourront enregistrer des listes de membres, et donc pouvoir envoyer d'un coup des invitations directement à tous les membres d'une liste qu'il aura créée.

# Le système de niveau

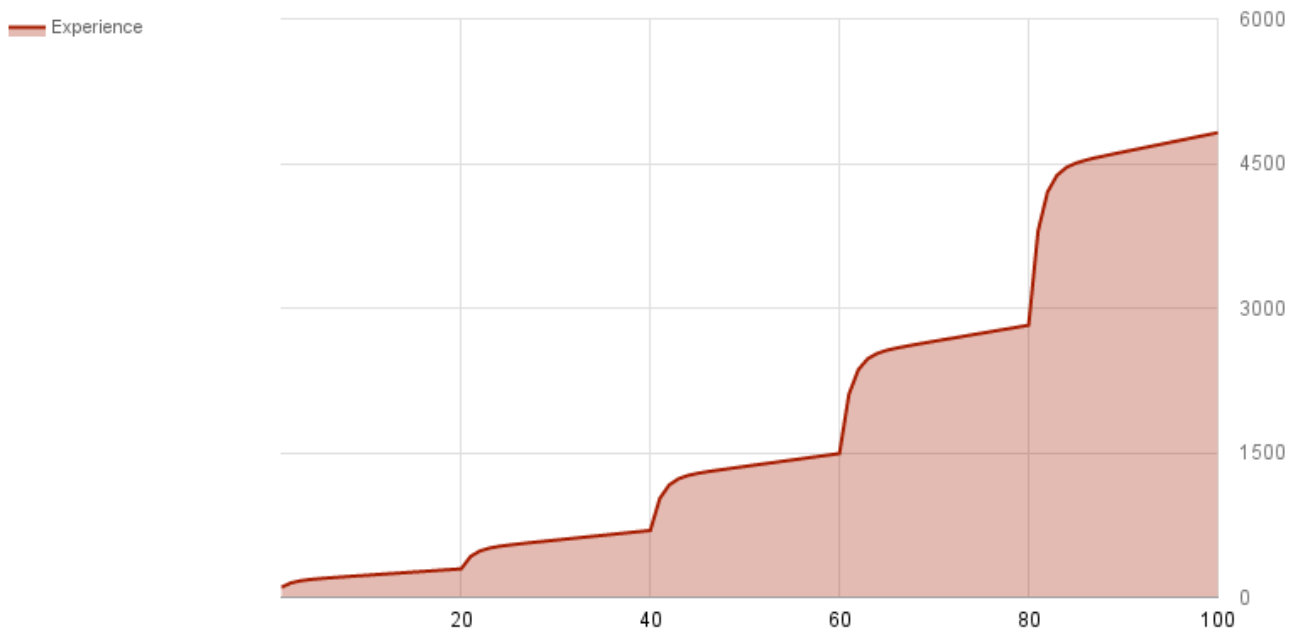
Les niveaux sont importants dans ce jeu, ils permettent d'obtenir de meilleures compétences mais aussi d'augmenter la puissance de votre abri.

L'algorithme pour trouver le nombre total d'expérience qu'il faut pour chaque niveau ci-dessous. Chaque nouveau niveau donnera si le joueur a une légion +0.25 points de légion au joueur.

Python :

```
def xp(niv):  
    base = 0  
    pourcentage = base * 0.4  
    if(niv <= 20):  
        base = 4 * niv + 100 + pourcentage  
    elif(niv <= 40):  
        base = 3*(niv*2) + 180 + pourcentage  
    elif(niv <= 60):  
        base = 4*(niv*2) + 420 + pourcentage  
    elif(niv <= 80):  
        base = 5*(niv*2) + 900 + pourcentage  
    elif(niv > 80):  
        base = 6*(niv*2) + 1700 + pourcentage
```

Voici la courbe d'expérience établis sur un intervalle allant de 0 à 100 :



Les points d'expériences diffèrent par pallier ainsi le pallier 1 sera plus simple que le pallier 2.

## COMMENT GAGNER DE L'EXPERIENCE

Il existe deux types de moyens pour gagner de l'expérience :

1. Faire des quêtes, ce qui rapporte un certain nombre de points d'expérience par quêtes. C'est le moyen le plus facile de gagner de l'expérience.
2. Détruire des cœurs, vous donne aussi de l'expérience.

## A QUOI SERT L'EXPERIENCE

L'expérience sert à acquérir de nouvelles compétences comme par exemple ne plus mourir de dégâts de feu, pouvoir utiliser les enders pearls sans prendre de dégâts ...

Mais l'expérience sert aussi pour les abris, à pouvoir les améliorer !

## Les quêtes

---

Les quêtes sont sans doute l'une des choses les plus attirantes du serveur après les légions et les abris ! Forgez votre esprit de « hard-player » complétez toutes les quêtes du niveau 1 jusqu'au niveau 100 et obtenez une place sur notre site internet !

Les quêtes vous donne des points d'expérience et permettent de ne pas vous ennuyer !