

Généralités des compétences

Dans Feary Tales, il y a différentes compétences.

Les compétences évolutives sont:

- la science
- l'industrie militaire
- l'industrie civile
- la médecine
- la culture
- l'écologie

Les compétences d'un peuple caractérisent son évolution.

Le niveau d'une compétence évolutive est définie par une valeur entière comprise entre 0 et 100. Chaque valeur est un pallier d'évolution dans la compétence. Le changement de pallier dépend du nombre d'individus affecter à cette compétence ainsi que le budget alloué. A un moment donné, le pallier max d'une compétence peut être inférieur à 100 car ce maximum peut dépendre d'autres compétences.

Les compétences agissent sur les performances d'un peuple ainsi que sur son environnement.

Détails des compétences

La science

Cette compétence ne donne rien de concret au joueur. Néanmoins, elle permet d'augmenter le pallier maximal des autres compétences ce qui offre de nouvelles possibilités au joueur.

L'industrie militaire

Cette compétence traduit la performance d'un peuple dans le domaine militaire. Plus cette capacité est élevée plus l'armée du joueur est puissante.

L'industrie civile

Cette compétence détermine la capacité d'un peuple à concevoir des biens manufacturés pouvant servir aux individus civils. Le niveau de cette compétence influe sur d'autres: la médecine et l'écologie.

Cette compétence joue également sur les facteurs suivants: pollution et le niveau de bonheur.

La médecine

Cette compétence est essentielle car elle traduit la qualité de vie d'un peuple. Une bonne médecine réduit le nombre de victimes lors d'une guerre, d'un cataclysme ou bien encore de pandémie.

Le niveau de médecine impacte également sur le niveau de bonheur de la population.

La culture

Cette compétence est importante pour la bonne santé intellectuelle d'un peuple. Elle permet d'augmenter sa capacité à réfléchir, cela impacte donc la science.

Cette compétence a également une influence sur le niveau de bonheur d'un peuple.

L'écologie

Cette compétence a un impact sur la vie du peuple et son environnement. Pour rappel, un territoire a une quantité limitée de ressources et cette compétence permet d'augmenter cette quantité.

L'écologie réduit également la pollution d'un peuple ce qui a un impact sur le niveau de bonheur.

Gestion des compétences

Pour augmenter le niveau d'une compétence, le joueur doit utiliser 2 variables:

- affecter un nombre d'individus
- affecter un budget annuel

Un trop grand nombre d'individus pour un petit budget est contre productif car il n'y aura pas de motivation. Peu d'individus pour un budget important fera que l'augmentation de niveau dans la compétence sera faible et surtout aura eu un coup trop important.

Le joueur doit donc trouver un équilibre entre ces 2 variables.

La race du peuple du joueur a également un impact sur l'évolution des compétences. Un peuple d'Orcs progresse plus rapidement dans la compétence "industrie militaire" par rapport à un peuple d'humains.