

Les guerres

1. Déclarer la guerre

1. Pour déclarer la guerre à votre ennemi, exécutez simplement `/wars declare <land>`.
2. Un menu s'ouvrira vous demandant de définir un tribut. Ce tribut sera payé par l'ennemi (défenseur) s'il décide de se rendre plus tard.
3. Après avoir cliqué sur le bouton d'envoi, l'ennemi recevra votre déclaration de guerre avec des informations, comme la date de début de la guerre et le tribut que vous avez fixé en cas de reddition.

2. Temps de préparation à la guerre

Après l'envoi de la déclaration, le temps de préparation à la guerre commence. Pendant cette période, le défenseur a le temps de se préparer au combat à venir. La durée de cette préparation dépend de la configuration de votre serveur. Tous les joueurs des deux territoires recevront une notification périodiquement. En exécutant `/wars info` ou `/wars`, vous pouvez obtenir des informations sur la guerre à venir.

3. La guerre commence

Lorsque le temps de préparation à la guerre est terminé, tous les joueurs des deux territoires peuvent combattre leur ennemi. Certaines options peuvent être activées sur votre serveur pour empêcher l'invasion du territoire ennemi lorsque leurs joueurs sont hors ligne. En exécutant `/wars menu`, vous pouvez voir quelles actions, comme la destruction de blocs, etc., vous pouvez effectuer dans les territoires ennemis.

3.1 Que se passe-t-il si un joueur fait partie de plusieurs territoires ? Quelle équipe rejoindra-t-il ?

Les territoires en défense sont prioritaires et l'équipe est calculée une fois et reste la même.

3.2 Alliés

Les alliés directs (un territoire ou des territoires d'une nation) pourront vous soutenir dans votre guerre. Ils seront également visibles dans le menu `/wars`. Ils peuvent aussi être attaqués par l'ennemi.

4. Pendant la guerre

Pendant la guerre, vous pourrez peut-être envahir le territoire ennemi et voler des objets de leurs conteneurs, mais cela dépend entièrement de la configuration de votre serveur. Vous pourrez peut-être même casser et placer certains ou tous les blocs. Encore une fois, cela dépend du serveur sur lequel vous jouez. De plus, le serveur peut avoir configuré un nombre minimum de membres de l'ennemi qui doivent être en ligne avant que vous puissiez envahir leur territoire.

4.1 Capturer des drapeaux

Les drapeaux de capture peuvent être fabriqués ou vous être donnés par le serveur. Vous pouvez consulter la recette de fabrication pendant la guerre dans le menu `/wars`. Vous devez les placer à la périphérie du territoire ennemi. Ensuite, vous devez éliminer toute présence ennemie dans cette zone et tenir le point de capture pendant un temps spécifique. Vous pourrez voir une barre de progression en haut de votre écran. Attention, les défenseurs sont notifiés dès que vous placez un point de capture ! Selon la configuration de votre serveur, votre territoire peut revendiquer la zone capturée après l'avoir tenue avec succès.

5. La guerre est terminée

Votre serveur a une durée maximale de guerre configurée, qui sera visible pour vous pendant la guerre. L'équipe avec le plus de points remporte la guerre. Des points sont attribués pour les éliminations, les drapeaux capturés, etc. Le vainqueur sera récompensé par un montant d'argent de pillage prélevé sur le solde du défenseur (généralement la banque de leur territoire ; cela dépend de la configuration de votre serveur). Votre serveur peut également avoir mis en place des récompenses personnalisées. Si les deux équipes ont le même nombre d'éliminations, la guerre se terminera par un match nul et aucune équipe ne sera récompensée. Selon la configuration de votre serveur, vous pourriez recevoir un bouclier de guerre après la guerre.

Revision #1

Created 30 September 2025 14:24:09 by HazielKaos

Updated 30 September 2025 14:24:27 by HazielKaos