DOC PRE ALPHA REFLEXION

1. **Introduction**

‘ ’est un jeu de simulation de communautés exclusivement constitué de joueurs.

La journée, les joueurs font évoluer les villes, et chaque soir à 0h les joueurs partent pour la RECOLTE.

Une ressource vitale à la survie sur la Planète ou un truc comme ça (à cogiter).

Chaque jour, les joueurs reçoivent des points d’action (15). Ils peuvent alors les dépenser dans des projets ou parcourir la carte à la recherche de loot.

Il sera dev sur WordPress en html/CSS/JAVASCRIPT/PHP/SQL/AJAX.

Le jeu se déroulera sur plusieurs pages :

* une page MAP,
* une page VILLE,
* et une page TECHNO.

Les pages afficheront une version simplifiée sans « déco »

* MAP : Un titre, la position, la carte, le compteur de points d’action.
* VILLE : Un titre, la liste des bâtiments, (leurs lvl + avancement, *voir partie ville*), un bouton sortie (direction map), un inventaire.
* TECHNO Pour le moment seulement une liste avec un bouton pour chaque technologie. Les premiers niveaux en clair, les autres grisés.

**NB** : La première partie peut être encore simplifiée en supprimant le bâtiment des véhicules et le score de rapidité.

**Nb2** : les valeurs en pts, % doivent être testées/pensées.

1. **Fonctionnalités**

Cette partie regroupe les fonctionnalités de base du jeu selon une description très simplifiée :

Map, Technos, Ville, Récolte, Joueur.

* 1. **MAP**

La map est composée d’un quadrillage 25\*25.

Plusieurs possibilités :

* Un tableau ?
* Un Canvas JS ??? (Apparemment la meilleure option !!)

Types de tuile :

Les 4 ressources du jeu sont : Armes, Nourritures, Protections, Véhicules.

Tuile représentant les villes.

**DEPLACEMENT**

Un mvt = -0.5 pts d’action

Le joueur doit pouvoir se déplacer dans toutes les directions (sauf diagonale).

Un compteur (déduction des points d’action).

Gérer les collisions en bordure de map.

Au click, une case après l’autre.

En AJAX obligatoire…

**LOOT**

Le joueur doit pouvoir *looter* des ressources en fonction de la case exploitée.

Loot = 1pts d’action (une fois par jour)

Chaque objet est stocké dans l’inventaire général de ville et apporte un léger bonus au groupe lors de la récolte.

En fonction de la case exploitée le joueur reçoit un objet (Armes ; Prot, Nrt, Véhicule).

Chaque ressource dans une table (bdd) différente et dans chaque table le détail (les 5 évolutions possible de chaque ressources voir partie TECHNO)

Un jet est alors effectué (rand) sur la table avec un % de chance de récupérer l’un ou l’autre objet.

Une façon simple de faire serait de dupliquer certaine entrée dans la table par exemple :

* Etape 1 : Dans la table ARME je vais avoir 5 fois la ligne Arme blanche ; 3 \* la ligne arc ; 2\*arme à feu…
* Etape 2 : Une des lignes serait alors tirée au sort.

Les loot solo rapporte 5pts pour chaque niveau qui se cumule au SC (Score de Combat) ou au SR (Score de Rapidité) lors de la récolte.

Exemple : je loot sur une case arme, un arc : évolution lvl 2 +10pts au SC.

Chaque table est composée du Nom de l’arme, de son niveau et son SC.

* 1. **Technos**

Une fois le laboratoire construit le joueur peut distribuer ses points dans le centre de recherche et faire progresser l’avancée de la tech.

5 technologies : (j’en vois 4)

* ARME 10pts/15pts/25pts/35pts/50pts bonus 10%/15%/25%/35%/50%
* PROTECTION 10pts/15pts/25pts/35pts/50pts bonus 10%/15%/25%/35%/50%
* NOURRITURE 10pts/15pts/25pts/35pts/50pts bonus 10%/15%/25%/35%/50%
* VEHICULE 10pts/15pts/25pts/35pts/50pts bonus 10%/15%/25%/35%/50%

Les bonus seront cumulés au SC (score de combat) au moment de la récolte.

Details des technos :

* Armes : Arme blanche en fer/ Arc/ Armes a feu Antique/ Armes auto / Laser ??
* Prot : Bois/ Fer/ Récupération / Gilet protection/ bouclier énergétique
* Nrt : Aliment simple/ Raffiné / Gourmet/ Diététique/ Capsules
* Véhicule : Vélo / Scooter/ VL /4x4/Voiture IA

Tous les noms/évolutions sont à cogiter.

Fonctionnement : A dev mais peut-être avec un compteur, une boucle et une condition/ chaque click…

Une table toute les technos une id/ligne, titre, son score actuel, son score max (à atteindre ‘condition‘ pour passer au lvl suivant) et des conditions si click ici requête dans table spécifique.

* 1. **Ville**

Deux villes fixes sur la carte. En version basique les bâtiments seront construits au début du jeu.

5 bâtiments :

ARME NRT PROT VEHICULE

5 évolutions par bâtiments.

Chaque évolution apporte un bonus au SC (10%/15%/25%/35%/50%).

Chaque bâtiment à une image, un lvl, un titre, une barre d’évolution et un bouton pour y distribuer des points

Construction des tables  même principe que les technos (peut être un bâtiments /table).

* 1. **Récolte**

Chaque soir à minuit tous les joueurs valides partent récolter, ils vont donc être confrontés à l’autre équipe.

Un score de combat est calculé :

Deux scores différents, un pour le score de combat SC et l’autre pour le score de rapidité SR.

Un joueur valide : 100pts SC et 1 SR

Première étape :

Test de rapidité de l’équipe pour évaluer la plus rapide = arrive en premier est obtient un bonus de 100pts au SC

Deuxième étape :

Premier SC = Valeur de base de tous les joueurs + %bonus Arme +%Prot +%Nrt

SC net = premier SC + total objet inventaire + Bonus SR.

Score de guerre = SC net + rand (1, 1000)

Comparaison des deux Score de guerre le plus grand l’emporte, en cas d’égalité match nul.

Afin de simplifier pour le moment, la seule règle sera : si 10 win d’affilée le jeu s’arrête.

* 1. **Joueur**

Sur la page ville, un encadré sera réservé à la fiche du joueur, elle comportera :

* Son nom.
* Son titre.
* Un avatar.
* Le nombre de pts d’actions.

Prochainement :

Event map

Blessure combat

Compteur de fin du monde

Première interaction entre joueurs