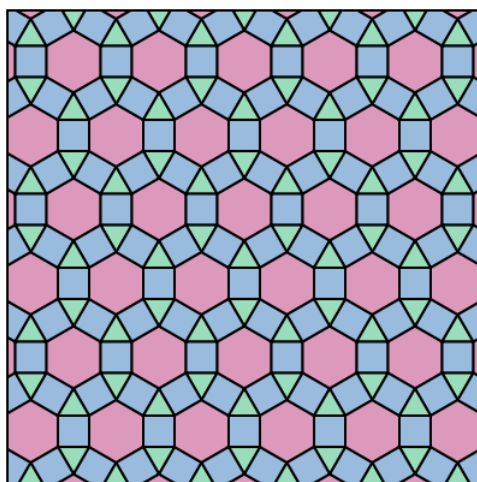


MODECS (nom à trouver)

I - Présentation

MODECS est un jeu de stratégie au tour par tour de type 4x (explore, expand, exploit, exterminate). La carte est découpé en dodécagones qui s'entrecoupe en formant des hexagones, des carrés et des triangles (pavage petit rhombitrihexagonal).



https://en.wikipedia.org/wiki/Rhombitrihexagonal_tiling

Chaque dodécagone, qui correspond à une case, est représenté par son hexagone central.

Plusieurs peuples existent, chacun ayant leurs propres capacités.

Le but du jeu est d'arriver à compléter un objectif de victoire avant les autres joueurs, qui sont :

- Objectif militaire : Détruire toutes les villes des autres joueurs
- Objectif exploration/historique : Compléter entièrement l'histoire de l'île (nom à trouver).
- Objectif du peuple : Chaque peuple possède un objectif de quête qui lui est propre, découpé en 10 parties. Une fois la 10ème quête accomplie, le peuple à atteint l'objectif.
- Objectif économique : Amener un certain nombre de ressources jusqu'à la métropole
- (Objectif indépendantiste ?) : Rajouter d'autres idées

Liste des peuples

Nains :

Description :

Dans les montagnes, bon forgerons et agriculteurs en altitude.

Points fort :

- Peut construire de meilleures armes/armures que les autres peuples
- Avantage en science pour les armes/armures

Points faible :

- Population s'agrandit moins vite

Gobelins :

Description :

Tout casseeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeer !

Points fort :

- Population s'agrandit plus vite
- Avantage en science pour les constructions (véhicules, certains bâtiments, ...)

Points faible :

- Population plus faible en combat

Humains :

Description :

Bah des humains quoi.

Points fort :

- Avantage en science pour certaines magies (autres)
- Avantage en science pour la navigation

Points faibles :

- A trouver

Elfes :

Description :

On pris de sacrés baffes un peu partout sur les continents, cherchent à reconstruire leur patrie.

Points fort :

- Population s'agrandit plus vite
- Avantage en science sur la nourriture et sur certaines magies (la vie/la non vie)
- Avantage de combat sur leur propre territoire

Points faible :

- Mauvais en navigation

Orcs :

Description :

Tout casseeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeer ! (Encore ?)

Points fort :

- Avantage en science sur certaines magies (élémentaire)
- Meilleur au combat

Points faible :

- Population s'agrandit moins vite

Etheriens :

Description :

Forme humanoïde d'énergie pure s'habillant comme des mages à capuchon, peuple nomade créé par le grand sorcier Sbla (encore un nom à trouver), rejetés sur les continents, ils cherchent s'installer définitivement.

Points fort :

- Avantage en science sur toutes les magies
- Insensible à la conversion des Squalala

Points faible :

- Sensibles aux magies et éléments environnants (peu être un point fort ?)
- Peuple ne grandit pas naturellement, doivent être créé (méthode à définir)

Squalalas (nom à trouver rapidement !) :

Description :

Squalala, l'un des premier dieux, a été emprisonnée par ses semblables il y a bien des temps. Les peuples du continent empêchent son retour, mais il n'y arriveront pas sur cette nouvelle terre !

Points fort :

- Peut convertir des unités ennemis pour qu'elles rejoignent votre camps

Points faible :

- La population ne grandit pas

II - Histoire

Résumé (histoire complète à finir et à écrire avec des noms, de belles phrases, des cartes dessinées, toussa toussa)

Un nouveau continent viens d'être découvert, les peuples de toute la planète viennent pour s'emparer de nouvelles terres/richesses.

III - Gameplay

Ville :

Occupe une case, puis des constructions sur les cases adjacentes améliorent les villes.
Sur les hexagones : améliorations « brutes » : un champ, un bâtiment, etc
Sur les carrés : améliorations « utilitaires » : route, accélérateur de ressources, etc...
Sur les triangles : améliorations « uniques » : chaque ville peut avoir un bâtiment unique qui booste les autres, construit sur les triangles.

Unité :

Une seule unité produit à un certain rythme. Elles peuvent faire la plupart des constructions/aménagements. Elle n'a pas de spécialisation de base, ces dernières se débloquent au fur et à mesure que l'arbre des technologies avance. C'est ces mêmes unités qui deviennent des soldats (spécialisation présente de base).
Si une case est reliée à deux villes du même joueur, celui-ci choisit à quelle ville profite la case.

Ressources :

Chaque case possède une ou plusieurs ressources à récupérer avec des aménagements de villes. !!! Un aménagement permet de récupérer un type de ressource. On ne peut pas récupérer toutes les ressources d'une case (sauf cas particulier ou aménagement unique). !!!

On peut également demander à une unité de récupérer des ressources à partir d'une case qui n'est pas dans la ville.

Désavantages :

- Utilise une unité tout le long de la manœuvre
- Dans une ville, fait automatiquement
- Temps de récolte plus long qu'avec une ville

Avantage :

- Permet d'aller chercher une ressource lointaine

Si une unité meure avec des ressources sur elle, ces ressources peuvent être récupérées par n'importe quelle autre unité sur la case du décès.

Combats :

Les unités peuvent se battre sans spécialisation.

Quand une unité se déplace sur une case occupée par une unité adverse, elles se battent (spécificités à définir)

IV - Spécificités techniques

Jeu « séparé » en client/serveur

Sur une partie solo, client et serveur sur la même machine.

Serveur

Fait toute la logique du jeu (déplacement, combat, ressources ...)

A besoin :

- Créer la carte pour une nouvelle partie
- Accepter les connexions des joueurs (et Ias)
- Envoie les informations aux joueurs sur l'état de la partie (unités à afficher, emplacements constructibles, ...)
- La partie démarre au tour du joueur (joueur en 1^{er} si nouvelle partie, si chargement, sauvegarde impossible pendant le tour de l'IA)
- Si jeu simultané (multi), première demande qui est traité (les IAs jouent après les joueurs, en tour par tour (peut mieux faire?)).

Quand reçoit une demande, vérifie qu'elle peut être effectué.

Si oui, le serveur envoie aux joueurs concernés les informations correspondantes

Si non, le serveur renvoie au joueur un refus

- Créateur de carte
- Chargeur de carte
- Moyen de communiquer avec les clients
- Système de position
- Système de déplacement (avec position ?)
- Système de ressource (pour récolte/transport/utilisation)
- Système de ville (de bâtiment ?)
- Système d'unité (création/combat/mort)

Client

Au début, reçoit les informations de le jeu, puis des notifications sur les changements de ce dernier.

A besoin :

- Système graphique
- Système sonore
- Système position/déplacement
- Moyen de communiquer avec le serveur

V - But visé pour la version 0.1

Serveur

- Création de carte complètement aléatoire
- Une ville pour chaque joueur placé de manière aléatoire

Unités

- Une unité créée de base
- Peut récolter des ressources
 - Peut se déplacer
- Peut ramener les ressources dans la ville
 - Peut se battre

Joueurs

- Peuvent se connecter au serveur
- Peuvent se déconnecter au serveur (de manière normale)
- Gérer les déconnexions imprévues (timeout, toussa toussa)