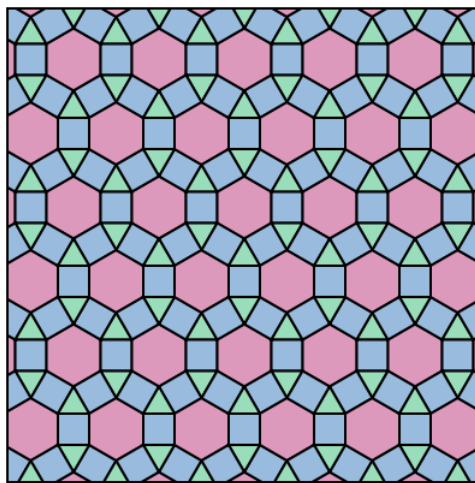


MODECS

Présentation

MODECS (initiales à trouver) est un jeu de stratégie au tour par tour de type 4x (explore, expand, exploite, exterminate). La carte est découpée en dodécagones qui s'entrecroisent 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, chacune 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 a atteint l'objectif.
- Objectif économique : Amener un certain nombre de ressources jusqu'à la métropole
- (Objectif indépendantiste ?) : Rajouter d'autres idées

Liste des peuples

- Les 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

- Les 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

- Les humains

Description :

Bah des humains quoi.

Points fort :

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

Points faibles :

- ?

- Les 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

- Les orcs

Description :

Tout casseeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeer ! (Encore ?)

Points fort :

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

Points faible :

- Population s'agrandit moins vite

- Les étheriens

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)
- Les 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 grandit trèèèèèèèèèèèèèèèèèèès lentement

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

Gameplay

Spécificités techniques