Compte-rendu du 23 Mars 2012

Avec : Benjamin CROSNIER, Etienne ROCIPON, Julien BERNARD

Objet : Définir le 7-3-1 du projet, trouver le nom du projet et le logo, moyen de stockage du projet

Le concept du 7-3-1

Le 7-3-1 est un outil créatif qui permet d'ouvrir la voie à toutes les réflexions puis d'affiner les propositions jusqu'à leur concrétisation.

Ses trois chiffres représentent les trois étapes de la phase de conception d'un jeu vidéo : **7 idées** émergent d'un brainstorming où tous les concepteurs sont réunis. De là, **3 One Page Documents** sont rédigés par des binômes. Et enfin le One Page retenu par le "client", ici nous même (puis validé par Coco) devient **1 prototype** pour amorcer la phase de pré-production.

Comme un entonnoir où petit à petit on ne garde que la meilleure des idées ☺

* 7 idées à faire émerger en interne
* 3 propositions qui peuvent être faites à quelqu'un d'extérieur
* 1 élément qui sera conservée pour la suite du projet

# Les 7 idées définis par un brainstorming :

- Gestion de population

- Système de planètes

- Personnalisation de construction

- Gestion de factions

- Conflits avancés

- Commerce avancé

- Carte du monde

Le prototype final :

**Nom du jeu : ApocalySpace**

**Type du jeu** : Jeu de stratégie/gestion en ligne (MMO)

**Thème du jeu** : Gestion d’empire

**Univers du jeu** : Post-apocalyptique/futuriste

**But du jeu** : Evoluez et survivre à la grande guerre de faction qui permet de terminer le serveur ☺

**Logo du jeu** : Une météorite qui se crash (voir jaquette final fantasy 7) avec le logo écrit par-dessus

**Le stockage du projet se fera via :** SVN (tous les scripts) & Hugo (tous le reste)

* + Gestion de population;
    - Choix du nombre de pop dans chaque bâtiment (ressources par ex)
    - Nombre max d'habitant dépendant d'un bâtiment
    - (Garnison de pop dans vaisseaux pour transfert possible)
    - (Consommation d'un type de vivre pour la croissance de la pop)
    - (Spé de la pop => Ouvrier, scientifique ou autre)
  + Système de planètes
    - Début avec 1 PM (Planète Mère)
    - Limite de place / planète définie par un algo aléatoire
    - Colonisation dépendant d'une technologie (définissant le nombre de colo possible)
    - Nombre de colon sur nouvelle colo dépendant du nombre de colon envoyé depuis la planète colonisatrice
  + Personnalisation des constructions
    - Bâtiments;
      * Trois types de bâtiments:
        + Production;

Pièces de vaisseaux/défenses;

Ressources

* + - * + Stockage;

Population;

Ressources;

* + - * + Technologiques;

Centre de recherche;

Centre d'assemblage (vaisseaux/défenses)

* + - * Possibilité d'agrandir les bâtiments (Plus de pop gérée par le bâtiment) sauf stockage qui défini la quantité de ressources stockées
    - Militaire (Vaisseaux, défenses, etc..);
      * Création des vaisseaux et défenses si pièces dispo et centre d'assemblage
      * Personnalisation de la création (châssis <= modules (armes, boucliers, armure)
    - Technologiques;
      * Déblocage des technos selon critères;
  + Gestion de Factions
    - Factions:
      * 3 factions dont une sans bonus, mais aussi sans contraintes (mercenaire)
      * On ne peut pas attaquer un joueur de sa faction
    - Clans;
      * Regroupements de joueurs, selon leurs propres règles
      * Chaque clan ne peut être composé de membre d'une seule et même faction
  + Conflits avancés
    - Guerres;
      * Nombre de flottes en vol limité par une techno de contrôle
      * Déclaration des guerres entre clans explicites
      * Guerre de Faction possible après vote=>( extermination de pop )
      * Une paix forcée après chaque guerre de faction
      * (Joueurs ayant le plus perdus, un peu de compensation)
    - Traités => Faction/Clan
      * Rédaction de traités entre (joueurs)/clans pour raisons spécifiques
  + Commerce avancé;
    - Taux d'échanges entre joueurs définis par les factions
    - Echange par voie spatiale, échange limité par la taille des cargos
    - (Marché d'échanges de pièces de faction)
  + Carte de l'univers;
    - Affichage global des planètes, des infos des joueurs etc