

http://thepiratebay.sx/torrent/4072583/FLOW_%5BPC_Version%5D Flow

<http://thepiratebay.sx/torrent/5062719/Osmos> Osmos

<http://thepiratebay.sx/torrent/6029985/Eufloria.v2.06.multi8.full-THETA> Un espèce de jeu bizarre qui s'appelle Eufloria.

Concept

High concept : Un joueur et des IA qui doivent étendre leur territoire en avançant de case en case, et en volant les terrains des autres.

En fait le but c'est de s'étaler le plus possible (jusqu'à quelle point j'en sais rien, je dirais un seuil de point ou de terrain à dépasser).

Contrôle : Pour s'étaler on avance à travers les cases, avec les touches du clavier je suppose. Il y aura une cadence de déplacement maximal, à définir, car ça pourra vraiment changer le jeu (si on va vite c'est plus de l'improvisation et de la stratégie court terme alors que si on va plus lentement on peut plus prévoir nos actions et contre-attaque).

Mécaniques :

Les bases :

C'est l'endroit d'où partent les joueurs/IA.

Les terrains :

C'est ce qui se colorise après le passage d'un joueur/IA. Les terrains doivent être reliés à la base du joueur/IA pour continuer à les détenir. Si le joueur se fait entourer sa base, tous ses terrains disparaissent, afin de ne pas remplir la map trop rapidement. Le joueur est aussi immédiatement ramené à sa base.

Le vol :

On peut donc avancer de case en case pour s'étaler mais on peut aussi voler des terrains à l'autre. Pour cela, il suffit de couper en deux la ligne de terrain d'un ennemi pour que tout ce qui est déconnecté de sa base nous appartienne.

Si le joueur se retrouve déconnecter de sa base, il doit aller jusqu'à un de ses terrains encore connecter à sa base pour continuer à créer des terrains.

Les IA :

Même comportement et but que le joueur. Pour leurs règles spécifiques, je sais pas encore. On verra ça avec lolo l'asticot.

Stratégie : On peut imaginer différent type de stratégie. Protéger sa base en faisant plein de terrain autour, rusher pour voler des ressources à un adversaire, etc...

Si on entoure la base d'un joueur, il perd tout ce qui y est connecté. Faudrait trouver un moyen de réguler ça, genre on ne peut pas toucher la base a moins de deux blocs d'écart.

Ce

Système de jeu imaginable :

- Celui qui gagne est celui qui a le plus de terrain à la fin d'un timer, ce qui fait qu'on peut facilement laisser les bases se faire prendre.
- Le gagnant est celui qui réussit à atteindre un seuil de points.
- Du 1v1, 2v2.
- Un bon vieux Free For All.



Base du joueur



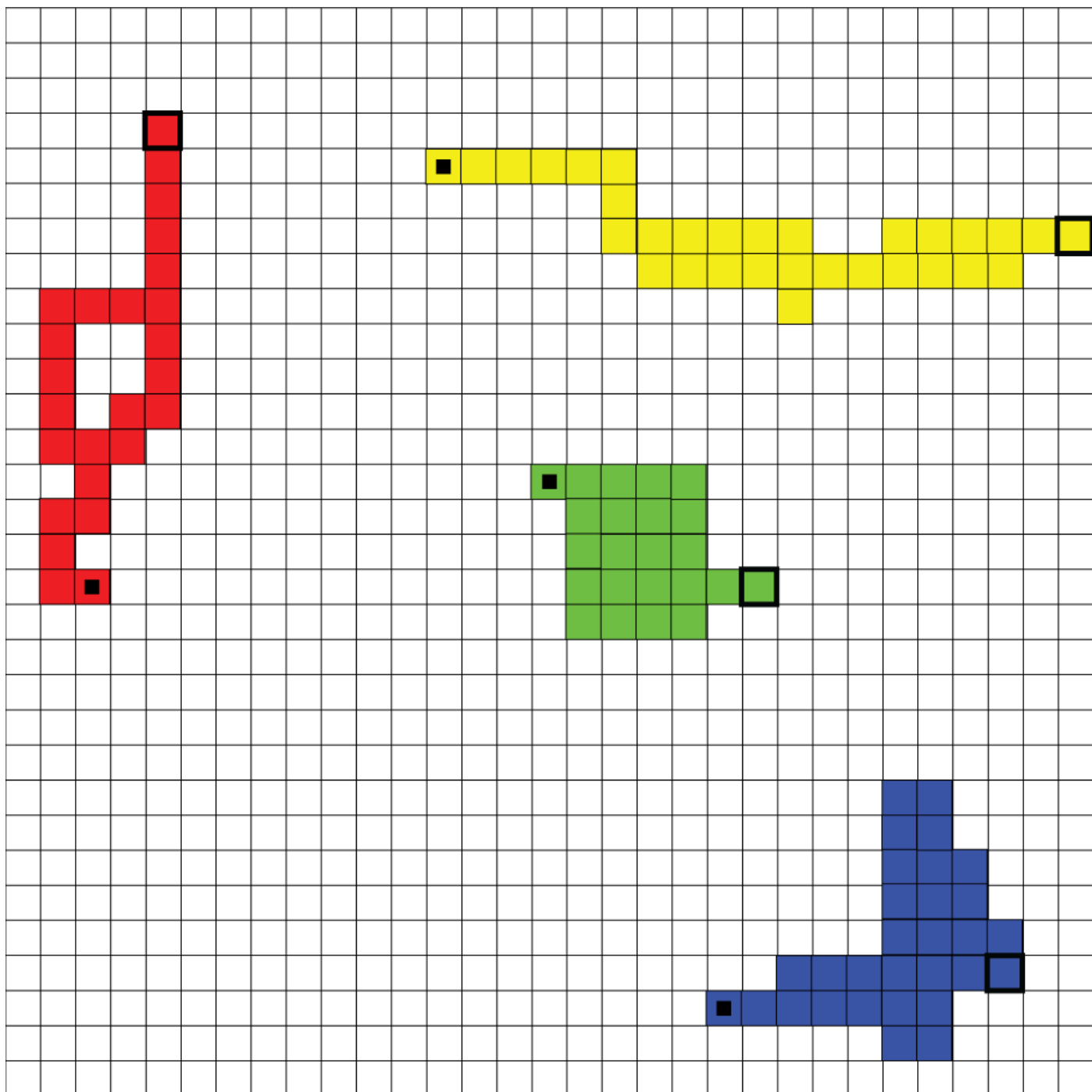
Joueur



Terrain du joueur

Voici un début de partie. Aucune action n'a encore été faite. Les basas des joueurs sont placé aléatoirement (bien que je pense qu'il faille ajouter des règles a ça, si deux joueur(ou IA) démarre juste à côté ca peut-être le bordel, ou bien super cool).

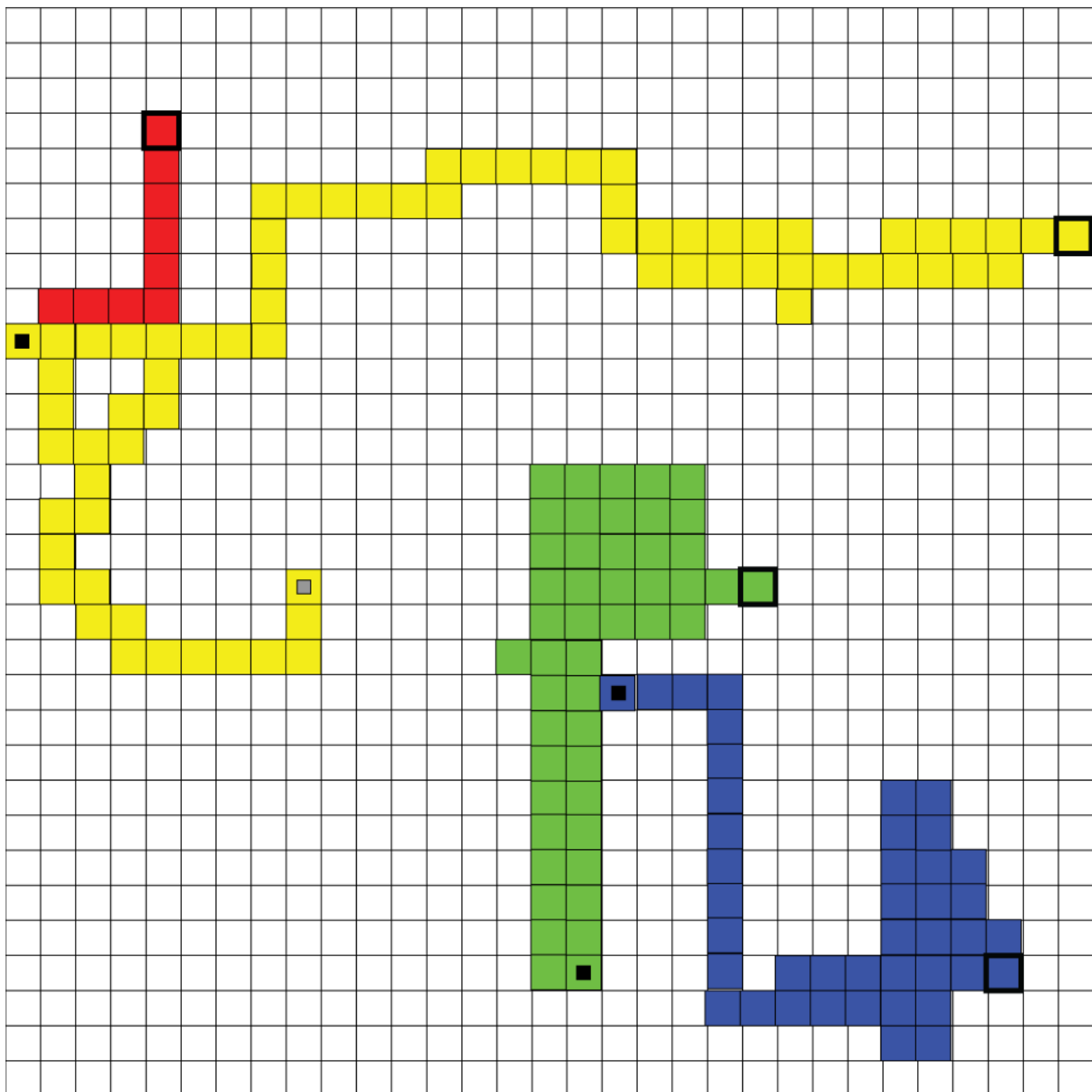
Les stratégies vont évidemment changer en fonction du placement de la base.



La partie a un peu avancé. Chaque joueur avance à son rythme. On peut voir différent types de stratégie.

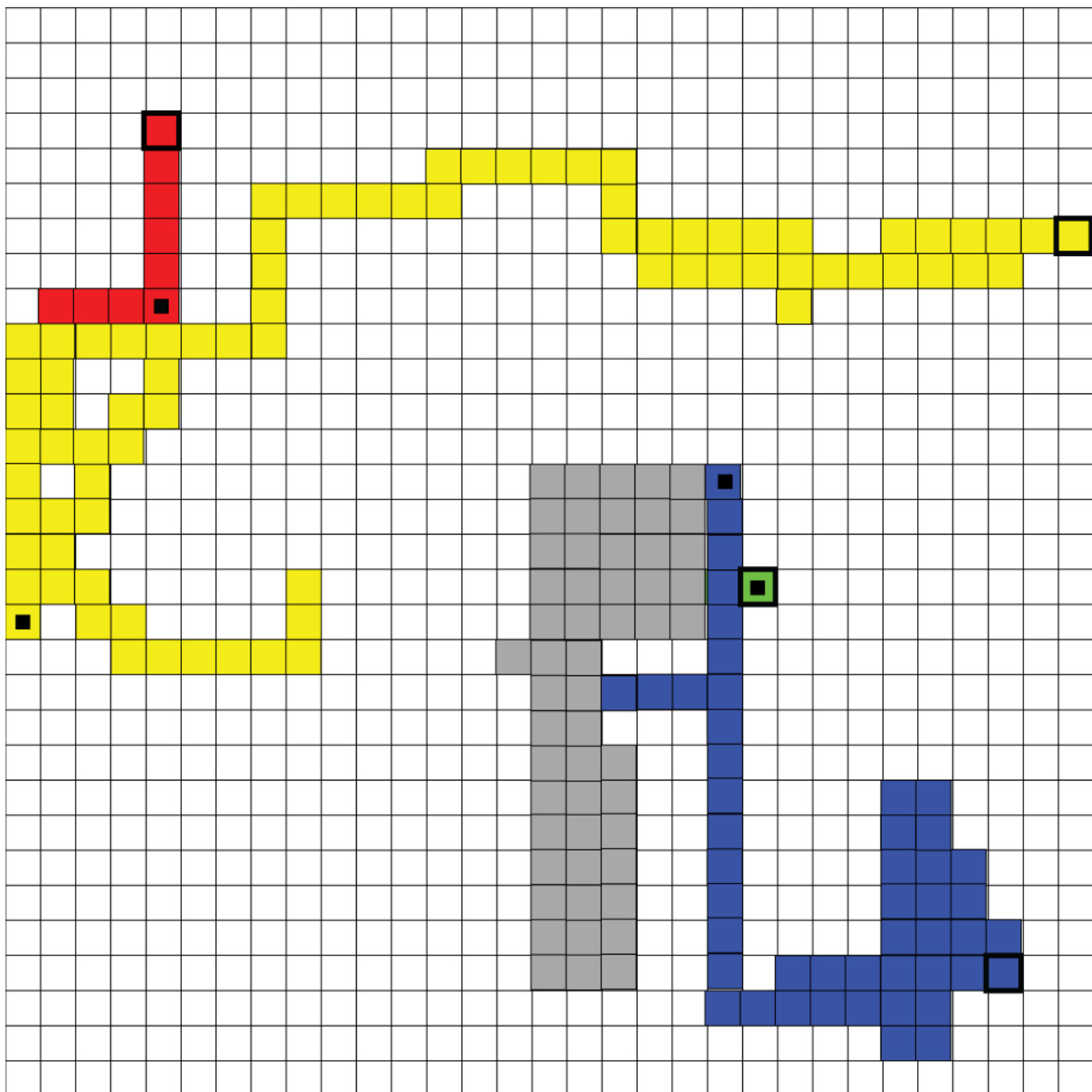
Le joueur/IA rouge fait plusieurs lignes relié entre elle afin que ses terrains soit plus long a obtenir, le joueur fait des gros blocs pour que ses terrains soit très difficile à voler mais en contrepartie il perd du temps pour aller voler les terrains des ennemis, le joueur jaune renforce ses lignes, etc...

Je pense qu'il y a beaucoup de stratégie possible.



Le joueur jaune à voler les terrains du rouge. Le carré gris est le joueur rouge, il n'est plus dans ses terrains et doit donc retourner à un de ses terrains pour continuer à s'étendre.

Le joueur vert continue de faire des gros blocs, pendant que le joueur bleu essaie de lui voler.



Ici on voit que le joueur vert s'est fait avoir, il s'est fait couper son seul terrain qui le reliait a sa base, tous ses terrains sont donc perdu (ici ils sont gris mais ils sont censés disparaître). Il a été téléporté a sa base. Le joueur jaune continue de s'étaler mais peut vite perdre beaucoup si le joueur rouge lui coupe un terrain.

BREF :

Je pense qu'on peut faire beaucoup de truc avec ça, c'est un jouet autonome et assez imprévisible d'après moi. On peut imaginer un système de bonus qui apparaissent sur le décor, des points d'intérêt, la possibilité de renforcer ses terrains, des choses comme ça. C'est un début de jouet, mais je pense que si on part la dessus on a une bonne base de jouet autogéré et hasardeux.

N'hésitez pas à me dire si ça vous paraît nul à chier ou les règles que vous voulez ajouter/enlever.

Ah oui, je pense que c'est plus intéressant en multi qu'avec de IA, mais pour le proto si c'est des IA ça marche quand même.