

Game concept B.Dubois

Moodbord : <https://www.pinterest.fr/bdubois345/moodbord-brassart/>

Pour commencer mon jeu est un jeu de type city Builder c'est-à-dire que le but du jeu et donc de ce fait les conditions de victoires sont très simples. Il faut tout simplement faire en sorte de ne pas manquer de ressources et de main d'œuvre mais ici il Ya un changement dans le monde où nous jouons une catastrophe écologique a été déclenchée par la civilisation précédente et le monde reste fragile. Ce jeu serait disponible sur PC même si un portage vers différentes consoles voir même en jeu de société est envisageable. Il serait vendu à un prix fixe sur une plateforme mainstream (Steam, Epic Games store etc...). Le gameplay est simple vous commencez le jeu avec un certain nombre de personnes qui peut fluctuer en fonction du niveau de difficulté choisi par le joueur, dans la phase initiale du jeu votre objectif est simple nourrir et loger vous habitants en créant des champs ou des camps de chasseurs mais c'est à partir de là que on sort du gameplay classique du city Builder. En effet ici nos ressources ne sont pas infinies par exemple si vous décidez de pêcher et que vous ne gérez pas bien les stocks de poissons restant à un moment il est très probable qu'il ne reste plus de poissons dans le point d'eau dans lequel vous pêchez et il faudra soit réintroduire des poissons venant d'un autre point d'eau ou tout simplement changer de point d'eau. Cet exemple est un exemple parmi beaucoup d'autres un filon de charbon peut s'épuiser, un puit se vider de son eau les sols perdre en fertilité si sur exploités. L'impact que as le joueur a sur son environnement est la mécanique la plus importante du jeu en effet dans un monde qui vient de subir une catastrophe naturelle il ne faudrait pas en causer une deuxième. Car en effet le joueur en cas de non-respect total de l'environnement peut causer une catastrophe par exemple le joueur exploite des matières potentiellement toxique a côté d'une rivière peut empoisonner l'eau tuant la faune et la flore de cette rivière mais le joueur ne peut pas se permettre de juste ne pas exploiter des matières polluantes car ce dernier va avoir besoin de ces matières dans plusieurs domaines, par exemple dans la recherche de nouveaux bâtiments ou dans la créations de certains objets car en effet le but ultime du joueur est de reconstruire l'ancienne civilisation, de revenir à son état d'avant la catastrophe. Mais évidemment le monde n'est pas sans dangers non plus d'autre factions ont également émergés, des bandits et des mercenaires veulent voler vos biens et vos avancées technologique s'ils volent une de vos inventions ils pourront bien la réutiliser contre vous. Mais il n'y as pas que des groupes isolés a l'extérieurs de votre village il y'a aussi d'autre villages d'autres poches de civilisation ces derniers peuvent être contrôler par une IA ou par un autre joueur si vous jouer en multijoueur vous pourrez créer des alliances ou partir en guerre contre eux et ces dernier peuvent aussi avoir un impact sur l'environnement, donc vous pourrez les aider pour qu'il ne détruisent pas leur environnement, les conquérir pour que vous repreniez en main leur gestion de leur ressources ou juste les laisser faire et les laisser mourir de faim ou de soif car ils auront assécher leur puit ou car ils ont essoufflés leur dernière source de nourriture. Mais a la fin tous ces groupes ont le même but reconstruire leur civilisation et revenir a comme c'était avant. Une dernière mécanique est l'apparitions de certains biomes hostiles ou dévastés par la catastrophe un but secondaire a votre reconstruction et de faire en sorte que ces zones guérissent vous pourrez y planter des arbres filtrer l'eau des rivières pour la rendre potable, réintroduire des espèces vivantes ect... Vous devez guérir ces biomes mais attention vous pouvez aussi en créer de nouveaux en effet si un village enclenche une catastrophe écologique ce dernier devient également toxique et les autres joueurs devront nettoyer tout ça. Pour résumer nous avons 3 conditions de défaite la mort de tous les villageois, l'enclenchement d'une nouvelle catastrophe et une invasion par un village conqurent alors que les conditions de victoire sont au nombre de 2 la première étant d'arriver a la fin de l'arbre de technologies et la deuxième de guérir toutes les zones polluées ces deux conditions devant être réunies pour réussir mais si non on peut considérer que le jeu est pratiquement infini car le joueur pourras décider de continuer sa partie même après la partie « gagnée »