

ASTEROMI NE

Tout est sous contrôle.



1.

Concept

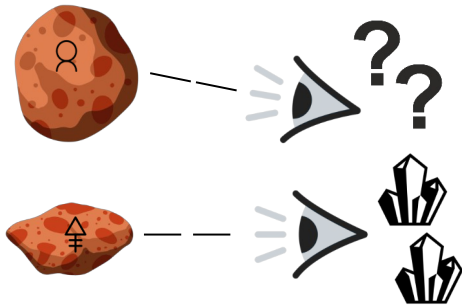




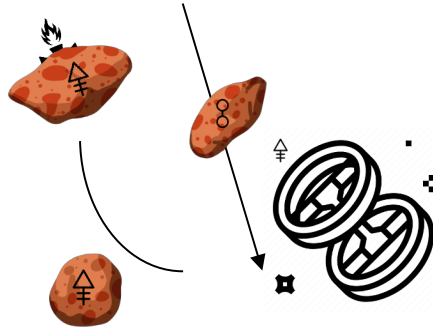
- *Asteromine est un jeu de mémoire coopératif où joueurs et joueuses vont devoir sonder et user de **stratégie** pour propulser des astéroïdes vers une station qui tourne à chaque tour tout en évitant mines et événements imprévisibles !*

Jouabilité et mécanique

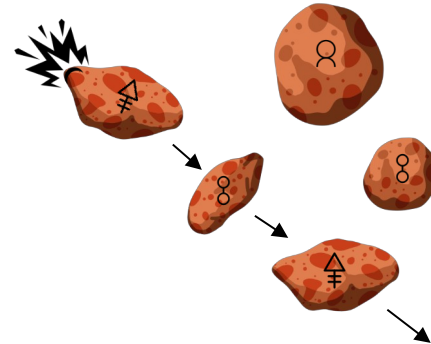
- Sonder et Mémoriser en coopération.



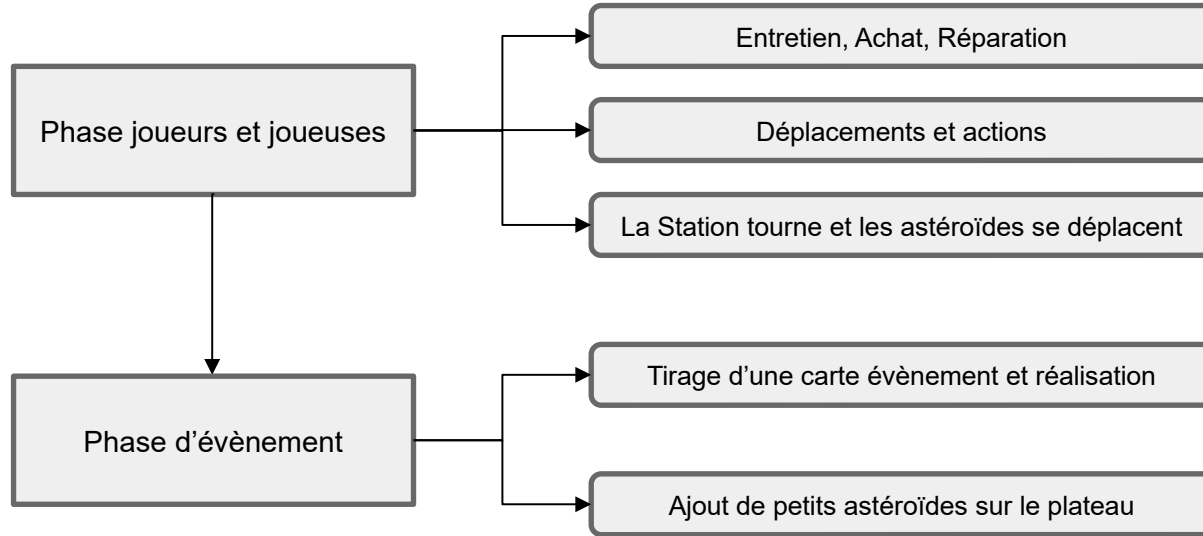
- Propulsions et Stratégie.



- Explosion et Billard spatial.



Le tour de jeu



2.

Intentions



- *Avec Asteromine, de par ses mécaniques et son univers, nous voulons mettre en avant la nécessité et l'intérêt du travail coopératif, collectif et ouvert aux autres.*
En s'unissant, les différentes factions de créatures mythologiques, et donc les joueurs et joueuses, pourront gagner face à l'arrivée constante d'astéroïdes menaçant la Station à partir de laquelle ils se reconstruisent un avenir.



Univers du jeu

- L'univers imaginé combine la fantaisie et l'espace : des créatures de nos différentes mythologies se regroupent en faction pour devenir des mineurs de l'espace.

Rôles, objectifs et compétences.

- Joueuses et joueurs incarnent une équipe de créatures mythologiques.
- Respecter un quota en travaillant en équipe.
- Les joueurs et joueuses doivent parler et échanger ensemble tout en utilisant leurs esprit stratégique pour se sortir de situations potentiellement catastrophiques.

3.

Points Clés

Avantages de jouer à Asteromine

- Asteromine est une occasion de prendre part à un jeu de mémoire en équipe où coopération et re-jouabilité donne des parties amusantes et variées.



Aspect unique du jeu

- Le déplacement des astéroïdes recréant d'une manière simple des mouvements de corps projetés dans l'espace donnant la possibilité de jouer à un billard spatial.
- Un jeu de mémoire d'équipe où joueurs et joueuses doivent mettre en commun les informations glanées sur le terrain.



Avantage de participer à la création

- La découverte du processus de prototypage et de la nécessité des playtests.
Grâce aux retours des participants et participantes, le jeu évolue dans le bon sens.



Désavantages et solutions

- De par le type de jeu, il y a nécessité d'un grand nombre de playtests pour trouver un équilibre. Ceci sera résolu en créant un suivi précis de chaque présence via agenda et carnets de notes.
- Le matériel demande beaucoup d'investissements depuis son design jusqu'à leur production. La solution viendra par le démarchage de personnes plus compétentes dans ses domaines.



4.

Inspirations et références

Univers

- L'univers va principalement être inspiré par les différentes mythologies présentes sur Terre.



- Pendant le développement, une empreinte Lethal Company est venue se rajouter essentiellement pour la re-jouabilité et le potentiel rocambolesque des parties.



Graphismes

Les graphismes des différentes factions seront inspirés par Deep Rock Galactic et Darkest Dungeon.



Jouabilité

- Les sources d'inspirations principales sont Ghost Stories et Horreur à Arkham 2ème Edition.



Ghost Stories

Points communs:

Jeu coopératif.

Deck de cartes servant à apporter du défi avec une carte insérée en fin de paquet, un boss, pour affronter un solide défi en fin de partie.

Différences:

L'objectif sont des combats contre des monstres et la gestion de pouvoirs spéciaux.



Horreur à Arkham

Points communs:

Jeu coopératif.

Système de déplacement via un deck de cartes événement: chaque monstre possède un symbole que l'on retrouve sur les cartes indiquant lesquels peuvent se déplacer.

Ce système est repris pour les astéroïdes.

Publisher: FantasyFlight Game

Date de sortie: 2005

Différences:

Essentiellement un jeu d'ambiance avec beaucoup de lecture de cartes.

Une licence forte.



Prototype v1



Prototype v2



Prototype v3



Sources

Ghost Stories : [Amazon](#) et [Zatu Game](#)

Horreur à Arkham: [Image boîte](#), [Image Plateau](#), [Image Carte](#), [Image Monstre](#)

Images des différentes mythologies: [Grecque](#), [Japonais](#)

Image des jeux: [Deep Rock Galactic](#), [Darkest Dungeon](#)

Animation Lethal Company : [Catty's Art](#)

Merci à toutes et tous !