

# Nom du jeu : Urban Pulse

Type de jeu : City builder, thème contemporain

## Description -

Le joueur peut construire sa ville de la manière qu'il souhaite. L'économie de la ville doit fleurir pour pouvoir rester dans la partie, que ce soit en termes d'argent, ou de ressources premières : si la ville perd en activité, les habitants partiront et un écran de défaite s'affichera.

Dans le cas contraire, le joueur peut arriver à un point où sa ville est dans une situation stable ; il peut alors considérer sa partie comme gagnée, ou continuer à développer sa ville sans risques.

Pour jouer, on peut construire des bâtiments en échange de ressources, les déplacer, ou les supprimer. En retour, les bâtiments fournissent des moteurs de développement à la ville.

## Jeux d'inspiration -

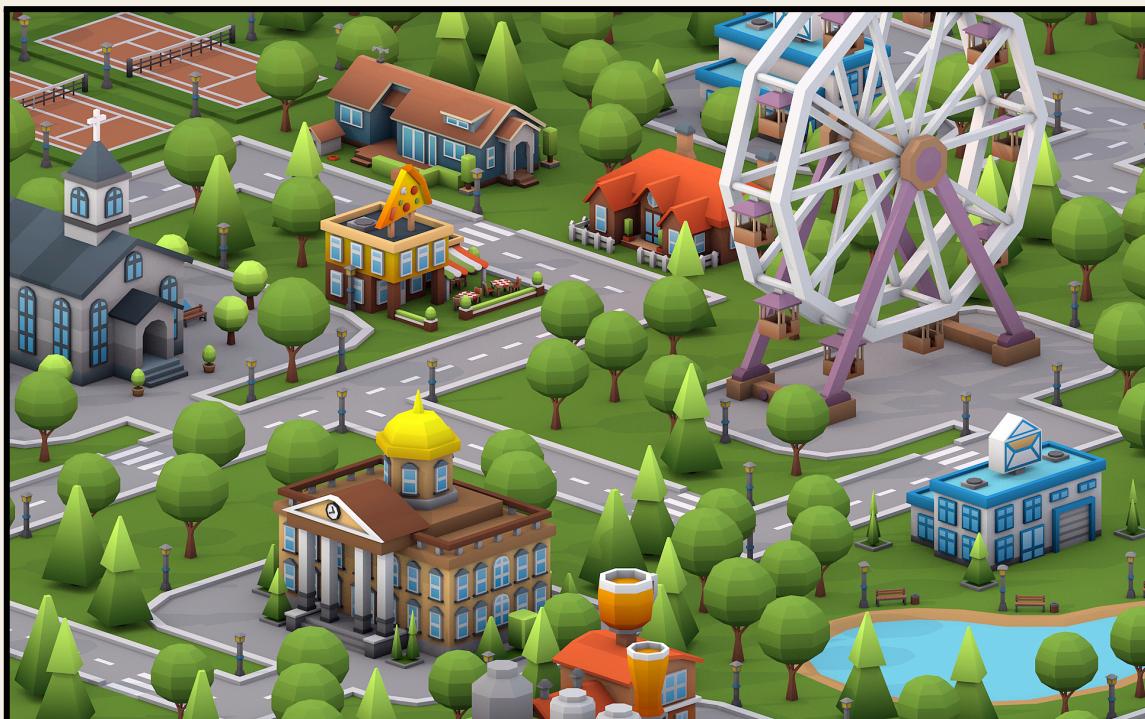
- Cities Skyline
- SimCity
- City Island

## Interface utilisateur / Ressources (assets) / Level Design -

### Interface :

- Menu principal
- Menu de pause
- Échange de ressources au marché

### Ressources (assets) :



## Level design :

La ville aura un budget de départ qu'elle pourra faire croître avec des impôts, mais cela baissera le niveau de satisfaction des habitants ; s'il tombe à zéro, le joueur perd la partie.

La nourriture alimentera la population, et nécessitera des bâtiments adéquats pour être produite. Les surplus de nourriture ne servent à rien, mais un manque de nourriture fera baisser en flèche la satisfaction.

Du bois, de la pierre, de l'acier, ou d'autres matériaux seront nécessaires pour construire les bâtiments.

Pour faire tourner les différentes activités, un certain nombre d'habitants devront être assignés aux tâches.

## **Répartition du travail prévue -**

### Said Aitahmad :

Visuels, interface, level design

### Enzo Causse :

Gameplay, level design

## **Défis - au-delà du fait en cours -**

Laisser l'option au joueur de mettre en pause la partie sans l'empêcher de pouvoir donner des ordres aux habitants ; il peut ainsi prendre le temps de réfléchir et de dire quoi faire sans être pressé.

Faire un système de quêtes, ou des investisseurs viennent voir le joueur pour qu'il accomplisse des tâches en échange d'argent ou de ressources (cela peut consister à construire un bâtiment, explorer une zone, atteindre un certain niveau de satisfaction, etc.)

Montrer les habitants en train de travailler, ou simplement de se balader dans les rues, montrer les voitures qui roulement, etc.

Rajouter plus de thèmes de bâtiments (médiéval, moderne, futuriste, etc.), et laisser au joueur la possibilité d'en choisir un.

Introduire des musiques et effets sonores.

Mettre un menu de paramètres accessible depuis le menu principal.