

Design Document – Limited

Brief :

Nom du projet : Limited

Genre: Gestion/Stratégie

Thème: écologie, ressources, l'ineffable

But : Survivre le plus longtemps possible avec une quantité de ressources limitée

Public cible : tous publics

Type principal de médiation : expérimenter une situation humaine

Pitch :

Sensibiliser aux enjeux relatifs à l'environnement et aux ressources naturelles au travers d'un jeu de gestion où le joueur doit gérer une île aux ressources limitées, et la faire survivre le plus longtemps possible.

Mécaniques de jeu :

Général :

Le jeu se joue en temps réel pour forcer l'expansion de la ville hors du contrôle du joueur. Pour construire, le joueur clique sur une case, et un menu lui propose les aménagements possibles sur cette case

Les aménagement ne coûtent rien à construire, mais ne peuvent pas être construits si les ressources qu'ils consomment ne sont pas disponibles.

Une fois construits, les aménagements ne peuvent plus être détruits (pas de réutilisation de l'espace)

Ville :

La ville ne produit rien d'utile pour le joueur, c'est un puits à ressources qui grandit inévitablement et de plus en plus vite jusqu'à ce qu'elle ne soit plus soutenable : elle ne fait que consommer, de plus en plus

- le joueur choisit l'emplacement initial de la ville
- habitants ont besoin de nourriture
- habitants consomment de l'énergie
- habitants consomment des biens de consommation
- la ville s'étend sur les cases adjacentes
- expansion d'une ville sur une case rend les ressources de la case indisponibles, et détruit toute construction

Production :

- nourriture pousse dans des fermes
- production d'énergie fossile pollue, mais est très efficace → pollution permanente
- production d'énergie renouvelable ne pollue pas, mais est peu efficace → prend plus de place à production égale
- case polluée ne peut pas accueillir de ville, ni faire pousser de la nourriture

Pollution :

Lorsqu'un bâtiment polluant est construit, les cases adjacentes deviennent immédiatement polluées.

Une case polluée ne peut pas accueillir de ville, ni faire pousser de la nourriture

Ressources :

Les ressources sont quantifiées à la manière de Civilization ; c'est à dire qu'elles ne peuvent pas être accumulées au cours du temps, mais sont représentées en termes de ressources disponibles par tour.

Ressource	Cases	Type	Renouvelable
Nourriture	Toutes	Nourriture	Oui
Bois	Foret	Matériaux	Oui
Charbon	Veine de charbon	Combustible	Non
Pétrole	Poche de pétrole	Combustible	Non
Énergie	Toutes	Énergie	Oui/Non
Espace	Toutes	-	Non

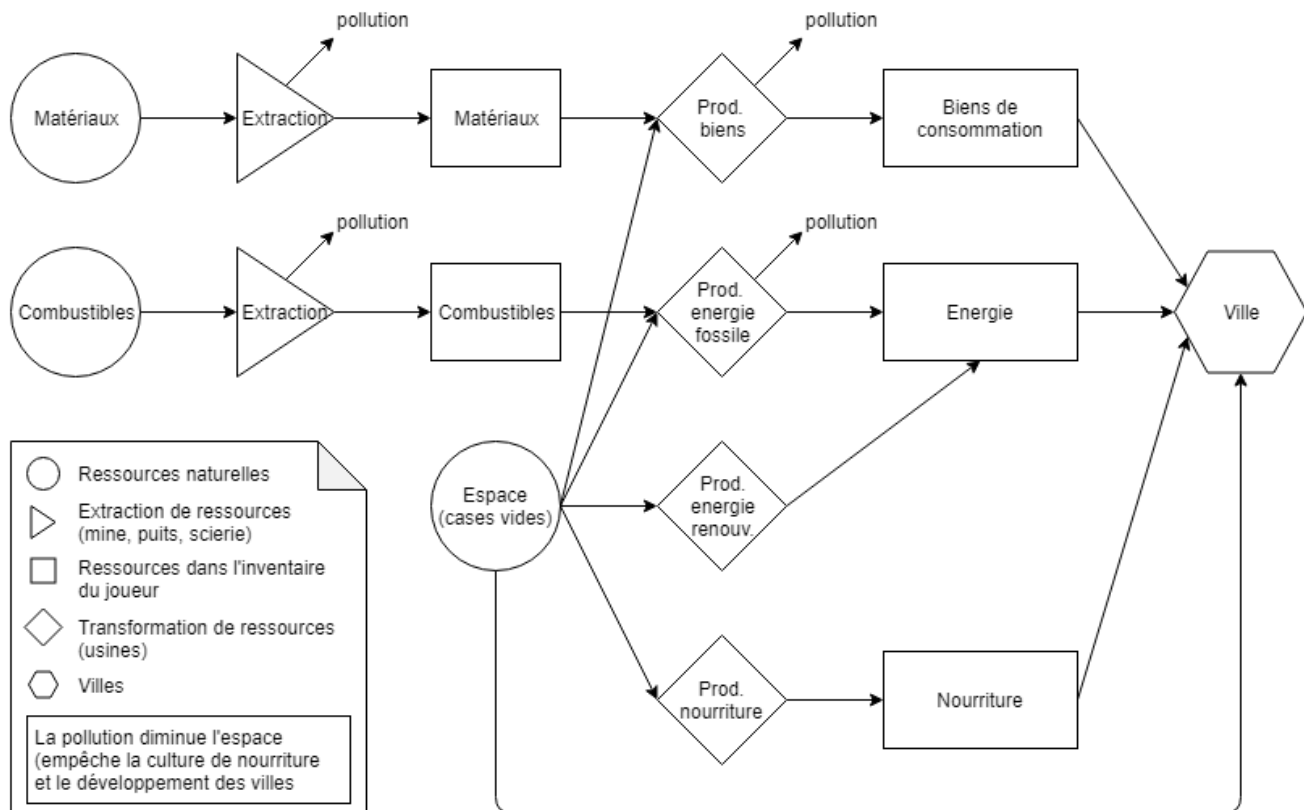
L'espace peut être considéré comme une ressource : conceptuellement, c'est une ressource limitée (dont la quantité est égale à taille de la carte), et qui peut être consommée (en construisant des aménagements ou en la polluant)

Peut-être : pétrole disponible uniquement dans l'eau (plateformes off-shore)

Types d'aménagements (facilities) :

Aménagement	Cases possibles*	Type
Ville	Toutes	Ville
Mine de charbon	Veine de charbon	Extraction (charbon)
Puits de pétrole	Poche de pétrole	Extraction (pétrole)
Scierie	Forêt	Extraction (bois)
Ferme	Toutes	Production (nourriture)
Usine de biens	Toutes	Production (biens)
Centrale à charbon	Toutes	Production (énergie)
Centrale à pétrole	Toutes	Production (énergie)
Éolienne	Toutes	Production (énergie)
Ferme hydroponique	Toutes	Production (nourriture)
Usine de plastiques	Toutes	Production (biens)

* parmi les cases constructibles

Diagramme de flux des ressources :**Buts :**

Long terme : faire survivre son île le plus longtemps possible

Court terme : Faire cohabiter les différents aménagements sur la carte, optimisation

Condition de défaite :

La partie est perdue lorsque le joueur n'arrive plus à fournir les ressources nécessaires au fonctionnement de sa ville pendant plus de temps qu'une durée à déterminer, ou lorsqu'il n'y a plus d'espace pour que la ville s'étende.

Inspirations :

Inspirations primaires

Reactor Energy Sector Tycoon

Sid Meyer's Civilization series

Sim City series

Inspirations plus abstraites

Papers please

This war of mine – ressources difficiles à obtenir → crée un sentiment de danger, d'insécurité