

Minecraft (Mojang, 2012) :

Jeu de type survival en 3D, Minecraft fait intervenir des graphismes en 3D constitués uniquement de blocs à détruire, à assembler ou à transformer en objets utilisables par le joueur. Outre le fait qu'il permet une flexibilité totale, ce jeu fait intervenir une dimension supplémentaire dans sa difficulté car la survie du joueur, totalement livré à lui-même dans un environnement qui devient hostile quand la nuit tombe, dépend en grande partie de sa rapidité à se construire un abri, à rassembler les ressources, etc...

Nous nous sommes inspirés de cette idée de « rush » pour créer notre notion d'évènements aléatoires, ces moments de crise qui peuvent modifier brusquement la situation du joueur et auxquels il doit faire face avec les moyens à sa disposition, en disposant parfois d'un laps de temps très court pour prendre le maximum de décisions possibles et tenter de limiter les dégâts causés à sa colonie.

Age of Empire, AoE (Microsoft Game Studios, 1997) :

Jeu de stratégie orienté militaire et comportant une phase préalable d'exploitation des ressources. Plutôt que de s'en inspirer, nous avons décidé de changer certains mécanismes existants afin de permettre une meilleure flexibilité pour la production des objets.

Ainsi, les usines d'AoE sont spécialisées et permettent chacune de produire un certain type d'unités (l'écurie produit des unités de type cavaliers, etc...). Pour nos usines de production de pièces détachées, plutôt que de forcer le joueur à construire au minimum une usine de chaque « type », nous avons défini un seul modèle d'usine qui serait capable de produire toutes les pièces détachées possibles. Toutefois, passer de la production d'une série d'objets à une autre série d'objets différents oblige une réorganisation de la chaîne d'assemblage qui se traduit par un délai de préparation de l'usine, durant lequel aucune unité ne peut être produite. Ainsi, une plus grande flexibilité est possible à condition que le joueur prenne garde à gérer correctement les délais de restructuration des usines pour optimiser l'efficacité de sa production.