

# Archip3l : Scénario

---

## Intro

L'objectif du jeu est de mettre en relation les utilisateurs qui contrôleront chacun une île ayant des spécificités afin de développer une île principale, en se basant sur un système de ressources et de technologies.

## Table

Il y aurait 4 îles sur la table, chacune spécialisée dans un domaine en particulier.. L'objectif de chaque île est de produire une ressource/technologie qui permettra de développer une île principale sur le tableau. Chaque île pourra être améliorée par la construction/amélioration de bâtiments, des nouvelles technologies etc...

Des événements ponctuels interviendraient pour donner à l'utilisateur d'une île des bonus, ressources... Ces interactions sont individuelles et se présentent sous forme de micro jeu/animation.

Il y aurait également des éléments perturbateurs qui interviendraient (tempêtes..) avec diminution de production de ressource/destruction de bâtiments..

## Tableau

Il y aurait deux postes sur le tableau, qui serait un panneau de contrôle. Ces deux personnes auraient une vue d'ensemble sur le jeu avec l'île principale. Il y aurait également un aperçu de chaque île, un tableau du score, trophées/bonus, résumé du jeu...

Ils agiraient en même temps que les autres pour résoudre les énigmes communes (calculatrice, indices dans des textbox...),. Ils choisiraient l'île subissant la perturbation ce qui nécessitera obligatoirement une discussion sur la stratégie à adopter..

## Collaboration

L'aspect collaboratif sera mis en avant par l'échange entre les utilisateurs sur les besoins qui leur sont nécessaires sachant qu'ils sont dépendants des autres ressources produites. Il serait possible de s'échanger des ressources entre les îles (bateau par exemple). Un manque d'interaction empêchera toute progression et en toute logique, la collaboration s'imposera. Des énigmes/jeux apparaîtraient également de temps en temps (événements moins fréquents que les individuels) et nécessiteraient la collaboration de toute l'équipe pour le/la résoudre (twister par exemple..)

## Score

Le score serait calculé selon l'avancement de l'île principale...

La limite du jeu sera temporelle (compte à rebours) et les scores de chaque équipe qui passe serait sauvegardé pour un tableau des scores.