Game concept

Epreuve de GD 2022

Exobiologie et apparition de la vie

Signalétique

Titre provisoire : Shelter For Life

Genre : Jeu de gestion

Camera/view : 2D sideview

Solo/Multijoueur : Solo

Plateforme : tablette, mobile, PC

Buisness model : non

Cibles :

* Leblanc :
  + camaraderie 0/10
  + challenge 2/10
  + découverte 8/10
  + émotion 3/10
  + expression 0/10
  + farm 0/10
  + fantasme 5/10
  + narration 7/10
* Bartle : explorer
* Lazarro : easy fun, serious fun
* Joueurs : casual

Valeurs et intention

* Valeurs :
  + Curiosité
  + Recherche
  + Compréhension
* Intention :
  + Apprendre les bases scientifiques nécessaire à l’apparition de la vie sur un astre
  + Aborder des concepts tels que la zone habitable, la composition atmosphérique, etc.

.

Pitch

L’Humanité à disparut il y a longtemps et ne subsiste plus qu’un vaisseau spatiale habité de robots avancés. Leur objectif est simple, faire renaitre la vie quelque pat dans la galaxie, afin que la vie sur terre n’est pas été un simple « blip » dans l’histoire du cosmos.

Gameplay

* **Analyser** diverses planètes à travers les systèmes rencontrés.
* **Relevés** les composantes biologiques de la planète pour en avoir un aperçu.
* **Injecter** les ressources nécessaires à la vie sur cette planète.
* **Equilibrer** les éléments pour permettre à la vie de se développer.

Direction artistique

* Graphismes
  + 2D pixel art
  + Coloré / bariolé / psychédélique
  + Interface typé informatique
* Audio
  + Rock psychédélique
  + Son électronique type machinerie de Science-Fiction

Références

* Horizon Zero Dawn
* Terra Formars
* Wall-E
* Surviving Mars
* Spore
* Endless Space
* Subnautica

**Moodboard**

