

MonsterAdventure

Légende :

Ce qui sera mis si jamais on a la temps (bleu)

Ce qui sera peut etre mis, si cela est utile pour le gameplay (vert)

1 Idée D'Expérience De Jeu

« Être un médecin qui doit soigner une maladie incurable »

« Être responsable de cette maladie »

« Être dans un monde inconnu, ie les règles ne sont pas connues »

« Être seul »

2 Ressenti Visé Du Joueur

Le joueur devra sauver un monde condamné par ses propres actions. Ce monde possède un écosystème qui sera peut à peut perverti sous les yeux du joueur. Cette perversion sera assez marquée pour qu'elle ne puisse pas être ignorée, mais pas trop destructrice pour que l'empathie du joueur soit toujours active. Le joueur devra alors se démenner pour tenter de sauver certaine partie du monde, tout en faisant le choix de détruire certaines espèces.

3 Contexte Spatio-temporel

L'époque sera futuriste, le joueur arrivant sur la planète en vaisseau. Par contre, le développement de la planète sera primitif. Les espèces seront principalement des « animaux », et quelques tribus à des âges peu avancés (époque préhistorique voir antiquité max).

La planète présentera aussi des traces de machines d'une technologie avancée. Ces machines seront abandonnées et plus en état de marche mais pourront être réparées pour aider le joueur.

4 Description De La Faune

La faune sera composé d'animaux, vivant en troupeau ou seul, avec des prédateurs et des proies. La chaîne alimentaire sera représentée. Ces animaux bénéficierons d'une IA (intelligence artificielle) assez développés, ce qui permettra au joueur de pouvoir lié des liens avec certains individus. Pour cela, les comportements des animaux devront être différent d'un individu à l'autre.

Le nombre d'espèces d'animaux ne devra pas être très grand, pour être sur que CHAQUE espèce soit très intéressante et utile pour le jeu.

5 Description De La Flore

La flore sera classique. Des plantes avec une intelligence légèrement supérieures à la moyenne pourrait être envisagé (du style « plantes carnivores »).

A savoir que toute plante aura sont utilité unique => privilégié la qualité à la diversité.

6 Mécanisme De Gameplay

Le joueur devra entraver la maladie. Pour cela, il devra utiliser la faune et la flore et les ressources minières à son avantage. A l'aide de ces trois ressources, il pourra construire des outils et autres machines qui l'aideront à contenir voir éradiquer la maladie. Cependant, il devra étudier l'évolution de la maladie et faire attention aux mutations qui pourront accélérer/changer la transmission de la maladie. La maladie pervertira les cibles affectés. Pour renforcer la conscience du joueur, il arrivera que les gardiens, des entités semi végétales, viennent mettre en évidence les mauvaises actions du joueurs en discutant avec lui. Le joueur pourra alors les « détruire » ou bien les écouter.