Localisation géographique :

On peut commencer probablement en Angleterre (1825), en suivant l’évolution de la Révolution Industrielle, puis la Belgique, etc.

Une seule partie, mais très longue. Le jeu peut continuer à tourner pendant que l’on fait autre chose.

Pont entre deux mélodies tant que le nouveau n’est pas lancé.

***Beauté visuelle et beauté musicale :***

Baser le gameplay le plus possible sur la musique.

Ne pas hésiter à indiquer ou proposer des modifs sur l’esthétique visuelle (en terme d’espace, de dessin, etc.) auprès du graphiste !

Union art/science. Paysage/humain.

Mélodie = Trajet déclenché

Axe vertical : progrès technique du train en lui-même (= Ajout de strates, densité) > f(x) des améliorations

Axe horizontal : localisation géographique (= Changement de strates, variations instrumentales) > f(x) du lieu/de la gare

Axe de profondeur : réseau de chemins de fer de plus en plus développés (= évolution de la longueur de la cellule musicale) > f(x) de la longueur du trajet, de la distance entre deux gares

***Mécanique de jeu :***

**Améliorations :**

**Gares :**

Construction des rails :

1er train : manuel, avec des bœufs/chevaux sur les rails.

Amélioration 1 : moteur à vapeur archaïque

2ème train : à vapeur archaïque, avec charbon

Amélioration 2 : moteur plus endurant

3ème train : à vapeur plus endurant, avec charbon

Amélioration 3 : transport de passagers