Projet Informatique : CiRious Game

Titre du jeu : Farmania (Temporaire)

Scénario : Ce jeu se déroule dans un futur (lointain ou proche), nous incarnons un fermier qui arrive dans sa nouvelle ferme qui est un peu obsolète et, ce dernier a pour ambition de la rendre autonome dans un temps imparti. Pour se faire, nous aurons un capital de départ à investir intelligemment afin de développer la ferme par le biais d’améliorations techniques (Telles que des drones pour vérifier la qualité de la terre/le taux d’humidité…, des tracteurs autonomes qui labourent le champ tout seul, et bien d’autres choses).

Technologie : Afin de réaliser ce projet, nous allons utiliser la bibliothèque phaser.



Car c’est la bibliothèque nous convenant à tous les trois mais également car leurs tutoriels sur leur site n’est pas trop difficile à prendre en main, ce qui devrait faciliter l’avancée de notre jeu.

Message : Notre jeu ne délivre pas forcément de message spécifique, si ce n’est que de mettre en évidence que de nos jours, le métier de fermier est un métier qui demande énormément d’investissement personnel (Aussi bien en temps qu’en énergie), nous voulons donc exposer ce fait d’une manière un peu ludique, par le biais de ce jeu, que le métier de fermier n’est pas de tout repos.

Notre jeu n’a pas réellement de public ciblé en particulier, bien qu’il traite un problème concret. Petits et grands sauront s’amuser sur ce jeu.

Cahier des charges :

-Map: Notre map sera, à l’heure actuelle, réalisée sur Tiled.

-Nous implémenterons également une boutique où il sera possible d’acheter nos biens (Bétail/Drone/Tracteur…) et également la revente de nos biens (Les productions de notre ferme) dans le but de l’améliorer de nouveau.

-