

Réalisation d'un tableau d'équilibrage

Produisez un tableur permettant de rendre compte des différentes composantes d'un jeu de gestion et permet de tester des équilibres.

Format de l'exercice :

Un fichier tableur

Contenu de l'exercice :

En vous basant sur l'ensemble de règles donné en consigne, il vous faut produire un tableur qui permettra de visualiser ces informations et tester aussi facilement que possible différents équilibres. Votre tableur peut être automatisé à différents niveaux mais il doit être aussi facile à utiliser et à modifier que possible.

Le jeu a le concept suivant :

Le joueur a 120 secondes pour produire le plus de ressource possible. Pour se faire il doit acheter des niveaux de bâtiments de production et de bonus afin d'augmenter autant que possible ses gains par seconde. A la fin des 120 secondes un compteur ayant additionné toutes les ressources produites à chaque seconde donner le score final.

Voici l'ensemble des règles à mettre en scène :

- Le joueur peut acheter des niveaux fermes pour produire de la nourriture.
- La ferme produit 1 de nourriture par seconde.
- Ce gain de nourriture grandit de 1 pour chaque niveau de la ferme.
- Tous les 5 niveau ce gain grandit de 2 au lieu de 1.
- La ferme commence niveau 1.
- Le coût du niveau 2 est de 10 nourritures.
- Le coût de la ferme augmente de 120% par niveau.

- Le joueur peut acheter des niveaux de bucheron pour produire du bois.
- Le bucheron produit 1 de bois par seconde.
- Ce gain de bois augmente de 1 pour chaque niveau du bucheron.
- Le bucheron commence au niveau 0.
- Le coût du niveau 1 est de 20 nourritures.
- Le coût du bucheron augmente de 140% par niveau.

-Le joueur peut acheter des niveaux d'école pour appliquer un bonus sur les gains de bois et de nourriture.

- Le bonus de gain est de 20% par niveau de l'école.
- L'école commence au niveau 0.
- Le coût du niveau 1 est de 30 nourritures et 50 bois.
- Le coût en nourriture augmente de 120% par niveau.
- Le coût en bois augmente de 150% par niveau.

-Un compteur accumule à chaque secondes toutes les ressources produites. Ce compteur est le score total du joueur.

La mise en place de tous ces éléments doit vous permettre de tester l'équilibrage des coûts de bâtiment et de leur production/bonus. Il doit être possible de simuler des parties pas à pas pour voir comment atteindre le plus haut score possible avec un équilibrage spécifique. Cette recherche du « chemin critique » doit être aussi ergonomique que possible avec votre tableur.

Rendu :

Pour le vendredi 22 décembre à déposer sur le teams « game design » au plus tard à 18h.
Format .xlsx (Nom_prenom.xlsx)