

Le-jeu-de-coopération-sans-nom

Concept :	2
Public visé :	2
Les cases :	3
Plaine	3
Montagne	3
Forêt	3
Mine	3
Rivière	3
Mur	3
Objets :	4
Brouillard de guerre	4
Carte	4
Bois	4
Métal	4
Pont	4
Corde	4
Unités :	5
Equipe exploration :	5
Explorateur	5
Mineurs	5
Jardiniers	5
Bûcherons	5
Equipe construction :	5

Concept :

Deux équipes doivent coopérer pour explorer un niveau. La coopération est obligatoire car les deux équipes n'auront pas accès aux mêmes unités : l'une aura accès à des unités permettant de cartographier que nous l'appellerons équipe exploration et d'autres permettant de récupérer des ressources tandis que l'autre aura accès à des unités permettant de construire des structures qui permettent aux unités de passer des obstacles (un pont pour passer une rivière, des cordes pour escalader un mur, des tremplins pour passer des ravins...) que nous appellerons équipe construction.

Public visé :

Tout comme pour WarBot, ce jeu cible des adolescents n'ayant jamais ou peu touché à la programmation (le but étant de les initier à ce domaine).

Les cases :

A la manière de Civilization, le niveau se décompose en cases. Certaines cases sont de simples cases qui permettent de se déplacer tandis que d'autres possèdent des ressources, d'autres seront des obstacles qui nécessitent la construction de structure pour permettre aux unités de les franchir.

Plaine

Les cases de plaine sont des cases sur lesquels n'importe quelle unité peut se déplacer. Ces cases sont majoritaires.

Montagne

Les cases de montagnes sont des cases sur lesquels n'importe quelle unité peut se déplacer. Néanmoins, ces cases sont encerclées par des cases de mur qui demandent la construction de structure par l'équipe de construction pour les rendre accessibles.

Forêt

Les forêts sont des sources de bois. Le joueur de l'équipe exploration devra indiquer à ses bûcherons où elles se trouvent afin qu'ils récupèrent le bois et de ces forêts. A chaque ressource de bois récolté, la forêt a un certain pourcentage de chance de donner également une graine qui, une fois plantée sur une case de plaine et cultivée par les jardiniers de l'équipe exploration, permettra de créer une nouvelle forêt.

Les forêts ont un nombre de ressource limité. Une fois ce nombre de ressource épuisé, la case de forêt redevient une case normale.

Mine

Les mines sont des sources de métaux. Le joueur de l'équipe exploration devra indiquer à ses mineurs où elles se trouvent afin qu'ils récupèrent les métaux de ces mines. Les mines génèrent de nouvelles ressources très lentement. Il est donc nécessaire de trouver plusieurs mines pour s'assurer une source ininterrompue de cette ressource.

Rivière

Les rivières sont des obstacles qui obligent la construction d'un pont grâce aux architectes de l'équipe de construction afin d'être traversée. De temps en temps, le courant de la rivière s'intensifiera, ce qui endommagera le pont. Si un pont est trop endommagé, il est détruit. Si des unités se trouvaient sur le pont alors qu'il est détruit, elles sont également détruites.

Mur

Les murs sont des obstacles demandant aux ingénieurs de l'équipe de construction d'installer des cordes d'escalades afin d'accéder aux cases de montagnes.

Objets :

Brouillard de guerre

Les cases n'étant pas dans le champs de vision des unités sont dans un brouillard de guerre. Lorsqu'une case sort du champs de vision d'une unité, le brouillard de guerre couvre à nouveau cette case à l'exception des cases qui sortent du champs de vision des unités explorateurs.

Carte

La carte est un ensemble de cases. Une case est ajoutée à la carte lorsqu'elle rentre dans le champs de vision d'un explorateur.

Bois

Le bois est la ressource donné lorsqu'un bûcheron coupe un arbre d'une forêt. Lorsque l'arbre est coupé, la ressource se pose sur les cases proches et il faut le ramasser. Le bois permet à l'équipe de construction de créer et réparer des constructions.

Métal

Le métal est la ressource donnée lorsqu'un mineur travaille dans une mine. La ressource est positionné dans un chariot qui a une certaine capacité de stockage. S'il est plein, il est impossible d'extraire d'autre métaux. Le métal permet à l'équipe de construction de solidifier des constructions.

Pont

Les ponts sont des objets construits par les architectes de l'équipe de construction. Ils permettent aux unités de traverser les rivières. Les ponts sont construits et réparés en utilisant du bois. Il est possible d'utiliser du métal pour les solidifier, réduisant ainsi les dégâts subis lors de l'intensification du courant des rivières.

Corde

Les cordes sont des objets construits par les ingénieurs de l'équipe de construction. Elles permettent de rendre accessibles la case de mur sur laquelle elle est construite permettant alors aux unités d'accéder aux cases de montagne. A chaque fois qu'une unité utilise une corde, elle s'effrite. Quand elle a été utilisé trop de fois, la corde se casse. Les cordes sont construites et réparées en utilisant du bois. Il est possible d'utiliser du métal pour les solidifier, augmentant alors le nombre d'utilisation de la corde avant qu'elle ne cède.

Unités :

Equipe exploration :

1) Explorateur

Ces unités n'ont pas d'actions spéciales. Quand une case rentre dans son champs de vision, elle est automatiquement cartographiée. Ce sont des unités rapides avec un champs de vision plus grand que la moyenne.

2) Mineurs

Ces unités permettent d'extraire le métal présent dans les mines.

3) Jardiniers

Ces unités permettent de planter et d'arroser les graines de forêts. Une fois que la graine est plantée, ces unités sont capables de savoir si les graines ont besoin d'eau ou non.

4) Bûcherons

Ces unités permettent de récupérer le bois présent dans les forêts.

Equipe construction :

1) Ingénieur

2) Architecte

3)