**Idée principale :**

**Un jeu de gestion stratégique en vision isométrique basé sur l’évolution d’un écosystème. Un jeu calme sans ennemis ni PVP.**

**But du Jeu**

Le joueur débute sur une zone hostile, son but est de faire évoluer l’environnement pour crée un écosystème et attiré une faune. Chaque action coûte de l’énergie primaire (une seule énergie limitée pour toute les actions) qu’il faut utiliser de manière réfléchie afin d’optimiser les zones habitables. La faune apparait lorsque toutes les conditions sont réunies (conditions différentes pour chaque espèces) et permet de régénérer l’énergie pour continuer. Un % représente la réussite du joueur, chaque évolution ou animal en plus le fait augmenter, 100% est atteint lorsqu’il y a toutes les espèces d’animaux.

**Mécaniques principales**

* **Ressource centrale :** Une **énergie primaire limitée**, utilisée pour toutes les actions du jeu. Cette énergie se régénère au fur et à mesure que la faune apparait.
* **Évolution des cases :** Le joueur peut sélectionner des cases de terrain ayant un type de base (terre, sable, roche, etc.) et les faire évoluer en cases plus utiles (champs, forêts, lacs...). Chaque niveau d'évolution coûte davantage d’énergie que le précédent.
* **Création de zones :** Un ensemble de cases évoluées crée des **zones spécifiques** (par exemple, 6 cases d'arbres forment une forêt). Ces zones permettent l'apparition de la faune, qui contribuent à la régénération de l'énergie.
* **Génération de la map :** Une **génération procédurale simple** est utilisée au début de chaque partie pour créer une carte unique mais équilibrée, offrant des défis variés. (Version future)
* **Sélection intuitive des cases :** Le joueur utilise **un système de clic à la souris** pour sélectionner les cases à faire évoluer.
* **Écosystème autonome :** L'environnement évolue automatiquement grâce à un **système de vie dynamique**. Par exemple, certaines cases peuvent se transformer naturellement en fonction de leurs voisines, comme dans un "jeu de la vie". (Version futur)