

---

## **Présentation Projet AP4B: TerraGenesis**

---

### **Description Projet et objectif :**

Notre projet est une adaptation du jeu TerraGenesis. Dans notre version, le but du jeu est d'interagir avec une planète afin de la rendre viable pour l'espèce humaine.

Il s'agit d'un jeu mono-joueur.

### **Scénario du jeu :**

Pour rendre la planète habitable, le joueur doit faire en sorte que les conditions propices à la vie humaine soient toutes réunies. Il a plusieurs moyens de faire varier ces conditions. Premièrement, pour pouvoir interagir avec la planète, le joueur doit envoyer ses colons y construire une ville. Le joueur devra construire les établissements nécessaires à la survie de sa colonie.

Pour se faire, le jeu dispose d'un système d'argent qui permettra au joueur d'acheter des matériaux et d'autres choses qui lui seront indispensable pour avancer dans l'aventure. Par exemple, pour pouvoir instaurer une nouvelle plante sur la planète, le joueur devra avoir construit un jardin botanique dans sa colonie. La construction de ce bâtiment et la création de la plante dans le jardin lui coûteront de l'argent.

Le joueur part avec un certain montant d'argent qui lui permettra de commencer le jeu sans être trop serré niveau budget mais devra faire attention à ne pas dépenser n'importe comment son argent par exemple. Pour gagner de l'argent (on suppose des investissements d'actionnaires sur la planète d'origine), le joueur devra remplir des missions proposées par le jeu qui en plus peuvent être vues comme une marche à suivre pour arriver à une planète habitable.

La partie est gagnée pour le joueur s'il parvient à faire monter toutes les jauges des conditions propices à la vie à 100% et qu'il introduit alors l'espèce humaine sur la planète.

Au contraire, la partie est perdue si le joueur fait faillite, c'est-à dire s'il n'a plus d'argent.