

Not my turn

La routine matinale est pour moi associée à la charge mentale de tout ce qu'il y a à faire avant de pouvoir commencer sa journée. J'ai donc imaginé un gameplay de couch-coop dans lequel l'expérience de jeu est basée sur l'équilibrage afin de privilégier un partage des tâches. J'ai choisi le mode de jeu couch-coop car je le trouve parfaitement adapté à mon thème, qui lui-même est du coup adapté au public cible : des personnes supposées s'entraider pour gagner. Mes références principales en terme de gameplay sont Overcooked et Space Team.

Les joueurs incarneraient de deux à quatre personnages vivant au même endroit (une famille, des colocataires, etc.), sur une dizaine de niveaux, donc de lieux différents. Chaque personnage aurait une jauge d'énergie et un compteur de tâches exécutées, cumulables du niveau 1 au niveau 10. On pourrait aussi jouer des personnages avec des affinités différentes pour certaines tâches, qui leur permettraient d'être plus efficaces sur celles-ci, entraînant une complémentarité entre les joueurs.

- On perd si tous les joueurs meurent de fatigue ou si le temps imparti est terminé avant que toutes les tâches aient été effectuées.
- On gagne si tout le monde est en vie à la fin du dixième niveau.

La game feature que je souhaiterais développer découle du coeur du gameplay : Des tâches à faire apparaissent dès le début du jeu, elles peuvent être effectuées individuellement ou à plusieurs et s'accumulent très rapidement. Si une personne seule se charge d'une tâche, elle accumulera une certaine dose de fatigue qui la rendra plus lente dans son déplacement mais aussi dans l'exécution de la tâche suivante. L'idée est de **mettre en place un système qui impacte la jauge d'énergie** de la façon suivante (pour un personnage neutre, n'ayant aucun avantage sur aucune tâche) :

- Si l'on effectue une tâche seul, on perd 30% de son énergie.
- Si l'on effectue la tâche en partie et qu'une autre personne la termine, l'énergie dépensée est divisée par deux mais aussi bénéficie d'un bonus "coopération" de -20% de fatigue, soit une perte individuelle de 12% d'énergie, système qui s'accroît selon le nombre de joueurs.

Je souhaiterais particulièrement réfléchir aux **conséquences de la diminution ou de l'augmentation de la quantité de la jauge**, car l'idée est vraiment de partager la charge mentale entre les joueurs, et donc que chacun réussisse à se mobiliser dans le jeu avec les autres joueurs.

Une autre feature qui est la conséquence de la première est que chaque tâche accomplie donne un bonus, à attribuer à soi-même ou un autre, au choix du joueur ayant réalisé la majorité de la tâche : e.g. des gants de vaisselle qui donnent un speedboost, une obligation de faire faire une tâche à quelqu'un, de la nourriture qui redonne de l'énergie, etc.

Outils:

Je souhaite utiliser Unity et Probuilder + Progrid pour les outils de conception de level, et donc du C# pour la programmation, car j'ai plus d'expérience avec ces outils. Je bénéficie aussi d'un environnement adapté (l'ENJMIN) pour faire tester mon prototype, afin d'éprouver le concept et d'ajuster l'impact de la jauge d'énergie.

Merci de m'avoir lue.