

Cavemen & Good Wheels

Titre du jeu	Cavemen & Good Wheels
Promoteurs	Olivier Gagnon, Martin Therrien
Date de Livraison	Mai 2009
Genre	RTS, 3 dimensions
Mode(s)	Mode Solo
Contexte	Préhistorique dans une ère moderne
Clientèle cible	13 ans et plus
Plateforme(s)	Microsoft Windows
Contrôleur(s)	Clavier & Souris
Média	DVD

Mise en contexte :

Alors que l'homme moderne se targue d'être le maître incontesté d'une terre qui semble lui avoir livré tous ses secrets, un petit groupe d'êtres primitifs subsiste, bien à l'abri des regards, dans la forêt millénaire bordant la Ces derniers, ayant miraculeusement échappé aux regards extérieurs, ont conservé tant les traits de l'homme préhistorique que son mode de vie. Ces étranges anomalies n'ont aucune notion technologique et subsistent grâce aux fruits de la nature. La faune et la flore les entourant reflètent étrangement l'époque où l'homme devait lutter avec son environnement pour garantir sa survie : les bêtes sauvages et les dangers inhérents à la jungle sont une facette à laquelle cette communauté doit se frotter quotidiennement.

La vie de ce petit groupe reculé suivait tranquillement son cours lorsqu'un jour, un immense oiseau descendit des cieux et s'abattit sur terre dans un bruit qui fut tel que même le sol en trembla d'effroi. Les arbres s'embrasèrent et un mur de feu s'éleva vite à proximité du repaire de nos braves bougres. Un avion s'était écrasé dans la forêt les abritant.

La communauté n'eut pas le choix, elle dut quitter son tendre berceau et entreprendre un périple en terre inconnue pour trouver un nouvel endroit où s'établir. Le plus grand voyage de cette tribu commençait, ils devraient se dépasser tant physiquement qu'intellectuellement pour survivre, pour évoluer.

Description du concept :

Cavemen & Good Wheels consiste en un jeu de gestion des ressources environnantes en temps réel. Le joueur incarnera le chef de clan et devra assurer le bon fonctionnement de la communauté qu'il dirige. Pour ce faire, le joueur devra exploiter judicieusement de nombreuses ressources qu'il découvrira en explorant graduellement son monde. Le jeu sera joué principalement à la 3^e personne, avec possibilité de zoom out pour avoir une vue d'ensemble de la communauté. Quelques minijeu à la 1^{ère} personne compléteront le jeu de caméra. Le but du jeu est de développer le plus rapidement possible une communauté contenant un certain nombre d'individus.

Plus le jeu évoluera, plus la communauté s'élargira. Chaque membre de la communauté sera en mesure d'exploiter une ressource, ou d'accomplir des actions connexes au bon développement. Le joueur sélectionnera les membres de manière classique et leur attribuera des tâches par l'entremise d'un menu. Les membres seront polyvalents et pourront effectuer plusieurs tâches au cours de leur vie. Il va de soi qu'un indice de performance sera attribué à chaque membre en fonction de l'expérience qu'il aura acquise, ou simplement selon le type d'unité.

Deux unités seront disponibles, les hommes et les femmes. Chaque unité sera subdivisée en 3 sous-classes, soit la jeunesse, l'adulte et la vieillesse. Le joueur aura donc à gérer 6 types de membres de clan, chacun des 6 types aura un indice de performance pour toutes actions à accomplir qui s'additionnera à l'indice d'expérience. Les unités seront évidemment équilibrées afin que chacune ait ses forces et ses faiblesses. La création d'une nouvelle unité se fera de manière standard, mais le choix de l'unité produite n'appartiendra pas au joueur, ce sera un tirage au sort qui déterminera le choix, ce qui reflètera davantage la réalité. Cette fonction aléatoire permettra au joueur d'arpenter différentes avenues stratégiques.

Le temps sera un facteur important pendant la partie, puisque les membres de clans seront soumis à un cycle de vie restreint. Ainsi, un membre nouvellement arrivé dans la communauté sera enfant, puis adulte, vieillard et finalement s'éteindra. Également, le temps de jeu sera séparé en 2, une partie se déroulera pendant le jour, l'autre durant la nuit. Le joueur devra adapter son jeu en fonction de ces périodes puisque les attributs de la carte varieront selon ces 2 stades.

Un aspect important du jeu sera que les dites ressources auront plusieurs utilités distinctes et le joueur devra faire des choix à savoir comment les utiliser à bon escient. Les ressources pourront être récoltées par des membres de la tribu qui devront rapporter la ressource jusqu'au point de séjour de la communauté. Le point de séjour sera choisi par le joueur au début de la partie, mais il pourra être déménagé plus la partie avancera, soit lorsque les ressources avoisinantes seront épuisées. Les divers points de séjours seront préétablis sur la carte et seront représentés par une grotte, ou cavité naturelle.

Le principal ennemi des personnages sera la nature elle-même. Les cartes contiendront une multitude de PNJ représentés par des animaux. Certaines bêtes seront passives, certaines seront

agressives et défendront un territoire. Le même principe s'appliquera à certaines plantes. Pour vaincre certains animaux hostiles, le joueur devra disposer d'évolutions suffisantes, ce qui permettra de limiter l'exploration de la carte. Il pourra également tenter, et réussir, de vaincre ces animaux, mais cette action entrainera une lourde perte des effectifs de sa tribu, ce qui n'est évidemment pas souhaitable.

Les évolutions se feront par l'entremise d'un tableau de pierre qui sera accessible au joueur depuis le repaire de la tribu. Le joueur, en explorant son environnement, découvrira les éléments qui pourront être intégrés au tableau, et ils le seront lors de son prochain passage au repaire. Les éléments contenus dans le tableau seront représentés sous forme de pictogrammes, et pourront être combinés afin d'obtenir les nouvelles technologies. Une assignation de membres de la tribu au développement sera essentielle à la découverte des évolutions. L'évolution se fera semi aléatoirement par un calcul constant de possibilités. Plus le nombre de membres assignés au développement sera grand, plus vite se feront les évolutions. Il va de soi que les évolutions dont les composants primaires n'auront pas été découverts ne seront pas accessibles.

Pour pouvoir exploiter une ressource, ou utiliser une technologie suite à sa découverte, le joueur devra réussir au moins une fois un minijeu associé à cette ressource. Les minijeux se voudront des tests d'habiletés, ou des puzzles à réussir. Les minijeux s'étendront également à la défense et à l'attaque des animaux, ce qui permettra au joueur de diminuer les pertes de la tribu s'il est suffisamment habile, ou les augmentera si celui-ci ne démontre pas une habileté adéquate. Si le joueur choisit de ne pas effectuer ces minijeux, le sort des opposants sera remis entre les mains d'un calculateur standard de points de vie.

L'aspect graphique du jeu se vaudra comique, caricatural. La nature sera le principal environnement, mais certains éléments de la vie contemporaine viendront s'y ajouter afin de créer un aspect d'illogisme provoqué par ces anachronismes. Le jeu se vaudra coloré, de type bande dessinée. Le joueur sera invité, avant de commencer la partie, à personnaliser ses 2 membres de départ, un homme et une femme, par un mécanisme de sélection des parties du corps. Ces choix se reflèteront tout au long de la partie, puisque les enfants produits découleront d'un mariage des aspects physiques des parents. Il est ardu d'évaluer la complexité d'un tel mécanisme, mais plus les possibilités seront grandes, plus la communauté sera hétérogène.

Précisions et exemples :

Ressources : bois, eau, viande, peau, roche, silex, fruits/légumes, fer, lianes,

Évolutions : feu, taillage de pierre, tressage de cordes/panier, tannage de peaux, lances, gourdins, arc/flèches, avant-postes, roues, lanternes, cuisson,

Voici quelques exemples de minis jeux :

- Chasse : viser tremblement, distance/force, évitement (plusieurs types d'armes)...
- Traversée : coordination touches rapide, danger comme alligator et piranha...
- Récolte : grimper dans l'arbre, frapper dans l'arbre, cueillir des baies, éviter les insectes...
- Écorçage : frapper à la bonne place et au bon moment, de même pour coupe de silex...
- Feu : avec morceaux de bois, bouger souris rapidement...
- Tressage : puzzle de sélection de la bonne action...
-
- Etc...

Envergure du projet :

Dans le cadre du cours et des ateliers, nous souhaitons réussir à produire une démo jouable qui comportera une carte. Seul le temps déterminera le nombre d'évolutions disponible, le nombre de ressources exploitables, de minijeu disponibles et la complexité des personnages. La mécanique de base représentera le plus grand défi. Évidemment, si possible nous souhaiterions ajouter un mode de jeu multi joueur, ou un affrontement des tribus serait possible, ou un mode coopératif avec deux chefs de clan, mais nous n'auront surement pas le temps.

