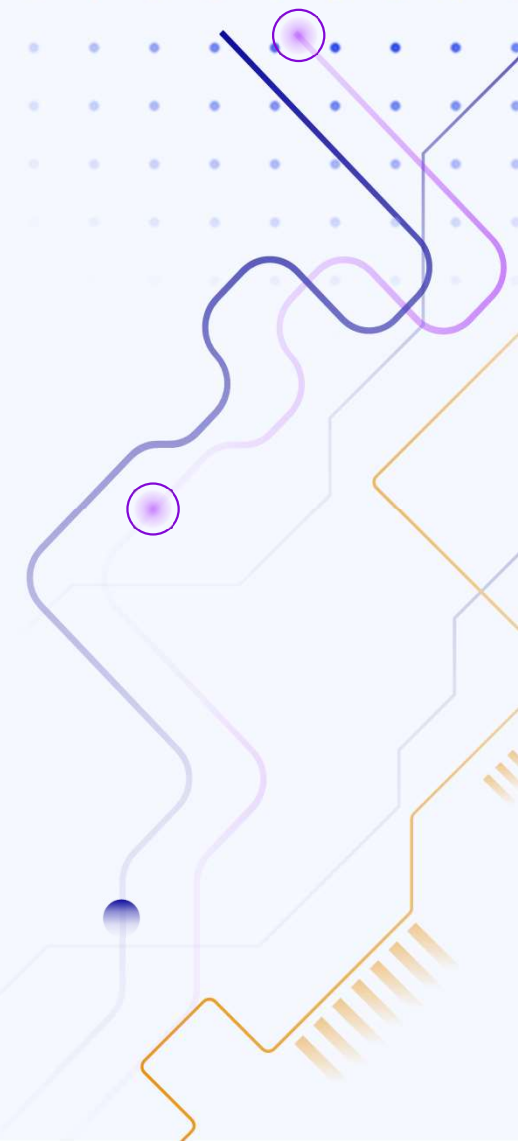




01

Concept global



Concept global

Vous êtes le responsable d'un groupe de survivants après un naufrage catastrophique sur une île déserte et isolée.

Votre mission : assurer la survie du groupe en faisant plusieurs actions par jour pour collecter des ressources ou se reposer.

Le jeu est tour par tour (jour par jour). Chaque jour, vous avez autant de choix selon l'état de fatigue des survivants.



02

Le contexte

Contexte

Où sommes-nous ?

Sur une île déserte, quelque part dans l'océan Pacifique.

Après un naufrage, vous vous retrouvez avec 8 survivants et quelques fournitures de secours.

L'île a :

- Une forêt (pour le bois)
- Une source d'eau
- Une plage rocheuse (poissons)
- Un climat imprévisible (tempêtes aléatoires)

Quand ?

C'est le Jour 1 après le naufrage.

Vous avez 60 jours pour tenir jusqu'au sauvetage.



Contexte

Les survivants

Vous avez 8 survivants.

Tous les survivants consomment les mêmes ressources.

Les survivants sont caractérisés par :

- Un nom
- Un état de fatigue (0-100)
- Un état de santé (bon/blessé)

Nom	Fatigue	Santé
Alex	50	Bon
Marie	60	Bon
Thomas	45	Bon
Sophie	55	Bon
Jean	70	Blessé
Lisa	40	Bon
David	65	Bon
Emma	80	Bon

Contexte

Les ressources vitales

3 ressources essentielles à gérer :

L'eau

- **Stock actuel** : 50 litres
- **Consommation/jour** : 8 litres (1 L par survivant)
- **Seuil critique** : 15 litres
- **Comment la collecter** : Aller chercher à la source (+12L)

La nourriture

- **Stock actuel** : 48 rations
- **Consommation/jour** : 8 rations (1 par survivant)
- **Seuil critique** : 16 rations
- **Comment la collecter** : Pêche ou cueillette (+15 rations)

Contexte

Les ressources vitales

Le bois

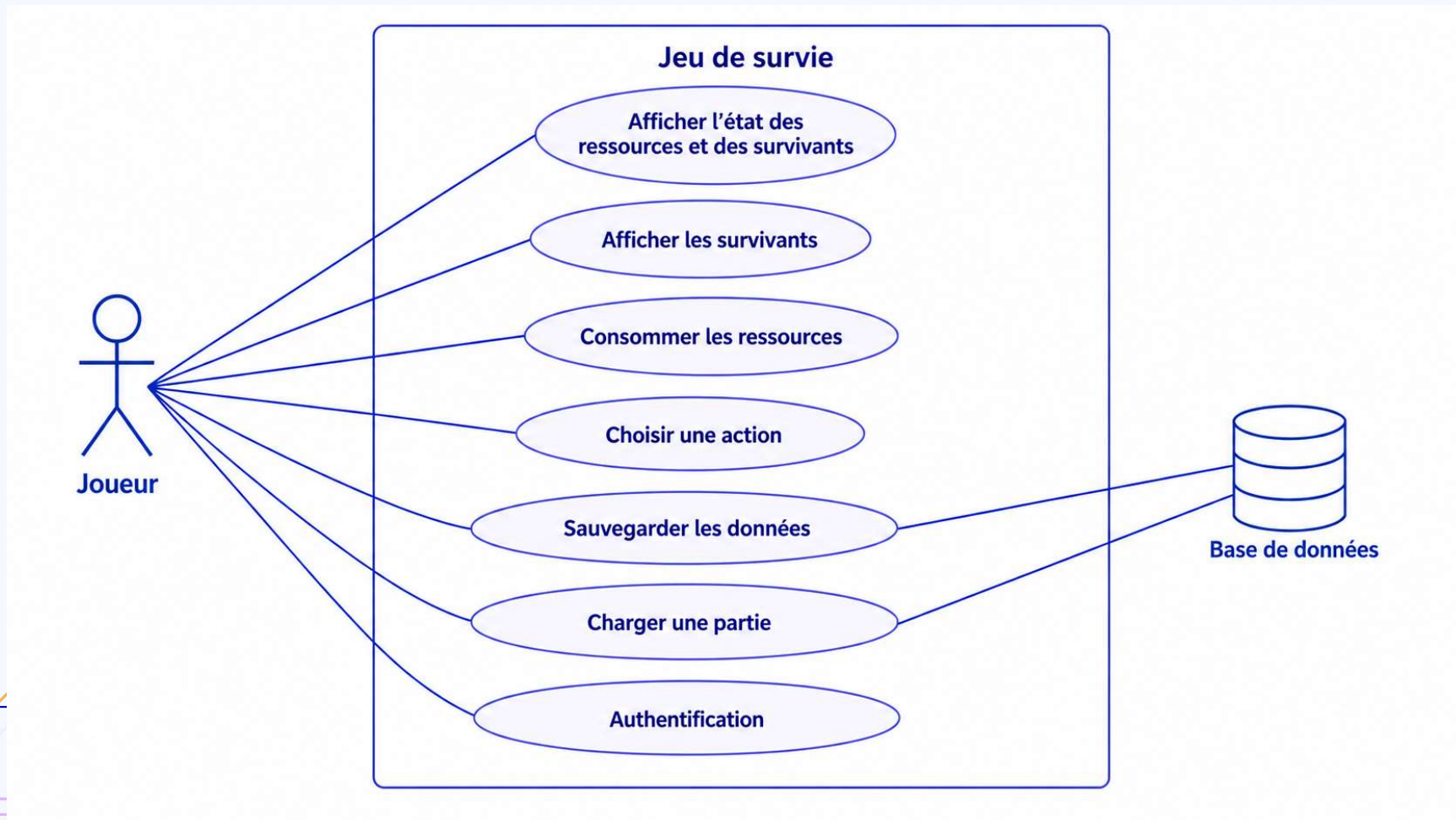
- **Stock actuel** : 30 bûches
- **Consommation/jour** : 4 bûches (cuisine, chaleur)
- **Seuil critique** : 10 bûches
- **Comment le collecter** : Aller en forêt (+20 bûches)



03

Fonctionnalités

Fonctionnalités



Fonctionnalités

Actions du joueur détaillées

Collecter de l'eau

- **Description** : Aller à la source avec des contenants
- **Effet** : +12 litres d'eau
- **Fatigue** : +15 (effort physique)
- **Événement possible** : Éboulement (10% de chance : -5L perdus)

Collecter de la nourriture

- **Description** : Pêche à la plage ou cueillette en forêt
- **Effet** : +15 rations
- **Fatigue** : +20 (effort intense)
- **Événement possible** : blessure d'un survivant (5% des cas)

Fonctionnalités

Actions du joueur détaillées

Collecter du bois

- **Description** : Aller en forêt chercher du bois
- **Effet** : +20 bûches
- **Fatigue** : +25 (très fatigant)
- **Événement possible** : Tempête (20% des cas : -5 bois perdus)

Se reposer

- **Description** : Rester au camp, dormir, récupérer
- **Effet** : Fatigue -30 pour le survivant
- **Fatigue** : -30 (récupération)
- **Événement possible** : soigner un blessé (10% des cas)

Fonctionnalités

Actions du joueur détaillées

Consulter l'état des ressources et survivants

- **Description** : Vérifier l'inventaire, les survivants
- **Effet** : Affiche les infos
- **Fatigue** : Aucun changement
- **Événement possible** : Aucun

Quitter la partie

- **Description** : Arrêter et sauvegarder
- **Effet** : Fin du jeu, données sauvegardées
- **Fatigue** : N/A
- **Événement possible** : N/A



04

Déroulement d'une partie

Déroulement d'une partie

RÉPÉTER CHAQUE JOUR :

1. Afficher l'état du jour

- Numéro du jour
- Ressources (eau, nourriture, bois)
- État des survivants

2. Afficher les événements d'hier (tempête ? blessure ?)

3. Proposer les survivants en bon état de santé

4. Proposer les 6 actions par rapport au survivant sélectionné

5. Traiter l'action choisie

6. Consommer les ressources quotidiennes

- -8 litres d'eau
- -8 rations de nourriture
- -4 bûches de bois
- Diminution de la fatigue (-10 pour tous)

Déroulement d'une partie

7. Générer un événement aléatoire

- Tempête (20% chance = -5 bois perdus)
- Eboulement (10% chance = -5L perdus)
- Pluie (50% chance = +10L eau)
- Rien (20% chance)

8. Afficher les alertes (Eau critique, Nourriture critique, Bois critique, Survivants avec fatigue trop haute, Survivants blessés)

9. Game Over

- Si l'eau est à 0 ou la Nourriture
- ET Tous les survivants sont épuisés et/ou blessés
- Si le jour 60 est atteint, vous avez gagné !