

My Universe

Doc économique V.2



MICROIDS

SMART TALE

Ressources



Les pièces d'or :

- Elles s'obtiennent en vendant les produits des récoltes, les produits de la ferme fabriqués et en remplissant les commandes des villageois.
- Elles se dépensent en achetant des graines, des animaux et des objets chez le marchand.
- Elles peuvent également s'obtenir en accomplissant des quêtes journalières

Nouveau

Attention, les pommes d'or n'existent plus dans le jeu. A la place, les autres ressources déjà présentes dans le jeu permettent de rénover les bâtiments.

Dans son inventaire, le joueur peut stocker beaucoup de ressources qui sont appelées "objets" (items) :



Les graines :

- Elles s'obtiennent chez le marchand en dépensant des pièces d'or
- Elles se dépensent lorsque le joueur les plante sur une case labourée de son champ. De ce fait, elles permettent d'obtenir des plantations, et une fois poussées d'obtenir des récoltes (fruits légumes ou céréales).



Les récoltes :

- Elles peuvent être de trois types, Légume, Céréale ou Fruit.
- Elles ne peuvent pas s'acheter.
- Elles peuvent être dépensées pour remplir des commandes (cf. panneau de commandes) mais elles peuvent aussi être vendues chez le marchand (contre des pièces d'or).
- Elles peuvent être mises dans le composteur pour obtenir de l'engrais.



Les éléments de friche :

- Les éléments de friche s'obtiennent lorsqu'on les retire de notre champ ou des zones de friche.
- Ils peuvent être de trois types : Bois / Pierre / Herbe.
- Ils peuvent être dépensés pour rénover les constructions.
- Ils peuvent être revendus chez le marchand contre quelques pièces d'or (hormis les mauvaises herbes).

Nouveau



Les sacs de vers de terre :

- Les sacs de vers de terre s'obtiennent en les achetant chez le marchand.
- Un sac permet de fertiliser l'entièreté d'un champ.
- La fertilisation du champ à lieu le lendemain de l'utilisation du sac de vers de terre.
- Une fois le champ fertilisé le joueur peut planter des graines (sinon il ne peut pas).



Les sacs d'engrais :

- Les sacs d'engrais naturel s'obtiennent en les fabriquant à l'aide du composteur.
- Ils peuvent s'utiliser sur une case de champ non fertile pour la rendre fertile et pouvoir y semer une graine. De plus, la prochaine plantation qui y sera semée poussera plus rapidement (-1 jours de pousse par stade de pousse). Une fois la plantation récoltée, la case redeviens non fertile.
- S'il sont utilisés sur une case de champ déjà fertile, ils permettent seulement à la plantation semée sur cette case de pousser plus rapidement (-1 jour de pousse par stade de pousse).
- Les sacs d'engrais peuvent aussi être revendus chez le marchand contre quelques pièces d'or.



Les ressources des mini-jeux :

- Les ressources de mini-jeu s'obtiennent si le joueur réussit à compléter un mini-jeu. Plus le mini-jeu est réussi, plus il va en gagner.
- Les ressources des mini-jeux s'utilisent pour fabriquer des objets (voir ci-dessous) mais elles peuvent aussi être revendus chez le marchand ou via des commandes.



Les produits de la ferme (crafts) :

- Les produits de la ferme s'obtiennent avec la Cuisine ou le Rouet.
- Des recettes se débloquent au fur et à mesure du jeu pour créer de nouveaux produits
- Les produits de la ferme se vendent chez le marchand pour un montant en pièce d'or supérieur au prix de chaque ingrédients, séparément, qui servent à leur fabrication.
- Ils servent aussi à remplir les commandes des villageois



Les outils :

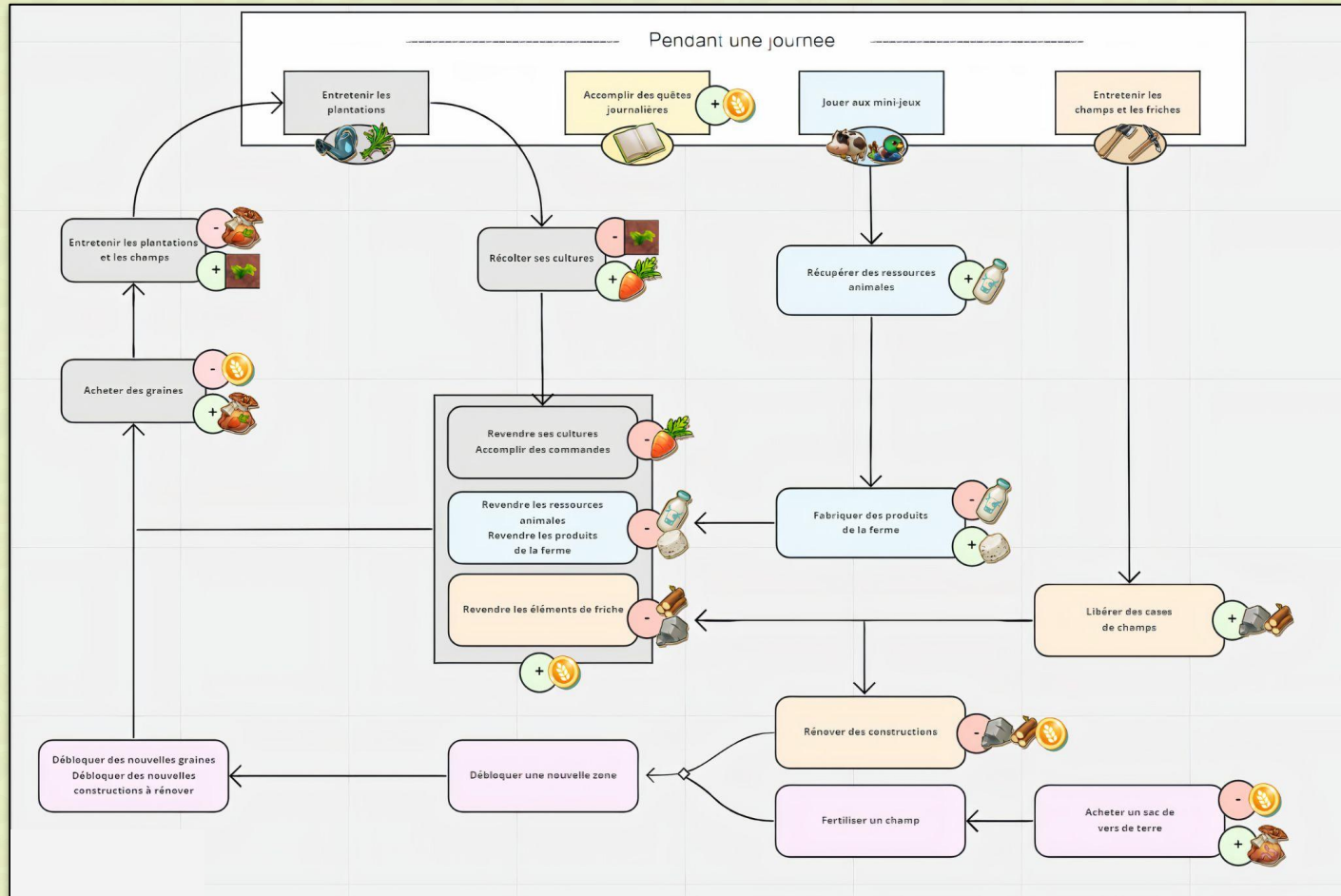
- Les outils s'obtiennent lorsque le joueur accomplit les tutoriels du jeu.
- Ils permettent généralement d'effectuer des actions spéciales (labourer, couper du bois, arroser, etc.).
- Ils peuvent être améliorés pour devenir plus efficaces : par exemple l'arrosoir amélioré permet d'arroser 3 cases à la fois.
- Les outils ne peuvent pas être revendus.
 - Quand un outil est upgradé, il est remplacé par son upgrade.
 - Même si le joueur défriche complètement les champs de sa ferme il peut toujours trouver des rochers à piocher dans la carrière (Zone 4) et du bois dans le bosquet (à gauche du Magasin).



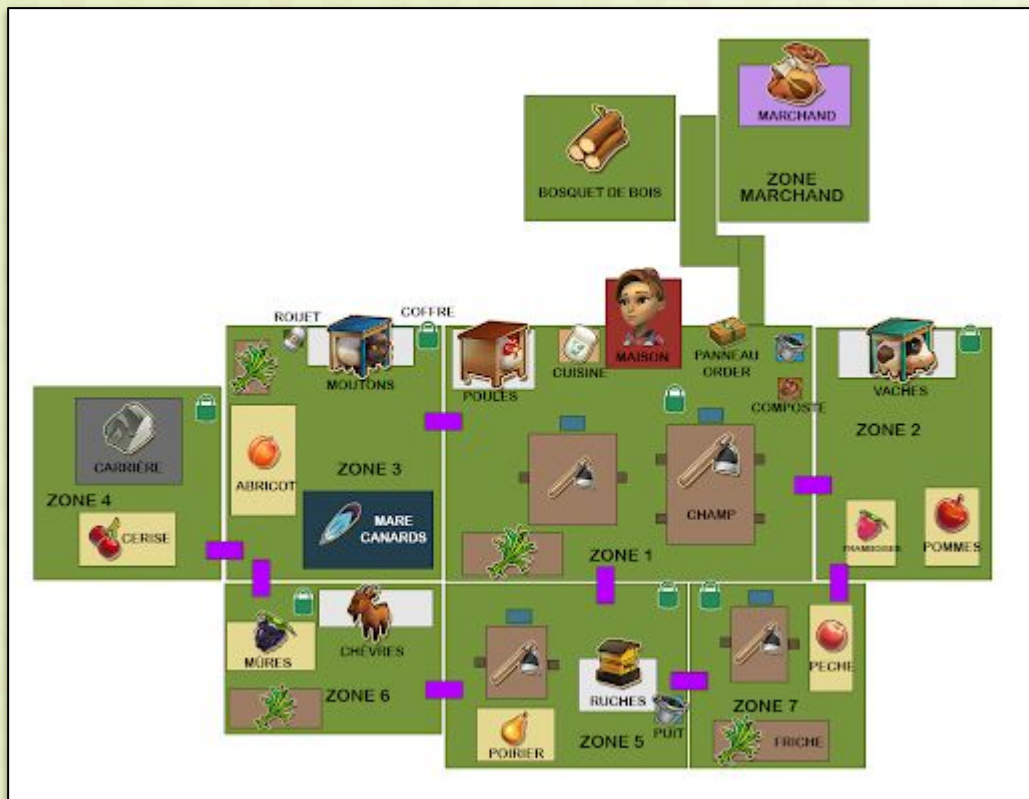
Les autres objets spéciaux :

- Les autres objets spéciaux sont des améliorations de la ferme : fleurs à insectes, récupérateur d'eau, etc.
- Ils s'obtiennent en les achetant chez le marchand contre une grande quantité de pièces d'or.
- Ils peuvent être revendus chez le marchand.
- Ils peuvent se placer sur le terrain à des emplacements prédéfinis pour procurer des bonus sur les parcelles adjacentes. Par exemple : l'arrosage automatique permet d'arroser toutes les plantations d'une parcelle sans que le joueur ne s'en occupe manuellement.

Boucle de gameplay



Carte



Le niveau de jeu est divisée en 8 zones (7 zones + celle du marchand) avec chacune d'elles ses spécificités.

Lorsque le joueur découvre une zone, celle ci est délabrée : les constructions sont en ruines, les champs sont en friche et ne sont pas fertiles, etc.




Le joueur doit utiliser ses ressources pour restaurer les constructions et utiliser ses outils pour déblayer les champs.

Débloquer une nouvelle zone n'est possible que lorsque le joueur a réparé toutes les constructions de la zone précédente et fertilisé tous les champs.

Constructions Zone 1

Le joueur doit réparer les constructions en en payant le coût en ressources. Chaque construction permet au joueur d'effectuer de nouvelles actions.

- Le puits permet de remplir l'arrosoir (qui lui même permet d'arroser les plantations).
- Le composteur permet de fabriquer des sacs d'engrais.
- Le panneau de commandes permet d'obtenir de l'argent contre des ressources demandées.
- Le poulailler permet de jouer au Mini-jeu des poules pour ramasser des oeufs.
- La cuisine permet de transformer les ressources de base en produits plus onéreux.

Zone 1	
Gains*	Constructions
+ 44 	Total : - 29 
+ 37 	Total : - 33 

*Récupérables dès le jour 1 grâce aux outils en fer

J1 J2 J3 J4 J5 J6 J7 J8 J9 J10 J11 J12 J13 J14 J15



9 

3 



50 

6 



100 

8 

2 



150 

10 

6 

4 



150 

12 

6 

6 



1000 

*N'est pas une construction.
Le sac de vers de terre permettant la fertilisation des champs s'achète chez le marchand.

Champs Zone 1

La Zone 1 comporte deux champs respectivement de 9x12 et 9x9 cases pour un total de 189 cases en tout.

Mais attention, car le joueur ne peut pas exploiter la totalité des cases tant qu'il n'a pas déblayé les grosses souches d'arbres et les gros rochers (grâce à la hache et la pioche en or). Le joueur a donc environ 95 cases exploitables tant qu'il n'a pas débloqué les outils en or.



Pour obtenir un outil en or, il suffit d'utiliser l'outil initial correspondant un certain nombre de fois :

Arroser 250 fois



Bêcher 250 fois



Casser 150 cailloux



Couper 150 bois



Faucher 150 céréales



Tondre 100 fois



Carotte

Etant donné que la carotte est la première plantation du jeu. L'étalon monétaire du jeu est établi sur celle-ci.

Le joueur obtient gratuitement 10 graines de carottes au jour 2 ce qui en fait le premier légume cultivé par le joueur. La carotte a la particularité de pousser très rapidement (2 jours) ce qui en fait un investissement à court terme intéressant pour le joueur. C'est pourquoi elle ne rapporte qu' 1,5x le prix d'une graine (un des potentiel multiplicateurs les plus faibles du jeu).

Cycle de la carotte



Possibilités d'achats en fonction du nombre de carottes récoltées

$$\text{Carotte} \times 0,66 = \text{Graine de carotte}$$

$$\text{Carotte} \times 1,33 = \text{Graine de blé}$$

$$\text{Carotte} \times 2,66 = \text{Graine de betterave}$$

$$\text{Carotte} \times 4,44 = \text{Graine de courgette}$$

$$\text{Carotte} \times 8 = \text{Graine de tomate}$$

Par exemple : 3 carottes récoltées permettent au joueur d'acheter 2 nouvelles graines de carottes, 2 graines de blé ou 1 graine de betterave.

Une carotte récoltée permet d'acheter 1.5 nouvelles graines de carottes. La carotte se base donc sur un multiplicateur de 1,5. De ce fait, les carottes peuvent remplir rapidement beaucoup de cases de notre champ grâce à leur coût très faible.

Styles de jeu

Style de jeu "monomaniaque"

Reproduction de la Carotte

Cycle	Jour	Nb de Carottes
1	2	10
2	4	15
3	6	22 (22,5)
4	8	33
5	10	49 (49,5)
6	12	73 (73,5)
7	14	109 (109,5)

A l'aide des carottes que le joueur obtient dans le tutoriel, il sera sûrement tenté de les revendre et de racheter de nouvelles graines de carottes avec l'argent obtenu. Ceci permet de multiplier le nombre de carottes et de remplir un maximum de cases de champ le plus rapidement possible (étant donné que la carotte a le coût le plus faible)

Cette option n'est pas la plus rentable pour le joueur car elle nécessite beaucoup d'actions de la part du joueur (chaque jour il devra arroser toutes ses carottes et il devra souvent planter et récolter les plantations). Néanmoins c'est une stratégie intéressante car le retour sur investissement est rapide (2 jours).

Style de jeu "maximisateur"

Une autre stratégie est d'acheter le plus de graine possible chaque jours avec l'argent que l'on a en priorisant les graines avec une rentabilité/jour la plus élevée (ou simplement les plus chères).

Cette stratégie implique que le retour sur investissement est plus long et surtout réparti de manière moins linéaire.

Néanmoins cette stratégie permet d'avoir beaucoup moins d'actions de la part du joueur (moins de graines à semer et moins de plantations à arroser et à récolter).

Style de jeu "investisseur"

La troisième stratégie est de toujours acheter des graines semi-automatiques (comme l'aubergine).

Cette méthode est déficitaire pendant un certain temps car les investissements seront très importants et les retours sur investissements seront assez longs.

Néanmoins, cette méthode se révèle être très efficace sur le long terme car le joueur va rentabiliser au maximum les cases de ses champs et ses plantations tout en obtenant des gains de manière régulière.

Plantations zone 1

Le temps de pousses des plantations ont été réduits pour permettre au joueur de pouvoir cueillir plus rapidement ses plantations et passer moins de jours à attendre la pousse de ces derniers.

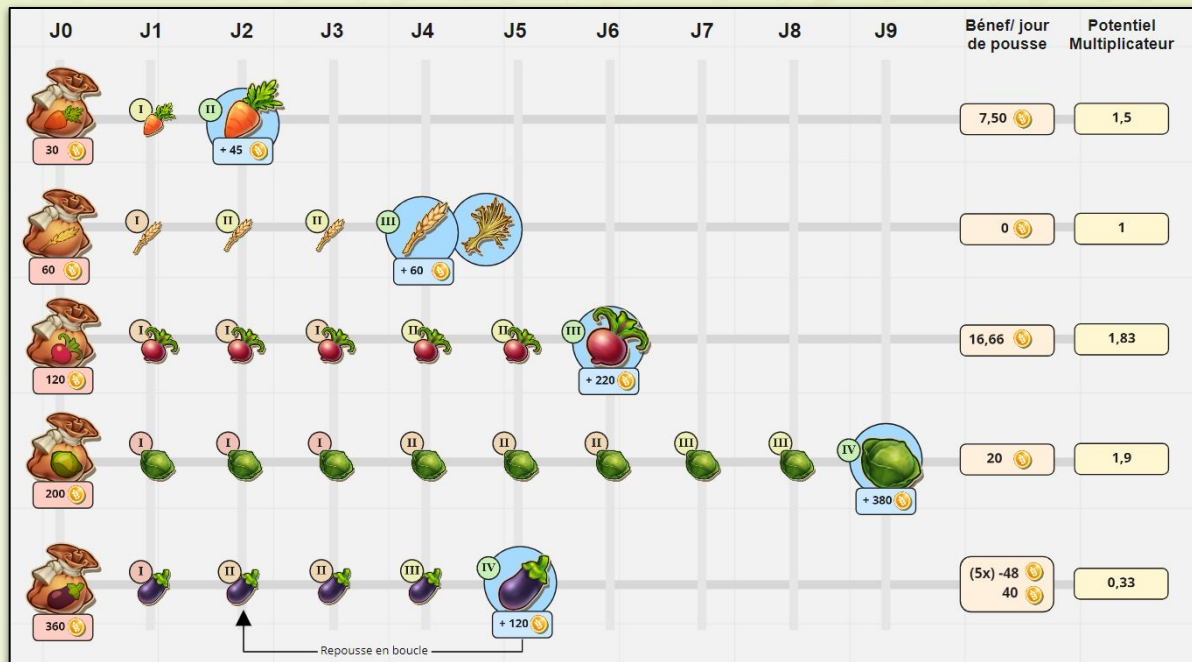
Nouveau

De ce fait la carotte passe à 2 jours de pousse, ce qui fait d'elle la plantation avec le temps de pousse le plus court du jeu.

Nouveau

La rentabilité des légumes est plus élevée qu'avant pour offrir un meilleur sentiment de progression au joueur.

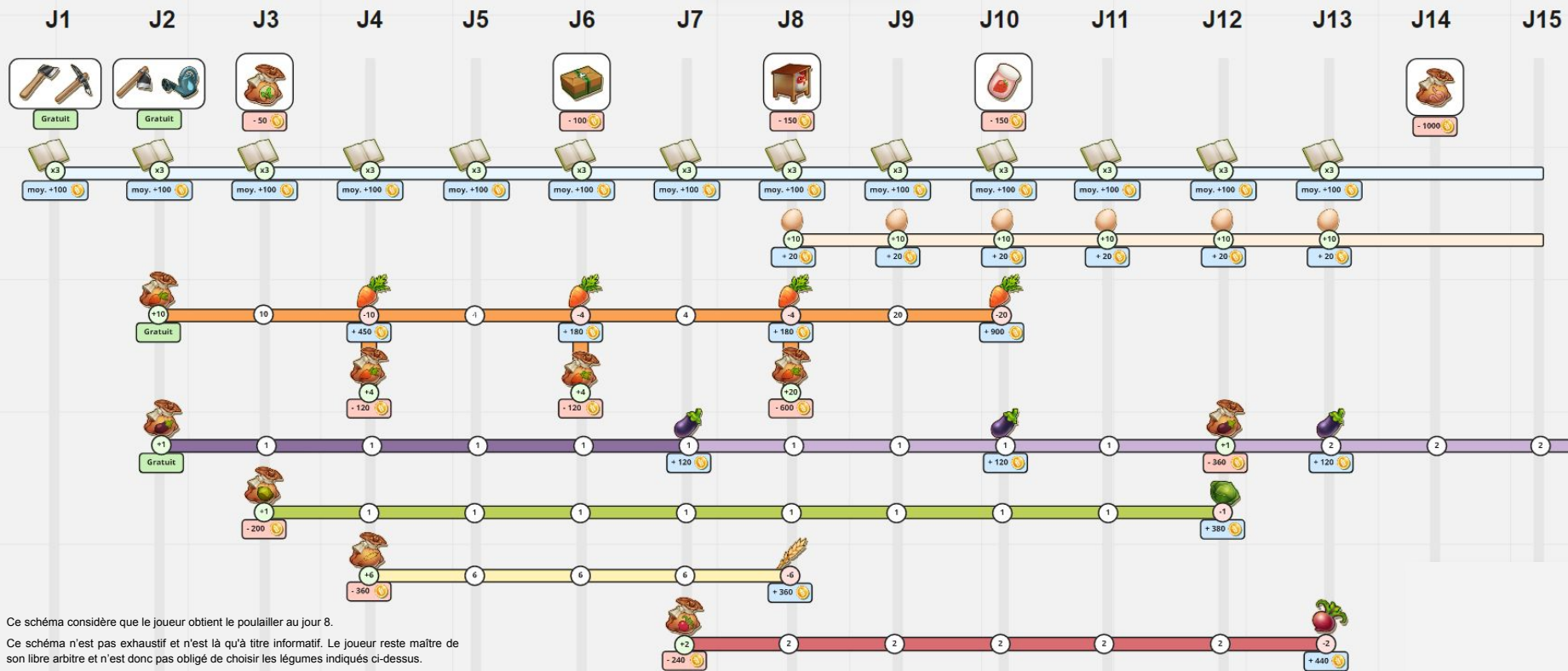
La rentabilité est d'autant plus importante pour les plantations qui ont un long temps de pousse. Ces plantations sont une sorte d'investissement à long terme pour le joueur, elles sont plus "risquées" à planter car elles "bloquent" l'argent du joueur pour une longue durée. Il est donc normal que ces plantations rapportent plus.



Nom	Icone	Mode	Type	Zone	Prix achat	Prix vente	Multiplicateur	Jours de pousse	Jours de Repousse	Bénéf/jour	Bénéf/jour Repousse
Blé		Normal	Céréale	1	60	60	1	4		0,00	
Carotte		Normal	Légume	1	30	45	1,5	2		7,50	
Betterave		Normal	Légume	1	120	220	1,83	6		16,67	
Chou		Normal	Légume	1	200	380	1,9	9		20,00	
Aubergine		Semi-Auto	Légume	1	360	120	0,33	5	3	-48,00	40,00

Onboarding sur les 15 premiers jours

Voici un exemple type de la progression basé sur les plantations du joueur sur les 15 premiers jours du jeu.



Ce schéma considère que le joueur obtient le poulailler au jour 8.
 Ce schéma n'est pas exhaustif et n'est là qu'à titre informatif. Le joueur reste maître de son libre arbitre et n'est donc pas obligé de choisir les légumes indiqués ci-dessus.

Quêtes journalières

Chaque jour, le joueur a la possibilité de réaliser trois quêtes choisies parmi les quêtes disponibles. De nouvelles quêtes se débloquent à chaque fois que le joueur débloquent une nouvelle zone ou qu'il rénove un bâtiment.

Plus le joueur est avancé dans le jeu, plus les quêtes seront difficiles à réaliser mais plus elles apporteront de pièces d'or.

Certaines quêtes nécessitent des conditions préalables pour apparaître. Par exemple, pour débloquent la quête "Réussir le mini jeu des canards" il faut au préalable avoir rénové la mare aux canards.

Les quêtes permettent de donner des objectifs à court terme au joueur et de le guider vers des activités différentes de jour en jour pour éviter la lassitude.



Cuisine

Voici l'ensemble des recettes disponibles dans la cuisine. Le prix du produit obtenu est en moyenne 1,4x supérieur au coût des ingrédients nécessaires à sa fabrication.

Confitures

Zone 2

75



5



Prix unit. 10

Zone 3

360



1



Prix unit. 240

Zone 4

90



4



Prix unit. 15

Zone 7

135



2



Prix unit. 15

2



Prix unit. 30

Yaourts

Zone 2

30



2



Prix unit. 10

Zone 3

390



2



Prix unit. 10

1



Prix unit. 240

Zone 5

100



2



Prix unit. 10

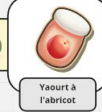
2



Prix unit. 25

Zone 7

120



2



Prix unit. 10

2



Prix unit. 30

Fromages

Zone 6

60



2



Prix unit. 20

Zone 6

750



2



Prix unit. 20

1



Prix unit. 400

2



Prix unit. 100

Zone 7

540



2






















Prix unit. 20






























2



Prix unit. 160

Ensemble des constructions

Zone 1	 Puit	9		3					
	 Composteur	50		6					
	 Panneau de commandes	100		8		2			
	 Poulailler	150		10		6		4	
	 Cuisine	150		12		6		6	
	Zone 2	 Etable	350		14		4		6

Zone 3	 Bergerie	600		18		20			
	 Rouet	800		12		6			
	 Mare aux canards	900		4		16			
Zone 4	 Composteur II	1500		16		2			
Zone 5	 Puit II	2000		22		30			
	 Ruches	3500		18		16		4	
	Zone 6	 Abri à chèvres	5000		40		45		2