

FSO - Turmoil Enhanced Edition

Turmoil est un jeu vidéo sorti en 2016 par Gamious. On devine facilement qu'on est à la période de la Révolution Industrielle qui met en avant l'idée même du capitalisme. Le thème principal est la compétition, la recherche de richesses par le biais d'une activité principale qui est l'exploitation du pétrole, et l'amélioration continue pour être le plus productif possible (débloquer des améliorations pour forer plus vite par exemple). L'objectif principal est d'ailleurs d'extraire du pétrole efficacement afin d'en tirer un maximum de profit. On joue un personnage au choix parmi 4 propositions et les autres personnages non pris deviennent les rivaux du joueur et le jeu pousse à surpasser ses rivaux en termes de ressources et de gain d'argent. C'est visible à la fin de la période d'extraction où on voit les ressources qu'a gagné chaque personnage.

Le ton du jeu est "léger" et satirique malgré le sujet abordé. On le voit dans les graphismes assez "cartoons", dans les dialogues avec les personnages et dans la présentation des personnages au début du jeu. Le côté satirique du jeu est visible via les personnages non-joueurs comme le maire, celui qui gère une usine ou même le banquier qui représentent chacun un archétype : maire opportuniste, homme d'affaires véreux etc. La satire est visible au moment de l'achat des territoires où tous les personnages se ruent sur un territoire et quand il faut départager un terrain, les personnages tournent plusieurs fois avant qu'il n'y en ait un qui prenne le territoire en payant très cher.

Comme style de jeu, c'est principalement de la gestion : d'argent, d'enchères, de ressources, de pétroles exploités.

Blanche



Blanche : "Bonjour ! Avant je défendais des criminels à la barre, maintenant je défends la prospérité aux barils de pétrole ! J'ai changé de métier parce que je ne supportais plus les idiots. Mais au moins je sais les reconnaître maintenant, que le meilleur gagne !"

Blanche, son pouvoir : Elle connaît quelques sourciers très compétents qui peuvent être considérés comme les meilleurs du marché. Ils ne se contentent pas de "juste" repérer du pétrole sur une ligne et émettre des ondes au hasard : ils vont droit au plus profond des gisements les plus rentables.

→ [Le jugement de Blanche](#)

Daisy



Daisy : "Bon, bonjour ! Je n'aime pas les vieux bâtiments gris mais mentir pour les vendre me rendait riche. J'ai vu toutes ces terres naturelles et elles m'ont conquises ! D'autant plus que je vais bien gagner en les exploitant pour les vendre ! C'est génial ! Allez, au travail !"

Daisy, son pouvoir : Elle est efficace ! Le pétrole, quand il est rattaché à la grue, s'extraite plus vite et un peu de terres est dévoilé autour du pétrole au fur et à mesure tout seul pour potentiellement dévoiler d'autres sources de pétrole.

→ [Forage Intensif](#)

Joshua



Joshua : "Hey toi ! Je suis le type de mec qui a galéré dans sa vie avec sa campagne et son troupeau. Mais je préfère largement les animaux aux gens donc je compte bien profiter de mes chevaux pour enfin bien gagner ma vie."

Joshua, son pouvoir : Joshua est venu avec ses chevaux ! Donc les chevaux sont gratuits mais transportent moins de pétrole. Porter des choses n'était pas leur usage principal dans les champs.

→ [Les Chevaux de Joshua](#)

Ricardo



Ricardo : "Mes hommages ! J'ai beaucoup côtoyé la mer mais je n'ai jamais réussi à la dompter. Les vagues m'entraînaient souvent dans une rive infinie et je préfère dorénavant me noyer dans de l'or coulé que parmi les requins. Mais je suis tout de même prêt à les affronter ! Pour l'or, j'en suis sûr."

Ricardo, son pouvoir : Ricardo refuse d'utiliser l'eau pour stabiliser la pression dans ses puits. Il a travaillé pour faire en sorte que ses tuyaux soient plus résistants et améliorent très légèrement la qualité du pétrole extrait.

→ [Terre Sèche](#)

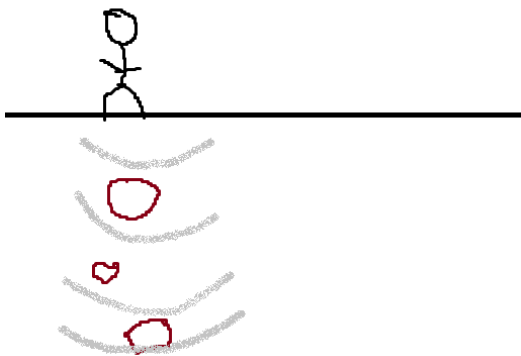
Le Jugement de Blanche

Vue d'ensemble

Ce pouvoir est un élément de gameplay uniquement accessible lorsque le joueur choisit de jouer Blanche au début de la partie. Il s'applique directement lors du core gameplay dans la zone de sélection d'un sourcier.

Gameplay

- Lorsque Blanche engage un sourcier, il détecte immédiatement la profondeur exacte du gisement le plus profond situé sur sa ligne.
- L'onde du sourcier s'arrête précisément au niveau de ce gisement, évitant toute approximation.
- Si plusieurs gisements sont alignés sur la même ligne, le sourcier choisit automatiquement le plus profond et le plus grand.



→ La dernière onde s'arrête précisément là où se termine le gisement de pétrole le plus profond.

Détails

Paramètres	Valeur
Coût du sourcier	+25%
Temps de détection	-5%
Précision	Pas d'erreur, but du pouvoir

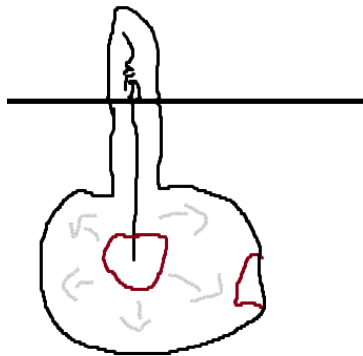
Forage Intensif

Vue d'ensemble

Ce pouvoir est un élément de gameplay uniquement accessible lorsque le joueur choisit de jouer Daisy au début de la campagne. Le pouvoir peut s'activer en cliquant sur la photo de Daisy.

Gameplay

- Lorsqu'un gisement est connecté à une grue, l'extraction du pétrole est accélérée.
- Autour du gisement, la terre se dévoile progressivement à mesure que le pétrole est pompé, révélant potentiellement d'autres gisements à proximité.
- La vitesse d'extraction et la zone révélée augmentent en fonction de la profondeur du gisement.
- Le pouvoir ne peut s'utiliser qu'une fois par terrain et dure un mois.



Détails

Paramètres	Valeur
Vitesse d'extraction	+20%
Zone révélée autour du gisement	Jusqu'à 3 cases de rayon environ
Activation	Clic gauche sur la photo de Daisy

Les Chevaux de Joshua

Vue d'ensemble

Ce pouvoir est un élément de gameplay uniquement accessible lorsque le joueur choisit de jouer Joshua au début de la partie. Il s'applique directement lors du core gameplay. Le prix en dessous de l'icône des chevaux est égal à 0\$ mais passe au prix initial après avoir appelé trois chevaux.

Gameplay

- Joshua amène ses propres chevaux gratuitement dès le début de la partie et à chaque session de jeu.
- Ses chevaux ne coûtent rien à embaucher, mais ils transportent moins de pétrole que les chevaux standards.
- Idéal pour un démarrage rapide, mais nécessite une bonne gestion des convois pour éviter la saturation des silos.

Détails

Paramètres	Valeur
Coût des trois premiers chevaux	0\$
Capacité de transport	- 20%
Nombre initial de chevaux	3

Terre sèche

Vue d'ensemble

Ce pouvoir est un élément de gameplay uniquement accessible lorsque le joueur choisit de jouer Ricardo au début de la partie. Il s'applique directement lors du core gameplay.

Gameplay

- Ricardo refuse d'utiliser l'eau pour stabiliser la pression dans ses puits et pour alimenter les tuyaux.
- En contrepartie, ses tuyaux sont plus résistants et supportent une pression plus élevée sans éclater.
- Son pétrole est donc de très légère meilleure qualité, car il n'est pas dilué par des nappes d'eau souterraines.

Détails

Paramètres	Valeur
Résistance des tuyaux	+20%
Risque d'éclatement des tuyaux	- 20%
Qualité du pétrole (prix de vente)	+5%