

# Game design document

## Bubble Galaxie Quest

Auteur : PachyGames  
Dernière modification : mercredi 17 janvier 2018

# Table des matières

<b>GENERALITES.....</b>	<b>3</b>
PITCH .....	3
PRINCIPE DU JEU.....	3
<b>GAMEPLAY .....</b>	<b>4</b>
PHASE DE JEU.....	4
<i>Le menu</i> .....	4
<i>Lancement d'une partie</i> .....	4
<i>Victoire</i> .....	5
<i>Défaite</i> .....	5
LES RESSOURCES .....	6
<i>Définitions des ressources</i> .....	6
LES MODULES DU VAISSEAU .....	7
<i>Définition des modules</i> .....	7
<i>Utilisation des modules</i> .....	8
<i>Liste des modules</i> .....	8
LES MEMBRES D'EQUIPAGES.....	9
<i>Définitions</i> .....	9
<i>Le recrutement</i> .....	9
<i>L'affectation</i> .....	9
<i>Les statistiques</i> .....	9
<i>Santé</i> .....	9
<i>Morale et fatigue</i> .....	10
<i>La spécialité</i> .....	10
<i>Liste des spécialités</i> .....	11
<i>Qualités &amp; défaut</i> .....	11
<i>Liste des qualités (non exhaustif)</i> .....	12
<i>Liste des défauts (non exhaustif)</i> .....	13
<i>Les gènes bubble</i> .....	14
<i>Liste des gènes (non exhaustif)</i> .....	14
<i>Autres paramètres d'un membre d'équipage</i> .....	15
<i>La galerie et le panthéon</i> .....	15
LES EVENEMENTS PSEUDO-ALEATOIRES .....	16
<i>Généralités</i> .....	16
<i>Règles d'apparition des événements</i> .....	17
<i>Listes des types d'événements</i> .....	18
<i>Exemple d'événements possible</i> .....	19

## Généralités

### Pitch

Des bubblestronautes explorateurs ont subi des avaries sur leur vaisseau spatial. Pour tenter de sauver leur vie, ils se redirigent vers leur planète d'origine non sans difficulté. Commandant disparu, module du vaisseau défaillant, coque percé, pluie de météore, etc. Le voyage de retour semble compromis...

### Principe du jeu

Afin d'aider l'équipage à rester en vie et à regagner leur planète d'origine, le joueur doit maintenir les différents systèmes du vaisseau (propulsion, système de survie, synthétiseur de biens, etc.)). Pour l'y aider, ou au contraire, le mettre en difficulté, trois moyens sont mis à disposition du joueur :

- La gestion des ressources et des modules
- La répartition de l'équipage
- Prendre des décisions rapides à des événements pseudo-aléatoires.

Le joueur commencera une partie avec des conditions de départ différentes (équipage différent, module Hors-service, etc.) amenant ainsi à des histoires uniques, et une rejouabilité.

C'est donc un jeu de gestion où le joueur sera principalement confronté à ces propres décisions face à des difficultés pseudo-aléatoires rendant ainsi chacune de ces parties uniques.

# Gameplay

## Phase de jeu

### Le menu

Le menu principal du jeu permet :

- De lancer un tutoriel, une partie complètement scriptée pour apprendre les bases et l'interface. (un document sera édité ultérieurement)
- De lancer une nouvelle partie
- De consulter la galerie de la BSE avec les bubblestraunautes décorés, mort ou disparu en mission.
- Afficher les crédits du jeu
- Pour le mode démo uniquement, une partie « voir une pub » pour débloquent du contenu ou acheter le jeu complet
- Des liens vers les sites sociaux de Pachygames.
- Dans un avenir lointain, un accès vers un menu affichant tous les autres jeux de Pachygames

**Commenté [B1]:** La démo est à définir une fois que le gameplay sera corrigé et validé suite à la first-playable et l'alpha

### Lancement d'une partie

Lors d'une nouvelle partie, on arrivera sur le menu de recrutement. (Voir paragraphe sur l'équipage) Et un événement de type histoire sera choisi aléatoirement en tant que fil rouge de cette partie. (Voir paragraphe sur les événements pseudo-aléatoire).

Une fois le recrutement validé, le joueur arrivera sur la vue principale. Il aura une vue aérienne de l'intérieur du vaisseau, découpé module par module, à la manière d'un Fallout Shelter. Ainsi que des éléments d'UI pour accéder aux diverses informations importantes décrites tout le long de ce document (ressources, point de vie des modules, bonus actif des modules, point de vie des membres d'équipages)

Les membres d'équipage seront représentés par des icônes (ou une représentation graphique quelconque) qui « pointeront » vers un module particulier. Déplacer cette icône d'un module à l'autre signifie déplacer un membre d'équipage d'un module du vaisseau vers un autre. Cette partie est expliquée en détail dans le paragraphe « équipage ».

### Déroulement d'une partie

Le joueur devra bien gérer ses ressources pour garder en vie le vaisseau et ses occupants. Pour se faire il devra micro-gérer ses ressources en déplaçant au bon endroit au bon moment les membres d'équipages vers les divers modules, et surtout devra surmonter les choix des événements aléatoires que le jeu lui enverra.

Les événements apparaîtront de manière à pouvoir alterner les phases de gestion du vaisseau, et les phases de décisions, ainsi que pour apporter une narration à la partie du joueur, pour lui faire vivre une petite aventure spatiale. A la manière de Rimworld.

Pour simuler le temps qui passe pour les bubblestronautes, on gère le jeu en « tick » c'est-à-dire que pour 5 de nos secondes, 1 jours passe dans le jeu. Ce ratio est appelé « tick ».

Commenté [B2]: A équilibrer

### Victoire

Pour gagner a Bubble Galaxy Quest, il faut tout simplement réussir à parcourir un certain nombre d'année lumière (défini aléatoirement au début d'une partie) tout en gardant à flot son vaisseau spatial et au moins un membre de son équipage. Une fois cette distance parcourue, la partie est gagnée !

### Défaite

Une défaite ne peut signifier que 3 choses :

- Tous vos Bubblestronautes sont mort ou disparu.
- OU un de vos modules primaires est détruit.
- OU tous vos modules secondaires sont détruits.

Si un de ces 3 cas vous arrive, c'est défaite automatique et vos membres d'équipage sont considérés comme mort ou porté disparu dans le hall du BSE. Retour au menu principal suite à une défaite.

## Les ressources

### Définitions des ressources

Les ressources sont des quantités de matières utilisées pour le fonctionnement du vaisseau et de ses modules. Pour simplifier, tous les types de ressources sont rassemblés en une seule dénomination « ressources ». C'est-à-dire qu'il n'y a aucune différence entre de l'énergie électrique, les rations de survie ou les matériaux de réparation, tout est considéré comme une ressource.

La quantité de ressources restante dans le vaisseau est représentée en pourcentage et peu évolué au cours du temps. Une seconde valeur indique cette évolution (positive ou négative). En fonction de l'évolution, toutes les X secondes de jeu (ou tick), on applique cette évolution à la quantité de ressources restante.

Commenté [B3]: A équilibrer

Lors d'une évolution positif, on parle de **génération**, pour une évolution négatif, de **consommation** et pour une évolution nulle, de **stabilisation**.

L'évolution globale des ressources est calculée via la somme de toutes les génération/consommation pouvant influencer sur celle-ci et provenant de diverse source, en général, des modules du vaisseau.

Certain module consomme des ressources, d'autres en produise, et d'autre encore les deux à la fois. Par exemple, la cantina utilise de l'énergie, pour générer des rations de survies, donc on perd des ressources pour en générer.

Une consommation ponctuelle vient puiser directement dans la quantité de ressource restante à un moment donné, on appelle ça une **ponction**. Les ponctions sont généralement utilisées lors des événements aléatoires ou pour la réparation de module.

A l'inverse, une génération ponctuelle rajoute directement une quantité de ressource à un moment donnée, on appelle ça un **gain**.

S'il n'y a plus de ressources, le vaisseau s'arrête, et l'équipage commence à perdre de la vie à petit feu.

Commenté [B4]: A équilibrer

Exemple :

Les ressources du vaisseau peuvent indiquer une quantité restante de 53%, et une évolution globale de -3% par tick (donc une consommation) représentant la quantité d'énergie utilisée par le module de soin (-1%/t), et le module de bouclier (-2%/t). Toutes les secondes, les ressources diminueront donc de -3%.

Malheureusement, un événement indique un déchargement anormal du générateur, et une ponction de 7% s'applique directement, il reste donc 46% de ressources au vaisseau suite à cet événement tragique.

## Les modules du vaisseau

### Définition des modules

Un module de vaisseau est une zone améliorable qui gère une partie du vaisseau, comme la salle des moteurs, le générateur de bouclier, etc. Ils peuvent être primaires ou secondaire. Un module primaire détruit signifiant la fin de la partie. Si tous les modules secondaires sont détruits, c'est aussi un game-over.

Les modules consomment et/ou génèrent des ressources. Les valeurs de consommation et de génération « de base » des ressources sont disponibles dans la partie « Liste des modules ». Ces valeurs de bases sont modifiées par divers moyens : le niveau du module, si un membre d'équipage est présent, modification liée à un événement, module endommagé, bonus passif, etc...

Chaque module a une intégrité structurelle (sa barre de vie) indiquée en %. En fonction de sa valeur, le module peut être endommagé, dépressurisé ou détruit affectant son utilisation. (Se reporter au tableau ci-dessous)

Intégrité	100%	66%	33%	0%
États	Intact	Endommagé	dépressurisé	détruit
Effets	Fonctionnement normal	Diminution de la génération de ressources	Aux effets de l'état endommagé s'ajoutent : Grande consommation de ressources Réparable uniquement par un drone	Module inutilisable et irréparable normalement (réparation par événement bénéfique possible)

Un membre d'équipage (et un seul) peut être affecté à un module qui n'est pas dépressurisé ou détruit pour le réparer passivement (augmente la consommation de ressource) et augmenter sa production de ressource. Si le module est dépressurisé ou détruit avec un membre d'équipage présent, celui-ci mourra. (Voir partie Membre d'équipage pour plus de détail).

Un module dépressurisé doit être verrouillé manuellement en appuyant sur le module en question, sinon, une perte d'oxygène (représenté par une consommation de ressource) s'applique. Attention, ne verrouillez pas un module avant d'en avoir évacué les éventuels occupants (voir partie équipage.)

De plus, un module dépressurisé peut être instantanément réparé en partie par les drones du vaisseau (si le hangar n'est pas détruit) moyennant une forte ponction en ressources. Le module sera alors seulement endommagé.

Un module possède 3 niveaux d'amélioration. Ces niveaux améliore le ratio quantité de ressource utilisé/quantité de ressource généré.

Pour améliorer un module, celui-ci doit avoir une intégrité structurelle à 100%, et il faut ponctionner une grande quantité de ressource. Certain événement peuvent aussi améliorer les modules du vaisseau.

### Utilisation des modules

Les modules du vaisseau possèdent des actions (ou bonus) spécifique passif ou actif, ainsi qu'un éventuel malus, voir une défaite, si le module est détruit.

Les bonus passif ou actif peuvent être soumis à certaine condition pour s'appliquer ou être utilisé, mais dans tous les cas, le module concerné ne doit pas être détruit, sinon les bonus ne peuvent pas être utilisés.

La liste des bonus actif/passif et des malus en cas de destruction du module sont décrit dans la partie « liste des modules »

### Liste des modules

Le tableau décrivant chaque module est disponible dans le document « modules.xlsx »

**Commenté [B5]:** Bah oui il était trop grand et ça péter la mise ne page :d



## Les membres d'équipages

### Définitions

Un membre d'équipage du vaisseau est un/une bubblestronaute de la planète Bubble World du programme d'exploration spatiale (le BSE). Il/elle a été entraîné pour ces missions et connaît les moindres recoins des vaisseaux. Il/elle possède un prénom, un nom, une spécialité (ou corps de métier comme mécano, etc.), avec éventuellement un gène bonus et/ou une qualité et/ou un défaut apportant des bonus / malus.

### Le recrutement

Cinq membres d'équipages sont recrutés par le joueur au début du jeu, mais l'événement d'histoire initial du jeu pourra réduire ce nombre au début de la partie (certain pouvant mourir dès le lancement). (Voir la partie événement du document).

Le recrutement se fait de manière simple, une fiche profile d'un membre est proposée au joueur, soit il accepte le membre d'équipage, soit il le refuse, à la manière de Tinder. Chaque spécialité est passé 1 par 1 jusqu'à ce que les 5 membres d'équipages soit recrutés. Les membres sont générés aléatoirement ou tiré de la galerie du BSE (voir partie associée)

### L'affectation

Le membre d'équipage peut être affecté à un module (par défaut, les membres d'équipage se retrouvent dans le module associé à leur spécialité ou le centre de repos). Lors de son affectation, celui-ci apporte des bonus de génération de ressource de base de +1% et, éventuellement, un autre bonus de génération en fonction de sa spécialité.

Pour affecté un membre à un module, un simple glissé-déposé du personnage vers le module (à la manière de fallout shelter) et c'est bon. Attention cependant, si le module de gravité n'est pas activé, le déplacement du glissé-déposé sera effectué avec une latence.

### Les statistiques

#### Santé

Un membre d'équipage possède une barre de santé de 100%, si celle-ci arrive à 0%, il meure et est jeté dans l'espace après une jolie cérémonie.

Sur le vaisseau, les membres d'équipages peuvent être blessé, soit par un des événements aléatoires, soit lorsqu'ils se trouvent dans un module endommagé (ou plus) qui subit encore des dégâts. Dans ce dernier cas, le membre subit autant de dégâts que reçoit le module endommagé. Pour représenter ces dégâts, chaque membre a sa propre barre de vie exprimé en pourcentage. Si le module endommagé subit 3% de dégâts supplémentaires, le membre d'équipage aussi.

En dessous de 33% de vie, un membre est considéré comme mal en point, et subit 1% de dégâts tous les tick et a besoin d'être emmené dans le module de soin au plus vite. De plus, tous les bonus éventuel qu'il apporte sont annulés.

Commenté [B6]: Possible équilibrage

Commenté [B7]: A équilibré

Commenté [B8]: Élément de gameplay à tester. Peut-être chiant

De plus si un membre se retrouve dans un module qui devient dépressurisé, il prend 1% de dégâts tout les tick sous peine de voir le membre mourir et rentré au panthéon de la BSE. Si un module dépressurisé est verrouillé alors qu'un membre est toujours dans le module, celui-ci est considéré comme mort.

### *Morale et fatigue*

Chaque membre possède aussi une barre de moral et de fatigue de 100%. Si celle-ci arrive à 0%, le membre est automatiquement transféré dans le centre de repos et est inutilisable jusqu'à ce qu'il remonte à au moins 25% de moral.

Certain événement ciblant spécifiquement un membre d'équipage utilise le moral et la fatigue, donc un membre avec cette valeur au plus bas aura moins de choix disponible lors de cet événement.

### *La spécialité*

Une spécialité (ou un corps de métier) ajoute un bonus de génération de ressource (en plus du bonus de base) si le bubblestronaute est affecté au module associé à cette spécialité.

La spécialité d'un membre possède 3 niveaux d'entraînement. Tous les membres commencent au niveau d'entraînement 1. (Sauf en cas de bonus provenant des gènes/qualité/défaut). L'augmentation de ce niveau augmente les bonus passif de ressources ou de réparation fournis par la spécialité.

Pour augmenter ce niveau, il faut rester un certain temps dans le centre de repos et de remise en forme.

niveau	1	2	3
Bonus en génération de ressources	1%	2%	4%
Bonus de réparation (regain de X% d'intégrité par tick)	2%	4%	6%
Tick avant amélioration	50	150	

Commenté [B9]: A équilibrer

Commenté [B10]: A équilibrer

### Liste des spécialités

Nom de la spécialité	Module nécessaire pour obtenir le bonus	Bonus
Commandant	Centre de navigation	ressources
Astrophysicien	Générateur	ressources
Cuisinier	Système de survie	ressources
Ingénieur	Générateur de gravité	ressources
Machiniste	Salle des moteurs	ressources
Scientifique	Générateur de bouclier	ressources
Soldat	Centre de défense	ressources
Expert en robotique	Hangar	ressources & réparation
Médecin	Centre médical	ressources
Equipementier	Soute	ressources
Psychologue	Centre de repos & remise en forme	ressources
technicien	tous	réparation

### Qualités & défaut

Les qualités et les défauts sont aléatoires et peut affectés diverse valeurs (passif ou actif). Par exemple un membre d'équipage avec la qualité « médiateur » peut ouvrir de nouvelle possibilité de choix lors d'événement, et un autre membre peut avoir comme défaut « fainéant » diminuant le bonus accordé par sa spécialité. Les qualités et défaut disponibles sont décrits dans un tableau plus bas dans ce document.

Il est possible qu'un membre d'équipage ne possède ni qualité, ni défaut, les deux, ou un seul des deux.

Certaines qualités sont incompatibles avec certain défaut (et inversement) pour éviter de nullifié un bonus ou un malus. La logique permet de définir ces incompatibilités.

*Liste des qualités (non exhaustif)*

Nom de la qualité	Bonus accordé	défaut incompatible
Médiateur	Ouvre des choix supplémentaire lors d'événement de rencontre.	/
Elève rapide	Entrainement 2 fois plus rapide dans le module d'entraînement.	Long à la détente
Bourreau de travail	Augmente de X% le bonus passif de la spécialité.	Fainéant
Dur à cuir	Diminue de 1% les dégâts reçu	Douillet
Organisé	Diminue de 1% la consommation de ressources du module ou se trouve le possesseur de cette qualité. Pour un minimum de 1% de consommation.	Bordélique
Résistant	Deviens « mal en point » à 20% de santé au lieu de 33%	Fébrile
Génie	Commence avec un niveau de spécialité de 2	/
Réactif	Ouvre des choix supplémentaire lors d'évènement affectant les modules	/
Débrouillard	Réparation d'un module 2 fois plus rapide.	/
Courageux	Ne peux pas être en dessous de 20% de morale	Trouillard
Fin tireur	Réduit la quantité de ressources ponctionné si le possesseur de cette qualité se trouve dans le module de défense.	Myope

*Liste des défauts (non exhaustif)*

Nom du défaut	Malus infligé
Fainéant	Diminue de X% le bonus passif de la spécialité.
Trouillard	Son moral diminue deux fois plus vite
Long à la détente	Entraînement 2 fois plus long dans le module d'entraînement
Fébrile	Deviens « mal en point » à 46% de santé au lieu de 33%
Asthmatique	Subit 6 fois plus de dégâts dans un module dépressurisé
Douillet	Augmente de 1% les dégâts reçu
Bordélique	Augmente de 1% la consommation de ressources du module ou se trouve le possesseur de ce défaut.
Goinfre	Consomme X% de ressources tant que le membre est sur le vaisseau et conscient
Maladroit	A une chance d'endommager un module lors de la réparation de celui ci
Myope	Augmente la quantité de ressources ponctionnées si le possesseur de ce défaut se trouve dans le module de défense.
Kleptomane	A 2% de ponctionné des 1 à 5% de ressources à n'importe quel moment

### *Les gènes bubble*

Un gène apporte un bonus passif au porteur. Par exemple nous retrouvons le gène de la photosynthèse, permettant à un bubblestronaute d'effectuer le travail dans un espace dépressurisé, ou encore le gène d'auto-guérison qui régénère son porteur.

Un gène n'est pas forcément accordé à tous les membres d'équipage, les banques de gènes ne voulant pas risquer de perdre des gènes rares et précieux, ceux-ci sont généralement accordés que pour certaine mission spécifique ou alors sont innée chez les bubblestronautes. Cela reste donc un bonus rare (environ 3% des bubblestronautes possède un gène particulier), mais non négligeable.

### *Liste des gènes (non exhaustif)*

Nom du gène	Bonus passifs accordé
Photosynthèse	Permet de « respirer » dans l'espace, et donc d'effectuer une réparation d'un module dépressurisé.
Régénération	Régénère le porteur du gène sur le temps de 1% de point de vie tous les 5 ticks
Epiderme métallique	Absorbe 5% des dégâts reçus
Adrénaline	Donne du moral au porteur sur le temps de 1% de morale tous les 5 ticks
Double cœur	Si le porteur vient à mourir à l'intérieur du vaisseau, il revient à la vie avec 50% de vie. Ne marche qu'une fois.
Troisième bras	Augmente la génération de ressource du module ou se trouve le porteur de 1%

### *Autres paramètres d'un membre d'équipage*

Un membre d'équipage a besoin, pour rester en vie, d'eau, de nourriture, d'oxygène. Pour simuler ça, la consommation du module de survie dépend du nombre de membre encore en vie. Si une trop grande consommation est présente, une méthode rapide mais douloureuse et de sacrifié **un membre d'équipage en l'envoyant dans l'espace**. Le sacrifice d'un membre peut sauver le reste de l'équipage.

**Commenté [B11]:** Comment faire ? un module supplémentaire de type poubelle ? un bouton delete sur la fiche d'un membre ?

### **La galerie et le panthéon**

Lors d'une mission réussi ou échoué, les membres d'équipages sont inscrits, soit à la galerie de la BSE, soit au panthéon des héros.

La galerie recense les survivants de la dernière mission réussie. Ils sont donc de nouveau disponibles lors du recrutement tout en gardant leur expérience. Ainsi, un membre d'équipage ayant amélioré sa spécialité au rang 3 sera éventuellement disponible pour une nouvelle mission. Une médaille leur ai accordé à chaque entré dans la galerie. Ce n'est qu'une indication visuelle lors du recrutement pour indiquer que ce membre a déjà participer à une mission.

Le panthéon recense tous les membres d'équipage mort dans leur fonction, et les circonstances de leur mort.

La galerie et le panthéon sont accessibles via le menu principal.

## Les événements pseudo-aléatoires

### Généralités

Les événements pseudo-aléatoires sont des pop-up narratifs arrivant à un moment contrôlé par un algorithme (pour que le joueur ne se retrouve pas avec 20 événements négatifs en même temps) et indiquant un déroulement du scénario important, pouvant affecter le vaisseau et l'équipage.

Par exemple, un des événements possible serait un passage de débris pouvant détruire le bouclier et la coque du vaisseau.

Les événements ont entre 1 et 4 possibilité de choix en réaction, dont au moins 2 sous conditions s'il y a plus de 2 choix disponibles. Pour que le joueur sélectionne une des 4 options, il suffit de faire glisser le pop-up à droite, à gauche, en haut ou en bas. Il y a forcément au moins 1 choix possible lors d'un événement.

Les choix sous conditions non remplies sont affichés mais grisés et indisponible au joueur

Exemple :

Des débris spatiaux foncent droit vers votre vaisseau vous :

- Les prenez de plein fouet
- Tenter une esquiv
- Tirer sur les débris pour vous frayer un passage (conditions : avoir 5% de ressources et un membre d'équipage dans la salle de défense)

Quel que soit le choix du joueur, il y a une conséquence : des dégâts, des ressources perdu/gagner, une perte de vitesse, etc. Qui est indiqué par un pop-up

En reprenant l'exemple du dessus, on aurait comme conséquences :

Prendre les débris de plein fouet	Inflige 10% de dégâts à 3 modules aléatoire. Bloqué par le bouclier si actif.
Tenter une esquiv	50% de se prendre aucun dégâts, 50% de s'en prendre le double
Tirer sur les débris pour vous frayer un passage	Aucuns dégâts, passage sans encombre.

Il se peut qu'un événement ait un impact sur le temps. Par exemple une grippe dans le vaisseau qui baisse la morale et la fatigue des membres d'équipage. On considère qu'un événement est « en cours » tant que le pop-up de fin d'évènement n'est pas apparu.

Il est aussi possible qu'un événement entraîne une suite d'évènement. Dans ce cas, les événements sont numérotés, par étape. Seule les premières étapes est tiré aléatoirement, ensuite, toutes les étapes d'après ont 100% de chance de sortir en fonction du choix de l'étape précédente. Il faut voir ces événements comme une histoire dont vous êtes le héros.

Commenté [B12]: A équilibrer



### Règles d'apparition des événements

Les événements ont des conditions d'apparitions propres et une chance d'apparition. Pour qu'un événement puisse apparaître, TOUTES ses conditions doivent être réunies. Par exemple, il n'est pas possible que l'événement « dysfonctionnement du générateur de gravité » apparaisse si le module concerné est détruit, avec 5% de chances que ça se produise.

Chaque événement est défini par un type.

Les types d'événement sont plus ou moins rares. Ils ont leur propre chance d'apparition.

Lorsqu'un événement est « en cours », il est impossible qu'un autre événement du même type apparaisse.

Il ne peut y avoir que 3 événements de type différents « en cours ».

Commenté [B13]: A équilibrer

Un type d'événement a de plus en plus de chance d'apparaître au fil du temps. Les chances d'apparition sont réinitialisées, lorsqu'un événement du même type vient juste de se finaliser. Par exemple, un événement de type « rencontre » (comme rencontre avec un marchand) viens juste de se terminé. Le prochain événement de type rencontre voit ses chances d'apparaître revenir à la valeur de base.

Le test d'apparition d'un événement est réalisé tous les X ticks de jeu, ou lorsque le joueur a parcouru une certaine distance.

Commenté [B14]: A équilibrer

Pour résumé :

- On classe les types d'événement par ordre de chance d'apparition. Avec les conditions ci-dessus. (prise en compte du temps passé, etc).
- On « tire » un des types d'événement. Il est possible à ce stade, qu'aucun type ne soit sortie. Dans ce cas, on arrête là, et on recommence au prochain test d'apparition.
- Parmi les événements du type choisi, on récupère uniquement les événements dont les conditions sont remplies. Si aucun événement n'est disponible, on relance le choix du type.
- On « Tire » obligatoirement un des événements.
- On fait apparaître le pop-up au joueur.

Commenté [B15]: Ou alors on dégage d'office tous les types d'événement qui ne contient aucun event disponible

## Listes des types d'événements

types	descriptions	Chances d'apparition
Histoire	Sont rangé ici des événements qui ont forcément des étapes. Les événements d'histoire sont des longues suites d'événements qui servent de fil conducteur tout au long du voyage. Pour faire simple, Une histoire est choisie, et elle est jouée jusqu'à sa fin si possible. (le joueur pouvant arriver à destination avant la fin de la suite d'événement)	33%
Rencontre	Des événements ponctuels en général. Des astéroïdes ou débris sur le chemin, attaque d'un vaisseau non identifié, balise de détresse, vaisseau marchand etc.	12%
Mécanique	Panne, surcharge, défaillance, boost, amélioration du matériel et des modules du vaisseau.	10%
Social	Bagarre entre membre d'équipage, liaison amoureuse, mutinerie, tous les événements qui concerne directement les relations entre équipage	12%
Médical	Blessure, paranoïa, maladie, apparition d'un gène, accident, etc. Tous les événements qui concerne directement la santé et le bien être des passager.	5%
Logistique	Ponction et gain de ressources pour diverse raison variées (moisissure, container périmées, soute ouverte par maladresse, etc.)	5%
Zone de Guerre	Passage dans des zones protégé, attaque de vaisseau de guerre, prise d'otage, passage dans un champ de mine	2%
Déplacement	Trou de ver, propulsion par gravité, découverte de l'hyper-navigation. Amélioration des propulseurs. Etc.	2%

Commenté [B16]: Valeurs à équilibrer

### Exemple d'événements possible

Cette liste est à titre d'exemple et non-exhaustifs. Le but étant d'alimenter le jeu en événement petit à petit. Une liste plus complète sera éditée dans un fichier excel.

Nom	Types	description	Conditions	choix	Chance d'apparition
Attaque de pirates	Rencontre	Un vaisseau pirate vous aborde et vous oblige à livrer vos containers de matériel	/	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tenter de fuir (10% d'intégrité subit)</li> <li>- Livrer les ressources (10% de ressources)</li> <li>- Détruire leur vaisseau (25% de ressources)</li> </ul>	5%
Cupidon	Social	Machin et bidule sont tombés amoureux	Avoir au moins 2 bubble de disponibles et en bonne condition	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mazel tov ! (1 seul choix, les bubbles amoureux gagne 5% de moral)</li> </ul>	3%
Accident	Médical	Truc est tombé de la passerelle est c'est cassé la jambe	Avoir au moins 1 bubble à 50% de santé	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le plâtré (2% de ressources, 5% de dégâts)</li> <li>- Le laisser se remettre seul (20% de dégâts)</li> </ul>	2%