Game design document

Bubble Galaxie Quest

Auteur : PachyGames

Dernière modification : mercredi 17 janvier 2018

Table des matières

[Généralités 3](#_Toc503964112)

[Pitch 3](#_Toc503964113)

[Principe du jeu 3](#_Toc503964114)

[Gameplay 4](#_Toc503964115)

[Phase de jeu 4](#_Toc503964116)

[Le menu 4](#_Toc503964117)

[Lancement d’une partie 4](#_Toc503964118)

[Victoire 5](#_Toc503964119)

[Défaite 5](#_Toc503964120)

[Les ressources 6](#_Toc503964121)

[Définitions des ressources 6](#_Toc503964122)

[Les modules du vaisseau 7](#_Toc503964123)

[Définition des modules 7](#_Toc503964124)

[Utilisation des modules 8](#_Toc503964125)

[Liste des modules 8](#_Toc503964126)

[Les membres d’équipages 9](#_Toc503964127)

[Définitions 9](#_Toc503964128)

[Le recrutement 9](#_Toc503964129)

[L’affectation 9](#_Toc503964130)

[Les statistiques 9](#_Toc503964131)

[Santé 9](#_Toc503964132)

[Morale et fatigue 10](#_Toc503964133)

[La spécialité 10](#_Toc503964134)

[Liste des spécialités 11](#_Toc503964135)

[Qualités & défaut 11](#_Toc503964136)

[Liste des qualités (non exhaustif) 12](#_Toc503964137)

[Liste des défauts (non exhaustif) 13](#_Toc503964138)

[Les gènes bubble 14](#_Toc503964139)

[Liste des gènes (non exhaustif) 14](#_Toc503964140)

[Autres paramètres d’un membre d’équipage 15](#_Toc503964141)

[La galerie et le panthéon 15](#_Toc503964142)

[Les événements pseudo-aléatoires 16](#_Toc503964143)

[Généralités 16](#_Toc503964144)

[Règles d’apparition des événements 17](#_Toc503964145)

[Listes des types d’événements 18](#_Toc503964146)

[Exemple d’événements possible 19](#_Toc503964147)

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 ou 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 complétement 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 débloquer 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

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 icone d’un module à l’autre signifie déplacer un membre d’équipage d’un module du vaisseau vers un autre. Cette partie est expliqué 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 apparaitront 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 spatial. 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 ».

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 Bubblestraunautes 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 défaire.

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.

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 influer 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.

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 évènement 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 consomme et/ou génère 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 moyen : le niveau du module, si un membre d’équipage est présent, modification lié à un événement, module endommagé, bonus passif, etc…

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Intégrité | 100% | 66% | 33% | 0% |
| Etats | 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) |

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

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 occupant (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 »

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 entrainé 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.

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’entrainement. Tous les membres commencent au niveau d’entrainement 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 fournit 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 |  |

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’entrainement. | 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 | Entrainement 2 fois plus long dans le module d’entrainement |
| 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 bubblestronautes d’effectué 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.

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 affiché mais grisé et indisponible au joueur

Exemple :

Des débris spatiaux foncent droit vers votre vaisseau vous :

* Les prenez de plein fouet
* Tenter une esquive
* 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 esquive | 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 entraine une suite d’événement. 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.

Règles d’apparition des événements

Les événements ont des conditions d’apparitions propres et une chance d’apparition. Pour qu’un événement puisse apparaitre, TOUTES ses conditions doivent être réunies. Par exemple, il n’est pas possible que l’événement « disfonctionnement 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 ».

Un type d’événement a de plus en plus de chance d’apparaitre 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’apparaitre 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.

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 apparaitre le pop-up au joueur.

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% |

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 édité 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 | / | * Tenter de fuir (10% d’intégrité subit) * Livrer les ressources (10% de ressources) * Détruire leur vaisseau (25% de ressources) | 5% |
| Cupidon | Social | Machin et bidule sont tombés amoureux | Avoir au moins 2 bubble de disponibles et en bonne condition | * Mazel tov ! (1 seul choix, les bubbles amoureux gagne 5% de moral) | 3% |
| Accident | Médical | Truc est tombé de la passerelle est c’est cassé la jambe | Avoir au moins 1 bubble à 50% de santé | * Le plâtré (2% de ressources, 5% de dégâts) * Le laisser se remettre seul (20% de dégâts) | 2% |