## Présentation Générale et but du jeu

Le jeu est un jeu de stratégie/gestion permettant de gérer une colonie d’envahisseurs pour conquérir une ville quartier par quartier, bâtiment par bâtiment. Le but est d’éviter de se faire repérer par les humains, ou de les contrer dans leur tentative d’extermination, afin de collecter des ressources pour évoluer et réussir à contrôler entièrement la ville. Plusieurs espèces sont disponibles et se disputent le contrôle des territoires.

Le but de ce document est de présenter les idées et objectifs du jeu dans leurs grandes lignes. Il n’est pas définitif, mais est un premier jet suffisamment complet et détailler des éléments de gameplay.

## Interface et Graphismes

-Le jeu est en 2D vue du dessus (sur le modèle de Prison Architect) ou avec un léger effet isométrique.

-L’orientation artistique n’est pas défini.

-Le jeu se « divise » en deux parties : une carte de la ville et le bâtiment visé

-La touche Echap ouvre le menu de sauvegarde, retour à la carte, quitter, etc.

**>La Ville**

-La ville est divisée en quartier

-Chaque quartier dispose de plusieurs bâtiments ou groupe de bâtiment à attaquer

(Pour plus de détail, voir Gameplay Avancé->Conquérir la ville)

**>Le Bâtiment**

-Un menu haut permet d’accéder à différentes informations (jauge de ressources, heure de la journée, etc.) et d’accéder aux statistiques générales.

-Un menu bas permet d’afficher l’ensemble de statistiques de l’élément sélectionné, ainsi que les actions liées (créer une brigade dans une colonie, afficher els brigades présentes dans un meuble et les faire sortir ou effectuer une action spéciale)

-Pour le menu d’action pour un déplacement, voir Gameplay de base ->Se déplacer

-Chaque brigade est représentée sous la forme d’un petit groupe d’éléments (le nombre dépend de l’espèce considéré et du type, les rats pourraient avoir une unité par brigade) se déplaçant ensemble et identifié globalement par une icône (suivant le type de brigade)

## Gameplay de base

(Le mot « meuble » désigne un élément colonisable, comme un placard, un frigo, une poubelle, éventuellement un mur)

**>Unité de base : la brigade**

-Chaque brigade comporte un certain nombre d’éléments qui se déplacent ensemble.

-Chaque brigade possède une spécialisation.

-Chaque brigade est symbolisée par une icône permettant de la repérer à l’écran et de connaitre sa spécialisation.

-La vie d’une brigade remonte automatiquement tant qu’il y a de l’eau disponible.

-Toutes les brigades peuvent récolter de l’eau et de la nourriture.

-Certaines espèces se spécialisent dès la naissance (insectes), d’autres naissent polyvalents puis se spécialisent (rats)

-Chaque spécialisation peut s’améliorer (voir plus loin)

-La spécialisation « Récolteur » permet de collecter plus de nourriture et d’eau que les autres.

-La spécialisation « Costaud » permet de collecter des éléments de construction et de percer un chemin pour les autres dans les éléments fragiles.

-La spécialisation « Explorateur » permet d’explorer les pièces sans êtres repéré, d’enlever le brouillard de guerre (s’il existe), de connaitre la quantité de nourriture/eau disponible dans un élément et de fonder une sous-colonie (voir plus loin)

-La spécialisation « Nettoyeur » permet d’effacer les traces (plus rapidement que de manière naturelle) et peut cacher el chemin entre un meuble contaminé et sa nourriture. Elle fait baisser la suspicion d’un meuble contaminé (plus il y en a, plus elle baisse, avec un seuil maximum). Elle permet également de récolter des éléments chimiques (voir plus loin) et de soigner plus rapidement les brigades autour d’elles.

-La spécialisation « Saboteur » permet de désactiver les pièges posés par les humains et de saboter certains éléments (électricité). Elle permet également d’activer des interrupteurs (électricité, vapeur, etc.) et de poser des leurres pour détourner l’attention (cela augmente la suspicion mais trompe les humains sur l’endroit à traiter ou sur le type de menace (en posant des leurres provenant d’une autre espèce)).

-La spécialisation « Résistant » permet de récolter des éléments chimiques ou radioactif, de traverser des zones mortels (froid, chaud, poison, etc…), et d’y effecteur des actions d’autres spécialisations (récolter, explorer, nettoyer, saboter, attaquer) de manière moins efficace qu’eux.

-La spécialisation « Attaque » permet d’attaquer d’autres insectes, d’autres envahisseurs voire les êtres humains.

-La spécialisation « Unique » est spécifique à chaque espèce.

**>Se déplacer**

-Chaque brigade se sélectionne avec un clic gauche.

-Maintenir le clic gauche permet de tracer un rectangle de sélection.

-Un clic droit sur le sol permet de la/les déplacer vers la destination.

-Un clic droit sur un meuble fait entrer la brigade dans le meuble.

-Un clic droit maintenu ouvre un menu d’action.

-Un clic gauche sur un meuble affiche (en bas) les caractéristiques et les actions possibles (suivant els brigades existantes dans ce meuble, ou les extensions si c’est une colonie/sous-colonie)

-Le déplacement se fait de préférence le long des murs. Un mur peut être travers si un chemin a été ouvert.

-Certaines espèces peuvent passer certaines portes (toutes peuvent passer une porte cassée, les insectes peuvent passer une porte simple, les portes spéciales (entrée, chambre froide, étanche, etc.) nécessitent un autre moyen (interrupteur, etc.)).

**>Récolter des ressources**

-Les ressources sont de 5 types : Eau, Nourriture, Eléments de constructions, Eléments chimiques, Eléments radioactifs.

-L’Eau, la Nourriture et les Eléments de construction se récoltent en laissant une ou des brigades à l’intérieur d’un élément contaminable (meubles,…)

-Ces 3 ressources se récoltent dans le temps. La vitesse de collecte dépend du type et du nombre de brigades présentes dans le meuble.

-Chaque meuble peut contenir un nombre limité de brigades et une quantité limité de ressources.

-Certains meubles ont des ressources renouvelables (frigo, évier, poubelle,…)

-Certains meubles sont dangereux (froid, etc…)

-Quand un meuble est contaminé, un chemin détectable se forme (plus vite si il y a de nombreuses brigades) jusqu’à la colonie ou sous-colonie la plus proche, en longeant les murs (ou par le chemin le plus court). Quand il est abandonné, la piste s’efface petit à petit.

-Les éléments chimiques se récoltent sur les pièges de type poison, dans certains meubles (placard à produits d’entretien par exemple) ou dans certains bâtiments spéciaux. Ils sont ponctuels et nécessitent d’être ramener à la colonie.

-Les éléments radioactif ne se trouve que dans des bâtiments spéciaux (centrale nucléaire, hôpital, musée, université, laboratoire, garage d’un terroriste, etc.). Ils sont ponctuels et nécessitent d’être ramener à la colonie.

**>Utiliser les ressources**

-La nourriture et l’eau sont consommées par les brigades. Chaque brigade en consomme dans le temps.

-Ce qui n’est pas consommé est stocké (voir plus loin).

-La création d’une brigade consomme de la nourriture et de l’eau.

-S’il n’y a plus de nourriture disponible, les brigades deviennent plus lentes pour effectuer leurs actions (lorsque le taux de récolte passe sous un certains seuil par rapport à la consommation) jusqu’à s’arrêter (lorsque le stock est vide, sauf pour la récolte).

-S’il n’y a plus suffisamment d’eau, la vie des brigades baisse jusqu’à la mort.

-Les brigades peuvent être détruites pour diminuer la consommation.

-Les éléments de construction servent à acheter des extensions de colonies (voire plus loin).

-Les éléments chimiques servent à effectuer des améliorations (voire plus loin).

-Les éléments radioactifs servent à effectuer des mutations (voire plus loin).

**>Coloniser et stocker**

-Certains meubles peuvent être utilisés comme colonie ou sous-colonie.

-Fonder une sous-colonie consomme une brigade d’exploration.

-Une colonie ou sous-colonie peut stocker une certaine quantité de nourriture et d’eau et créer des brigades de récolteurs et de costauds.

-La colonie ou sous-colonie utilise l’eau et la nourriture présents dans el meuble comme si elle y était stocké.

-Les éléments de construction récoltés permettent de construire des extensions.

-Chaque meuble (disposant d’une colonie) dispose d’un nombre d’emplacements d’extension limité.

-Chaque extension prend 1, puis 2, puis 3 emplacements

-L’extension « Stockage (1, 2, 3) » permet de stocker plus de nourriture et d’eau.

-L’extension « Couvain/Couveuse 1 » permet de créer des brigades de nettoyeurs et d’explorateurs.

-L’extension « Couvain/ Couveuse 2 » permet de créer des brigades de saboteurs, de résistants et d’attaque.

-L’extension « Couvain/ Couveuse 3 » permet de créer une brigade unique

-Chaque colonie et sous-colonie possède une file d’attente de construction de brigade (une par colonie et pas par extension)

-L’extension « Refuge  (1, 2, 3)» permet de protéger les brigades stockés dans la colonie en cas de menace générale (sauf sa destruction). Le nombre de place est limité. Chaque amélioration protège contre une menace plus grande.

-D’autres extensions possibles et au moins une spécifique par espèce.

-Fonder une sous-colonie dans un mur demande beaucoup de ressources. Elle ne peut être détruite mais possède peu de places pour s’étendre et ne rapporte aucune ressource (sauf cas spécial : termites dans mur en bois, mur humide)

**>Les êtres humains : rester cacher**

-Chaque humain possède un niveau de suspicion plus ou moins élevé, le rendant plus ou moins sensible à la présence des envahisseurs (Un SDF ne réagit presque pas, le responsable hygiène d’un hôpital réagit beaucoup).

-Certains humains ont une phobie pour certains envahisseurs (ou tous).

-La plupart des humains suivent une routine de déplacement. (Certains sont aléatoires ?)

-Ils possèdent un « cône » de détection visuelle.

-Un humain peut détecter des traces (chemin, chemin résiduel, contamination résiduel d’un meuble, autres traces,…) ce qui génère une suspicion plus faible qu’une observation directe.

-Un humain peut repérer directement les brigades (dans un meuble ou en dehors), ce qui génère une forte suspicion.

-Chaque détection perturbe la routine de déplacement (l’humain reste pour vérifier). Plus la détection est importante, plus le temps est important. Il reprend ensuite sa routine.

-Chaque humain a une jauge de suspicion individuelle. Les humains sont plus ou moins sensibles à certaines espèces (phobie, besoin d’hygiène ou pas)

-Plus les jauges de suspicion générale et individuelle sont élevées, plus la probabilité de détection est élevée.

-Une fois que la jauge individuelle atteint un certain seuil, l’humain va poser des pièges. Sa jauge redescend petit à petit. En cas de nouvelles suspicions, il en repose. Après un certain nombre de pièges posés, un autre dépassement du seuil lui fait poser des pièges plus complexes.

-Une jauge de suspicion générale accumule la suspicion de tous les humains présents dans la zone de jeu.

-Chaque meuble possède un certain degré de suspicion possible (un frigo augmente la suspicion, une poubelle beaucoup moins).

-Une fois que la jauge générale atteint un certains seuil, un évènement général se déclenche (tous les humains posent des pièges partout, on appelle un exterminateur qui pose des pièges plus puissants, les exterminateurs lancent une décontamination au gaz, destruction d’une ou plusieurs sous-colonies, les bâtiments sont condamnés, etc.)

-Un bâtiment condamné signifie aucun humain présent, mais aussi pas de renouvellement des sources de nourriture.

-Chaque sabotage détecté augmente la jauge de suspicion, mais l’humain passe du temps à réparer.

-Si une brigade passe sur un piège, elle perd de la vie et/ou meurt.

**>Se défendre contre les pièges**

-Un piège posé sur un chemin de récolte coupe le chemin et la récolte.

-Un piège posé dans un meuble fait baisser la vie des brigades qui y sont placés.

-Une brigade de saboteurs doit être envoyée sur le piège pour le désamorcer. Cela prend un certain temps.

-Pour se protéger d’un évènement général de type gazage, les brigades doivent être protégées dans un refuge.

-Les évènements de type gazage tuent progressivement toutes les brigades (sauf les résistantes améliorés pour résister au gaz) où qu’elles soient (dehors, dans un meuble, un mur, une colonie ou sous-colonie…) sauf dans un refuge.

-Si un piège est posé dans une colonie ou sous-colonie, les brigades non protégés par un refuge se comportent comme si elles étaient dans un meuble, il faut une brigade de déminage.

-Un bouton « Panique » permet aux brigades de rejoindre l’endroit le plus sûr (colonies avec de la place dans un refuge par exemple) mais en passant devant els humains, ce qui peut augmenter fortement la jauge.

-Pour se protéger d’une destruction de colonie, il faut attaquer les humains avec des brigades d’attaque. En cas de réussite, cela peut provoquer la mort d’un humain (qui peut éventuellement devenir source de nourriture), la fermeture du site en vue d’une démolition.

**>Bonus/malus liés à l’emplacement**

-Certains meubles procurent des bonus à certaines espèces (bonus de nourriture dans un meuble en bois pour les termites, dans une poubelle pour les cafards, etc.) ou généraux (renouvellement du stock dans les frigos, les poubelles, etc.)

-Certains meublent donnent des malus (froid dans un frigo, vidage des poubelles, poison permanent, etc.)

-Certaines pièces comportent des bonus/malus généraux (froid dans une chambre froide, poison permanent, etc.)

-Les bonus peuvent accélérer la collecte ou augmenter la quantité disponible.

-Les malus peuvent ralentir la collecte, diminuer la santé ou empêcher la récupération de vie.

**>Améliorations et mutations**

-Les éléments chimiques sont dépensés pour les améliorations et les mutations et les radioactifs pour les mutations.

-Les améliorations sont spécifiques à une colonie (et à ses sous-colonies liées), donc à un bâtiment ou groupe de bâtiment.

-Les mutations concernent toute une partie et sont conservés.

-Chaque spécialisation peut être amélioré plusieurs fois, sauf l’Unique.

-Les récolteurs sont améliorés pour accélérer la collecte et pouvoir récolter des éléments de construction et de chimie

-Les costauds sont améliorés pour accélérer la collecte et percer des éléments plus durs.

-Les explorateurs sont améliorés pour accélérer leur vitesse de déplacement, la discrétion et la taille de la surface découverte (si brouillard de guerre). Ils peuvent être améliorés pour pouvoir espionner les autres envahisseurs et permettent aux saboteurs de poser des leurres.

-Les nettoyeurs peuvent être améliorés pour accélérer la vitesse d’effacement et permettre de camoufler els colonies.

-Les saboteurs peuvent être améliorés pour accélérer le déminage et le sabotage et pour avoir de nouvelles possibilités (déminer de nouveaux pièges, saboter les colonies d’autres envahisseurs par exemple).

-Les résistants peuvent être améliorés pour accélérer leurs actions lorsqu’ils sont en environnement hostile.

-Les attaquants peuvent être améliorés pour augmenter les dégâts.

-Les mutations sont liées à un arbre de compétence.

-Les mutations peuvent améliorer la résistance au poison, la quantité de vie, les traces laissées, etc.

**>Obtenir le contrôle d’un bâtiment/groupe de bâtiment**

-Lorsqu’un bâtiment ferme, le joueur a gagné (il peut continuer pour récolter des éléments radioactifs par exemple)

-Lorsqu’un certain pourcentage du bâtiment est contaminé (meubles et/ou pièces) sans qu’une opération de destruction de colonies soit déclenché, le joueur a gagné.

-Certains bâtiments nécessitent une fin spéciale (atteindre et contaminer un certain meuble ou une certaine pièce)

**>Game Over**

-Si toutes les colonies et sous-colonies sont détruites, la partie est terminée pour ce bâtiment.

-Idem si toutes les brigades sont mortes et qu’on ne dispose plus de stocks suffisants pour en créer de nouvelles.

-Certaines espèces (guêpes, termites) ont une reine à protéger. Si la colonie principale est trop atteinte, elle meurt et la partie se termine. La reine peut être déplacé, mais lentement.

## Gameplay avancé

**>4 espèces de base :**

*>Les cafards*

-Bonus de nourriture dans les déchets (poubelle, etc…)

-Malus de déplacement à la lumière

-Les améliorations et mutations coutent moins cher en ressources que les autres espèces.

-Les constructions coutent plus cher en ressources que les autres espèces

-Le manque d’eau fait perdre moins de vie que les autres espèces

-Bonus « phobie » contre certains humains

*>Les rats*

-Bonus de nourriture dans les déchets

-Bonus pour creuser des trous

-Bonus « phobie » contre certains humains

-Bonus de résistance au froid

-Le manque d’eau leur fait perdre de la vie rapidement

-Les améliorations et mutations coutent plus cher en ressources

-Les extensions prennent plus de places que les autres espèces

-Leurs traces sont plus facilement repérables

*>Les termites*

-Bonus pour creuser des trous

-Bonus de nourriture dans les meubles et les murs

-Malus général de déplacement

-Les constructions coutent moins cher en ressources

*>Les guêpes*

-Pas besoins de meubles pour installer une colonie/sous-colonie

-Bonus général de déplacement

-Bonus d’attaque contre les humains

-La collecte de ressources ne trace pas de chemin

-Malus général de suspicion

-Malus de résistance au froid

**>Conquérir la ville**

-La ville est divisée en plusieurs quartiers

-Chaque quartier est divisé en plusieurs bâtiments ou groupe de bâtiments

-Chaque fois qu’un bâtiment est contrôlé (ou perdu), on choisit sa prochaine cible à proximité

-Chaque quartier dispose d’un bâtiment spécial (Hôpital, Usine chimique, centrale nucléaire,…)

-Chaque bâtiment spécial (et donc quartier) procure des bonus.

-Pour contrôler le quartier, il faut contrôler 51% des bâtiments, plus le bâtiment spécial.

-D’autres espèces peuvent parfois conquérir d’autres bâtiments. On peut les y affronter

-Une autre espèce\* peut venir contester un quartier en contrôlant les bâtiments et en tentant d’attaquer des bâtiments déjà sous contrôle. (Le jouer peut également attaquer des bâtiments sous contrôle adverse)

-Un quartier conquis à 75% l’est définitivement.

-un bâtiment fermé/condamné est acquis définitivement.

-Si le joueur retourne dans un bâtiment déjà conquis (pour contrer une attaque), il recommence à zéro, mais bénéficie de bonus de stocks de nourriture et d’eau. Les ressources radioactives ne sont pas renouvelées.

-Parmi les mutations possibles, l’une d’entre elle permet de créer un « lieutenant » qui peut coloniser ou défendre les bâtiments de lui-même.

-Plus le joueur contrôle de bâtiments dans le quartier, plus le lieutenant est efficace et peut attaquer/défendre des bâtiments de plus haut niveau et peut collecter plus de ressources chimiques/radioactives.

-Les ressources sont spécifiques au bâtiment et ne peuvent être réutilisés, sauf chimiques et radioactifs.

-Les ressources chimiques non utilisées sont stockés de manière générale. Elles peuvent être utilisées pour le bâtiment suivant, ou dépenser avec des éléments radioactifs pour acquérir des mutations.

## Divers

-Chaque bâtiment ou groupe de bâtiment possède une identité propre (fast-food crasseux, appart’ de geek, maison d’un amasseur compulsif, etc…)

-Certains bâtiments possèdent une salle mystère avec des bonus ou malus (local à ordures rempli à ras-bord, salle pleine de prédateurs,…)

-**(Suggestion)** Parmi les spécialisations « Unique », on peut retrouver « radcafards » (cafards polyvalents qui résiste à tout), « roi des rats » (groupe de rats rattaché par la queue qui terrorise tous les humains qui fuient vers une autre pièce), « Nasutitermes » (termites attaquant à distance grâce à des jets d’acide), « superguêpes » (guêpes ne faisant aucun bruit, donc bonus de suspicion, et résistant au froid)

-**(Suggestion)** Une mutation permet de faire appel à un « event » en dépensant des ressources. Cet event prend la forme d’une intervention d’un personnage spécial. Par exemple le cafard géant de MIB, un Skaven ou Splinter pour les rats, un Arachnide de Starship Troopers pour les termites ou le personnage de La Guêpe ou Firefly (ou faire en sorte que les guêpes se rassemblent pour former une forme humaine).

## Idées supplémentaires

-Utiliser les canalisations sous le plancher/plafond poru se déplacer discrètement

-Des bâtiments référencés (Friends, TBBT, HIMYM (et son rat-cafard volant), Abri de Fallout, Centrale de Springfield, etc...)

-Mode deux joueurs (escarmouche dans un seul bâtiment ou partie longue avec guerre de quartiers)

-Possibilité de dépenser des ressources pour acheter des mercenaires (limaces, taupes, sangliers, écureuils, ours, serpents, tiques…)

-Cycle jour/nuit, influant sur la lumière et sur le comportement des humains, permettant de planifier son action dans le bâtiment.

-Brouillard de guerre, obligeant le joueur à lancer des brigades pour explorer les bâtiments

-D’autres espèces possibles : Araignées, scorpions, puces, punaises, chauve-souris, mouches, moustiques, mites, fourmis (très organisées)?

-Espèce « bonus » : les Gnômes/Minipouces/Leprechauns/Stroumphs/Minimoys

-Des jardins colonisables.

-Fusionner visuellement les brigades quand on créer des « groupes » de brigade (du même type ? de type différent ?)