# Objectif du prototype

## Possibilités

-Une seule espèce (cafards)

-Un seul bâtiment

## Créer un bâtiment complet comportant trois salles

**>Local poubelle**

-Salle de départ

-Aucun humain

-Deux poubelles, des sacs poubelles, un point d’eau, un vieux carton.

**>Cuisine**

-Un humain (cuisinier) avec une routine.

-Trois meubles de stockages, une poubelle qui déborde, un frigo, un four, un évier

**>Comptoir**

-Un humain (serveur) avec une routine.

-*Des humains qui rentrent aléatoirement.*

-Un grand comptoir découpé en plusieurs meubles. L’un d’entre eux contient des produits de nettoyage (éléments chimiques)

## Eléments visuels

**>Sprites**

-Sprites des éléments nécessaires à la création des bâtiments

-Sprites des humains

-Sprites des brigades de cafards

**>Animations**

-Animation de la brigade de cafards durant leur déplacement

-Animation de la brigade de cafards en idle

*-Animation de la brigade de cafards en action spéciale*

*-Animation des humains en déplacement*

*-Animation des humains lors d’une détection*

*-Animation des humains lors de la pose d’un piège*

**>Interface**

-Eléments de menu (boutons, fond)

-Icones de jauge de nourriture, eau, éléments de construction, éléments chimiques

-Icône de spécialisation des brigades

## Eléments de gameplay

**>Brigades**

-Brigades « Récolteur », « Costaud », « Explorateur », « Nettoyeur » et *« Saboteur »*

**>Déplacements**

-Sélection des brigades

-Déplacement libre

-Déplacement dans un meuble

-Action spéciale des brigades

**>Emplacements**

-Chaque meuble possède une certaine quantité de ressources disponibles

-Certains meubles nécessitent d’être percer (frigo)

-Certains meubles sont plus suspicieux que d’autres (frigo, comptoir)

**>Ressources**

-Chaque meuble colonisé créé une ligne vers la colonie

-On peut récolter de l’eau, de la nourriture, des éléments de construction, des éléments chimiques

*-Les éléments chimiques doivent être ramené un par un dans la colonie*

**>Constructions**

-En plus de la colonie de base, on peut fonder une sous-colonie

-On peut construire un élément de stockage et un élément de couvain *(éventuellement un couvain 2)*

**>Améliorations**

-Chaque spécialisation peut être améliorée au moins une fois

**>Humains**

-Les humains suivent leur routine

-Ils détectent les brigades et les traces

-Ils peuvent poser un piège

**>Interface**

-Interface minimale permettant d’interagir

## Objectif de la version suivante

-Ajout des autres brigades, améliorations et extensions

-Interface plus complète.

-Ajout d’une deuxième espèce (rats)

-Ajout de plusieurs autres bâtiments pour former un quartier

-Affichage et éléments de gameplay de la ville et des quartiers

-Ajout des éléments radioactifs et de l’arbre de compétence général