**• Présentation de l’Équipe :**   
└ [CMA Syndrome](http://www.cmasyndrome.com/)

John  
└ Age : 32 ans  
└ Statut : Développeur actuellement au chômage  
└ Expériences : Après avoir saturé à bosser sur du Sharepoint et des projets web divers (PHP/JS, etc.), je me suis dis que j’allais profiter de mon inactivité forcée pour revenir aux JV (en évitant le Java de mes premiers jeux^^). J’ai donc développé un premier projet Unity sur Android, nommé Ninja Control (dispo sur Google Play, une version démo est dispo sur le site). C’était censé être un développement à deux, mais j’ai du le faire seul (ce qui a quelque peu limité mes ambitions).

└ Ambitions : Réaliser un prototype suffisamment abouti et jouable avant d’envisager (ou non) un jeu complet.

└ Compétences : Game design, Programmeur C#  
└ Logiciels Maitrisés : Unity 5, un peu d’After Effet (et Premiere) à l’occasion  
└ Description Rapide :  
Fan de JV (forcément), en particulier RPG, Action-Aventure, Gestion. Lecteur de SF (de Asimov à KS Robinson en passant par Bordage) et de Pratchett, ainsi que de vulgarisation scientifique.   
└ Zone Géographique de l’Équipe : Ile de France

Deux personnes me filent un coup de main, l’un pour les tests et des retours de gameplay, l’autre pour du debugging et un peu de code quand il a du temps^^  
  
  
**• Présentation du Projet :**  
└ Nom du Jeu :   
Bug Simulator (nom totalement temporaire)  
  
└ Type de Jeu :  
Jeu de gestion-stratégie en 2D vue du dessus   
└ Cible : Tout public  
└ Plateforme : PC  
└ Univers du Jeu :

Il s’agit d’un « simulateur d’invasion de cafards/rats/etc. » dans lequel on doit gérer une colonie d’envahisseurs pour contaminer des bâtiments.

Aucune orientation artistique n’a été choisie définitivement. Cependant, je penche pour une approche légèrement cartoon, afin d’éviter de tomber dans le coté réaliste « phobie des bestioles », et permettre aussi un coté humoristique, que ce soit des éléments de l’environnement, des éléments de gameplay, etc.  
  
└ Contexte   
Des nuisibles (cafards, rats, termites, guêpes) tentent d’envahir une ville. Chaque espèce tente de s’imposer, de contaminer bâtiment par bâtiment, meuble par meuble, d’échapper à la vigilance et aux pièges des humains afin de se multiplier, d’évoluer et de prendre le contrôle de toute la ville. Si au départ, seul les humains pourront présenter un danger, elles finiront par devoir s’affronter les unes les autres, afin de contrôler des bâtiments aussi divers qu’un fast-food miteux, un hôpital, un restaurant 3 étoiles, un appartement de geek, un studio de cinéma, une centrale nucléaire, etc.  
  
**• Présentation du GamePlay :**

**La ville est divisée en quartiers. Chaque quartier dispose de plusieurs bâtiments à contrôler, et un bâtiment spécial qu’il faut obligatoirement contrôler pour contrôler tout le quartier. Chaque bâtiment représente une « map » de jeu.**

**(Ce descriptif n’est ni exhaustif ni définitif, c’est une version résumé de la base du jeu)**

**>Les espèces**

4 espèces sont pour le moment prévues. Chaque espèce possède des bonus/malus et des spécificités : Les cafards, les rats, les termites et les guêpes

**>Les brigades**

-Chaque unité est composée d’une brigade (le nombre de membres d’une brigade dépend de son espèce et de son type. Une brigade de cafards est composé un petit groupe, une brigade de rat peut n’être composé que d’un seul membre, par exemple)

-Il existe 8 spécialisations (les noms ne sont pas définitifs, et la liste n’est pas exhaustive) : Récolteur, Costaud, Explorateur, Saboteur, Nettoyeur, Résistant, Attaquant et Unique

-La spécialisation unique, propre à chaque espèce, est une brigade possédant des caractéristiques très spéciale (par exemple les cafards pourraient avoir le « radcafard », brigade résistant à tout et possédant des bonus d’attaque)

**>Les ressources**

-5 ressources sont prévues : l’eau, la nourriture, les éléments de construction, les éléments chimiques et les éléments radioactifs.

-La nourriture et l’eau sont consommées par les brigades au cours du temps. Sans nourriture, les brigades deviennent plus lentes pour leur action. Sans eau, les brigades perdent de la vie, jusqu’à la mort

-les éléments de construction permettent d’acheter des extensions pour les colonies

-Les éléments chimiques permettent d’acheter des améliorations (valables sur la map en cours) et les éléments radioactifs (et chimiques) permettent d’acheter des mutations ((valables sur toute la partie)

-Les ressources sont spécifiques au bâtiment (à la map) et ne peuvent être réutilisés, sauf chimiques et radioactifs.

**>Les meubles : coloniser et stocker**

(Un meuble est un élément contaminable (un frigo, un placard, une poubelle, etc.))

-Certains meubles permettent de fonder une colonie (une seule par bâtiment) ou une sous-colonie, où peuvent être stockés les ressources. Les colonies et sous-colonies peuvent recevoir des extensions de Stockage, de Couveuse (pour créer les brigades), de Refuge (permettant de protéger l’ensemble des brigades qui y sont placés), etc. Chaque meuble possède un nombre maximal d’extension.

-Chaque meuble contaminé « trace » un chemin vers la colonie ou la sous-colonie la plus proche, qui peut être repéré.

-Certains meubles procurent des bonus (nourriture renouvelable, etc.) ou des malus (chaud, froid, etc.). Certains bonus/malus agissent plus ou moins selon l’espèce.

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

**>Les bâtiments et quartiers**

-Le joueur gagne lorsque le bâtiment ferme ou qu’un certain pourcentage du bâtiment est considéré comme contaminé. Certains bâtiments ont des objectifs spéciaux à accomplir.

-Chaque quartier dispose d’un bâtiment spécial (Hôpital, Usine chimique, centrale nucléaire,…). Pour contrôler le quartier, il faut contrôler 51% des bâtiments, plus le bâtiment spécial. A 75%, le quartier ne peut plus être contesté.

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

**>Les humains**

-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 personnel d’un hôpital réagit beaucoup). Certains humains peuvent avoir une phobie.

-Un humain peut détecter des traces ou directement. Cela augmente sa jauge individuelle. Une fois que la jauge individuelle atteint un certain seuil, l’humain va poser des pièges.

-Une jauge de suspicion générale accumule la suspicion de tous les humains présents dans la zone de jeu. Une fois que la jauge générale atteint un certains seuil, les pièges deviennent plus complexe, les détections plus nombreuses, des évènements spéciaux (gazage, condamnation du bâtiment) se déclenchent.

**>Se défendre et attaquer**

-Si une brigade passe sur un piège, elle perd de la vie et/ou meurt. Si c’est du poison, elle perd petit à petit de la vie. 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.

-On peut saboter le courant électrique, etc. Chaque sabotage détecté augmente la jauge de suspicion, mais l’humain passe du temps à réparer.

-Un refuge dans une colonie permet de protéger les brigades présentes contre une attaque globale (gaz, dératiseur,…) même si le reste de la colonie est détruite.

**>Evoluer**

-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

-Chaque spécialisation peut être amélioré plusieurs fois, sauf l’Unique. Cela peut accélérer la récolte, permettre de percer des éléments plus durs, accélérer la vitesse, le déplacement, les dégâts, etc.

-Les mutations sont liés à un arbre de compétence de toute l’espèce et permet d’augmenter la quantité de vie, la résistance globale, de nouvelels extensions, etc.

**>A plus long terme**

Il s’agit ici d’idées non lié au prototype mais plus générale.

-Murs colonisables

-Des « events » spéciaux pourraient être appelé. Cela prendrait la forme d’une unité spéciale permettant d’effectuer des actions spécifiques (par exemple un skaven pour les rats, un cafard de l’espace, etc.) durant un temps très limité.

-Possibilité d’engager des « mercenaires » (taupes pour creuser et contaminer une pièce éloignée, des ours pour effrayer les humains, que sais-je encore)

-Cycle jour/nuit influençant la présence des humains et plongeant périodiquement un bâtiment dans le noir complet

-Brouillard de guerre (augmentant l’utilité des explorateurs)

-D’autres espèces (fourmis, gnomes,…)

-Des jardins colonisables, l’utilisation des égouts dans la ville et les quartiers,…

-multi (escarmouche ou partie complète)

Un prototype (assez limité niveau possibilité) est disponible en Web Player sur [ce lien](http://www.chroniquesdumanager.com/JLS/BugSim/) (Attention : l’apparence ne présume en rien d’un choix artistique. Il s’agit d’assets temporaires, issus du site RPG Map Share). Une version exécutable (Windows) est disponible sur [ce lien](http://www.chroniquesdumanager.com/JLS/BugSim/BugSim_Proto_0_0_1_c.zip).

**• Recrutement pour le Projet :**  
Un graphiste

└ Rôles :  
Artiste/Animateur 2D

└ Taches à accomplir :   
Idéalement : Créer l’ensemble des sprites nécessaires au jeu (Eléments de décors, sprites des cafards/rats/humains/whatever), les éléments de l’interface et des menus, ainsi que l’ensemble des animations.

Comme je l’ai dit, il y a une certaine liberté (sauf ultraréalisme ou pixel-art minimaliste^^). L’orientation cartoon est privilégiée, sans aller dans le délire total, pour pouvoir intégrer des éléments humoristiques, etc. Un petit coté Theme Hospital, en moins vert et en 2D top-down, mélangé à du Prison Architect en plus détaillé.

De plus, un peu d’aide sur le level design serait toujours apprécié^^

Eventuellement, un autre développeur

└ Rôles :  
Programmeur C#

└ Taches à accomplir :   
Collaborer à l’ensemble de la programmation, particulièrement sur le pathfinding et l’IA. Une petite expérience sur le 2D top-down serait appréciable. Il s’agit dans tous les cas de participer à l’ensemble des éléments du jeu (gameplay, interface, gestion de fichiers, etc.)

Si vous êtes intéressés, que vous avez des questions, des conseils, des contacts pour trouver des gens intéressés, vous pouvez me contacter ici, par mp ou directement par mail ([cmasyndrome@gmail.com](mailto:cmasyndrome@gmail.com))