

Cahier d'initialisation Plague

I/ Références :

1) Plague Inc

Description :

Plague Inc est un jeu de stratégie dont le but est de détruire l'humanité. Pour cela, le joueur incarne un virus qu'il doit faire évoluer en améliorant ses capacités de résistance au climat ou à la température par exemple pour qu'il se propage le plus rapidement possible, ou encore sa dangerosité pour qu'il fasse le plus de morts avant que les chercheurs n'aient le temps de trouver un remède.

Le joueur gagne quand toute la planète est morte et il perd s'il ne parvient pas à détruire l'humanité avant que le remède soit trouvé.

2) Bio Inc

Description :

Jeu de stratégie dont le but est de rendre une personne le plus malade possible pour la faire mourir avant que les scientifiques ne trouvent un remède pour la sauver. L'évolution de sa maladie ralentira sa vitesse de récupération.

Le joueur gagne quand il réussit à rendre la personne impossible à guérir et perd si les scientifiques trouvent le remède avant qu'il ne soit parvenu à la tuer.

II/ Points communs entre ces 2 références :

- Un agent pathogène à faire évoluer pour qu'il devienne le plus dangereux, le plus transmissible et le plus résistant possible.
- Une contrainte de temps avec des scientifiques qui cherchent un remède de plus en plus vite selon la dangerosité du virus.

III/ Besoins du jeu :

1) Carte :

Une carte du monde avec 58 pays de différentes couleurs pour pouvoir les sélectionner et ainsi disposer de leurs informations (richesse, climat, température, densité) pour élaborer une stratégie de transmission.

2) Capacités du virus

- Résistance au froid : Augmente l'efficacité dans les pays froids.
- Résistance au chaud : Augmente l'efficacité dans les pays chauds.
- Résistance aux médicaments : Augmente l'efficacité dans les pays riches.

3) Transmission du virus

- Eau : Augmente la transmission dans les régions humides et la transmission par bateau.
- Air : Augmente la transmission par les poussières dans les pays arides et augmente la transmission par avion.
- Rongeurs : Augmente la transmission dans les zones urbaines.
- Insectes : Augmente la transmission dans les pays chauds et humides.
- Voix sanguine : Augmente la transmission dans les pays pauvres.
- Oiseaux : Augmente la transmission dans les zones rurales.

4) Médecins :

Des médecins qui élaborent un remède contre le virus de plus en plus rapidement selon sa dangerosité et le nombre des personnes infectées ou mortes.

5) Gameplay

Plague est un jeu de stratégie où le joueur incarne un virus qu'il va devoir développer au maximum afin de contaminer et éliminer l'humanité entière.

Pour ceci, il dispose au départ d'une carte du monde, d'un virus de base et un petit peu d'argent. Il va devoir trouver le pays de départ de son virus qu'il juge le meilleur pour le propager.

Une fois que le virus aura contaminé une petite partie du pays et que le joueur aura amassé un petit peu d'argent, il pourra améliorer les caractéristiques de celui-ci pour le rendre plus contagieux au départ et plus mortel par la suite.

Si le joueur arrive à un stade où le virus a contaminé la majeure partie du monde et commence à faire des morts, des scientifiques vont se mettre à la recherche d'un remède à ce virus, au départ d'une manière plutôt lente, puis de plus en plus rapidement en fonction du nombre de morts.

Le joueur gagne quand toute la planète est morte et il perd s'il ne parvient pas à détruire l'humanité avant que le remède soit trouvé.

V/ User Stories :

Joueur :

- En tant que joueur, je veux pouvoir nommer mon virus.
- En tant que joueur, je veux choisir le pays de départ de mon virus.
- En tant que joueur, je veux avoir les informations du pays quand je clique dessus.
- En tant que joueur, je veux améliorer les caractéristiques de mon virus.
- En tant que joueur, je veux voir l'avancement du remède.
- En tant que joueur, je gagne si mon virus a tué toute l'humanité.
- En tant que joueur, je perds si le remède est trouvé.

Virus :

- En tant que virus, je veux contaminer plus de gens si mes caractéristiques sont améliorées.
- En tant que virus, je veux avoir des améliorations disponibles.
- En tant que virus, je meurs si le remède est trouvé.

Scientifiques :

- En tant que scientifique, je commence à chercher un remède si le virus devient grave.
- En tant que scientifique, j'intensifie mes recherches si le virus tue beaucoup de personnes.