

# Immunocalypse - niveaux

## **Niveau 1 :**

Compétences : c1

Défis = aucun

Tours = Macrophage

Ennemis = Bactérie 1

Energy initial = 75

Waves = 5

Tutoriel. Dans ce niveau on veut que le joueur prenne en main le système d'achat et mis en place des tours et commence à se familiariser avec le Macrophage et la Bactérie. C'est un niveau très simple et rapide.

## **Niveau 2 :**

Compétences : c1

Défis = d5

Tours = Macrophage

Ennemis = Bactérie 1, Bactérie 2

Energy initial = 90

Waves = 6

On montre qu'il existe des types différents de Bactéries et que le Macrophage est capable de les tuer.

## **Niveau 3 :**

Compétences : c1

Défis = d3, d5

Tours = Macrophage

Ennemis = Bactérie 1, Bactérie 2

Energy Initial = 150

Waves = 6

Plus compliqué, avec plusieurs ennemis. Il faut avoir bien compris comment le Macrophage fonctionne dans le jeu pour gagner.

## **Niveau 4 :**

Compétences : c2

Défis = d5

Tours = Lymphocyte 2

Ennemis = Bactérie 1, Bactérie 2

Energy Initial = 80

Waves = 5

On ajoute le Lymphocyte qui attaque des bactéries avec les anticorps. L'idée est de montrer au joueur que les Lymphocytes sont aussi une partie importante de la défense immunitaire.

**Niveau 5 :**

Compétences : c2, c3

Défis = d4

Tours = Lymphocyte 1, Lymphocyte 2

Ennemis = Bactérie 1, Virus 1

Energy Initial = 90

Waves = 6

On ajoute un type de Virus et le Lymphocyte capable de le tuer. On veut montrer au joueur que le Lymphocyte 2 attaque les Bactéries et que le Lymphocyte 1 attaque les Virus, car ils se sont spécialisés.

**Niveau 6 :**

Compétences : c1, c2, c3

Défis = d1, d2, d5

Tours = Macrophage, Lymphocyte 1, Lymphocyte 2

Ennemis = Virus 1, Virus 2

Energy Initial = 90

Waves = 6

Ici le joueur a la possibilité de construire des Lymphocytes qui attaquent des Bactéries mais il n'y a pas des Bactéries. L'idée est de laisser clair que les lymphocytes se spécialisent.

**Niveau 7 :**

Compétences : c1, c2, c3

Défis = d2, d3, d4, d5

Tours = Macrophage, Lymphocyte 1, Lymphocyte 2

Ennemis = Bactérie 1, Bactérie 2, Virus 1, Virus 2

Energy Initial =

Waves =

Un niveau avec plusieurs défis non pédagogiques et où le joueur peut construire tout type de tour. La plus grande difficulté est le nombre élevé d'ennemis.

**Niveau 8 :**

Compétences : c1, c2, c3

Défis = d2, d4, d5, d6

Tours = Macrophage, Lymphocyte 1, Lymphocyte 2

Ennemis = Bactérie 1, Bactérie 2, Virus 1, Virus 2

Energy Initial =

Waves =

Un niveau avec plusieurs défis non pédagogiques et où le joueur peut construire tout type de tour. La plus grande difficulté est de ne pas avoir un chemin visible pour les ennemis.

**Niveau 9 :**

Compétences : c2, c4

Défis = d2

Tours = Lymphocyte 2

Ennemis = Bactérie 2

Energy Initial = 60

Waves = 5

On présente l'antibiotique. On veut que le joueur voit qu'avec l'utilisation, la force de l'antibiotique diminue.

#### **Niveau 10 :**

Compétences : c1, c2, c4

Défis = d2, d3, d5

Tours = Macrophage, Lymphocyte 2

Ennemis = Bactérie 1, Bactérie 2

Energy Initial = 90

Waves = 9

On veut que le joueur comprenne que l'utilisation de l'antibiotique peut faire la différence et que c'est mieux de le sauvegarder et l'utiliser que quand il y a trop de bactéries, sinon la résistance peut compliquer les choses.

#### **Niveau 11 :**

Compétences : c1, c2, c3, c4

Défis = d1, d2, d5, d6

Tours = Macrophage, Lymphocyte 1, Lymphocyte 2

Ennemis = Bactérie 1, Bactérie 2

Energy Initial = 80

Waves = 6

Un autre niveau avec le chemin invisible. On a que des Bactéries mais la possibilité de construire des Lymphocytes qui attaquent des Virus.

#### **Niveau 12 :**

Compétences : c2, c5

Défis = d1, d3

Tours = Lymphocyte 1

Ennemis = Virus 2

Energy Initial = 90

Waves = 7

On veut que le joueur s'aperçoive que l'antibiotique ne marche pas du tout contre les virus.

#### **Niveau 13 :**

Compétences : c1, c2, c3, c5

Défis = d1, d2, d3, d5

Tours = Macrophage, Lymphocyte 1, Lymphocyte 2

Ennemis = Virus 1, Virus 2

Energy Initial = 90

Waves = 7

On veut que le joueur s'aperçoive que l'antibiotique ne marche pas du tout contre les virus.

**Niveau 14 :**

Compétences : c1, c2, c3, c4, c5

Défis = d2, d4, d5, d6

Tours = Macrophage, Lymphocyte 1, Lymphocyte 2

Ennemis = Virus 1, Virus 2, Bactérie 1, Bactérie 2

Energy Initial = 110

Waves = 7

Niveau avec tout ce qu'on a montré au joueur jusqu'au moment et un chemin invisible.

**Niveau 15 :**

Compétences : c2, c3, c6

Défis = d4

Tours = Lymphocyte 1

Ennemis = Bactérie 2, Virus 1

Energy Initial = 100

Waves = 5

On présente le vaccin. On veut que le joueur comprenne que quand il utilise le vaccin, l'ennemi qu'il a choisi n'apparaît plus dans le niveau.

**Niveau 16 :**

Compétences : c1, c2, c3, c6

Défis = d1, d2, d4, d5

Tours = Macrophage, Lymphocyte 1, Lymphocyte 2

Ennemis = Bactérie 2, Virus 1, Virus 2

Energy Initial = 130

Waves = 6

On donne la possibilité au joueur de vacciner contre un ennemi qui n'existe pas dans le niveau. On veut qu'il comprenne qu'il faut bien choisir contre qui on vaccine.

**Niveau 17 :**

Compétences : c1, c2, c3, c4, c5, c6

Défis = d1, d2, d3, d4, d5

Tours = Macrophage, Lymphocyte 1, Lymphocyte 2

Ennemis = Bactérie 2, Virus 1, Virus 2

Energy Initial = 130

Waves = 7

On donne la possibilité au joueur de vacciner contre un ennemi qui n'existe pas dans le niveau. On veut qu'il comprenne qu'il faut bien choisir contre qui on vaccine car il y a trop d'ennemis.

**Niveau 18 :**

Compétences : c1, c2, c3, c4, c5, c6

Défis = d1, d2, d3, d4, d5, d6

Tours = Macrophage, Lymphocyte 1, Lymphocyte 2

Ennemis = Bactérie 1, Virus 1, Virus 2

Energy Initial = 110

Waves = 8

Dernier niveau, où on a tout ce qu'on a montré au joueur et un chemin invisible pour augmenter la difficulté.