

## Super mega exploding fun time in extrem apocalypse world

« C'est le Saint-Père qui te parle ! J'ai décidé qu'il était temps de déclencher l'apocalypse. En tant que cadre executif de la SARL « Holly Heaven », je te confie la tâche d'annihiler l'humanité, à l'aide des outils que je vais te procurer. J'ai mis 7 jours pour créer le monde, 7 jours tu auras donc pour le détruire. Car je suis magnanime. »

A mi-chemin entre le jeu de management, le jeu de stratégie et le défouloir, le but est ici de détruire l'humanité grâce à des catastrophes plus ou moins naturelles. Certains outils sont directs et expéditifs, d'autres sont plus vicieux et subtil à utiliser, mais leur effet peut alors se révéler plus jouissif pour le joueur.

Les jeux dont s'inspirent ce dernier sont :

- plague inc.
- black & white
- smash the bug

type de jeu :

- management
- stratégie en temps réel
- réflexe

système d'exploitation :

initialement smartphone et tablette, mais peut être adapté pour l'ordinateur. Il s'agit d'un jeu en vue du dessus sur l'intégralité du terrain, tout en permettant un zoom pour s'intéresser à une zone en particulier. Les différents outils disponibles pour mener à bien la mission sont regroupés dans une barre sur le côté gauche tandis que se situe sur la barre de droite les options telles que la mise en pause, des conseils utiles pour se servir au mieux des outils proposés, le temps imparti ainsi que les réglages tels que le son ou le langage.

Aspect graphique :

les éléments seront représentés de façon le plus basique possible tout en restant facilement reconnaissables. Pour se faire, des couleurs soutenues seront favorisées.

Fond sonore :

chaque action sera représentée par un son audible, mais discret et la musique général sera dramatique, en accord avec l'aspect apocalyptique du monde.

Environnement :

Les différentes maps du jeu répondront à des caractéristiques permettant de favoriser différents scénarios. Certaines zones seront capables de résister à certains outils, mais seront en revanche vulnérables à d'autres (bien qu'il faudra les mettre en place parfois de façon détournée). On ne pourra utiliser les outils qu'une fois toutes les 5 secondes, demandant donc une réflexion pour ne pas perdre de temps. Les 7 jours sont représentés en 1680 secondes (28 minutes) en mode facile (dix secondes de jeu par seconde réel) 840 secondes (14 minutes) en mode normal (20:1 secondes) 420 secondes (7 minutes) en mode difficile (30:1 secondes) et 180 secondes (3 minutes) en mode divin (56:1 secondes). Enfin, certains éléments ponctuels peuvent apparaître à certains moments sous forme de zone d'action ou en se greffant à certaines des zones évoqués précédemment. De plus, il faut réfléchir à ses propres actions et anticiper les conséquences car plus le temps passera, plus les humains trouveront des parades aux outils déjà utilisés. Ce qui signifie que si l'on utilise tous les outils à la suite, les humains sauront se défendre de tout ou presque.

Outils :

explosion : génère une faible zone tuant les humains à proximité, ainsi qu'un vent de panique général de la part du groupe à proximité qui tentera de s'éloigner dans la direction opposée à la détonation. Bien utilisé, la population ira vers un endroit précis, mal utilisé, elle se dispersera, rendant la difficulté à tuer efficacement les humains accrue.

Nuke : génère une explosion dans une zone 5 fois plus importante. Son utilisation est cependant limitée à 5 fois dans le jeu.

Virus : tue de façon progressive un groupe dans son intégralité tant que celui-ci n'est pas trop dispersé.

Sécheresse extrême : réduit le nombre de personne dans une zone de 90%.

nappe phréatique : en cas de sécheresse extrême et placé entre deux groupes, elle déclenche une guerre civile. Placée au centre de la zone de sécheresse extrême, elle l'annule.

Puit de pétrole : même effet que la nappe phréatique, sans la zone de sécheresse.

Guerre civile : événement très aléatoire. Peut se déclencher n'importe où. Elles sont favorisées par certains facteurs tandis que d'autres réduisent les risques. De durée aléatoire, elle tue 5% de la population touchée initiale par minute.

Agressivité de la faune : tue de 40 à 100% d'une population en 15 secondes.

Brasier ardent : effet maximisé dans les zones de sécheresse et à proximité des puits de pétrole. Détruit de 85% à 100% d'une population et rend la zone touchée comparable à un no man's land pendant 30 secondes.

Invasion d'insecte parasite : même effet que la faune (mais de 20% à 80% de victimes) mais provoque en plus une sécheresse sur une faible zone.

Raz-de-marée : provoque la mort d'au minimum 95% de la population située près du littoral.

Tremblement de Terre : tue jusqu'à 80% de la population dans une zone. S'il est pointé dans un océan, il pourra déclencher aléatoirement des raz de marées sur les littoraux alentours.

Gourou de secte : favorise les guerres civiles et au bout de 25 secondes, a 75% de chances de détruire la population sur laquelle il agit.

Zones de protection humaines :

Bunker : protège 30 personnes

protège : explosion, brasier ardent, agressivité de la faune

vulnérable : virus, sécheresse extrême, nuke, guerre civile, invasion des insectes, raz de marée, gourou de secte, tremblement de terre

Abri anti-atomique : protège 10 personnes, zone rare (moins de 20 pouvant apparaître dans une partie)

protège : explosion, nuke, sécheresse extrême, agressivité de la faune, brasier ardent, invasion des insectes, raz-de-marée, tremblement de terre

vulnérable (très) : virus, gourou de secte (à condition de mettre l'effet de l'outil directement sur l'abri anti-atombique)

labo de recherche : peut protéger jusqu'à 2 000 personnes

protège : explosion, virus, insecte, faune

vulnérable : nuke, sécheresse, guerre civile, brasier, raz-de-marée, tremblement de terre

Ville de survivants : protège 5 000

protège : sécheresse, pétrole, faune, brasier, insecte

vulnérable : explosion, nuke, virus, guerre civile, raz-de-marée, tremblement de terre, gourou de secte

éléments ponctuels : présent n'importe où, apparaissant et disparaissant de façon aléatoire, mais de plus en plus en réaction aux attaques préférées du joueur.

Hopital : annule virus, invasion d'insecte

château d'eau : annule les sécheresses extrêmes

communauté hippie : annule les guerres civiles, les puits de pétrole et les gourous de secte, mais ne sont pas compatibles avec les chasseurs et les usines chimiques.

Pompiers : annule les brasiers ardents, limite les dégâts des raz de marées et des tremblements de terres

Chasseurs: annule l'agressivité de la faune.

Usine chimique : annule les invasions d'insectes parasites et limite l'effet des virus.

Leader raisonné: annule le gourou de secte et limite les guerres civiles