

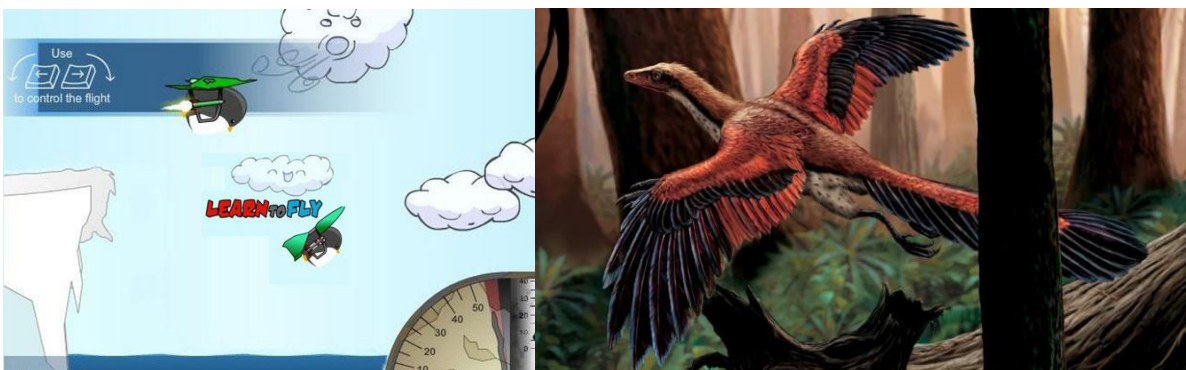
# #1 – eVOL

**Concept biologique :** Evolution, acquisition de nouveaux caractères par mutation et développement de nouvelles fonctions.

**Scénario :** Sur une île isolée du reste du monde, un petit dinosaure théropode (petit raptor) obtient une caisse de matériel scientifique contenant un kit de mutagenèse CRISPR (permet de provoquer des mutations choisies dans un génome) et un livre sur l'évolution des dinosaures et l'émergence des oiseaux. Impressionné par les images d'oiseaux, le petit dinosaure décide de « faire évoluer » sa lignée afin que ses descendants puissent voler et quitter leur île pour un monde meilleur.

**Gameplay :** jeu de distance en défilement horizontal façon “[learn to fly](#)”. Un personnage contrôlé par le joueur s'élance à partir d'une sorte de tremplin et doit parcourir la plus grande distance possible avant de toucher le sol.

- **Victoire :** Le personnage a parcouru une distance seuil qui déclenche la scène de fin.
- **Défaite :** Le personnage tombe au sol et passe à la phase de jeu suivante.
- **Actions du joueur :**
  - o Dans la phase menu : le joueur choisit les upgrades (mutations) à acheter pour améliorer son personnage. Chaque upgrade a un cout en ressources (accumulées à chaque tour de jeu en fonction de la distance parcourue). Certaines upgrades avantageuses au début du jeu deviendront handicapantes par la suite, il faudra donc les gérer et en supprimer certaines pour optimiser son personnage.
  - o Dans la phase « vol » : en fonction des différentes upgrades achetées, le joueur a accès à différentes commandes. Exemples : orienter le personnage, gérer son altitude, capter des courants, éviter des obstacles, collecter items, éliminer ennemis.
- **Exemples d'upgrades:** pattes musclées (permet de prendre de l'élan mais pèse lourd), plumes duveteuses (effet parachute modéré mais manque d'aérodynamisme), plumes pennées (capte les courants ascendants), queue en éventail (direction, inclinaison), ailes longues (vol plané), musculature des ailes (vol battu, dépense de l'énergie), corps fuselé (aérodynamisme), bec (capturer des proies en vol pour faire remonter un peu sa jaune d'énergie), serres (éliminer ennemis et obstacles en vol), os creux (allège le corps), queue courte (allège et facilite l'orientation).



## #2 – Immunocalypse ou Immune Wars

**Concept biologique :** Le système immunitaire emploie une multitude de cellules et mécanismes différents pour se défendre contre des pathogènes et des maladies également très variables. Chacun de ces types cellulaires a une fonction et/ou une cible spécifique. C'est la coordination des différentes actions et leur adaptation au pathogène qui constitue une bonne défense immunitaire.

**Gameplay :** Tower defense « en linéaire ». Des vagues d'unités ennemies avancent le long d'un chemin déterminé pour attaquer la base du joueur qui doit se défendre.

- **Victoire :** Le joueur réussit à vaincre la vague d'ennemis avant qu'elle ne détruise sa base, il passe à la vague suivante.
- **Défaite :** Trop d'adversaires ont pénétré la base alliée, la jauge de santé du joueur est vide. Game over.
- **Actions du joueur :**
  - o Sélectionner, placer et upgrader ses unités
  - o Gérer ses ressources
  - o Lancer des buffs et attaques ponctuelles (avec cool down)
- **Exemples unités ennemies :** virus, bactérie, parasites (gros et résistant), cellule infectée (libère des virus lorsque tuée), cellule cancéreuse etc.
- **Exemples unités alliées :** lymphocyte B (tire des anticorps), lymphocyte T (sécrète des enzymes), macrophages (contact, absorbe les adversaires et les débris) etc.
- **Altération d'état possibles :** fièvre (toutes unités ralenties), maladie auto-immune (unités alliées attaquent la base), infection virale (unités alliées infectées par virus, meurent en libérant de nouveaux virus sur leurs camarades), etc.
- **Exemples d'upgrades permanentes ou de frappes ponctuelles déclenchées par le joueur :** vaccin (immunise contre un virus), prise d'antibiotiques (détruit bactéries mais entraîne résistance de la prochaine vague), anti-inflammatoires (diminue la jauge de fièvre) etc.

