

#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 lorsqu'elle est 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.

