

# INTO THE BREACH

Mise à jour

---

Maxence Quenedey



# SOMMAIRE

THÈME

MÉCANIQUE PRINCIPALE

TUILES

COMPÉTENCES & STATUTS

ARMES & AMÉLIORATIONS

ENNEMIS

ÉLÉMENTS INTERRACTIFS

ORDRES

ENVIRONNEMENT

CONDITIONS DE DÉFAITE / VICTOIRE

LEVEL DESIGN

# THÈME

## SUR LA LUNE

« Il y a longtemps, l'humanité a découvert sous la surface de **la Lune** un **nouveau carburant** hautement volatile : **le Plasma**.

Pour exploiter cette nouvelle ressource, les humains fondirent une **colonie spatiale**, et les colons entamèrent la **terraformation de l'astre** avec pour mission d'exploiter cette nouvelle source d'énergie.

Malheureusement, **les Veks** ont eux aussi atteint le satellite, et deviennent encore plus puissants en **se nourrissant du Plasma...** »

Dans cette mise à jour, les combats prennent place sur **la Lune**.

L'environnement montagneux de la Lune, avec ses immenses cratères et ses variations topographiques importantes, est retranscrit dans le jeu par des variations **d'élévation du terrain**.

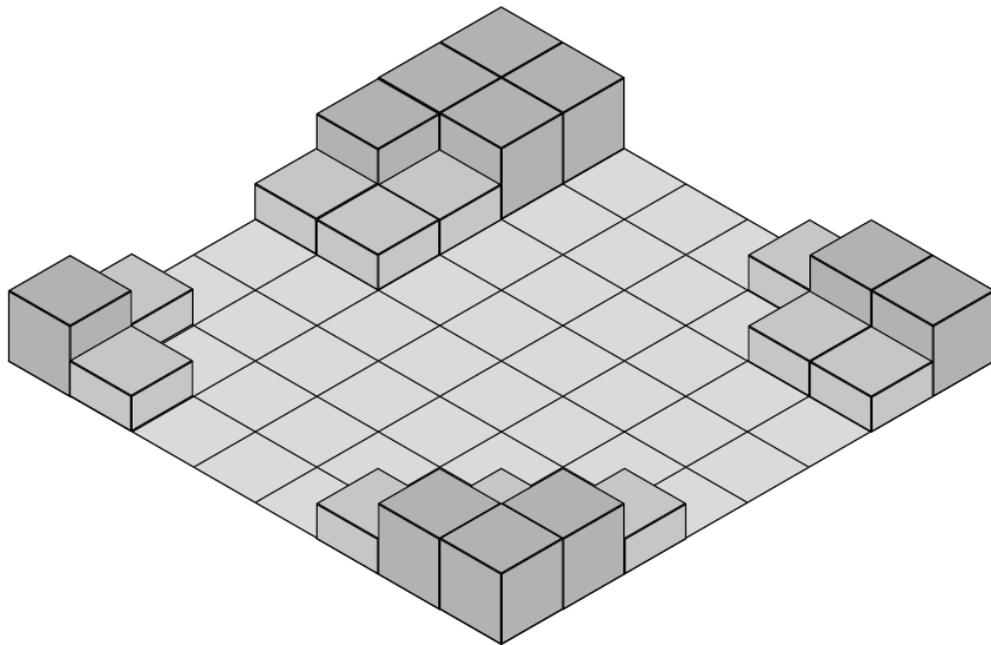


Image : European Space Agency

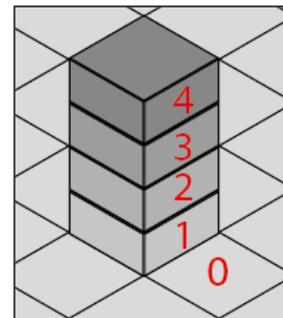
# ÉLÉVATION

## RÈGLES GÉNÉRALES

La nouvelle mécanique centrale est **l'élévation** : le joueur pourra utiliser la hauteur à son avantage pour dominer ses ennemis, ou placer ses unités à couvert des tirs ennemis.



Si une unité ou un élément de Level Design est dissimulé derrière une élévation, **son contour ressort à travers les tuiles** afin de garder cet élément visible pour le joueur.



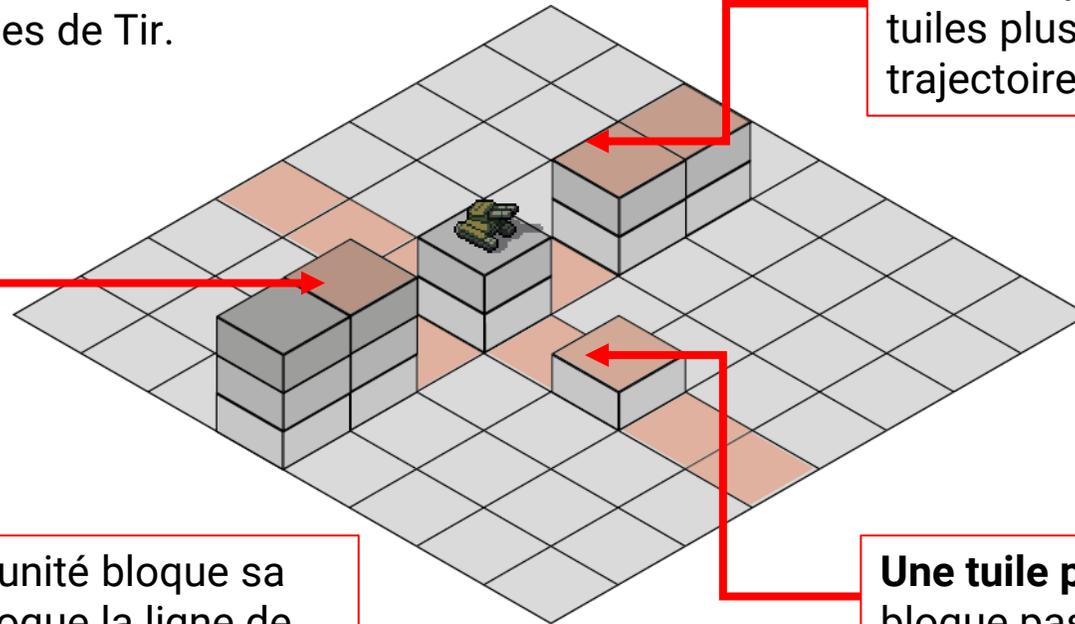
Le **niveau d'élévation** correspond au nombre de tuiles empilées en hauteur.

- Le niveau d'élévation maximum sur une carte est le niveau 4.
- Le niveau d'élévation le plus bas est le niveau 0.

# ÉLÉVATION

## LIGNE DE VUE

Les **armes d'Artillerie** tirent normalement, en ignorant l'élévation de terrain, au contraire des armes de Tir.



**Une tuile plus haute** qu'une unité bloque sa ligne de vue. Une tuile qui bloque la ligne de vue de cette manière peut quand même être ciblée.

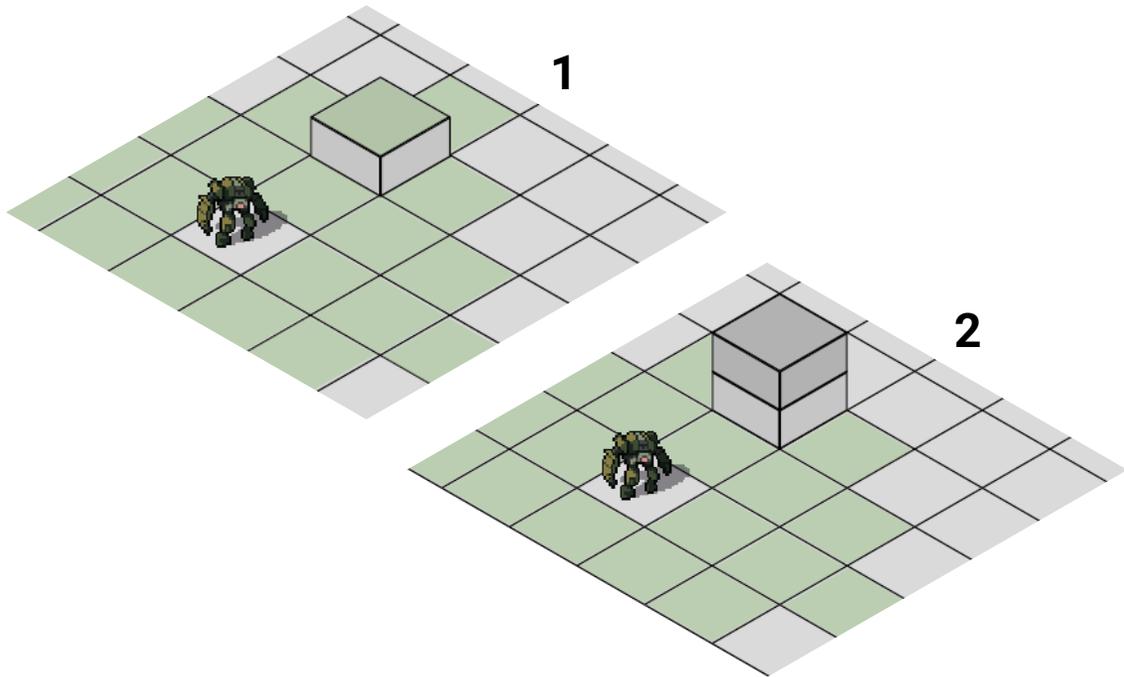
**Une tuile à la même hauteur** qu'une unité bloque sa ligne de vue pour les tuiles plus basses qui suivent la trajectoire.

**Une tuile plus basse** qu'une unité ne bloque pas sa ligne de vue.

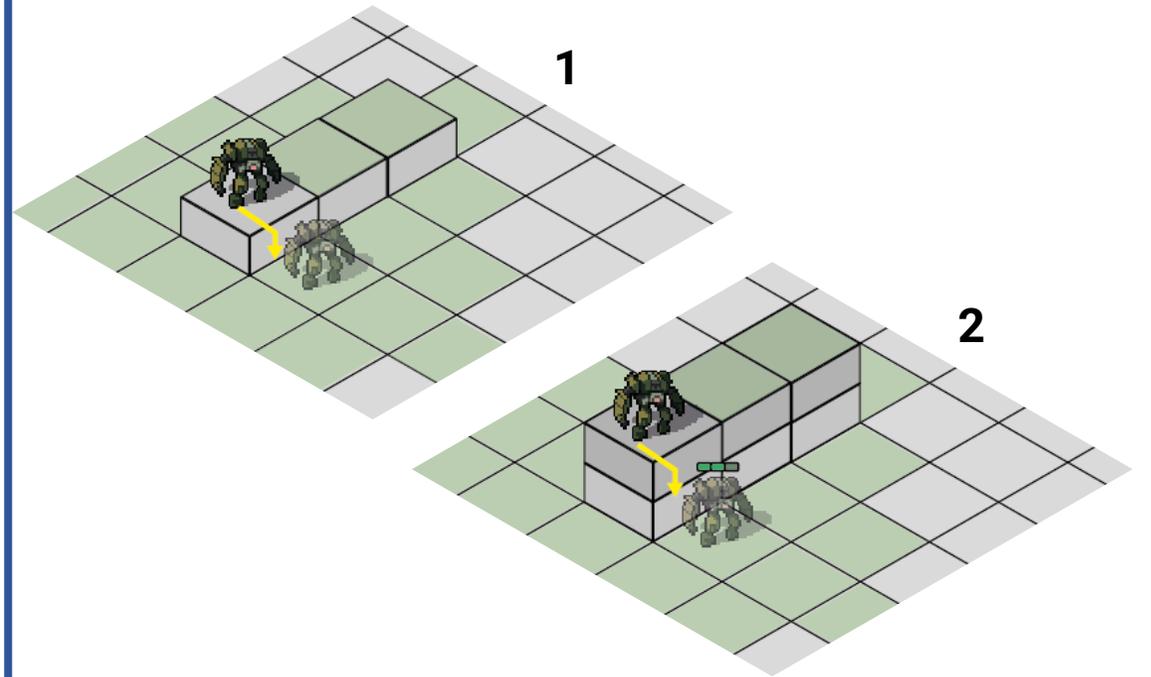
# ÉLÉVATION

## MOUVEMENT

Une unité peut **grimper une tuile** d'un niveau d'élévation, mais ne peut pas grimper deux tuiles de hauteur, sauf si l'unité a la capacité Vol.



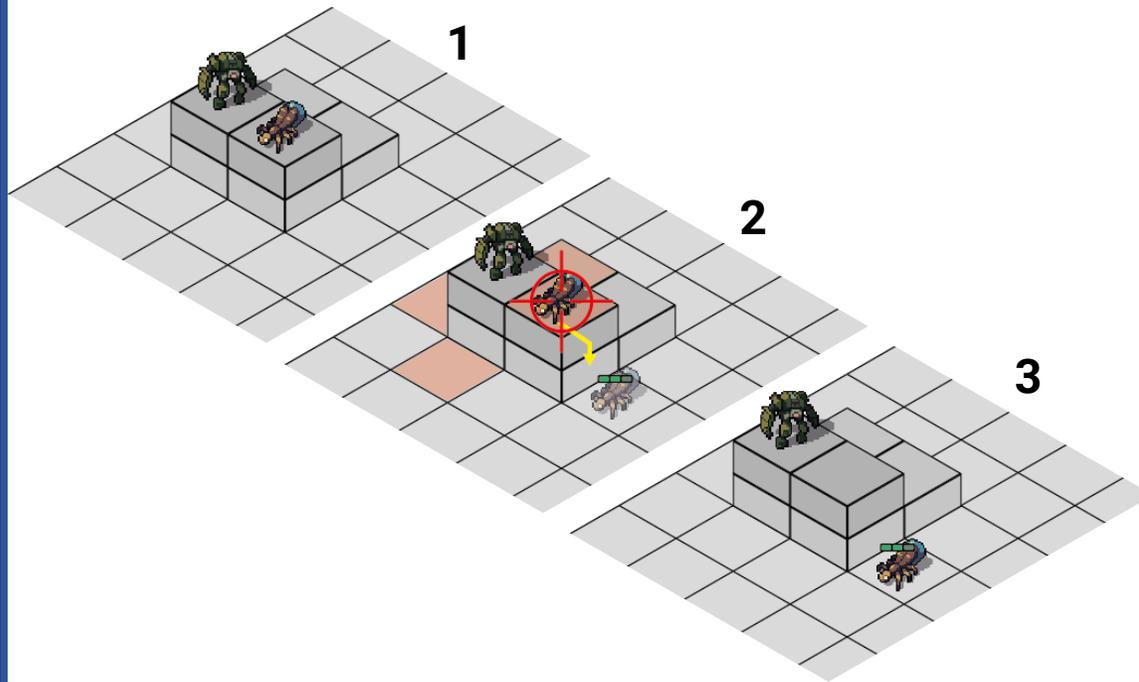
Une unité peut descendre **un seul niveau d'élévation sans risque**, mais prend **un point de dégâts par niveau descendu supplémentaire**. Les unités avec la capacité Vol ignorent les dégâts de chute.



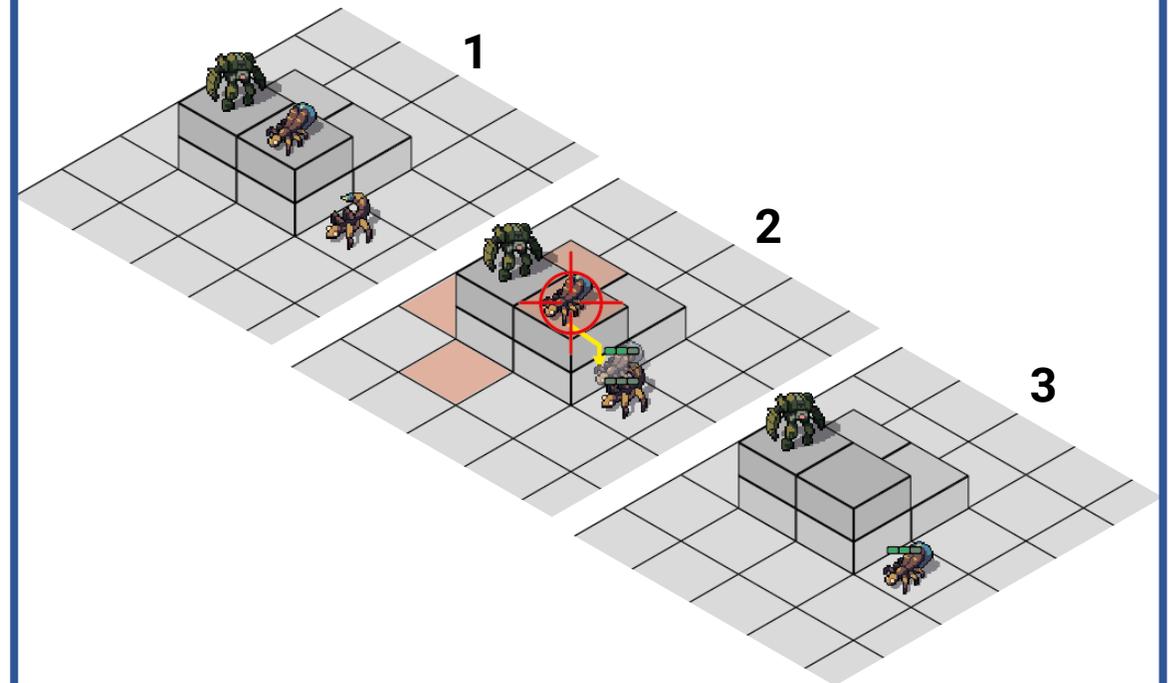
# ÉLÉVATION

## DÉPLACEMENT FORCÉ

Une unité peut **pousser une autre unité** d'une falaise et lui infliger des **dégâts de chute**.



Si une unité est poussée d'une falaise **et tombe sur une autre unité**, l'unité qui tombe prend des dégâts de chute normalement, tandis que **l'unité écrasée est tuée instantanément**.



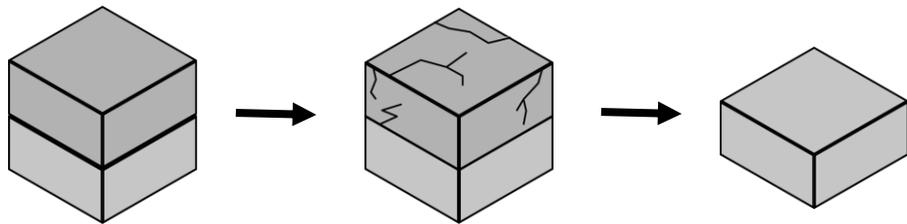
Si une unité tombe d'une falaise sur un obstacle, **l'obstacle subit 1 dégât et l'unité est tuée**.

# TUILES

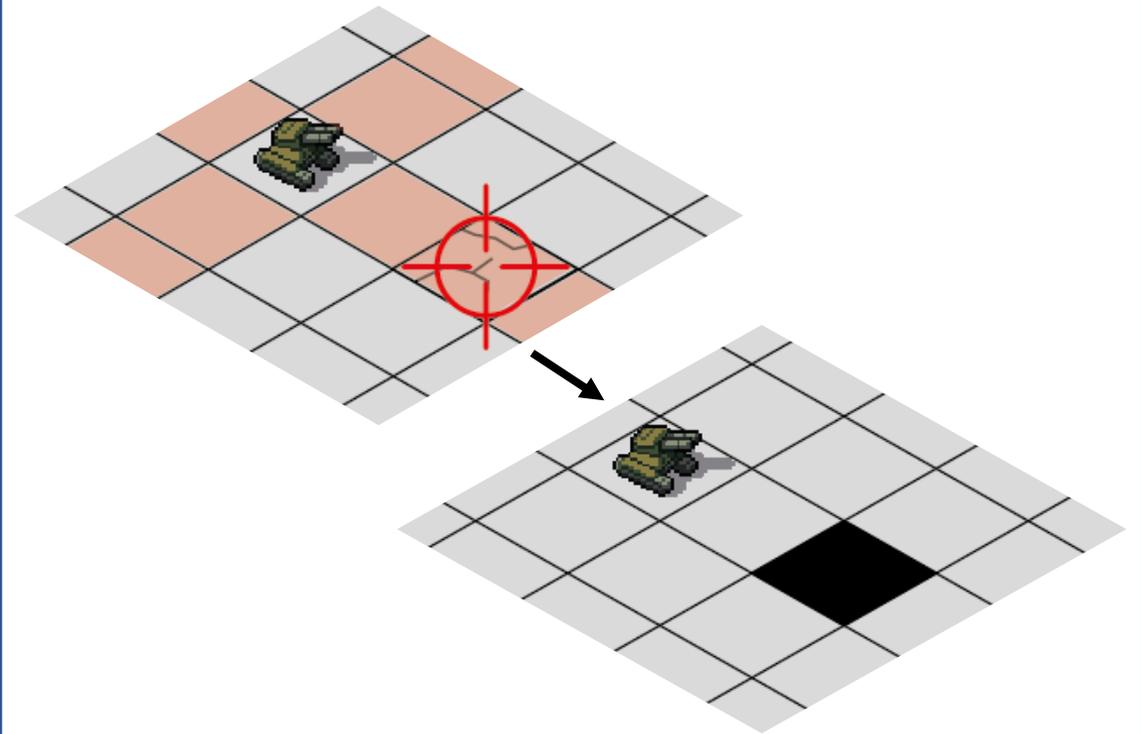
## NOUVEAU TERRAIN : SOL LUNAIRE

Les unités peuvent détruire ces tuiles en leur infligeant des dégâts :

- La première fois qu'une tuile subit des dégâts, elle devient **fragilisée**. La deuxième fois qu'elle subit des dégâts, elle est **détruite**.
- Lorsqu'une pile de tuiles est attaquée, seule la tuile **au sommet de la pile** subit un dégât. Tout élément présent sur cette tuile subit également les dégâts.
- Si une tuile est détruite, tout **élément de terrain** présent sur la tuile au moment de sa destruction est également détruit.

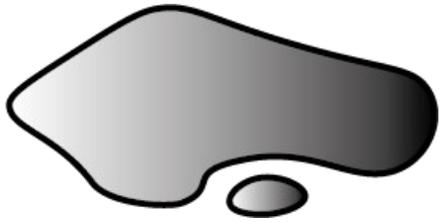


Si une tuile **au niveau d'élévation 0** est détruite, la tuile détruite devient un **Gouffre**.



# TUILES

## NOUVEAU TERRAIN : PLASMA



Si une unité **attaque une tuile Plasma**, le plasma explose.

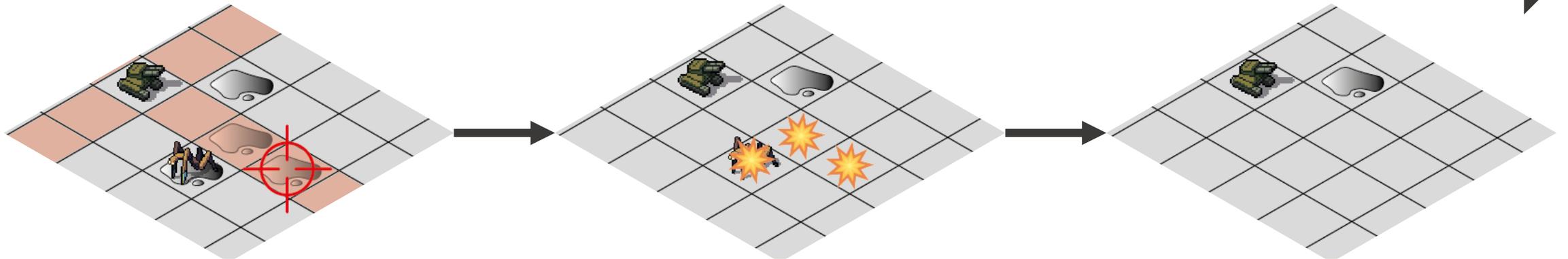
Le Plasma explose aussi si le Plasma d'une tuile adjacente explose, ce qui peut former une **réaction en chaîne**.

Lorsque le Plasma explose :

- Toute unité qui se tient sur la tuile subit 2 points de dégât ;
- La tuile sur laquelle se situe le Plasma subit un dégât, ce qui peut l'endommager ou la détruire si elle est déjà endommagée.

Tant qu'une unité **se tient sur une tuile Plasma**, elle gagne le statut **Surcharge**.

Un seul tour



# TUILES

## TERRAINS

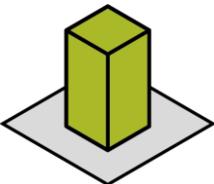


**Gouffre** : tue instantanément les unités incapables de voler.



**Forêt** : si cette tuile subit une attaque, elle prend feu. Une unité qui termine un déplacement sur une case en feu subit le statut Enflammé.

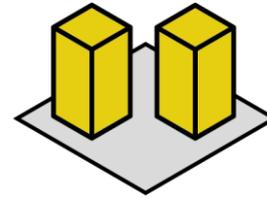
## NOUVEL OBSTACLE



**Puit de Plasma** : Si cet obstacle est détruit, il inflige 2 points de dégâts aux cases adjacentes.

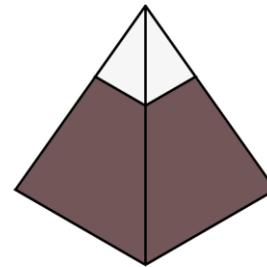
## OBSTACLES

Les obstacles bloquent la ligne de vue, les projectiles, et le déplacement des unités.



**Bâtiment Civil** : réduit la Grille d'Énergie du joueur quand un bâtiment est détruit. Une même case peut contenir jusqu'à 4 bâtiments civils. Chaque attaque reçue détruit 1 bâtiment.

Les bâtiments ont par défaut 15% de chance de résister à une attaque.



**Montagne** : Peut être détruite en deux attaques. (passe d'abord en montagne abîmée, puis disparaît).

# COMPÉTENCES & STATUTS

## COMPÉTENCES

### Vol :

- Les unités avec Vol ignorent l'élévation de terrain et les obstacles pour les déplacements.
- Les unités avec Vol ignorent les dégâts de chute.
- Les unités avec Vol ignorent les effets des tuiles Gouffre.

**Saut** : L'unité ignore le terrain et les obstacles en se déplaçant, mais n'ignore pas le terrain une fois à l'arrêt.

### Toile :

- La cible d'une attaque est immobilisée et ne peut plus se déplacer.
- La cible peut attaquer normalement.
- La cible est libérée si elle ou l'unité qui l'immobilise sont déplacés.

**Mineur** : Cette unité ne donne pas d'expérience.

## NOUVELLE COMPÉTENCE

**Plasmoïde** : Lorsqu'une unité avec la compétence Plasmoïde meurt, elle **crée du Plasma** sur la tuile qu'elle occupe et sur les tuiles adjacentes.

## STATUT

**Enflammé** : Au début de chaque tour, une unité enflammée subit 1 point de dégât.

## NOUVEAU STATUT

**Surcharge** : Les **dégâts de l'arme** de l'unité augmentent de 1.

# ARMES & AMÉLIORATIONS

## NOUVELLES ARMES

### **Cannon à Plasma :**

- Gagne +1 dégât si l'unité se tient dans du plasma

### **Lance-plasma :**

- Couvre trois cases en ligne droite de plasma (5 cases de portée)

### **Architecte :**

- L'unité effectue un tir d'artillerie qui pose une tuile Sol Lunaire sur la case ciblée.
- L'attaque ne peut pas cibler une tuile déjà occupée par un obstacle ou une unité.
- L'attaque ne peut pas faire monter le niveau d'élévation au-dessus de son maximum de 4.

## NOUVELLES AMÉLIORATIONS

### **Catalyseur d'Energie:**

- Les dégâts bonus conférés par le statut Plasma augmentent de 1.

### **Conversion d'Energie :**

- L'unité regagne 1 point de vie chaque fois qu'elle gagne le statut Plasma.

### **Limiteur de Surcharge :**

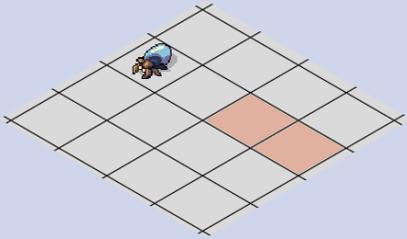
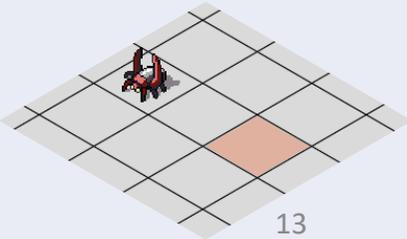
- Les dégâts subis par les explosions de plasma sont réduits à 1.

### **Démolisseur :**

- Les attaques de l'arme de l'unité détruisent les tuiles Sol Lunaire et Montagne d'un seul coup.

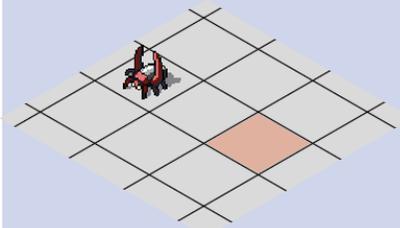
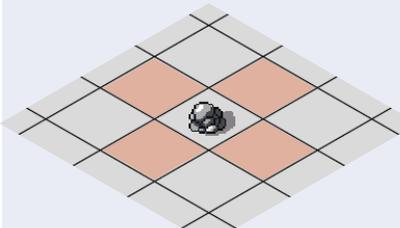
# ENNEMIS

## NOUVEAUX ENNEMIS

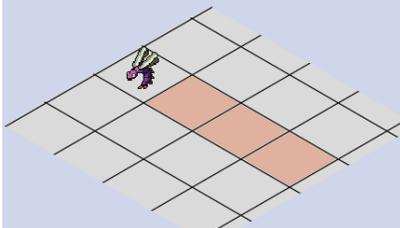
Unité	Difficulté	Santé	Mouvement	Capacité	Compétence	Zone d'attaque
Fly Psion 	Difficile	2	2	Tant que cette unité est présente, tous les Veks gagnent la compétence Vol.	Vol	N/A
Plasma Psion 	Facile	2	2	Tant que cette unité est présente, tous les Veks gagnent la compétence Plasmoïde.	Vol	N/A
Plasma Crab 	Difficile	4	3	Tire un projectile sur deux tuiles alignées qui infligent 3 dégâts chacune, avec une portée de 5 cases. Les cases touchées gagnent l'effet de terrain Plasma.	N/A	
Plasma Scarab 	Difficile	3	3	Tire un projectile sur une unique tuile qui inflige 3 dégâts avec une portée de 5 cases. Les cases touchées gagnent l'effet de terrain Plasma.	N/A	

# ENNEMIS

## NOUVEAUX ENNEMIS

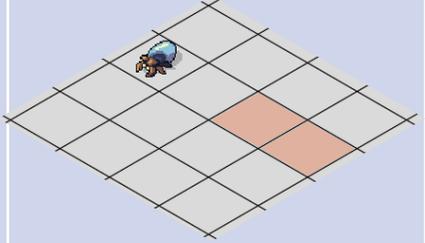
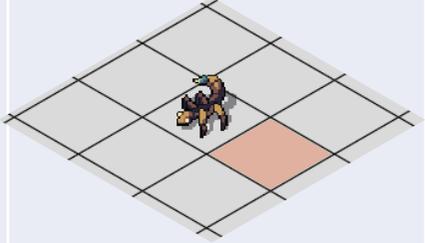
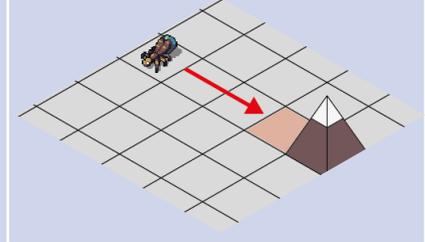
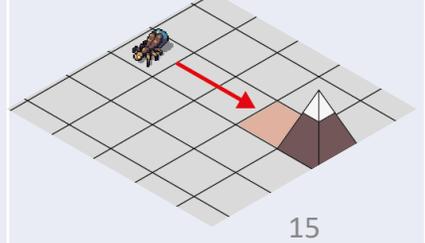
Unité	Difficulté	Santé	Mouvement	Capacité	Compétence	Zone d'attaque
Plasma Blobber 	Difficile	3	2	Tire un Blob sur une case libre.	Plasmoïde	
Plasma Blob 	N/A	1	0	Explose, ce qui inflige 3 dégâts aux unités adjacentes et tue le Blob.	Plasmoïde, Mineur	

## ENNEMIS

Unité	Difficulté	Santé	Mouvement	Capacité	Compétence	Zone d'attaque
Hornet Leader 	Boss	6	3	Attaque trois cases en ligne droite et inflige deux dégâts à chacune. La première case doit être adjacente à l'unité.	Fly	

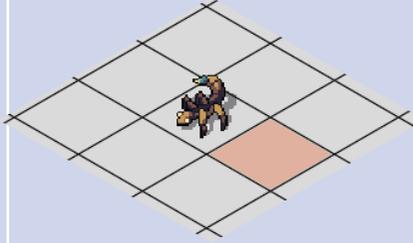
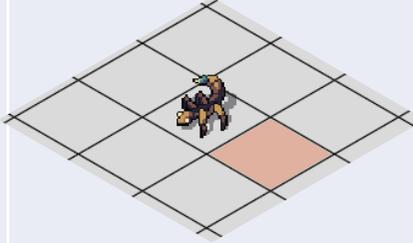
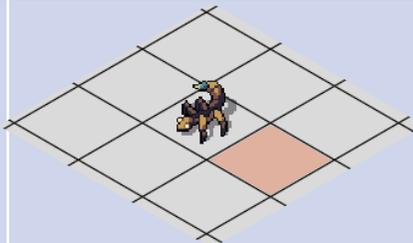
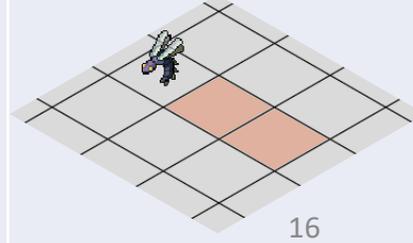
# ENNEMIS

## ENNEMIS

Unité	Difficulté	Santé	Mouvement	Capacité	Compétence	Zone d'attaque
 Crab	Facile	3	3	Tire un projectile sur deux tuiles alignées qui inflige 2 dégâts. Portée maximale de 5 cases.	N/A	
 Scarab	Facile	2	3	Tire un projectile sur une unique tuile qui inflige 1 dégât avec une portée de 5 cases.	N/A	
 Firefly	Facile	3	2	Tire un projectile qui inflige 1 dégât. Le projectile avance en ligne droite et est arrêté par les obstacles.	N/A	
 Alpha Firefly	Difficile	5	2	Tire un projectile qui inflige 3 dégâts. Le projectile avance en ligne droite et est arrêté par les obstacles.	N/A	

# ENNEMIS

## ENNEMIS

Unité	Difficulté	Santé	Mouvement	Capacité	Compétence	Zone d'attaque
Leaper 	Facile	1	4	Après s'être déplacé, immobilise une cible adjacente, se préparant à l'attaquer pour 3 dégât.	Saut	
Alpha Leaper 	Difficile	3	4	Après s'être déplacé, immobilise une cible adjacente, se préparant à l'attaquer pour 5 dégât.	Saut	
Hornet 	Facile	2	5	Attaque une cible adjacente et inflige 1 dégât.	Vol	
Alpha Hornet 	Difficile	4	5	Attaque deux cases en ligne droite et inflige 2 dégâts à chaque case. La première case ciblée doit être adjacente à l'unité.	Vol	

# ÉLÉMENTS INTERRACTIFS

## NOUVEAUX ÉLÉMENTS INTERRACTIFS

### Capsule de Sauvetage :

- Une capsule est détruite si elle est ciblée par une attaque ou si une unité ennemie arrête son déplacement sur cette case.
- Une capsule est récupérée si elle survit jusqu'à la fin de la mission ou si une unité alliée arrête son déplacement sur cette case.
- Les Veks ne marchent jamais sur les capsules de sauvetage au premier tour de jeu.



### Météore :

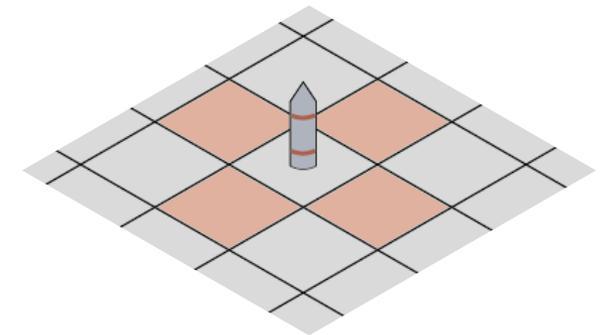
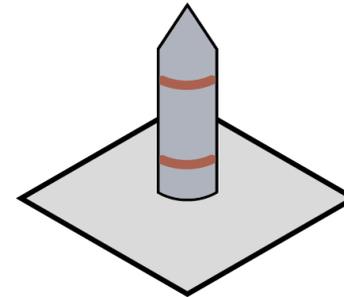
- Au tour suivant, un météore disparaît pour laisser la place à **un Vek**.
- Un météore possède 1 point de santé et peut être détruit, ce qui empêche le Vek à l'intérieur d'apparaître.
- Un météore peut être déplacé par une attaque.



## UNITE ALLIEE

### Fusée :

- 2 points de vie.
- Etat inactif : ne prend aucune action.
- Etat actif : pendant le tour des NPC, s'envole pour quitter la carte, tuant instantanément toutes les unités adjacentes.
- La mission spécifie au début de quel tour une fusée devient active.



# ORDRES

## RÉSOLUTION DU TOUR VEK

- 1. Dégâts de Feu**
    - Les unités enflammées subissent 1 point de dégât
  - 2. Environnement**
    - Pluie de météorites, glissement de terrain
  - 3. Action des Veks**
    - Les Veks attaquent les cases ciblées
  - 4. Action des NPC**
    - Les NPC se déplacent et agissent
  - 5. Emergence des Veks**
    - Les Veks sortent du sol aux endroits marqués. Si une unité se tient sur une de ces cases, l'unité prend 1 point de dégât, et l'apparition du Vek est retardée au tour suivant.
  - 6. Déplacement des Veks**
    - Les Veks choisissent au hasard une des deux meilleures options à leur disposition, indépendamment les uns des autres.
- Note** : les Veks agissent à chaque étape par ordre d'initiative. L'initiative des Veks dépend de leur ordre d'apparition sur le terrain, le premier Vek apparu agissant avant les autres.

## RÉSOLUTION D'UNE ATTAQUE

- 1. Explosion du plasma**
- 2. Déplacement de la cible**
  - Certaines attaques peuvent déplacer les cibles mobiles d'une case.
- 3. Effet de terrain** (chute, noyade...)  
(si effectif)
- 4. Comptabilisation des dégâts**  
(**chute, plasma,** collision, arme,)
- 5. Mort de la cible** (si effectif)

## ACTIONS DES UNITÉS DU JOUEUR

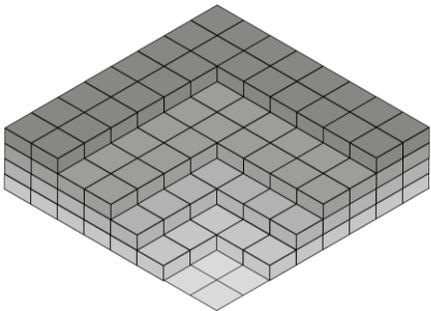
- 1. Déplacement de l'unité**
  - Le joueur peut déplacer ses unités dans l'ordre qu'il souhaite.
- 2. Attaque**

# ENVIRONNEMENT

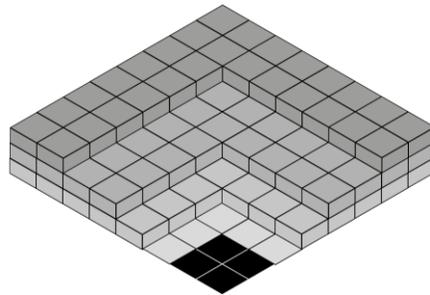
## NOUVEAU : GLISSEMENT DE TERRAIN

Chaque tour, toute la carte **tombe d'un niveau d'élévation**. Les tuiles au niveau 0 disparaissent pour être remplacées par des Gouffres.

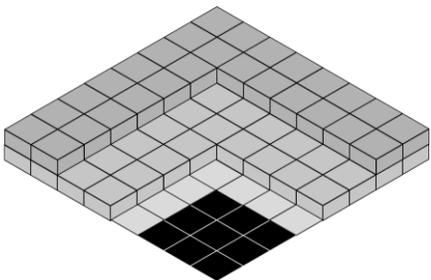
Tour 1



Tour 2



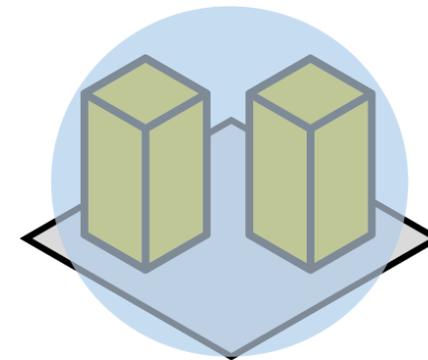
Tour 3



...

## BOUCLIERS ACTIFS

- Le bouclier les prochains dégâts que reçoit une tuile ou une unité, puis disparaît.
- Le bouclier est actif tant qu'il n'a pas absorbé de dégâts.
- Dans les missions avec l'environnement Boucliers Actifs, 3 tuiles Bâtiment Civil choisis au hasard sont protégés par un bouclier.

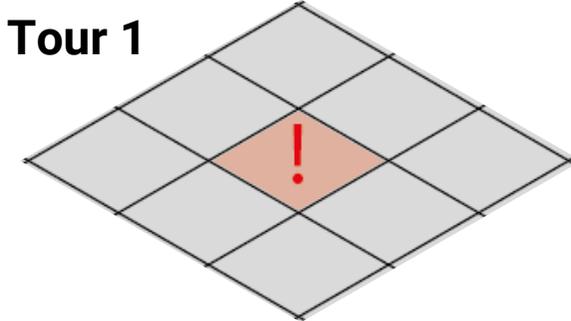


# ENVIRONNEMENT

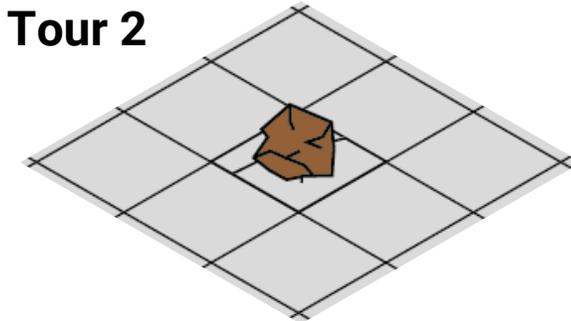
## NOUVEAU : PLUIE DE METEORES

- Chaque tour, **jusqu'à 4 météorites** tombent sur des cases choisies au hasard sur la carte. Ces météores ne ciblent jamais de montagnes ou de bâtiments civils.
- Le nombre de météorites qui tombe chaque tour dépend du nombre de Veks déjà présents sur le plateau, afin de ne jamais avoir plus de 6 Veks sur le plateau simultanément.
- Une météore **endommage la tuile** Sol Lunaire sur laquelle elle tombe, et **tue instantanément** toute unité sur laquelle elle tombe.
- Une fois tombée, une météore forme un rocher qui a 1 point de vie. S'il n'est pas détruit, le rocher disparaît au tour suivant pour laisser la place à un Vek.
- Dans les missions avec l'environnement Pluie de Météore, aucun Vek ne sort du sol. **Le mode d'apparition des Veks est remplacé par celui de la Pluie de Météores.**

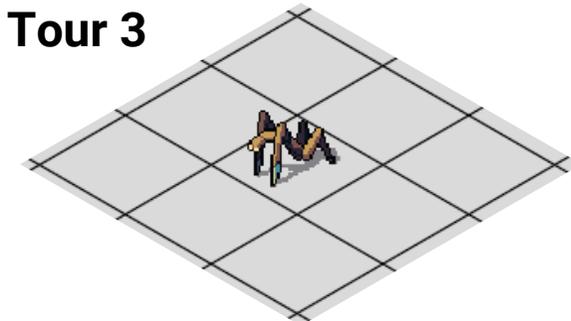
Tour 1



Tour 2



Tour 3



# CONDITIONS DE DÉFAITE / VICTOIRE

## CONDITIONS DE DEFAITE

- Chaque fois qu'un bâtiment civil est détruit, la Grille d'Énergie du joueur baisse de 1.
- Le joueur perd la partie si la Grille d'Énergie tombe à 0.



## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le joueur gagne une mission s'il survit pendant X tours (dépend de la mission).

## NOUVEAUX OBJECTIFS SECONDAIRES

- Protéger les Capsules de Sauvetage.
- Protéger au moins deux forêts.
- Protéger les Puits de Plasma.
- Détruire 5 météorites.
- Pousser au moins 3 Veks dans des gouffres.
- Tuer au moins 2 Veks dans des explosions de Plasma.

## OBJECTIFS SECONDAIRES

- Protéger les Fusées (2/2).
- Tuer le Hornet Leader.

# LEVEL DESIGN

## APPARITION DES ENNEMIS

### Règles d'apparition des ennemis sur une mission :

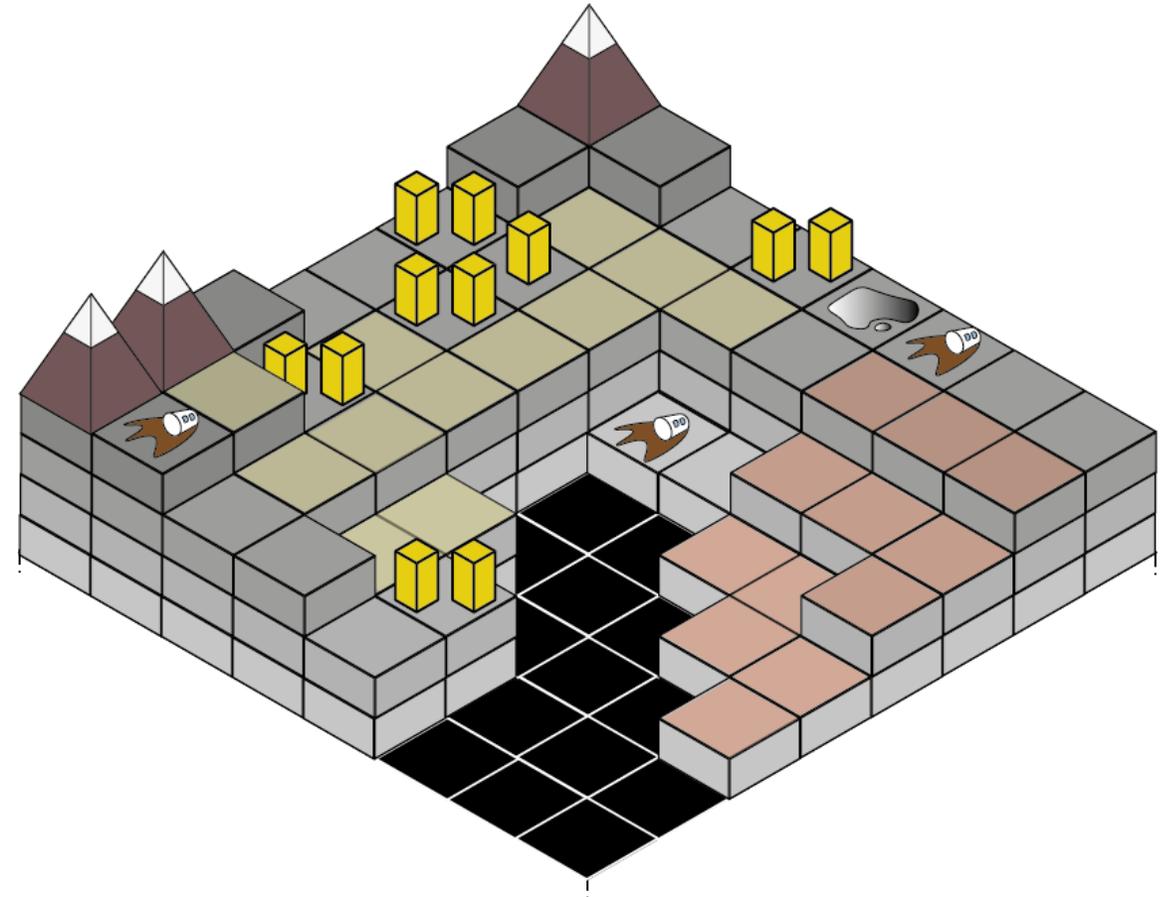
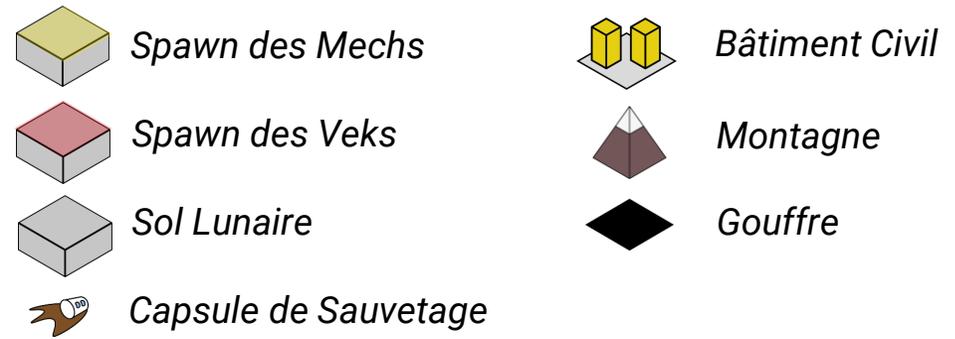
- Les ennemis apparaissent sur une case aléatoire dans leur zone d'apparition.
- La difficulté de la mission indique le nombre et le type d'ennemis différents.
  - Parmi les ennemis choisis, il y a toujours un seul ennemi Psion.
  - Parmi les ennemis choisis, il n'y a jamais à la fois les Crab et les Scarab.
- Si un boss est présent, il apparaît au premier tour, à la place d'un ennemi ordinaire. Le boss ne peut apparaître qu'une seule fois dans une même mission.
- Le jeu ne fait jamais apparaître plus d'un seul psion à la fois.
- Deux variantes (ordinaire ou Alpha) d'un même ennemi ne peuvent pas être sélectionnés pour la même carte.
- Chaque tour, la mission fait apparaître 3 ennemis maximum, pour un maximum de 6 ennemis prévus simultanément sur le plateau.

### Ennemis par difficulté :

- **Mission Simple :**
  - 4 ennemis faciles
- **Mission Intermédiaire :**
  - 3 ennemis faciles, 2 ennemis difficiles
- **Mission Expert :**
  - 6 ennemis difficiles

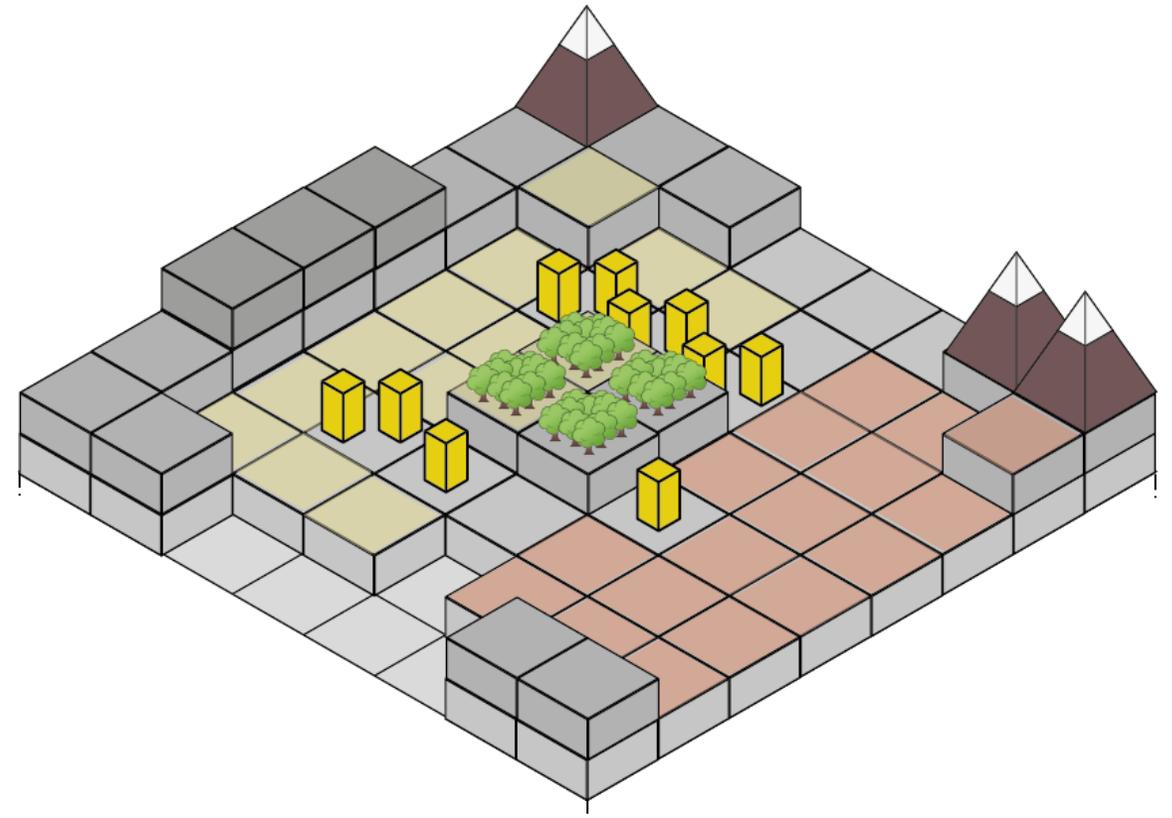
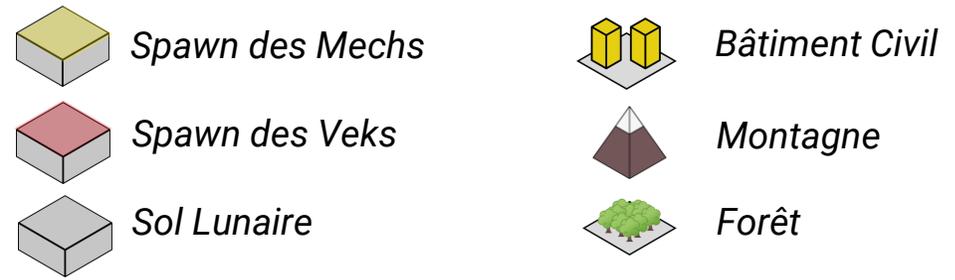
# MISSION 1

- **Nom** : Naufrage
- **Difficulté** : Simple
- **Nombre de tours** : 5
- **Mise en scène** : « Nos astronautes se sont écrasés dans le secteur. Veillez à leur porter secours avant que les Veks ne les trouvent. »
- **Objectifs bonus** :
  - Protéger les Capsules de Sauvetage (3/3)
- **Gameplay** : Le joueur a l'avantage grâce à sa position surélevée, mais doit s'exposer au danger pour récupérer les capsules.
- **Nombre d'ennemis au premier tour** : 3
- **Environnement** : N/A



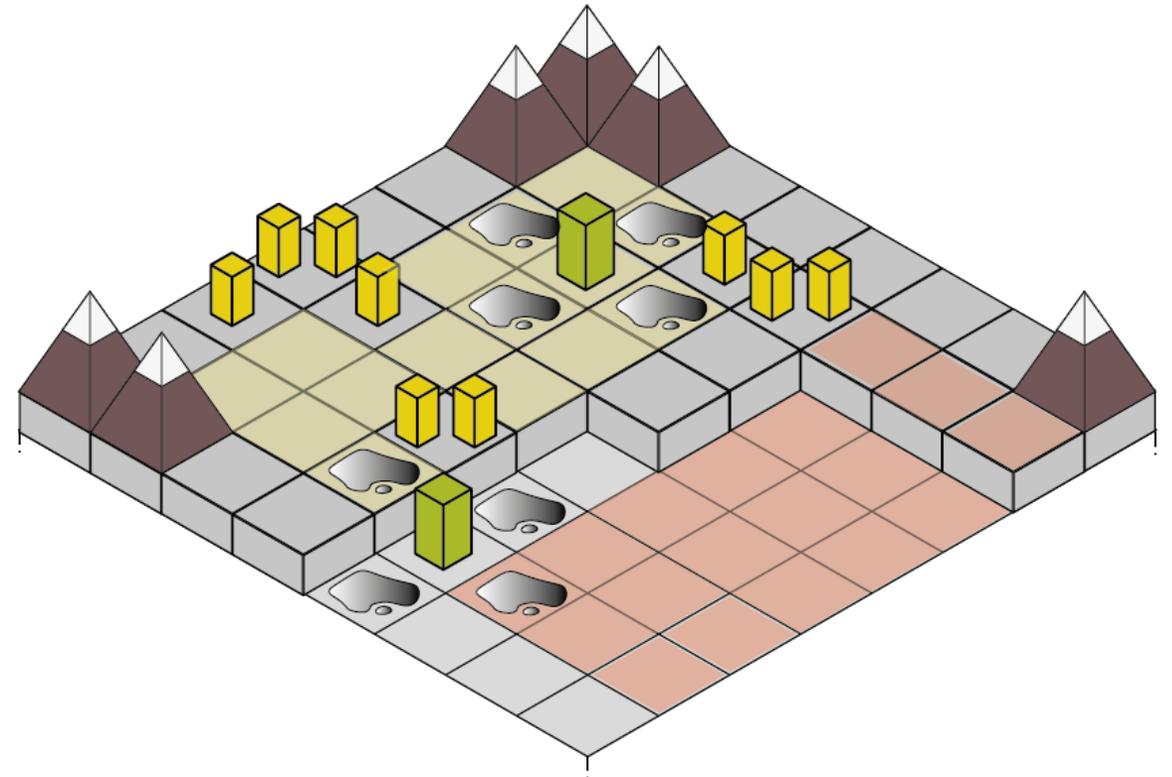
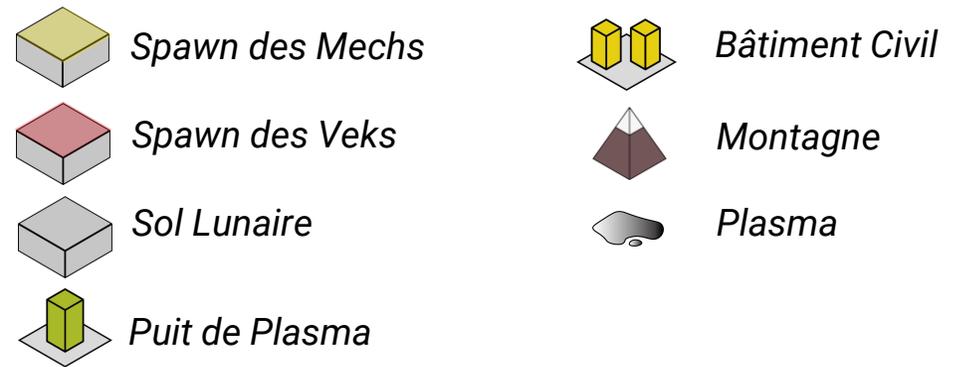
# MISSION 2

- **Nom** : Jardins d'Oxygène
- **Difficulté** : Simple
- **Nombre de tours** : 5
- **Mise en scène** : « *Nous avons durement travaillé pour faire pousser ces forêts sur le sol lunaire. Leur destruction serait une perte inestimable.* »
- **Objectif bonus** :
  - Protéger au moins deux forêts. (2/2)
- **Gameplay** : Les bords du plateau dégagés facilitent la circulation. Les forêts et la ville sont au centre du plateau, et sont exposés au danger. Le joueur voudra éviter le centre du plateau s'il veut protéger les forêts.
- **Nombre d'ennemis au premier tour** : 3
- **Environnement** : N/A



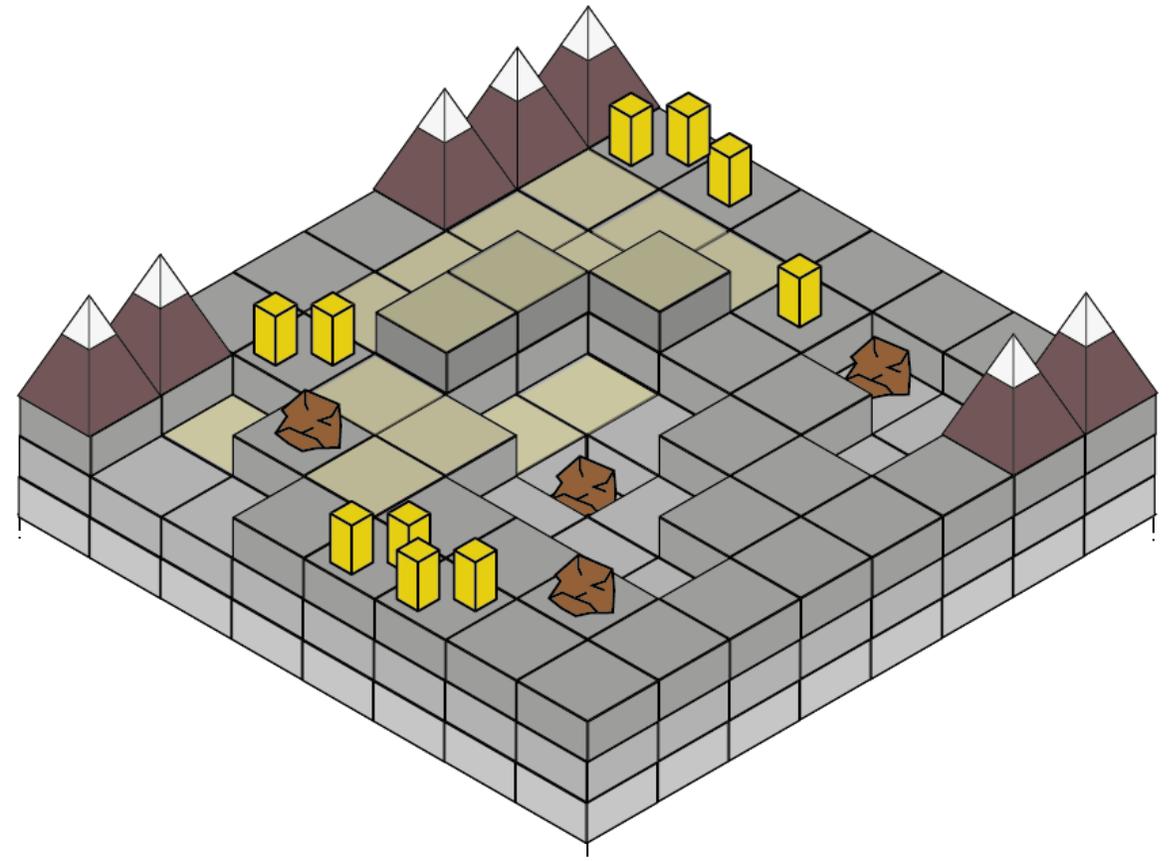
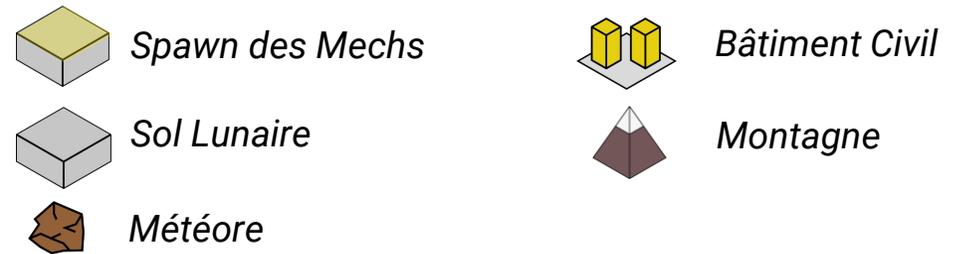
# MISSION 3

- **Nom** : Exploitation de Plasma
- **Difficulté** : Intermédiaire
- **Nombre de tours** : 5
- **Mise en scène** : « Les Veks sont attirés par les gisements de Plasma. Ils n'en auront pas une goutte ! »
- **Objectifs bonus** :
  - Protéger les puits de Plasma (2/2).
  - Un autre objectif aléatoire.
- **Gameplay** : Le joueur peut utiliser le plasma pour booster ses Mechs et tuer les Veks, mais risque d'être pris dans l'explosion. Les Veks qui apparaissent à une position moins élevée ont un désavantage. Des gouffres peuvent se former pendant la mission, ce qui donne de nouvelles opportunités au joueur.
- **Nombre d'ennemis au premier tour** : 3
- **Environnement** : N/A



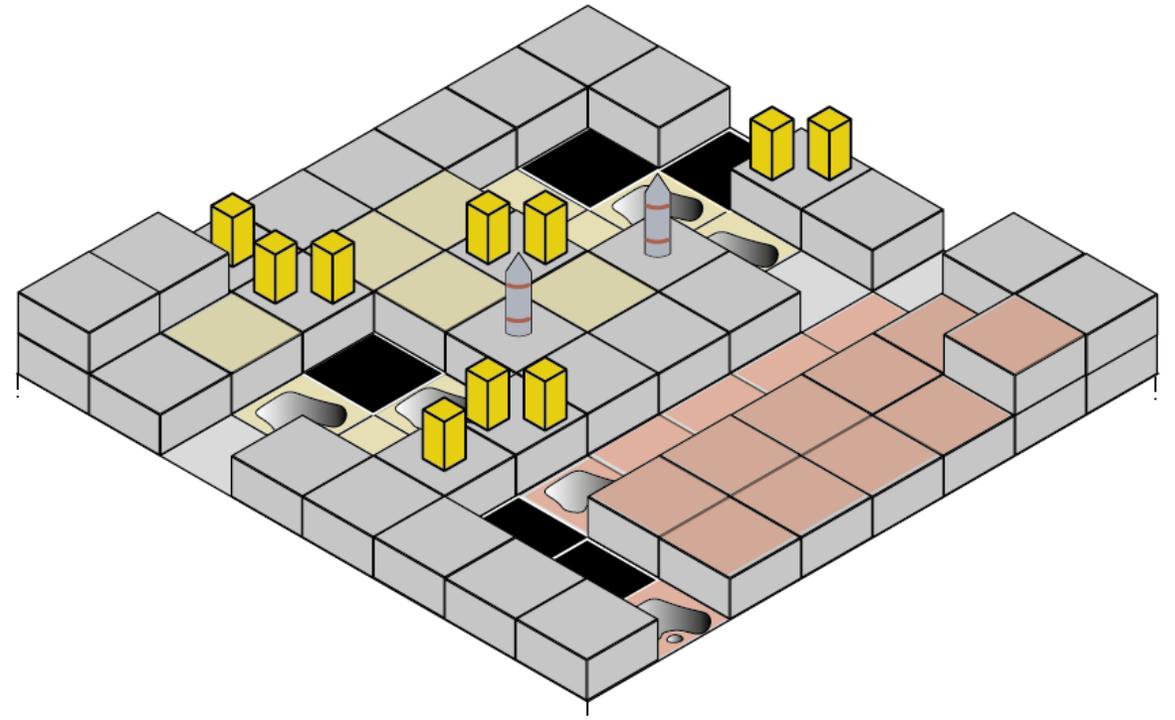
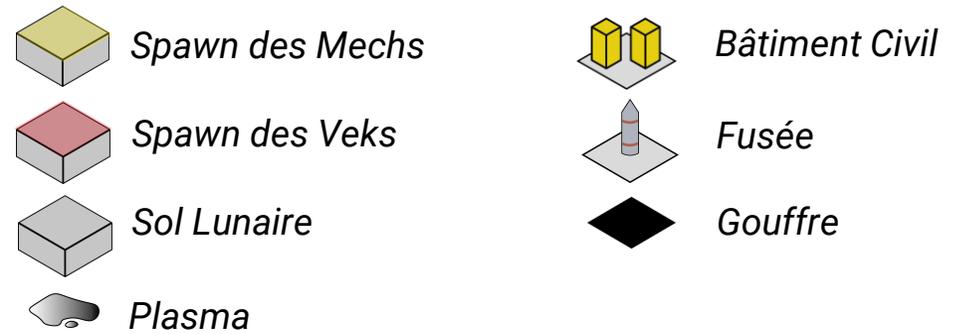
# MISSION 4

- **Nom** : Cratère
- **Difficulté** : Intermédiaire
- **Nombre de tours** : 5
- **Mise en scène** : « *Les Veks utilisent ces météores comme moyen de transport. Vous devez nous aider !* »
- **Objectifs bonus** :
  - Détruire 5 météorites (5/5).
  - Un autre objectif aléatoire.
- **Gameplay** : les élévations de terrain inégales multiplient les opportunités. Le point le plus élevé du plateau est vers le centre, ce qui en fait une position stratégique. Les bâtiments civils sont répartis sur les bords de la carte et sont difficiles à protéger. Les astéroïdes peuvent tomber n'importe où, ce qui rend le contrôle d'apparitions des Veks difficile.
- **Nombre d'ennemis au premier tour** : 0
- **Environnement** : Pluie de Météores



# MISSION 5

- **Nom** : Site de Lancement
- **Difficulté** : Expert
- **Nombre de tours** : 5
- **Mise en scène** : « Ces fusées doivent absolument rejoindre la Terre. Veillez à ce qu'elles quittent la surface sans encombre. »
- **Objectifs bonus** :
  - Pousser au moins 3 Veks dans des gouffres.
  - Deux autres objectifs aléatoires.
- **Gameplay** : Le terrain est bas et couvert de gouffres et de pétrole, et encore plus de gouffres vont se former pendant la mission, ce qui rend le plateau de plus en plus dangereux. Le joueur devra particulièrement réfléchir aux destructions de tuiles.
- **Nombre d'ennemis au premier tour** : 4
- **Environnement** : Une fusée choisie au hasard s'active au début du tour 2, et l'autre fusée s'active au début du tour 4.



# MISSION 6

- **Nom** : Effondrement
- **Difficulté** : Expert
- **Nombre de tours** : 5
- **Mise en scène** : « Les mouvements Veks sous la surface ont engendré un glissement de terrain et révélé un gisement de Plasma. Renvoyez ces monstres dans l'abîme ! »
- **Objectifs bonus** :
  - Tuer au moins 2 Veks dans des explosions de Plasma.
  - Tuer le Hornet Leader.
  - Un autre objectif aléatoire.
- **Gameplay** : Le joueur est encouragé à prendre des risques pour remplir l'objectif secondaire avant que le Plasma ne disparaisse à cause de l'effet Glissement de Terrain. Le joueur doit aussi faire attention aux tuiles qu'il détruit, ou risquer de se retrouver coincé au dernier tour.
- **Nombre d'ennemis au premier tour** : 4, dont le Hornet Leader (Boss)
- **Environnement** : Glissement de Terrain

