

# Game Concept Jeux Video : The void are Coming

## Game Concept :

Nom du jeu : The void are Coming

Genre : Stratégie tour par tour, tactique en temps réel

Vue : Caméra libre/ vue du dessus (god view)

Joueurs : type de joueur hardcore/multijoueur/PVE/PVP

Plateforme : PC

Nombre de joueur :5 joueurs

Business model : Achat unique.

Le public ciblé sont les hardcore gamers. The void are Coming est un jeu de stratégie tour par tour dans un univers fantasy sur le continent d'Iseria. Vous incarnerait l'un des personnages représentant sa nation **Ulis** pour les humain, **Balùk** pour les orcs , **Teméralis** pour les druides et **Kun'ju** pour les Arites ou le/la plus grand(e) danger en incarnant un(e) montre du néant. Nom du jeu est un jeu de stratégie / gestion classique, proposant un 4 vs 1 ce qui permet une coopération face à un autre joueur qui lui sera tous seul mais pourra déclencher de manière aléatoire des événements qui seront majoritairement positif pour lui.

Pitch : À la suite des événements du jeu de société les guerres ont réveillé un monde souterrain « LE NEANT » qui a pour seul but de détruire tous sur son chemin. Préférez-vous détruire le monde ou le sauvé ?

## Les types d'intelligences :

Logico-Mathématiques (Gestion d'économie, stratégie,)

Langagière (choix de dialogue entre les personnages)

Musical (Musique d'ambiance/ combat)

Interpersonnelle (choix qui peuvent influencer les relations entre les joueurs)

## Les types de fun :

Fantasme : Monde fantasy avec différents montres magie ect.

Narration : Raconte une histoire.

Camaraderie : Coopération entre les joueurs pour pouvoir gagner.

Challenge : Stratégie en temps réel avec ses coéquipiers pour pouvoir battre le « NEANT »

## Concept :

Intentions : Proposer un jeu de stratégie qui serait la suite des conséquences connue grâce au jeu de société. Proposant ainsi un tous autre gameplay qui serait de la coopération 4 vs 1 contre un/une ennemie(e) redoutable.

Identité : Jeu de stratégie en temps réel en 4vs1, avec des événements aléatoires pour pimenter la phase de jeu, ainsi que l'ajout d'un cycle jour/nuit à des nations d'êtres plus puissantes dans un cycle mais plus faibles dans l'autre. Tous cela dans un univers fantaisie.

## Gameplay principal :

Histoire : À la suite des guerres causer pour savoir quelle nation sera la plus puissante, les guerres ont fait submerger une toute nouvelle nation « LE NEANT » créer grâce aux désespoirs engendrer par les guerres. Cette nouvelle nation composer de créature, représente un danger sans précédant au monde entier. Les différentes nations que sont les Humains diriger par **Ulis**, les Orcs diriger par **Balùk**, les Druides diriger par **Teméralis** et les Arites diriger par **Kun'ju**, devront unir leurs forces pour arrêter ce danger, mais ils parviendront-ils ?.

## Les Personnages :

**Ulis** : Roi du reste de l'humanité, à la suite d'un cataclysme sans précédent une partie de l'humanité succomba. **Ulis** chef de la plus grande armée, il sera proclamé roi pour faire face au futur affrontement.

**Balùk** : Roi des Orcs, **Balùk** n'a jamais perdu un duel, il est incontestablement l'orc le plus fort qui n'est jamais exister. Avec l'arrivée de ce cataclysme, il comprendra que la guerre est pour bientôt et que s'il souhaite devenir plus fort, il va devoir y participer.

**Teméralis** : Reine de la foret des murmures, **Teméralis** une druide possédant un pouvoir une connexion très forte avec les esprits de la foret, lui aura permis de déjouer d'innombrable invasion.

Avec l'aide de ses esprits, **Teméralis** pourrait facilement prendre le contrôle du royaume, mais est-ce la volonté de la forêt ?

**Kun'ju** : Roi du désert, **Kun'ju** est un jeune garçon après la mort de ses parents, il devient donc le plus jeune roi « des Terres Arides », mais malgré son jeune âge il connaît le désert mieux que personne, c'est un jeune garçon très intelligent qui pourra concocter des stratégies pour contrer les invasions sur son terrain de jeu.

Identité visuelle :



Age of empire (exemple de gestion de ville)

Total War Warhammer 3 (exemple de gestion de combat)



Capacités des personnages :

Chacun des personnages est le dirigeant de son armée si l'un d'entre eux vient à mourir en combat il sera considéré comme inconscient tant que son armée est assez puissante pour pouvoir le protéger sinon il meurt. (Chaque personnage possède 40PV de base améliorable de diverse façon).

**Ulis** : **Ulis** est le dernier rempart de l'humanité étant l'un des plus grands paladins, il est capable de motiver ses troupes même dans les combats les plus désespérés. **Ulis** sera capable d'invoquer une lumière divine infligeant des dégâts aux ennemis et soignera les alliés, Si **Ulis** utilise cette compétence, il perdra un stack (sur les 3 disponibles) de lumière. Pour pouvoir en obtenir il devra effectuer des bonnes actions (gagner des batailles/aider les autres nations alliés). Si **Ulis** utilise tous ses stacks il obtient le malus « chute de la lumière » et ne pourra plus gagner de stacks pendant 4 tours.



Exemple des 3 stacks permettant à **Ulis** d'utiliser sa capacité (Lost Ark)

**Balùk** : **Balùk** est l'un des plus forts guerriers, en duel il est craint de tous. Quand il est sur le front **Balùk** peut entrer en rage pour pouvoir entrer dans ce mode il y a 2 façons possibles : la première qu'il est battu assez ennemi, la seconde sacrifier certains de ses soldats. Une fois entré dans ce mode il devient invincible pendant 2 tours lui permettant de mettre à terre n'importe quel ennemi. Une fois la rage finie **Balùk** obtient le statut épuisement réduisant son nombre de déplacements. Tant qu'il aura le statut épuisement il ne pourra pas lancer sa compétence.

**Téméralis** : **Téméralis** est capable de parler aux esprits de la forêt. Sur le champ de bataille elle peut faire appeler un esprit, elle aura 3 choix : le premier est d'invoquer un esprit mineur qui aidera pour toute action, le second est un esprit protecteur qui lui permettra uniquement de protéger les unités qui posséderont des enchantements et enfin un esprit destructeur qui lui sera extrêmement puissant mais s'il est laissé trop longtemps sans combat peut se retourner contre vous. **Téméralis** pourra invoquer maximum un esprit de chaque mais pour chaque esprit cela lui coûtera un certain nombre de mana par tour. Si elle ne possède plus de mana elle obtient le statut inconscient (ne pourra faire aucune action pendant 2 tours), et tous les esprits disparaissent. Si **Téméralis** possède 2 esprits ou plus sa régénération de mana est divisée par 2.

**Kun'ju** : **Kun'ju** est le maître dans l'art des embuscades. Sur des terrains propices (forêts, montagnes, désert) il sera capable de créer des pièges afin d'affaiblir l'ennemi. Il sera aussi capable de capturer des bêtes du désert extrêmement puissantes pouvant voyager avec lui et son talisman qui permet dans un certain rayon de garder une forte température pour les créatures puis le suivre. **Kun'ju** peut poser un maximum de 5 pièges qui ont une durée de 10 tours avant autodestruction, et peut avoir 3 bêtes du désert maximum. Si l'une des bêtes est trop loin du talisman pendant 2 tours elle mourra à cause du changement de climat brutal. Si une bête venait à mourir comme cela **Kun'ju** subira le châtiment du désert qui réduira la mobilité de lui et de ses troupes pendant 3 tours.

Contrôles :

-Plateforme : PC

-Combinaison :

Clavier-souris :

Utilisation de la souris pour pouvoir effectuer tous types d'actions et le clavier pour pouvoir communiquer avec ses alliés.

Sensation apporter au joueur une sensation de puissance et de stratégie en contrôlant une armée, des combats épiques ainsi qu'un système de gestion simple mais pas trop, toute en offrant une coopération constante.

Caméra : Vue du dessus

Les mécaniques :

Déplacements :

Déplacer sur la carte avec la souris.

Combat stratégique (formation).

Former différentes unités.

Expansion du territoire afin d'obtenir des ressources pour pouvoir progresser.

Interaction avec les différents personnages dialogue pouvant débloquent certaine aptitude.

Equipement à fabriquer

Interagir

Direction Audio :

Thème pour chaque personnage musique pour chaque terrain (plaine foret désert ect)

USP : Propose une suite directe au jeu de société via un jeu de stratégie au tour par tour en coopération 4 vs 1 avec des événements aléatoires rendant les parties uniques les unes des autres. Toute en offrant au joueur jouant le « NEANT » un sentiment de puissance et de contrôle grandissant.

Références :

Inspiration pour le jeu -Age of empire -Civilisation VI -Total War -HumanKind -Crusader King -Lost Ark - -	Inspiration pour la musique -HumanKind -For Honor -The witcher 3
--	---

