



Résumé

Conflict Rising est un jeu de stratégie en temps réel disposant de mécaniques de jeu de cartes s'annexant ou sur des actions ou sur un système temporel de "cycles". Le jeu en lui-même repose sur la faculté technique et de réflexion d'unifier des cartes et mécaniques annexées sur de l'hors-terrain en même temps d'un STR plus traditionnel, afin de permettre à la fois un gameplay ou très dynamique et complexe, ou plus exotique à l'aide des cartes.

Pitch (Texte court très clair expliquant le jeu.):

[Où ? Quand ? Quoi ? Comment ? Pourquoi ? Pour quoi ? Attrait]

Dans le cadre de l'appréhension simple de l'univers, le joueur incarnera à tour de rôle dans une courte campagne introductive les impitoyables Aferchites, créatures aussi variées que dangereuses, les Grimms, êtres maîtrisant le Grimmis, énergie magique particulière et les froids et mécaniques Cybnios, faction méticuleuse de cyborgs et robots...

Sur des cartes variées en objectifs secondaires et environnements, les joueurs joueront à partir d'une balise qui leur sert de base et zone d'influence originelle. Celle-ci leur sert d'à la fois de zone de déploiement de vos cartes et actions de bases, mais elle sert également à délimiter votre zone permanente de vision.

De ces balises et des ressources, à l'aide de ses premières cartes le joueur pourra commencer à agir du moyen qu'il le souhaite afin de construire ses premières structures voire agir directement. Peut-être voudra t-il se renfrogner à attaquer directement son adversaire pour l'observer précautionneusement, ou voudra t-il attaquer directement en un all-in ? Contrairement à un jeu tel que Starcraft II par exemple, ces 2 actions ne sont pas obligatoires pour parvenir à la victoire, à l'aide de cartes qui peuvent parvenir à achever certaines choses avant tout.

Type de Jeu:

Stratégie en Temps Réel, Jeu de Cartes à Collectionner

Style (Visuel, Auditif):

Le jeu de façon habituelle dispose d'une ambiance assez combative et orchestrale de façon générique, mais certaines cartes et factions causent des ambiances radicalement différentes. Dans l'idée, le jeu balancera entre orchestral et modern rock voire de artcore doux.

Nombre de Joueurs:

1(vs IA) à 4. 1v1 et 2v2.

Public Visé (Précis):

2 publics sont principalement visés dans tentation de réunifier les publics de jeux de stratégie tactiques au tour par tour avec les éternels fans de jeux de stratégie en temps réels, qu'ils soient plus

Description Approfondie:

Univers

En lui même, l'univers de Conflict Rising emploie celui de Stellaria Aeterna, qui est un univers que je développe avec un ami depuis un an et demi maintenant.

Personnages

Story Line:

[Pas plus d'une phrase par événement. C'est synthétique.]

Game Design

Interfaces

Mécaniques

Environnements

Attrait de Réflexion

[Que fait que ce jeu sera intéressant à réfléchir sur, dans le même genre qu'un NieR:Automata, Alice:Madness Returns, ou d'un The Evil Within ?]

Informations Additionnelles