

Résumé

Antique Powers est un jeu de gestion et de stratégie en temps réel, se passant durant l'antiquité ou se confronte plusieurs civilisations de cette époque, chaque civilisation possède des choses uniques liées à leur histoire qui influenceront leur jeu, en plus d'avoir les unités mythiques liées à celle-ci, on jouera donc un Dieu qui dirige une de ces civilisations et on peut gagner de 2 manières : Manière guerrière et pacifique.

Type de Jeu:

Jeu de gestion et stratégie (Zeus & Poseidon, Black & White 2)

Style (Visuel, Auditif):

Style visuel similaire à ces deux jeux, tout autant que le style auditif

Nombre de Joueurs:

Solo, Multijoueur

Public Visé (Précis):

Fans de la série B&W et Z&P, fan de mythologie, joueur de jeu de stratégie et jeu de gestion.

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

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

Se passant dans l'antiquité, le joueur contrôle une civilisation de son choix, le but du jeu étant de dominer de la manière dont il souhaite son ennemi. Il contrôlera le Dieu majeur de cette civilisation, ou l'entité majeure choisie, à partir de ça, il doit développer sa civilisation, utilisant la bénédiction d'autres dieux, des créatures mythologiques, des sorts. Les villes se développeront et acquièrent de la puissance par cela, tout comme Dieu qui en gagnera grâce à ces fidèles, donc les actes qu'il devra faire seront très importants.

Description Approfondie:

Univers

Utilise l'époque d'Antiquité historique pour créer une timeline différente où les Dieux et les créatures mythologiques s'ajoutent au combat terrestre.

Personnages

Les Dieux Mythologiques, des héros

Story Line:

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

Le Dieu que le joueur jouera sera le Dieu majeur choisi au préalable, celui-ci à des bonus uniques (il y a une option neutre mais aucun bonus quelconque gagné et tout est "normal"), et il devra aider sa civilisation à reprendre son pouvoir (exemple : invasion comme B&W, ou autres).

Game Design

Interfaces

Similaire à B&W avec une touche de modernité

Mécaniques

Le joueur incarne Dieu, il peut faire ce qu'il veut, que ce soit aider les gens à se reproduire, construire, faire la guerre par la magie, les griffes ou les armes, ou créer une ville faites d'or et d'ambre pour impressionner les autres royaumes et les pliers par la richesse et la splendeur.

Environnements

(Voir B&W 2)

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

Réf : Zeus & Poseidon, Black & White 2, Age Of Mythology