Game Design Document

1. Page de titre
   1. Nom du jeu (ajouté une raison du titre)
2. Globalité du jeu
   1. Concept du jeu : Créer le plus gros culte (secte)
   2. Genre : Gestion
   3. L’audience visé : Jsp
   4. Déplacement : Aucun, une vision globale du jeu
   5. But : joué sans s’arrêté, faire des meilleurs score (score game)
   6. Style visuel : Très catchy, un peu brouillon (mélange de style sombre(couleur) mais mignon à la fois)
3. Mécanique et gameplay
   1. Gameplay : Le but est d’être la plus grande secte et de contrôler le monde. Pour cela on a accès à plusieurs stats. L’argent, les fidèles, la popularité, le pouvoir, la manipulation, le gouvernement et la foi. Au début on commence avec aucun fidèle, très peu d’argents, aucune popularité, aucun pouvoir et aucune manipulation. Si le joueur perd tous son argent et sa manipulation la partie se finie. Pour commencer le joueur va se balader en ville pour recruter des fidèles, ce qui est compliqué dû au manque de manipulation. Il faut faire attention car dès le début on peut attirer la police qui nous arrêterons. Dès que le joueur à recruter un fidèle il a accès à toutes ses statistiques. Puis, après avoir recruté au moins 3 fidèle le joueur va leurs donné des postes. Les trois premiers postes son important et vont dépendre des stats, les postes en question sont :

- Un moine, un de vos fidèle vas accroitre la foi de votre culte et vous donnera un x nombre d’argent en fonction de son état manipulé et de sa foi/croyance au culte.

- Un prêcheur, il va recruter d’autre fidèle grâce aux stats de manipulation, le nombre de fidèle va dépendre de la popularité du culte.

- Un bureaucrate, il va s’occupé d’augmenté la popularité du culte, mais tout en dépend du pouvoir du culte.

Ce qui fait qu’au début la popularité du culte et base mais le gouvernement aussi.