

# PEACE WAR

Every god fights for peace

# APERÇU

**GENRE** 8 God Game coopératif en VR.

**PITCH** 8 Les Dieux sont en colère : leurs peuples ne peuvent pas se piffrer ! Collaborez avec votre partenaire pour faire cohabiter vos civilisations, dans ce jeu mêlant stratégie et vitesse.

**PLATEFORME** 8 PC / HTC vive

**USP** 8

- \* une expérience multijoueur unique et nerveuse
- \* un univers fun et attrayant
- \* un gameplay physique et stratégique

**CIBLE** 8 Grand public  
15-35 ans  
Joueurs casual ou réguliers

Hmmmm...



\* Toute ressemblance avec des planètes réelles serait purement fortuite

**PEACE  
WAR**

# INTENTIONS



FUN : Jouer sur la "sensation": jouet en VR et sur le "fellowship"  
(8 kinds of fun)



FOND : Mettre en exergue la notion d'entraide face à l'adversité. Jeu rapide et intense où la collaboration est nécessaire.

Trace : Souvenirs de moments rigolos amenés par l'aléatoire du jeu, (rejouabilité)



FEELING : Sentiment d'être submergé par moments dans le jeu, accomplissement dans la réussite et camaraderie

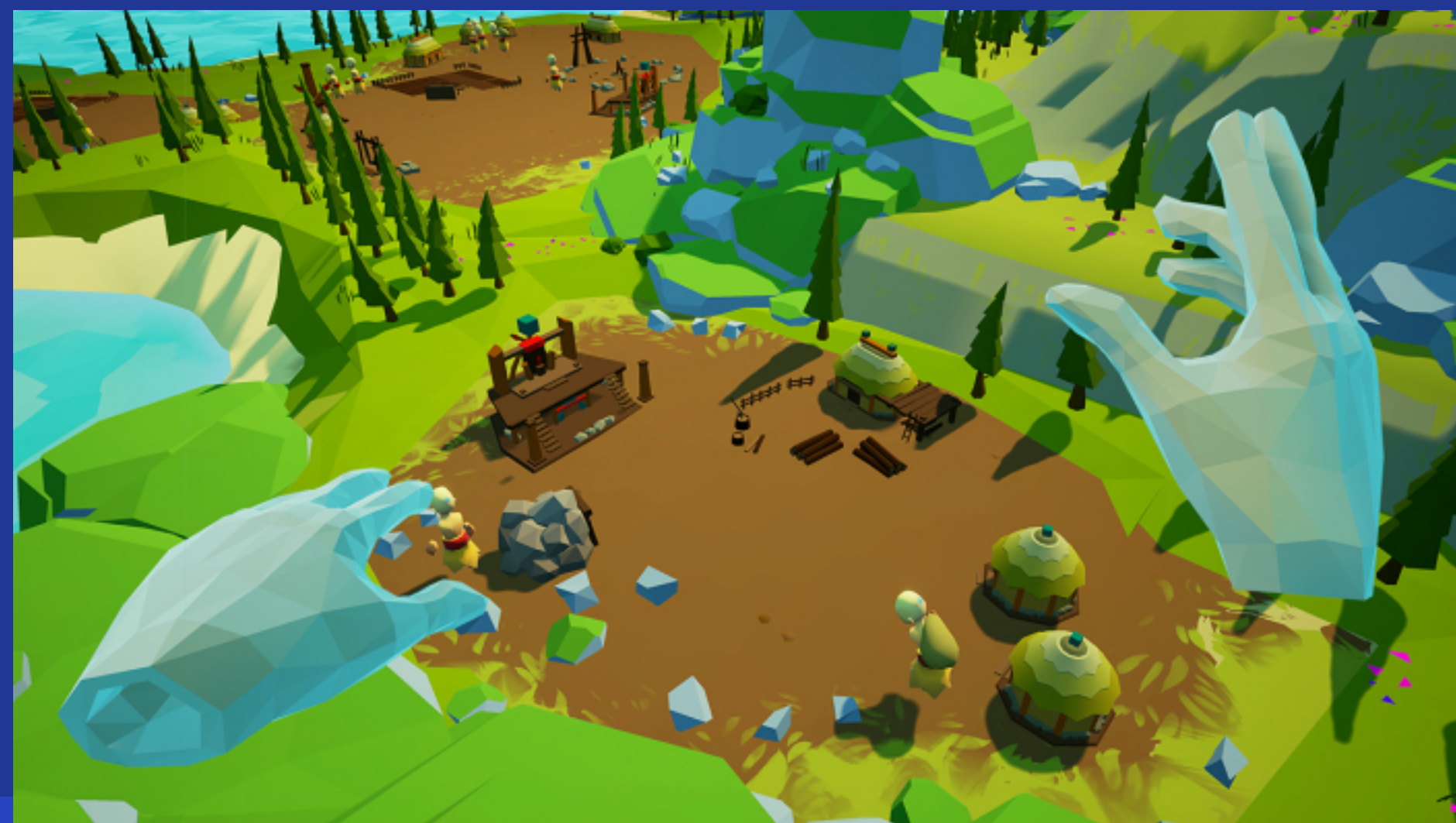


# GAMEPLAY

Les joueurs sont face à face devant leurs civilisations.

Ils ont à leur disposition une "étagère cosmique" commune qui sert à crafter des bâtiments et à les stocker de manière "physique".

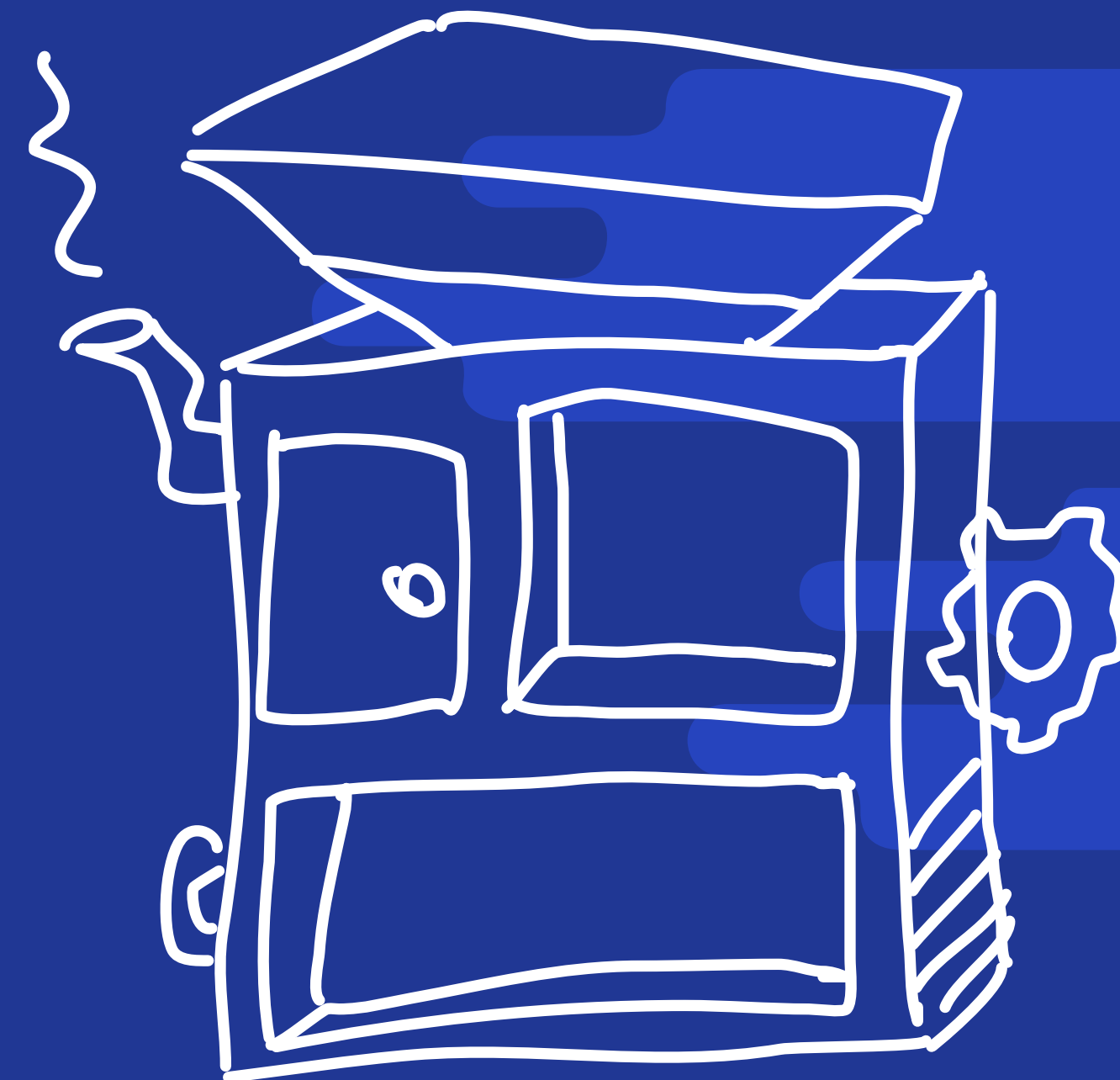
Parties courtes et rapides : 5 à 8 minutes



vue subjective "VR" les joueurs ne sont que des mains.

Chaque joueur est un dieu d'une civilisation typée, et doit aider son peuple.

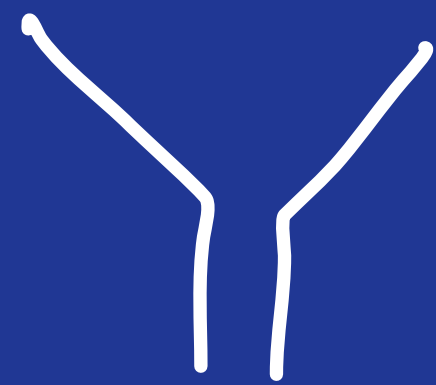
Ils peuvent attraper des ressources, interagir avec l'étagère cosmique et y placer des éléments.



PEACE  
WAR

# GAMEPLAY

## COEUR DE JEU 8 Construction/Craft



Chaque bâtiment a un craft différent, pas de menu.  
Il faut jeter les ressources dans l'entonnoir de l'étagère cosmique.



Les joueurs peuvent poser des bâtiments, ou les détruire en les écrasant.



Les joueurs doivent bloquer certains événements avec la main (catastrophes naturelles, batailles entre les peuples...)

PEACE  
WAR

# MOCKUP

Prototype papier  
(optionnel)

<https://youtu.be/m3rky74oNKE>



# OBJECTIFS

**MACRO** 8 Construire la "merveille", un monument qui marque l'union des deux civilisations

**MOYEN** 8 Faire monter la "zone d'entente" des deux peuples

**MICRO** 8 Répondre au demande du peuple  
Réagir aux évènements  
Récolter et crafter  
Donner des ressources à son coéquipier

PEACE  
WAR



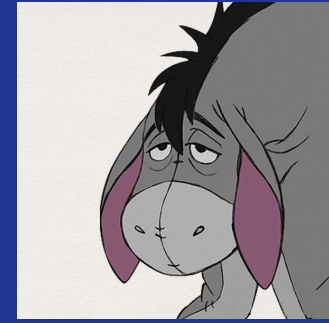
# INSPIRATIONS



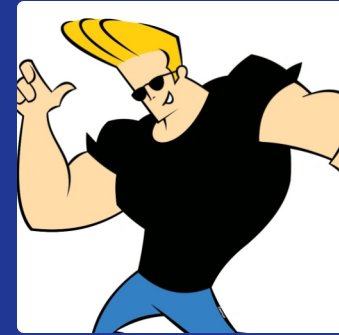
PEACE  
WAR



# EQUIPE IDEALE



Moi :  
Game/Narrative Designer  
ux/ui Designer  
Sound Design / Backup programmer



Un(e) CDP trop cool :  
Fait en sorte qu'on finisse dans les temps  
N'aime pas les crunch (préfère les chocapic)



Deux progs trop fort  
Familiarité avec la prog réseau recommandée



Un(e) graphiste 3D musclé(e)  
Qui n'a pas peur de git

PEACE  
WAR

# MES OBJECTIFS PERSO

- \* Laisser la prog et la gestion de projet de côté
- \* Me concentrer à fond sur le game design, créer une expérience engageante et unique.
- \* Avoir un jeu complet et polish à expérience limitée
- \* Pouvoir programmer et intégrer le polish pour un game feel aux petits oignons

PEACE  
WAR



# OBJECTIFS TECHNIQUES

- \* Mettre en place le workflow de l'intégration continue
- \* Tester la documentation de projet sous forme de "wiki" (GDD, docs de conception et de gestion, comptes rendus etc.)
- \* Mettre en place du test très tôt dans le dev

PEACE  
WAR



MERCI !

Que nos tartelettes aux fraises  
résistent au parpaing de la réalité !