

BLINDER PROJECT

1 Caractéristiques Cœurs

- Une caméra « vue du dessus », style STR
- Un monde autonome, qui n'attend pas une input du joueur pour continuer ses affaires
- Un gameplay assez passifs, plus dans l'attente, et l'observation des conséquences de ses actes (genre : « et si je faisait ça, qu'est ce qui se passe ? »)
- Un jeu en temps réel (pas de tour par tour, ou de gameplay sur la pause)
- Un univers « dark », avec une ambiance « sombre ». Il n'y a pas de gentil ou de méchant, mais que des gens qui se battent pour leurs propres intérêts. Ex : Darkest Dungeon, Assassin Creed, ... (j'ai pas d'autre exemple là)
- Tu joues un seul personnage → différent d'un STR

2 Idées Principales

- Tu joues un esprit « neutre »
- Tu dois jouer sur la peur
- Créer des réactions en chaînes
- Le cadre de jeu est un village
- Chaque personnage a ses propre caractéristiques (une phobie, un rôle dans la société, une habitude, un niveau dans la société)
- Le déroulement d'une partie serait proche de celle d'un Pague Inc., c'est à dire que les choses évoluent de manière exponentielle. Au début, tu as un impact limitée, et plus tu avances dans la partie, plus tu deviens puissant, et la situations dégénèrent (ce que tu cherches à faire), au point ou à la fin tu restes à contempler le résultat de ton travail.