# Concept de Jeu Vidéo

Nom du jeu (optionnel) : Gunblade

Genre: Histoire / combat / aventure / Plateformer

Dimension (3D ou 2D) : 2D

Multijoueur : Peut-être en coop, mais pas vraiment.

Compétitif :

Résumé de ce que les joueurs seraient en mesure de faire dans le jeu :

Le joueur peut se déplacer de gauche à droite et de haut en bas. Celui-ci se combat avec l’arme l’égendaire : Le Gunblade. C’ette épée-fusil peux prendre la forme que son propriétaire souhaite. Le joueur aura un arbre de compétences lié au combat à corps à corps et au combat à distance. Il peut donc se spécialiser dans un type ou aller plus « hybride ».

Quel type de joueur jouerait à ce jeu et hormis la publicité, qu’est-ce qui le pousserait à le choisir plutôt qu’un autre :

C’est un jeu pour les joueurs à la détente! Ce jeu se démarquera de son histoire et de l’arme peu exploitée dans les jeux vidéos : le Gunblade. Les mécaniques de jeu seront très simples.

Description de l’histoire :

Dans ce monde ayant un passé rempli de guerres et de destruction, on forma jadis un groupe de guerriers et guerrières au maniement de l’arme légendaire : le Gunblade. Pouvoir manier cette arme et la faire changer de forme demandait un talent naturel que peu d’individus possédaient. Cette confrérie de manieurs du Gunblade faisaient régner l’ordre et la paix à travers les continents. Ils étaient à la fois craints et respectés de tous. Un jour, [INCIDENT IMPORTANT POUR FAIRE TOMBER LA CONFRÉRIE]. Un ancêtre décédé du personnage principal faisait partie de ces manieurs, mais ce dernier ne le sait pas. Il trouve une de ces armes mythique (dans les collections d’armes de son grand-père). Il se trouve qu’il est capable de la manier et part de sa famille avec pour vivre une aventure (ou autre raison) quelques années plus tard.

Si jamais nous ne disposions pas des ressources nécessaires pour faire un tel jeu maintenant, qu’est-ce qui serait envisageable de faire maintenant qui nous permettrait de gagner de l’expérience dans ce type de jeux tout en pouvant présenter un produit aux clients ?

Améliorer l’histoire, faire les mécaniques de base comme le déplacement.

Jeux semblables :

- Dead cells

- Ori

-

-

Mécaniques et complexité (expliquer en détail, autant que possible) :

Je crois avoir expliqué cela précédemment.