# Concept de Jeu Vidéo

Nom du jeu (optionnel) : Démos/ ou Consilium

Genre : RTS, Politique, Stratégie, Guerre

Dimension (3D ou 2D) : 2D

Multijoueur : non

Compétitif : non

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

Le joueur serait en mesure de jouer un politicien qui influencerait son entourage. Il commence dans un petit château et parle avec son entourage, puis avec le roi. Il apprend qu’un envoyé spéciale d’un autre roi est en route pour le château. Le joueur participe ensuite à de divers événements comme des fêtes, des soirées à la taverne et découvre les multiples compétences qui lui permette de développer du charisme envers les gens du peuple et les vendeurs, le charme contre le sexe opposé (et même le sien s’il est assez développé), les contacts sur le marché noir pour les poisons, la corruption de gardes ou de messagers (possibilité de faire éclater des scandales d’entrer en des fêtes ou des lieux interdits), et l’accès à une équipe constituée d’un alchimiste, d’un garde du corps, d’un enfant (messager ou empoisonneur potentiel), d’une prostituée ainsi que d’un ou plusieurs marchands qui rapporteraient de l’or au joueur.

Après la première partie de calme et d’amusement libre, le joueur dispose de l’option de faire avancer l’histoire à son deuxième stade. L’envoyé du roi en visite se fait brutalement assassiné. Les relations commencent à devenir tendues. Le joueur doit donc enquêter par lui-même sur ce qui s’est passé et fini par découvrir que le conseiller personnel du roi a tout orchestré. Il faudra donc tenter de politiquement se débarrasser de celui-ci et c’est là que les possibilités sont grandes. Une fois accompli, le joueur prend la place du conseiller et se voit en première position pour être envoyé rendre visite à l’autre roi pour régler la situation.

Plus à venir si concept accepté […]

Le joueur dispose d’un menu cinématique où deux rois assis se font face et où deux conseillers se trouve debout derrière les deux rois à se faire face. Ceci permet de faire face à l’évolution du jeu en fonction des adversaires. Par exemple, dans le stade 1, les deux rois sont souriants et le joueur ne fait pas parti des conseillers affichés. Dans le stade 2, le roi ennemi n’a plus de conseiller, mais bien un soldat et il plante un couteau sur le jeu d’échec entre eux.

Le joueur dispose d’un menu-inventaire qui liste tous les personnages rencontrés et ses relations avec eux. (Une icône animée de leur visage serait cool).

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 :

Il existe aucun jeu qui puisse lister ce qui est décrit plus haut. La politique a été vaguement explorée dans le domaine du jeu vidéo et ce genre d’environnement qui n’est pas constamment violent pourrait s’avérer à être un nouveau terrain de jeu pour les joueurs avides de nouveauté ou de stratégie.

Description de l’histoire :

Un politicien se voit entraîné dans une série d’événements qui lui feront choisir des chemins différents, le menant ou bien à la mort, ou bien au pouvoir absolue.

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 ?

Ce jeu, avec les mécaniques d’Unity liées au visuel, ne semble pas demander de grandes ressources au niveau de la programmation. Cependant, de la façon qu’il fut imaginé, le jeu doit sa force à son atmosphère, à sa musique ambiante et au visuel cartoon agréable. Si nous ne disposons pas de sons et d’animateurs 2D, nous aurons bien du mal à avoir un résultat qui serait fidèle au but visé.

Jeux semblables :

-SID MEIERS’S CIVILISATION (la série de jeux)

-Cursader Kings (la série de jeux)

-

-

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

Déjà expliquées plus haut.