# Concept de Jeu Vidéo

Nom du jeu (optionnel) : Who Am I ?

Genre : Mystère, Horreur, Stratégie

Dimension (3D ou 2D) : 3D

Multijoueur : non

Compétitif : non

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

Le joueur joue un détective dans un train dont il créer la personnalité et l’apparence un début du jeu (très important). Différents scénarios surviendront au début du jeu, donc différents meurtres. Cependant, les personnages du train sont toujours les mêmes et à chaque partie le tueur est choisi aléatoirement. Différents dialogues seront alors possibles pour le joueur, qui devra enquêter vite avant chaque décompte où un membre du train est tué. Un mode plus difficile inclura aussi la possibilité que le joueur se fasse tuer s’il est au mauvais endroit au décompte. Les personnages sont en Toons, joyeux et causants avec une atmosphère des plus intéressant, cependant le lieu est petit (un train et ses différents compartiments). Le joueur est en mesure de s’approprier des effets personnels des membres du train, d’en berner, d’en provoquer, d’en insulter, de s’allier avec eux ainsi que d’en tuer lui aussi. Le score variera entre le temps qu’il fallut pour trouver le tueur ainsi que l’ingéniosité dont le joueur a fait preuve.

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 :

Ce jeu, bien que simpliste et répétitif, est très certainement intéressant pour son originalité, son bas-prix envisageable ainsi que la re jouabilité étant donné que les possibilités sont grandes.

Description de l’histoire :

Les histoires sont variables et les lister serait très long. À explorer si le concept venait à être choisi.

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 est en 3D, c’est demandant pour les artistes comme pour les programmeurs, même si ce n’est pas le jeu le plus compliqué du monde. Les assets pourraient très bien être faits sur blender et l’aspect Toon rend la symétrie des visages bien plus aisée. Pour gagner de l’expérience en programmation dans la conception de ce type de jeux, il suffirait de programmer des jeux interractifs/dialogue et des menus de création des personnages. Au niveau visuel, il suffirait de se familiariser pendant quelques mois intensifs avec Blender, où autant programmeurs qu’artistes peuvent participer à la création puise que c’est du 3D.

Jeux semblables :

-The detective

-Sherlock Holmes (l’ensemble de ces jeux)

-

-

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