



RéVolution



Pitch Projet M2 ENJMIN
2018-2019
Darenn Keller



La liberté n'est qu'un *concept*

RéVolution est un God Game multijoueur asymétrique en VR, incluant stratégie et infiltration. Un joueur utilise un casque VR pour incarner un personnage géant, le **Dieu**, surveillant une petite ville. Les autres joueurs utilisent des manettes et un écran partagé pour incarner des citoyens **rebelle**s de la ville.



Vue FPS depuis un des rebelles, avec le dieu au milieu qu'on peut voir grâce à lumière produite par ses yeux.

Les citoyens rebelles

L'objectif des citoyens rebelles est de **créer une révolution**, en gagnant de **l'influence** dans la ville, causant ainsi la défaite du dieu. Ils auront un ensemble d'**interactions** disponibles pour gagner de l'influence (voler un trésor, détruire un temple, assassiner des citoyens importants, etc...). Mais attention, le Dieu est là vigilant, et pourra **tuer les citoyens qu'il juge suspects**. Les rebelles devront donc rester discrets et se **fondre dans la masse**, pour ne pas se faire repérer.

Le Dieu et sa ville

L'objectif du dieu est de **trouver et éliminer les 4 citoyens rebelles** avant qu'ils puissent créer une révolution. La ville est peuplée de **citoyens** (PNJ scriptés) qui réagiront aux actions du joueur. Elle est soumise à des **règles de vie** que les rebelles devront respecter pour ne pas se faire repérer (couvre feu, prière...). Le Dieu aura l'occasion de **changer ces règles de vie** pendant la partie, et de déclencher des **événements** (rassemblement de la population dans une zone, interdiction à toute la population de bouger, etc...). Si les joueurs ne réagissent pas assez vite à ces événements et nouvelles règles, ils se feront remarquer.



Comment vous convertir ?

Fiche

Plateformes	: PC VR (Oculus Rift, HTC VIVE)
Public	: Tout public
Mode de jeu	: 2 à 5 joueurs
Genre	: God Game, Party Game
Contrôle	: VR, Manette
Caméra	: 3D Subjective pour rebelles
Temps de jeu	: 15 minutes pour une session

USP

Incarnez un dieu grâce à la réalité virtuelle, et démasquez vos amis révolutionnaires, complotant parmi les citoyens de votre ville. Profitez d'une expérience party game originale en VR avec vos amis!



Défis et Intérêts

Penser les **interactions** possibles pour les rebelles, mais aussi pour le joueur VR. Réfléchir à des **règles de villes, des événements**.

Créer une **map équilibrée** qui permettra aussi bien au Dieu qu'aux rebelles de gagner.

Un **univers** et une **direction artistique** à définir.

Programmation de **gameplay VR** et d'une **IA** pour les PNJ scriptés.

Trouver des moyens efficaces pour faciliter la **communication** entre les rebelles. Optimiser l'affichage (écran partagé).

Originalité et Expérience

Les **party games en VR** sont encore rares, RéVolution permet de profiter d'une **expérience VR multijoueur** d'une nouvelle manière, tout en restant physiquement présents avec vos amis. Il redéfinit aussi le genre du God Game, en se concentrant sur les **interactions entre les joueurs** (multijoueur) plus que sur la gestion d'une simulation d'un monde peuplé. Le joueur VR profitera de sa toute puissance de Dieu face à ses amis, tandis qu'ils complotent en établissant des stratégies pour le renverser!

Vertical

Slice

Il serait possible de faire une première version du jeu avec une seule carte incluant un certain nombre de mécaniques d'interaction pour les rebelles et le Dieu, et forcément jouable qu'à 5 joueurs. Après la vertical slice, nous pourrions créer de nouvelles cartes avec d'autres interactions, uniques à chaque carte, autorisant moins de 5 joueurs. De même nous pouvons ajouter des modes de jeu supplémentaires.