

# Gibraltar



*Projet de jeu vidéo d'infiltration en 3D, complètement libre !*

## Univers du jeu

L'action se passe dans un futur proche, tiraillé par d'incessants conflits, grouillant de milices secrètes et de mercenaires, pollué par des gigapoles industriels, et gangréné par la corruption.

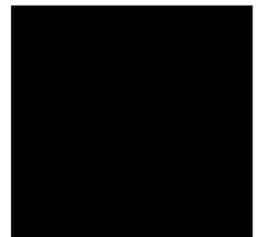


## But du jeu

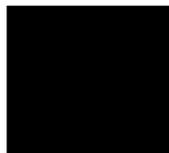
Le joueur, seul ou en coopération avec d'autres, contrôle une équipe de mercenaires pour réaliser différents contrats : récupération, escorte, destruction ... de personnes ou de données ! Au fil des missions, le monde dans lequel le groupe évolue, se révèle aux yeux des joueurs. La réputation du groupe, l'intrigue, et le comportement des personnages non-joués sont fortement impactés par les décisions et les techniques utilisées...

## Principe du jeu

Le scénario est un des points forts du jeu, et repose sur des intrigues à plusieurs niveaux, sur différentes évolutions possibles avec une narration immersive. La liberté est laissée aux joueurs de négocier leurs contrats, glaner des informations, et résoudre les missions selon la méthode désirée, tout en tirant partie de la complémentarité des différents mercenaires, qui disposent de compétences bien définies.



Eibon, dix-huitième année du nouveau cycle. Sans surprise, Thores Cornelius a été réélu : 82% de nos Grands Electeurs ont voté pour lui. "Because it works" Ce slogan a fait tout le boulot pour lui. Les grandes victoires que ses armées ont remportées contre Rankrit et Dravor, les nations ennemies d'Eibon, ont grandement contribué à sa popularité. En effet, nous sommes depuis toujours en guerre contre ces infâmes, et ces nombreux triomphes donnent courage au peuple. Remercions donc nos puissantes armées, grâce à qui nous vivons paisiblement. Mais n'oublions pas le rôle bienfaiteur de l'Alkahest.



L'Alkahest est un matériau en abondance sur notre planète. On prétend même qu'il est inépuisable, recyclable à l'infini. C'est depuis bien longtemps notre seule source d'énergie : tout fonctionne à l'Alkahest. Grâce aux recherches sur ce précieux matériau, notre technologie est suffisamment avancée pour assurer la défense des frontières de l'Empire eibonien.

Eibon est vaste : 15 millions de km<sup>2</sup>, localisée au centre du Monde. Diverses cultures et divers paysages la jalonnent, des arcopoles high-tech de Toki-Jihen aux taudis de Yomoussukra, en passant par les grands déserts de Tihta. Au centre de la Grande Eibon se trouve l'hyper-cité d'Akrib, où siègent Cornelius et son gouvernement.

Le Réseau est accessible par tous, et à travers lui les connaissances du génie génétique, des technologies informatique, électronique et mécanique. Toutes nos villes sont automatisées, et offrent une très haute qualité de vie à qui s'en donne les moyens.

Toutefois, certains décident de vivre en marge de ce confort, et se terrent dans les bas-quartiers ou dans des banlieues délabrées où aucune loi n'existe. Parmi ces reclus se trouvent tous les laissés-pour-compte, des pirates informatiques en tout genre, des junkies en quête de sensations fortes, ainsi que des mercenaires sans scrupules.

Un groupe de mercenaires appelé Gibraltar, réputé pour son degré d'expertise, se distingue : coups d'éclat mais grande discrétion. Kerin Tarka, leader du groupe depuis sa création, vient d'être secrètement contacté par un agent du gouvernement pour contribuer à la sécurité de l'Empire. En effet, un groupe d'ennemis de la Nation vient d'être repéré dans le no-man's-land de Kiell, à proximité de nos lignes de défense...

