

Game concept projet de GD

Anthony Lamour

TABLE DES MATIERES

Pitch :	2
Genre :	2
Nombre de joueurs :	2
Plateforme :	2
Cible :	2
Camera :	2
Avatar :	2
Environnement :	3
Compétences :	3
Gameplay :	3
Objectif :	3
Audio :	4
Graphismes :	4

PITCH :

Les joueurs incarneraient des robots dans le futur, jouant par équipe de deux dans des matchs où le principe est de pousser le plus de balles chez l'adversaire. Pour cela ils sont munis de leurs jetpack ainsi que de leurs canon (seul moyen d'interaction avec la balle). Dans leurs matchs ils pourront être aidés par le public avec des bonus. Le jeu se basera sur la rapidité et le fun instantané.

GENRE :

Arcade, multijoueur

NOMBRE DE JOUEURS :

2 équipes de 2 soit 4 joueurs.

PLATEFORME :

PC, contrôles manette (voir en ligne avec potentiellement l'ajout de clavier)

CIBLE :

Type de joueur : joueurs cherchant un jeu fun et rapide à plusieurs joueurs.

CAMERA :

Vu de côté.

AVATAR :

Robots ne possédant pas de bras uniquement un canon pour interagir avec la balle et une roue et un jetpack pour se déplacer.

ENVIRONNEMENT :

Arène futuriste à l'apparence très simpliste. L'arène sera composée comme suit :

Zone de confrontation accessible par les deux équipes						
But équipe 1	Zone de l'équipe 1 inaccessibl e par l'équipe 2	étage 4	Zone de spawn des balles	étage 4	Zone de l'équipe 2 inaccessibl e par l'équipe 1	But équipe 2
		étage 3		étage 3		
		étage 2		étage 2		
		étage 1		étage 1		

COMPÉTENCES :

Les personnages pourront tirer soit un projectile de base, soit un tir rapide de 3 projectiles, soit un tir chargé plus puissant. Le jeu aura un maximum de 3 projectiles de bases ou un chargé à l'écran par personnage. Pour se déplacer les joueurs pourront se déplacer à gauche et à droite mais ne pourront pas aller dans le spawn adverse, il pourront également utiliser un jetpack à volonté pour passer d'un étage à un autre.

GAMEPLAY :

Les joueurs devront pousser les balles au centre dans le but adverse en tirant dessus. Les parties seront rapides et timer. Des bonus divers apparaîtront sur le niveau régulièrement afin de pimenter la partie. Si un joueur entre en contact avec une balle il meurt instantanément puis réapparaît dans son spawn, les joueurs ont une vie illimitée. Si une balle touche un but alors l'équipe adverse marque un but puis la balle revient au centre (elle ne peut pas être déplacée pendant son chemin jusqu'au centre).

OBJECTIF :

Les équipes doivent marquer plus de buts que l'équipe adverse.

AUDIO :

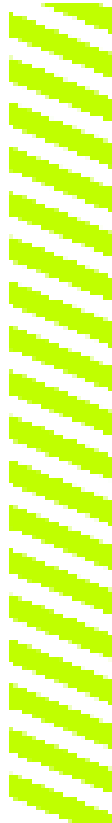
L'audio sera une musique libre de droit trouver sur internet, idem pour les quelques bruitages.

GRAPHISMES :

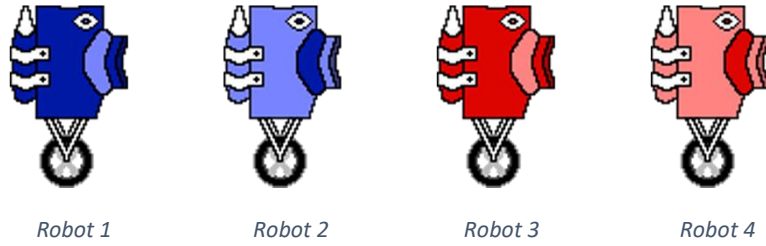
Réaliser par moi-même, dans un thème futuriste cartoon très simpliste. Voici un exemple d'éléments déjà réalisé.



Balle



But



Chaque équipe aura une couleur dominante bleu pour l'équipe 1 et rouge pour l'équipe 2. Chaque joueur de la même équipe aura un robot de couleur différentes mais gardant la couleur dominante de son équipe.