**GAME CONCEPT: ROOMY HOUSE**

GENERAL

**Titre** : Roomy House

**Genre** : MOBA

**Plateforme** : PC Windows / OSX

**Public** : Tout public

**Référence** : League Of Legends, DotA

**Technologie** : Unity3D

CONTEXTE

**Où** : Dans une maison (la fameuse « Roomy House »)

**Quand** : De nos jours

**Problématique/But** **du** **jeu** : Des lycéens ou lycéennes rival(e)s sont fous (folles) d'aventures et d'héroïque fantasy. Au cours d'un voyage scolaire avec leur classe, ils/elles découvrent une mystérieuse maison (la Roomy House) et décident de se lancent un défi, y entrer.

Les jeunes étudiants vont alors que cette découvrir que cette maison est très spéciale. En effet, dès qu’ils ont franchi l’entrée ils ont rétréci. Cette maison appartient donc en réalité à une sorcière assez sadique dont le divertissement principal est de piéger des personnes dans sa maison et les regarder s'affronter à mort pour survivre.

Chaque partie de jeu se déroulera dans une pièce de la maison (salle de bain, cuisine, salon …). Pour gagner une partie il faut vaincre tous les adversaires en lice ou bien trouver la clé de la maison cachée de manière aléatoire dans la pièce en début de partie.

**Personnage** : Un(e) lycéen/lycéenne

3C

**Caméra** : Vu à la troisième personne pour le personnage avec une autre caméra plus « libre » permettant notamment le Replay

**Character / Capacité du personnage** : Le personnage choisi aurait une apparence en partie paramétrable. Dans ce sens il sera possible de choisir son nom, sa taille (dans un intervalle réaliste) et sa classe (Guerrier, Magicien, Archer, Voleur …). En fonction de sa classe le personnage aura 3 capacités spéciales (par exemple le guerrier pourra avoir : Frappe héroïque, Rempart impénétrable, Lancer d’arme).

**Contrôle**: Déplacements au clavier (Z, Q, S, D) et utilisation de la souris afin d’interagir avec la caméra principale (rotation de la caméra par un clique gauche + déplacement de la souris), utilisation de la molette de la souris afin de zoomer/dézoomer. Et enfin, utilisation du clique gauche hors de l’espace de jeu intensif (HUD de paramétrage quand le jeu est en pause, boutons d’actions en jeu permettant de lancer des attaques par exemple)

CHALLENGE

**Objectif** : Tuer 3 fois son adversaire ou trouver la fameuse clé pour sortir de la maison

**Phase** **de** **Gameplay** : Deux joueurs s’affrontent dans la cuisine (petite mais énorme pour les joueurs rapetissés). L’un tente de trouver la clé de la maison en échappant à son adversaire tandis que l’autre lui cours après en espérant pouvoir le tuer avant qu’il ne trouve la clé