RoomyHouse : Game concept

* **Quel est donc ce merveilleux jeu ?**
  + Titre : RoomyHouse
  + Genre : Moba
  + Public-cible : Tout public
  + Support : PC / Windows
  + Technologie : Unity3D et Blender
* **De l’action au divertissement en passant par le plaisir !**
  + Le joueur, rapetissé et traqué par son adversaire, doit réussir à s’échapper d’une maison hantée
* **Passage du divertissement à l’immersion : Racontons une histoire !**
  + Des lycéens en voyage scolaire s’aventurent dans une maison dite hantée et se retrouvent rapetissés et enfermés. Seul celui qui trouvera la clé en premier sera sauvé de la malédiction
* **Victoire !?**
  + Pour gagner, il suffit de vaincre son adversaire ou trouver la clé de la maison cachée aléatoirement dans une pièce
* **Let’s play !**
  + Après avoir choisi une pièce de la maison et son adversaire, les joueurs se retrouvent dans la pièce. Ils peuvent se mettre à chercher la clé pour la récupérer et gagner ou partir en quête d’armes afin de terrasser l’adversaire. Les armes dépendent de la pièce. Par exemple, dans la cuisine le joueur pourra utiliser les couteaux, fourchettes … pour attaquer
* **Qui dit jeu dit bonus !**
  + Des étoiles seront placées aléatoirement à des endroits stratégiques des pièces. En les collectant, le joueur aura droit à des armes spéciales utilisables directement en début de partie (au lieu de devoir les collecter dans la pièce en partie)
* **Parce qu’il faut y avoir joué avant de se prononcer**
  + Le joueur ...
    - Aura à sa disposition un tchat in-game afin de communiquer avec les autres joueurs connectés
    - Pourra personnaliser son avatar hors jeu via le portail internet
  + En exclusivité, les joueurs ayant collecté un total de 100 étoiles auront droit à des options de personnalisation supplémentaire (Exemple : [Cape d’invisibilité] permettant de rendre le joueur invisible 4 secondes; Utilisable toutes les 10 minutes)