

NOM 1  
NOM 2  
NOM 3  
NOM 4

# Game Concept

---

## Fiche signalétique

Titre :

Genre : Beat'em up

Public-cible : 12+

Support : PC

Technologie : C# (MonoGame)

## Pitch

*C'est un jeu de combat 2D où le joueur doit traverser les étages en battant des ennemis un par un pour gagner.*

## Scénario

On incarne un personnage qui se bat contre des Yakuza dans des rues japonaises.

## Conditions de victoire/défaite

Conditions de victoire : Éliminer toutes les cibles

Conditions de défaite : Être à 0 point de vie (HP = 0) ou dépasser le temps

---

---

## Contrôles

Le jeu est un 2D scroller,

- On peut se déplacer vers la gauche/droite de l'écran.
- ↑: sauter
- Espace: attaque de base
- Entrée/Echap: pause/menu
- P: pick up un objet

Est-ce qu'on fait un effet de perspective pour se déplacer vers le haut/bas?

## Game Loop (core gameplay)

1. Le joueur avance horizontalement.
2. Des ennemis apparaissent (random).
3. Le joueur combat jusqu'à éliminer toutes les cibles.
4. Une fois tous les ennemis battus, il passe à l'étage suivant.

## Gameplay secondaire

- Item de vie à récupérer pour se soigner
- Armes à récupérer? (batte, club de golf...)
- Récupérer de l'argent permettant d'améliorer les caractéristiques de son personnage depuis le menu principal
- Score: Chaque ennemi défait donne les points, affichés en haut de l'écran.

## Unique Selling Points

Good music

## Interfaces

- HUD joueur (barre de vie, score)
-

## Inspirations

- Streets of Rage

