

# LE LABYRINTHE DE DEDALE

L A G Studio

## RESUME

Game Concept rapide pour l'examen d'automne 2020.

François GETE

Game Design

## Table des matières

Fiche descriptive.....	2
Production .....	2
Le jeu .....	2

## Fiche descriptive

**Titre :** Le labyrinthe de Dédale

**Pitch :** En multijoueur, vous incarnez Thésée ou le minotaure. A l'aide de vos capacités propres vous devrez tuer votre adversaire caché dans le labyrinthe. Faites attention à ne pas devenir la proie...

**Genre :** FPS, action, multijoueur

**Nombre de joueur :** multijoueur (2 joueurs) en PvP

**Public visé :** 16-25 ans, mixte, midcore et hardcore gamer

**Plateforme cible :** PC, consoles de salon

**Marché ciblé :** marché occidental

**Technologies :** Unity3D

**USP :** mythologie grecque, duels existant, environnement procédural

## Production

**Estimation des ventes :** < 500 K (ambition initiale de Phasmophobia)

**Modèle économique :** vente unique

**Prix de vente :** ~ 15 \$

**Budget :** 100 K \$

**Temps nécessaire :** 2 ans




**Echéances :** Halloween 2022

## Le jeu

**Synopsis :** Le jeu se déroule à la Grèce antique. Les joueurs incarnent Thésée et le Minotaure dans un duel à mort dans le labyrinthe de Dédale. Les joueurs devront faire appel à leurs capacités respectives afin de traquer leur adversaire.

**Les intentions :** Le jeu doit être fidèle à la mythologie tout en gardant un style graphique réaliste afin de rendre une atmosphère épique. De plus, l'ambiance du labyrinthe doit être un maximum anxiogène et immersif afin d'inclure d'avantage les joueurs dans leur rôle de proie.

**Les 3C :**

-  **Caméra :** vue à la première personne
-  **Character :** Thésée ou le Minotaure, avec leur apparence et leurs capacités
-  **Contrôles :** Clavier, souris ou manette, le gamefeel change en fonction du personnage

**Condition de victoire :** Quand l'un des joueurs meurt, l'autre remporte la victoire. (Cinématique de victoire, etc...)