

CAHIER DES CHARGES DU GAME CONCEPT

Intitulé du jeu: Tetrasomia

A - FICHE PRODUIT :

Renseignez chaque catégorie afin de définir votre jeu en général.

Genre : CS-like

Style : fps

Plate-forme : Windows

Moteur : Unity 2019.4

Nombre de Joueurs: 4

Pegi : 18+

B - PITCH:

Il s'agira d'un fps CS-like jouable en 2v2 . Afin de rendre les manches plus dynamiques nous pourrions imaginer une limite de temps ou bien un système « Attaque / défense » qui obligerait les attaquant à rythmer la manche pour ne pas perdre cette dernière. De surcroît, nous ajouterons un système d'« éléments »(eau, feu, air, terre) sélectionnable avant la partie sans savoir de quel côté le joueur commence ni quel est la composition adverse. La mise en place de ce système se fera alors de la façon suivant :chaque type octroierait un effet distinctif au personnage et/ou à l'équipe : le type air pourrait accéder à des hauteurs spécifiques à son type, le type terre pourrait mieux encaisser les dégâts etc.

D'autres modes ou d'autres cartes ne sont pas à exclure

C - PRINCIPE DE JEU:

* Préparation

- Le joueur choisit son profil de jeu (stats sauvegardées par profil joueur)
- Il choisit une partie
- Chaque joueur choisit son équipe : Equipe A / Equipe B / Aléatoire
- Selection du type
- Ouverture ou non du menu d'armes selon les ressources de la partie
- Lancement du jeu !

* Action

- La carte est choisie
- Chaque équipe commence avec le même budget
- Obtention différente d'argent si manche gagnée ou perdue
- Première équipe à 7 manches (BO13) : si égalité 2 manches d'écart

D - INSPIRATION:

Inspirés de Valorant, CSGO ou encore du mode Escamourche de Call Of Duty.

E – POINT-CLES:

- Jouez avec vos amis en compétition
- Des combinaisons infinies de gameplay
- Un skill level requis élevé