

GAME CONCEPT DOCUMENT

NOM DU JEU : WECBAM FURY

FICHE SIGNALÉTIQUE

Genre : Combat/rpg

Joueur : Solo/Multi

Cible : Midcore/Hardcore

Caméra : 2D

Plateforme : Unity

Business model : A l'achat, micro transaction cosmétique

INTENTION DE JEU :

L'intention est de proposer un jeu original, où le joueur fera les techniques et une partie des mouvements du personnage grâce à des mouvements analysés via la webcam, le jeu aura une dimension rpg avec un système d'équipement et de technique apprenable.

Tout sera contrôlé via les mouvements du joueur, les déplacements du personnage, les attaques et techniques spéciales, le but est de faire réellement ressentir au joueur que c'est lui qui incarne son personnage.

GAMEPLAY :

Les personnages sont contrôlables via les mouvements de bras/main des joueurs, certains symboles ou mouvement des mains déclenchent les capacités des personnages,

CHARACTER :

Nous avons pour l'instant les trois archétypes « classique » du rpg, le guerrier avec une épée, un voleur avec une dague, et un mage avec un bâton.

PITCH:

Incarnez un combattant dans une arène et réalisez vous-mêmes vos attaques et techniques grâce à la caméra qui analyse vos mouvements.

CONTROLES :

Tout ce qui est menu et interface est fait à la souris, le combat lui est fait via le système de webcam et de mouvement en réel les mouvements demander dépendrons de la précision qu'arrive à lire le logiciel pour l'instant

CAMERA :

La caméra est une vue de côté typique des jeux de combat.

CIBLES :

Entre 12 et 35 ans, Catégorie midcore hardcore, type killer et complétions

DIRECTION ARTISTIQUE:



AUDIO :

<https://www.youtube.com/watch?v=EhgDibw7vB4>

https://www.youtube.com/watch?v=5-Pw4fzc_fQ

USP:

Jeux de combat ou le joueur réalise les techniques de combat lui-même grâce à des mouvements réel

Univers original

Genre Combat/RPG relativement peu commun

REFERENCE / INSPIRATION

Naruto shippuden ultimate ninja

Dragon ball z budokai tenkaichi 3 sur wii

Brawlhalla