**ONE PAGE ROUGH**

METRICS:

* Plateforme: PC
* Cible: Osef
* Date de sortie: Non communiqué
* Tactique/Simulation

PITCH:

* Olala type guerre froide dans le future.

GAMEPLAY:

* Jeu de tactique/simulation où le joueur contrôle un navire de guerre. Le joueur devra gérer différents senseurs afin de localiser/détecter et anéantir sa ou ses cibles tout en essayant de garder sa stealthiness. Plusieurs types d'objectifs seront soumis aux joueurs, ce qui modifiera sa manière de jouer. Plusieurs items/arme seront à disposition du joueur, il pourra par la suite en débloquer en finissant des missions.

3C:

* Camera:
* First Person camera/Cockpit.
* Character:
* Se déplacer dans le navire, prendre le contrôle de pôle/station.
* Controller:
* Touches du clavier pour se déplacer, souris pour interagir/déplacez la caméra.

CONDITION DE VICTOIRE/DÉFAITE:

* Le joueur gagne la partie (le niveau) lorsqu’il a réalisé le ou les objectifs propre aux niveaux.
* Le joueur perd la partie lorsqu’il meurt.

3M:

* Long terme:
* Objectif:
* Débloquer un item.
* Challenge:
* Finir plusieurs missions
* Reward:
* Plus d’option pour le loadout
* Moyen terme:
* Objectif:
* Terminer une mission
* Challenge:
* Ne pas mourir, ne pas se faire repérer (suivant la mission)
* Reward:
* Débloquer une prochaine mission, gagner des points (monnaie) qui permettront d’acheter des “améliorations” ou des armes/items.
* Court terme:
* Objectif:
* Diriger/gérer le navire.
* Challenge:
* No fail, tirer partie au maximum des mécanismes à dispositions.
* Reward:
* No fail. Contribue au succès de la mission.