# Concept de Jeu Vidéo

Nom du jeu (optionnel) : Battle Bros

Genre: Beat them all / combat / humour / coop vs AI

Dimension (3D ou 2D) : 2D

Multijoueur : x

Compétitif :

Résumé de ce que les joueurs seraient en mesure de faire dans le jeu :

Le joueur possède des skill trees qu’il peut amliorer : Force, Intel, Agilité (par exemple) Les proportions et caractéristiques physiques changent selon le nombre de points dans les arbres de compétences. Par exemple, le joueur très fort aurait des bras musclés, le joueur intelligent aurait une grosse tête avec des lunettes et le joueur agile aurait des jambes musclées, le joueur avec beaucoup de points de vies aurait une plus grande corpulence, ect… Au début, personnages se ressembles tous : maigres, petites proportions, ect... Le joueur a une barre de compétence à laquelle il peut assigner ses compétences. Il peut se déplacer vers la droit, la gauche, l’arrère de la scène (en haut) et l’avant de la scène (en bas). (Voir Castle Crasher) Il doit, avec ses compétences et attaques, éliminer les ennemies. Le joueur pourra avoir une progression sur plus d’un personnage. Il y aura plusieurs personnages différents avec un skill tree différent pour chaque personnage. Le personnage aura un talent ultime pour chaque skill tree. Le joueur peut avoir des armes différentes, des objets spéciaux, ect..

Quel type de joueur jouerait à ce jeu et hormis la publicité, qu’est-ce qui le pousserait à le choisir plutôt qu’un autre :

Aucun type de joueur visé. Ce jeu se fera désirer par son humour, le visuel léger et ses soudtracks captivants. Il est unique par l’évolution des personnages selon les compétences et par un humour que nous donnerons au jeu. Les joueurs jouerons en coop et rirons entres amis.

Description de l’histoire :

NON DÉFINIE

Si jamais nous ne disposions pas des ressources nécessaires pour faire un tel jeu maintenant, qu’est-ce qui serait envisageable de faire maintenant qui nous permettrait de gagner de l’expérience dans ce type de jeux tout en pouvant présenter un produit aux clients ?

Créer l’histoire, faire la mécanique de déplacement, créer des jokes à inclure dans le jeu, décider les personnages / arbres de talents.

Jeux semblables :

- Castle Crasher (vue / style de jeu / graphiques même style?)

-

-

-

Mécaniques et complexité (expliquer en détail, autant que possible) :

Je crois avoir expliqué cela précédement.