

# CAHIER DES CHARGES DU GAME CONCEPT

**Intitulé du jeu:** Donnez un nom à votre concept ( exemple : Supreme *Rogue-like* )

## A - FICHE PRODUIT :

Renseignez chaque catégorie afin de définir votre jeu en général.

**Genre :** ( exemple : *Rogue-like multijoueur* )

**Style :** ( exemple : *Action / Horreur / RPG* )

**Plate-forme :** ( exemple : *PC windows* )

**Moteur :** ( exemple : *Unity 4.1 / UDK* )

**Nombre de Joueurs:** ( exemple : *De 1 à 4* )

**Pegi :** ( exemple : *12+ / 16+* )

## B - PITCH:

Brève description devant cadrer et donner l'idée de votre concept, en quelques lignes.

*Exemple :*

*Dans un futur proche, un asile sur une île privatisée...*

*Des expériences étranges (et semi-tolérées par les Corporations) sur des patients déclarés fous...*

*Quelqu'un envoi un signal de détresse.*

*Cela fait maintenant plusieurs mois que de nombreux groupes d'interventions ne sont jamais revenus. L'employeur responsable de l'asile décide de faire appel à des mercenaires pour investir l'énorme tour, proposant un sacré pactole (et l'appropriation de tout ce qu'ils pourront trouver à l'intérieur de l'édifice) pour rétablir l'ordre, et comprendre ce qu'il s'est passé.*

## C - PRINCIPE DE JEU:

Descriptif sous forme de liste présentant votre gameplay.

*Exemple :*

### **\* Préparation**

- Le joueur choisit son profil de jeu ( stats sauvegardées par profil joueur )
- Il choisit un type de partie ( Solo / Multi )
- Sélection d'un archétype (classe à choisir parmi 3 archétypes )
- Sélection des objets / équipements de départ (accumulés lors de précédentes parties )
- Lancement du jeu !

### **\* Action**

- Le monde est généré aléatoirement
- Le jeu commence au niveau 0 de l'asile ( sur 100 étages )
- Tous les 10 étages, un boss apparaît.
- Tous les 10 étages, changement d'ambiance (visuel/sonore)
- Tous les 5 étages, zone calme avec un marchand
- Objectif: Survivre !

## **D - INSPIRATION:**

Exemples de jeux existants dans le même esprit ou vous ayant fortement inspirés.

*Exemple :*

- *Binding Of Isaac*
- *Tower of Guns*

## **E - POINT-CLES:**

Citez 3 points-clés qui feront de votre concept un jeu prometteur.

*Exemple:*

- *Jouez avec vos amis en coopération*
- *Accumulez de l'équipement pour personnaliser votre avatar*
- *Un monde généré aléatoirement pour un gameplay infini*