

Game concept Treasure Hunt

Fiche descriptive :

Titre : Treasure Hunt

Genre : Stratégie, Action

Nombre de joueurs : Multijoueur jusqu'à 8

Publics visés : Toutes tranches d'âges

Plateforme cible : PC

Marché ciblé : Monde entier

Technologies : Unity3D

Unique Selling Points : Stratégie, stratégie en équipe, fun

Le jeu :

Synopsis

Votre lycée organise une chasse au trésor. Vous incarnez un lycéen dont le but est d'apporter les six objets qui lui sont attribués avant les autres lycéens participant à l'événement ! Pour ce faire, vous avez accès à différentes actions de sabotage afin de leur mettre des bâtons dans les roues et d'être sûr d'arriver le premier !

Mes intentions

Treasure Hunt se veut être un jeu fun auquel jouer en duo ou contre ses amis, qui requiert un minimum de stratégie ou de discrétion! Les graphismes sont relativement simples pour permettre à un plus grand nombre de joueurs de se procurer le jeu et éventuellement pour permettre un transfert sur d'autres plateformes que le pc (mobile?)

Les 3C

Caméra : Première personne

Character : Vous incarnez un lycéen, une customisation de personnage est disponible, une couleur est attribué à chaque joueur pour les différencier les adversaires (couleur par équipe)

Controller : clavier et souris

Le Core Gameplay

Les différentes mécaniques de jeu permettent au joueur d'établir une stratégie selon la manière dont il veut jouer. Par exemple, en mode solo, le joueur peut choisir entre allier sabotage et récupération d'objectifs, ou alors se concentrer sur une récupération d'objectifs rapide et compter sa capacité à éviter les ennemis ou encore adopter une stratégie furtive en se servant des cachettes disponibles sur la carte. En mode duo, les joueurs peuvent choisir parmi les stratégies de la même manière et par exemple peuvent partager les tâches et s'entraider.

Les conditions de victoire et de défaite

La partie se termine lorsque l'un des joueurs ou une équipe de joueurs apporte tous ses objets au principal.

Un podium est mis en place pour récompenser les joueurs et leur attribuer leurs récompenses de fin de partie, celui-ci est basé sur plusieurs catégories de points :

- Points pour les actions de sabotage
- Points pour la récupération d'un objet
- Nombre d'objets obtenus à la fin de la partie
- Bonus pour celui qui termine le premier

Analyse des jeux existants dont l'esthétique ou le gameplay se rapprochent de Treasure Hunt.

- Deceit

Références gameplay à Treasure Hunt :

La vue première personne, le système d'objectifs et de sabotage mais aussi le gameplay de la discrétion. Le fait de devoir gérer les objectifs, tuer les ennemis et de passer inaperçu en tant qu'infecté.

- Among Us

Système d'objectifs et actions de sabotage | La gestion des objectifs pour ne pas se faire démasquer et des actions de sabotages et meurtres pour gagner la partie

- Dead by Daylight

La gestion de réussir à échapper au tueur ou s'en cacher tout en activant les objectifs pour s'évader

- Friday the 13th

Devoir gérer le fait de ne pas se faire repérer et de devoir récupérer des objets (ou activer des objectifs) pour les assembler et accéder à un moyen de s'échapper : la voiture ou le bateau

- Lunch Lady

Système de clés à récupérer pour fouiller des salles et y trouver des objets, et donc objectif de récupération d'un nombre donné d'objets, ici à rapporter quelque part et également l'esthétique des graphismes low poly

- Human : fall flat

Système d'entraide entre les joueurs pour atteindre un objectif + esthétique des graphismes low poly