

Dev team



Gestion de projet	Alexandre Chamoy
Game Designers	Stéphanie Mader & Adrien Pelov
Programmeurs	Cédric Liaudet & Pierre Josse
Graphic Designers	Delphine Soriano & Erwan Thepault
Sound Designer	Arnaud Noble
Ergonome	Mélanie Ginibre

<http://www.goju-game.com>

«This project is not endorsed by or affiliated with Crytek or Electronic Arts.»

One page document

END MIN
promotion 2010



Pitch

Vous vous réveillez à l'entrée du Complexe Goju, un ancien site d'entraînement militaire pour enfants. Tout semble à l'abandon. Malgré la décrépitude ambiante, l'endroit regorge de vieux terminaux informatiques clignotant faiblement : il s'agit des bornes de connexion permettant de plonger dans la Simulation. Ce programme de réalité virtuelle fut élaboré par de mystérieux Concepteurs pour former les enfants à devenir des guerriers impitoyables. Pour vous échapper d'ici, il vous faudra atteindre le coeur du Complexe afin de réactiver les portes principales. Les lieux sont vidés de toute âme; et pourtant, vous n'êtes pas complètement seul... Le système de sécurité en place fonctionne toujours et de nombreux robots quadrillent le secteur, veillant à ce qu'aucun intrus ne vienne troubler le silence omniprésent. Vous aurez besoin de passer les grades supérieurs de la Simulation pour débloquent les nouveaux accès du Complexe. L'entraînement sera rude car le programme cherche à mettre à l'épreuve l'adresse et les talents tactiques de chaque participant. Mais en levant le voile sur la chute du Complexe, vous retrouverez la trace des Concepteurs. Ces derniers ont disséminé des Hacks, des programmes pirates pour tricher dans la Simulation afin de détourner les règles et de prendre l'avantage lors de vos missions. Le Complexe n'aime pas les unités dissidentes... Osez-vous risquer votre existence pour vous en sortir ?

Gameplay

GOJU est un jeu de tir à la première personne. Dans le Complexe, en tant qu'enfant désarmé, vous devrez vous frayer un chemin à travers les patrouilles des robots de maintenance et des caméras. Exploration, infiltration et fuite en avant en constituent l'expérience principale. Dans la Simulation, vous incarnerez un robot de combat lourdement équipé : remplissez vos missions avec succès pour obtenir de nouveaux grades et augmenter ainsi votre champs d'exploration dans le Complexe. Le Hack System vous permet de désactiver les collisions, modifiez la gravité, clonez les objets... Reprenez l'avantage en trichant ! Mais prenez garde à ne pas corrompre le système informatique de la Simulation...



16



Type : FPS

Plateforme : PC, Xbox 360 et Playstation 3

Nombre de joueurs : 1 - 16

Moteur de jeu : CryENGINE 3 de Crytek

Joueur cible : Core Gamer, masculin

Age rating : 16+

USP

- > La mise en abîme inédite et profonde du jeu vidéo
- > Le Hack System, ou l'art de s'affranchir des règles établies
- > La narration unique autour des interactions entre deux univers complémentaires
- > Le shooter psychédélique et survolté
- > L'ambiance oppressante du Complexe

