

Game concept document



Fiche signalétique

Titre : THE RAGE OF SIKA

Support : PC /mobile

Genre : Idle Game

Age: tout public

Concept :

THE RAGE OF SIKA est un idle game basé sur la destruction de voitures. Sika, un petit faon de la forêt, est très en colère par les chauffeurs(se) qui renverse nombre de ces congénères. Fou de rage, il décide de détruire tous sur son passage.

Condition de victoire / Défaite

L'objectif est de détruire toutes voitures à travers les niveaux.

Le personnage du jeu Sika

Sika est un petit faon, ce trouvant dans un univers entre nature et ville sur une route. Il possède un casque viking, ce casque lui permet de détruire ces voitures . Il évolue au fur et à mesure des destructions et du nombre de points à ramasser. Ces évolutions correspondent au type cervidé, du petit faon au daguet puis en cerf, détruisant deux fois plus et rapportant le triple de points. Pour cela, le joueur doit continuellement appuyer ou cliquer.

En revanche si le joueur(se) est trop passif, Sika régresse en jeune daguet, puis en petit faon, mais il peut de nouveau le faire évoluer.

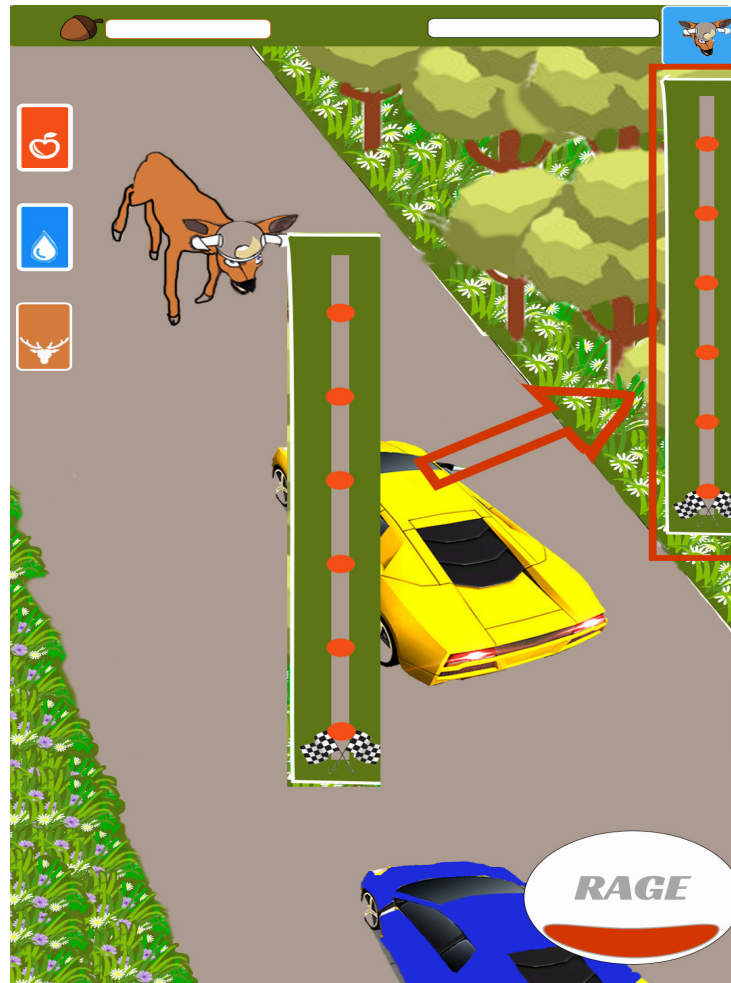
Gameplay

Moteur physique :

Le jeu est en vue de dessus stationnaire en scrolling vertical. Le joueur a deux possibilités, pour jouer, la première est de laisser le jeu gérer seul le déplacement du personnage mais celui-ci avancera lentement. La deuxième est d'avancer plus vite dans le niveau, en appuyant longtemps ou en cliquant rapidement. La trajectoire du personnage peut être modifiée sur la droite ou la gauche de l'écran.

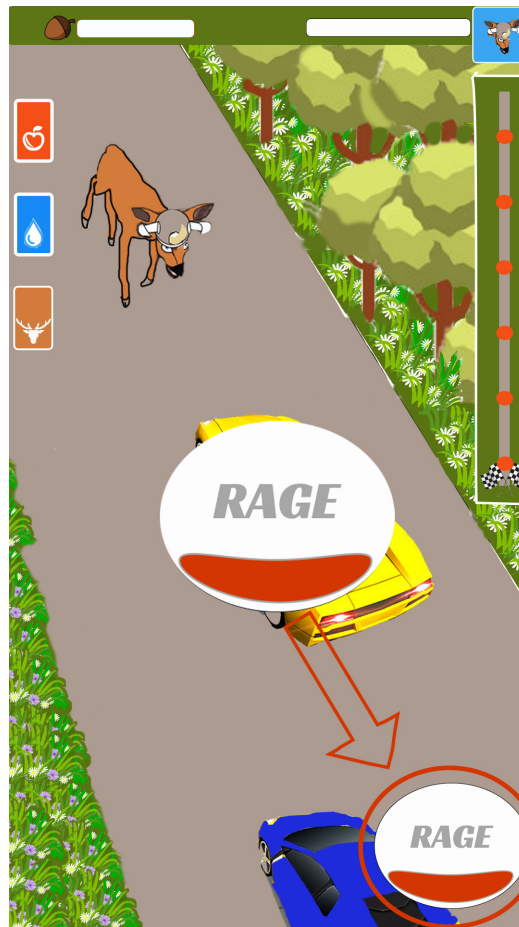
Interface

La carte



Dans l'écran de jeu en haut à droite il y aura une jauge représentant la carte d'une route avec distance entre le personnage et la ligne d'arrivée. Sur la carte, le joueur verra des icône rouge qui symbolise des mission pour récupérer des bonus. Mais ne verra pas les obstacles dont le joueur ne doit surtout pas détruire.

Bouton RAGE



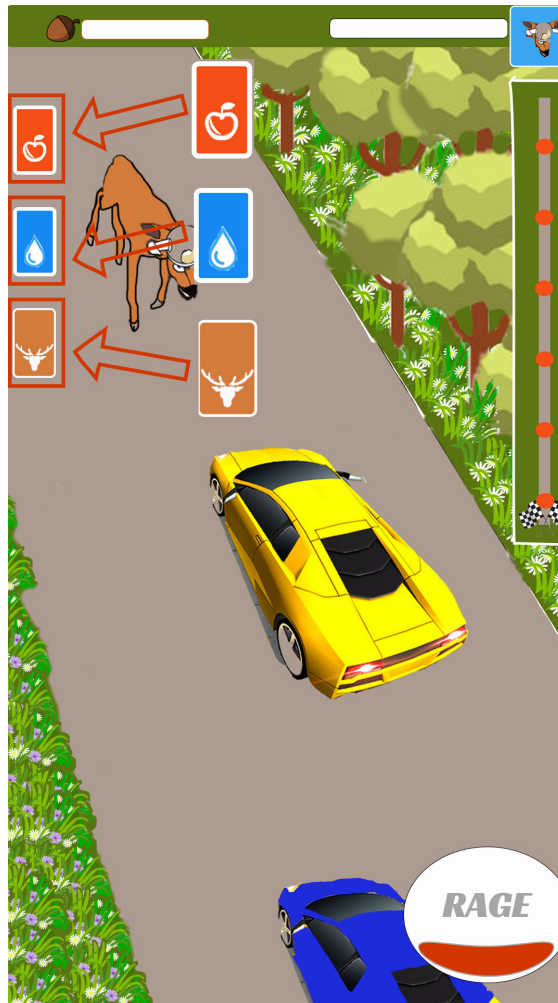
Le bouton RAGE permet à Sika de d'accélérer plus vite en décuplant sa force pendant trois secondes. Pour activer le mode RAGE il suffit de détruire les voitures qui contiennent les bonus, au fur et à mesure la jauge se remplit. Est dès qu'elle est remplie il suffit d'appuyer sur le bouton pour donner du boost à Sika

les voitures



Sur le passage de Sika, il y aura bon nombre de voitures différentes. Certaines de ces voitures rapportent un nombre de points ou de bonus supplémentaires.

Bonus



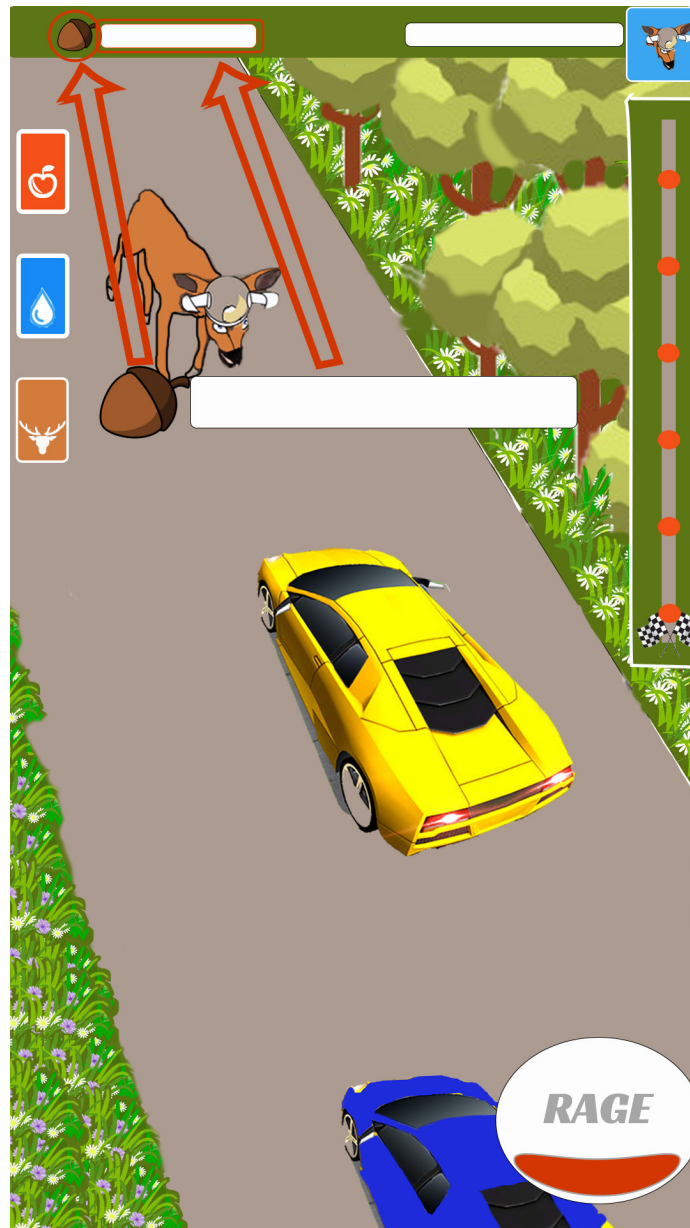
A gauche de l'écran se trouve des icônes de bonus. Ces icônes représentent les défis quotidiens pour récupérer ses bonus. Il y a en tout trois sortes de bonus : pommes, eaux, et bois de cerfs.

Bonus pommes (Sika faon) x 3 pour chaque voiture de sport.

Bonus pommes (Sika daguet) x 9.

Bonus pommes (Sika cerf) x 16.

Score



Sur la partie gauche de l'écran se trouve la jauge de score avec l'icone du gland dès que la jauge est entierement remplie

Concept psychologique :

Le stress :

Afin de créer du stress à certain moment de la partie des objets ou congénères apparaîtront sur le passage de sika. Le joueur doit être vigilant à tout moment car si par accident le joueur les détruit, il y aura un malus de bonus et de points.

Récompenses :

Les réflexes du joueurs seront récompensé par des bonus multiplicateur de glands et de bonus, mais aussi augmente les compétences de Sika.