



ScreamAge

Julien Apprioual, Gwénaél Lefèvre et Yohann Jardin

Concept

Vous jouez un fantôme qui hante une forêt. Vous devez poser des tours pour effrayer les enfants qui viennent tester leur courage dans votre forêt.

Fonctionnalités

- Gagnez des niveaux et personnalisez vos caractéristiques
- Effrayez les enfants les plus courageux en utilisant jusqu'à 6 types de tours
- Améliorez vos tours pour les rendre encore plus puissantes
- Adaptez votre stratégie pour maîtriser les riches environnements que recèle votre forêt.
- Débloquez des récompenses pour vos accomplissements
- Une bande son originale, avec de vrais cris
- Jouez comme vous le voulez, avancez dans le mode histoire ou faites un marathon



Généralités

Motivation du joueur

Le joueur cherchera à résoudre des puzzles et à dépasser ses capacités

Genre

Mix entre RPG et Tower Défense

Cible

Utilisateurs de smartphone jouant à des jeux de stratégie ou de Tower Défense.

Apport inexistant chez les concurrents

Pour vaincre un ennemi, il faut remplir sa jauge de peur. Celle-ci diminue au fil du temps, l'enfant se remettant de ses émotions. L'environnement de la forêt hantée et des enfants, ainsi que la présence d'une histoire dans un Tower Défense.

Configuration visée

Smartphone sous iOS 6 ou Android 4.3

Objectif de conception

Offrir une expérience où le joueur surmonte des difficultés stratégiques, dans un environnement apportant une pointe d'humour.

La difficulté du jeu sera croissante et face à un niveau non réussi, le joueur pourra essayer à nouveau, tout en accumulant de l'expérience gagnée. Si la difficulté est trop grande, l'expérience gagnée lui fera gagner des niveaux et donc des caractéristiques l'aidant ainsi à accomplir le niveau.

Le thème de la peur, la bande sonore, et les réactions des enfants apportent la pointe d'humour qui ajoute une envie de continuer à jouer et surmonter la difficulté.