

Concept de jeu : Cyberbiker*

*Titre provisoire

Fiche signalétique

Titre : Cyberbiker

Support : PC

Genre : Course

Cible : 16+

Concept

Un motard se fait prendre en poursuite par un gang de motos. Le jeu se passe dans un monde cyberpunk futuriste délabré, fournissant un grand nombre d'obstacles originaux et de phases de gameplay diversifiés. Cyberbiker se veut dynamique, requérant du joueur de bons réflexes sous une bande-son énergique.

Contrôles

Le jeu se joue en 3^{ème} personne (derrière la moto) et possédera notamment des phases FPS et des phases de réaction. Il se jouera avec un clavier ou une manette.

Conditions Victoire/Défaite

Objectif : Arriver au bout du niveau indemne.

Défaite : Touché par un ennemi ou un obstacle.

Autre

Style graphique : Pixelisé / 3d

Bande son : Darksynth / Synthwave / jungle

Gameplay principale

Le motard va rouler continuellement devant lui tout en esquivant des obstacles. Il se défendra par défaut avec des coups de pieds, mais aura aussi l'occasion de récupérer des armes sur son chemin.

Durant sa course, des vagues d'ennemis apparaîtront à son niveau. Il pourra s'en débarrasser avec une mécanique d'attaque (frappe à gauche, frappe à droite) avec ou sans armes (coups de pied, bâtons de baseball, katanas, etc.). Les ennemis répliqueront aussi de leur côté avec des mécaniques similaires à celles du joueur.

Des événements auront lieu, comme par exemple, une phase en vue à la première personne (FPS) où le joueur pourra tirer sur des ennemis qui lui foncent dessus. Ou bien encore des QTE (Quick Time Event) où le joueur esquivera *in extremis* un obstacle qui lui fonce droit dessus.

Le jeu sera divisé en plusieurs niveaux. Ces niveaux se termineront quand le joueur aura atteint le bout de la course et survécu aux différents assauts et événements.