

« LE MONDE DES RONRONS »

GAME DESIGN



Christophe Kohler 2005

# Table des matières

MENU.....	3
Fonctionnement des menus.....	3
Description des menus.....	3
CREATURES.....	4
Evolutions.....	4
Actions.....	4
DEPLACEMENT.....	6
IA.....	6
Jauges.....	7
Icône de besoin.....	7
Icône de récompense.....	8
Caractéristiques.....	9
Créatures du décor (non jouables).....	9
Divers.....	10
DECOR.....	10
INTERFACES.....	11
Interface principale.....	11
Curseur.....	13
Icônes de besoin.....	14
Statistiques.....	14
Localisation.....	16
MINI JEUX .....	16
Description générale.....	16
Niveaux de difficulté.....	16
Récompenses.....	16
Le jeu de la taupe.....	17
La marelle.....	18
La partie de pêche.....	19
Le tir ballon.....	20
Le trouve-cuicui.....	21
Interface.....	22
DIDACTICIEL / AIDE .....	23
NOTES.....	23

# MENU

## Fonctionnement des menus

Au premier lancement du jeu, l'intro s'exécute puis on tombe directement sur le menu création.

Au second lancement (et pour les autres), l'intro exécute et le jeu se lance à partir de la dernière sauvegarde. On ne passe plus par un menu en début de jeu.

Si le joueur veut commencer une nouvelle partie (alors qu'il en a déjà une en cours), il doit passer par le menu dans le jeu.

La première chose que l'on voit est la page d'intro. Titre du jeu, nom de la société.

Pas de vidéo. L'intro est faite avec le moteur de jeu. Simple logo, la page d'intro doit être rigolote, c'est le premier contact.

C'est un artiste qui détaillera cette page.

Fonctionnement de la Sauvegarde :

Le nom de la sauvegarde est celui des créatures.

La sauvegarde est donc automatique.

Note : Les menus tournent en même temps que le jeu. Pas de chargements (ou en transparence sur console).

## Description des menus

Il y a un icône sur l'écran de jeu pour aller dans les menus.

- Menus InGame 1

Créer nouvelle partie (renvoi au menu création)

Charger partie (renvoie au menu chargement partie)

Options

- Menu Création page1

Choix de la créature

Montrer une seule créature à l'écran (mais gros et image amusante).

On choisi entre les créatures disponibles.

- Menu Création page2

Proposer un gros menu avec une seule créature et en petit en bas

« Si tu veux plus de difficulté, tu peux avoir plusieurs créatures en même temps »

Et mettre des icônes avec 2, 3, 4, 5 créatures

- Menu Création page3

Choisir le nom de la créature (ou choisir un nom au hasard).

Note : On voit la créature, on peut lui donner un nom suivant ces particularités.

- Menu Chargement partie

Une liste de partie apparaît a écran

Une partie est composée d'un nom (nom des créatures à la suite), des icônes des créatures et de la date du dernier enregistrement (date écrite en clair, exemple, vendredi 22 août 2004).

Pour sélectionner une partie, il suffit de cliquer dessus.

Si le nombre de parties ne tient pas dans écran, une flèche apparaîtra en bas pour passer a écran suivant (et ainsi de suite).

- Menu Options

Audio :

Volume Musique

Volumes Sons

Graphique :

A déterminer par le responsable technique, suivant le moteur.

# CREATURES

L.M.R.D est grossièrement inspiré du concept des tamagotchis. Le joueur s'occupe de 1 à 5 créatures vivant dans le monde des ronrons. Pour les faire grandir, il faudra s'occuper d'elles : les amuser, les nourrir, les faire boire... Plusieurs actions différentes sont disponibles pour diversifier le gameplay.

Chaque créature comporte 4 évolutions :

Evolution 0 : Créature naît, se trouve dans le nid.

Evolution 1 : Créature « chétive ». Sors du nid (bébé).

Evolution 2 : Créature ayant l'air fourbe, désobéissant (Adolescence).

Evolution 3 : Créature adulte, assez fainéante.

## Evolutions

Evolution 0 : Nid (1 min)

Evolution 1 : Sortie et découverte autour du nid (25 min)

Evolution 2 : Découverte du monde et des minijeux (1h au minimum)

Evolution 3 : Découverte de toutes les options (1h et plus)

### **Evolution 0 :**

La créature est dans un œuf qui se trouve dans le nid

Le nid est ouvert.

L'œuf éclos. On voit une animation de l'œuf en train d'éclore. Et on assiste à la naissance de la créature.

La créature fait des grimaces et des sourires.

Autour du nid, on voit un massif de légumes et un endroit pour boire. C'est rassurant de voir qu'il y a tout ce qui faut à proximité.

### **Evolution 1 :**

La créature est encore bébé. Elle se déplace autour du nid et apprend les rudiments de la vie. Se déplacer, se nourrir et boire.

### **Evolution 2 :**

La créature est adolescente. Elle est plus rapide et peut se déplacer partout dans le décor. Cependant elle n'obéit pas trop, il faut souvent la rappeler à l'ordre.

### **Evolution 3 :**

La créature est adulte. Elle est disciplinée et sage.

### Représentation

La représentation de la créature ne varie pas en fonction de l'évolution.

Seul ses paramètres (vitesse, mouvements, expressions vont varier).

Options : La créature « grossi ».

Les créatures ne naissent pas en même temps. Ainsi, si j'ai 5 créatures :

la 1ère naîtra. Une fois qu'elle évolue (niveau 2), 1 autre naît.

## Actions

Certaines actions déclenchent une animation de la créature. Ces animations ne peuvent pas être

interrompues. Le jeu reprend lorsque l'animation est terminée.

**Marcher :**

La créature avance lentement quand elle est bébé. Si le joueur clique à plus de 2 mètres (distance à définir avec les unités définitives) devant la créature, elle marchera (même adulte).

**Courir :**

La créature sait courir à partir de la seconde évolution. Si le joueur met le curseur loin de la créature et clique, celle-ci courra jusqu'à l'endroit cliqué (distance à définir suivant les unités finales).

**Nager :**

La créature sait nager. Il suffit de cliquer sur un point sur l'eau.

**Sauter :**

Quand une créature arrive près d'un petit obstacle, ou de la petite zone rocheuse (au « milieu » de l'espace de jeu), il suffit de faire clic à l'endroit où l'on veut aller et la créature sautera pour y parvenir. Pour les trous, la créature saute automatiquement par-dessus.

**Manger :** (Arracher des légumes, des fruits)

Pour vivre et être en bonne santé, la créature doit se nourrir. La créature pourra donc cueillir des fruits et légumes dans les jardins afin de les manger. Il suffira juste de s'approcher d'un jardin et d'appuyer sur l'image Arracher/Manger.

Une animation se déclenchera montrant la créature en train d'arracher un fruit/légume et de le manger. Le massif de nourriture reste intact.

**Boire :**

Il suffit d'aller à la rivière ou à la cascade et d'appuyer sur l'image Boire.

Une animation de la créature qui va boire se déclenche.

**Jouer :**

Il suffit d'aller près d'un toboggan ou d'une balançoire libre et d'appuyer sur l'image Jouer.

Une animation de la créature en train de jouer se déclenche.

Cela fonctionne également avec les minis jeux. Le mini jeu se mets en marche.

**Faire ses besoins :**

Un animal à souvent envie de faire ses besoins. Ici le joueur le saura grâce à l'icône de la créature sur l'interface. Il faudra alors l'emmener dans la petite maisonnette WC et cliquer sur l'icône « faire ses besoins ».

Une animation se déclenche et on voit la créature rentrée dans la maisonnette puis en ressortir.

**Etre lavé :** Comme tout animal, la créature devient sale quand elle se traîne dehors.

La créature devient sale à l'écran.

Lorsque la créature est proche de la douche, l'icône laver est allumé.

Si le joueur appuie dessus, une animation se déclenche et on voit la créature passer sous la douche.

Si le joueur fait nager sa créature, alors celle-ci est automatiquement lavée.

**Se faire gronder :**

Si une créature se comporte mal, n'en fait qu'à sa tête, le joueur pourra la disputer afin qu'elle stoppe ses bêtises. Dès qu'elle se fera gronder, la créature aura un petit air peineux (1 animation).

**Se faire féliciter :**

Le joueur peut à tout moment féliciter sa créature. Un icône action « féliciter » sera toujours présent en bas. Lorsque le joueur exécute cette action, la créature fera une animation de joie. La créature gagnera des points dans la jauge amusement.

Lorsque la créature est félicitée, elle exécute une des 4 animations :

- La créature roule des yeux
- La créature sourit et rie.
- La créature se roule sur le dos
- La créature remue sa queue ou ses fesses

Au terme de cette animation, la créature reçoit +5% sur la jauge d'amusement.

Le joueur peut faire autant de fois cette action, cependant les animations ne peuvent pas être interrompues.

## DEPLACEMENT

Les déplacements des créatures sont simples : le joueur clique, la créature se déplace vers le point cliqué.

La créature choisit toujours un chemin direct pour se rendre vers le point cliqué. Si il y a un obstacle, elle le contourne.

Note : Rien n'est concave et rien ne se touche.

Si une autre créature se trouve sur le chemin de notre créature alors ce n'est pas grave.

Note : Les créatures glissent les unes sur les autres. Elles ne seront jamais bloquées

## IA

Si la créature est au repos plus de 10 secondes, elle peut décider de faire quelque chose.

Ces actions dépendent de son stade d'évolution et de son stade d'éducation.

Il y a donc des actions « sages » et des actions « pas sages ».

Une jauge de turbulence est mise en place. Son action commence à partir du stade 2 (période adolescente).

Au départ la jauge est à 100% (créature très turbulente).

Cette jauge conditionne le choix des actions « pas sages » par rapport aux actions sages (tirée au hasard).

Lorsque la créature exécute une action « pas sage ». Le joueur a la possibilité de gronder la créature. Celle-ci arrêtera son action et redeviendra calme (avec l'air qu'a un animal quand on le punit).

La jauge de turbulence sera descendue de 10% à chaque « grondage ».

Lorsqu'une action pas sage est exécutée, l'icône « gronder » apparaît pendant 10 secondes.

Évolution 3 sera atteinte avec le temps, mais également si la créature a une jauge de turbulence en dessous de 50%. Tant que la jauge est au dessus de 50%, la créature reste en phase 2.

Lorsque la jauge est à 0%, la créature est bien éduquée et ne fera plus d'action pas sage.

### Actions communes :

- Animations d'attente (à définir par les artistes. 3 animations différentes.)

### Actions spéciales sages :

- La créature fait des petites grimaces (roule des yeux, prends un air fourbe, etc ...). 5 grimaces différentes seront faites par créatures.
- Marche doucement autour de sa position
- Courir en cercle, revenir au point de départ

### Actions spéciales pas sages :

- La créature fait de grosses grimaces (tire la langue). 2 grimaces.
- La créature court à un autre endroit.

Choix des actions :

Après les 10s, les animations d'attente sont jouées en permanence. Elle sont tirée au hasard et s'enchaînent. Après 5s d'anim d'attente, une action plus spéciale est tirée au hasard. Ce choix commence par le choix du type « sage » ou « pas sage » (suivant le pourcentage de la jauge), ensuite le choix d'une action spéciale dans ce type.

## Jauges

3 jauges servent à gérer l'état de la créature :

- => La jauge de nourriture
- => La jauge d'eau
- => La jauge d'amusement

A cela on ajoute deux autres paramètres :

- ==> L'état des envies pipi/popo (envie ou pas envie)
- ==> L'état de saleté (propre ou sal)

**Nourriture** : Au fur et à mesure que le jeu passe, la créature s'épuise vu qu'elle se dépense en bougeant. Ce qui fait baisser sa jauge de faim. Le joueur doit donc la nourrir pour revenir dans le vert.

**Eau** : Au fur et à mesure que le jeu passe, la créature se déshydrate vu qu'elle se dépense en bougeant. Ce qui fait baisser sa jauge de soif. Le joueur doit donc la faire boire pour revenir dans le vert.

**Amusement** : Si une bête reste trop souvent inactive, ceci agit sur la jauge d'amusement en la faisant baisser. Le joueur doit donc promener sa créature dans le monde du jeu, l'amuser, la faire participer à des minis jeux...

En ce qui concerne les jauges de nourriture et d'eau, elles ne diminueront pas à la même vitesse. Les enfants aiment bien donner à manger à leurs petits animaux, la jauge de nourriture diminuera donc plus vite.

### Valeur interne des jauges :

Faim	100 %
Soif	100 %
Amusement	100 %
Besoin	On/off
Saleté	On/off

### Créature malade :

La créature est malade si :

- une jauge est à 0 ou crotte depuis trop longtemps ( > 10 min) ou 3 jauge en dessous de 30%.
- et la créature n'a pas été malade dans les 2 dernières minutes.

La maladie est représentée par :

Changement d'anim de déplacement (tête baissée). Le déplacement est lent.

La créature ne peut plus courir.

## Icône de besoin

On ne peut pas se passer des jauges, mais c'est plus sympa si elles sont pas en permanence a écran

L'enfant doit connaître état de sa créature sur les 5 aspects (faim, soif, amusement, crotte, propreté). Ca lui permet de savoir quoi faire.

Un icône au dessus de la créature lui dit quoi faire. C'est l'icône de besoin.

Note : Les jauges peuvent être visibles dans icône et dans les stats.

Les besoins sont réévalués toutes les 15s.

Icône de besoin peut changer suivant la priorité.

Si icône actuel = crotte et 31 secondes après la jauge faim passe en dessous des 50% alors a l'update suivant (c'est a dire 14s plus tard) icône besoin devient faim.

Le besoin se déclenche en dessous de 50% pour les 3 jauges. Pour la crotte et propreté c'est si les flag sont « on ».

### **Besoin Soif :**

Boire rempli tout la jauge

Si jauge <90% icône action boire est activé a l'approche d'un point d'eau

La jauge se vide complètement en 20min

Note : Nager ne fait pas boire

### **Besoin Manger :**

La jauge se vide en 10min.

Manger un truc apporte 30%

Si jauge <90% icône action manger est activé a l'approche d'un point de nourriture

### **Besoin Amusement :**

La jauge se vide en 10min

Jouer à un mini jeu remonte la jauge :

A 100% si le jeu est gagné avec coupe

+50% si le jeu est gagné avec médaille

+25% si le jeu n'est pas gagné

Un trou ou saut rapporte +1%

Le toboggan rapporte +5%

La balançoire rapporte +10%

Le **besoin crotte** se déclenche après que la bête a mangé l'équivalent d'une jauge de nourriture. Le besoin crotte passe a on.

Besoin crotte : Remis a off si la créature passe au toilettes

Le **besoin Saleté** se déclenche 10 min après être passé dans un point de lavage.

Besoin Saleté : Remis a off si la créature va sous la douche ou si elle nage (même un tout petit peu).

Option : Si la créature est sale, elle se gratte.

Lorsque plusieurs jauges sont dans le rouge, les besoin sont défini suivant cette priorité : Soif, faim, amusement, crotte, propreté.

L'icône de besoin reste en permanence lorsqu'il est déclenché.

Il disparaît lorsque le besoin est comblé ou si un besoin plus prioritaire intervient.

Lorsque qu'un besoin est résolu, il n'y a plus icône pendant 15s

## **Icône de récompense**

Lorsque la créature reçoit des points pour ces jauges, un icône de récompense s'affiche au dessus de sa tête (de la même façon que l'icône de besoin).

Pour chaque Jauge correspond un icône, avec un symbole montrant que c'est une récompense (comme un pouce levé, ou un « plus »).

La taille de l'icône sera proportionnelle au montant de récompense.

Il y a 3 tailles d'icônes : petit, moyen, grand.

Pour une récompense comprise entre 0 et 5%, c'est l'icône petit qui est utilisé.



Pour une récompense comprise entre 5% et 15% c'est l'icône moyen qui est utilisé.  
Pour une récompense supérieure à 15% c'est le grand icône qui est utilisé.

## Caractéristiques

Voici les vitesses de déplacement (mesurée en temps pour parcourir un écran en vue d'ensemble, à définir plus précisément quand les unités de jeu seront définies).

La vitesse de la créature dépend de son stade évolution

**Adulte** (évolution 2 & 3) :

Marcher 5 secs pour parcourir un écran

Courir 2 sec pour parcourir un écran

Nage 6 sec pour parcourir un écran

**Enfant** (Evolution 1) :

2/3 de la vitesse d'un adulte.

**Créature malade** :

1/2 de la vitesse d'un adulte.

## Créatures du décor (non jouables)

Pour rendre l'univers plus vivant, 5 créatures (une par race) non jouables seront positionnées dans le monde. Ces créatures auront un comportement scripté et seront chacun dans un endroit précis du monde.

Les créatures sont positionnées aux endroits caractéristiques du jeu :

**PNJ1** : Toboggan, trous, rochers.

**PNJ2** : Cascade, plage.

**PNJ3** : Ponton, balançoire.

**PNJ4** : Grand arbre (celui de gauche).

**PNJ5** : Petite marre centrale.

Chaque créature aura un trajet et des actions définies à l'avance. La durée du script est d'environ 2min.  
Ces créatures n'ont pas de besoins, ni de jauges.

Voici les actions (et durées) que devront exécuter chaque créatures :

**PNJ1** : Attend près du grand toboggan (30') fait un tour de toboggan (5') attend (15') fait un tour de toboggan (5') attend (5') cours vers les trous (6') saute les trous (4') attends à côté des trous (10') retourne aux toboggan (10').

**PNJ2** : Attends sur la plage (30') nage et revient (15') marche sur la plage (20') nage jusqu'au ponton (10') revient sur la plage (bas de la plage) (10') marche jusqu'au nord de la plage (10') Nage devant la cascade (15') Prends la cascade (toboggan) (5') revient sur la plage (10').

**PNJ3** : Attends près du ponton (30') cours vers la balançoire (5') attends près de la balançoire (10') fait un tour de balançoire (10') cours vers les trous (5') saute les trous (5') attends (10') cours et fait un tour de l'arbre (10') va vers le lac (en haut) (10') nage un peu en redescendant vers le ponton (10').

**PNJ4** : Attends en dessous de l'arbre (au sud) (30') marche un peu autour de l'arbre (5') termine le tour de l'arbre en courant (5') attend (10') cours vers les trous (5') saute les trous (5') attends (15') cours vers la balançoire (5') attend (10') fait un tour de balançoire (5') revient en courant vers l'arbre ( au sud) (5') fait le tour du massif de fleur en marchant (10')

**PNJ5** : Attends près de la marre (30') marche dans la marre (5') attends de l'autre côté de la marre (5') revient en marchant dans la marre (5') attends (10') cours vers la balançoire à droite (5') attends (5') fait un tour de balançoire (5') attends (15') fait un tour de balançoire (5') cours vers la marre et la contourne

par en dessous (10') cours vers les fleur et les contourne (10') revient vers la marre (5')

Ces scripts sont immuables. Quoi qu'il se passe, la bête suivra sont script.

## Divers

Option : Les créatures d'une même famille sont différentes. Les différences sont au niveau de la couleur, ou au niveau de signes distinctifs comme des taches ou diverses choses. Les choix de ces différences seront fait par les artistes et la technique suivant nos contraintes.

Option : Pour les jeux ou il y a une anim qui se joue, prévoir différent angles de cameras. Ils seront tirés aléatoirement. Ca ajoute de la variété.

## DECOR

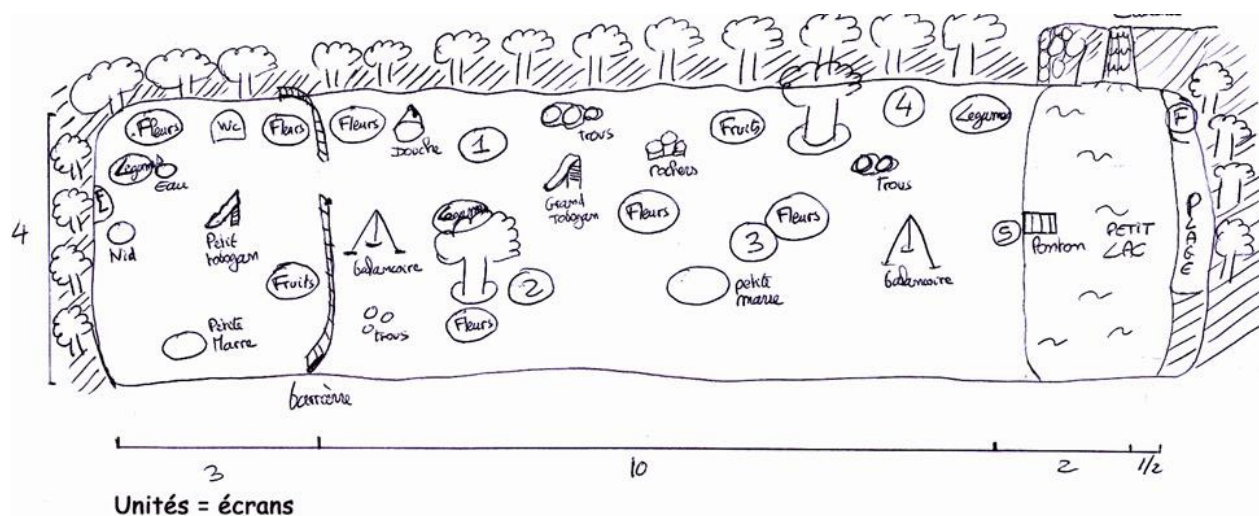
Le monde est pensé pour que tout soit disponible « de suite » au joueur. (Pas de chargement). Tout ce dont une société « peu évoluée » a besoin est présent dans le jeu.

Pour faciliter les déplacements, il y a peu de dénivelés dans l'espace de jeu.

On retrouve dans l'espace de jeu :

- Une maisonnette WC,
- Deux toboggans,
- Deux balançoires,
- Un jardin fruits,
- Un jardin légumes,
- Des parcs de fleurs,
- Un lac,
- Une cascade,
- Un petit pont,
- Une petite zone rocheuse,
- Une plage
- 5 coins minis jeux

Le plan du monde est décrit sur la page suivante.



Note : On ne peut pas traverser les massifs de fleurs, ni les massifs de légumes, ne les plans de fruits, ni les enclos minijeu, ni les jeux. On en peut rien traverser en bref.

Note : Les trous sont des petits trous dans le sol, la créature peut passer par dessus/ Il suffit qu'ils soient dans la trajectoire.

Le nid est ouvert, comme un nid d'oiseau posé par terre.

On peut cliquer sur la cascade, c'est un toboggan !!

Mise en place d'animations scriptées féeriques :

Des papillons seront placés à certains endroits de la carte comme sur les parcs à fleurs. Quand la créature s'approche, les papillons s'envolent puis se posent une fois que la créature s'est reculée.

La distance de vision est d'au moins 2 écrans.

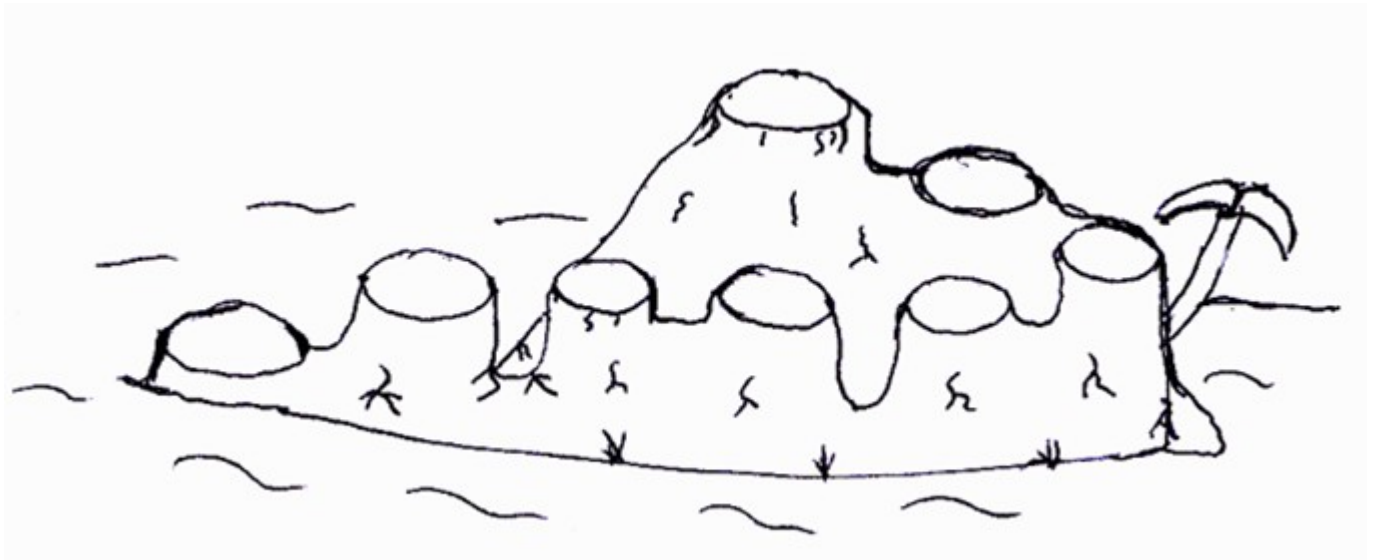
Zone rocheuse :

C'est un ensemble de petites plateformes sur lesquelles on peut sauter.

Chaque saut compte comme un petit saut pour l'amusement.

On peut monter ainsi assez haut. Lorsqu'on est tout au dessus, la créature scrute le décor (animation d'attente spéciale pour ce lieu).

Il existe une unique plateforme sur laquelle on peut sauter depuis le sol. Ensuite on peut progresser de plateforme en plateforme jusqu'à sommet (un seul chemin possible). Pour descendre, il faut faire le chemin en sens inverse jusqu'à la première plateforme puis sauter au sol.



Option : Jeu balançoire En cliquant sur la souris au bon moment, on peut virtuellement pousser la créature qui ira plus haut.

## INTERFACES

L'interface de jeu se veut simple pour que l'enfant ne soit pas perdu.

D'un autre côté, l'interface doit être discrète pour ne pas gêner le visuel.

Il faut utiliser un maximum d'icônes (au lieu de textes) car les plus jeunes enfants ne savent pas lire.

### Interface principale

C'est l'interface de l'écran de jeu principale.

On retrouve :

- Le nom de la créature
- Le nombre d'étoiles de la créature (représente son évolution).
- L'image de caméra pour passer d'une caméra à l'autre.
- L'icône « Menu / options »
- Les images représentant les actions (boire, manger, jouer...)
- Les boutons pour changer de créature et pour connaître leur état.

Voici ce que cela donne :



Les icônes importants (actions et choix bêtes) sont en transparence 50%.

Les autres icônes sont en transparence 25%.

Les icônes s'éclairent lorsqu'on s'en approche (avec le curseur).

Les icônes actions :

Ils apparaissent lorsque l'action est disponible.

Chacun à sa place (pour ne pas perdre l'enfant).

Pour qu'un icône action soit allumé, il faut que l'élément en question soit en vue (même un peu).

Etre très large sur la tolérance.

Les icônes des créatures :

Les icônes de créatures sur la droite, représentent les autres créatures (il n'y a pas la créature sélectionnée). Ils sont les uns en dessous des autres.

Sur l'onglet, on retrouve le portrait de la créature et état de son évolution (le nombre d'étoiles).

Lorsque la créature à un besoin, le portrait clignote.

Le nom de la créature sélectionnée peut être cliqué. Cela permet d'aller dans écran de statistiques.

L'icône camera est utilisé pour basculer de vue :

- Une vue d'ensemble : pour se déplacer
- Une vue zoom : pour bien voir les expressions de la créature

Maladie :

L'interface de la créature sélectionnée, n'a rien de modifier si elle est malade.

Par contre les icônes des autres créatures non sélectionnées (icônes sur la droite) montre que la créature est malade ou à un besoin.

Si la créature a un besoin, son icône clignote (l'icône de sa tête, pas l'onglet).

Si la créature est malade, l'icône est rouge (en plus de clignoter).

## **Curseur**

Le curseur permet de faire les actions importantes :

- Donner un ordre de déplacement
- Donner un ordre direct (exécuter une action, sélectionner une créature).
- Cliquer sur les icônes de l'interface

Interface :

Les boutons d'interface s'allume lorsque le curseur passent a proximité ou sur eux.

Ecran :

L'écran est divisé en zones rectangulaires suivant ce qui est affiché à l'écran. Ces zones entourent les objets qui peuvent entraîner une action (jeux, créatures, nourriture, etc ...).

La liste des actions « directes » possibles est :

Manger : Massif de fleurs, légumes

Boire : A l'abreuvoir prêt du nid (uniquement).

Nager : Dans le lac

Marcher / Courir : Partout

Sélectionner une créature : Lorsque une créature est a écran

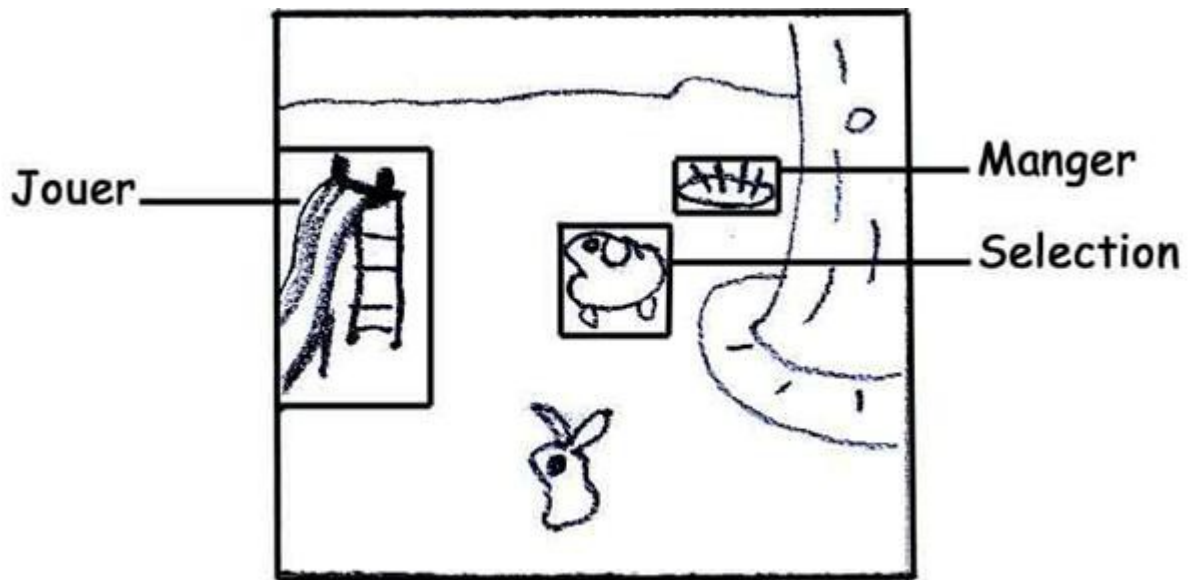
Jouer : Sur tous les jeux

Douche : Sur la douche

Toilettes : Sur les toilettes

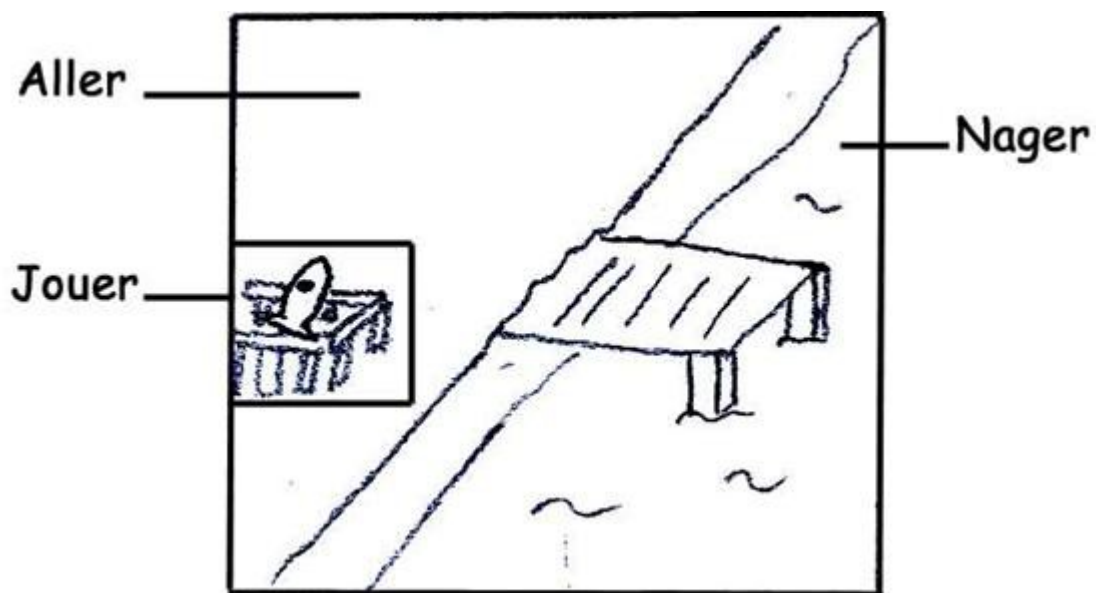
A tout moment le curseur a une forme indiquant quelle action va être exécutée si le joueur clic sur la souris. Chaque action est représentée par un icône qui suit le curseur (à définir par les artistes).

Voici un exemple de découpage de écran :



Sur tout l'écran (hors les rectangles), le curseur est sous la forme « Aller ». Si le curseur passe dans la zone rectangulaire autour du toboggan, il se transforme en icône « Jouer ». Idem pour les rectangles « Manger » et « Sélection ».

Ces zones sont gérées en 2D, avec une priorité de la plus proche vers la plus lointaine au cas où des zones se superposent.



Ci-dessus un autre exemple. Dans toute la zone sur « terre », le curseur a un icône « aller ». Dans la zone du lac, l'icône est « Nager » est dans la zone du jeu, l'icône est « jouer ».

## Icônes de besoin

L'icône de besoin est un icône qui apparaît au dessus de la tête de la créature lorsque celle-ci a un besoin quelque conque (voir chapitre créature pour la définition de ces besoins).

Cet icône représente ce qu'elle pense, il sera au dessus de sa tête et suivra la créature.

La forme des icônes seront à définir par les artistes (la liste est dans le chapitre sus mentionné).

## Statistiques

L'écran des statistiques permet d'avoir un bilan sur la vie de l'animal.

C'est également sur cet écran que son comptabilisés les exploits de la créature

On y retrouve donc un résumé des coupes et médailles gagnées.

On trouve aussi un ensemble de bilan d'aptitudes intéressantes.

Par ce biais l'enfant peut voir et montrer tout ce qu'il a fait avec sa créature



Il peut également accumuler les récompenses, les collectionner et faire des records.

Dans les statistiques, on retrouve :

- L'état exact des 5 paramètres de la créature (soif, faim, amusement, crotte, propretés).
- La liste des coupes et médailles pour chaque mini jeu et pour chaque niveau de difficulté (avec le nombre de coupes et médailles)
- Les scores dans les aptitudes suivantes : **Course, Saut, Nage, Obéissance**
- Un bouton « Quitter ».

### **Paramètres :**

Il est important de pouvoir connaître l'état exact de la créature (ce qui est très utile pour les joueurs plus expérimentés qui veulent anticiper les besoins des créatures, quand ils en ont plusieurs).

Les 5 paramètres sont représentés sous forme de petites jauges (toutes de la même taille).

Lorsque la jauge est pleine, le remplissage de celle-ci monte jusqu'à en haut. La jauge est verte.

Lorsque la jauge est entre 50% et 30%, la couleur est entre le vert et l'orange (dégradé progressif).

Lorsque la jauge est à 30% la couleur est orange.

Lorsque la jauge est entre 30% et 10%, la couleur varie entre orange et rouge.

Lorsque la jauge est en dessous de 10%, la couleur est rouge.

Chaque jauge possède un icône qui permet de l'identifier (même icône que pour les besoins).

### **Coupes et médailles :**

Le nombre de coupe et de médaille est résumé ici.

Il existe 5 mini jeux et 3 niveaux de difficultés, il faut donc 15 espaces comprenant chacun une coupe et une médaille, accompagné du nombre d'unités gagnées.

Dans chacun de ces espaces (remarques valables pour les médailles aussi) :

Si aucune coupe n'est gagnée, on représente une coupe « grisée », aucun chiffre

Si une coupe est gagnée, on représente la coupe non grisée, aucun chiffre.

Si plus d'une coupe sont gagnées, on représente la coupe, avec le nombre à côté (exemple 8 coupes).

### **Aptitudes :**

Les aptitudes sont des scores qui sont calculés en fonction de statistiques « invisibles ». Ainsi on peut attribuer à la créature un score de « course », de « saut », de « nage » et de « obéissance ».

Chacun de ses aptitudes est représenté par un icône et un score de 1 à 5.

Je suggère par exemple d'afficher des étoiles en fonction du score (score 3 = 3 étoiles affichées).

Les scores sont calculés de la manière suivante :

- Course : Un score de course (de 1 à 5) est donné en fonction de la distance parcourue en course (distance à définir suivant les unités finales).

- Saut : Un score de saut (de 1 à 5) est donné en fonction du nombre de saut effectué (un point pour chaque dizaine de saut effectué).

- Nage : Un score de course (de 1 à 5) est donné en fonction de la distance parcourue en nage (distance à définir suivant les unités finales).

- Obéissance : Un score est donné (de 1 à 5) suivant la jauge de turbulence. Nombre de points =  $(100 - \text{jauge}) / 20$ .

### **Note :**

On peut sélectionner une autre créature tout en gardant l'écran de statistiques ouvert. A ce moment, le jeu passe sur la créature sélectionnée et son écran de statistiques apparaît.

Pour désélectionner l'écran de statistiques, il suffit de cliquer sur la zone de nom (de la même façon que

pour le faire apparaître) ou de cliquer sur le bouton « Quitter / Retour au jeu».

## Localisation

Prévoir le minimum pour la localisation.  
(Textes dans un fichier par exemple).

# MINI JEUX

## Description générale

Dans le monde des ronrons, le joueur a la possibilité de faire participer sa créature à des mini jeux. Ces jeux sont « hors » du monde (ils ont leur écran à eux).

Il y a 5 minis jeux :

- Le jeu de la taupe
- Le jeu de la pêche
- Le jeu de tir aux ballons
- Le jeu de la marelle
- Le jeu du trouve-cuicui

Dans le monde, les minis jeux sont représentés par des enclos. Dans l'enclos se trouve un symbole représentant le mini jeu :

- Le jeu de la taupe représenté par des trous dans la terre.
- Le jeu de la pêche représenté par un poisson.
- Le jeu de tir aux ballons représenté par des ballons attachés.
- Le jeu de la marelle représenté par des cases.
- Le jeu du trouve-cuicui représenté par un petit oiseau.

Pour participer à un mini jeu, le joueur utilise l'action « jouer » lorsqu'il se trouve prêt de l'enclos.

## Niveaux de difficulté

Lorsqu'un mini jeu est sélectionné, on arrive sur l'écran de sélection de la difficulté.  
Il existe 3 niveaux de difficulté pour chaque mini jeu.

Les niveaux de difficulté sont représentés par des championnats différents :

Facile -> "**Bataille du bac a sable**".

Normal -> "**Tournoi de la prairie**".

Difficile -> "**Championnat de la foret**".

Les niveaux de difficultés sont accessibles en fonctions de évolution de la créature

Niveau Facile : Disponible à partir de l'évolution 0

Niveau Normal : Disponible à partir de l'évolution 2

Niveau Difficile : Disponible à partir de l'évolution 3

Dans l'écran de sélection, les compétitions non disponibles sont grisées.

En bas de l'écran il y a un bouton « Non je ne veux pas participer à ce jeu ».

## Récompenses



Si la créature remporte le jeu, elle reçoit une récompense : Coupe ou médaille.  
La coupe est donnée lorsque le score est jugé bon.  
La médaille est donnée lorsque le score est jugé moyen.  
Voir la description de chaque mini jeu pour les critères exacts.  
Lorsque le score est mauvais, aucune récompense n'est donnée.  
Le joueur reçoit cependant un message d'encouragement (voir chapitre interface).

Les récompenses reçues sont en rapport avec le championnat :

**Bataille du bac a sable** : Coupe et médaille en sable.

**Tournoi de la prairie** : Coupe et médaille en herbe.

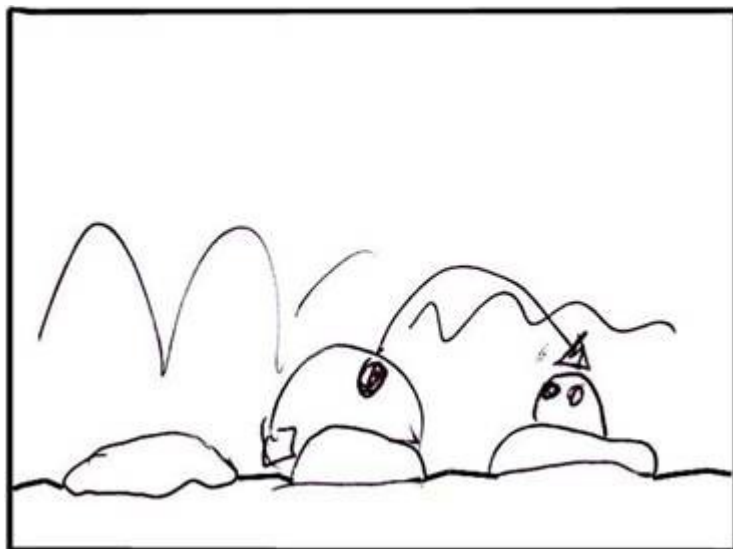
**Championnat de la forêt** : Coupe et médailles en bois.

Dans la page des reçoit on peut voir combien de coupe et de médailles de chaque le joueur a gagné.

Option : On peut imaginer une petite animation avec la créature sur un petit podium.

## Le jeu de la taupe

Principe : Des taupes sortent leur tête de trous dans le sol. La créature doit leur sauter dessus pour les assommer.



L'écran de jeu est fixe.

La vue est de coté.

Le décor est pris d'un morceau du décor du monde.

Au sol se trouvent 3 trous de taupes, à peu près 3 fois plus large que la créature

Déplacement :

Le joueur clic sur l'endroit où il désire que la créature se rende.

Si cette destination est un trou, alors la créature effectue un saut sur le trou, ensuite elle se repositionne a coté du trou (du coté du centre pour les trous de gauche et de droite, et dans le sens du mouvement pour le trou du milieu).

Si la destination n'est pas un trou, la créature se déplace sur le point.

La créature court toujours.

La créature est toujours en arrière plan.

Le temps de jeu est 30 secondes.

Il faut toucher 10 taupes.

Globalement, il faut qu'à peu près 15 taupes se soient montrés.

Les positions des taupes seront tirées au hasard.

Si le joueur touche 8 taupes ou plus, il aura une coupe.

Si le joueur touche 6 taupes ou 7, il aura une médaille

Si le joueur touche moins de 6 taupes, il n'aura rien.

Difficulté :

Les niveaux de difficultés sont représentés par le temps que les taupes restent à la surface.

Facile : 3s

Moyen : 2,5s

Difficile : 2s

Si une taupe sort et qu'on la touche, elle fera une animation amusante.

Par exemple : elle tire la langue, de grands yeux à cause du choc avec une grosse bosse sur la tête.

L'animation doit être drôle.

## La marelle

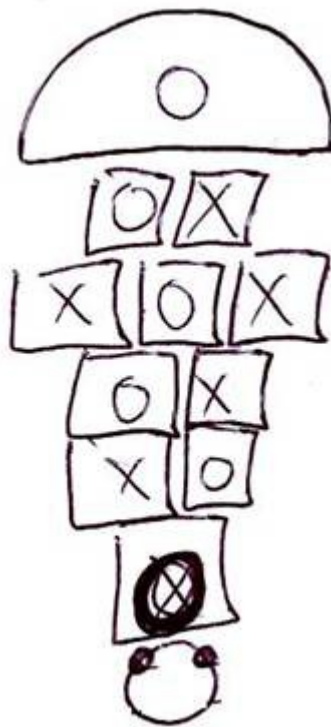
Principe : Le joueur doit guider sa créature le long d'un jeu de marelle en suivant un parcours précis. Pour gagner il doit faire 3 aller retours sans fautes.

La caméra est en vue de dessus.

Le jeu est sur écran fixe.

Pour le décor, un simple morceau d'herbe avec le marquage suffit.

Le tracé de la marelle est composé de cases qui se suivent : 1 case, 2 cases, 2 cases, 3 cases, 2 cases et le « ciel ».



Déroulement du jeu :

Au début du jeu, un rond vert se trouve dans la première case. Lorsque le joueur clique dessus, le jeu débute.

Dans la rangée de cases suivantes, se trouve un rond vert (et des croix rouges). Le joueur doit cliquer sur ce rond vert en un temps limité. La créature se déplace alors sur la case en question, et la rangée d'après s'« allume ».

Les séquences sont pre-calculées.

La créature se déplace en fonction de la case cliquée.

La créature fait un aller-retour. Arrivée au « ciel », elle fait demi tour et la séquence se joue dans l'autre sens (c'est la même qu'à l'allé).

Lorsque la créature est revenue au point de départ, elle attend que le joueur clique sur le rond de la première case pour relancer une séquence.

Si le joueur fait 2 erreurs, le jeu s'arrête.

Si le joueur a fait 3 allé retour sans perdre, il gagne la coupe.

Si le joueur a fait 2 allé retour puis a perdu, il reçoit la médaille

Si il a fait moins de deux allers retour, il ne reçoit rien.

Lorsque le joueur fait une erreur, un symbole (une croix rouge par exemple) apparaît en bas de l'écran à gauche.

Les niveaux de difficulté sont représentés par la vitesse des séquences.

Facile : Allé fait en 7s.

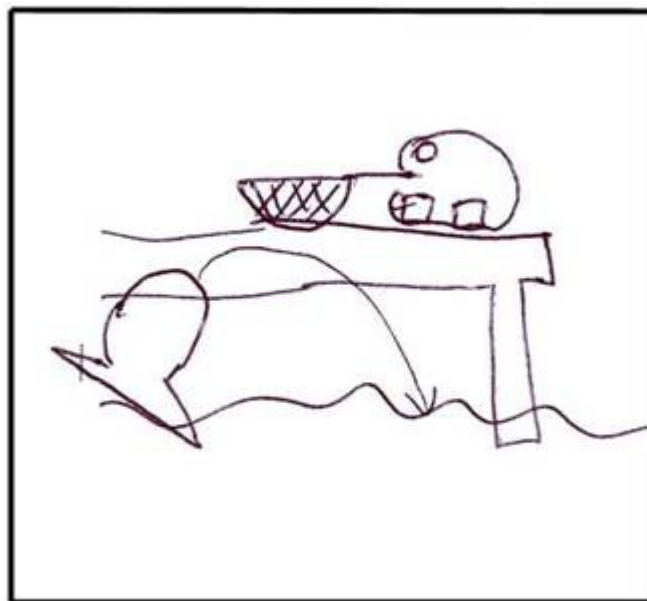
Moyen : Allé fait en 6s.

Difficile : Allé fait en 5s.

## La partie de pêche

Principe : La créature doit attraper des poissons qui font des bonds dans le lac.

La créature se trouve sur le ponton du lac.



La vue est de côté.

L'écran est fixe.

Le décor est pris du décor du monde.

La créature a une sorte d'épuisette pour pouvoir attraper les poissons.

Le joueur doit cliquer sur les poissons lorsque ceux-ci sont allumés. C'est le moment où la créature peut les attraper. La créature s'arrange toute seule pour attraper le poisson.

Les poissons effectuent un large saut en arc de cercle en passant au niveau du haut du ponton. Ils peuvent sauter de gauche à droite et de droite à gauche.

Le designer devra confirmer que chaque créature peut « tenir » un filet.

Le temps de jeu est 30s.

Le joueur doit attraper 10 poissons.

Si le joueur touche 8 poissons ou plus, il aura une coupe.

Si le joueur touche 6 poissons ou 7, il aura une médaille

Si le joueur touche moins de 6 poissons, il n'aura rien.

La difficulté est représentée par le temps où les poissons restent « attrapables »

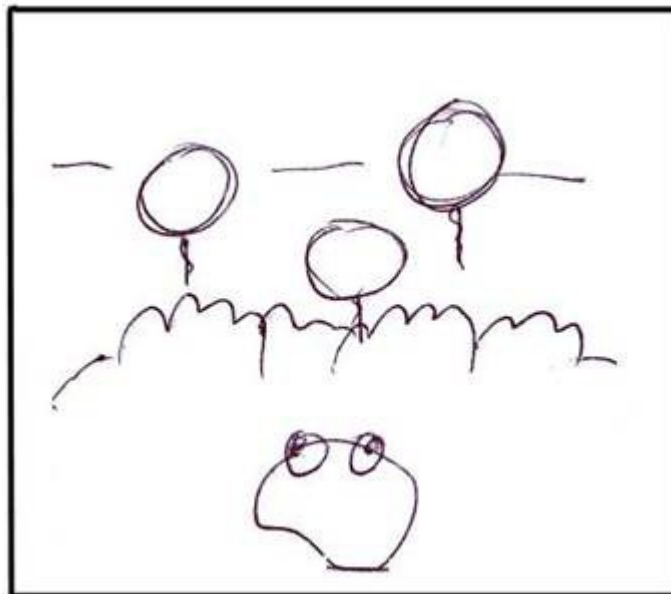
Facile : 3s

Moyen : 2,5s

Difficile : 2s

## Le tir ballon

Principe : Des ballons s'envolent et le joueur doit tirer sur les ballons d'une certaine couleur.



Écran de jeu est fixe.

La créature est vue de dos.

Les ballons s'envolent de derrière une haie, et vont vers le ciel.

Le décor sera pris du grand décor, une haie sera ajoutée.

La créature possède une sarbacane et peut tirer sur les ballons pour les faire exploser.

Le designer devra confirmer que chaque créature peut « tenir » une sarbacane.

Les ballons sont rouges, vert et bleus.

Lorsque le joueur passe le curseur sur un ballon, il s'illumine. Si il clic alors la créature tire sur le ballon et le fait exploser.

Les ballons ne doivent jamais se chevaucher.

Le niveau de difficulté est représenté par le temps de monté des ballons (pour tout écran) :

Facile : 5s

Moyen : 4s

Difficile : 3s

Le temps de jeu est 30 secondes.

Le joueur doit toucher 10 ballons.

Au total il y aura 15 ballons de la bonne couleur et 15 ballons des mauvaises couleurs.

Si le joueur touche 8 ballons ou plus, il aura une coupe.

Si le joueur touche 6 ballons ou 7, il aura une médaille

Si le joueur touche moins de 6 ballons, il n'aura rien.

## Le trouve-cuicui

Principe : C'est un jeu de cache cache. Le joueur doit retrouver 4 « cui cui » caché dans le décor. Pour s'aider il a une indication visuelle (un mot « cui cui ») et des sons.



Contrairement aux autres jeux, ce mini jeu se déroule dans le grand monde de jeu.

4 « cui cui » sont cachés (sortent de gros oiseaux) dans le décors.

Le temps de jeu est de 60 secondes.

Suivant la position des « cui cui » un gros logo « cui cui » est affiché à écran

Sa position et sa taille a écran permette de guider l'enfant.

Le logo se trouve sur les bords de l'image lorsque le cui cui est loin.

La taille du logo varie également suivant la distance du cui cui. Plus il est loin, plus le logo est petit.

Un son accompagne cette indication visuelle.

L'indication visuelle est affichée toutes les 5 secondes et reste a écran pendant 1s.

Le logo est mis a jour a chaque image.

Lorsque un cui cui est en vue et qu'il est à une distance faible, il est découvert et il disparaît. (distance 5 fois la taille de la créature).

Le niveau de difficulté est représenté par la position des cuicui.  
Les cuicuis seront positionnés par le game designer au moment du réglage du jeu.  
Pour chaque niveau de difficulté, 3 positionnements seront fait. A chaque jeu, le positionnement choisi sera tiré au hasard parmi les 3.

Si le joueur découvre les cuicuis en moins de 50s, il gagne une coupe  
Si le joueur découvre les cuicuis en plus de 50s (et donc moins de 60), il gagne une médaille  
Si le joueur dépasse les 60s, le jeu s'arrête et il a perdu.

## Interface

### Page 1 : (choix du niveau de difficulté)

Lorsque le joueur a sélectionné un mini jeu, une page de sélection du niveau de difficulté apparaît.  
3 énormes rectangles sont affichés avec le nom de chaque compétition.  
Dans chaque rectangle on retrouve le nombre de coupe et de médailles déjà gagnées.  
Les niveaux inaccessibles sont grisés (inaccessible car le niveau d'évolution de la bête ne permet pas de participer).  
Une icône en bas permettra de sortir du jeu.

### Page 2 : (affichage des objectifs)

Le jeu est alors en place. Une indication donne au joueur les objectifs :  
« Attrapes X objets en moins de N secondes ».  
Pour démarrer le jeu, il faut appuyer sur le bouton de la souris :  
« Clic sur le bouton de la souris pour démarrer » (ou sur le premier rond pour le jeu de la marelle).

### Page 3 : (pendant le jeu)

Pendant le jeu, les indications suivantes apparaîtront :  
Le temps : En haut à droite  
Le score : En haut à gauche  
Le nombre d'erreur : En bas à gauche.

### Page 4 : (resultats)

La page de resultat affiche le temps ou le score qu'a fait le joueur.  
Il affiche en dessous la recompense obtenu.  
Et enfin il affiche une phrase d'encouragement, qui depends de son resultat.

Les phrases d'encouragements sont tirés au hasard dans une liste.

### Si le joueur a gagné une coupe :

« Whaou ! tu es vraiment un champion ! ».  
« C'est toi le meilleur, il n'y a pas de doutes ».  
« Et une coupe de plus, bravo champion ! »  
" Tu peux être fier de toi, c'est parfait !".

### Si le joueur a gagné une medaille :

« C'était très bien. Essaie maintenant d'obtenir la coupe ».  
« Whaou une medaille. Le coupe est à ta portée maintenant ».  
"Encore un petit effort et tu seras le roi !".  
"Ton ronron peut vraiment être fier de toi !"

### Si le joueur n'a pas gagné :

« Tu auras plus de chance la prochaine fois ».  
« Ne te decourage pas, tu vas y arriver ».  
« C'est très dur, tu devrais peut etre essayer la coupe xxx » (indiquer le nom de la competition en dessous

du niveau choisi).  
"Oups ! c'est loupé pour cette fois".

## **DIDACTICIEL / AIDE**

Le jeu se destinant à un jeune public, il doit être très simple d'accès. Tout doit être intuitif pour un enfant. Afin de ne laisser jamais le joueur face à une hésitation, une assistance « poussée » est présente.

L'aide est interactive.

Une bulle s'affiche lorsque l'enfant est confronté à un problème pour la première fois.

Une bulle s'affiche également lorsque l'enfant mets trop de temps à soigner sa créature.

Ces bulles concernent :

- L'utilisation des boutons de l'interface (actions, cameras, menus, statistiques).
- Chacune des 5 jauges (faim, soif, amusement, crotte, propreté).
- La créature effectue une action « pas sage ».
- La créature peut être félicitée

## **NOTES**

Pas d'interactions entre les créatures

Camera : La camera suit toujours la créature

Ca permet de découvrir le monde au fur et a mesure

Durée de jeu souhaitée 5H.

On aura un minimum de 2 créatures. Ca fait donc 2H30 par créature.

2h30 pour faire les évolutions, les minijeux et la découverte de l'univers.

Se mettre à la place d'un enfant pour trouver les idées.

Que veulent ils quand ils s'occupent d'un animal domestique ?

Décor : C'est amusant de découvrir les endroits et ce qui s'y passe (comme la cascade)

Pas beaucoup d'intérêt de proposer d'accélérer le temps

Pas de notion de repos. C'est ennuyeux

Ne pas avoir d'ordre logique dans les possibilités des actions. Cad a dire on ne va pas interdire de nager, si la créature n'a pas fait les rochers.

La créature n'a pas de préférences.

Lorsque la créature a ses jauges dans le vert, elle n'a pas de besoin particulier.

Le joueur est ainsi libre de faire ce qu'il veut.

Il n'y a pas d'aptitudes progressives (nager pas bien au début et mieux par la suite).