

Game Design Concept – Kitty NFT

Par Oliver Westlake – BA

2021-2022

Table of Contents

Game Concept Document	3
Fiche Signalétique	3
Cible :.....	3
Introduction / Pitch	3
3C	4
Contrôles :.....	4
Camera :.....	4
Character :	4
Gameplay.....	4
Tamagotchi :.....	4
PVP :	5
Moodboard.....	5
UI / UX.....	7
Rentabilité de L'application	9
Informations Importantes à sauver :	9

Game Concept Document

Fiche Signalétique

Titre : Tamakitty

Genre : Virtual Pet Simulation

Joueurs : Single Player

Support Principale : Android Mobile App

Cible :

- Fan NFT :

Vue que le sujet principal est les NFT, une des plus grosses cibles de ce jeu sont les gens qui sont fan ou s'y connaissent bien en NFT.

Introduction / Pitch

Le jeu est un jeu « Virtual Pet App » qui met en avant les « Non Fungible Tokens » (NFT). Premièrement dans cette application le joueur a la chance d'accéder à un « MarketPlace », qui est une boutique en ligne où le joueur pourra acheter et revendre des NFT. Une fois que le joueur achète son premier « Kitty », il peut commencer la boucle de gameplay. Le gameplay se base sur le Tamagotchi, un animal de compagnie numérique portable qui a été créé au Japon. Le but du jeu étant de prendre soin de son animal de compagnie, si l'animal n'est pas bien pris en charge, il meurt. Dans Tamakitty, le joueur va ce faire une collection de Kitty dont il s'occupera. Le joueur ne peut que prendre soin de un Kitty à la fois, les autres sont dans sa collection mais il peut décider de changer de Kitty quand il veut. Chaque Kitty a son niveau individuel, après un certain nombre de niveau le Kitty va évoluer, cette évolution ne peut que se passer 2 fois par Kitty et augmente la valeur de ce Kitty.

Un deuxième gameplay s'implémente dans le jeu sous forme de PVP. Ici, le joueur pourra choisir entre des petit mini jeu pour jouer contre des autres personnes. En gagnant ces mini jeu le Kitty qui a jouer va gagner plus de EXP ce qui va lui permettre de monter de niveau plus rapidement. En gagnant, le joueur gagne aussi des « Kitt », qui est une devise de ce jeu. Le style de combat se base sur un jeu d'enfant qui s'appelle le 007, c'est un jeu de main où le but est d'éliminer l'adversaire.

3C

Contrôles :

Les Contrôles Principales : Les mains

Comme l'application est une application mobile, le joueur peut tout faire en touchant l'écran tactile sur son mobile. L'application est fait de bouton que le joueur va pouvoir taper pour avancer dans le jeu.

Camera :

Camera Principale : Camera 2D

Le jeu est en 2 dimension (2D) , cela veut dire que l'angle de la caméra est fixe et ne bouge pas. Dans ce jeu le joueur ne se déplace pas donc la camera reste fixe sur l'animal de compagnie.

Character :

Les Personnage dans le ce jeu sont les Kitty. Chaque Kitty est unique et ne peut que appartenir à une personne. Chaque Kitty a un niveau qui peut augmenter, si un certain niveau est atteint, le Kitty va Evoluer ce qui lui donnera une nouvelle apparence et une nouvelle valeur plus élevée.

Gameplay

Tamagotchi :

Le Gameplay Principale est la partie tamagotchi, chaque Kitty a 4 attributs dont le jouer va devoir prendre soin :

Nourriture : Le niveau de nourriture va baisser le long de la vie du jeu, c'est au joueur de bien prendre soin de sons/ses kitty pour que la bar n'atteignent jamais 0. Le joueur dois acheter à manger dans la boutique avec une devise du jeu. Le joueur pourra recevoir plus de cette devise en jouant la partie PVP de jeu. Si la barre de nourriture est très basse, la barre Bonheur va commencer à tomber plus vite.

Bonheur : Le bonheur du Kitty est aussi important, comme la nourriture la barre de bonheur tombe au fur et à mesure. Taper sur le Sprite du Kitty compte comme jouer avec le Kitty et il devient de ce fait plus heureux.

Fitness : Le fitness est pour que le Kitty fasse de l'exercice. La barre de fitness tombe moine vite que les autres barres. Pour la remonter le joueur dois laisser promener son Kitty, quand le Kitty fait une promenade le joueur ne peut pas faire d'autres actions.

Energie : la barre d'Energie ne tombe pas comme les barres nourriture et Bonheur, cette barre tombe à chaque fois que le joueur fait une action. Par exemple si il nourrit le chat il va perdre un peu d'Energie. Si la barre d'énergie est basse la barre Bonheur va commencer à tomber plus vite. Pour faire remonter la barre le joueur doit faire dormir son Kitty, quand le Kitty dort, le joueur ne peut plus faire d'action avec lui mais les autres barres ne vont plus tomber. Le plus bas la barre est le plus le Kitty doit dormir

PVP :

Le Mode PVP se joue en 1 contre 1 dans un petit mini jeu. Ce jeu est un jeu de combat qui est simple à comprendre et simple à apprendre. Chaque joueur a trois actions qu'ils peuvent choisir, et les actions se font en même temps. Chaque joueur a 5 secondes pour entrer sa prochaine action. Les trois actions sont :

Attaquer : Le joueur peut décider d'attaquer l'autre joueur mais une attaque ne peut pas se lancer sans avoir fait un rechargement. Si un joueur attaque et que l'autre joueur se défend, le joueur qui se fait attaquer ne perd pas de vie. Par contre si il ne bloque pas, il prend 1 de dégât. Si les deux joueurs s'attaquent en même temps ils perdent tout les deux une vie.

Recharger : Si le joueur recharge, il recharge une attaque. Le rechargement est l'action la plus risquer car c'est quand le joueur va être le plus vulnérable.

Bloquer : Bloquer sert à arrêter une attaque.

Chaque Kitty commence avec 3 vies chacun, le premier à tuer l'ennemi a gagné. Pour ne pas rendre les parties trop longues il y'a un compte à rebours de 2 minutes, à la fin des deux minutes le Kitty avec le plus de vies gagne. Si ils sont à égales, un compte à rebours de 30 secondes est ajouté, pendant ce temps-là, le premier qui prend des dégâts a perdu. Si le temps additionnel s'écoule, le match est nul. En gagnant une partie le Kitty va gagner des « Kit », une devise du jeu avec laquelle le joueur pourra acheter des items pour son Kitty.

Boucle de Gameplay

1. Login
2. Prendre soin du kitty
 - a. Manger (Faim)
 - b. Jouer (HP)
 - c. Sortir (Fitness)
3. Fight en PVP contre adversaire
4. Atteindre 0 Energie
5. Faire dormir le Kitty
6. Acheter ou vendre NFTs (optionnelle)

MoodBoard



UI / UX

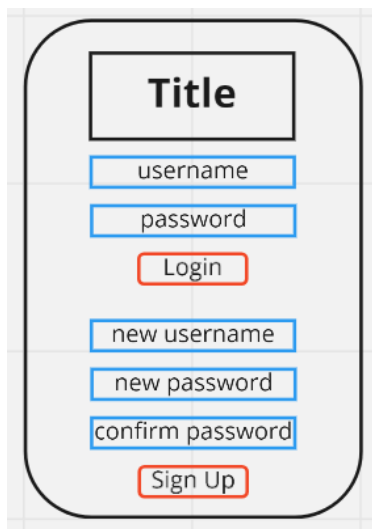


Figure 1 - Page de Connexion

Connexion (haut) : Ici on peut voir **deux Inputs Texte**, un pour le nom de l'utilisateur et un pour le mot de passe, ainsi que un **Bouton** qui sert à login et ramène le joueur à la prochain activité.

S'inscrire (bas) : Ici on peut voir **trois Inputs Texte**, un pour le nouveau nom d'utilisateur, un pour le nouveau mot de passe pour l'utilisateur et le dernier pour confirmer le mot de passe de l'utilisateur. Nous retrouvons aussi un **Bouton** qui sert à insérer les nouvelles information dans la base de donnée.

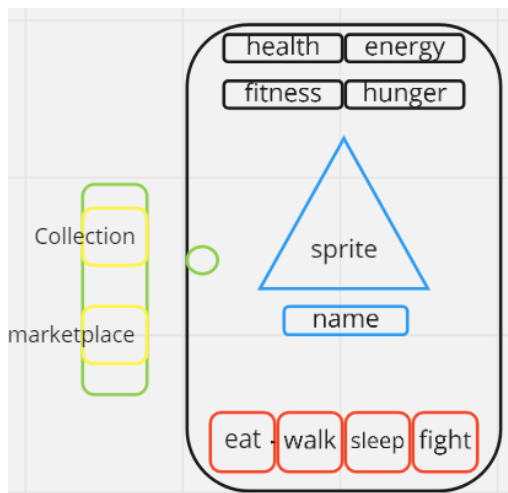


Figure 2 - écran d'accueil

Information (haut) : Ici on peut voir les 4 **barre d'information** du Kitty : Vie, Energie, Aptitude, et Faim.

Visuel (milieu) : Ici on peut voir les aspect visuel, le **Bouton Sprite** du Kitty et le **Nom** du Kitty. Le Sprite conte aussi comme un **Bouton**

Actions (bas): Ici Nous avons quatre **Bouton** qui sont les quatre actions que le joueur peut choisir : Manger, Promener, Dormir et Ce Battre

Pop-Up (gauche) : Ici on peut voir un **Bouton** qui donne accès à un petit menu pop-up, dans ce pop-up on retrouve deux **Boutons** en plus, un pour accéder a la collection de Kitty et un pour accéder à la boutique.



Figure 3 - écran mini jeu

Information (haut) : Ici on peut voir les 2 **barre de vie**, un pour le joueur et un pour son adversaire. Au-dessus des barres nous retrouvons le **Timer**.

Visuel (milieu) : Ici on peut voir les aspect visuel, le **Sprite** du Kitty et le **Sprite** de son adversaire.

Actions (bas): Ici Nous avons trois **Bouton** qui sont les quatre actions que le joueur peut choisir : Attaquer, Défendre et Recharger.

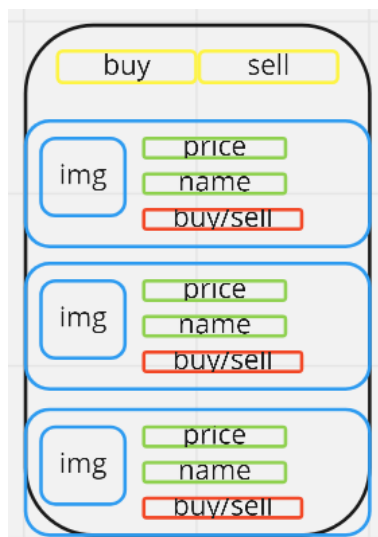


Figure 4 - écran boutique

Ici on peut voir deux **Boutons**, un pour l'achat de Kitty et une pour les ventes de Kitty. Apres nous retrouvons les **cartes de Kitty**. Dans cette carte Kitty nous retrouvons une **Image** du Kitty, le **nom** et le **prix**. Les deux page sont identique appart le **Bouton Achat/Vendre** qui change de texte celons l'onglet ouvert.

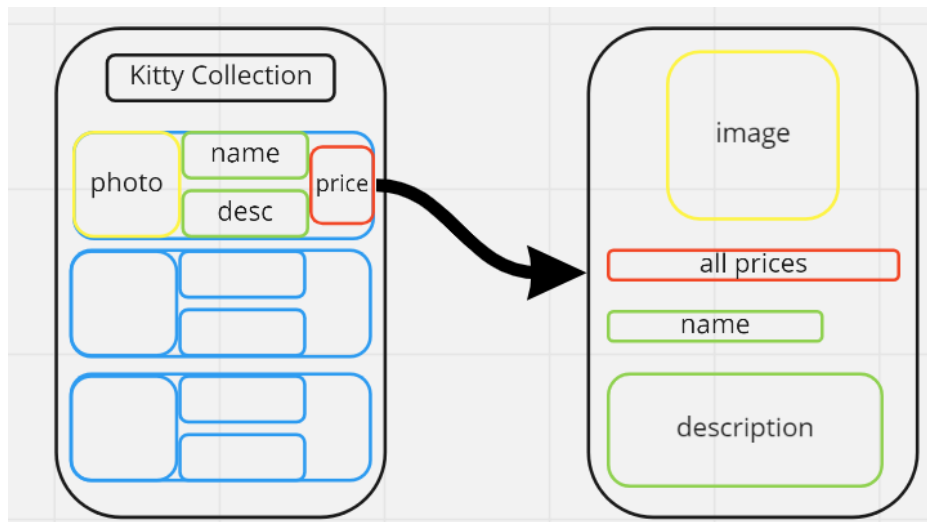


Figure 5 - écran galerie + écran info Kitty

A gauche nous retrouvons la galerie Kitty ou le joueur peut voir sa collection de Kitty. Dans la galerie on trouve une **carte d'information Kitty**, dans cette carte il y a une **Image** du Kitty, les **Informations nom et description** et **l'information Prix**. Si le joueur click sur une des carte il y aura la page d'information plus grandes avec les mêmes info mais plus en details.

Rentabilité de L'application

Informations Importantes à sauver :

Nombre de Login par jour : En sauvent une valeur à chaque fois que le joueur se connecte, on peut récupérer le nombre d'utilisateur par jour. Avec cette information on peut comparer le nombre d'utilisateur par jour et si on veut on peut calculer le après comparer par mois ou par années.

Temp Actif d'utilisateur : En sauvent le temps de connexion et le temps de fin de connexion on peut trouver le temps que l'utilisateur a passer sur l'application. Avec cette information on peut voir si l'utilisateur reste longtemps sur l'application ou pas.

Nombre de Kitty Vendu du shop : Le nombre de Kitty vendu est important. En récupérant le nombre de Kitty vendu par le shop on peut voir le nombre acheter par jour pour faire un comparaison et on peut aussi sauver le prix pour voir les chiffre de ventes par jour.

Nombre de Kitty vendu entre joueur : Le nombre de Kitty vendu entre joueur est aussi important car on peut voir l'activité entre les joueur. Quand un Kitty est vendu entre joueur une pari du prix est envoyer au Dev, le nombre chiffre d'argent peut aussi être traquer dans l'application.