



# Bloom Archipel - Game Document

## 1. Vue d'ensemble

### ⇒ Points clés

#### Titre

- ▶ Bloom Archipel

#### Genre

- ▶ Simulation de vie

#### Nombre de joueur(s)

- ▶ Solo

#### Public cible

- ▶ 16+ joueurs casus, tout genre

#### Plateforme(s)

- PC

### **Game engine**

- /

Identité du jeu

- Simulation de vie, avec gestion d'argent, style Tomodachi Life/Animal Crossing

### **Graphic style**

- 3D, cartoon

## ⇒ The 3Cs

### **Camera**

- Third Person, 3D, fixed

### **Character**

- Personnages personnalisables

### **Controller**

- Manette/Clavier

## 2. Le Jeu

### **Pitch et Histoire**

- Simulation de vie où le joueur gère la vie des personnages sur une petite archipel.

### **Piliers de la conception**

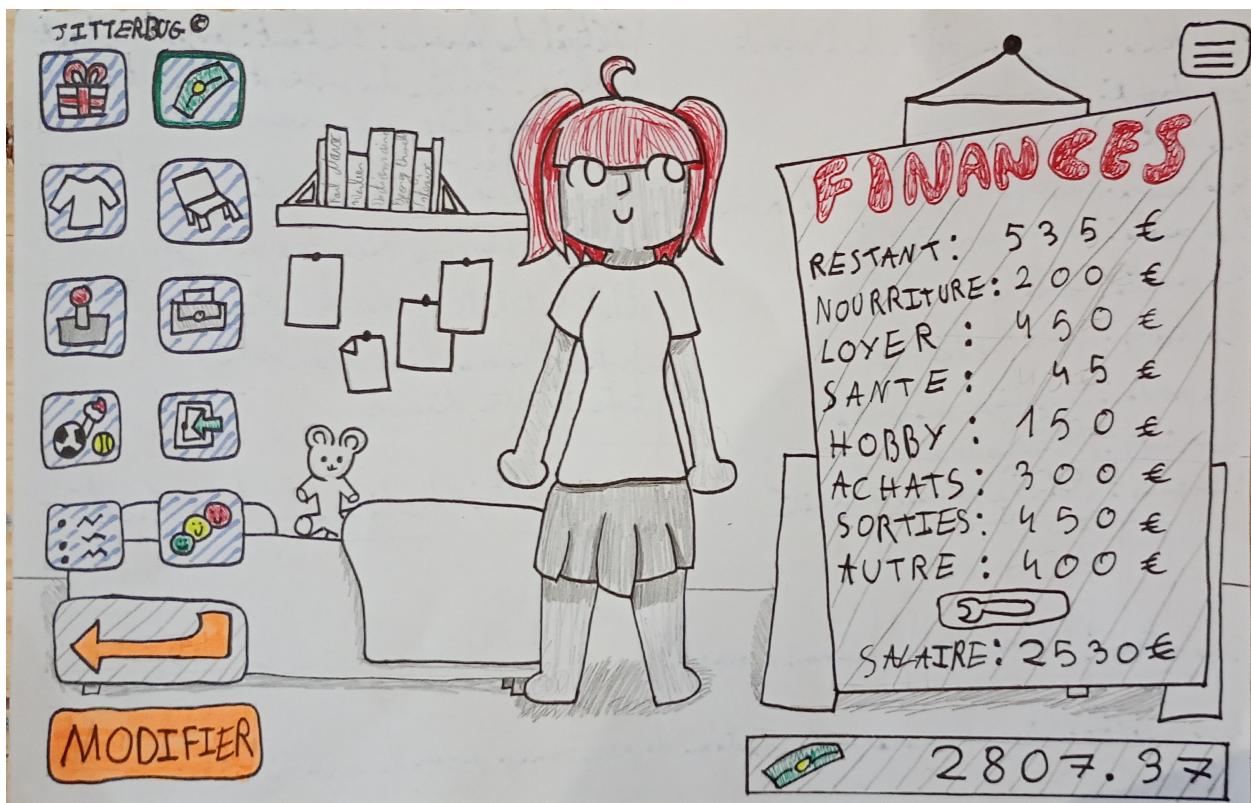
- Relaxant, mignon, drôle

### **Mécanique cœur**

- Le joueur peut créer des personnages qui vivront sur l'archipel. Il doit gérer le budget de chaque personnage et répondre à leur besoins. Les personnages peuvent avoir des relations, un métier, des hobbys, sortir et s'acheter des choses. Le joueur a son propre argent qu'il peut dépenser pour les personnages de son archipel.

### **Esquisse du gameplay principal** (un schéma de ce que les joueurs verront, de l'interface et de la disposition des éléments sur l'écran)

-



Personnage dans son appartement.

### Progression dans le jeu

- Le joueur peut débloquer des lieux, de nouveaux métiers et hobbies en complétant des objectifs (Comme aider des personnages 50 fois, aider à nouer une relation amoureuse...)

### Aspect et sensation

- Tomodachi Life, Animal Crossing, Les Sims, Hokko Life

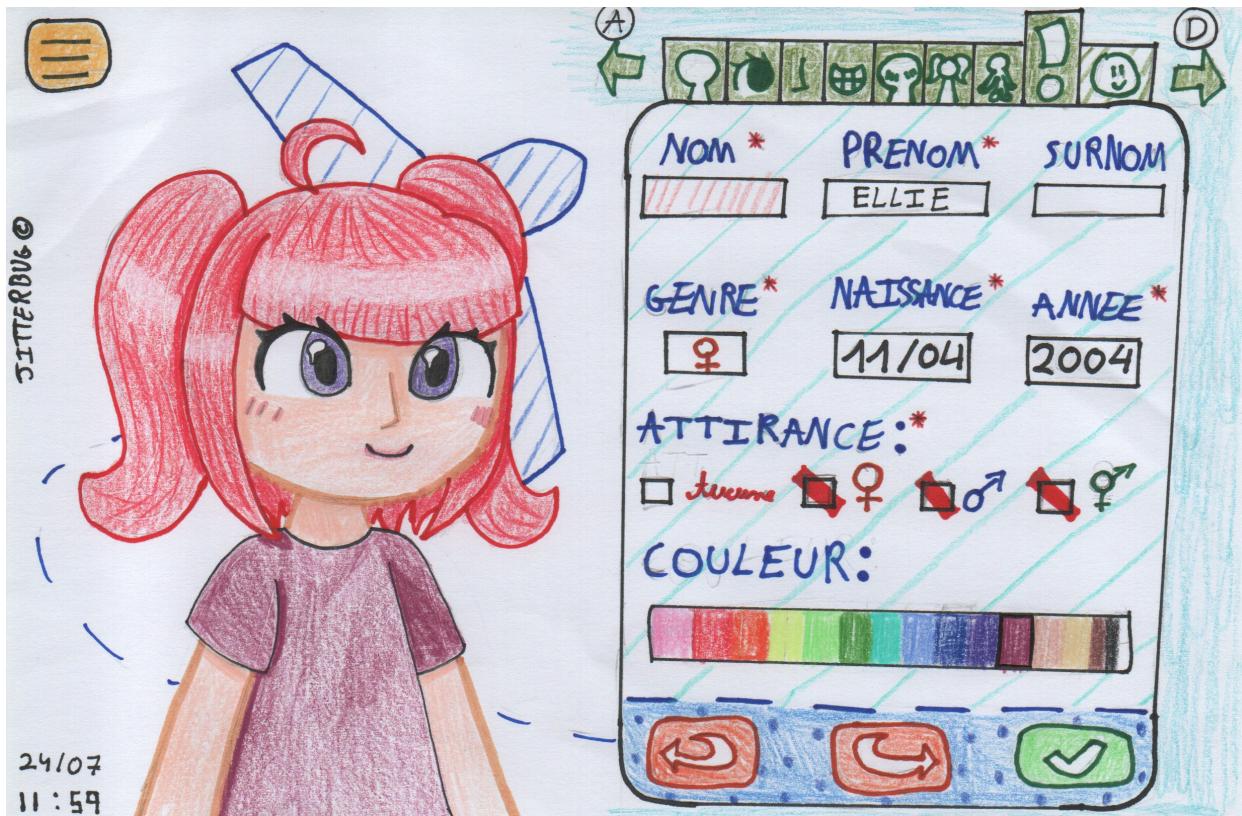
**Musique et son** (définir l'ambiance sonore du jeu, telle que chill, rythmique, ou lyrique, etc.)

- Ambiance plage/Tropicale (Steelpan, etc...)

### 3. Mécaniques

#### Création de personnage

- Détails personnalisables : Tête, yeux, nez, bouche, détails du visage, cheveux, corps, informations, personnalités.



Création d'un personnage avec l'écran des informations.

#### Création de personnage, informations

- Prénom et nom : Prénom et nom utilisés par le personnage
- Surnom : Surnom que les amis du personnage utiliseront pour ce personnage
- Genre : Féminin, Masculin ou Neutre ; détermine les interactions amoureuses
- Naissance : Date utilisée pour déterminer l'âge du personnage/Son anniversaire

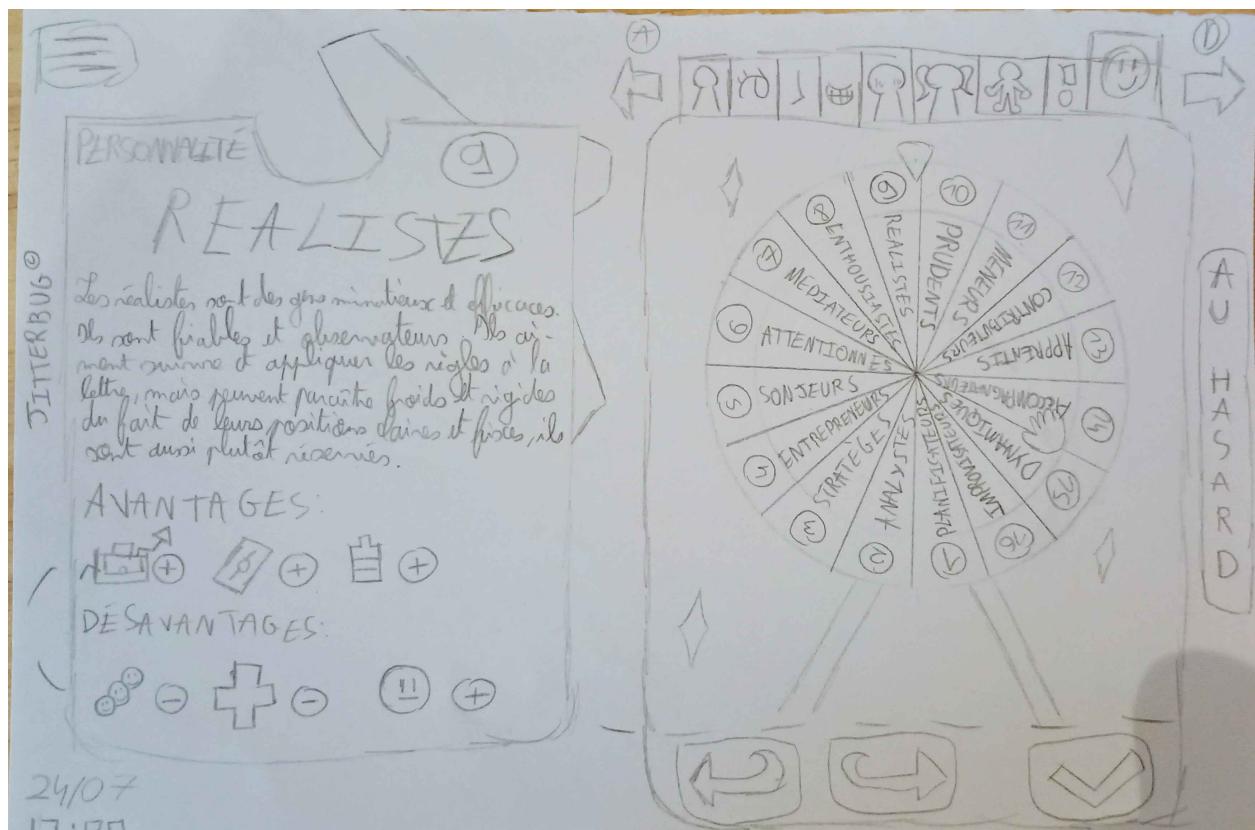
Année : Date utilisée pour déterminer l'âge du personnage/Son anniversaire/Ses relations amoureuses

Attriance : Détermine par quels genres est attiré le personnage

Couleur : Couleur favorite du personnage, détermine ses vêtements les plus fréquents/Sa tenue de base

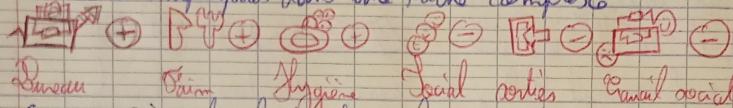
## Création de personnage, personnalités

► Les personnalités donnent des malus et avantages aux personnages. Il y en a 16 différentes.

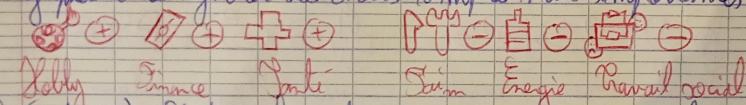


Sélection des personnalités

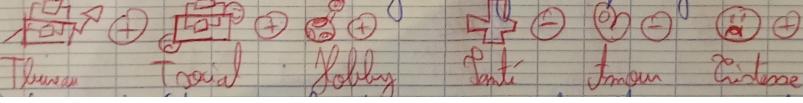
① (INTJ): Planificateur. Les planificateurs sont stratégiques et logiques, ils aiment avoir un contrôle sur la situation et inventent des solutions innovantes. Mais ils peuvent être perçus comme froids et ingrats, surtout quand ils sont impliqués dans une tâche complexe.



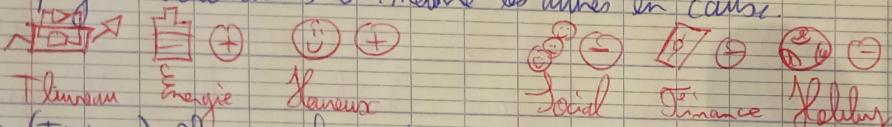
② (INTP): Analyte. Les analytiques sont critiques du monde et cherchent des idées nouvelles et innovantes. Ils aiment la stimulation intellectuelle et aiment des réponses. Mais ils ont tendance à rejeter ceux qui ils trouvent "illégiques" et à ignorer des choses simples mais importantes.



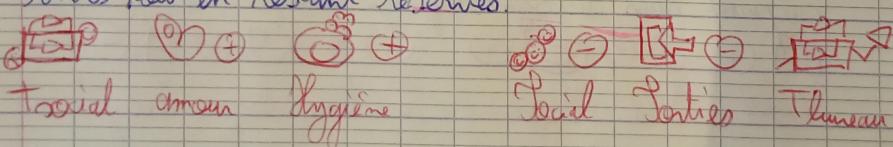
③ (ENTJ): Stratège. Les stratèges sont des visionnaires, ils organisent les gens et les situations pour atteindre leurs objectifs. Ils sont stratégiques mais aiment de tout. Mais leur tendance à diriger peut les rendre trop exigeants envers les autres et eux-mêmes et ainsi garder toujours le cap malgré les obstacles infranchissables.



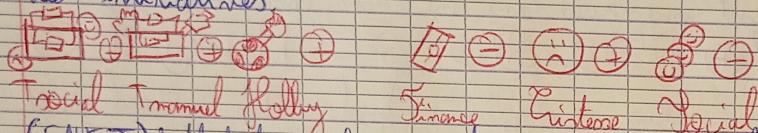
④ (ENTP): Entrepreneur. Les entrepreneurs sont des enthousiastes amateurs de défis logiques, ils sont imaginatifs et remettent tout en question. Mais ils ont du mal à prendre des décisions et leur enthousiasme les mènent à entreprendre des projets irréalisables et mettre les autres en cause.



⑤ (INFJ): Sage. Les sages sont perçus comme des penseurs secrets et mystérieux, mais ce sont des gens sensibles et compréhensifs qui se mettent au service des autres grâce à leurs idées réfléchies et créatives tout en restant réservés.

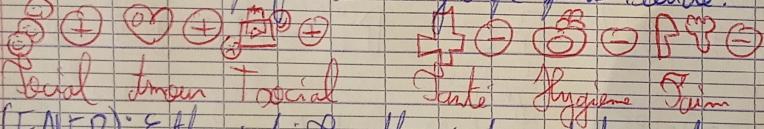


⑥ (INFP): Attentionnés. Les attentionnés sont empathiques et compatissants, ils aiment aider les autres et s'engager pour ce qui ils trouvent juste. Ils sont également créatifs et originaux. Mais ils ont généralement du mal à s'exprimer et prendre des initiatives.



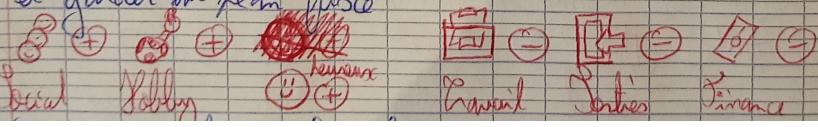
Social Travaux Finances Emotions Social

⑦ (ENF): Médiateur. Les médiateurs sont des gens chaleureux qui aiment l'entraide, ils sont responsables et fiables et aiment recueillir l'avis des autres. Mais leur côté amical peut les mener à négliger la réalité, les faits et leur bien-être au profit d'un groupe plus étendu.



Social Temps Social Santé Hygiène Fam

⑧ (ENFP): Enthousiaste. Les enthousiastes sont des guides énergiques et expressifs. Ils aiment s'engager et essayer de nouvelles choses avec une passion contagieuse mais ils ont du mal à mener leurs projets à terme, déterminer les priorités et garder un plan fixe.



Social Hobby Travail Sorties Finances

① (ISTJ) : Réalistes : Les réalistes sont des gens minutieux et efficaces. Ils sont fiables et observateurs. Ils aiment suivre et appliquer les règles à la lettre, mais peuvent paraître froids et rigides du fait de leur positions claires et fermes. Ils sont aussi plutôt réservés.

+ + + - + - +

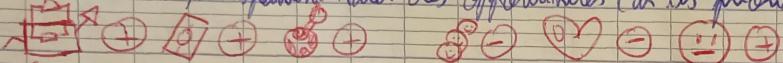
Réaliste Option Energie Social Amitié Héritage

② (ISFJ) : Prudents : Les prudents sont patients et responsables. Ils font preuve de bon sens, sont loyaux et organisés et aiment apporter leur aide au groupe. Mais ils ont tendance à être trop prudents et à manquer d'assurance en calquant leurs décisions sur les autres.

+ + + - + - +

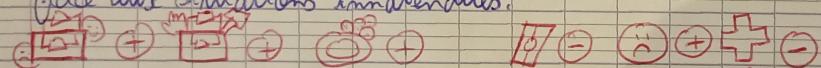
Réaliste Social Hygiène Existence Héritage Energie

(11) (ESTJ) Meneurs : Les meneurs sont responsables et efficaces, ils savent mobiliser les gens et les ressources nécessaires pour atteindre des objectifs et savent gérer des projets complexes. Mais ils ont tendance à négliger les sentiments et ont du mal à l'aise dans l'intimité, ils peuvent rater des opportunités car ils privent leurs projets.



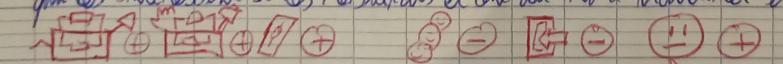
Théâtre Finances Hobby Social Sorties Histoire

(12) (ESTP) Contributrice : Les contributrices sont organisées et sociales, elles sont efficaces et dociles pour comprendre les autres et appliquer des procédures. Mais elles ont tendance à se laisser influencer et tolérer tout et ainsi ne pas pouvoir faire face aux situations inattendues.



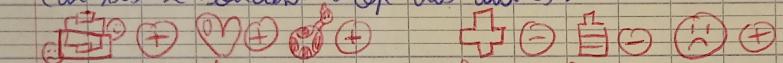
Social Théâtre Hygiène Finances L'art Inté

(13) (ISTP) Apprentis : Les apprentis sont logiques et perfectionnistes, ils aiment apprendre, se perfectionner et mettre en pratique leurs compétences. Ils sont experts des situations de crise et des problèmes. Mais ils se concentrent seulement sur les projets qui les intéressent et les résultats et ont du mal à travailler en équipe.



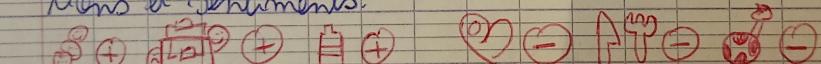
Théâtre Finances Social Sorties Histoire Histoire

(14) (ISFP) Accompagnateurs : Les accompagnateurs sont modestes et coopératifs, ils aiment pour servir les autres, les aider, les réunir et encourager la coopération. Mais ils sont peu affirmés et ont du mal à prendre des décisions difficiles car ils se soucient trop des autres.



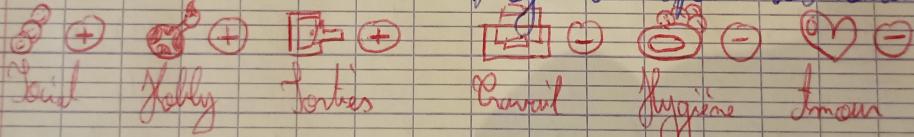
Social Théâtre Hobby Tante Energie L'art

(15) (ESTP) Dynamiques : Les dynamiques sont des enthousiastes sociaux, meneurs du groupe, ils apportent l'énergie et le bon sens pour affronter les problèmes. Mais ils ont du mal à s'engager à long terme et oublient de leurs relations et sentiments.



Social Théâtre Energie Théâtre Théâtre Hobby

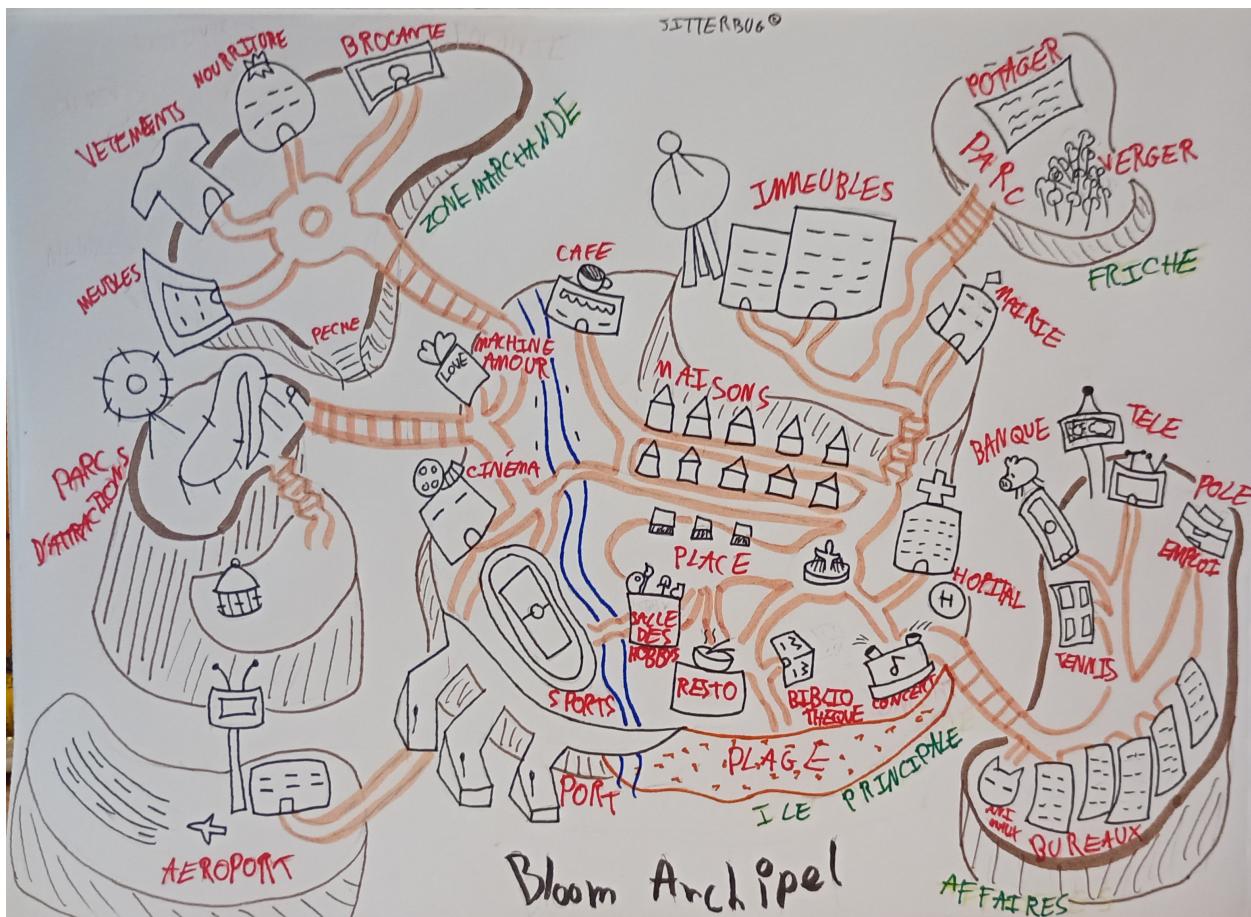
⑦6 (ESFP) Improvisateurs : Les improvisateurs sont conviviaux et bravards, ils aiment faire ce qui leur plaît et essayer de nouvelles choses. Ils aiment aussi passer du temps avec les gens. Mais ils ont tendance à se distraire facilement et ont du mal à achever des projets et respecter des délais.



LEGENDE : + (améliore la stat) - (baisse la stat),

## L'archipel

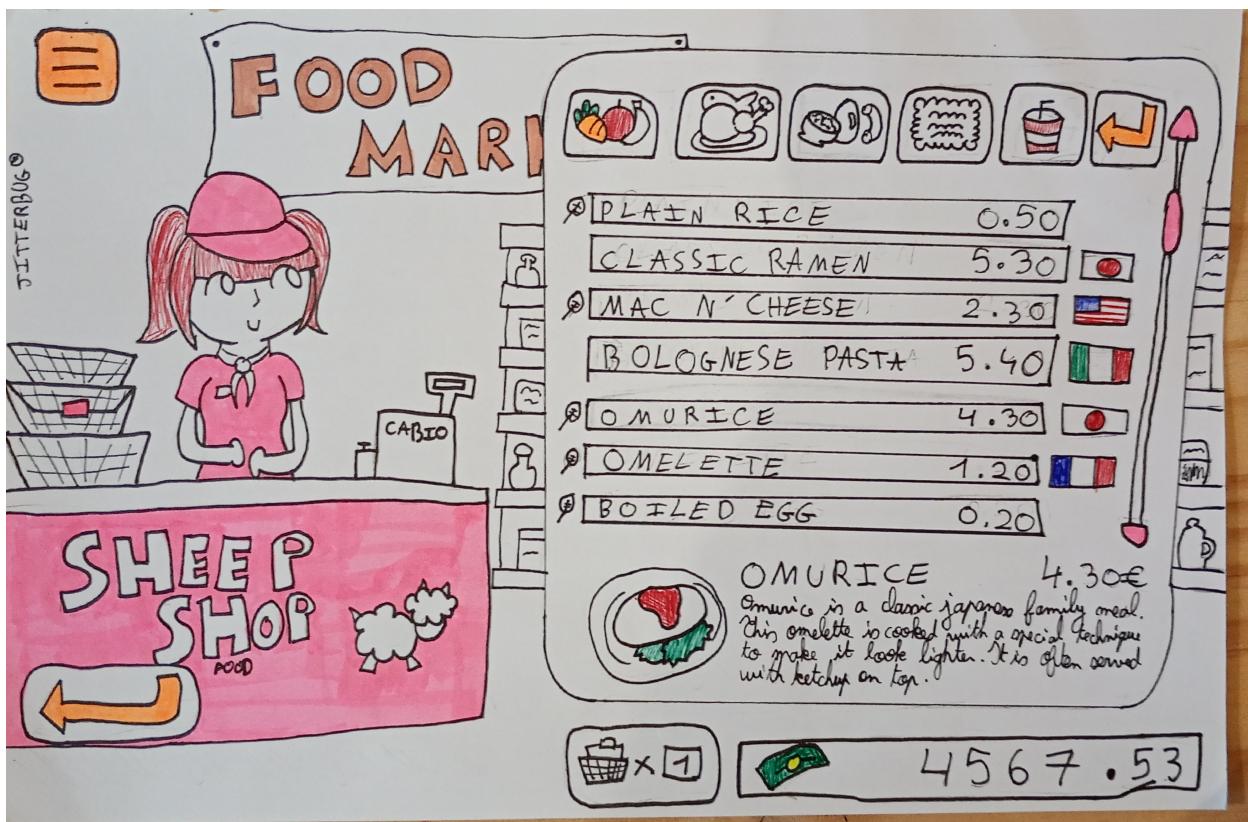
► L'archipel de début de jeu présente seulement les immeubles, la mairie, le pôle emploi, la banque, la place, la plage, l'aéroport et le port ; le terrain de sport et les immeubles de bureaux. Le premier bâtiment débloqué est la magasin de nourriture, pendant le tutoriel.



Archipel avec chaque bâtiment débloqué.

## Les magasins

- Le joueur peut acheter des objets à donner aux personnages dans les magasins. Il peut aussi parler aux personnages qui seraient en train de travailler. Bâtiments magasins : Brocante, supérette, magasin de vêtements, magasin de meubles, centre animalier.



## Hobbies

► Chaque personnages peut avoir 5 hobbies différents. Il existe 31 hobbies. Les personnages gagnent des niveaux dans leurs hobbies à force de les pratiquer, pour un maximum de 6 niveaux.

Les hobbies :

Requiert un objet :

**Matériel de cuisine** : Cuisine

**Set de couture** : Couture

**Console de jeux** : Jeux vidéos

**Atelier** : Menuiserie/Sculpture

**Livres** : Lecture/Ecriture/apprendre les langues

**Ordinateur** : Jeux vidéos/Faire des vidéos

**Caméra** : Cinématographie/Faire des vidéos

**Jeux de plateau** : Jeux de société (Requiert des amis)

Requiert un bâtiment :

**Terrain de sport** : Foot/Course/Jogging

**Plage** : Nage/Beach Volley

**Parc** : Jardinage/Disque Volant/Regarder les oiseaux/Skateboard/Attraper des insectes

**Terrain de Tennis** : Tennis/Badminton

**Salle des hobbies** : Musique/Art/Yoga/Fitness/Danse

**Bibliothèque** : Lecture/Ecriture/apprendre les langues

**Ponton** : Pêche

**Cinéma** : Cinématographie

**Animalerie** : S'occuper des animaux

## **Travail**

► Les personnages créés doivent gagner de l'argent pour subvenir à leurs besoins sans l'aide du joueur, ils peuvent donc travailler.

Jobs disponibles au début du jeu :

**Jobs à la mairie** : Maire/Secrétaire de mairie/Agent de mairie

**Jobs de l'îlot d'affaires** : Banquier/Agent du pôle emploi/Salary Man

**Autres** : Docker/Agent d'aéroport

Jobs déblocables avec les bâtiments :

**Magasins** : Vendeur

**Parc** : Entretien du parc

**Café** : Serveur/Barman

**Tour télé** : Présentateur/Météorologue/Journaliste

**Terrain de Tennis** : Ramasseur de balles

**Bibliothèque** : Bibliothécaire

**Restaurant :** Serveur/Cuisinier

Jobs déblocables avec les hobbies :

**Jardinage niv.6 :** Marécher

Tennis niv.6 : Tennisman

Foot niv.6 : Footballeur

Course niv.4 : Coureur

Jogging niv.5 : marathonien

Badminton niv.6 : Joueur de badminton

Musique niv.4 : Musicien

Musique niv.6 : Compositeur

Écriture niv.4 : Écrivain

Écriture niv.6 : Critique littéraire

Cuisine niv.4 : Chef cuisinier

Cuisine niv.3 + Art niv.3 : Coffee artist

Fitness niv.5 : Coach

Art niv.6 : Peintre/Critique d'art

Vidéos niv.3 + Jeux vidéos niv.3 : Streamer

Vidéos niv.3 + cinématographie niv.3 : Réalisateur

Pêche niv.3 : Pêcheur

Couture niv.4 : Couturier

Menuiserie niv.4 : Fabriquant de meuble

S'occuper des animaux niv.3 : Pet Sitter

**Gagner de l'argent**

► Le joueur peut gagner de l'argent en résolvant des problèmes de ses personnages. Il gagne un montant d'argent fixe chaque jour à la mairie.

## **Les relations**

► Les personnages peuvent tous avoir des relations amicales. Quand un personnage veut demander à quelqu'un d'être son ami, la probabilité de succès est déterminée par leurs hobbies communs, personnalité compatible ou non, leur couleur préférée et leur style vestimentaire. La probabilité est augmentée en réussissant le mini-jeu de choix de dialogues.

Les amis peuvent pratiquer leurs hobbies ensemble pour les monter en niveau plus vite, ils peuvent faire des sorties ensemble et aller l'un chez l'autre.

Les personnages peuvent avoir des relations amoureuses selon leur attirance et leur âge. Quand un personnage veut déclarer sa flamme à un autre, ils doivent déjà être amis. La probabilité de succès est déterminée par leurs hobbies communs, personnalité compatible ou non, leur couleur préférée et leur style vestimentaire. La probabilité est augmentée en réussissant le mini-jeu de choix de dialogues et QTE.

Les amoureux peuvent emménager ensemble et faire des sorties/activités spéciales.

Les amoureux peuvent se marier par le biais d'un soucis. La probabilité de succès est déterminée par le score au mini-jeu QTE. Les personnages mariés emmènagent automatiquement ensemble. Les personnages mariés peuvent avoir des enfants par le biais d'un soucis.

## **Les soucis**

► En regardant dans les habitations, le joueur peut voir si un personnage a un soucis et l'aider à le résoudre. Quand le joueur résout un soucis, il gagne un objet aléatoire de la part du personnage. Différents soucis et résolutions :

Faim : Donner (ou acheter puis donner) la nourriture du type voulu au personnage.

Fatigue : Dire au personnage de dormir/Donner (ou acheter puis donner) du café

Sale : Changer les vêtements du personnage/Donner (ou acheter puis donner) de nouveaux vêtements/Donner (ou acheter puis donner) du savon

Triste : Jouer à des mini-jeux/Sortir

Ami : Aider le personnage à devenir ami avec la personne voulue (Mini-jeu de dialogue)

Amour : Aider le personnage à déclarer sa flamme à la personne voulue (Mini-jeu de dialogue/QTE)

Mariage : Aider le personnage à faire sa demande en mariage à son amoureux (Mini-jeu QTE)

Enfant : Dire au personnage d'avoir un enfant (ou non → annule l'interaction) + Faire payer 200€ au personnage (ou donner 200€)

Malade : Emmener à l'hôpital/Donner des médicaments

Ennui : Sortir/Aller travailler/Pratiquer un hobby

Animal : S'occuper de l'animal/Sortir l'animal/Donner (ou acheter puis donner) un objet pour animal

Monotone : Donner (ou acheter puis donner) un meuble/Intéragir avec un animal/sortir/jouer à un mini-jeu

Photo : Prendre une photo de l'endroit/personne demander et retourner voir le personnage

## Habitations

► Les personnages commencent dans un appartement "Petit". Ils paient un loyer chaque mois. Ils peuvent déménager dans un appartement plus grand ou plus petit, il existe des appartements "Petits", "Moyens", "Grands". Plus l'appartement est grand, plus le loyer est élevé, mais il y a plus de place pour des meubles. Un personnage peut avoir une maison grâce à un prêt ou en paiement direct. Le taux des prêts diffère selon la taille de la maison, petite, moyenne ou grande. La taille d'une petite maison correspond à un appartement moyen. Les personnages en couple qui emménagent ensemble sont automatiquement placés dans un appartement grand si aucun d'eux n'a une maison, et le loyer est divisé en deux. Si un des personnages a une maison, le prêt, si il y en a, est divisé entre les deux. Si les deux personnages possèdent une maison, ils en choisissent une pour y vivre, et l'autre est vendue.

## **Enfants**

► Les personnages mariés peuvent avoir des enfants par le biais d'un soucis. L'enfant naît 3 jours après la résolution du soucis. L'enfant est un mélange de l'apparence des deux parents, avec des informations aléatoires, le prénom/surnom est choisi par le joueur à l'annonce de la naissance. Les deux parents s'en occupent pendant 2 semaines et des mini-jeux spéciaux sont débloqués. Après deux semaines l'enfant peut vivre comme un personnage normal.

## **Animaux**

► Les personnages peuvent avoir des animaux selon la taille de leur habitation.  
Appartements : Petit = 2 animaux, Moyen = 3 animaux, Grand = 4 animaux  
Maison : Petite = 3 animaux, Moyenne = 5 animaux, Grande = 6 animaux  
Les animaux coûtent de l'argent par mois selon leur type et race

---

Traduit en Français par **Chèvre**