

SPACE SHEEP

Prototype : <https://ready.app.link/idFVdRB4z1>

1 FICHE SIGNALÉTIQUE

SPACE SHEEP	
Genre	Arcade / Shmup
Plateforme	Android / Appstore
Cible	Casual, 25 – 50 ans
Mode de Jeu	Solo
Temps de Jeu	Session courte (5min)
Caméra	Top View
Monétisation	Free To Play

2 CONCEPT

SPACE SHEEP est un jeu d'**arcade en vue du dessus** avec des composantes de **gestion**. En effet le joueur devra choisir ses missions, préparer son équipement en fonction du briefing et réussir ses missions en résistant à des hordes ennemies et en affrontant des boss. Il devra gérer ses jauges de vie et de munition (jauge unique) et récolter des ressources pour améliorer ses compétences.

2.1 ELEVATOR PITCH

Un cosmo-agneau à est chargé de défendre sa ferme des hordes de prédateurs humains anémiques.

2.2 UNIC SELLING POINTS

- Un univers graphique marquant.
- Un jeu d'arcade déjanté pour tout le monde.

- Convertissez tous les humains au véganisme.

2.3 INTENTIONS :

Marquer la cible grâce à l'originalité de la direction artistique et la mise en avant des poils et de la laine comme ressources et élément de gameplay. Faire découvrir l'univers et donner aux joueurs de l'explorer plus en profondeur à travers les prochains jeux de la License.

3 LA CIBLE :

SPACE SHEEP est un jeu qui s'adresse aux casual de 25 à 50 ans ayant un profil plutôt tueurs et hard fun.

3.1 AGE ET GENRES DES JOUEURS

<p>Pour les adultes de 25 à 50 ans :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 25 - 50 ans : <ul style="list-style-type: none"> ○ Peu de temps pour jouer ○ Fort pouvoir d'achat ○ Beaucoup de joueurs occasionnels • 35 – 50 ans: <ul style="list-style-type: none"> ○ Décide de l'achat des jeux des enfants, peuvent promouvoir le jeu à leurs enfants. ○ Les parents peuvent prêter leurs jeux sans crainte à leurs enfants. 	<p>Le jeu est orienté pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les HOMMES: <ul style="list-style-type: none"> ○ Glorification du personnage-joueur ○ Sentiment de puissance (combats, destructions, sabotages...) ○ Les FEMMES: <ul style="list-style-type: none"> ○ Emotion à travers les personnages et l'univers. ○ Personnalisation des équipements et cosmétiques.
--	--

3.2 LE TYPE DE JOUEUR

Pour les CASUALS :

- Jeu découpé en missions très courtes (env 5min chacune).
- Des événements particuliers.

- Le jeu s'adresse aux joueurs irréguliers.
- Investissement de départ nul (microtransactions).

4 MONETISATION

Free To Play Solo :

<p>2 Types de monnaies dans le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monnaie premium : <ul style="list-style-type: none"> ○ Cosmétiques (personnages, arrières plans, vêtements), bonus, armes légendaires, niveaux spéciaux. • Monnaie du jeu : <ul style="list-style-type: none"> ○ Armes, améliorations d'armes. 	<p>Micro-transactions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Achat de monnaie premium. • Favoriser l'achat en grosse quantité.
<p>Advert :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pub avant chaque nouveau niveau. Possibilité d'acheter un mode sans pub. • Pub pour gagner de la monnaie du jeu ou des bonus. 	<p>LootBox :</p> <ul style="list-style-type: none"> • LootBox armes. • Lootbox personnages. <p>Niveau de rareté des objets (de commun à légendaire).</p>

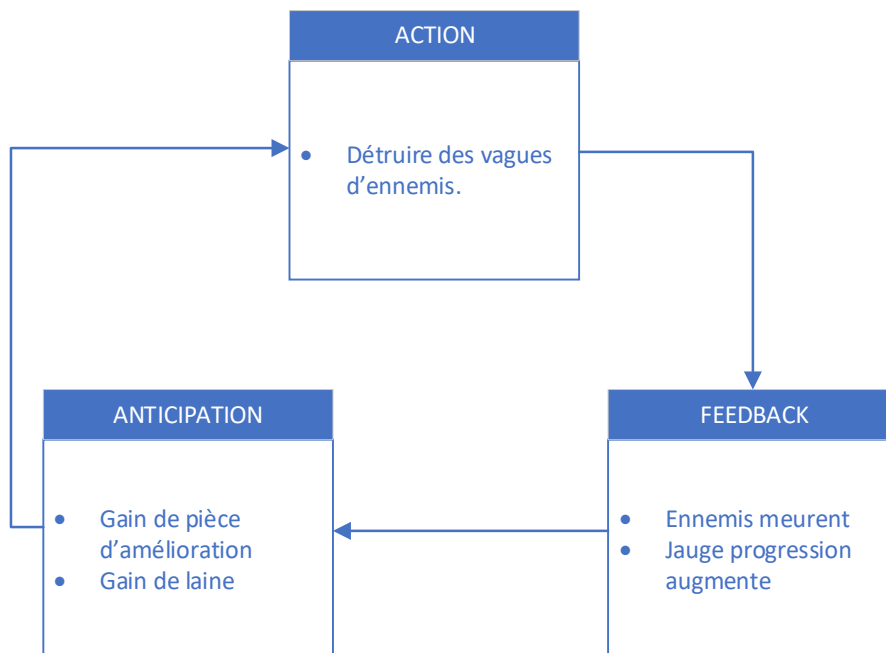
5 GAMEPLAY PRINCIPAL

5.1 FEATURES

- Détruire les vaisseaux ennemis.
 - Résister aux hordes de vaisseaux ennemis.
- Récolter des ressources.
 - Tricoter des outils et des armes.
- Saper le moral des humains pour les chasser.
 - Saboter les infrastructures, transformer des humains en végan.
- Utiliser vos poils pour recharger vos munitions et votre vie.
 - Manger de l'herbe pour reconstituer votre toison.
- Trouver les points faibles d'ennemis surpuissants.

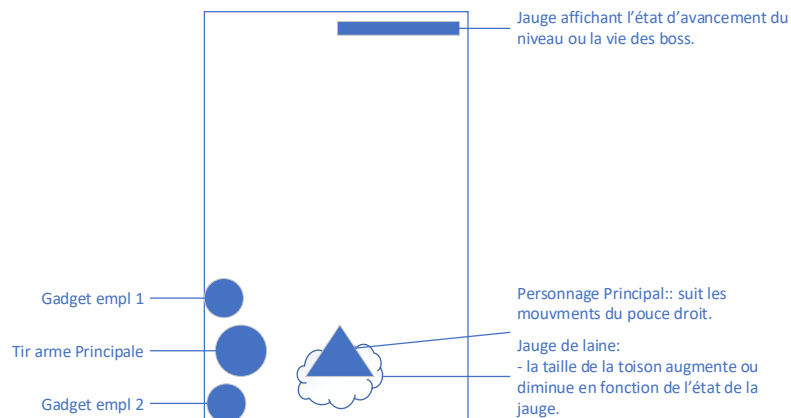
- Eviter leurs attaques pour ne pas finir tondu.

5.2 GAME LOOP



5.3 3C :

5.3.1 Controls



5.3.2 Caméra



5.3.3 Personnage

- Déplacement (vertical et horizontal)
- Tir (arme principal)
- Utilisation gadget (empl 1 et 2)

- Recharge laine (rayon magnétique autour du joueur)

Ramassage matériaux de constructions (fabrication et amélioration armes et gadgets).

6 DIRECTION ARTISTIQUE

6.1 DIRECTION ARTISTIQUE

Personnage Principal



Poils laine blanche, peau gris clair.



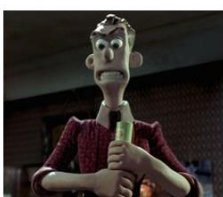
Expressions du personnage principal



Habits en laine, de toutes les couleurs, identifie le personnage.

Humains

Humains ennemis



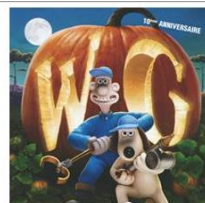
Brillance peau :
teint blafard

Dureté des traits
Vêtements sombres

Pas de poils, les cheveux et les vêtements gardent la texture de pâte à modeler.



Humains plus neutres



Peau matte

Vêtements colorés.
Forme corps, visage plus arrondi.

Couleurs et textures de la peau identiques à celles des animaux.

6.2 UNIVERS

Le jeu se déroulera dans deux espaces distincts :

- La ferme : une zone de préparation permettant de changer son personnage, de configurer ses armes, de choisir ses missions.
- L'espace : la zone de combat dans l'espace dans laquelle le joueur détruit des vaisseaux ennemis, récupère les ressources qu'ils lâchent, gagne des récompenses à la fin de la mission.
 - Astéroïdes / Débris
 - Planètes
 - Vaisseaux ennemis
 - Animaux mutants

L'univers est proche du notre mais les technologies y sont différentes. Monde fantastique ou certaines règles physiques n'existent pas.

7 REFERENCES



Rétro Shooting : Pour le gameplay



Ratchet et Clank Pour l'univers Science-Fiction et les gadgets



Shaun le mouton: Pour l'univers et l'humour