

Game Concept : NFKat

Fiche signalétique

Titre : NFKat

Genre : Animal de compagnie virtuel / Réalité augmentée

Caméra : Godview (Vue de haut) / Première personne

Joueurs : Massivement Multijoueur

Plateformes : Mobile (Android / IOS)

Monétisation : Gratuit – Microtransactions

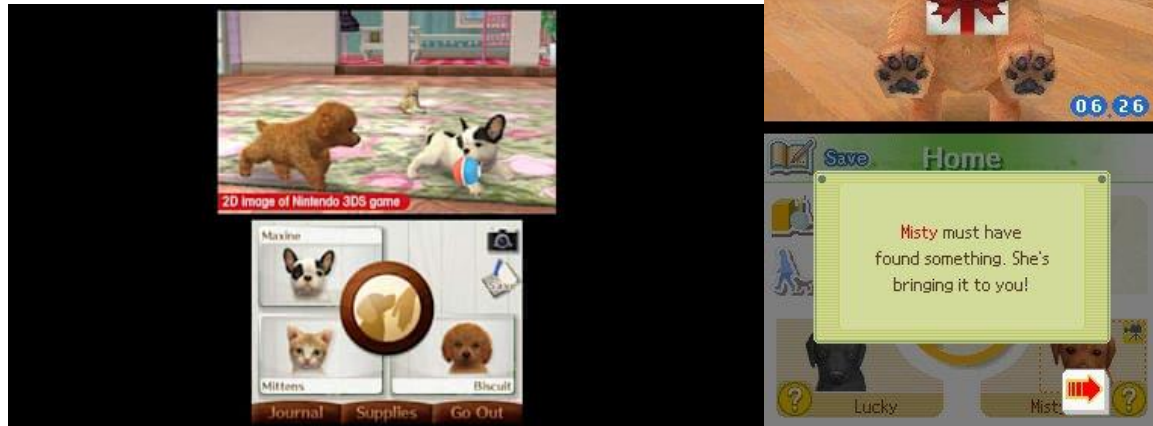
PEGI : 3

Références

Pokemon GO :



Nintendogs :

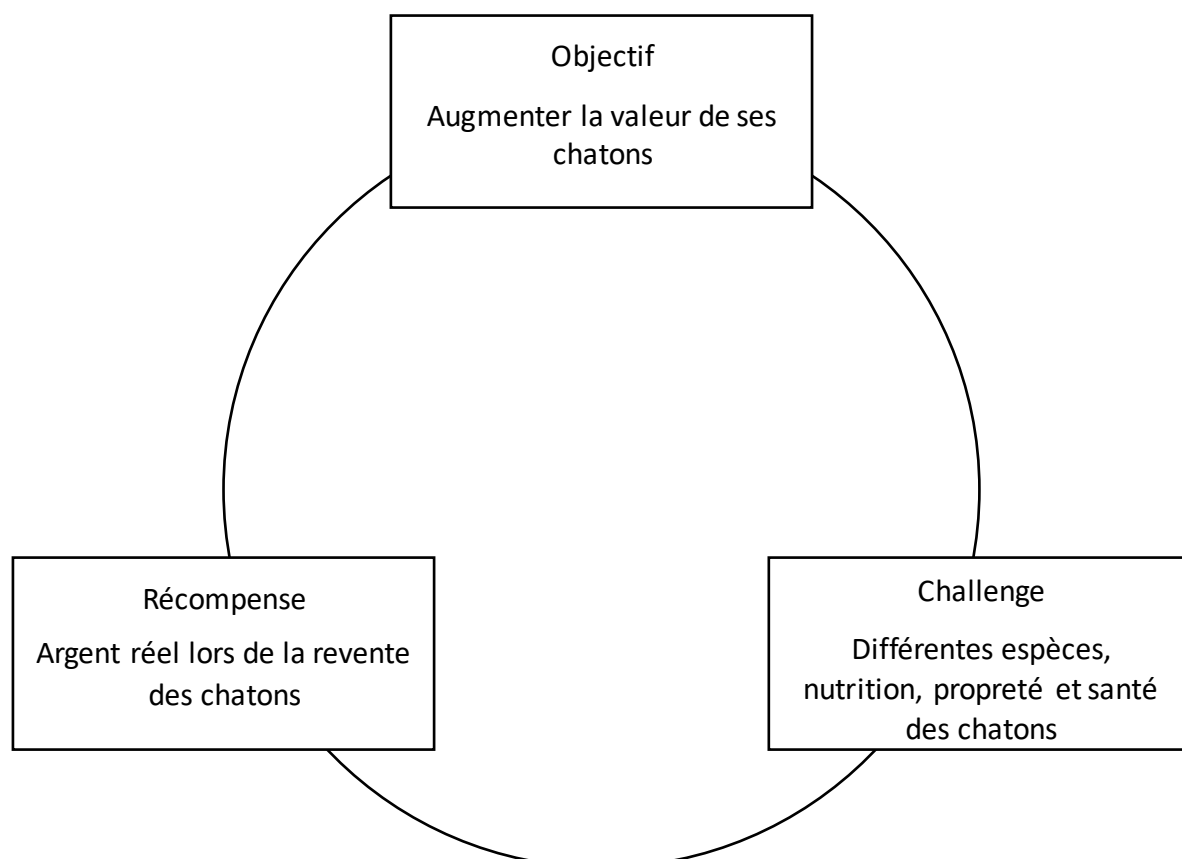


Gameplay

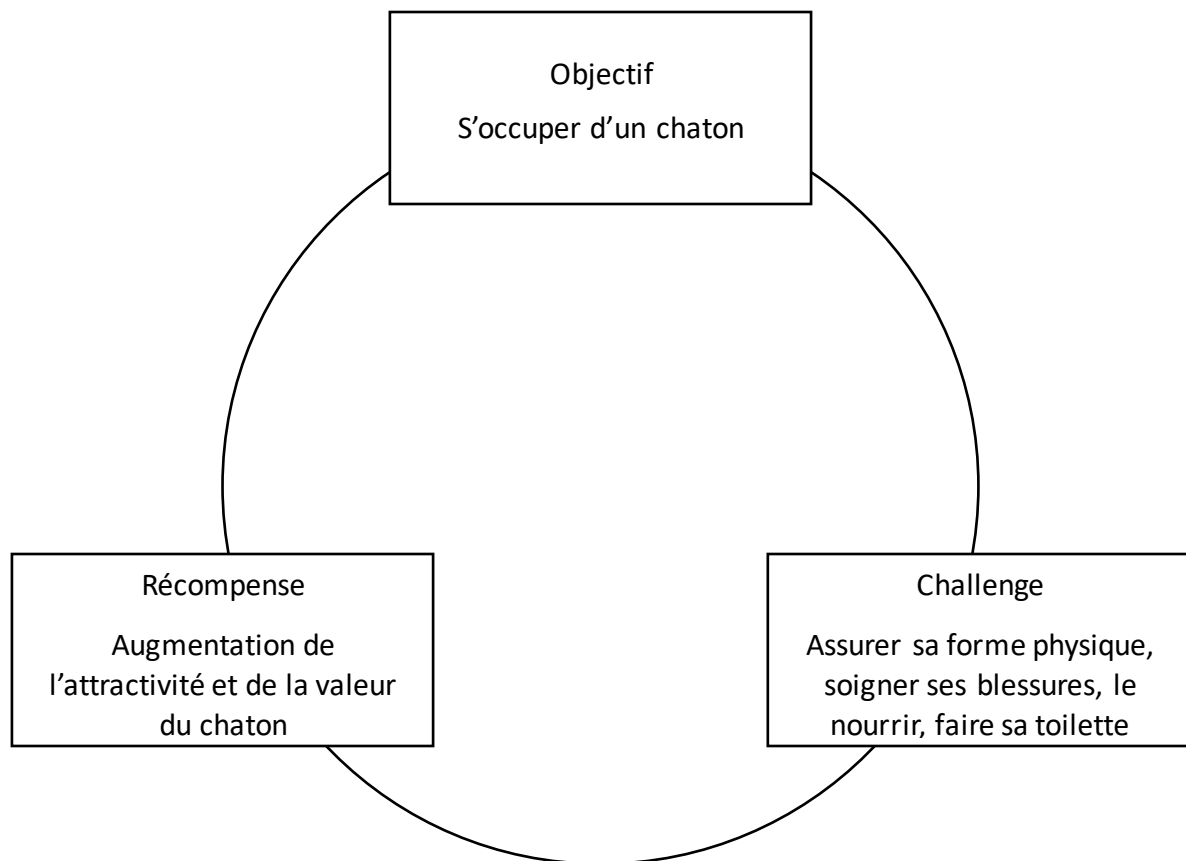
Le joueur peut acheter des chats virtuels et s'occuper d'eux comme d'animaux de compagnie, faire leur toilette, les emmener en promenade et autre. Il peut également les revendre et les échanger avec d'autre utilisateurs.

Boucles de Gameplay

Macro :



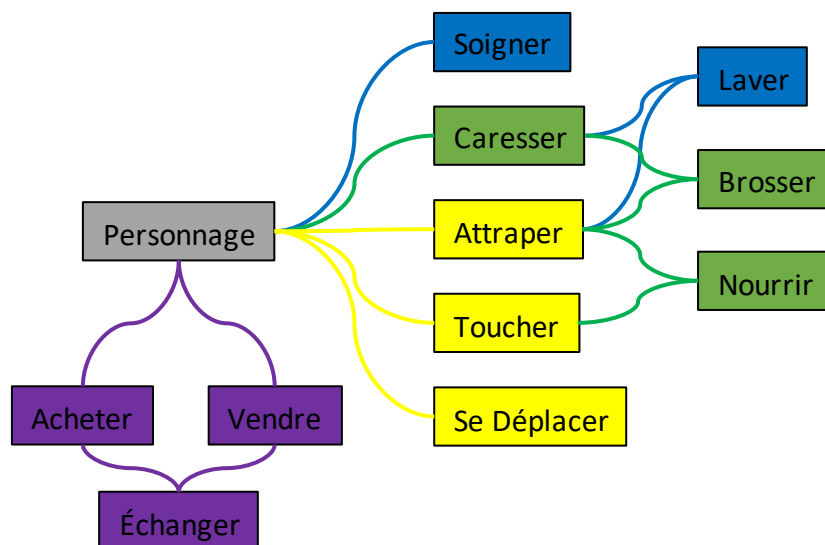
Mid :



Personnage

Le joueur est le personnage principal, ses chats ont chacun des caractéristiques physiques et caractérielles liées à leur espèce.

Le personnage principal peut se déplacer dans le monde entier pour promener ses chatons. Il doit également s'occuper d'eux en les soignant, lavant, nourrissant, passant du temps avec eux. Il peut acheter, vendre et échanger des chatons avec les autres joueurs.



Caméra

La caméra est de base en GodView à la manière d'un Diablo ou d'un Pokemon GO, mettant le personnage en scène sur une carte reprenant les routes l'entourant dans la réalité. Elle est donc positionnée en altitude et légèrement désaxée par rapport au personnage joué.

Le joueur peut également décider de s'occuper de ses chatons, la caméra passe alors en vision subjective (première personne) et affiche les chatons et les actions que le joueur peut faire sans interagir avec les chatons.

Contrôles

Les contrôles se font de manière tactile, le joueur interagit avec les chatons et les objets permettant de s'en occuper principalement en appuyant ou faisant glisser ses doigts sur ces derniers.

Le joueur peut également se déplacer tout en ayant l'application ouverte sur son téléphone afin de faire se déplacer son personnage dans le monde du jeu, augmentant le score de promenade des chatons.

Appuyer sur le chaton : toucher le chaton

Glisser sur un chaton : caresser le chaton

Appuyer sur un objet : récupérer l'objet

Glisser avec un objet : déplacer l'objet

Glisser sur un chaton avec une éponge ou une brosse : laver ou brosser le chaton

Appuyer sur le menu : accéder au menu

Expérience utilisateur

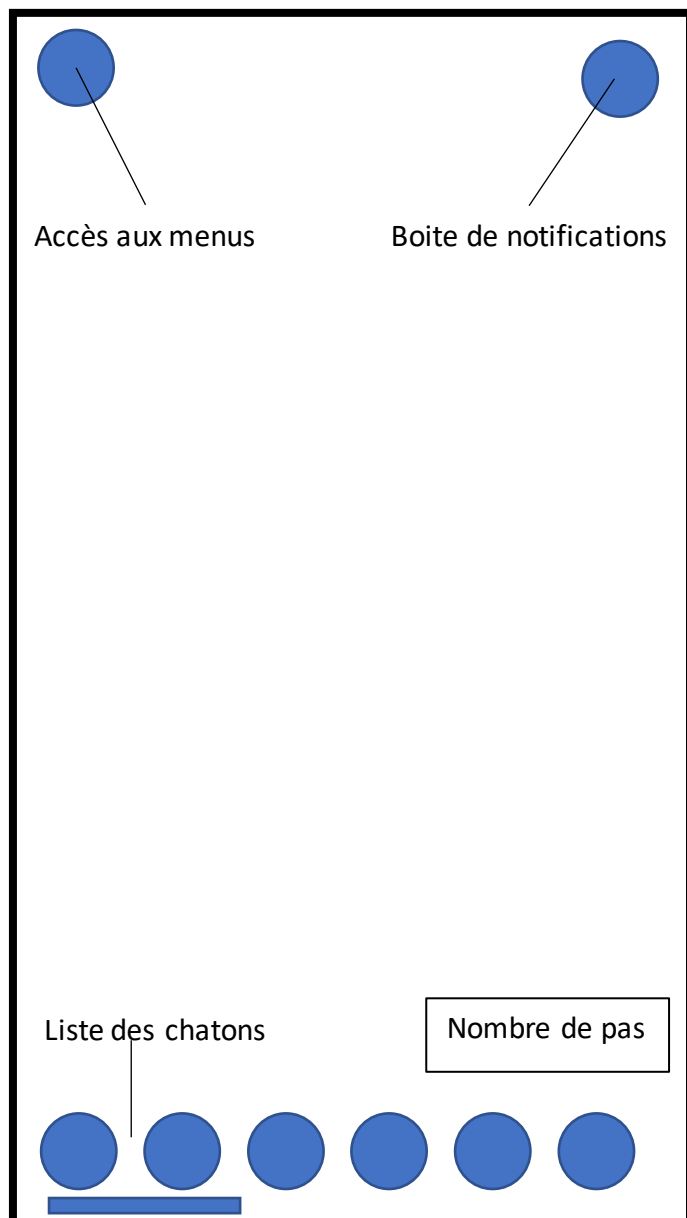
Le joueur aura accès à trois menus, lesquels se trouveront eux-mêmes depuis une page d'accueil qui permettra de choisir entre les trois menus et la caméra de promenade ou la caméra de gestion des chatons :

Le premier est le menu du marché, où il pourra vendre, acheter et échanger ses chatons, avec un outil de recherche et des données sur les chatons en question.

Le second menu sera le menu avec ses propres affaires, où le joueur pourra sélectionner ce qu'il veut utiliser pour s'occuper de ses chatons.

Le troisième menu concerne les paramètres de l'utilisateur ainsi que ses données principales comme son nombre de chatons ou la valeur totale de tous ses NFTs.

Le joueur aura deux interfaces : Une pour la caméra de promenade, où il verra l'état de santé de ses chatons qui fluctuera en fonction de ses déplacements ainsi que son nombre de pas sur la journée ou encore sa boîte de notifications, avec des alertes sur l'état de ses chatons ou le résultat de ses transactions. L'autre pour s'occuper des chatons, avec la liste des objets récemment utilisés et une option pour aller du salon à la salle de toilette et inversement. La boîte de notifications et l'accès aux menus sont également présents.





Idées supplémentaires

Possibilité de payer un utilisateur pour que ce dernier prenne soin des chatons à votre place.