

CONTEXTE

Sous la direction du joueur, une équipe de scientifiques recrée la biosphère d'une planète aquatique désolée.

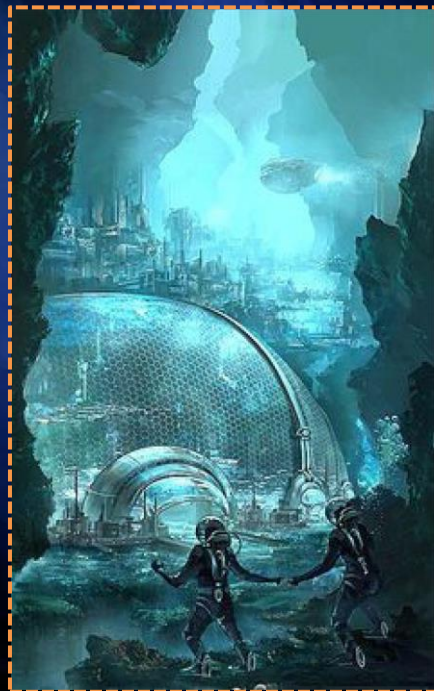
Ils **construisent** un complexe de recherche ultra-avancé pour effectuer leurs **expériences génétiques**.

Les matériaux de construction et l'ADN nécessaire à la rétro-fossilisation d'**espèces disparues** abondent dans les sols marins.

C'est donc à l'aide des premiers spécimens ramenés à la vie que les **extractions** peuvent commencer.

PNJ

Intelligence artificielle mécanique ou robotique, PIAMOR qui introduit la FTUE, les fonctionnalités et les missions. Elle **accompagne le joueur** tout au long de sa progression.





CAMERA



CONTROLS



Sélectionner
Activer
Récolter
Ouvrir (menus)



Faire défiler
(caméra et menus)



Placer
Déplacer



Zoomer
Dézoomer

CHARACTER



Récolter
Relancer



Acheter
Echanger



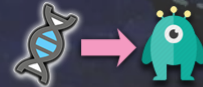
Placer
et construire



Déplacer
ou détruire



Lancer
une expédition




Créer des
Xenos

CORE GAMEPLAY



RECONSTRUISEZ LA PLANETE !



Les bâtiments améliorent votre environnement et produisent continuellement de l'**OR** : 
- nécessaire à la plupart des fonctionnalités
- **RÉCOLTE** et relance de la **PRODUCTION** régulière

DÉCOUVREZ DE NOUVEAUX XENOS !



Assemblez les gènes pour créer **DES CELLULES**.
Combinez deux cellules pour produire un Xénos.
Faites directement des **TESTS D'HYBRIDATION**,
ou recherchez de nouveaux **SCHÉMAS** !

RÉCUPÉREZ DE L'ÉNERGIE !



Elle est générée par les **CENTRALES**,
et nécessaire à la construction de bâtiments.

ACHETEZ ET ÉCHANGEZ !



Achetez de nouveaux bâtiments au **MARCHÉ**.
Achetez ou échangez des schémas avec
les **AUTRES JOUEURS** !

FOREZ LES FONDS MARINS !



Récupérez-y des **GÈNES** :
Pour la création de cellules
Mais aussi des **MINÉRAIS** :
Pour l'**UPGRADE** des bâtiments et des aliens



HUD



LEGENDE

- 1 Icône du joueur avec niveau actuel et journal d'activité du joueur
- 2 Element représentant le nombre de Hard Currency disponible. Un icône + le nombre
- 3 Element représentant le nombre de Soft Currency disponible. Un icône + le nombre
- 4 Element représentant le nombre de Minerai disponible. Un icône + le nombre
- 5 Bouton d'accès rapide au shop
- 6 Bouton permettant d'accéder au codex de tous les Aliens en possessions + icône
- 7 Bouton Option du jeu
- 8 Bouton permettant d'accéder au shop du jeu. Permet d'obtenir des éléments avec de l'argent réel
- 9 Bouton permettant d'ouvrir le panel permettant de construire les bâtiments du jeu



Asset à designer



Asset interactif à designer



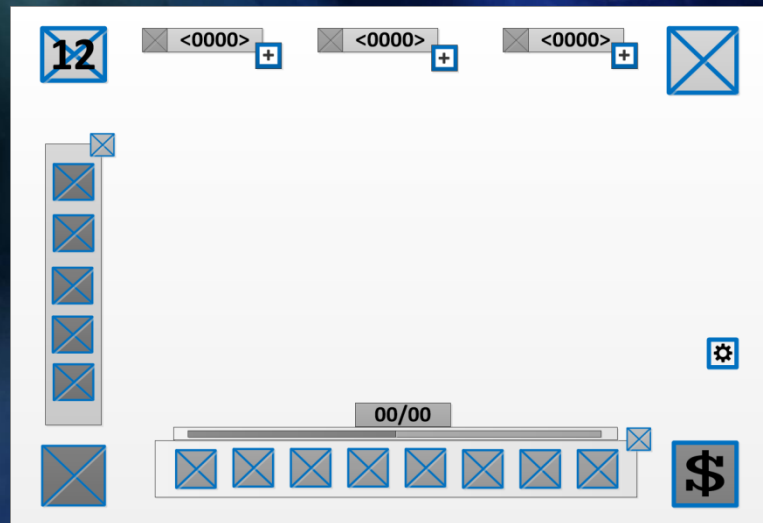
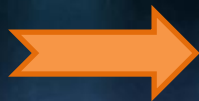
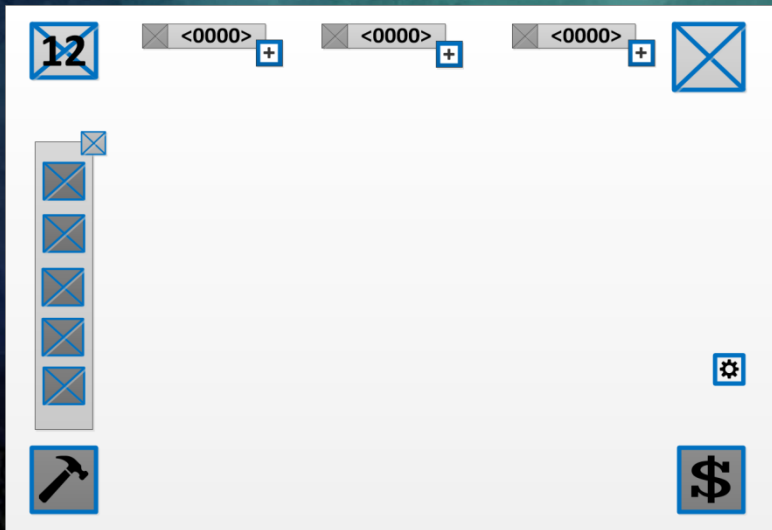
Degré de mise en valeur graphique du - au +

FONCTIONNEMENT

Ceci est le HUD général.

Les accès au social et aux mission du joueur se feront via des bâtiments afin d'épurer l'interface.

L'espace restant sur la droite sert à afficher des notifications.



ONGLET CONSTRUCTION

Lorsque le joueur clique sur le bouton de « **Construction** », le menu des bâtiments disponibles s'affiche au dessus.

Une fois que le joueur a sélectionné la catégorie de bâtiment, la **liste des bâtiments** s'affiche en bas de l'écran.

La jauge indique au joueur la **capacité énergétique** qu'il lui reste.

HUD

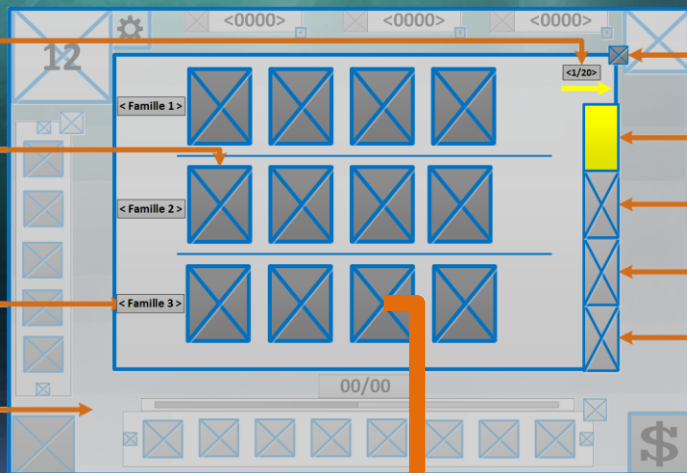


Numérotation des pages +
signe swipe de page

Visuel – Bouton
du Xéno 1 Famille 2
(dans sa forme la plus avancée
débloquée par le joueur)

Noms des familles de Xénos
(Lore)

Masque semi-opaque pour
le reste de l'UI



Bouton « close » :
ferme le bestiaire

Onglet de rangement par familles
(actif par défaut)

Onglet de filtre par rôle 1

Onglet de filtre par rôle 2

Onglet de filtre par rôle 3

Visuel du niveau 2 du
Xéno

Bouton « close » :
ferme la page de
Xéno / le bestiaire

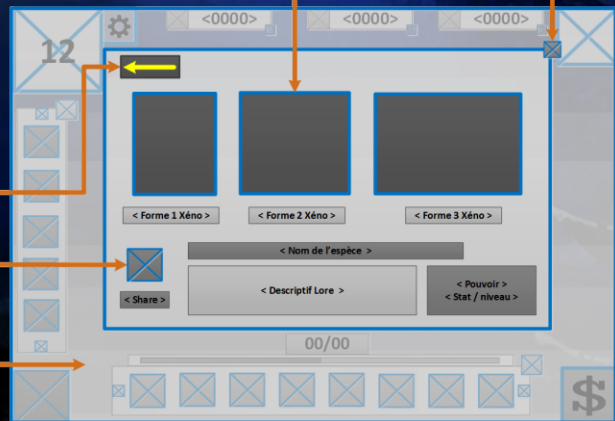
BESTIAIRE

Lorsque le joueur clique sur un Xéno,
une pop-in d'information s'ouvre.

Bouton retour au bestiaire

Bouton social « share »

Masque semi-opaque pour le
reste de l'UI



TIME-BASED



Requiert du temps
à la création



Délai passable
avec de la Hard
Currencie

REPOS D'ALIEN



CREATION D'ALIEN



CREATION DE SCHÉMA



UPGRADE D'ALIEN



RECHERCHE DE SCHÉMA



ECHANGE DE SCHÉMA



CREATION ET UPGRADE DE BATIMENT



CORE LOOP



FAKE SCREENSHOT

