

# IT's Alive!!!



---

**Genre :** Jeu de gestion de créature

**Plateforme :** PC (tablette)

**Référence de Jeu :** Tamgochi

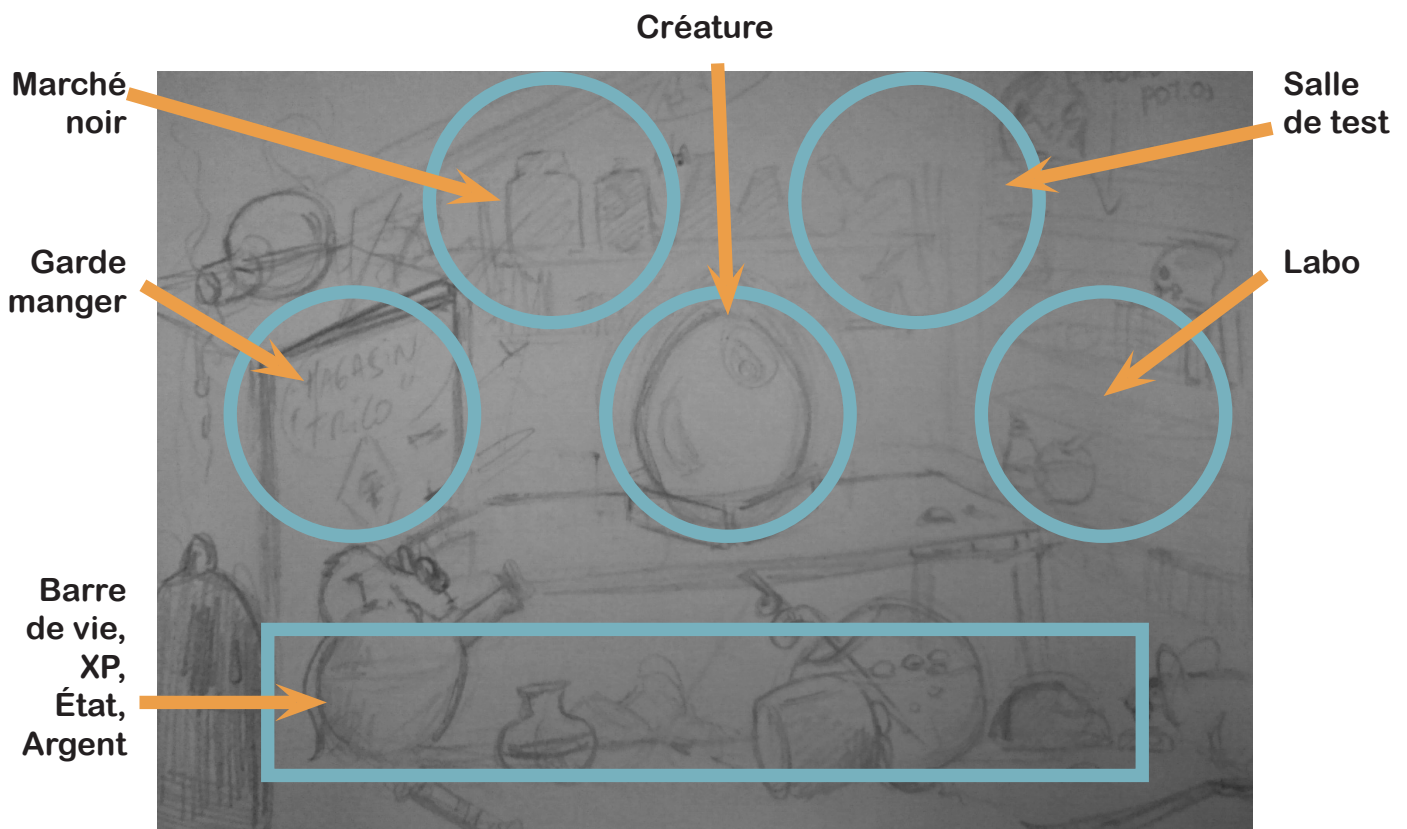
**Public :** 17 ans +

---

# Concept

## 1- Caméra :

Vue depuis le labo. Interface dynamique incluse dans le décor (labo, garde-manger, magasin, mini jeux)



Afin de limiter au maximum la complexité de l'interface, chaque élément de celle-ci est intégrée directement au décor, ainsi le joueur. Chaque élément de sous-menu sera mis en évidence par le biais d'un changement de luminosité ou de couleur lorsque l'on passera la souris dessus.

## 2- Objectifs & évolution

Faire évoluer sa créature, plus la créature est évoluée, plus il faudra de ressource pour progresser.

L'évolution se fera via plusieurs étapes :

1- **Entretien** de la créature qui déterminera son caractère (bon/mauvais)

2- **Nourrir** la créature pour éviter qu'elle ne meure de faim

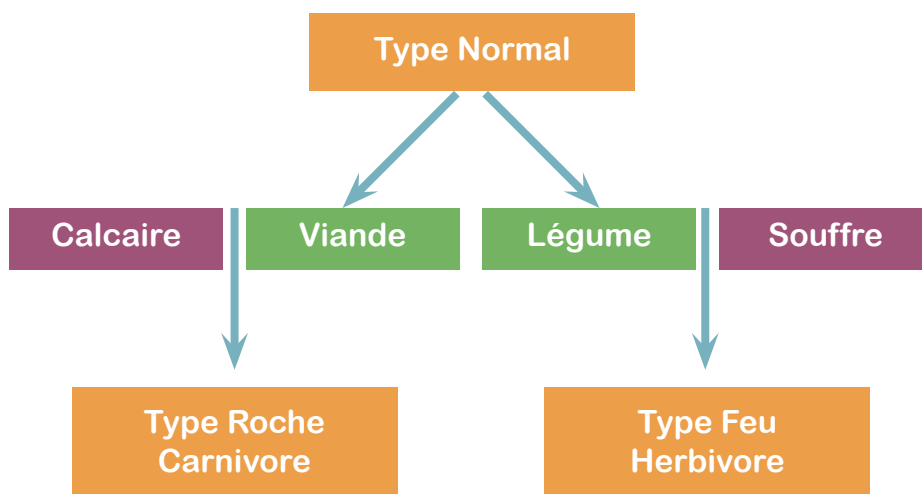
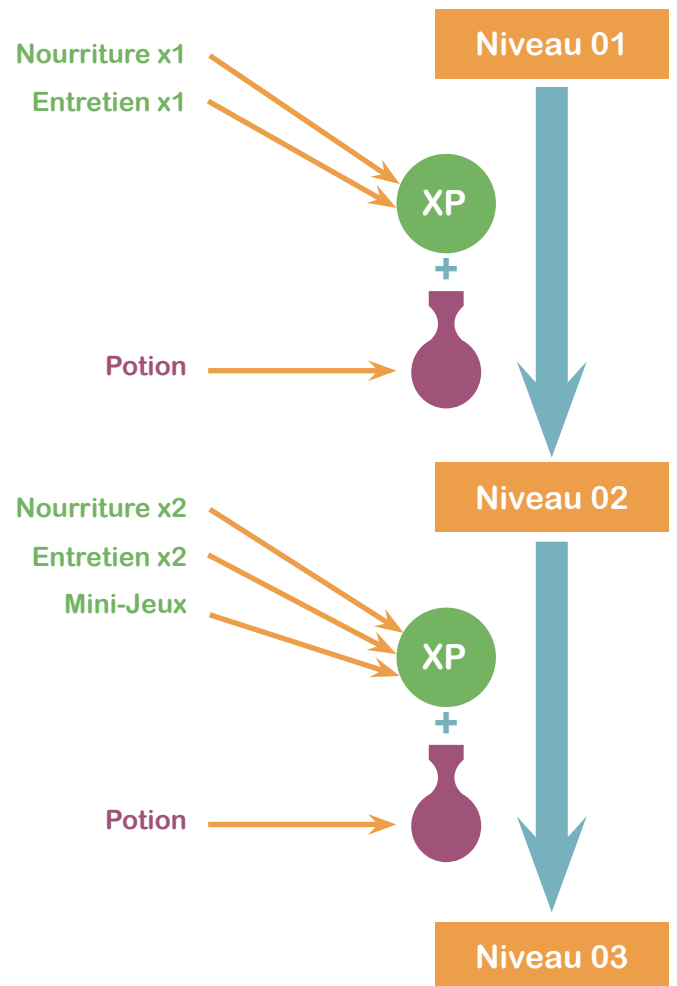
3- Lui injecter des **potions** afin de la faire évoluer différemment (aquatique, aérien,...)

4- Lui faire faire des **mini jeux** afin de gagner de l'xp, des crédits pour pouvoir continuer à créer de potions/nourriture/débloquer d'autre jeux, etc...

## 3- Mécanique de Gameplay

L'évolution dépend de plusieurs composantes et permet une approche empirique du soft par les joueurs. Afin de progresser, il sera nécessaire de passer par le laboratoire afin de créer de nouvelle potion. Les potions et les soins apportés permettront à la créature de mûrir avec une forme améliorée. Par exemple, un cobaye nourrit uniquement avec de la viande le rendra carnivore, et une potion à base de minéraux lui permettra d'obtenir des caractéristique de type roche.

L'échec occupe néanmoins une place prépondérante dans le gameplay. Le joueur ne connaît l'effet de ses potions qu'une fois testée, et certaines peuvent s'avérer mortelles (occasionnellement). Cette mécanique pousse le joueur à s'essayer sur le terrain de l'expérimentation, pour favoriser le coté grisant de la découverte.

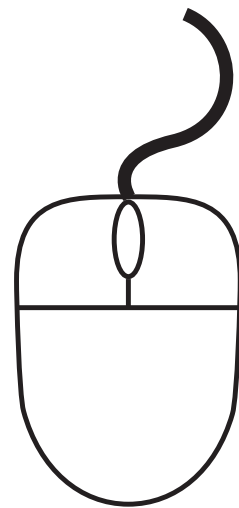


#### 4- Contrôle

Contrôle à la souris, clic pour sélection les interfaces, caresser la créature ou lui donner une bonne branlée

#### 5- Caméra

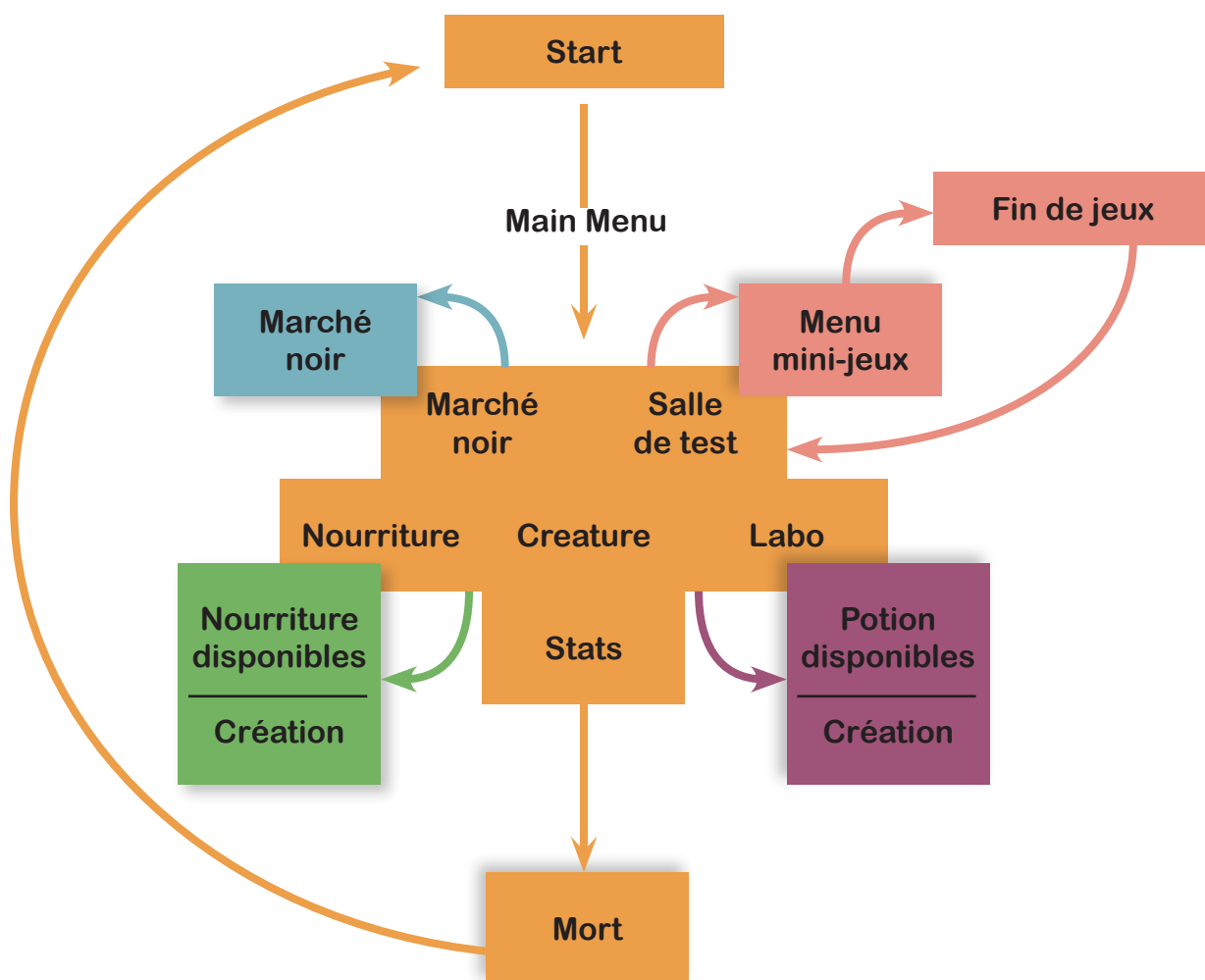
Vue sur la créature dans le labo principale, il s'agit d'un menu interactif depuis lequel le joueur pourra sélectionner les actions qu'il désire attribuer à sa créature. Lorsque le joueur cliquera sur un élément du décor (l'éprouvette) une mini fenêtre s'ouvrera, lui permettant de choisir une action directe (choisir une potion), ou de rentrer dans un menu spécifique à l'objet cliqué (labo pour création de nouvelle potion).



#### 6- Cadre

Le jeu se déroule dans un laboratoire, le joueur incarne un savant fou qui décide de créer une créature qu'il devra entretenir, pour faire le bien, ou détruire l'humanité (à long terme). Depuis le menu principal, il lui sera possible d'accéder directement aux diverses fonctionnalités permettant de faire évoluer la créature.

## Interface, menu et sous-menu



1- Écran start \_ \_ \_ \_ \_ p.6

2- Menu principal \_ \_ \_ \_ \_ p.7

3- Créature \_ \_ \_ \_ \_ p.8

4- Conséquences \_ \_ \_ \_ \_ p.9

5- Nourriture \_ \_ \_ \_ \_ p.10

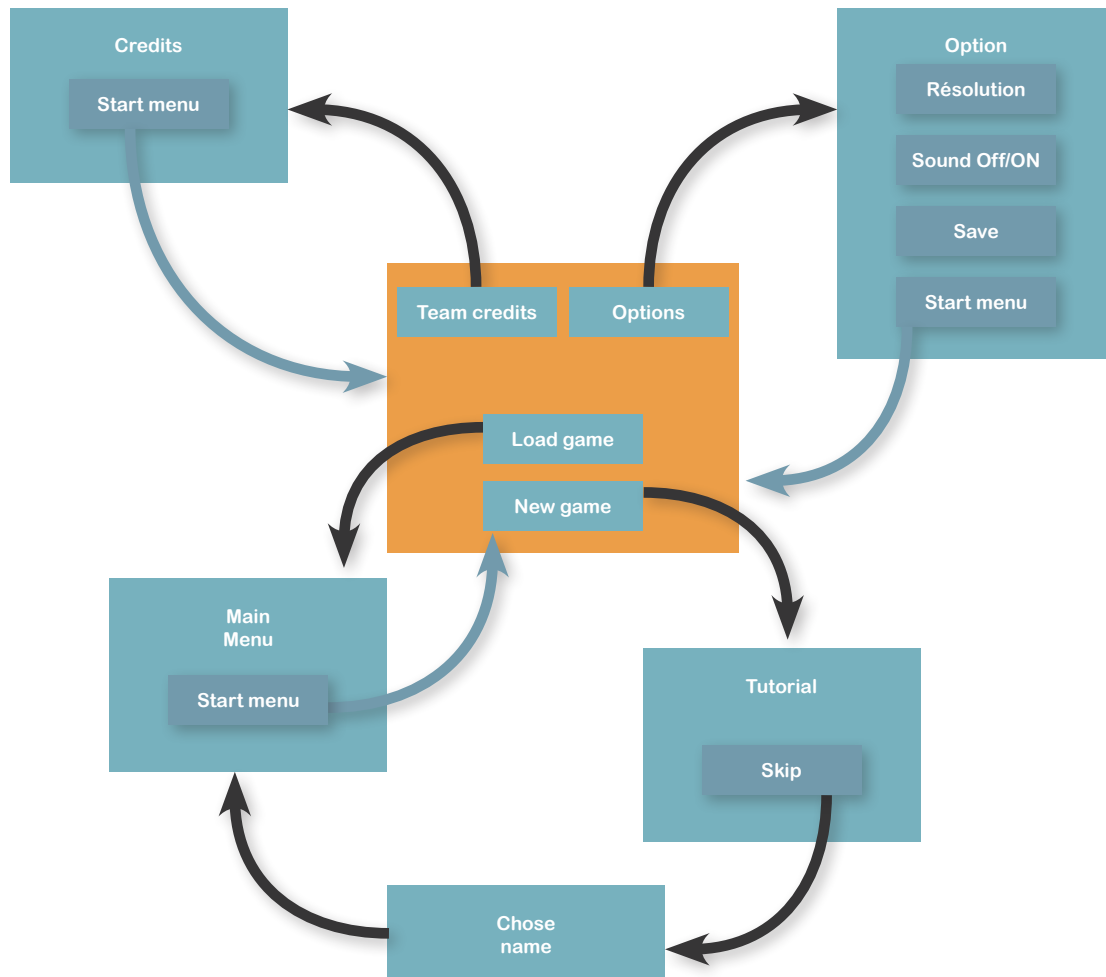
6- Labo \_ \_ \_ \_ \_ p.11

7- Marché noir \_ \_ \_ \_ \_ p.12

8- Mini-jeux \_ \_ \_ \_ \_ p.13

## Écran start

Il s'agit de l'écran de démarrage du jeu (comme indiqué en fait). L'écran start permet au joueur d'accéder à une partie sauvegardée ou en commencée une nouvelle. Les options de configurations et les crédit de l'équipe de développement seront aussi accessible.



## Menu principale

Il s'agit de l'interface principale du jeu, depuis celle-ci, il sera possible au joueur d'accéder aux différents sous-menus (voir p.2).

Il sera possible depuis ce menu d'accéder aux différentes

Le menu principale permettra aussi et surtout au joueur d'interagir directement avec la créature. Les interactions se feront de plusieurs manières:

### 1- Entretien de la créature:

Le joueur pourra via la souris entretenir son animal, soit avec un click droit de la souris pour lui donner des caresses (fig.1), soit un click gauche pour lui donner des coups (fig.2), il est importants de noter que chaque actions pourra à long terme avoir des conséquences sur le comportement de la créature. Par exemple, une créature martirisée deviendra agressive, et au contraire, une créature traitée avec amour deviendra une chouchotte de première.



Fig.1

### 2- Nourrir la créature:

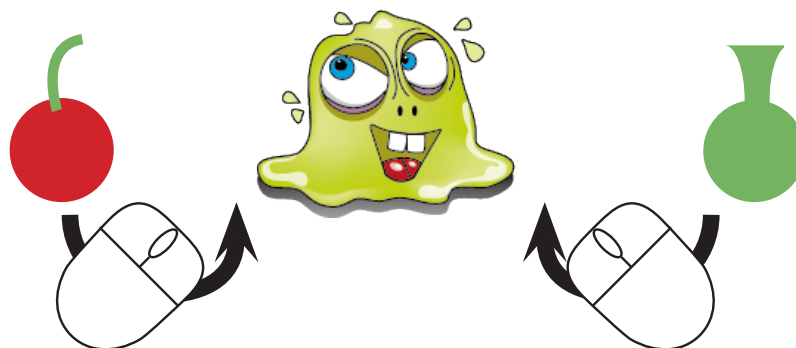
Via le sous-menu du garde-manger, le joueur aura la possibilité de «drag & dropper» des aliments sur la créature pour la nourrir.

### 3- Injecter des potions:

Même mécanique que pour le garde-manger.



Fig.2

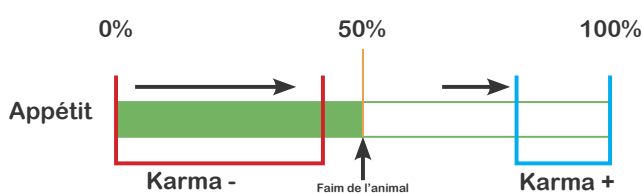




Nous avons vu qu'il sera possible d'entretenir la créature, de la nourrir et de tester des potions sur celle-ci.

Afin de permettre au joueur une liberté de choix pluriel, chacune de ces interactions se répercutera directement sur sa créature. Une barre de statistique sera à disposition pour suivre l'évolution de la créature. Celle-ci implémentera l'état de son appétit, une barre d'expérience ainsi que l'évolution de son karma. Chacun de ces éléments sont, comme notre estomac et notre esprit, interdépendants. Nous allons tenter de définir les causes et conséquences que le joueur pourra rencontrer au fil de sa progression.

### Le karma

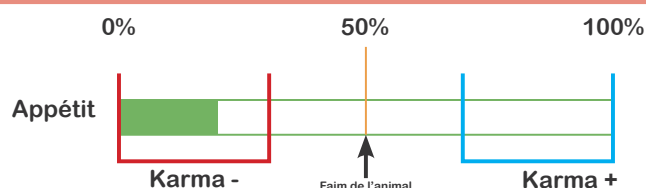


Le karma influencera sur le long terme l'aspect de la créature, mais pourra aussi lui attribuer des compétences spéciales ou débloquer des mini-jeux. La jauge de karma est principalement influencée par la manière dont le joueur traitera sa créature.

Si vous prenez soin de votre monstre, la zone «karma +» augmentera, si vous la maltraitez, la jauge «karma -» augmentera.

### La faim

La nourriture influencera aussi sur le karma de la créature. Par exemple, si l'animal est plus souvent maintenu dans un état de famine, son karma sera plutôt négatif.



### Les potions

Comme expliqué précédemment, l'expérimentation des potions peut avoir des conséquences dramatiques sur notre créature. Sans pour autant provoquer une mort certaine, les poisons pourront influencer à la fois sur l'état de faim de notre animal, en lui soustrayant un pourcentage précis à partir de son niveau actuel. Ils peuvent aussi compromettre le gain d'expérience en soustrayant un pourcentage précis par rapport au points maximum nécessaire pour passer au niveau suivant. Enfin, les poisons peuvent ralentir le gain d'expériences ou de nourriture durant un laps de temps prédéfinis.

Via le menu principale, le joueur pourra avoir accès au garde-manger et sélectionner un aliment parmi ceux disponibles dans la liste afin de nourrir la créature (cfr. p.6).

Le joueur obtiendra de la nourriture de différentes manières:

1- Via le marché noir:

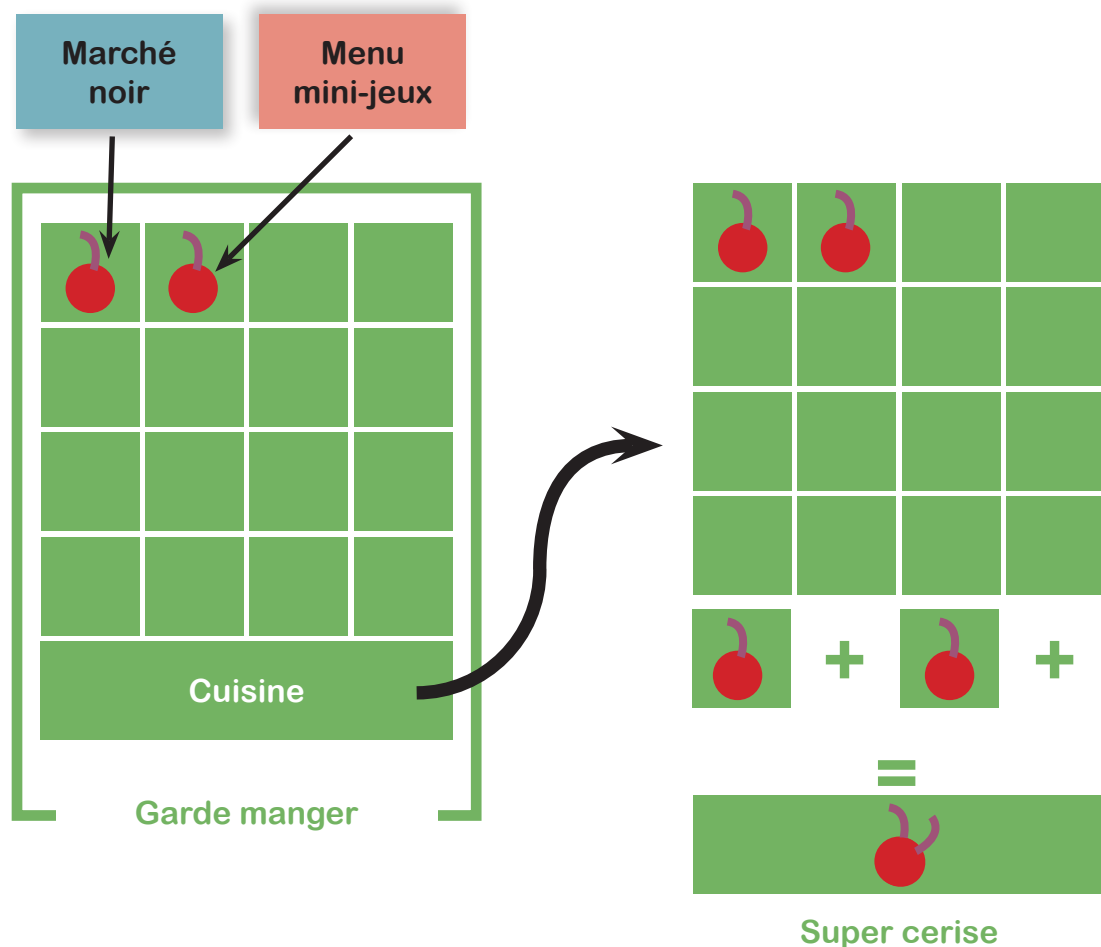
Il sera possible d'acheter les aliments directement via la boutique. Une fois achetées, elles se retrouveront directement dans la liste du garde-manger.

2- Via les mini-jeux:

Les mini-jeux permettront au joueur de gagner de la nourriture qui ne sera pas forcément disponible via le marché noir. une fois les aliments récoltés, ils se retrouveront dans la liste du garde-manger.

3- Via la cuisine:

Le sous-menu du garde-manger permet au joueur d'avoir accès à la cuisine. Ceci lui permettra de créer des petits plats pour la créatures, et pourra à long terme lui accorder des bonus temporaire, pour l'aider dans les mini-jeux (pas avant le niveau 5). La cuisine sera développée plus en profondeur dans le chapitre sur le crafting.



Idem pour le potions, le joueur pourra avoir accès au labo et sélectionner une potion parmi celles disponibles dans la liste afin de faire évoluer la créature (cfr. p.6). Néanmoins, l'obtention de nouvelle potion devra se faire obligatoire via une phase de test et de recherche dans le laboratoire, en combinant divers ingrédients.

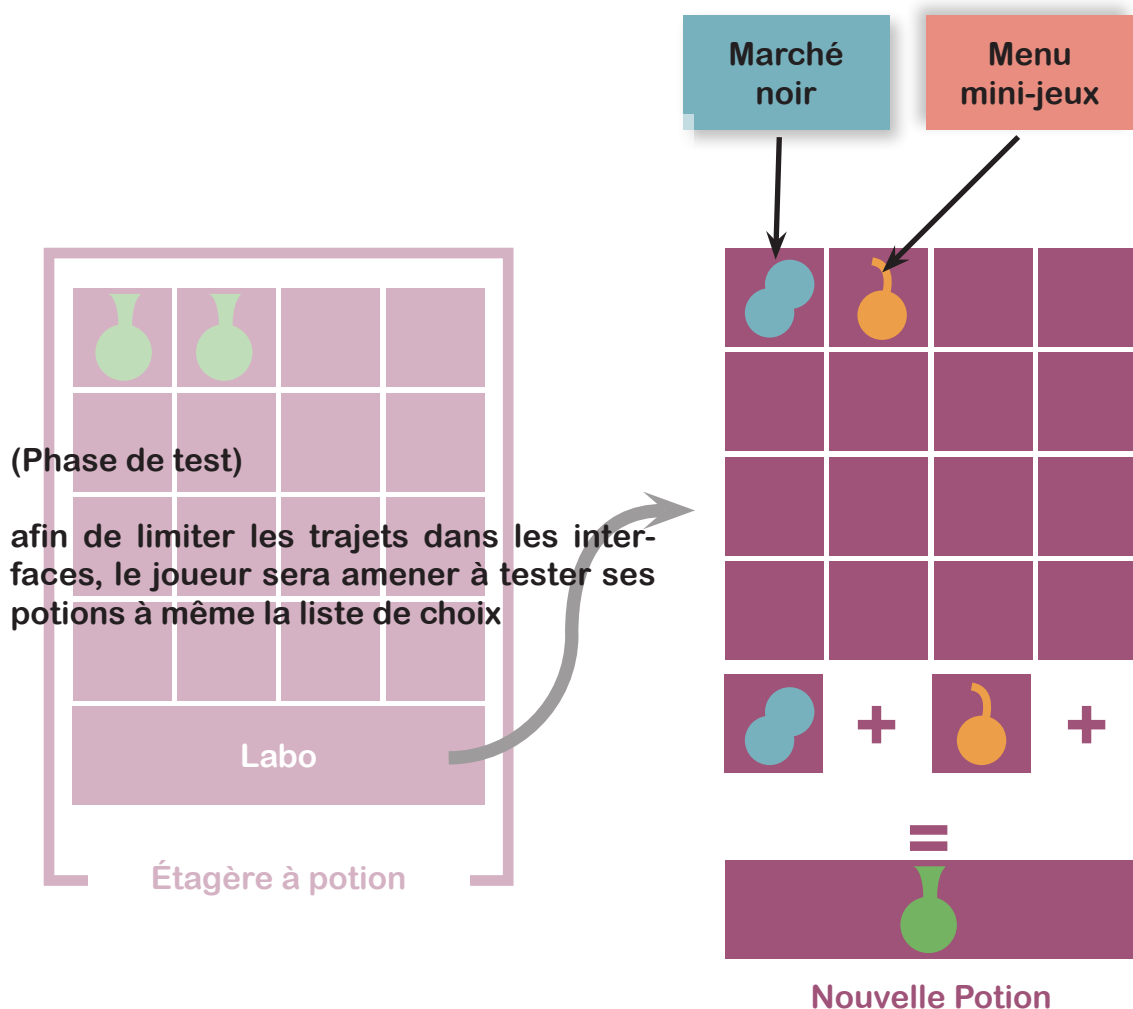
Le joueur obtiendra les ingrédients de différentes manières:

**1- Via le marché noir:**

Il sera possible d'acheter les aliments directement via la boutique. Une fois achetées, elles se retrouveront directement dans la liste du garde-manger.

**2- Via les mini-jeux:**

Les mini-jeux permettront au joueur de gagner de la nourriture qui ne sera pas forcément disponible via le marché noir. une fois les aliments récoltés, ils se retrouveront dans la liste du garde-manger.



ndlr. pour des raisons d'optimisation, le marché noir ainsi que l'argent ne sera pas directement implanté.

Le marché noir permettra au joueur d'acheter diverses composantes pour améliorer l'évolution de la créature, les achats se feront via l'argent récolter durant les mini-jeux et ajouté à la bourse.

### 1- Nourritures:

Le joueur pourra acheter s'il le désire, différents aliments afin de nourrir sa créature. Certains aliments serviront uniquement pour la préparations de plats en cuisine, par exemple poivre, sel, urine de dromadaire, etc...

### 2- Ingrédients:

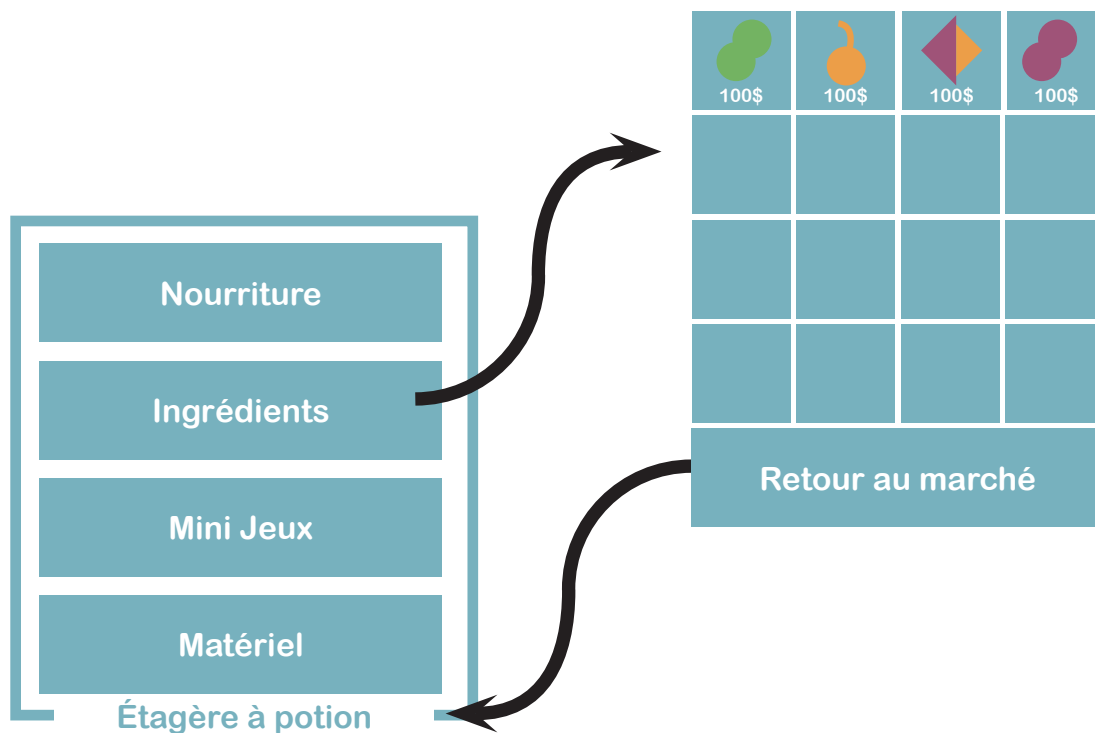
Des ingrédients pourront aussi être achetés pour la confections de potion.

### 3- Matériels:

Afin de perfectionner la création des plats ou de potions, du matériel pour être acheté. Par exemple, poêle à frire, bec bunsen, etc...

### 4- Mini-jeux:

Des mini-jeux pour la salle de test pourront aussi être acheter.



## Mini-jeux

Les mini-jeux permettront au joueurs d'augmenter l'xp de sa créature, de gagner de nouvelles ressources ainsi que de l'argent.

L'obtention de nouveaux mini-jeux se fera de diverses manières:

### 1- Via l'évolution:

L'évolution de la créature permettra d'obtenir de nouveaux jeux en fonction de ses attributs spéciaux. Par exemple, si la créature évolue en type aérien, un jeu d'aviation lui sera disponible.

### 2- Via le marché noir:

Le marché noir permettra aussi d'acheter de nouveaux mini-jeux en fonction du niveau de la créature. Attention néanmoins, cela représente un risque si la créature ne correspond pas aux contraintes nécessaires pour faire le jeu, le taux d'échec sera plus élevé. Par exemple, si votre créature possède une masse importante, il lui sera plus compliqué de participer à des jeux de types plateformes. L'avantage de cette formule est que les mini-jeux sont sauvegardés dans la salle de test, ce qui permet à un joueur qui recommence une nouvelle création d'avoir directement les jeux sans avoir à favoriser un certain type d'évolutions.

## Exemple de mini-jeux

### 1- Flappy monster (pour type aérien):

**But :** Dans le sens ou notre créature pour voler selon les potions que le joueur lui fera prendre. On pourra lui faire faire un mini jeu du style Flappy bird.

**Règle :** Le joueur devra lancer le mini jeu depuis l'interface principal une fois que ça créature aura débloqué la capacité de "vol".

Le joueur sera attiré vers le bas par la gravité, il devra, à l'aide du clic de la souris ou d'une tape à l'écran sur tablette, remonter pour rester sur l'écran.

Grace à ce système il devra jauger avec prudence la bonne gravité pour pouvoir passer entre les obstacles sur son chemin.

Le joueur pourra récolter nourriture et gold à chaque étape franchi sur le mini jeu

**Durée :** A définir

**Défaite :** Si le joueur entre en collision avec un élément du décor ou s'il sort du bas de l'écran.

**But :**

- 1°) Aller le plus loin possible
- 2°) Récolter « X » unité de Gold ou de Nourriture
- 3°) Chrono.

## 2- UnderWater Shooters (pour type aquatique):

**But :** Le joueur lance le mini-jeu afin d'amasser de l'argent et des compos en détruisant les ennemis.

**Règle :** Le joueur doit détruire les unités adverses, en utilisant la barre espace, pour leurs tirer dessus tout en évitant leurs propres tir en utilisant les flèches directionnelles ou ZQSD.

Si le joueur touche une unité adverse avec sa propre créature, le monstre adverse est détruit mais le joueur perd une vie, s'il n'a plus de vie, il perd la partie.

Le joueur perd une vie lorsqu'il se fait toucher par un tir adverse. Une fois qu'il arrive à zéro vie, il perd la partie.

Tout au long du niveau le joueur devra récupérer différentes compos ainsi que des gold qu'il ne récupère que s'il réussit le niveau. S'il perd la partie, il ne gagne rien.

**Défaite :** Le joueur perd s'il tombe à zéro vie sur les trois qu'il détient.

## 3- : Style Mouse Maze(tous types):

**But :** Notre monstre va devoir récupérer des ressources (Pièces, bouffe, etc.), il va devoir échapper à des rats qui ont pour but de le tuer.

Pour que la partie soit réussie, il faudra récupérer toutes les ressources, les ennemis sont dans des cages individuelles et sont libérés sur la carte suivant un temps précis et différent pour chacun.

Cependant, notre monstre sera invincible et pourra tuer les ennemis en mangeant certaines ressources.

Concernant les ressources, certaines seront déterminées par un random et leur apparition en sera de même ce qui apportera un certain attrait à cette ressource. (Bonus d'argent, etc.)