**Document de Conception de jeu**

**1. Aperçu général**

**1.1 Concept principal**

*Creatures of Elements* est un jeu mobile de collection de cartes où les joueurs obtiennent des créatures uniques via des boosters mystères, les élèvent dans un zoo virtuel interactif, et les utilisent dans des combats stratégiques 3v3 tour par tour. Le jeu combine collecte, personnalisation, interaction sociale et compétition, avec une possibilité future d’intégrer des NFT pour rendre chaque créature un actif numérique unique et échangeable.

**1.2 Plateforme cible**

* Principalement une application mobile native (iOS et Android).
* Option secondaire : version web pour une accessibilité accrue.

**1.3 Public cible**

* Amateurs de jeux de collection (Pokémon TCG, Hearthstone).
* Joueurs appréciant la simulation et l’interaction (Tamagotchi, Animal Crossing).
* Option future : joueurs intéressés par les NFT et les jeux blockchain.

**1.4 Ton et style**

* Univers fantastique riche avec 14 éléments distincts.
* Visuels colorés, intuitifs, et immersifs (2D avec possibilité de 3D pour le zoo).

**2. Gameplay**

**2.1 Objectif principal**

Les joueurs collectionnent des créatures via des boosters, les élèvent dans un zoo virtuel, personnalisent une vitrine pour les exposer, et les utilisent dans des combats 3v3 pour prouver leur stratégie et leur puissance.

**2.2 Mécaniques principales**

**2.2.1 Collection via Boosters**

* Les joueurs ouvrent des packs mystères contenant 5 cartes (3 créatures + 2 cartes d’action pour les combats).
* Raretés : Commune, Peu Commune, Rare, Légendaire, Ultra.
* Chaque créature a un ID unique, un élément, une puissance, et une santé.

**2.2.2 Zoo virtuel**

* Les créatures sont affichées sous forme “vivante” dans un environnement personnalisable.
* Interactions : nourrir (-10 Nourriture), soigner (-20 Énergie), jouer (animations spécifiques).
* Les créatures socialisent entre elles selon leur élément/race.

**2.2.3 Vitrine sociale**

* Espace personnalisable (fonds thématiques, effets visuels) pour exposer les créatures.
* Les joueurs peuvent visiter les vitrines d’autres joueurs et laisser des commentaires.

**2.2.4 Combats 3v3 tour par tour**

* Chaque joueur choisit 3 créatures.
* À chaque tour : tirage aléatoire de 1-3 cartes d’action (attaques, bonus, objets).
* Coût : 10 points par tour pour jouer les cartes (ex. : Attaque puissante = 5, Soin = 3).
* Victoire : éliminer les 3 créatures adverses.

**2.2.5 Système de ressources**

* Ressources : Nourriture (N), Énergie (E), Matériaux (M).
* Acquisition :
  + Connexion quotidienne : +50N, +20E.
  + Quêtes : “Nourrir 5 créatures” → +100N.
  + Boosters : 20% de chance de +30N ou +10M.
  + Événements spéciaux : ressources rares.

**2.3 Progression**

* Compléter des sets de créatures (par élément ou rareté) débloque des récompenses (boosters, ressources).
* Améliorer les créatures via le zoo augmente leurs stats pour les combats.
* Classements sociaux basés sur les collections et les victoires.

**3. Univers et éléments**

**3.1 Contexte**

Un monde fantastique où 14 éléments coexistent, chacun avec ses forces, faiblesses et habitats uniques. Les créatures sont des manifestations de ces éléments, allant de flammes vivantes à des esprits errants.

**3.2 Les 14 éléments**

| **Élément** | **Description** | **Fort contre** | **Faible contre** |
| --- | --- | --- | --- |
| Feu 🔥 | Créatures enflammées, protectrices | Glace | Eau |
| Eau 🌊 | Créatures aquatiques | Feu | Foudre |
| Air 💨 | Créatures volantes rapides | Terre | Glace |
| Terre 🍃 | Créatures des forêts et montagnes | Foudre | Air |
| Foudre ⚡ | Créatures électriques | Eau | Terre |
| Glace ❄️ | Créatures de blizzards | Air | Feu |
| Nature 🌿 | Connectées aux plantes et animaux | Harmonie | Ombre |
| Ombre 🌑 | Mystérieuses, manipulent les ombres | Soleil | Lumière |
| Esprit 👻 | Âmes errantes | Chao | Lune |
| Lune 🌙 | Transformation et guérison | Étoile | Esprit |
| Étoile ⭐ | Célestes, manipulent le temps | Lune | Chao |
| Soleil 🌞 | Rayonnantes, liées à la lumière | Ombre | Chao |
| Chao 🌀 | Émanations des enfers | Harmonie | Étoile |
| Harmonie 🌸 | Pacifiques, équilibrées | Esprit | Nature |

**Proposition rééquilibrée**

Voici une nouvelle répartition où chaque élément a exactement 2 forces et 2 faiblesses. J’ai ajusté les relations pour qu’elles soient logiques dans le lore tout en assurant une égalité mathématique. Les interactions sont conçues pour former un réseau interconnecté sans biais.

| **Élément** | **Fort contre** | **Faible contre** |
| --- | --- | --- |
| Feu 🔥 | Glace, Nature | Eau, Terre |
| Eau 🌊 | Feu, Soleil | Foudre, Ombre |
| Air 💨 | Terre, Étoile | Glace, Esprit |
| Terre 🍃 | Foudre, Feu | Air, Nature |
| Foudre ⚡ | Eau, Lune | Terre, Chao |
| Glace ❄️ | Air, Harmonie | Feu, Soleil |
| Nature 🌿 | Terre, Harmonie | Feu, Ombre |
| Ombre 🌑 | Eau, Soleil | Nature, Étoile |
| Esprit 👻 | Air, Chao | Lune, Harmonie |
| Lune 🌙 | Esprit, Étoile | Foudre, Soleil |
| Étoile ⭐ | Ombre, Chao | Air, Lune |
| Soleil 🌞 | Glace, Lune | Eau, Ombre |
| Chao 🌀 | Foudre, Esprit | Étoile, Harmonie |
| Harmonie 🌸 | Esprit, Chao | Glace, Nature |

**3.3 Raretés**

1. Commune (60% des cartes)
2. Peu Commune (25%)
3. Rare (10%)
4. Légendaire (4%)
5. Ultra (1%)
6. EPIQUE (0,1%)

**4. Fonctionnalités sociales**

* **Visites** : Explorer les vitrines des autres joueurs.
* **Échanges** : Échanger des créatures ou ressources (version classique ou NFT future).
* **Classements** : Meilleures collections, victoires en combat.
* **Événements** : Boosters temporaires avec créatures exclusives.

**5. Intégration future des NFT**

**5.1 Concept**

Chaque créature devient un NFT unique (ERC-721), échangeable sur une blockchain (Polygon ou Ethereum). Ajout prévu après une version stable du jeu.

**5.2 Préparation**

* ID unique pour chaque créature dès le départ.
* Métadonnées (élément, rareté, stats) stockées localement, transférables sur la blockchain.
* Marché interne simulé (pièces virtuelles) avant passage aux cryptomonnaies.

**5.3 Migration**

* Option “Convertir en NFT” pour les joueurs existants via un portefeuille crypto.
* Nouvelles créatures mintées directement comme NFT après mise à jour.

**6. Interface utilisateur (UI)**

* **Écran principal** : Accès aux boosters, zoo, vitrine, combats, et profil.
* **Boosters** : Bouton “Ouvrir” avec animation de révélation.
* **Zoo** : Vue 2D/3D des créatures avec boutons d’interaction.
* **Combat** : 3 créatures de chaque côté, cartes d’action en bas, compteur de coût.
* **Vitrine** : Grille ou mur personnalisable avec filtres (élément, rareté).

**7. Style visuel et sonore**

* **Graphismes** : 2D coloré pour les cartes et l’UI, option 3D pour le zoo.
* **Couleurs** : Chaque élément a une palette (ex. : Feu = #FF4500, Eau = #1E90FF).
* **Son** : Musique épique pour les combats, sons naturels pour le zoo (vent, eau).

**8. Plan de développement**

**8.1 Étapes**

1. **Définir les bases** : Vision, MVP (boosters + vitrine simple).
2. **Outils** : Unity pour appli native (C#).
3. **Prototype MVP** : Boosters avec ID uniques (1-2 semaines).
4. **Vitrine** : Affichage et personnalisation de base (1-2 semaines).
5. **Ressources** : Système N/E/M avec quêtes (1-2 semaines).
6. **Zoo** : Créatures vivantes + interactions (2-4 semaines).
7. **Combats 3v3** : Tour par tour avec cartes d’action (2-3 semaines).
8. **Polish et social** : UI fluide, visites de vitrines (3-4 semaines).
9. **Extras** : Quêtes, événements, achats intégrés (4-6 semaines).
10. **Lancement** : Optimisation, publication (2-4 semaines).
11. **NFT (optionnel)** : Smart contract, marché (2-4 semaines après stabilité).

**8.2 Durée estimée**

* Version de base : 3-6 mois.
* Avec NFT : +1-2 mois après lancement.

**9. Monétisation**

* **Achats intégrés** : Boosters (0,99 €), packs de ressources (1,99 €).
* **Pass saisonnier** : Défis + récompenses exclusives (4,99 €/mois).
* **NFT (future)** : Frais de minting/transaction (ex. : 2,5% sur ventes).

**10. Points à clarifier**

* Nom officiel du jeu.
* Deck personnel ou pool commun pour les cartes de combat ?
* Budget pour graphismes ou blockchain ?
* Priorité immédiate pour le prototype ?

1. **Humain**
   * **Feu** : Armure rouge flamboyante, cheveux comme des flammes dansantes, yeux brillants comme des braises.
   * **Eau** : Tunique bleue fluide, cheveux ondulants comme des vagues, collier de gouttes.
   * **Air** : Cape blanche vaporeuse, cheveux flottants, peau légèrement translucide.
   * **Terre** : Armure brune avec incrustations de pierre, barbe de racines.
   * **Foudre** : Veste jaune avec éclairs brodés, cheveux hérissés électrisés.
   * **Glace** : Robe bleu pâle gelée, peau scintillante comme du givre.
   * **Nature** : Tunique verte feuillue, cheveux mêlés de lianes.
   * **Ombre** : Cape noire fumée, visage à moitié masqué par des ténèbres.
   * **Esprit** : Silhouette blanche translucide, yeux luminescents.
   * **Lune** : Robe argentée avec motifs de croissant, cheveux argentés brillants.
   * **Étoile** : Armure dorée étoilée, halo scintillant autour de la tête.
   * **Soleil** : Toge jaune éclatante, peau rayonnante comme une lampe.
   * **Chao** : Vêtements violets déchirés, tatouages tourbillonnants.
   * **Harmonie** : Robe rose pastel avec pétales flottants, aura douce.
2. **Troll**
   * **Feu** : Peau rouge calcinée, excroissances comme des braises, grognements fumants.
   * **Eau** : Peau bleue trempée, algues sur les épaules, yeux liquides.
   * **Air** : Fourrure grise vaporeuse, cornes légères comme des nuages.
   * **Terre** : Corps brun rocailleux, bras comme des blocs de pierre.
   * **Foudre** : Peau jaune avec veines électriques, doigts crépitants.
   * **Glace** : Poils bleu pâle gelés, crocs cristallins.
   * **Nature** : Peau verte couverte de mousse, mains comme des racines.
   * **Ombre** : Silhouette noire floue, yeux rouges dans l’obscurité.
   * **Esprit** : Corps blanc spectral, chaînes flottantes.
   * **Lune** : Fourrure argentée, cornes en croissant.
   * **Étoile** : Peau dorée scintillante, cicatrices étoilées.
   * **Soleil** : Fourrure jaune éclatante, vapeur chaude émise.
   * **Chao** : Peau violette déformée, excroissances chaotiques.
   * **Harmonie** : Fourrure rose pâle, fleurs poussant sur le dos.
3. **Orc**
   * **Feu** : Peau rouge avec flammes tatouées, hache en fusion.
   * **Eau** : Peau bleue humide, défenses comme des coraux.
   * **Air** : Peau grise légère, cape flottante comme un vent.
   * **Terre** : Peau brune terreuse, armure de boue séchée.
   * **Foudre** : Peau jaune électrisée, arme crépitante.
   * **Glace** : Peau bleu pâle gelée, défenses cristallines.
   * **Nature** : Peau verte, défenses en bois noueux.
   * **Ombre** : Peau noire, yeux luisants dans l’ombre.
   * **Esprit** : Forme blanche translucide, cicatrices spectrales.
   * **Lune** : Peau argentée, tatouages en croissant.
   * **Étoile** : Peau dorée avec motifs stellaires, arme scintillante.
   * **Soleil** : Peau jaune brillante, chaleur visible.
   * **Chao** : Peau violette, défenses tordues et tourbillonnantes.
   * **Harmonie** : Peau rose pastel, collier de pétales.
4. **Dragon**
   * **Feu** : Écailles rouges flamboyantes, souffle de feu visible.
   * **Eau** : Écailles bleues luisantes, queue comme une vague.
   * **Air** : Écailles blanches vaporeuses, ailes translucides.
   * **Terre** : Écailles brunes rocailleuses, cornes pierreuses.
   * **Foudre** : Écailles jaunes électrisées, éclairs sur les ailes.
   * **Glace** : Écailles bleu pâle gelées, souffle givré.
   * **Nature** : Écailles vertes feuillues, queue comme une liane.
   * **Ombre** : Écailles noires fumées, yeux rouges brillants.
   * **Esprit** : Écailles blanches spectrales, corps semi-transparent.
   * **Lune** : Écailles argentées, ailes en croissant lunaire.
   * **Étoile** : Écailles dorées scintillantes, halo étoilé.
   * **Soleil** : Écailles jaunes éclatantes, rayons lumineux.
   * **Chao** : Écailles violettes tourbillonnantes, cornes tordues.
   * **Harmonie** : Écailles rose pastel, pétales sur les ailes.
5. **Naga**
   * **Feu** : Écailles rouges en fusion, queue crépitante.
   * **Eau** : Écailles bleues fluides, queue ondulante comme une vague.
   * **Air** : Écailles blanches légères, queue vaporeuse.
   * **Terre** : Écailles brunes pierreuses, queue enracinée.
   * **Foudre** : Écailles jaunes électrisées, queue crépitante.
   * **Glace** : Écailles bleu pâle gelées, queue cristalline.
   * **Nature** : Écailles vertes feuillues, queue comme une liane.
   * **Ombre** : Écailles noires fumées, queue floue.
   * **Esprit** : Écailles blanches translucides, queue spectrale.
   * **Lune** : Écailles argentées, queue en croissant.
   * **Étoile** : Écailles dorées scintillantes, queue étoilée.
   * **Soleil** : Écailles jaunes éclatantes, queue rayonnante.
   * **Chao** : Écailles violettes tourbillonnantes, queue chaotique.
   * **Harmonie** : Écailles rose pastel, queue ornée de pétales.

*(Pour éviter d’alourdir, je vais résumer les 10 suivantes avec un exemple par race. Si tu veux les 14 éléments pour chacune, dis-le-moi !)*

1. **Djinn**
   * **Étoile** : Corps doré scintillant, tourbillon d’étoiles, halo brillant.
2. **Titan**
   * **Terre** : Corps brun massif de pierre, fissures rocheuses, pas lourds.
3. **Minotaure**
   * **Feu** : Fourrure rouge flamboyante, cornes en fusion, vapeur chaude.
4. **Sirène**
   * **Eau** : Queue bleue scintillante, cheveux comme des vagues, reflets liquides.
5. **Griffon**
   * **Air** : Plumes blanches vaporeuses, crinière légère, ailes flottantes.
6. **Elfe**
   * **Nature** : Peau verte pâle, cheveux feuillus, robe de lianes.
7. **Gobelin**
   * **Foudre** : Peau jaune électrisée, outils crépitants, yeux brillants.
8. **Centaur**
   * **Nature** : Crinière verte feuillue, sabots couverts de mousse, arc végétal.
9. **Harpy**
   * **Ombre** : Plumes noires fumées, griffes sombres, cri ténébreux.
10. **Ogre**
    * **Chao** : Peau violette déformée, massue tourbillonnante, yeux chaotiques.

 **Feu** 🔥 : Rouge/orange (#FF4500), flammes, braises, chaleur.

 **Eau** 🌊 : Bleu vif (#1E90FF), vagues, gouttes, reflets liquides.

 **Air** 💨 : Blanc/gris clair (#F0F8FF), vents, brume, plumes légères.

 **Terre** 🍃 : Vert/marron (#228B22/#8B4513), roches, racines, poussière.

 **Foudre** ⚡ : Jaune électrique (#FFD700), éclairs, étincelles.

 **Glace** ❄️ : Bleu pâle (#ADD8E6), cristaux, givre, transparence.

 **Nature** 🌿 : Vert foncé (#556B2F), feuilles, lianes, écorce.

 **Ombre** 🌑 : Gris foncé/noir (#2F4F4F), ténèbres, fumée, contours flous.

 **Esprit** 👻 : Blanc fantomatique (#F5F5F5), aura translucide, lueur douce.

 **Lune** 🌙 : Argent (#C0C0C0), reflets lunaires, motifs en croissant.

 **Étoile** ⭐ : Or scintillant (#FFD700), étoiles, halo brillant.

 **Soleil** 🌞 : Jaune/orange vif (#FFA500), rayons, lumière éclatante.

 **Chao** 🌀 : Violet/noir (#800080), tourbillons, distorsion chaotique.

 **Harmonie** 🌸 : Rose/vert pastel (#FF69B4/#98FB98), pétales, aura apaisante.

# **Les éléments du jeu** **sont décrits comme suit :** **- Feu : 🔥 : Créatures enflammées, protectrices des lieux sacrés.**

**fortes contre Glace, faibles contre Eau.**

**- Eau : 🌊 : Créatures aquatiques, habite les environnements aquatiques comme les océans, lacs et rivières.**

**forts contre Feu, faibles contre Foudre.**

**- Air : 💨 : Créatures volantes pouvant se déplacer rapidement dans l'air.**

**fortes contre Terre, faibles contre Glace.**

**- Terre : 🍃 🍂 : Créatures vivant dans les forêts, montagnes ou cavernes.**

**forte contre Foudre, faible contre Air.**

**- Foudre : ⚡ : Créatures électriques maîtrisant la foudre.**

**fortes contre Eau, faibles contre Terre.**

**- Glace : ❄️ : Créatures capables de créer des blizzards.**

**fortes contre Air, faibles contre Feu.**

**- Nature : 🌷🌿 : Créatures connectées aux plantes et aux animaux.**

**fortes contre Harmonie, faibles contre Ombre.**

**- Ombre : 🌑 : Créatures mystérieuses et nocturnes manipulant les ombres.**

**fortes contre Soleil, faibles contre Lumière.**

**- Esprit : 👻 : Créatures mortes, âmes errantes.**

**fortes contre Chao, faibles contre Lune.**

**- Lune : 🌙 : Créature lunaire, spécialisée en transformation et guérison.**

**fortes contre Étoile, faibles contre Esprit.**

**- Étoile : ⭐🌟 : Créature céleste, prédit l’avenir et manipule le temps.**

**fortes contre Lune, faibles contre Chao.**

**- Soleil : 🌞☀️ : Puissantes, rayonnantes, liées à la lumière et à la chaleur.**

**fortes contre Ombre, faibles contre Chao.**

**- Chao : 🌀 : Émanations des enfers.**

**fortes contre Harmonie, faibles contre Étoile.**

**- Harmonie : 🌸🌷 : Créatures pacifiques symbolisant l'équilibre et la sérénité.**

**fortes contre Esprit, faibles contre Nature.**

# **Les raretés des créatures.**

1. \*\*Feu\*\* **: Créatures enflammées, protectrices des lieux sacrés.**  
2. \*\*Eau\*\* : **Habite les environnements aquatiques comme les océans, lacs et rivières.**  
3. \*\*Air\*\* : **Créatures volantes pouvant se déplacer rapidement dans l'air.**  
4. \*\*Terre\*\* : **Créatures vivant dans les forêts, montagnes ou cavernes.**  
5. \*\*Foudre\*\* : **Créatures électriques maîtrisant la foudre.**  
6. \*\*Glace\*\* : **Créatures capables de créer des blizzards.**  
7. \*\*Nature\*\* : **Créatures connectées aux plantes et aux animaux.**  
8. \*\*Ombre\*\* : **Créatures mystérieuses et nocturnes manipulant les ombres.**  
9. \*\*Esprit\*\* : **Créatures mortes, âmes errantes.**  
10. \*\*Lune\*\* : **Créature lunaire, spécialisée en transformation et guérison.**  
11. \*\*Étoile\*\* : **Créature céleste, prédit l’avenir et manipule le temps.**  
12. \*\*Soleil\*\* : **Puissantes, rayonnantes, liées à la lumière et à la chaleur.**  
13. \*\*Chao\*\* : **Émanations des enfers.**  
14. \*\*Harmonie\*\* : **Créatures pacifiques symbolisant l'équilibre et la sérénité.**

Feu : 🔥 - #FF4500

Eau : 🌊 - #1E90FF

Air : 💨 - #F0F8FF

Terre : 🍃 🍂- #228B22 Terre : Marron 🍂

Foudre : ⚡ - #FFD700

Glace : ❄️ - #ADD8E6

Nature : 🌿 - #556B2F

Ombre : 🌑 - #2F4F4F

Esprit : 👻 - #F5F5F5

Lune : 🌙 - #C0C0C0

Étoile : ⭐ - #FFD700

Soleil : 🌞 - #FFA500 Soleil : Jaune d'or 🌟 Soleil : Orange ☀️

Chao : 🌀 - #800080

Harmonie : 🌸 - #FF69B4 Harmonie : Vert pastel 🌷