

## **UI et UX : Kiwi power**

### **« My Little Kiwi »**

#### **Pitch :**

On incarne un enfant et un kiwi personnalisables. Ils ont pour but d'aller à Milan pour aller voir un vétérinaire capable de soigner le kiwi qui est atteint d'une maladie inconnue. Ils y vont à pied et doivent explorer diverses zones pour atteindre leur objectif. Il y a un temps imparti à déterminer, si ce temps est dépassé avant que l'enfant n'atteigne Milan, le kiwi meurt.

#### **Développement de mon pitch :**

Genèse du jeu : Un enfant seul et malheureux souhaite un animal de compagnie. Ses parents décident de lui offrir un kiwi.

Création du personnage : Le début du jeu est le choix d'abord de l'apparence et du nom de l'enfant (genre, cheveux, peau, particularités) et ensuite du kiwi, de sa couleur, de sa taille, de son nom. Le personnaliser au maximum, jusqu'à personnaliser la couleur de son bec.

Point de vue et début du jeu : Le jeu se déroule en vue première personne ou vue derrière l'enfant (comme Skyrim).

Au début du jeu, l'enfant doit faire des activités avec le kiwi comme :

- le caresser, l'enfant doit venir à lui, appuyer sur une touche et avec sa souris/doigt/stylet frotter la tête du kiwi. Ça augmente une jauge qui se remplit jusqu'à ce que le kiwi soit content.
- le promener dans la forêt, au début du jeu l'environnement est assez fermé, la forêt est celle d'à côté de chez ses parents et elle est assez petite. (C'est un prétexte pour que le joueur s'habitue aux touches et comprenne un peu comment se déroule le jeu) C'est un monde semi-ouvert. Sur leur route, il y a des insectes sur la terre et volants que le kiwi peut manger. Puisqu'il est encore bébé, pour manger les insectes volants il doit faire des double-sauts en appuyant à tour de rôle deux fois sur la même touche.

IL Y A UNE TOUCHE TRES IMPORTANTE QUI PERMET D'INCARNER SOIT L'ENFANT SOIT LE KIWI.

- chasser des insectes dans la forêt pour les donner à son kiwi afin de créer un lien avec lui. Pour cela il a une pelle où il peut creuser dans la terre pour trouver des insectes plus gros et rares qui rassasieront plus le kiwi. Il appuie sur une touche pour viser avec sa pelle la terre et ensuite appuie sur la même touche pour creuser. Il doit appuyer le plus vite possible sur la touche afin de pouvoir

creuser profondément. Un texte apparaît pour dire combien de mètres de profondeur il a creusé et le kiwi se dirige naturellement vers le trou pour pouvoir manger de potentiels insectes.

Elément central du jeu / enjeu : Mais au fur et à mesure que le jeu avance, le kiwi tombe malade. La vétérinaire qui est spécialisée sur le soin des kiwis se trouve en Italie, à Milan. Or, l'enfant se trouve à Nice, en France. Le but est d'arriver jusqu'à la vétérinaire avant que le kiwi ne meure. Il n'y a pas besoin de s'occuper de nourrir l'enfant, ses parents lui donnent le nécessaire pour manger dans un sac à dos.

L'enfant doit explorer les forêts, les montagnes et les plaines avec son kiwi.

Il peut avancer son espérance de vie en le caressant et en lui faisant manger des insectes rares qu'il peut soit trouver au-dessus de l'eau soit attraper dans la forêt.

La map et utilisation de la map : Le jeu est un monde semi-ouvert où la carte est séparée par zones que l'enfant et le kiwi peuvent visiter librement. Plusieurs chemins mènent à Milan, plus ou moins difficiles. Certaines zones sont plus propices à la pluie et au froid, d'autres sont plus propices au chaud et au soleil, d'autres sont des montagnes, d'autres sont des plaines.

L'enfant peut aller dans l'eau pour récupérer des insectes grâce à son filet d'insectes. Il peut explorer les eaux car il sait nager. Mais il nage lentement et n'a pas de visibilité sur son kiwi qui peut être enlevé ou peut disparaître.

Dans les montagnes, le kiwi doit faire des double-sauts pour pouvoir gravir les collines. L'enfant peut grimper les collines.

Mais à certains endroits comme les plaines, il y a peu d'insectes donc l'enfant doit s'assurer d'avoir suffisamment d'insectes pour pouvoir nourrir son kiwi. Il a un sac à dos donc il peut garder certains insectes récupérés.

Il y a un système de jour et de nuit (qui font partie du temps imparti) où l'enfant et le kiwi doivent se reposer. S'il pleut ils dorment moins bien donc ils doivent trouver un abri.

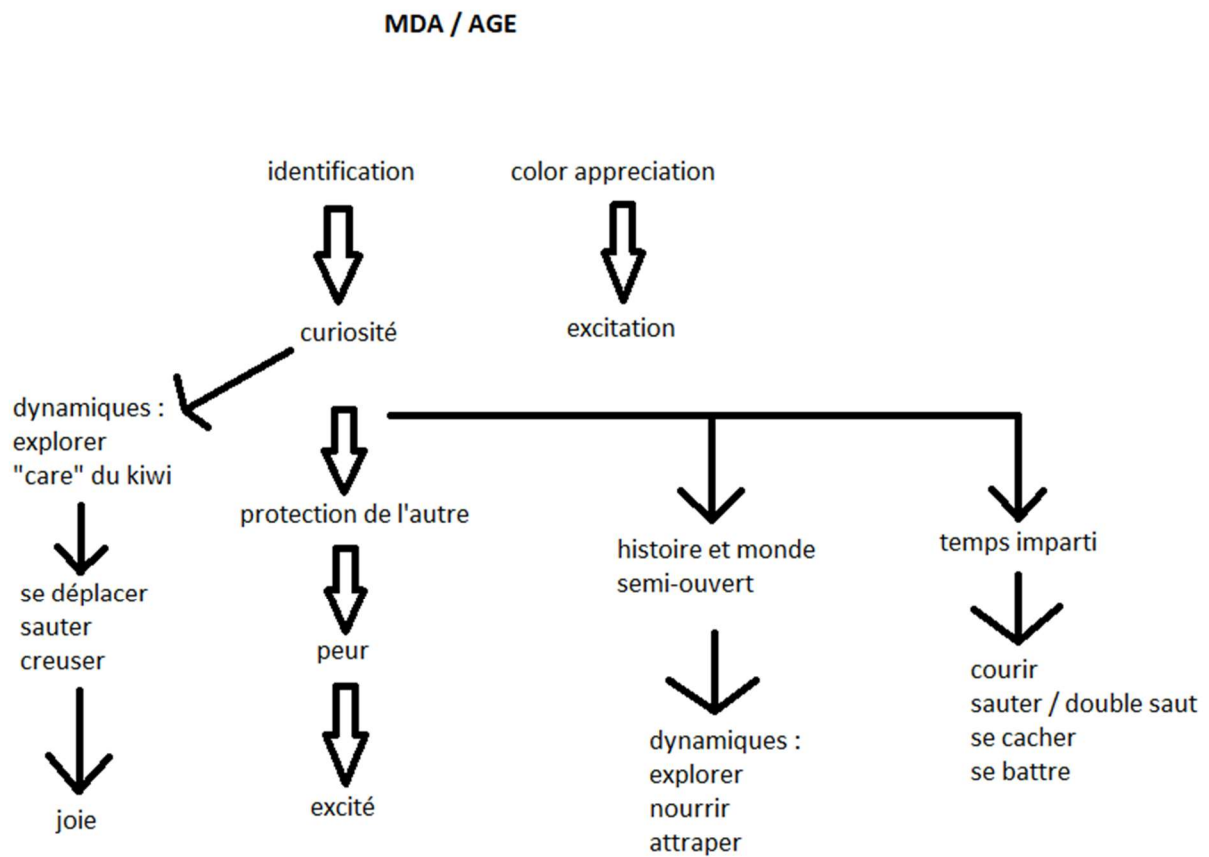
Aussi, à certains endroits, l'enfant rencontre des bêtes « féroces » (rats par exemple, son principal prédateur) qui souhaitent manger son kiwi. Le kiwi doit les attaquer, éviter leurs attaques et pouvoir les piquer afin de les tuer.

Pour attraper les insectes volants, le kiwi peut faire un simple saut. Encore une fois, il y a une touche qui permet d'incarner soit l'enfant soit le kiwi.

Fin du jeu : L'enfant rencontre des chasseurs qui souhaitent tuer son kiwi. Il y a alors une course poursuite où l'enfant doit zigzaguer entre les différents chemins qui s'offrent à lui, éviter les obstacles afin de semer les chasseurs.

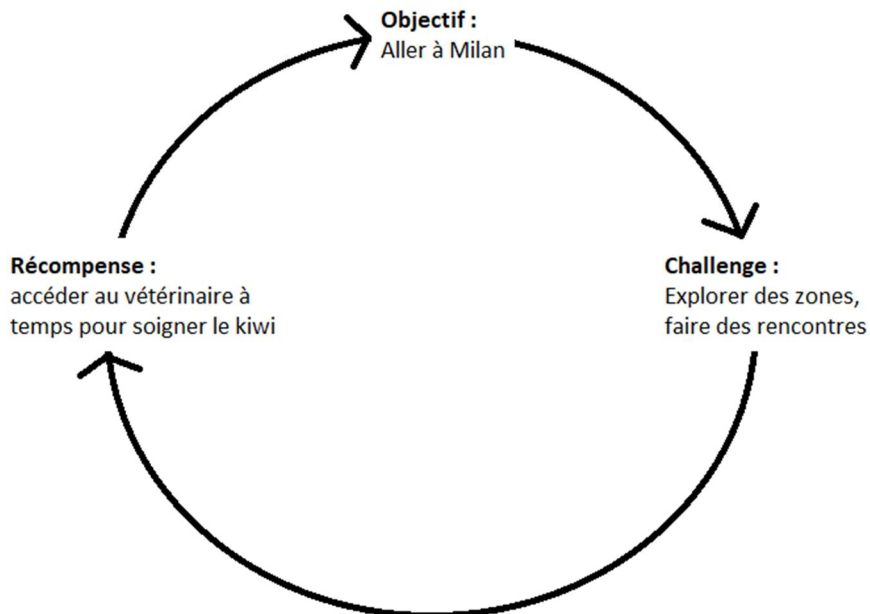
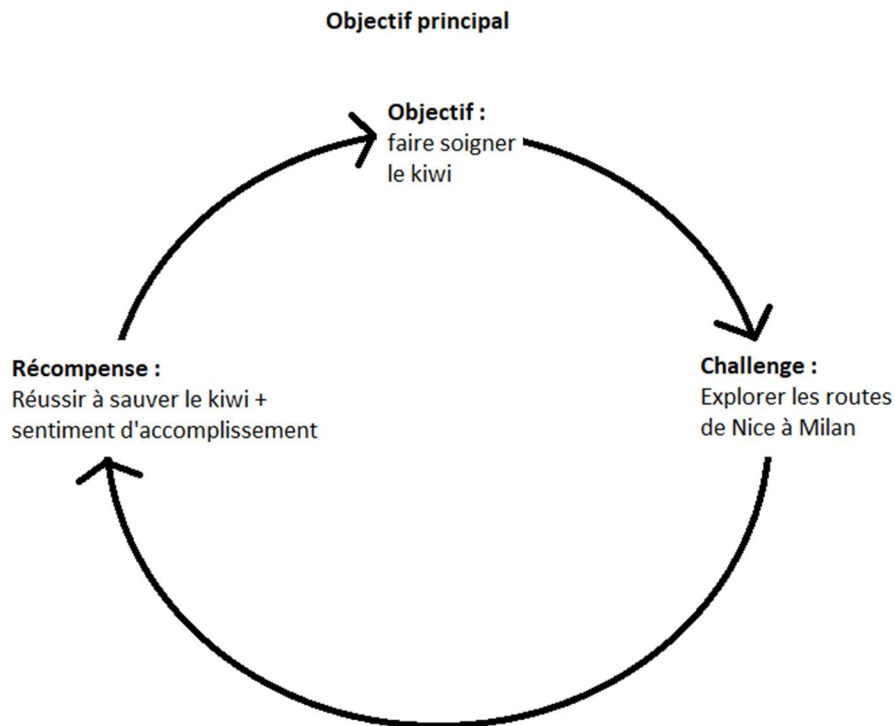
## Diagramme A.G.E :

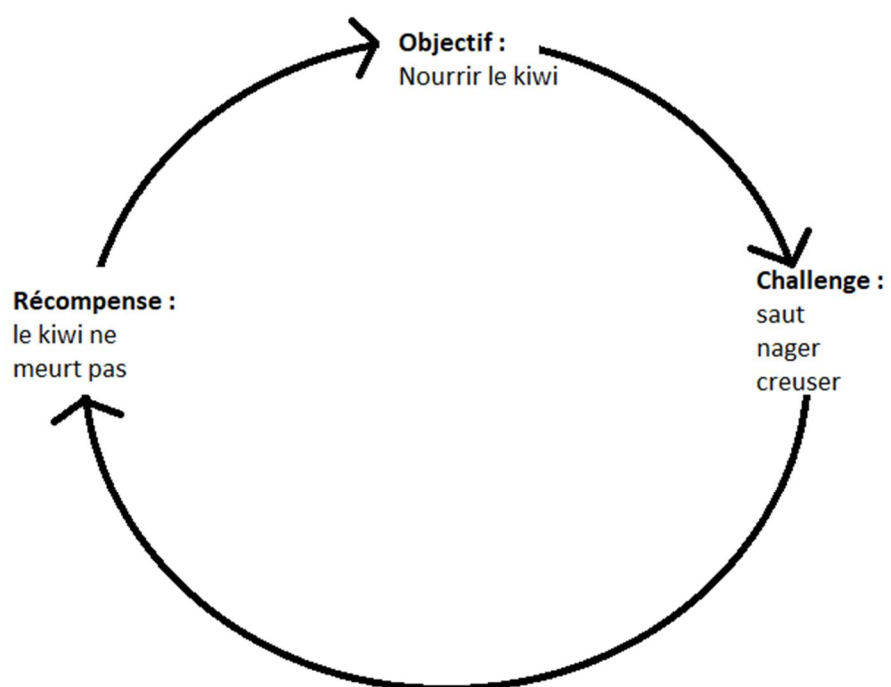
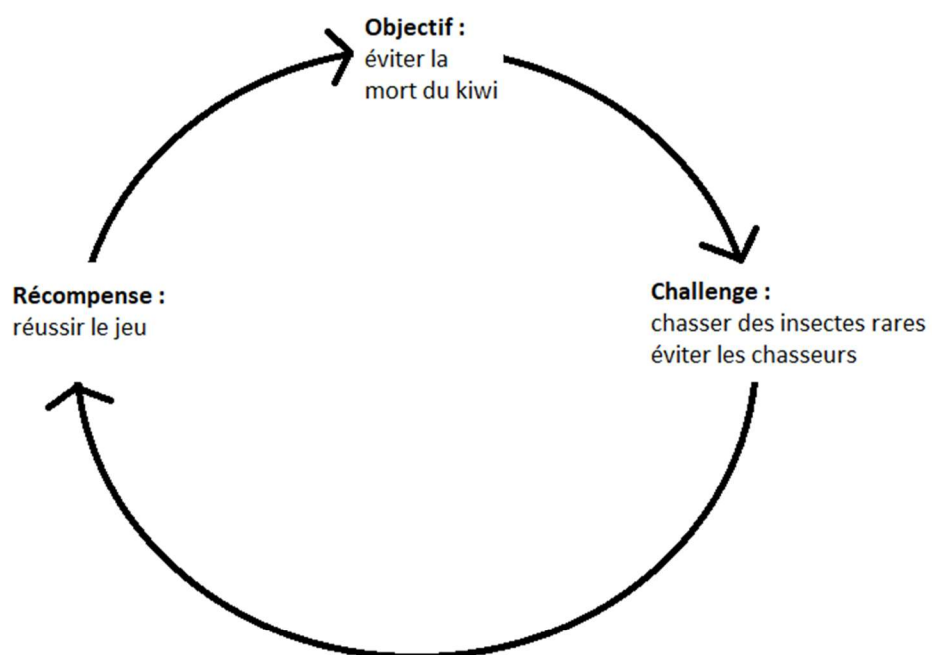
Voici ma tentative de créer un diagramme A.G.E fidèle à ce que je souhaite retranscrire à travers ce jeu.

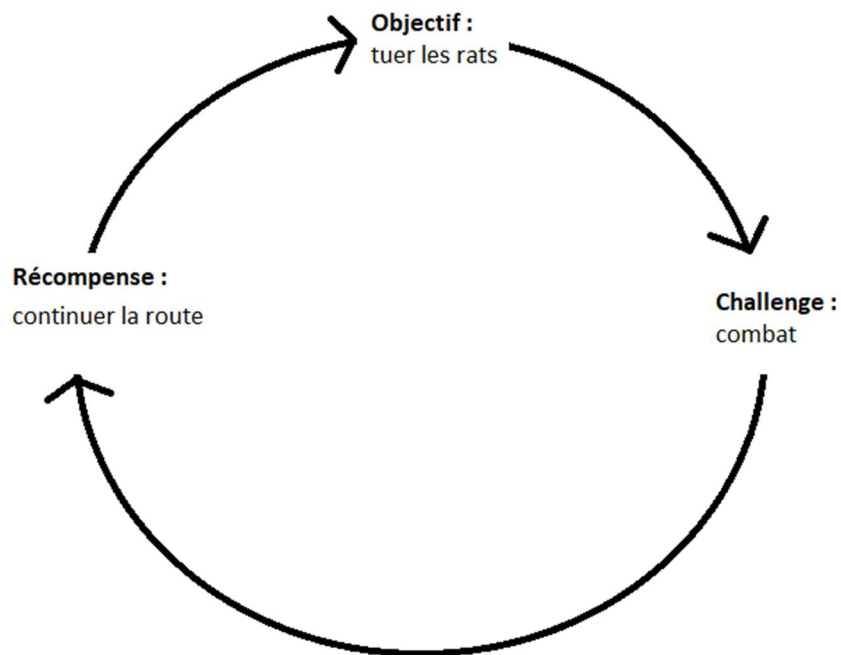
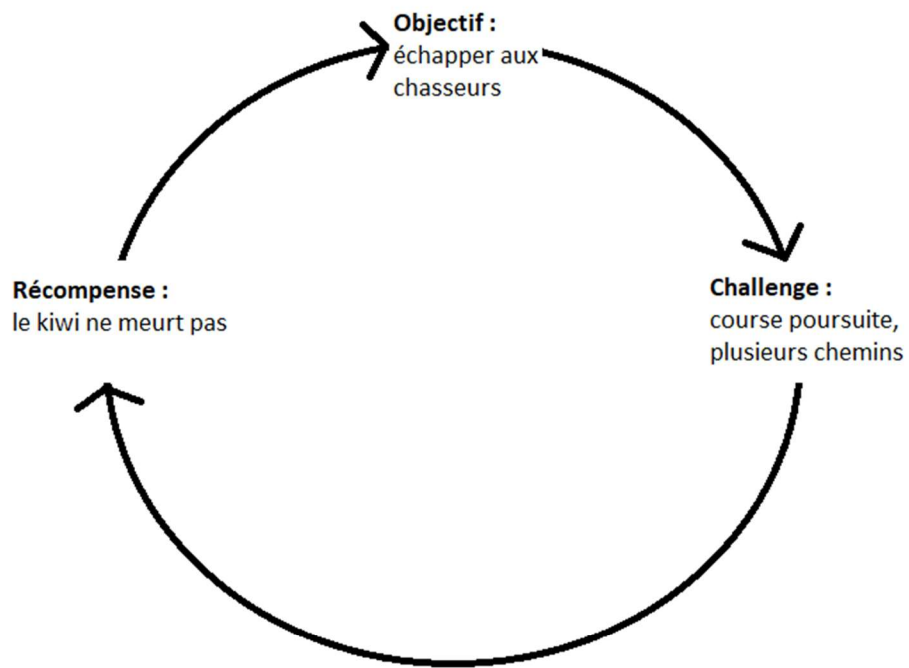


## Core gameplay / boucle OCR :

Explorer un monde tout en veillant à ce que le kiwi ne meurt pas (donc attraper des insectes soit avec un filet à insectes, soit en sautant) (savoir se défendre face aux rats).







## Plan du niveau :

Voici l'exemple d'un saut sur une montagne, vue sur le côté mais je ne sais pas comment le représenter en vue de face.

Comme exemple de niveau, on peut prendre une zone où l'enfant et le kiwi sont dans une zone de montagnes. Leur but est de traverser les montagnes sans que le kiwi ne meure. Parmi les mécaniques, il y a le saut. Qui se caractérise notamment par le double-saut du kiwi et de l'escalade d'un mur par l'enfant. Le joueur doit appuyer en rythme avec l'enfant pour qu'il puisse monter la colline. Pour le kiwi, il lui suffit juste d'appuyer sur la touche saut. D'attendre un peu et de réappuyer sur la touche saut.

