

Canni-Go 2016

PITCH GENERAL

C'est une application de visite de ville, cachée derrière un tamagochi.

Lorsque l'on lance l'appli, un chien à l'écran vous guidera à travers la ville et vous en fera visiter les lieux les plus précieux.

Agrémentés de mini-jeux pour maintenir l'intérêt, ainsi que de petits éléments de jeu lorsque l'appli vous guide à travers la ville.

Détaillé :

En installant l'appli, on entre les informations qui nous intéressent : bars, monuments, parcs...

Lorsqu'on lance l'appli, elle fait une recherche sur google maps des bâtiments importants à proximité : commerces, bars, monuments, places, « évènements »...

Une fois les points d'intérêts spécifiques au joueur dans sa proximité trouvés, elle détermine plusieurs routes composées de points d'intérêt à suivre en fonction du temps total qu'elle prennent à parcourir (10 mins, 20 mins, 1h, ½ journée...).

Le joueur choisit ensuite quelle ballade il va faire, et le « jeu » principal se lance :

- Le jeu de base consiste à suivre son chien qui tire sur la laisse. Le chien représente un pointeur de la direction à suivre, une sorte de GPS camouflé. il faudra éviter d'autres chiens agressifs (modification de trajectoire en temps réel), essayer de faire trouver l'amour à notre chien, en trouvant d'autres personnes utilisant l'application en même temps.
- Un mode course existe, ou il faut maintenir un rythme de course fluctuant (fonction gyroscope/podomètre). En jeu, le chien court à côté de vous en alternant sa vitesse, il faut le suivre. Ce mode de jeu peut se faire uniquement à l'oreille (avec une paire d'écouteurs, pour laisser la visibilité au joueur), il faudra aussi sauter lorsque votre chien vous prévient de la présence d'un obstacle, lever les bras pour attraper un jouet qu'il vous lance...
- Des mini jeux sur les lieux importants : comme lancer le frisbee, la balle, caresser le chien, ou des mini jeux plus complexes, vue de dessus (vue GPS). Le but est de faire en sorte que le joueur reste sur les « points d'intérêts » en jouant suffisamment longtemps pour débloquer des « récompenses » apportant des informations sur le lieu en question, comme le wikipedia, le site officiel...

Il faudra aussi surveiller son téléphone, qui apportera des informations régulières sur les lieux « points d'intérêts » que le joueur n'aura spécifié pour lui, les rues...

Univers visuel : à déterminer avec l'eesi

Univers sonore : léger, sans musique, tout est dans les feedbacks informatifs

Univers gameplay : simple, accessible, jouable en surveillant ce qu'on fait, où l'on va...

Univers social : la capacité de modifier son chien, de le personnaliser avec la race du chien, son sexe, son comportement, son apparence (objets à débloquent)... ET le fait d'avoir des moments « uniques » de jeu lorsqu'on rencontre quelqu'un d'autre qui utilise l'application, avec le jeu de la « parade amoureuse » entre les deux chiens qui se lance, situation cocasse servant habillage de brise-glace pour rencontrer une nouvelle personne

USP :

- la « ballade de chien artificiel » n'existe pas encore
- remplit le cahier des charges : objet connecté, rapport avec la culture du lieu où l'on se trouve, avec un gameplay orienté autour du son (en particulier dans le mode course)
- réellement réalisable en 3 semaines, avec une seule semaine de STMN
- une réelle opportunité commerciale

Briffaud lucas