

1 Body Experience

1.1 Concept Général :

Ce jeu se passe dans le corps humain. Le joueur incarne des défenses immunitaires, des virus, ou autres entité contenues dans le corps, et doit jouer leurs rôles. A savoir :

- Se défendre contre les attaques que peut subir le corps humain (infection, grippe, plaie...).
- Attaquer certaines parties du corps humain.....

1.2 Gameplay :

En solo, il s'agirait plutôt de petites missions d'adresses. Prévu au départ pour DS, j'imaginai bien cicatrifier une plaie avec le stylet de l'intérieur du corps, mais la souris s'y prête très bien aussi. Il s'agit donc en fait d'une série de mini-jeux accessibles par une interface représentant le corps humain et offrant chacune un type de gameplay différents. Soit course, soit très orienté sur le mouvement et l'action de l'entité que l'on dirige.

1.3 Exemple Mini jeux :

- Carrier une dent : Le joueur est une bactérie déposée sur une dent et doit creuser (avec la souris) la dent. Mais attention, il faut gérer la barre de sucre, car si il n'y a pas assez de sucre déposé sur les dents, la bactérie n'a pas assez de force pour creuser. Il faut donc régulièrement aller en chercher aux alentours. De plus il faut se protéger en cas de brossage des dents.
- Course de spermatozoïdes : Il faut faire une course avec les autres spermatozoïdes pour arriver le premier à l'utérus.

1.4 Aspect Graphique :

L'aspect graphique ne devrait pas chercher à être trop réaliste, mais plutôt dans le style dessins animés. J'imagine bien les anticorps tout le temps en mouvement sur eux même, ou avec des textures animés, et les maladies avec une sale tête bien marrante.

1.5 Constitution de l'équipe :

NOM Prénom	Spécialité	Pourcentage d'investissement (temps)
EVRA Amaury	Programmation	100%
PIN Benjamin	Graphisme	30%
PAULINI Gary	Chef de Projet	30%
JAMET Damien	son	40%