

LITTLE JURASSIC PEOPLE



FICHE SIGNALÉTIQUE

Plateforme : Navigateur Internet sur PC et Mac

Genre : Jeu Massivement Multijoueur En ligne

Cible : Casual Gamers, Core Gamers

Cœur de cible: Jeune public, néophytes en jeux en ligne et amateurs d'univers virtuels

CONCEPT

Dans **Little Jurassic People** le joueur est libre d'explorer un monde préhistorique aussi vaste que riche en **activités divertissantes**. Il s'y consacre seul ou avec d'autres joueurs, parmi les milliers qui arpentent cet univers surprenant. Libre de **choisir son style** de jeu et d'**établir ses propres buts**, il évolue à son rythme dans un écosystème où chaque créature et chaque plante se prête au jeu. Au cours de ses voyages, il récolte des ressources et d'innombrables **éléments collectionnables** lui permettant de **customiser son avatar** et **contribuer activement à la prospérité de sa tribu**.



UNIVERS



Little Jurassic People reprend et condense une **multitude d'ères préhistoriques** en un seul univers homogène, décalé et résolument « cartoon ». Humains, dinosaures et mammoths arpentent un monde en 3D aux **couleurs verdoyantes et aux formes accueillantes**. La représentation « cartoonesque » respecte la volonté d'offrir une **expérience de jeu relaxante**, suscitant un émerveillement audiovisuel constant et poussant à l'exploration de ce monde perdu.

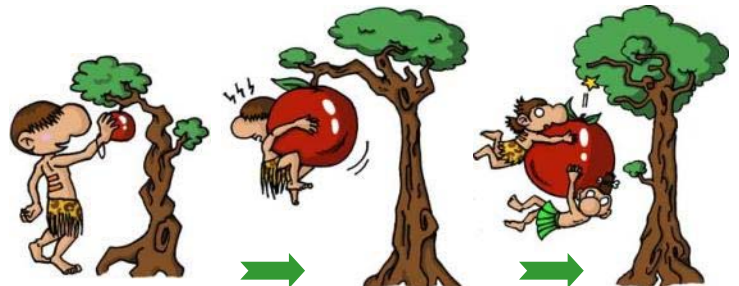
INTENTIONS

En brisant les conventions du genre des MMOG, **Little Jurassic People** abandonne **les notions foncièrement hardcore d'XP et LVL**, tout en offrant au joueur une **expérience ludique s'adaptant à son rythme de jeu**. Les joueurs ne sont plus exclusivement récompensés pour le nombre d'heures accumulées dans l'univers virtuel, mais pour le type d'activités auxquelles ils choisissent de participer. **La communication, entièrement pictographique**, recentre l'attention sur le gameplay, limite la socialisation non ludique ainsi que les dérives linguistiques et s'adapte naturellement à un public non averti.

GAMEPLAY

Dans ce **gigantesque terrain de jeu préhistorique**, le joueur dirige un avatar, en vue 3D à la troisième personne. A l'aide d'**un seul bouton de la souris** et sans faire recours à des menus complexes et rébarbatifs, il **agit de manière directe et intuitive sur l'environnement** qui l'entoure (la même action permet de cueillir des fruits, manipuler des objets, grimper aux arbres, etc.).

Seul ou en coopération avec d'autres joueurs, le joueur interagit avec l'environnement. Des activités comme la chasse, l'agriculture ou la cueillette lui rapportent des **récompenses** (ressources, objets de customisation, etc.). **Exemple** : Le joueur cueille un petit fruit à l'aide d'un clic de souris. En maintenant le bouton appuyé, il peut s'agripper à un plus gros fruit. Pour le faire tomber, il le secoue en agitant la souris. Seule l'aide d'un deuxième joueur secouant lui aussi le fruit permet de le décrocher, s'il est trop imposant.



L'Avatar

L'avatar, un petit bonhomme préhistorique soumis aux aléas de la vie en milieu sauvage, appartient à une des quatre grandes familles de métiers : **Chasseur, Agriculteur, Eleveur, Artisan**. Complémentaires, ces compétences s'additionnent pour aboutir à une interaction plus riche avec l'environnement et entre les joueurs. **Exemple** : l'éleveur fournit à l'agriculteur le dino pour tirer sa charrue jurassique.

L'évolution du personnage passe par la **customisation des éléments physiques** témoignant de son vécu et de son statut social: dans **Little Jurassic People**, tatouages, coiffures et parures s'obtiennent en menant à bien les diverses activités et aventures mais surtout, **au contact des autres tribus** !



La tribu

Chaque personnage appartient à une des **quatre grandes tribus** situées aux quatre coins du monde (tribu des montagnes, des mers, des forêts, des plaines). Chaque tribu se caractérise par une **culture liée à son environnement** (apparence, langage, ressources). Au cours de ses périples, le joueur visite les autres tribus et s'imprègne de leurs cultures exotiques : par le voyage et la rencontre des autres peuples, **le personnage devient unique et complémentaire** aux autres membres de sa tribu.



Le joueur participe à **l'approvisionnement** et à **l'évolution de sa tribu**. Cette évolution conduit à l'apparition de **nouvelles activités** et de nouvelles **possibilités de customisation**. L'évolution du personnage est donc tributaire de l'évolution tribale et vice versa : l'appartenance à une tribu prospère garantit au joueur une expérience de jeu plus riche !

Ressources et Écosystème



L'écosystème évolue dynamiquement : faune et flore se développent naturellement et subissent les effets de l'expansion humaine. Aux joueurs d'**interagir avec l'écosystème** pour pouvoir en tirer parti. **Exemple** : Pour contribuer au développement des forêts, les joueurs peuvent planter des arbres en enterrant les graines récupérées dans des fruits.

Dans le monde de **Little Jurassic People**, le joueur peut accumuler **différents types de ressources**. Que ce soit en chassant, en cultivant ou en exécutant diverses activités, il obtient des **ressources de base** (viande, poisson, légumes, bois, etc.) nécessaires à l'évolution de la tribu, ou des **ressources secondaires** (os, cuir, plumes, etc.), employées par les joueurs dans l'artisanat ou utiles dans la customisation du personnage. **Exemple** : le gros gibier fournit de la viande pour la tribu, mais aussi des os et de la fourrure permettant d'habiller l'avatar.

LA COMMUNICATION

Le **système de communication** est **exclusivement pictographique et gestuel**. Le joueur compose toutes sortes de messages à l'aide d'un « dictionnaire » contextuel de symboles. Propre à chaque tribu, le « dictionnaire » du joueur s'enrichit au **cours de ses voyages et au contact des autres cultures**, au langage initialement incompréhensible.

Le personnage peut aussi indiquer de son doigt des éléments de l'univers, leur représentation pictographique s'intégrant alors au message. De plus, le joueur peut insuffler à ses messages une **connotation émotionnelle**, gestuelle et sonore (grognements, mouvements plus marqués), en **agissant directement sur la communication**. L'acte de communication constitue à lui seul un **élément de gameplay**. **Exemple** : en indiquant un objet avec des clics de souris insistants, la communication s'anime et les gestes de l'avatar s'intensifient.



Les Grands Jeux Jurassiques



Les joueurs peuvent choisir de **représenter leur tribu** en participant aux **Grands Jeux Jurassiques**, riches en concours dans des disciplines aussi variées que le lancer de massue, le surf jurassique, la course à dos de dino... En fonction des résultats hebdomadaires des joueurs, une tribu se voit attribuer la bénédiction des Dieux. Dans ce laps de temps, chaque membre de cette tribu a **accès à un des quatre pouvoirs divins permettant d'influer sur l'environnement** : faire pousser des arbres, charmer des dinos, faire tomber la pluie, enchanter des objets.



UNIQUE SELLING POINTS

- ❖ Un gameplay allant à **l'encontre des conventions du genre MMO** (fini les LVL, XP et autres statistiques rébarbatives) pour fournir une expérience ludique fraîche et originale.
- ❖ Un **système de communication** intuitif, **pictographique et gestuel**, éliminant les dérives verbales polluant l'expérience de jeu.
- ❖ **Une époque inédite en MMO** : un monde préhistorique vivant, accueillant, agréablement décalé mais avant tout...divertissant!