

# HUMANIMALS

"Attrape-les tous... même le gars louche qui fouille dans les poubelles"

# NOTES DE CONCEPTION

## Objectifs du projet

- Créer une expérience mobile divertissante qui mélange le réel, l'irréel et le virtuel.
- Utiliser l'humour pour offrir une réflexion sur les comportements humains.
- Exploiter la technologie de réalité augmentée pour proposer une interaction directe avec l'environnement réel.

# APPLICATION MOBILE

- Inspirée de Pokémons Go
- Capturez des personnes trash et déjantés



# CONCEPT

“Scannez votre environnement”

“Repérez le Humanimals”

“Capturez-les avec des sacs spéciaux”



**TYPES  
HUMANIMALS**

**Ordre** : Les bordéliques, Laisse une traînée de destruction pure partout où il passe

**Action** : Les cogneurs du carnage, impulsif et brutal, qui préfère taper avant de réfléchir

**Relation** : Utilise les émotions et les relations pour manipuler

**Confiance** : Inspire la confiance pour mieux trahir

**Réflexion** : Jouent sur la stratégie et la planification

**Argent** : Utilise l'argent comme arme pour se battre

**Social** : Bureaucrate

**Émotion** : Psychos



**DOMINER**

**CAPTURER**

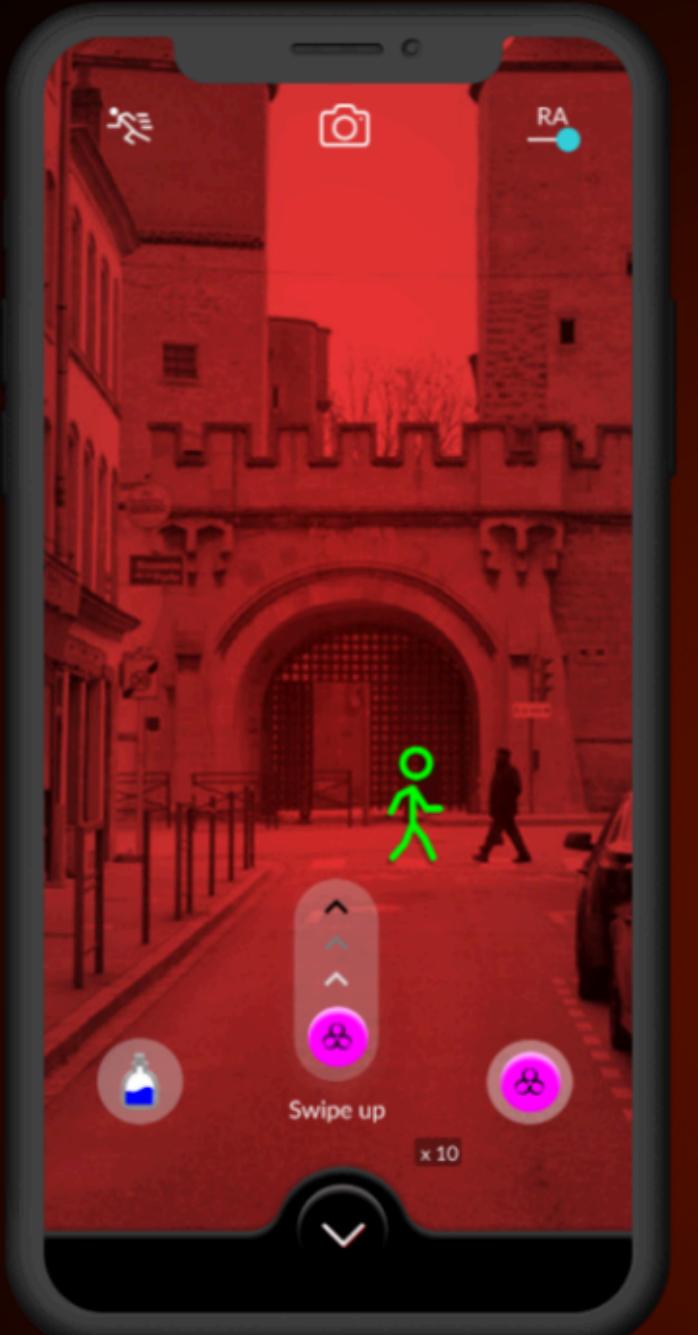
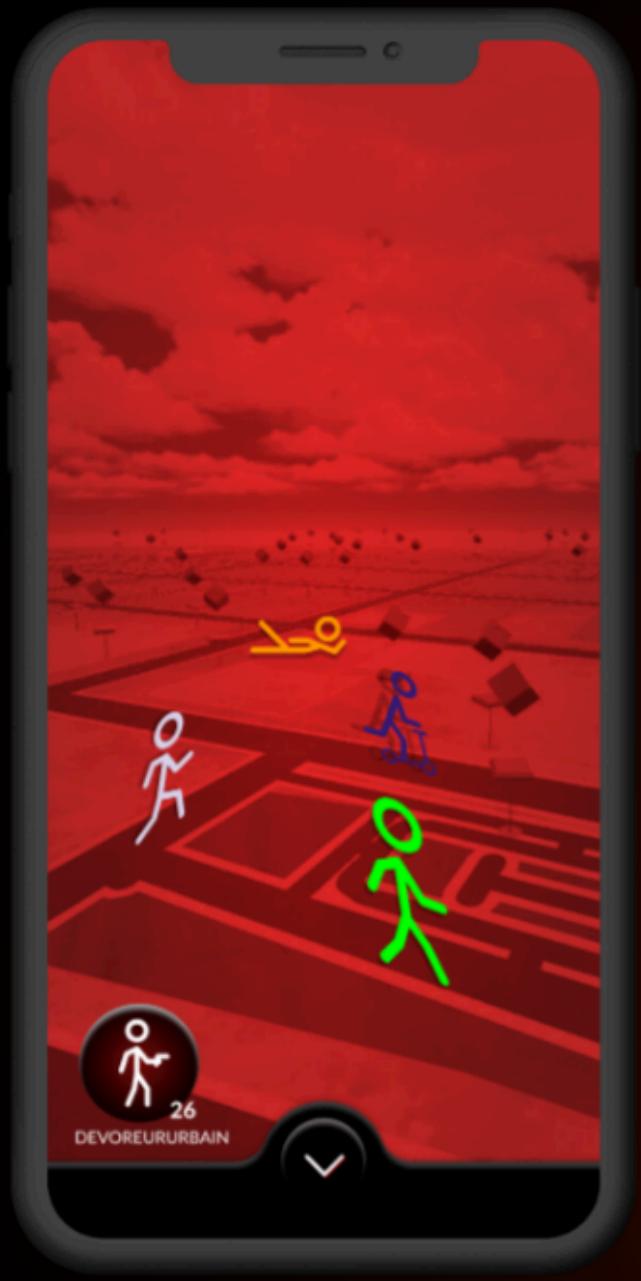
**SCANNER**

**GAMEPLAY**

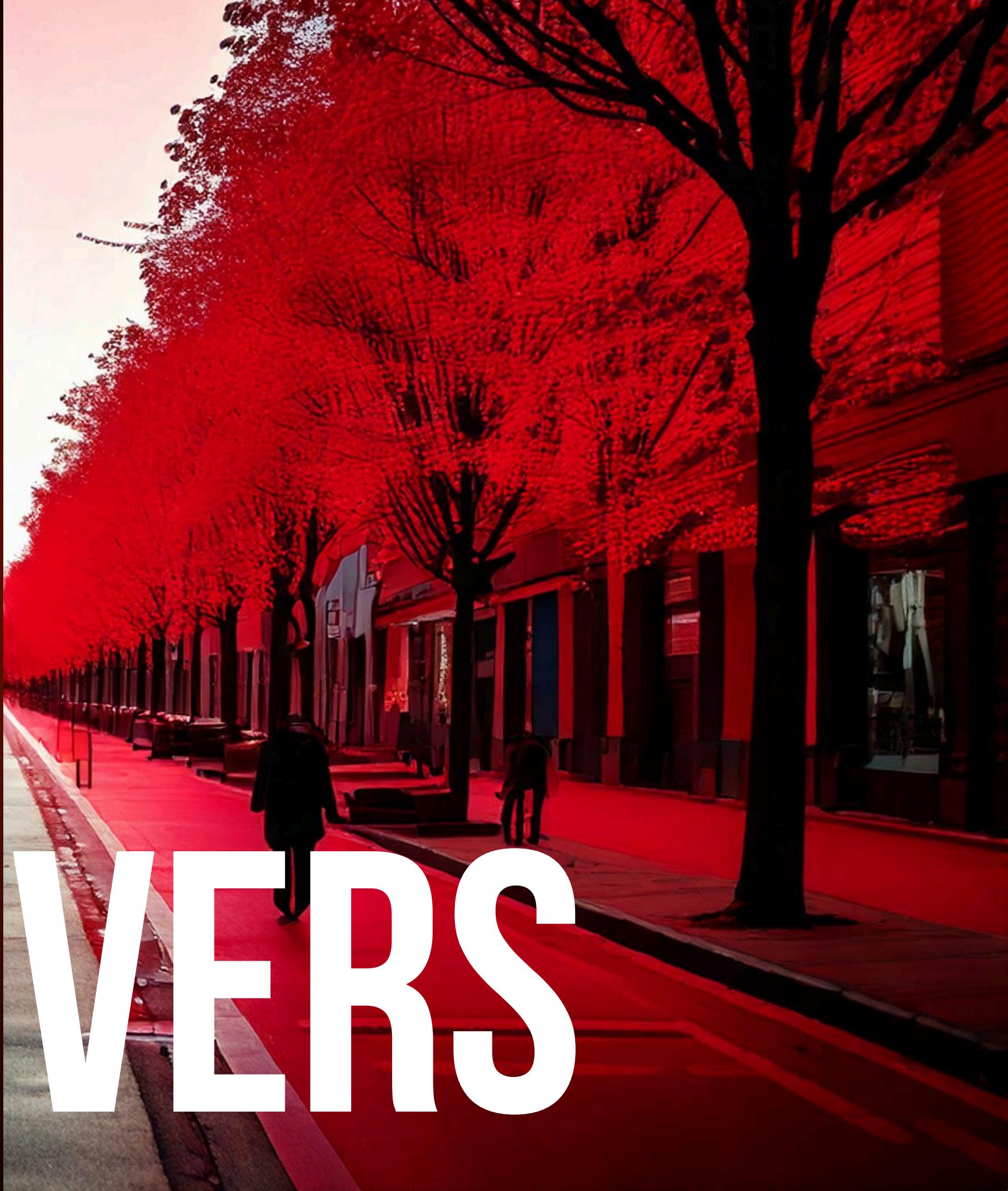


# L'UNIVERS





L'UNIVERS



**POURQUOI  
HUMANIMALS?**



# INTERFACE

HUMANIMALS

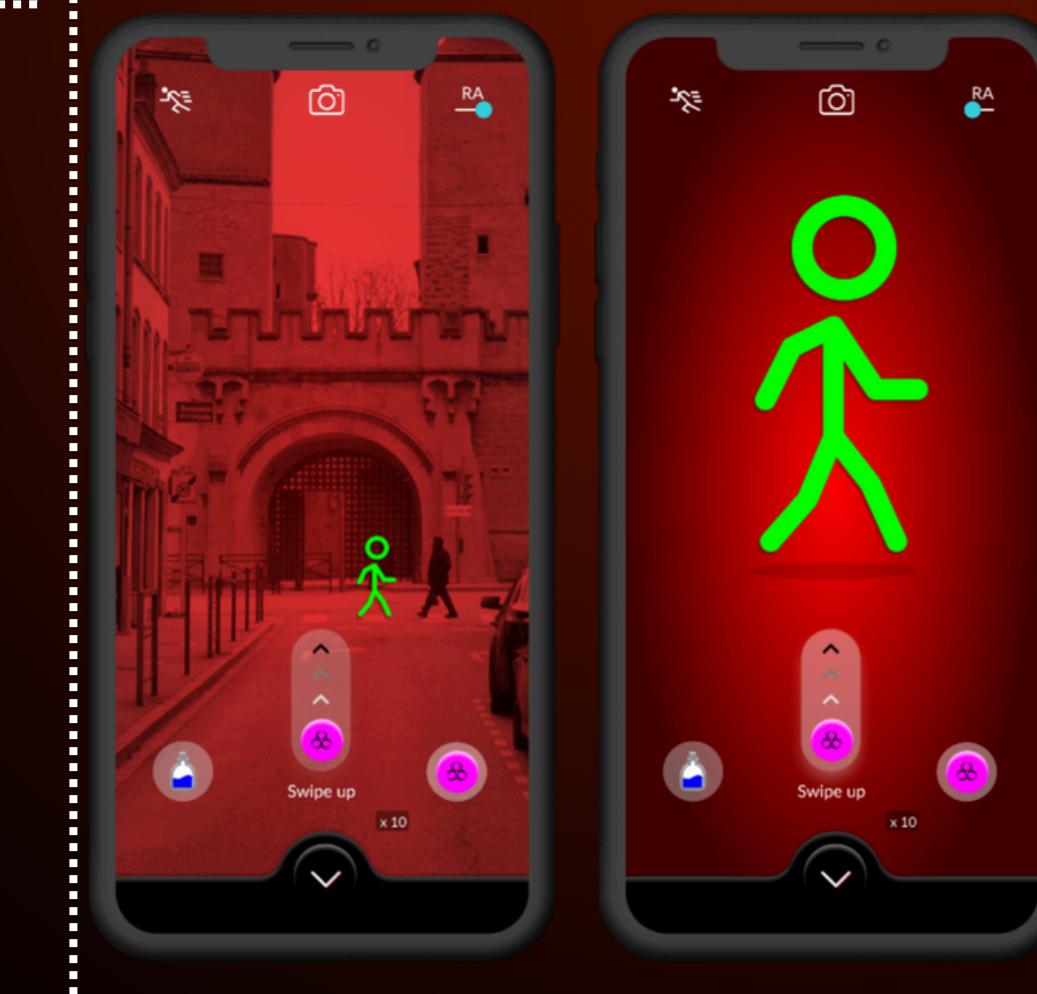
---



Pages chargement/message

Pages d'objet/boutique/humanimals

Page paramètre



Pages d'action



*ALORS, ÊTES-VOUS PRÊT À DEVENIR LE MAÎTRE  
ULTIME DES HUMAINS ?*