

Projet NeoGen

Introduction :

Le projet NeoGen s'inscrit parmi les projets Innov de Polytech Nice. Il s'agit pour les étudiants de proposer des idées d'applications "innovantes", puis de se regrouper en équipe de 4 étudiants autour d'une idée et d'en proposer une mise en œuvre.

Vision :

NeoGen : la nouvelle évolution des jeux de cartes !

NeoGen est un jeu où la seule limite est votre imagination. Addictif et stratégique, c'est un jeu de cartes en ligne accès sur l'évolution de vos populations de créatures dans le temps.

Vous pouvez alors créer vos créatures personnellement et les faire évoluer, par mutation génétique aléatoire due à l'environnement ou par les joueurs qui peuvent utiliser des "cartes génétiques" ou des "cartes catastrophes naturelles".

Fonctionnalités Principales :

Les fonctionnalités principales que nous avons développées :

- Pouvoir jouer à travers le mode de jeu 1vs1,
- Créer ses propres créatures,
- Collectionner des cartes,

NeoGen [Neo Genesis]

Créer ses créatures :

- Cr.1 Créer totalement ses propres créatures à partir des "cartes génétiques", pour en faire des "cartes créatures",
- Cr.2 Voir le coût des "cartes créatures",
- Cr.3 Pouvoir utiliser des créatures générées.

Collectionner des cartes :

- Co.1 Voir les cartes possédées et leur cout ("génétiques" ou "catastrophes naturelles"),
- Co.2 Fusionner des "cartes génétiques",
- Co.3 Gérer ses decks.

Accéder à la Boutique :

- B.1 Acheter un paquet de carte avec de l'argent réel,
- B.2 Obtenir un paquet en regardant une Publicité,
- B.3 Acheter et vendre des cartes entre joueur par un Marché.

Gérer ses Paramètres :

- Pa.1 Gestion des paramètres d'un jeu normal (audio, contrôles, langue...).

Modes de jeu:

- Mode Zoo (monde accessible que par l'utilisateur),
- Mode 1vsIA,
- Mode 1vs1,
- Mode Aréna (1vs1vs1vs1vs1),
- Mode GroupeVsGroupe,
- Mode Bonus (Pokemon, Yu-Gi-Oh!, Magic...).

Jouer :

- J.1 Voir la carte du monde,
- J.2 Voir les créatures et ses states,
- J.3 Pouvoir jouer des cartes ("créature" ou "génétique" ou "catastrophe naturelle"),
- J.4 Voir les évolutions des différentes populations,
- J.5 Voir les différentes mutations des créatures.

Gérer son Profile :

- Pr.1 Gestion de ses informations (pseudo, mdp, mail, lvl, avatar...).

PROBLEM	SOLUTION	UNIQUE VALUE PROPOSITION	UNFAIR ADVANTAGE	CUSTOMER SEGMENT
<ul style="list-style-type: none"> - Pas assez personnel et créatif, - Possèdent des stratégies toujours gagnantes, - Principe que ceux qui payent gagnent. <p>Existing Alternatives</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Création d'équipe personnelle : tout le monde crée la même équipe par manque de choix,</i> - <i>Nouvelles stratégies : deviennent les gagnantes.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Création de ses propres cartes, - Stratégies adaptatives aux autres et aux variables aléatoires, - De nombreux moyens d'obtenir des cartes. <p>KEY METRICS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de joueur, - Nombre de nouveau joueur, - Nombre de partenaire publicitaire, - Nombre de pub vue, - Nombre d'achat, - Nombre de partie terminée, - Nombre de cartes en circulation. 	<p>UNIQUE VALUE PROPOSITION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouer de façon unique et créative grâce à la création de ses propres cartes, - Sans limite grâce aux multiples combinaisons et créations, - Addictif, grâce aux multiples combinaisons et variables aléatoires, aucune partie ne se ressemble. - Les cartes peuvent être consommées, le jeu est donc toujours en mouvement. <p>High-Level Concept</p> <p><i>NeoGen : le Darwin des jeux vidéos</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Toujours plus de nouveautés à la fois par les développeurs mais aussi par la communauté. 	<ul style="list-style-type: none"> - Etudiant ou jeune actif entre 15 et 30 ans, - Jouant occasionnellement ou souvent à des jeux, - Aimant l'univers des jeux vidéos, - Gameur, - Streamer. <p>Early Adopters</p> <p><i>Gameur : étudiant de 20 ans, jouant souvent à des jeux vidéos comme des jeux de cartes, des jeux d'évolution ou des jeux de création.</i></p>
COST STRUCTURE	REVENUE STREAMS			
<ul style="list-style-type: none"> - Le développement du jeu, la maintenance et les mises à jour (par les technos utilisées, les graphismes, les locaux, les salaires et les charges attachées, etc...), - Le serveur, les plateformes, domaines, déploiements et mises à jour, ... - La communication (par la publicité, les événements, etc...). 	<ul style="list-style-type: none"> - A partir des publicités d'autres applications partenaires ou non, - Achats intégrés de paquets de cartes par les utilisateurs avec des prix différents, - Accès Early ou Premium, - Vente de créatures personnalisées. 			