

Etude De Cas Pratique Cycle 2

D31.1 Game Design

Juin 2022

Table des matières

Game concept :.....	3
Informations générales :	3
Cible et marketing :	3
Pitch / intention :	3
Références :	4
Direction artistique et Moodboard :	6
Audio :	6
Conditions de victoire et de défaite :	7
Gameplay principal :	7
Unique Selling Points (USP) :	8
Interface de l'application et l'expérience utilisateur :	9
Interface principale en général :	9
Menu inventaire et la boutique :	10
Menu de changement de NFT et menu d'achat de pièces en jeu :	11
Documentation rentabilité :	11
Type de jeu :	11
Types de monétisation :	11

Game concept :

Informations générales :

Titre : KittenGoNFT

Genre : Tamagotchi, simulation, simulation économique.

Support : Android, IOS. Téléphone portable. Disponible sur Google Play Store et App Store.

Technologie : Android Studio.

Cible : 12 ans et plus.

PEGI : 12+

Cible et marketing :

On cherche à cibler les curieux à propos des Nfts qui ont envie d'apprendre ce domaine-ci, les connaisseurs qui cherchent à s'améliorer et finalement les « professionnels » qui veulent entrer dans un nouveau marché avec du potentiel.

Type de fun :

Expression de soi car le joueur, à travers la personnalisation de son NFT représente la création de sa propre idée, de son style et s'exprime grâce à ceux-ci.

Challenge car il y a du défi à entretenir son NFT et de l'améliorer afin de tenir tête aux autres joueurs qui eux aussi s'améliorent de jour en jour, il faudra donc que le joueur soit assidu afin de gravir les échelons du classement.

Pitch / intention :

Pitch :

C'est un jeu de simulation de chatons où le joueur doit s'occuper d'un chaton et potentiellement l'évoluer et l'équiper d'accessoires afin de l'améliorer. Et ensuite soit le rajouter à sa collection soit le marchander.

But du projet :

Permettre aux joueurs d'agrandir leur collection en prenant bien soin de leurs Nfts et en faisant de leur mieux pour augmenter leur valeur marchande.

Message du jeu :

Tout le monde est capable de s'enrichir, donner les mêmes occasions à tout le monde. Laisser la créativité des gens parler afin d'apporter de nouvelles créations originales.

Comportement voulu du joueur :

Le joueur devra bien s'occuper de son NFT sinon il risque de le perdre ce qui nécessite une présence tous les jours sur le jeu.

Participation tous les jours, développement de ses Nfts grâce aux efforts qu'il aura fourni en jouant au jeu. Marchandage avec d'autres joueurs afin de faire des ventes, achats ou échanges.

Références :

Des différents miaulements vont être enregistrés à l'aide de chatons afin de rendre le jeu plus dynamique. Une ambiance sonore qui se dirige vers de l'arcade, inspiré de Tetris, Pokémon ou Mario mais beaucoup moins intensif/agressif

Je me suis inspiré des célèbres Tamagotchi sur le fait de s'occuper d'une « image » NFT.



Ensuite j'ai directement fait le lien avec le fameux jeu Nintendogs disponible sur la console Nintendo DS où il faut s'occuper d'un chien, le nourrir, nettoyer la pièce, le sortir pour promener, etc.



Tap Titan 2 : Hero Clicker RPG pour le fait de cliquer et améliorer son personnage avec des équipements afin qu'il devienne plus fort.



Direction artistique et Moodboard :

Graphismes :

Type :

2D, style cartoon.

Moodboard :



Audio :

Des différents miaulements vont être enregistrés à l'aide de chatons afin de rendre le jeu plus dynamique. Une ambiance sonore qui se dirige vers de l'arcade, inspiré de Tetris, Pokémon ou Mario mais beaucoup moins intensif/agressif.

Un designer de son ou ingénieur son sera employé afin de produire les différentes pistes audios nécessaires au jeu.

Conditions de victoire et de défaite :

Condition de victoire :

Il n'y a pas vraiment de condition de victoire étant donné que le joueur a pour objectif d'améliorer son NFT pour une durée indéterminée ou alors d'en améliorer plusieurs.

Le joueur a pour but d'entretenir son NFT chaton pour l'améliorer et faire gagner de la valeur. Il doit le nourrir, le faire des câlins, le laver, l'équiper d'accessoires et jouer avec le chaton.

Le Chaton évoluera si le joueur s'en occupe très bien. Cette évolution apportera de la valeur au NFT.

Condition de défaite :

Au bout d'un moment, si le joueur ne s'occupe plus du NFT chaton, il peut très bien le perdre ou faire diminuer fortement sa valeur marchande. Au fur et à mesure que le temps passe sans que le NFT chaton soit pris en soin, ses barres de faim, propreté et l'ennui arriveront petit à petit à leur fin ce qui provoquera la fuite du NFT.

Gameplay principal :

Le joueur aura pour objectif d'améliorer son chaton NFT, le joueur pourra choisir soit d'utiliser simplement la main afin de câliner le chaton ou alors accéder à un inventaire où seront stockés des accessoires, de la nourriture, des jouets et des produits d'entretien. Et grâce à tous ces objets il pourra effectuer les actions suivantes :

(Les boucles de gameplay sont indiquées entre parenthèses pour chaque action (Objectif->Challenge->Récompense)) :

-Accessoires : Habiller son chaton NFT à l'aide d'accessoires afin de lui donner un style et de l'améliorer.

(Habiller le chaton -> Trouver un style soi-même->Augmentation du prix du NFT)

-Nourriture : Utiliser la nourriture afin de nourrir son chaton NFT afin qu'il reste en bonne santé.

(Nourrir le chaton->Ne pas déborder le bol sinon il faut nettoyer->Augmentation de la barre de faim du chaton)

-Jouets : Maintenir son chaton NFT en forme et lui donner de la bonne humeur.

(Jouer avec le chaton->Ne pas jouer trop longtemps ni être agressif sinon le chaton peut s'en lasser vite->Augmentation de la barre d'amusement)

-Produits d'entretien : Nettoyer l'endroit où le chaton NFT se trouve sa litière mais également laver le chaton s'il est sale avec du shampoing spécial ou non.

(Laver la salle ou le chaton->Bien laver sans laisser de trace sinon la barre de saleté rediminue très vite->Augmentation de la barre de propreté)

Si tous les paramètres sont tous bien respectés, le chaton gagnera de l'expérience. Une fois que le chaton atteint un certain stade, il évoluera en un meilleur chaton, qui aura évidemment plus de valeur.

On peut également inspecter son chaton NFT de plusieurs points de vue en temps réel.

Les contrôles sont assez simples, le joueur aura juste à glisser les choses ou à cliquer sur les différents boutons, objets et zones spécifiques dans la zone occupée par le Chaton NFT (bol de nourriture, tête, litière, etc.).

Contrôles :

Input :

Clic sur l'écran, Cliquer et maintenir puis glisser, Boutons volume.

Combinaisons : Glisser le doigt au tour du NFT avec du produit choisi en cliquant sur l'objet via l'inventaire.

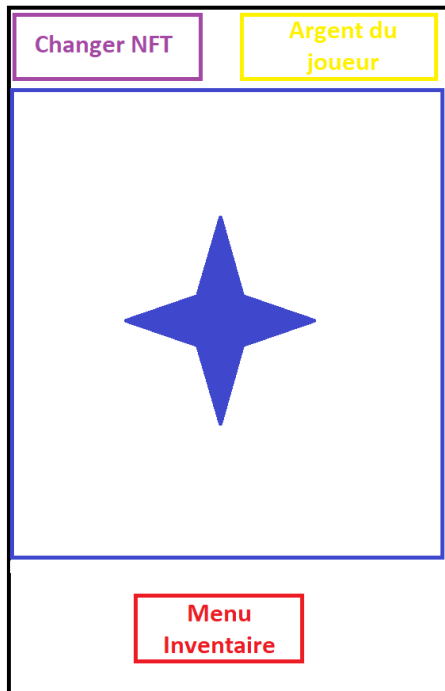
Unique Selling Points (USP) :

Vous pouvez améliorer, personnaliser votre propre NFT chaton afin de le rendre plus joli et lui donner de la valeur tout au long de l'aventure.

Une représentation de votre NFT en temps réel afin de l'inspecter de tous les points de vue.

Interface de l'application et l'expérience utilisateur :

Interface principale en général :

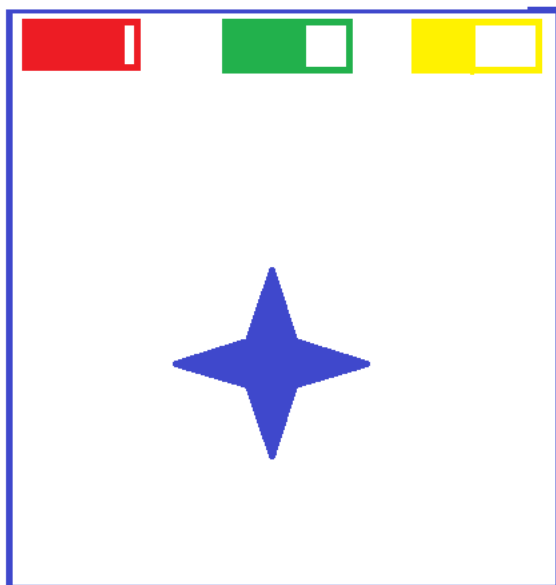



= Bouton pour changer de NFT de sa collection


= Bouton pour acheter de l'argent en jeu


= Zone d'occupation du
NFT


= Bouton pour accéder à l'inventaire des objets
possédés



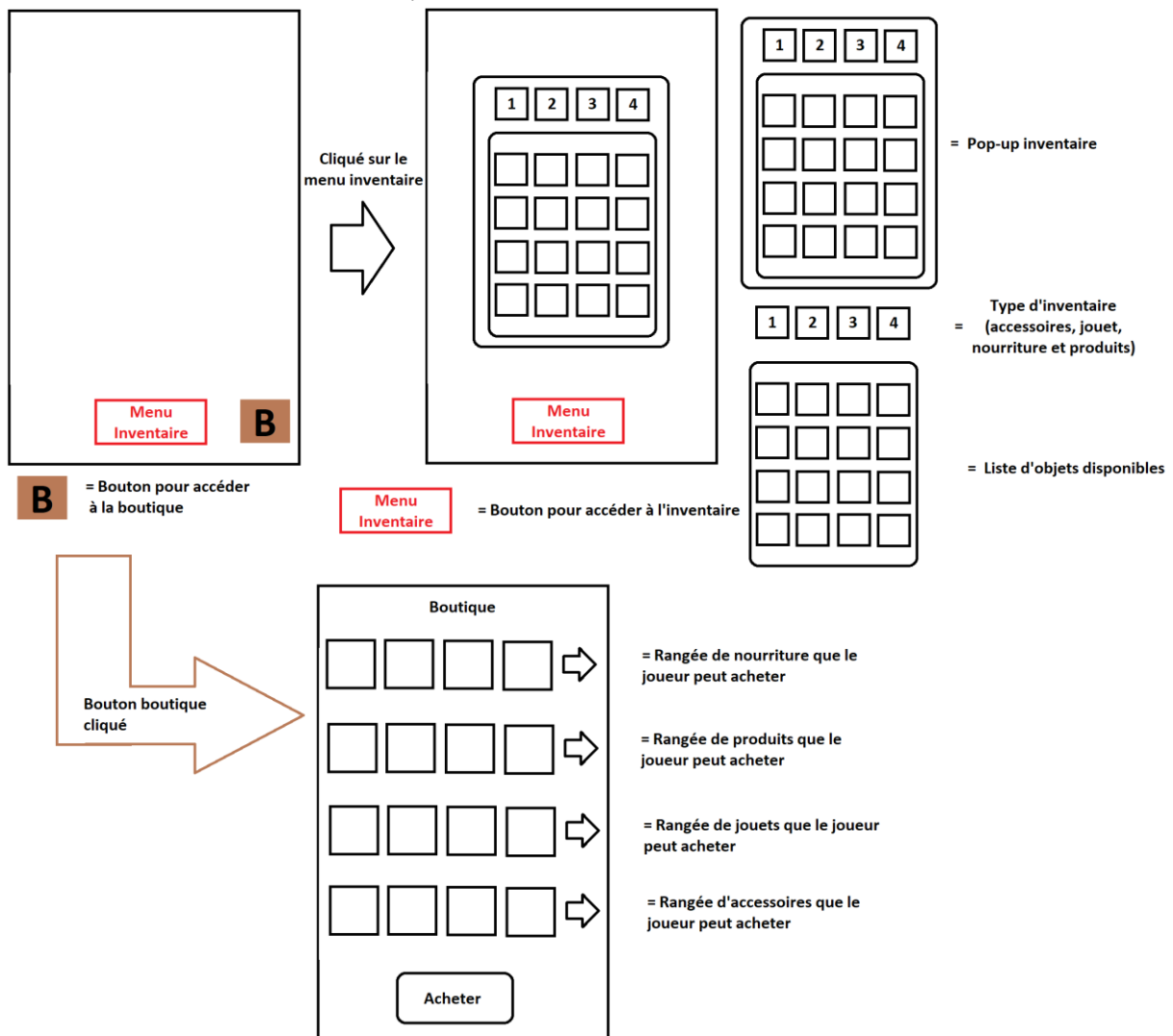
 = Barre de faim

 = Barre de propreté

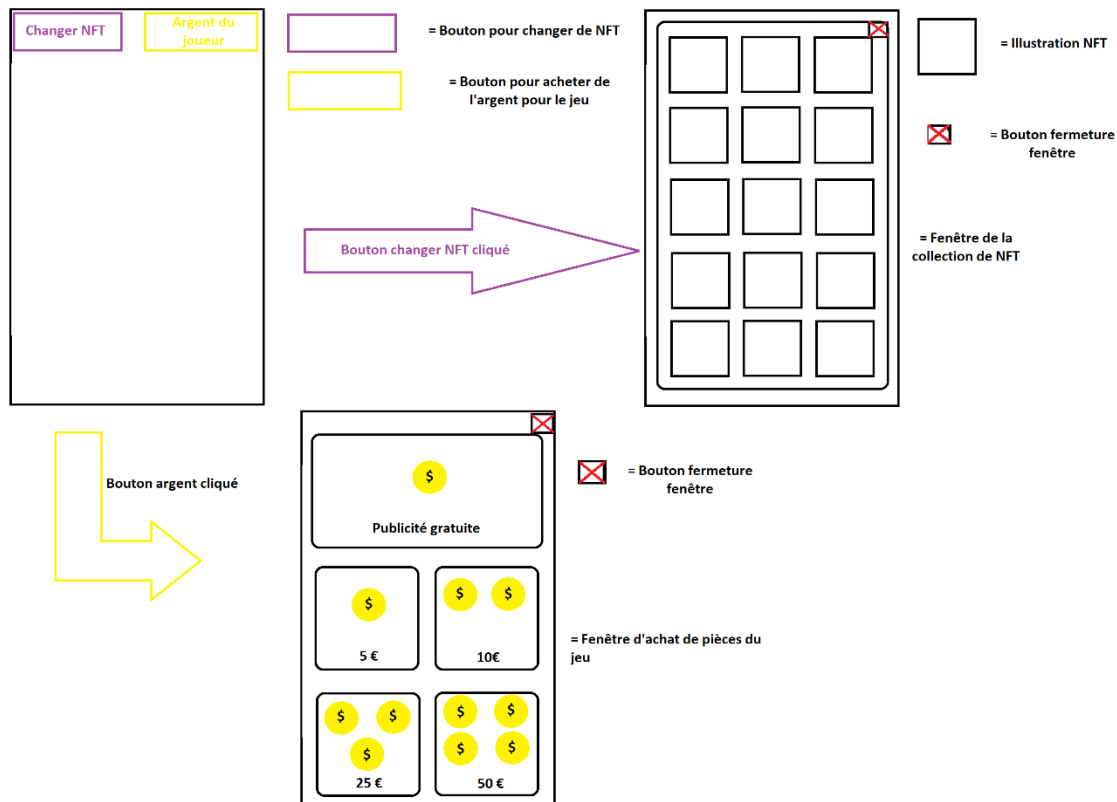
 = Barre d'ennui

 = NFT Chaton

Menu inventaire et la boutique :



Menu de changement de NFT et menu d'achat de pièces en jeu :



Documentation rentabilité :

Type de jeu :

F2P (Free to play) :

Le jeu serait un free to play avec des achats intégrés sur le Google Play Store ou l'App Store. En étant free to play, le jeu sera beaucoup plus accessible pour tout le monde et laisser le choix à ceux qui veulent dépenser de l'argent ou non dans le jeu.

Ce F2P sera un jeu solo où les joueurs pourront se comparer aux autres joueurs par rapport aux paliers d'évolution afin de pousser la compétition entre joueurs et pourquoi pas l'achat de monnaie du jeu afin d'évoluer plus vite.

Types de monétisation :

Microtransaction :

Des microtransactions seront disponibles, l'achat de pièces en jeu afin d'acheter les divers objets en boutique, l'achat de packs (un ensemble d'objets qui sera vendu pour une certaine somme). Pas de Loot Box car c'est interdit dans plusieurs pays dont la Belgique en fait partie, on perdrait une énorme partie de clients potentiels car ils n'auront aucun accès au jeu une fois publié ou alors carrément faire deux versions du jeu, mais un gros risque d'inégalités par rapport aux différents joueurs.

Publicité :

Des publicités également, si le joueur décide de regarder une publicité il sera récompensé, je prends pour exemple la boutique de pièces, il peut regarder une vidéo de publicité afin de recevoir des pièces gratuitement. Dans la boutique des objets, il y aura aussi de temps en temps une publicité proposée avec pour récompense un objet au hasard. Ce système sera mis en place afin de ne pas creuser trop d'écart entre les joueurs qui peuvent mettre une certaine somme d'argent dans le jeu. Et que le joueur qui n'investit zéro euro puisse quand même avancer à un bon rythme.

Echange :

Un système d'échange sera mis en place afin que les joueurs puissent échanger leurs NFT selon leurs préférences. Ce système d'échange sera basé sur des demandes et offres. Une demande peut être publiée par un joueur demandant un chaton qu'il désire en échange d'un chaton qu'il possède. Cette demande peut être répondue par une offre proposée par un autre joueur et ainsi si les deux joueurs sont d'accord, l'échange sera effectué. Mais ce système ne se passera pas sur le jeu, il sera mis en place sur une autre application où le joueur pourra visualiser sa collection de NFT chatons mais également les vendre, acheter d'autres NFT en ligne ou alors les échanger tout simplement. Cela motivera donc certains joueurs de mettre une quantité d'effort selon l'objectif qu'il recherche.

(MAU) Utilisateurs actifs mensuels – Monthly Active Users :

Le nombre d'utilisateurs uniques qui ont joué à un jeu au moins une fois au cours d'un mois.

(DAU) Utilisateurs actifs journaliers – Daily Active Users :

Le nombre d'utilisateurs uniques qui ont joué à un jeu au moins une fois au cours d'une journée.

Et pour mettre en place ça, j'intégrerai des récompenses de connexion :

Récompenses de connexion :

Des récompenses journalières, hebdomadaires et mensuelles seront mises en place afin de pousser les joueurs à être actifs sur le jeu car ils devront se connecter au jeu afin de les récupérer et y jouer un peu tous les jours.

Et ainsi pouvoir garder un pourcentage de joueurs actifs tous les jours pour être stable.