

Pylone

Note de cadrage

Problématique



Comment optimiser la rétention sur une expérience ludique pour mobile.



Conçu par Prob Bastien, le 08/12/2020

Projet GD – Mastère, années 2020/2021

Sommaire

<i>Définition du projet</i>	3
<i>Contexte</i>	4
<i>Objectifs</i>	5
<i>Planification</i>	6
<i>Technologie</i>	7
<i>Coûts</i>	8



Définition du projet

Problématique : Comment optimiser la rétention sur une expérience ludique pour mobile.

Pylone se veut être un jeu mélangeant des **mécaniques simples** et **fun** avec la capacité de **rebondir sur son échec pour progresser** et aller plus loin. Les parties de jeu se veulent **rapides** (parties de 45s), **compréhensives** (inputs et feedbacks clairs), **amusantes** (feedbacks sonores et visuels juicy) et réalisables en **solo** pour pouvoir toucher un public cible basé sur les **joueurs casual mobile**.

But du jeu :

Le joueur doit cliquer sur des pylônes pour diriger des particules électriques jusqu'au bout du niveau, du bas vers le haut. L'écran scroll de plus en plus vite, donc le joueur doit user de timing et de réflexe pour sélectionner un pylône de façon à se que la route ne présente pas d'obstacles. À tous moments, le joueur peut décider de sacrifier une particule d'énergie pour créer un nouveau pylône à l'endroit de sa suppression : ce pylône restera indéfiniment et permettra au joueur de revoir son déplacement lorsqu'il relancera le niveau. Si le joueur touche un obstacle, il meurt, perd toutes ses particules, mais crée un nouveau pylône à l'endroit de sa mort. Certains pylônes permettent d'ajouter une particule à la charge actuelle, et le joueur commence le niveau suivant avec le nombre de particules avec lequel il a fini le niveau précédent.

Le dépassement de soi par l'échec est mis en place par le fait de créer un pylône près de l'endroit de la mort du joueur, afin de l'aider la prochaine fois qu'il relancera le niveau, ce qui créera de la **rétention** et une motivation à rejouer. De plus, le fait de créer manuellement des pylônes favorise les conditions de victoires, et ainsi incite le joueur à recommencer le niveau s'il meurt en chemin pour bénéficier de l'aide qu'il s'est donné la partie précédente (**motivation rétroactive**).



Contexte

Le projet part d'un contexte **d'examen de Game Design de Mastère** (4^e année) au sein de l'école Ludus-Académie. Il s'agit de créer un prototype de jeu au **concept innovant**, en se basant sur des documents de design élaborés pour l'occasion. Cette épreuve est supervisée par Nicolas VALENTIN, Nicolas LEHMANN, Grace MADEMBO et Jérôme HATTON.

Problématique d'origine : Comment rebondir sur les tendances mercatiques du marché jeux-vidéo mobile afin de tirer des bénéfices financiers ?

Le **marché du jeu mobile** domine par rapport à ceux des jeux PC ou consoles. L'intention principale étant de toucher une **cible casual mobile** afin de potentiellement proposer un **business modèle viable** afin de monétiser le jeu par le biais de **publicités**. Les démarches principales seront alors de proposer une **expérience très simple et très compréhensible** pour toucher ce public, ainsi que de créer de **l'amusement et de la rétention** en effaçant au maximum la frustration et la complexité.

De part un contexte mondial revalorisé par la COVID-19, la **demande ne peut qu'accroître** de part le fait que les ménages restent chez eux et limitent leurs interactions sociales. Ainsi, ils passent plus de temps sur leur téléphone et sont plus susceptibles de jouer.

Outre le fait que le projet réponde à une problématique de réalisation d'un jeu dans un cadre d'examen, l'enjeu secondaire et facultatif est donc **monétaire**, le jeu assouvissant un besoin mercatique de faire de l'argent.

Objectifs

Les objectifs sont relatifs aux **gains financiers** apportés après la sortie du jeu. En outre, le livrable correspond à un jeu exécutable sur mobile (Android du moins) touchant un public élargi âgé de 8 à 70 ans, tous sexes confondus, comprenant les joueurs casual. A sa finition, le jeu devrait comprendre une cinquantaine de niveaux, mais la version prototype-alpha devra en comprendre au **minimum 4**, tout en prenant en compte les mécaniques essentielles au gameplay. Le jeu devra être jouable sur **Android** et devra certifier d'un **indicateur d'amusement**, qui sera récolté durant des **play-tests** auprès de joueurs dans un rapport concis et détaillé.

Les **missions** qui vont être effectuées lors de ce projet seront, de manière non exhaustive :

- Le joueur doit pouvoir déplacer sa charge de particules de pylône en pylône en cliquant sur ceux-ci.
- Le joueur doit pouvoir sacrifier une particule pour créer un nouveau pylône qui restera indéfiniment.
- Le joueur doit pouvoir naviguer de niveaux en niveaux.
- Le joueur doit pouvoir modifier ses paramètres de jeux (volumes sonores, langues).
- Le jeu doit pouvoir informer le joueur des mécaniques principales (tutoriel).
- Le jeu doit pouvoir être compatible sur mobile.
- Le jeu doit contenir un UI clair et visible.
- Le jeu doit contenir des niveaux fun, peu frustrants mais détenant tout de même une certaine difficulté calculée.
- Le jeu doit contenir des feedbacks juicy, que ce soient des animations, des particules, des sons ou des lumières.
- Le jeu doit contenir une caméra scrollant vers le haut et se déplaçant de plus en plus vite sur un délai de 45 secondes.
- Le jeu doit pouvoir reprendre les sauvegardes des nouveaux pylônes, particules actuelles lorsque celui-ci est réallumé après une pause de l'utilisateur.
- Le jeu doit contenir plusieurs types de particules, plusieurs types de pylônes et plusieurs obstacles pour ajouter du contenu (au minimum 4 obstacles différents !).

Planification

Le livrable devra être opérationnel pour début juin, documents de design compris.
L'élaboration des documents de design prendra part au courant du mois de décembre 2020. Le **prototypage du core gameplay** et des mécaniques principales de jeu se déroulera durant les mois de janvier et de février. Les mois suivants serviront à **implémenter les éléments graphiques, couches de polish, éléments de design sonore**, ainsi qu'à la production de documents de projets liés au **mémoire**.

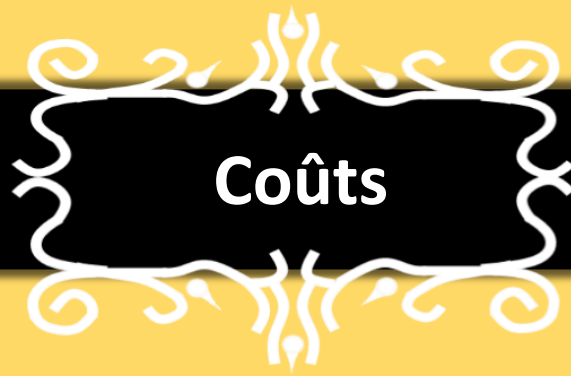
Les **livrables** ainsi que l'**exécutable** du prototype seront disponibles sur un **OneDrive** que je communiquerai avec les enseignants lors des **Milestone**, comprenant les deadlines et les tâches suivantes :

- 10 janvier 2021 : Partage des documents de design : Game Concept, Game Design Document, Level Design Document (comprenant plusieurs flowcharts).
- 28 février 2021 : Partage du prototype du core gameplay sous forme d'exécutable Android.
- 30 mars 2021 : Partage du prototype avec les graphismes, les animations, les feedbacks et les sons implémentés.
- 30 avril 2021 : Partage du prototype avec les 4 niveaux implémentés ainsi que le polish.
- 30 mai 2021 : Partage du jeu dans sa finition ainsi que du mémoire.



Technologie

Les logiciels utilisés seront **Unity** (pour la production du prototype), **Paint.NET** (pour la production d'assets graphiques 2D), **Blender** (pour la production de modèle 3D) et **Audacity** (pour la production d'assets sonores).



Coûts

Le jeu dispose d'une durée de **6 mois** pour sa création ainsi qu'un **budget nul** et d'un seul développeur. En effet, ce jeu est produit dans le cadre du projet GD de l'année de master au sein de l'école Ludus Académie. Les outils utilisés seront Unity, Paint.NET et Blender, tous trois gratuits.

Aucun argent n'est à disposition, il faudra se contenter des talents purs, sans demander de prestations de service en graphisme ou audio. Le revenu serait hypothétiquement fait par la **publicité**, ce qui dépendra du temps de jeu des joueurs (accrus par **le processus de rétention** mis en place pour l'occasion).

En termes de **coût humain**, il s'agit de procéder à **2 sprints par mois**, chacun d'une durée de **12 heures** environ étalées sur une plage de 7 jours. Soit environ 24 heures par mois sur 6 mois, pour un total de **144 heures**.