

# Pylone

## Game Concept

### Problématique



Comment optimiser la rétention sur une expérience ludique pour mobile.



Conçu par Prob Bastien, le 14/12/2020

Projet GD – Mastère, années 2020/2021

# Sommaire

<i>Pitch</i> .....	3
<i>Intentions</i> .....	5
<i>Contexte</i> .....	6
<i>Personnage</i> .....	7
<i>Contrôles</i> .....	8
<i>Caméra</i> .....	9
<i>Cible</i> .....	10
<i>Gameplay</i> .....	14
<i>Promesse de vente</i> .....	15
<i>Monétisation</i> .....	16
<i>Direction artistique</i> .....	17
<i>Technologie</i> .....	18





# Pitch

**Dirigez des particules d'énergie de pylône en pylône afin de propager l'électricité dans un monde loufoque et déjanté !**



Une expérience proposée par Prob Bastien

## Pylone

**GENRE : Action**

**VUE : Dessus**

**PLATEFORME : Android**

**THÉMATIQUE : Logistique et acheminement des  
ressources**

**REGISTRE : Drôle et coloré**



**Acheminez de l'électricité de niveaux en niveaux afin d'alimenter les différents réceptacles d'énergie !**



**Personnalisez et optimisez votre déplacement au fur et à mesure des parties en créant de nouveaux pylônes !**



**Esquivez les pièges loufoques qui essaieront de vous freiner dans votre objectif !**

# Intentions

## Problématique

Comment optimiser la rétention sur une expérience ludique pour mobile.

L'intention principale est de rebondir sur l'essor **du marché du jeux-vidéo mobile**, dans un contexte de confinement et de distanciation sociale, afin de produire des **bénéfices financiers**. Pour y parvenir, il est nécessaire d'appliquer un processus de **rétention** sur le joueur afin qu'il continue de jouer pour visionner les **publicités** présentes en jeux. Cette rétention est appliquée par le biais des **mécaniques fun** proposées, ainsi que **le dépassement de soi par l'échec**, ce qui efface la frustration d'avoir perdu et incite le joueur à recommencer pour pouvoir profiter de l'aide apportée par son échec. Pour que le jeu ne se termine pas rapidement, il sera nécessaire au joueur de **recommencer** plusieurs fois les mêmes niveaux pour accéder aux niveaux supérieurs.

Le propos abordé est **l'acheminement des ressources** ainsi que **l'optimisation logistique**. Le joueur devra donc guider des particules électriques de niveaux en niveaux pour pouvoir alimenter des centrales qui débloquent d'autres niveaux par la suite, après avoir reçu un montant de particules nécessaire.



Le projet part d'un contexte **d'examen de Game Design de Mastère** (4<sup>e</sup> 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 model 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** par 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.

**Contexte en jeu :** Les différents villages sont privés d'énergie par de petits lutins poilus gobeurs de particules ! C'est au joueur d'acheminer assez d'énergie pour pouvoir rétablir le courant partout sur le territoire ! Mais attention, les petits lutins sont prêts à leur barrer la route pour s'empiffrer encore plus !

# Personnage

Le joueur contrôle le **chemin à prendre des particules** pour qu'elles aillent de pylône en pylône, en évitant le plus possible les obstacles.

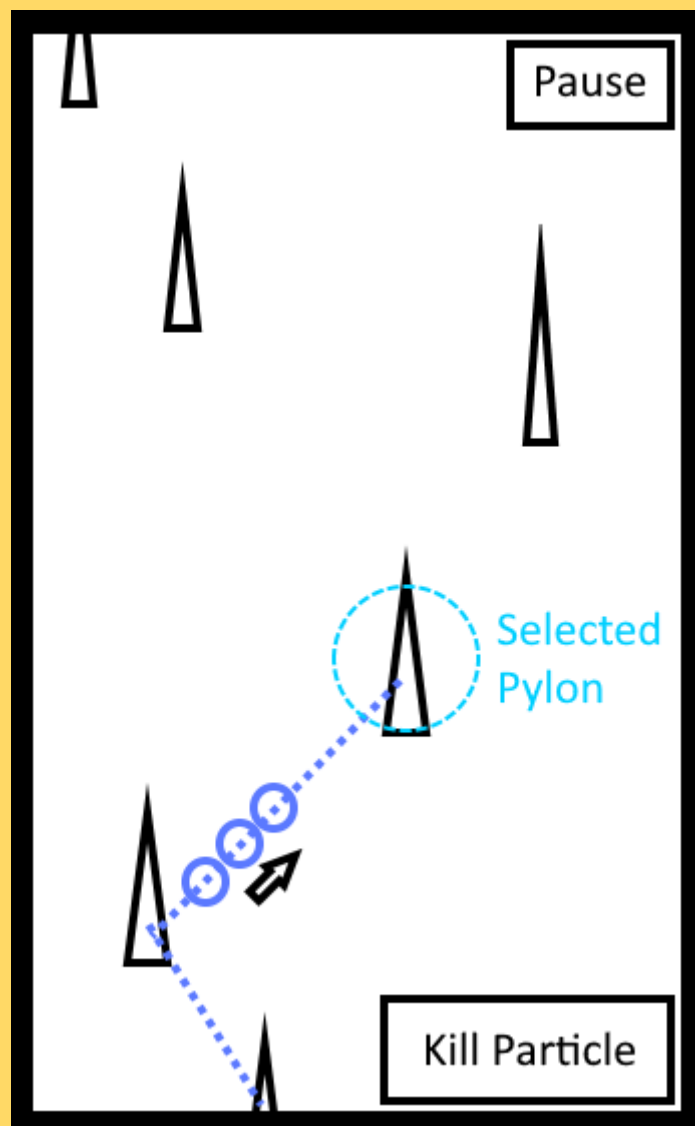
Ces obstacles ont été placés par les **Chenapons**, les petits lutins poilus, afin de récupérer les particules pour les manger. Ils peuvent aussi être présents eux-mêmes sur le terrain pour les intercepter.



# Contrôles

Le joueur, pour acheminer les particules d'énergies, doit **cliquer sur un pylône** avec son doigt pour que les particules se dirigent vers celui-ci. Lorsque les particules sont en cours de route, le joueur ne peut plus sélectionner un nouveau pylône : il doit attendre que les particules atteignent celui-ci avant d'en sélectionner un autre.

À tout moment, le joueur peut **cliquer sur un bouton pour sacrifier une particule**. Celle-ci deviendra alors un nouveau pylône pour les parties ultérieures où le joueur relancera le même niveau.





# Caméra

La caméra **scroll automatiquement vers le haut**, de plus en plus vite, sur une durée de 45 secondes. Le joueur doit se calquer à son rythme s'il ne veut pas perdre toutes les particules de la charge.

Elle est en **vue du dessus**, permettant au joueur d'avoir une meilleure vision, coordination spatiale et calcul des distances. Il pourra ainsi anticiper les pylônes et les obstacles en approche.

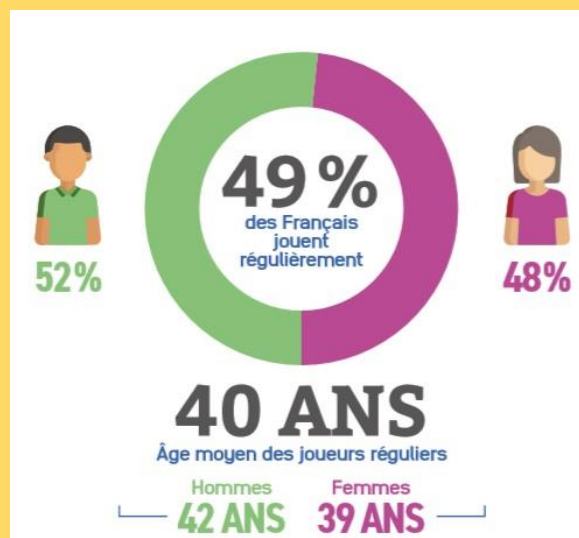


*Caméra à la Bloons Super Monkey*

# Cible

## SEXE

La cible n'est ni orientée féminine, ni orientée masculine. **Des joueurs de tous sexes** peuvent, en théorie, être intéressés par Pylone. En effet, le genre action sur mobile attire tout aussi bien les femmes que les hommes.



*Statistiques des joueurs mobiles, SELL*

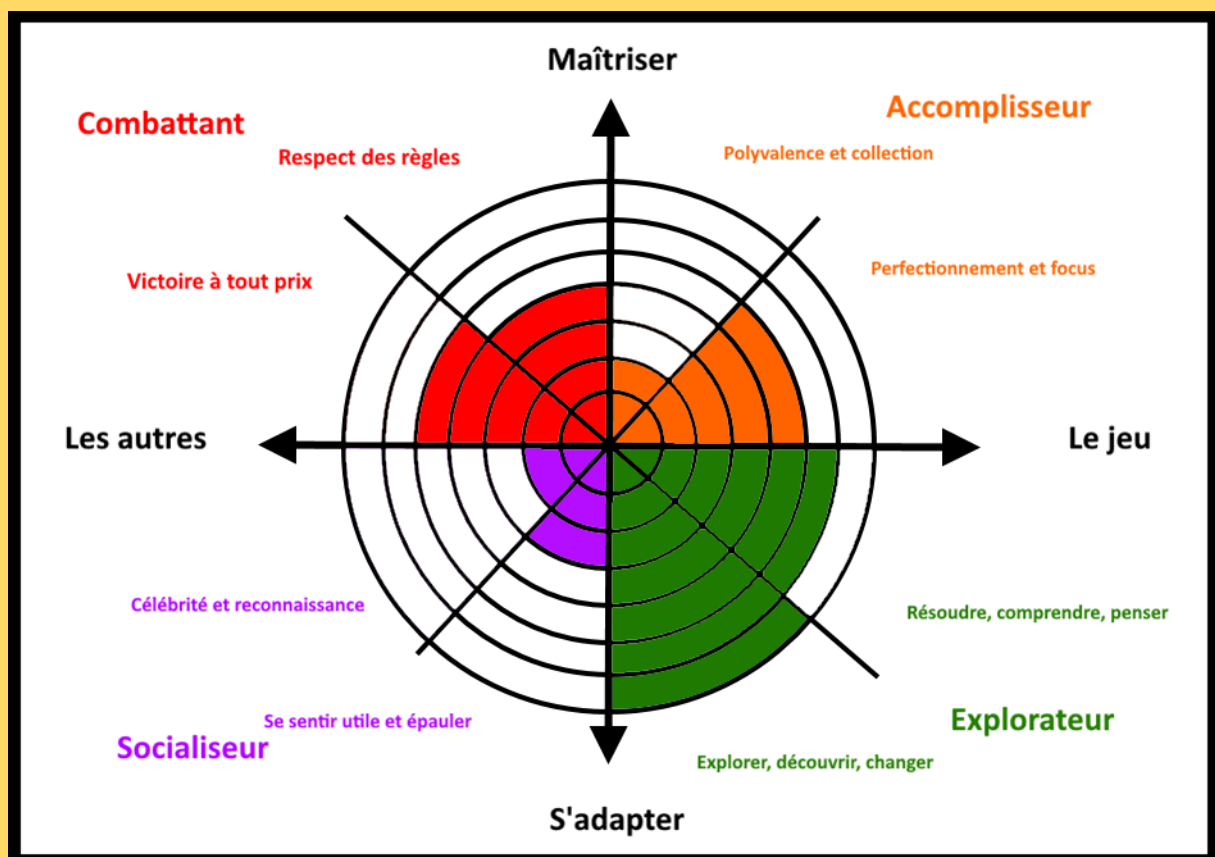
## ÂGE

L'âge focalisé se situe dans une fourchette allant de 14 ans à 55 ans. L'âge moyen ciblé se positionne à 24 ans.

## FRÉQUENCE

La durée moyenne de jeu est très modulable et quasi infinie, de par le fait que le joueur doit recommencer plusieurs fois les mêmes niveaux. Les parties de jeu durent 45 secondes, ce qui s'accorde bien avec des **joueurs casual**.

## SELON BARTLE



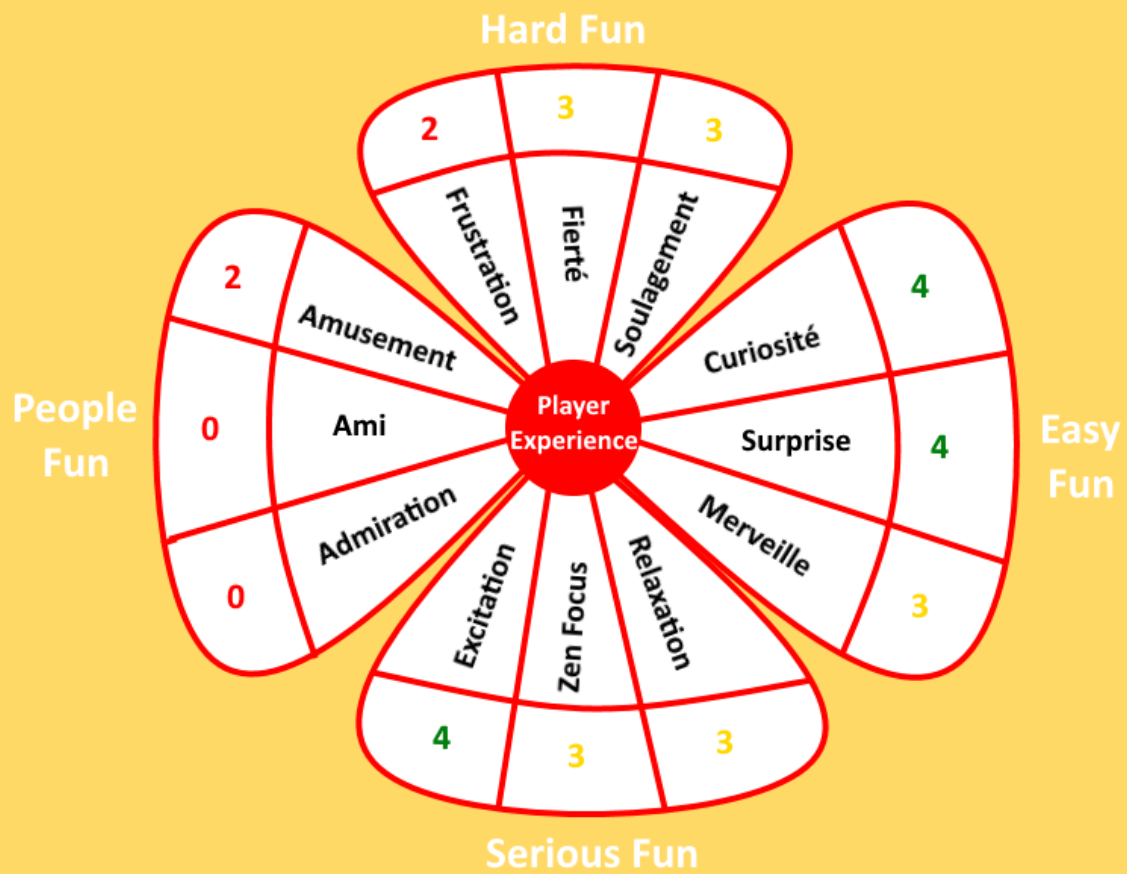
## SELON GARDNER

THEORIE DE GARDNER	NOTE
Musicalité	4
Kinesthésique	4
Logico-Mathématique	4
Langagier	0
Spatial	5
Inter-personnel	0
Intra-personnel	0
Existentiel	0

## SELON LEBLANC

TAXINOMIE DE LEBLANC	NOTE
Sensation	2
Fantasme	2
Narration	2
Challenge	4
Camaraderie	1
Découverte	4
Expression	5
Soumission	5

## SELON LAZZARO



# Gameplay

Le joueur doit diriger une charge de particules en la déplaçant de pylône en pylône, jusqu'à la limite du niveau. Ce dernier dure 45 secondes, et la caméra se dirige de plus en plus vite vers le haut, demandant de plus en plus de réflexes, d'anticipation et de timing de la part du joueur.

Il existe 3 types de particules et 3 types de pylônes pour l'instant. Les particules bleues, rouges et vertes, lorsqu'elles sont sacrifiées, créent respectivement un pylône bleu, rouge et vert. Le pylône bleu est le pylône standard. Le pylône rouge augmente la charge actuelle d'une particule (bleue à 70%, rouge à 20% et verte à 10%). Le pylône vert rend invincible la prochaine traversée de charge (du pylône vert jusqu'au prochain pylône, les obstacles ne peuvent pas supprimer de particules à la charge).

Il existe plusieurs obstacles, s'agissant d'un bestiaire de Chenapons. Certains sont immobiles, d'autres en mouvement, d'autres peuvent lancer des projectiles.

Le joueur commence le niveau suivant avec autant de particules qu'il a fini sur le niveau précédent. Il commence avec 3 particules au niveau 1. S'il finit le niveau 1 avec 3 particules, qu'il recommence le niveau 1, mais le finit cette fois-ci avec 2 particules restantes, alors il commencera le niveau 2 avec 5 particules. Et ce, cumulable jusqu'à 99 particules.

Certains niveaux ne sont déblocables qu'avec un certain montant de particules acheminées jusqu'à ces niveaux en question.



## Une façon innovante et saisissante de se dépasser !

Des règles vous permettant de tirer parti de vos erreurs afin de prendre du plaisir à les surmonter !

## Un défi léger pour un amusement accessible !

Des mécaniques simples et un challenge dosé de façon à s'amuser rapidement et simplement !

## Un univers coloré et joyeux apportant un shot de bonne humeur !

Une direction artistique au service du joueur pour qu'il puisse passer un moment joyeux !

# Monétisation

Le système de monétisation adéquat serait la publication du jeu sur Android, de manière gratuite, tout en mettant en place des publicités toutes les 2 ou 3 parties, après que le joueur a perdu. La mise en place de publicité peut dépendre du module Ads de Unity.





# Direction Artistique

La direction artistique se veut dans le domaine du coloré, amusant, attrayant, voire cartoon.

La référence dans le domaine est Candy Crush.



# Technologie

L'indémodable moteur **Unity** servira à la production de Pylone. Des logiciels comme Blender et Paint.NET soutiendront le projet sur le plan artistique.

