



SOMMAIRE

I INTRO

- 01 Pitch
- 02 L'idée
- 04 Problématique
- 05 Contexte
- 06 Concurrents
- 07 Un Jeu Hybride
- 08 Promesse
- 09 Cible

II CONCEPT

- 11 Contenu
- 12 Installation
- 13 Personnages
- 14 Plateau
- 15 Déroulement
- 16 Mini-Jeux
- 18 Chat Privé
- Les Pièges
- Liste Des Évènements :
- Les Pièges
- Liste Des Évènements :
- Lieux Sûrs
- Déplacement
- Bonus
- Bilan Du Jour
- Le Gagnant

III CONCEPTION

- 28 Démarche UX
- 29 Prototypes
- 30 Test Utilisateurs
- 32 Journey Map
- 33 Wireflow
- 34 Rencontres

IV IDENTITÉ

- 36 Ton
- 37 Moodboard
- 39 Charte
- 40 Logo
- 41 Personnages
- 44 Décor
- 45 Application
- 46 Moodboard UI
- 47 Son
- 48 Outils

V TECHNIQUE

- 50 Contexte
- 51 Outils
- 52 Architecuture Technique
- 53 Pions
- 56 Application
- 58 Évolutions

VI ORGANISATION

- 60 Équipe
- 61 Rôles
- 62 - 65 Outils
- 66 Objectifs Et Résultats
- 67 Apprentissages

VII BUSINESS

- 69 Évolutions Futures
- 70 Juridique
- 71 Business Model Canvas
- 72 Budget Prévisionnel
- 74 Prix De Vente
- 75 Recette Prévisionnelles
- 76 Stratégie

VIII COMMUNICATION

- 78 - 79 Plan De Communication
- 80 Remerciements

ÉCRASEZ VOS COLLÈGUES, DEVENEZ LE PATRON



Depuis 1920, l'entreprise **France Patate** s'impose comme le Leader dans l'agro-industrie de la PDT (Pomme De Terre). Nous sommes lundi matin, Richard Gratin, le patron, convoque ses collaborateurs. Il **annonce son départ soudain à la retraite** dès la fin de semaine.

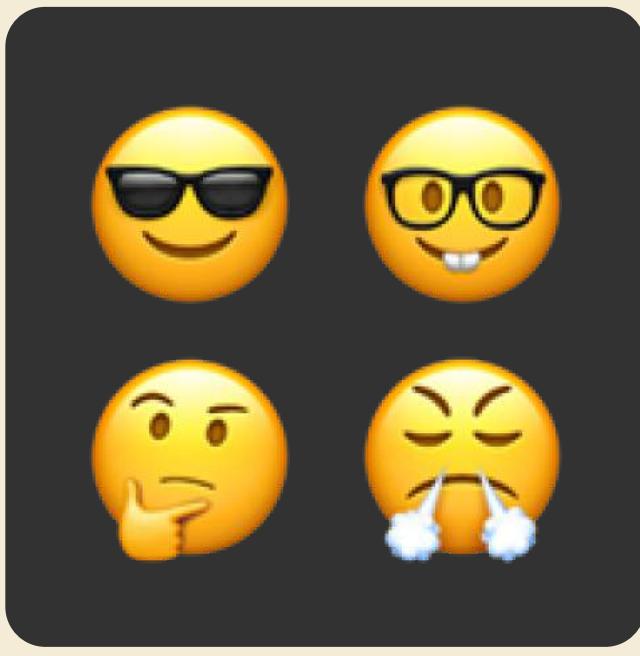
Vous êtes **4** **prétendants** au poste, prêts à tout pour avoir le job.

Votre stratégie : **Écraser vos collègues, devenir le patron !**

L'IDÉE



- Un jeu hybride, à la croisée des jeux de plateau et des jeux vidéo.



- Partie à 4 joueurs de 30 minutes, dès 14 ans
(idéalement après le stage en entreprise de 3ème).



- Chaque joueur incarne un employé haut-en-couleurs de l'entreprise France Patale.



- Piéger vos collègues, manigancer en secret, remportez des mini-jeux



- Le gagnant, celui possédant le plus de points 🥔 à la fin de la semaine sera nommé : Patron de France Patale !

L'IDÉE

Le monde de l'entreprise

- Ce jeu critique avec humour le monde de l'entreprise, **ressource infinie** de vacheries, traitrises, ragots, blagues ... Chacun peut s'y identifier facilement car la vie au bureau est un sujet public par définition.
- De plus, on observe de **grandes tendances** dans l'audiovisuel et la culture populaire autour de ce même thème : "The Office", "Silicon Valley", "Jean-doux et le mystère de la disquette molle", "10 pourcent", "Le Département" (web-série), etc.

Bucky Isotope (@BuckyIsotope) [Follow](#)

I hate my job. The work sucks. The people suck. The pay sucks.
looks up and sees motivational poster on wall
Well this changes everything
4:40 AM - 10 Nov 2015

keet (@KeetPotato) [Follow](#)

my boss: [whispering into my coffin] "you haven't submitted your timesheet"
4:28 PM - 3 Feb 2016

Varsity (@JVarsityCaptain) [Follow](#)

Coworker: got a second?
Me: you mean the one you just wasted or another one?
6:34 PM - 17 Jul 2014

Kurt Blue (@K_blue) [Follow](#)

Playing hide and seek in my office building because they can't fire you if they can't find you.
1:31 AM - 17 May 2012

Miss Malbec (@MissMalbec) [Follow](#)

Please ignore this tweet, I'm pretending to be adding a coworker's phone number.
11:20 PM - 12 May 2014

Hippo (@InternetHippo) [Follow](#)

"I want to hate my life in a different building" - person looking for a new job
8:29 PM - 21 Jan 2016

That Prairie Girl (@thatprairiegirl) [Follow](#)

Trying to use the office microwave for lunch anytime around noon is like the hunger games
10:28 PM - 26 Nov 2015

Keh Ke Peheno (@coolfunnytshirt) [Follow](#)

When you leave office early and hope nobody sees you..
6:22 PM - 1 Apr 2016

PROBLÉMATIQUE

“MILLE ANS À JOUER...”

Benoit, joueur agacé par son voisin de gauche.

**“JE COMpte PAS LES POINTS,
J’SUIS NUL EN MATHS”**

Quentin, nul en maths.

“C’EST À QUI DE JOUER LÀ ?!”

Encore Benoit, toujours agacé.

**“ATTENDS, REGARDE LA
NOTICE, JE CROIS QU’ON S’EST
PLANTÉ”**

Alice, perdue face aux notices à rallonge.

**COMMENT
CRÉER UN JEU
QUI DONNE LA
PATATE 
SANS
PRENDRE LE
CHOU  ?**

CONTEXTE

Jeux de société : Jeux d'ambiance

- Des nouvelles tendances pour une cible adulte (jeux coopératifs, jeux d'apéro, jeux d'ambiance...). La **coopération** et l'**interaction** entre les joueurs sont encouragées. Les jeux d'équipe basés sur les rôles favorisent généralement cet aspect social dans le jeu.
- Un **marché florissant et concurrentiel** (4 jeux vendus par seconde, apparition de bars à jeux, etc).
- Des jeux plus **courts, transportables, simples à comprendre**. Génération zapping.

ex : Blanc Manger Coco, Time's up (R&R Games), Cranium (Hasbro), Bluff party (Cocktails Games)



Jeux vidéo : Party games

On assiste à un essor de jeux type party games sur consoles de salon : multijoueur en local, moments de convivialité, types de parties variables, gameplays immersifs.

ex : Super Mario Party (380 305 jeux vendus) sur Switch

Sony propose désormais une série de jeux à jouer à plusieurs en famille ou entre amis avec son smartphone. Gamme playlink sur PS4 : Knowledge is Power, Frantics, Chimparty

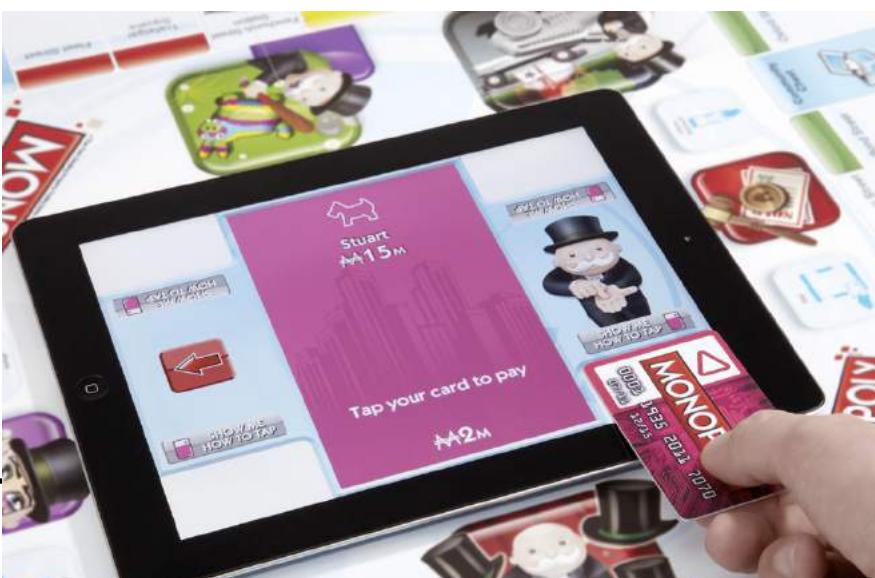
Choix de conception & stratégie

CONCURRENTS

Sérieux



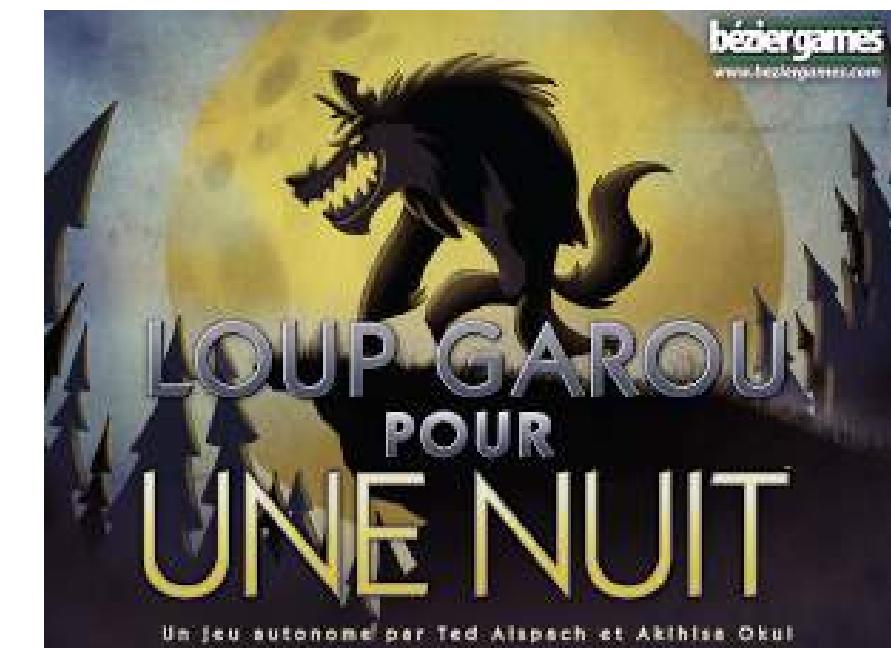
Unlock, Asmodee



Monopoly zAPPed Edition, Hasbro

Simplicité

Partie courte



Un jeu autonome par Ted Alspach et Akhissa Okui

Complexité

Partie longue



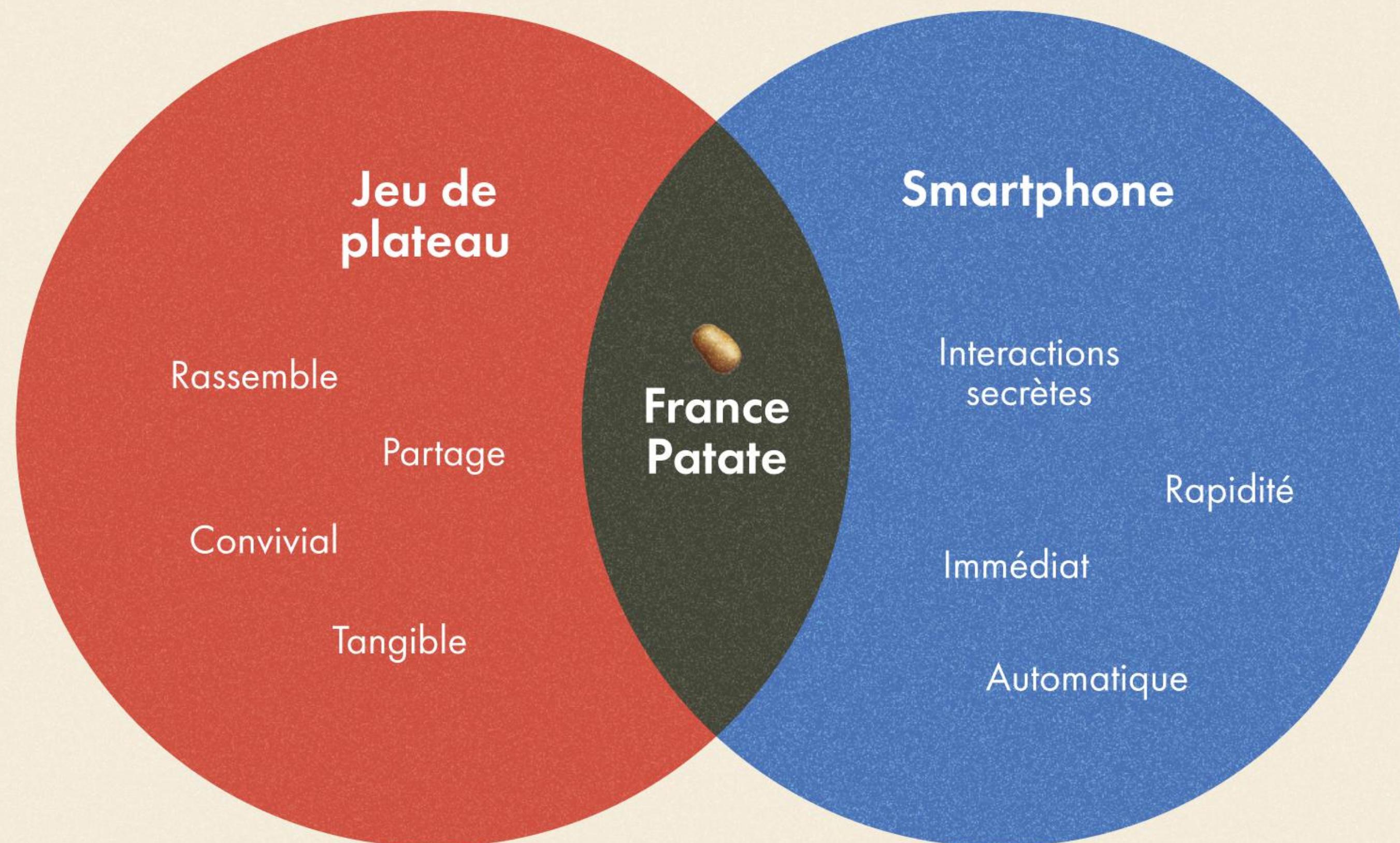
France Patate

Drôle



World of Yoho, Editions volumiques

UN JEU HYBRIDE



Le jeu de plateau

- Convivialité, moment de partage et de complicité, riche en émotions
- Rassemble
- Amusant, drôle
- Faible prix (vs console)
- Manipulation d'objets tangibles

Le smartphone

Augmenter l'expérience de jeu :

- Nouvelles interactions permises par le digital (discussions et actions secrètes, gestuelles, sons/vibrations)
- Maitrise du temps de jeu

Fluidifier/Accélérer :

- Simplifier la compréhension des instructions et règles en créant un tutoriel interactif et un maître du jeu qui dirige le déroulé du jeu
- Automatisation des tâches (calcul des points, chronomètre)

Praticité :

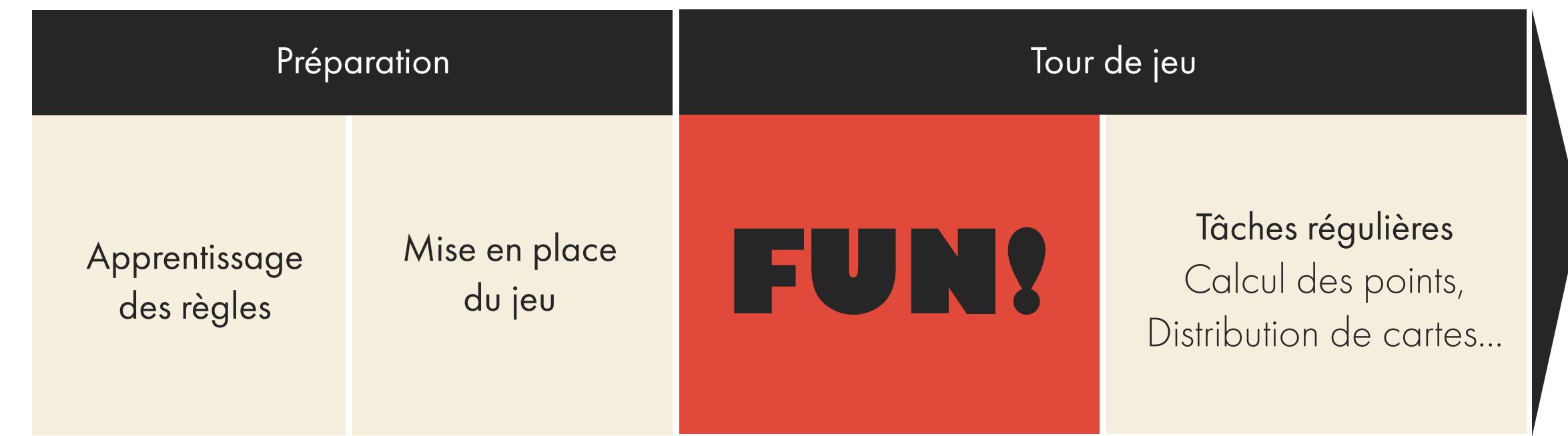
Notre cible a presque toujours un smartphone sur soi, les joueurs disposent rarement de six manettes pour leur console de jeu.

Le smartphone permet donc de réduire les frustrations.

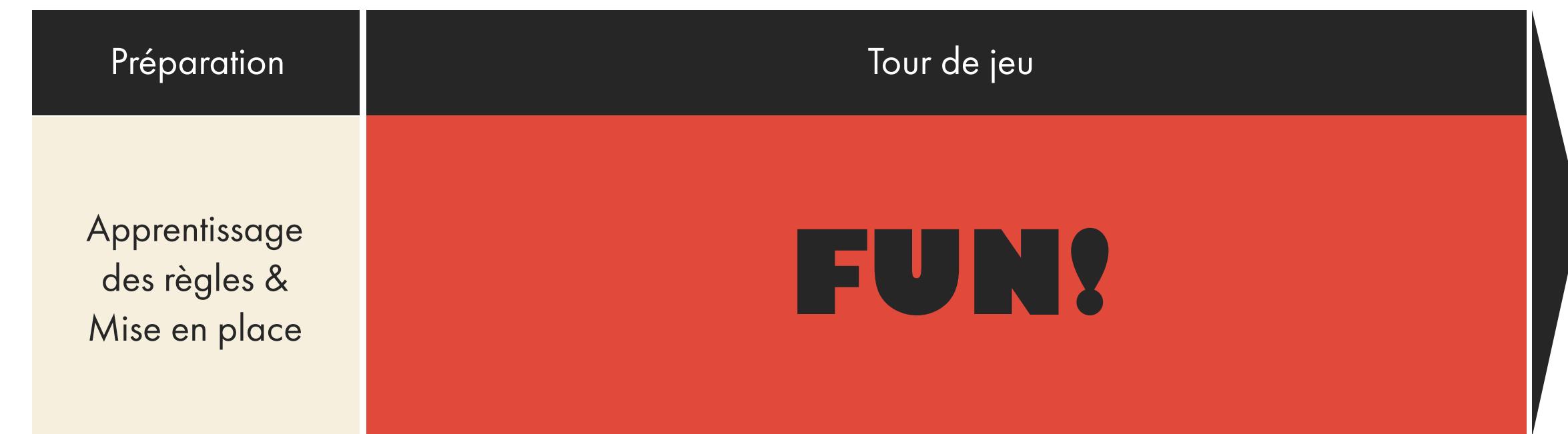
PROMESSE

Créer un jeu à la croisée du jeu de plateau et du jeu vidéo.

Augmenter l'expérience du jeu de plateau avec les innovations du digital.



Jeu de plateau classique



France Patate

Choix de conception & stratégie

CIBLE

Adultes 20-30 ans (7 millions en 2019 en France)

Hommes et Femmes

Apprécie les nouveautés technologiques (Alexa, Casques VR, ..)

Possédant un smartphone

Joueur occasionnel

Profils aimant l'univers du jeu : Le compétiteur, Le bluteur, Le blagueur, Le fair-play

Ils souhaitent :

- Etre immersés et se prendre au jeu très facilement
- Passer un moment amusant entre amis
- Une mise en place rapide du jeu
- Le moins de temps morts possibles

Qui ? Groupe d'amis, en Famille, entre collègues

Où ? A la maison, au bureau, chez des amis, en bar à jeux

Quand ? Pendant un apéro, le dimanche, à la pause midi ou en afterwork



CONCEPTEUR

C'est quoi le jeu ?

Le jeu

CONTENU

Informations

Nombre de joueurs : 4
Thème : Entreprise et coups bas
Mécanismes : Rapidité, Bluff, Stratégie
A partir de 14 ans
Durée moyenne d'une partie : 30 minutes

Matériel

16 cases de plateau (cartes interactives)
4 pions connectés
1 règle du jeu
4 badges personnages

Nécessite également :
4 smartphones Android / IOS
L'application France Patake



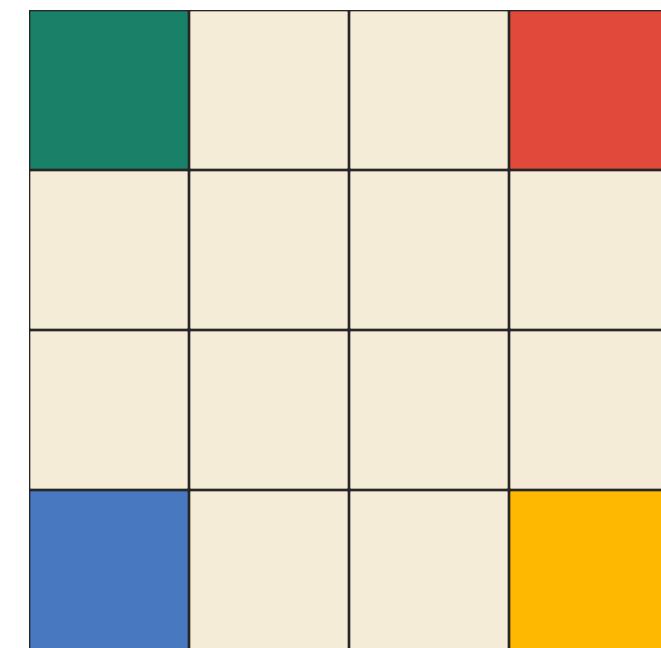
INSTALLATION



1. Telechargement de l'app

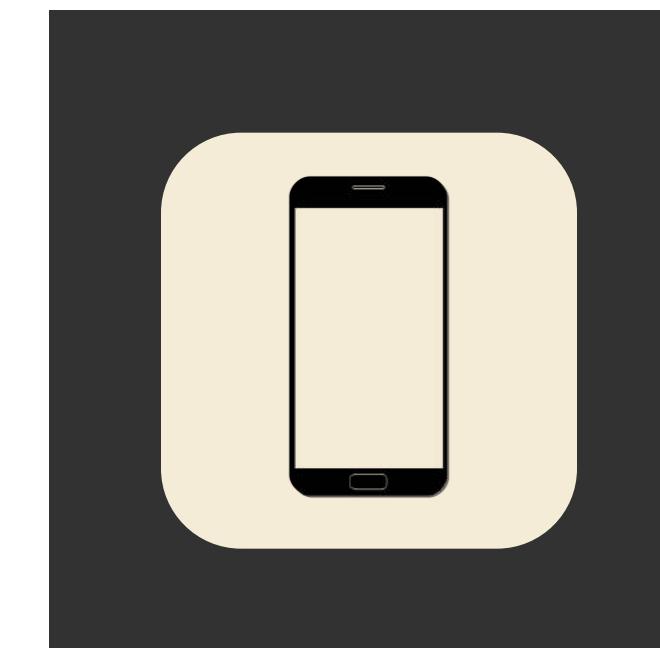
Pour jouer, commencez par télécharger l'application gratuite "France Patate" sur votre téléphone.

Connectez tous les appareils au même réseau wifi.



2. Installation du plateau

Positionnez les cases du plateau en 4x4, selon les indications du smartphone.



3. Lancement du tutoriel

Suivez les explications pas à pas des phases de jeu sur le smartphone de chaque joueur

Le jeu

PERSONNAGES

Chaque joueur commence par choisir l'un des 4 personnages disponibles :

- **Tiphaine Chips**, psychorigide, asociale et individualiste.
- **Achille Parmentier**, le jaloux imbu de lui même, lourdingue et brailleur
- **Pascale Purée**, la pingre connue comme le pilier de comptoir
- **Francis Férule**, lavette et poltron, un vrai mouchard.



Le jeu

PLATEAU

Le plateau interactif se compose de 16 cartes représentant différentes pièces des bureaux de l'entreprise France Patate.

Chaque joueur se voit attribuer un bureau personnel (et oui, les open space, c'est pas pour tout le monde).

Chaque joueur place son smartphone devant lui et positionne le pion correspondant à son personnage sur le plateau.

Tous les éléments sont connectés entre eux de telle sorte que le téléphone sait toujours où se trouve le joueur. En revanche ce dernier ne sait pas ce qui se trouve dans une pièce avant de s'y être déplacé... Piège ou Bonus ? C'est la question à un million de patates !

Dans la première version du jeu, les pièces forment un carré mais elles sont détachées pour plusieurs raisons :

- le transport du jeu (paquet de cartes vs plateau)
- dans les prochaines versions de nouvelles configurations du plateau seront disponibles. Au lieu de devoir racheter un nouveau jeu, autant anticiper les évolutions.



Visuel non définitif

Le jeu

PLATEAU

Liste des pièces

- Bureau du PDG
- Cafétéria
- Cantine
- Secrétariat
- Hall d'entrée / Accueil
- Salle de repos
- Placard
- Terrasse
- Toilettes
- Open Space
- Salle de réunion
- Ascenseur
- Bureau de Achille Parmentier
- Bureau de Tiphaine Chips
- Bureau de Pascale Purée
- Bureau de Francis Fécule

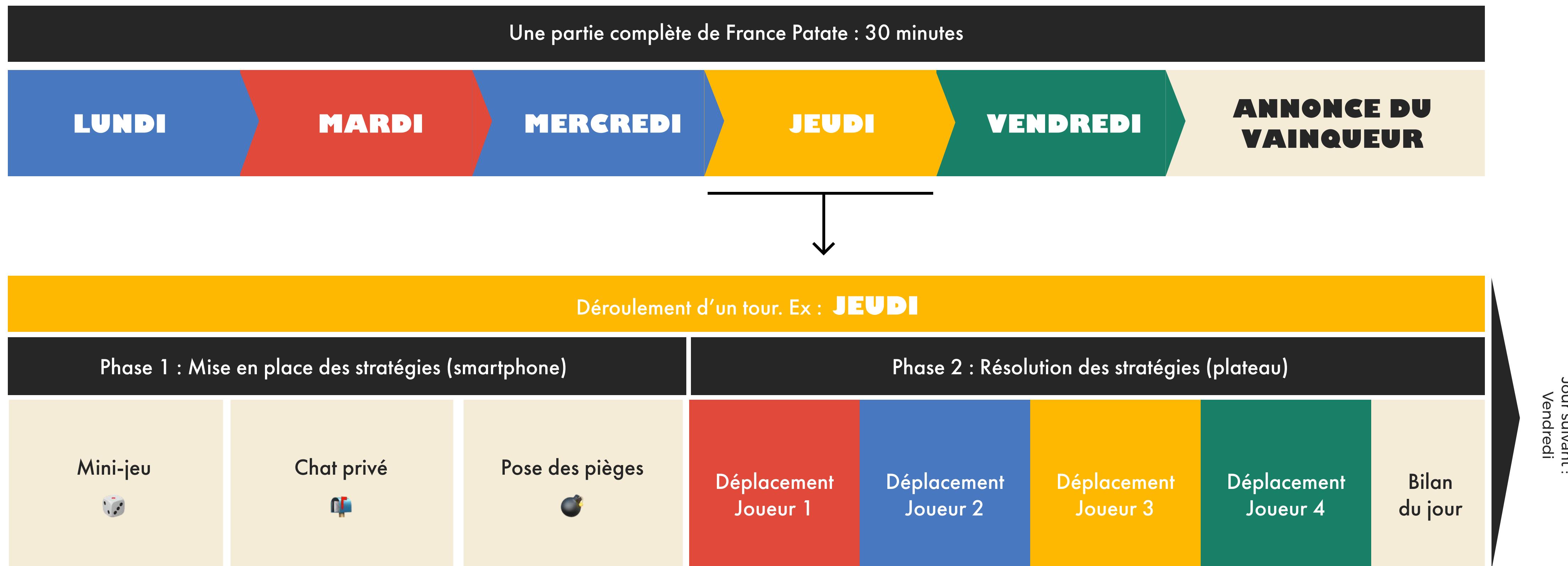


Visuel non définitif

Le jeu

DÉROULEMENT

Le jeu dure 5 tours qui correspondent aux 5 jours de la semaine.



Phase 1 : Mise en place des stratégies (smartphone)			Phase 2 : Résolution des stratégies (plateau)				
Mini-jeu	Chat privé	Pose des pièges	Déplacement Joueur 1	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Bilan du jour

Le jeu

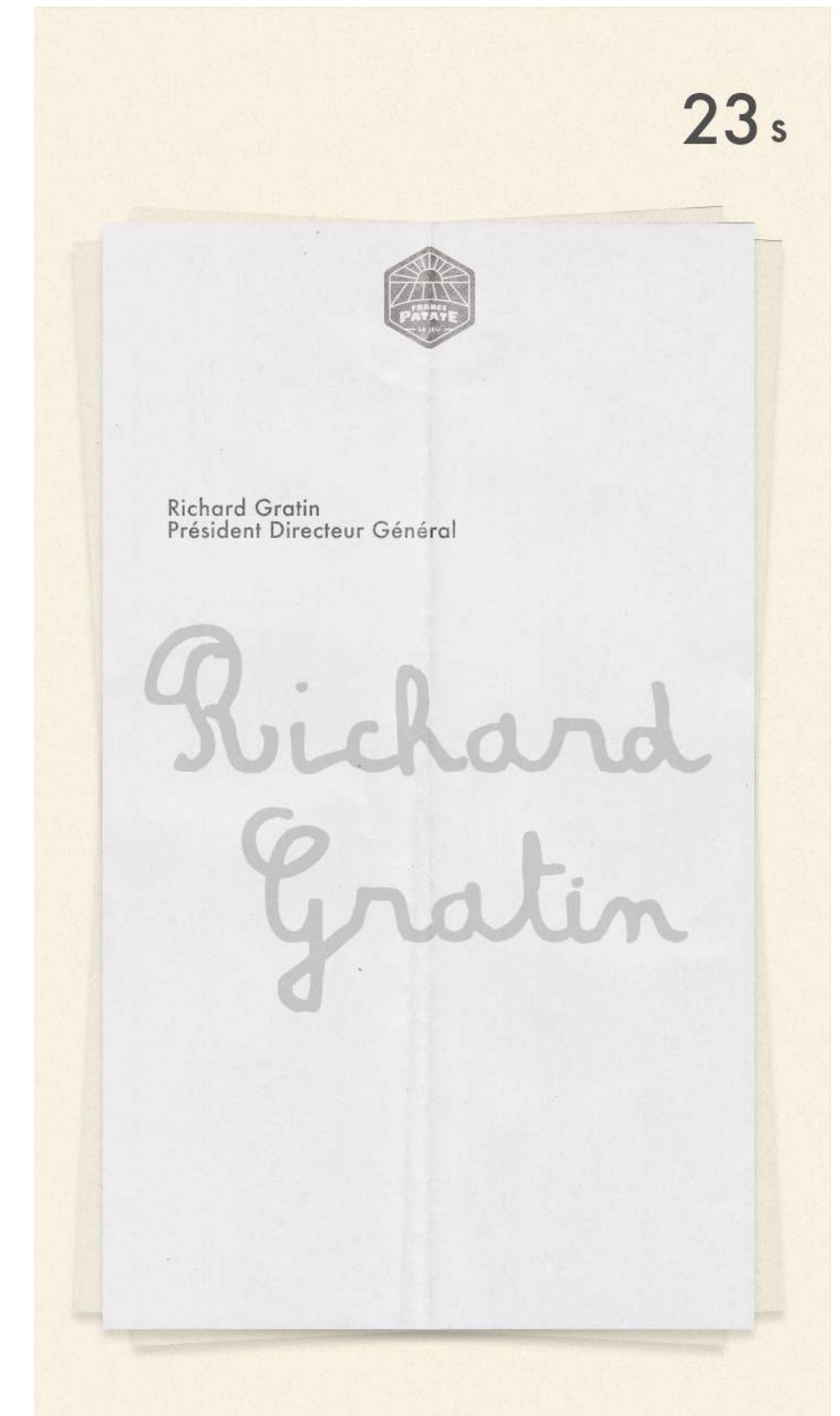
MINI-JEUX

pour collecter des points  et des pièges 

Chaque journée commence par un mini-jeu à quatre joueurs sur les smartphones. Ce sont des jeux de rapidité et de réflexe, amusants, liés à la vie en entreprise qui permettent de classer les joueurs.

- Répondre à un mail le plus rapidement possible
- Retenir une information suite à un coup de téléphone
- QCM concernant l'entreprise
- Arrêter le micro-onde à une seconde précise
- Imiter la signature du patron

Plus son classement au jeu est élevé, meilleures sont les récompenses. Le classement donne également l'ordre de déplacement des joueurs durant la phase 2.



Phase 1 : Mise en place des stratégies (smartphone)			Phase 2 : Résolution des stratégies (plateau)				
Mini-jeu	Chat privé	Pose des pièges	Déplacement Joueur 1	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Bilan du jour

Le jeu

MINI-JEUX

pour collecter des points  et des pièges 

Mail d'urgence Répondez au mail du patron le plus vite possible

Code unbox Faites le digicode de l'entrée le plus vite possible

Trouver la direction "Où est Tourcoing ?" Orientez votre téléphone le plus proche du Nord

Pause café Appuyez sur le bouton STOP du micro-ondes au bout de 8 secondes

Corbeille Envoyez le plus de boulettes de papiers dans la corbeille

La photocopieuse Faites le plus de photocopies possible en 15 secondes

Culture d'entreprise Répondez le plus rapidement possible à la question suivante : "Depuis quand France Patate existe ?"

Le patron Devinez la taille du patron en positionnant votre téléphone de haut en bas

Tri des mails Swipez à gauche pour mettre à la corbeille les mails pourris, à droite pour répondre au patron

Imiter la signature du patron Reproduisez le plus fidèlement la signature de Richard Gratin avec votre doigt

Donner la courbe des actions de FP Dessinez la courbe des actions de FP en points à relier

Calcul très mental $2 \times 2 = ?$



Le jeu

CHAT PRIVÉ

pour bluffer et créer des alliances

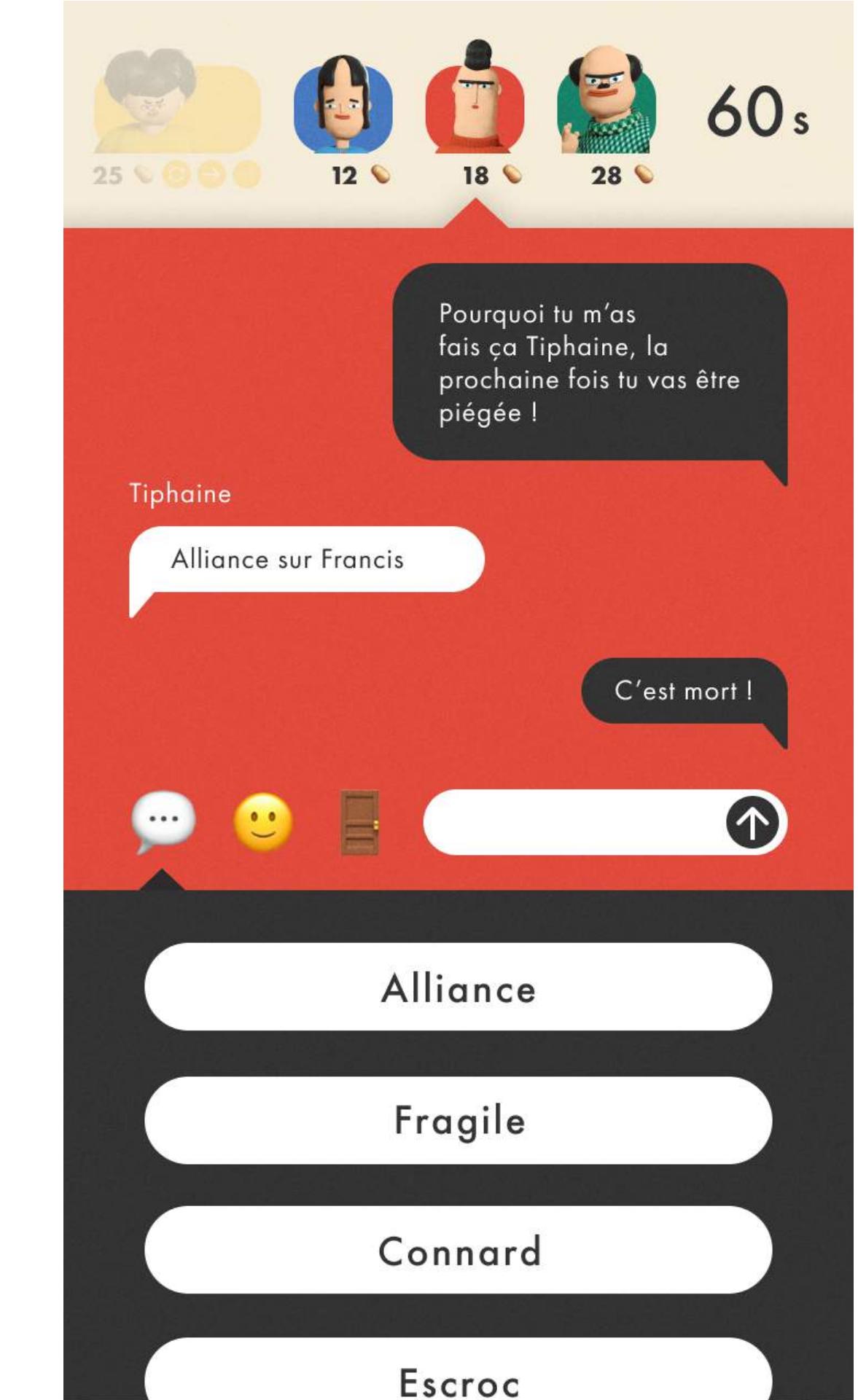
Pendant une minute, une interface de discussion rapide apparaît. Les joueurs peuvent discuter discrètement entre eux via des conversations 1 à 1.

Des phrases préfées sont disponibles afin de faciliter les échanges, comme le nom des pièces, le nom des joueurs ou encore des émoticônes.

C'est un moment clé pour créer des alliances ou tromper des joueurs avant de décider du positionnement des pièges sur le plateau.

On piége Louis !

Yes, je piége les Toilettes !



Phase 1 : Mise en place des stratégies (smartphone)			Phase 2 : Résolution des stratégies (plateau)					
Mini-jeu	Chat privé	Pose des pièges	Déplacement Joueur 1	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Bilan du jour	

Le jeu

LES PIÈGES

à placer secrètement sur une case du plateau

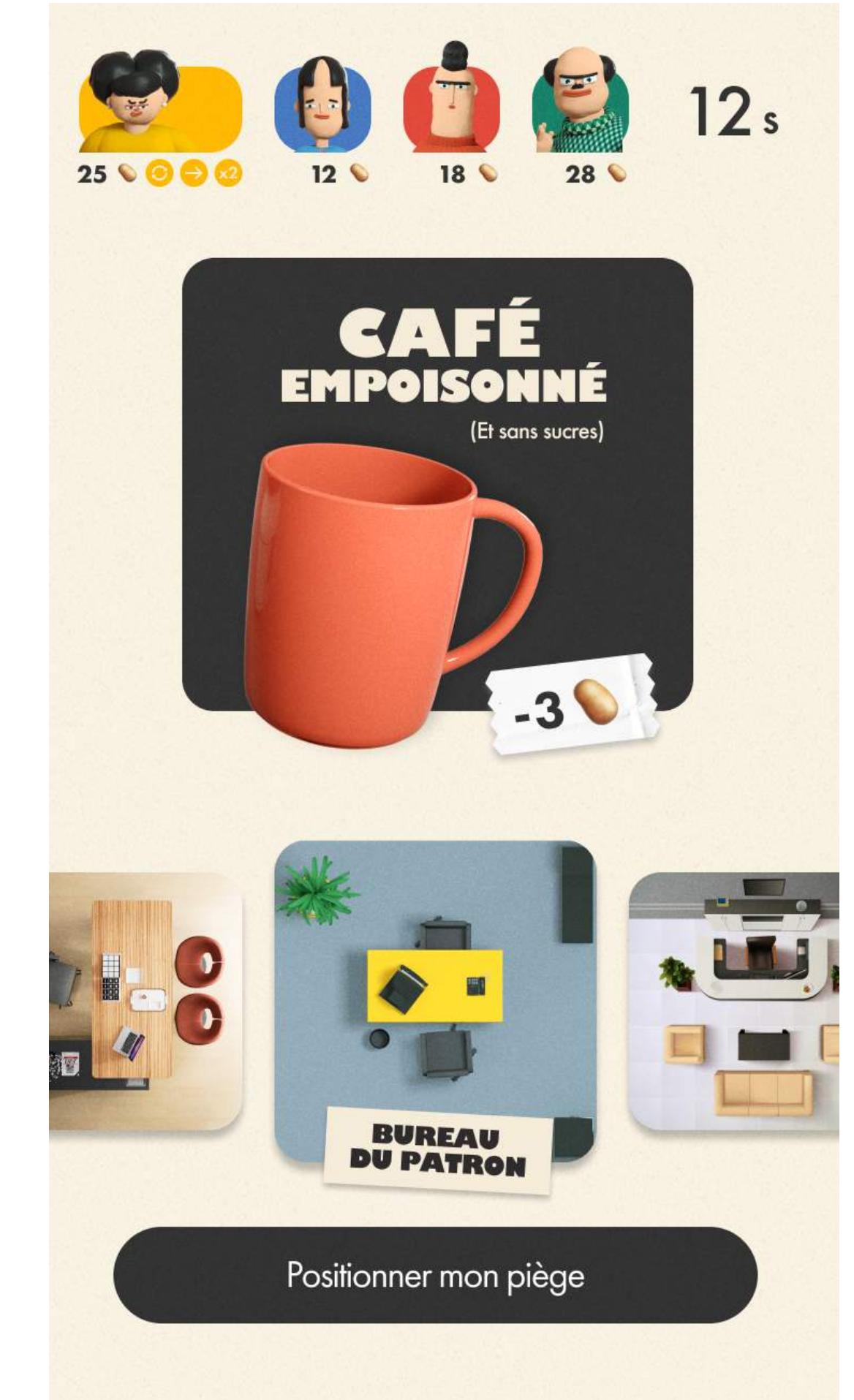
Chaque joueur ayant reçu un piège associé à un niveau (-1, -2, -3 ou -4 points) à la fin du mini-jeu, il est temps de le placer secrètement et stratégiquement sur l'une des pièces du plateau dans l'espoir que l'un de vos collègues tombe dessus.

Ce sont des objets du quotidien de l'entreprise :

Ciseaux, agrafeuse, etc



Exemple d'un piège



LISTE DES ÉVÈNEMENTS : PIÈGES

-1	Punaise	Le pic vers le haut
-1	Donut périmé	Date de péremption : 10 mai 1986
-1	Fromage puant	Oublié depuis 2 semaines
-1	Scotch	Double face
-1	Glue	Ultra forte
-1	Chaise de bureau	Retirer d'un coup sec
-2	Tampon France patate	Encre indélébile
-2	Virus d'ordinateur	Fichiers infectés : 75 036
-2	Agrafeuse	Tétanos inclus
-2	Gel hydroalcoolique	Elimine 99,99% des bactéries
-2	Crayon de papier	Bien aiguisé
-2	Thermostat	Réglé à -5°

-3	Ciseaux	Frapper avec le bout pointu
-3	Déchiqueteuse à papier	Sans la notice de sécurité
-3	Presse papier	15 kilogrammes de plomb
-3	Spray toilettes	En cas de contact avec les yeux appeler les Urgences
-3	Classeur lourd	Encyclopedie de la patate en 15 volumes
-3	Perforatrice	À quatre trous
-4	Café empoisonné	Et sans sucre
-4	Tournevis	Se faire dévisser
-4	Ventilateur	Pales tranchantes
-4	Gérard mauvaise haleine	Rien de pire
-4	Fil de souris	A passer autour du cou
-4	Prise électrique	Assez instable
-4	Cutter	Flambant neuf

LISTE DES ÉVÈNEMENTS : LIEUX SÛRS

Bureau du patron

- > Compliments du patron
- > Congés acceptés !
- > Clin d'oeil du patron
- > Augmentation acceptée !

Cafétéria

- > Dernier café !
- > Dernier croissant !
- > Dernière chouquette !
- > "Le 4 heures de -Joueur - était délicieux"

Cantine

- > Burger, frites (y)
- > Pause-dej !
- > Pas d'attente au micro-ondes

Secrétariat

- > Jour de paie !
- > 30 nouveaux tickets resto
- > Chèques-vacances

Hall d'entrée / Accueil

- > L'ascenseur rien que pour vous
- > Personne ne remarque votre heure de retard
- > Vous quittez le bureau discrètement

Salle de repos

- > 15 mn de sieste
- > Un épisode Netflix
- > Zap de Spion

Placard

- > Vous échappez à une charette
- > Vous échappez à une réunion d'urgence
- > Vous échappez à un dossier pourri
- > Vous échappez à un call galère

Terrasse

- > Un rayon de soleil
- > Vous croisez Jacqueline
- > Commère, profitez-en pour glisser quelques rumeurs
- > Vous balancez une intox sur : -Joueur-

Toilettes

- > Grosse commission
- > La dernière feuille..
- > Pause pipi !
- > Mini-Sieste sur le trône

Open Space

- > Wifi à donf
- > On vous laisse tranquille
- > Faire semblant de travailler
- > Plisser les yeux sur son écran pour avoir l'air concentré

Salle de réunion

- > Réunion annulée !
- > Jeu du Morpion : 3/1 pour vous
- > Vous placez un anglicisme
- > Miracle : Vous avez une bonne idée.
- > Vous dites "c'est touchy" plutôt que "c'est la merde"
- > Vous dites "nous" plutôt que "l'entreprise"
- > Vous placez "focus", "call" et "overstaffé" dans la même phrase
- > Vous rajoutez le nom de -Joueur- sur un dossier périlleux

Phase 1 : Mise en place des stratégies (smartphone)			Phase 2 : Résolution des stratégies (plateau)				
Mini-jeu	Chat privé	Pose des pièges	Déplacement Joueur 1	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Bilan du jour

Le jeu

DÉPLACEMENT

Tour à tour, chaque joueur doit faire le bon choix !

Le téléphone indique à chaque joueur lorsque c'est à son tour de jouer : il est alors obligé de déplacer son pion d'une case sur le plateau.

Lorsqu'un joueur déplace son pion, les téléphones affichent instantanément l'évènement correspondant à la pièce :

- Soit c'est une pièce piégée : perte de points
- Soit c'est un lieu sûr : gain de points



Phase 1 : Mise en place des stratégies (smartphone)			Phase 2 : Résolution des stratégies (plateau)			
Mini-jeu	Chat privé	Pose des pièges	Déplacement Joueur 1	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2

Le jeu

BONUS

Pour sauver sa peau !

Chaque joueur possède trois bonus à usage unique qu'il peut utiliser quand il veut durant les 5 tours, avant son déplacement. Ces bonus permettent de changer sa destinée et de modifier à l'avance ce qu'il va nous arriver une fois le déplacement effectué, mais attention à les utiliser au bon moment !

Envoi du stagiaire en éclaireur Je peux espionner une pièce pour savoir si un piège s'y trouve

Passassion J'échange la place de mon pion avec quelqu'un d'autre

Quitte ou double Si pas de piège, je gagne le double de points. Si piège : je perds le double de points

Magouille à gogo Je transforme mes points de malus en points de bonus (et inversement)

Faire porter le chapeau Je choisis quelqu'un qui prend les dégâts à ma place / ou les bonus à ma place

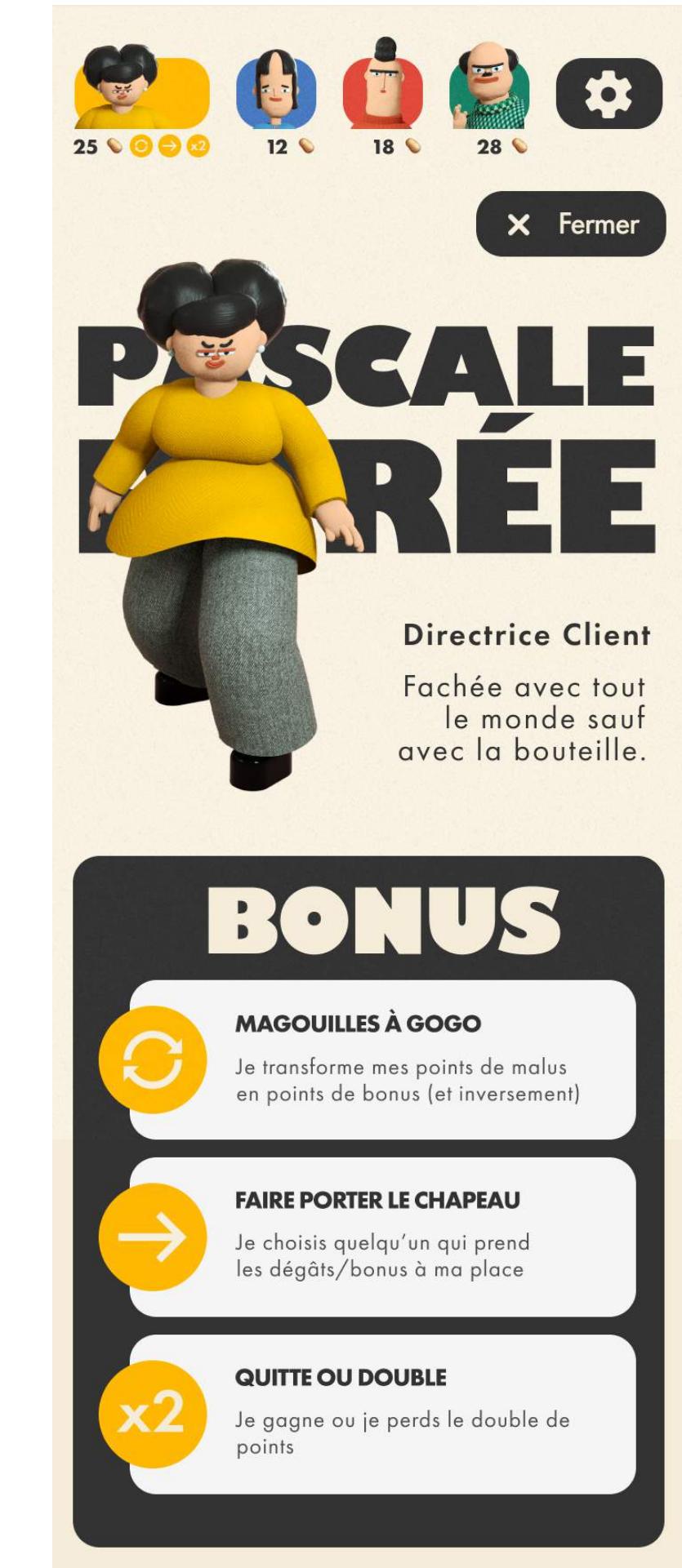
Team Building Je désigne quelqu'un qui prend les mêmes dégâts/bonus que moi

Dommage collatéraux Tous les autres joueurs prennent la moitié des dégâts si je tombe sur un piège

Retour à l'envoyeur C'est celui qui a posé le piège qui prend les dégâts

Point de rendez-vous Je me déplace de deux cases

Dédouanement Je ne prends que la moitié des dégâts si je tombe sur un piège



Phase 1 : Mise en place des stratégies (smartphone)			Phase 2 : Résolution des stratégies (plateau)				
Mini-jeu	Chat privé	Pose des pièges	Déplacement Joueur 1	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Déplacement Joueur 2	Bilan du jour

Le jeu

BILAN DU JOUR

Et récapitulatif du classement

A la fin d'un tour de jeu, un récapitulatif de la journée est présenté à tous les joueurs, notamment qui est le joueur en tête du jeu.

Une timeline rappelle aux joueurs quelle journée vient d'être effectuée et combien de jours il reste avant le verdict final.

C'est le moment pour imaginer les stratégies à appliquer au prochain tour. Qui va être la prochaine cible ? Avec qui vais-je essayer de faire une alliance ?

De qui je vais me venger ? ...



Le jeu

LE GAGNANT

Récapitulatif des scores

Des données s'affichent en fonction des choix faits pendant le jeu : statistiques, alliances rompues ou tenues. Richard Gratin attribue **des points** 🍫 de dernière minute qui peuvent faire basculer le dénouement !

Massacreur (celui qui a le plus piégé les autres)

Baratineur (celui qui a envoyé le plus de messages en tout)

Le silencieux (celui qui a envoyé le moins de messages)

Faux-cul (celui qui a envoyé le plus de messages d'alliance)

Paresseux (celui qui a mis le plus de temps à poser ses pièges)

Pisseux (celui qui est allé le plus de fois aux toilettes)

Victime (celui qui s'est fait le plus piégé)

Batard (celui qui a envoyé le plus d'emoji "doigt d'honneur")

Meilleurs amis (les deux personnes qui se sont le plus parlé)

Meilleurs ennemis (les deux personnes qui se sont le moins parlé)

Le gagnant, seul employé encore en état de postuler, est nommé Patron par Richard Gratin.

On voit les autres joueurs bien amochés (fauteuil roulant, congé maladie...).



CONCEPTION

Comment avons-nous crée France Patate ?

Conception

DÉMARCHE UX

La conception de France Patate a suivi un processus itératif enchaînant des périodes de recherches larges et de sélections plus restrictives.

On a commencé par semer un grand nombre d'idées et on les a arrosées de différentes mécaniques de jeu. On a effectué des croisements entre nos meilleures plantations afin de ne garder que notre plan le plus prometteur.

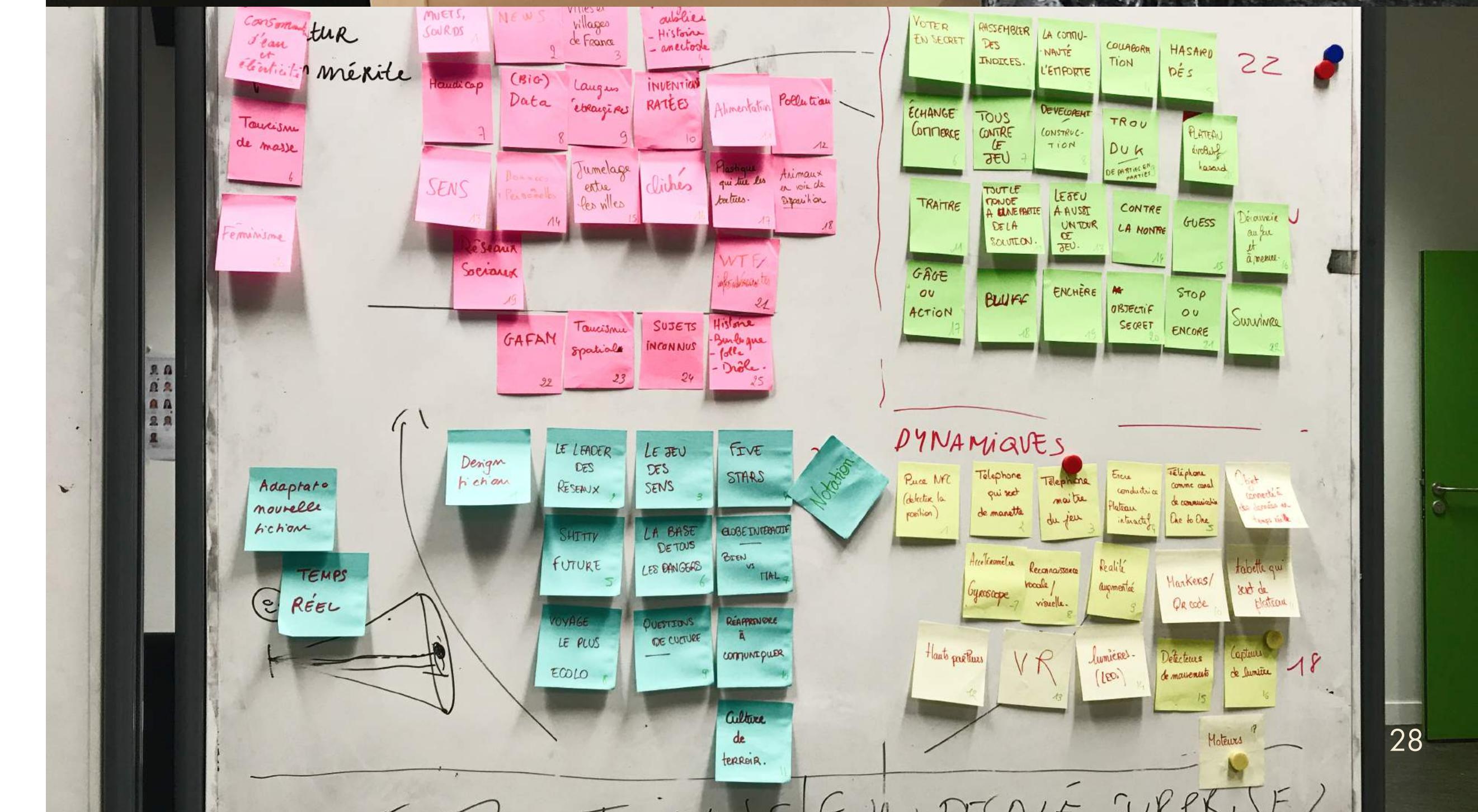
Pour réaliser cela, plusieurs techniques d'idéation ont été mises en place :

- du mind-mapping grâce par exemple à des post-it.

Nous définissions différentes catégories (GamePlay, Storytelling, ...) et nous écrivions toutes nos idées.

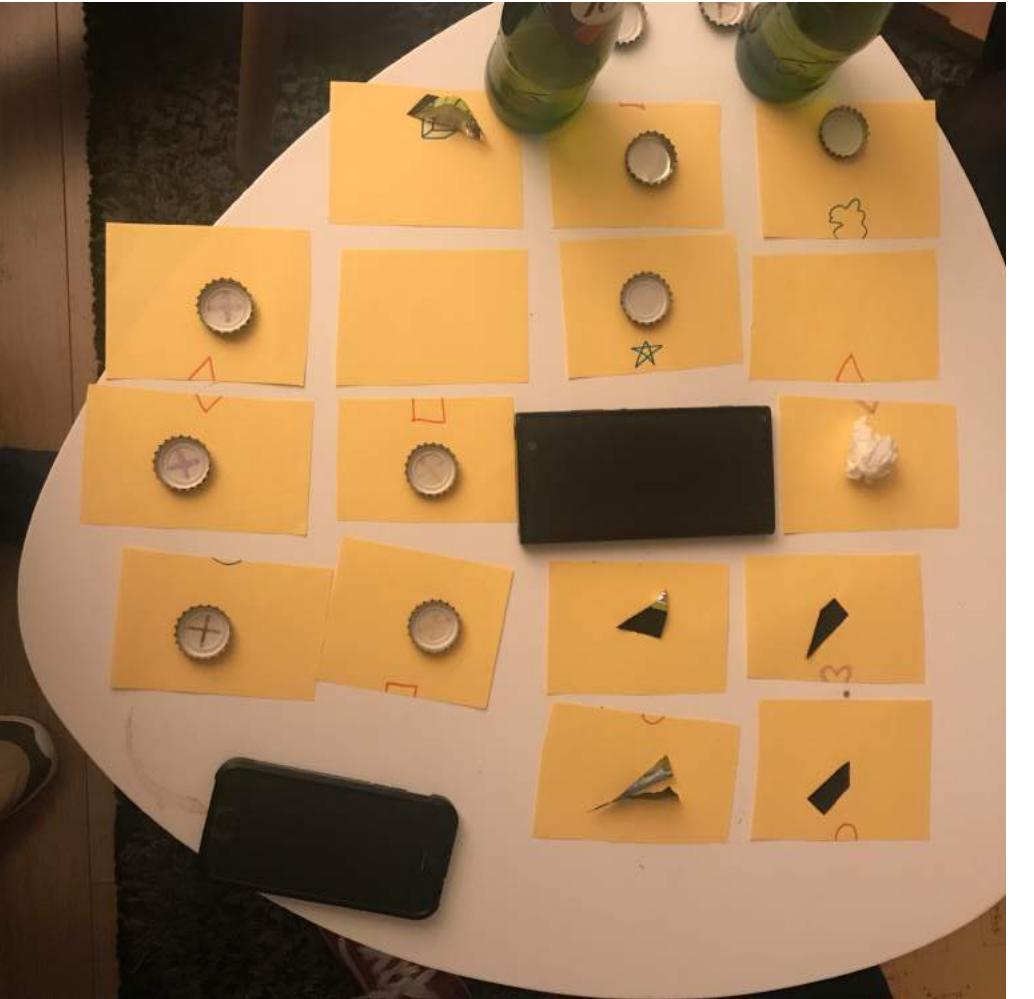
Ensuite, nous tentions de créer des associations en prenant un post-it dans chaque catégorie.

- de la prospection grâce à des tests de multiples jeux dans des bar à jeux pour définir nos envies et aussi rencontrer les cibles potentielles de notre projet.

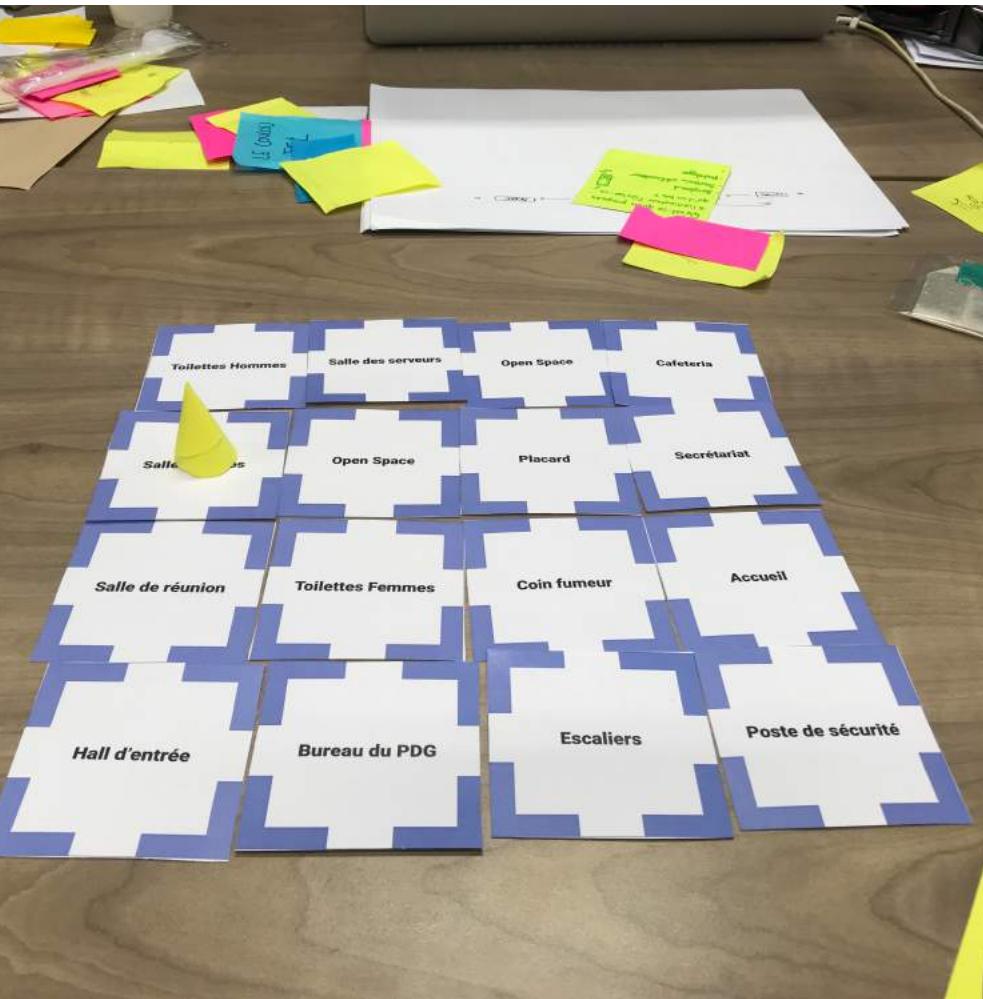


PROTOTYPES

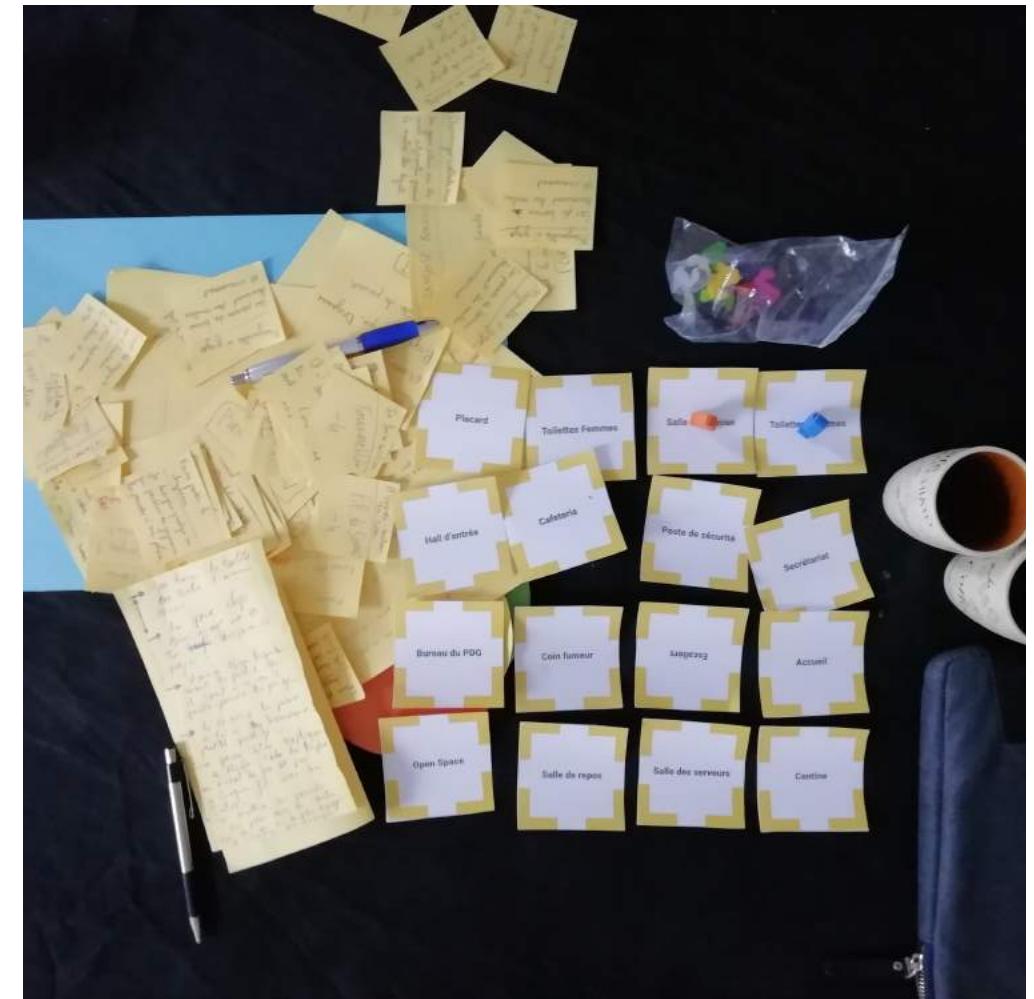
V1



12



V3



V4



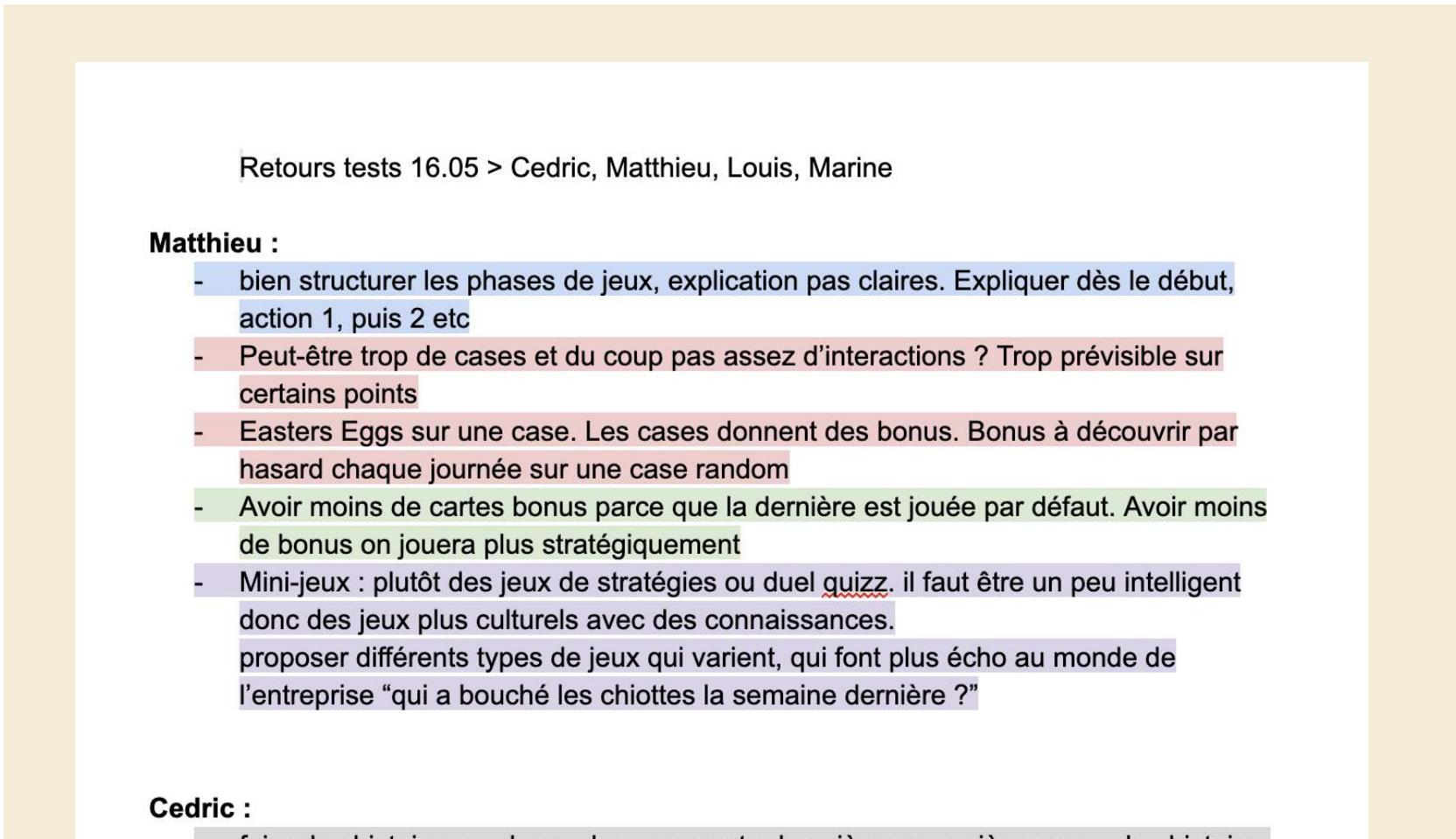
Dès le début du projet, ils nous a semblé très important de propoter le jeu.

TESTS UTILISATEURS

Phase 1 (déjà effectuée) :

Prototype papier

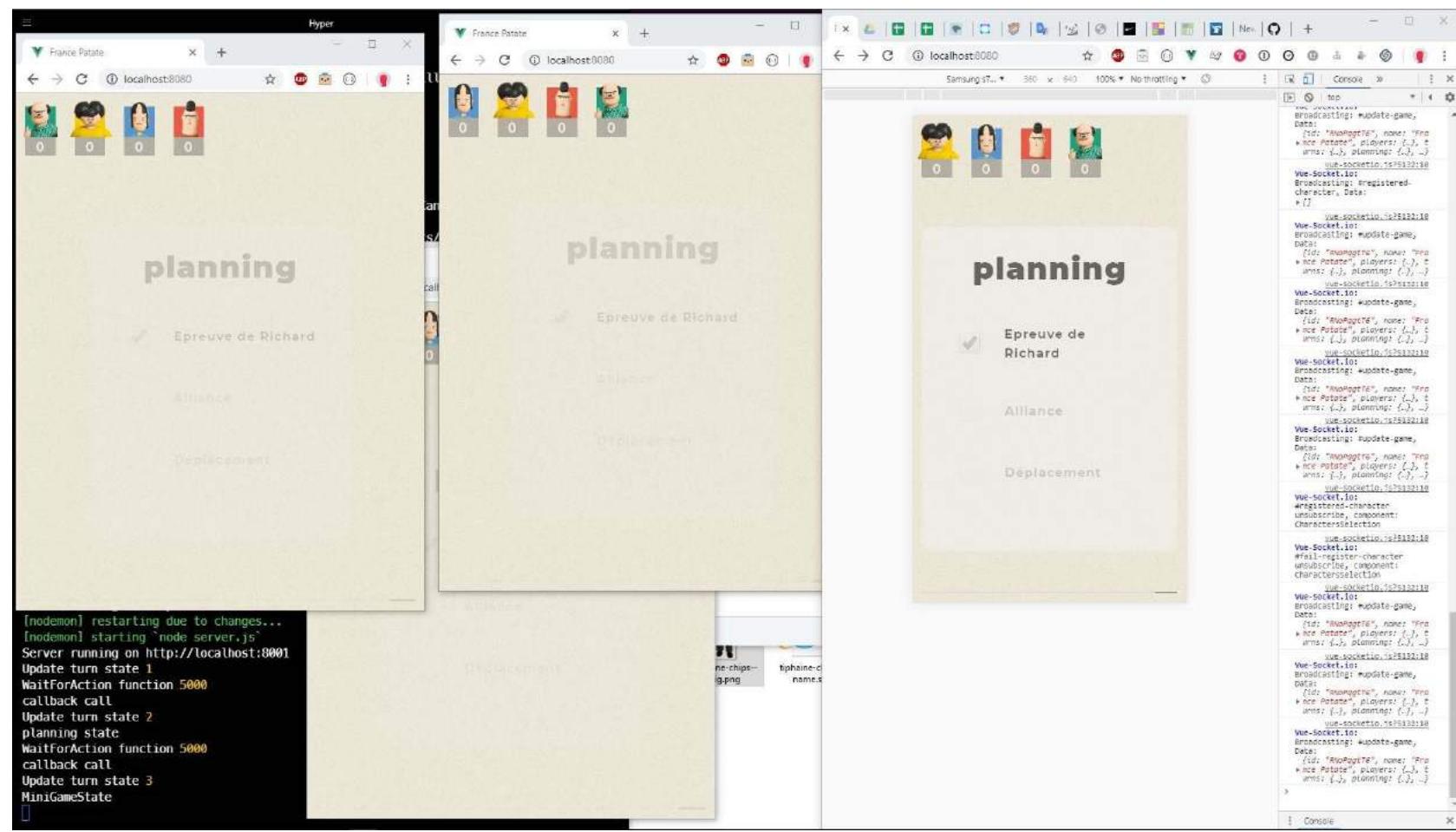
Tests des mécaniques de jeux, de la compréhension des règles, de leurs réactions, de l'appréciation de l'univers proposé



Phase 2 (à venir) :

Prototype numérique

Tests des avantages/difficultés liés aux smartphones, de la compréhension de l'interface, du rapport entre plateau et téléphone



TESTS UTILISATEURS

Après avoir noté toutes les remarques ainsi que le déroulé des tests, nous avons défini les types d'éléments qui allaient composer le jeu et nous avons trié les remarques par catégories.

Quelques exemples de retours :

Les plus :

- Scénario et appréciation générale : un super potentiel fun
- Importance du maître du jeu
- Beaucoup de doubles jeux oraux/écrit
- Raconter plus d'histoires/événements en lien avec les personnages et leur personnalité.

Les moins :

- Difficultés à écrire rapidement, chronomètre trop court...
- Règles du jeu difficiles à comprendre en l'état

AU DÉBUT,
J'AVAIS MAL
COMPRIS LES
RÈGLES DU
JEU

Louis

J'AIMERAIS
PLUS DE
VARIATIONS
DANS LES
MINI-JEUX

Mathieu

JOURNEY MAP

Qui ? Benoît, Lola, Mickaël & Adrien
Leur relation ? Collègues de travail et amis

Phase 1

Se retrouvent dans un bar à jeux

Jeudi soir, Benoît, Lola, Mickaël et Adrien sortent du travail et se dirigent vers le bar à jeu du quartier. Ils indiquent au ludothécaire du bar qu'ils cherchent un jeu pour 4 personnes, amusant, pour se détendre autour d'un verre.

Le ludothécaire leur conseille France Patate, ils acceptent, convaincus par le nom décalé du jeu.



Fatigués de leur journée

Phase 2

Installation du jeu et tutoriel

Ils téléchargent et installent l'application sur leurs smartphones, le plateau sur la table.

Ils suivent le tutoriel et se plongent dans l'histoire. Ils accrochent tout de suite au ton et à l'identité du jeu.



Amusés et curieux

Phase 3

Première Partie

Ils suivent les instructions du téléphone-maître du jeu durant la partie.

Ils comprennent vite les enjeux de France Patate, qu'ils s'approprient en remarquant des similitudes avec leur propre entreprise. Leur frustration lorsqu'ils perdent des points est vite oubliée lorsqu'ils se vengent avec un autre piège.

C'est Benoît qui gagne !



Séduits et eveillés

Phase 4

La Revanche

Ils n'en restent pas là et entament tout de suite une revanche ! Cette fois-ci, tous les coups sont permis, les plaisanteries et les rires fusent autour de la table.

Cette fois c'est Lola qui gagne !



Hilares et exités

Phase 5

Achat du jeu

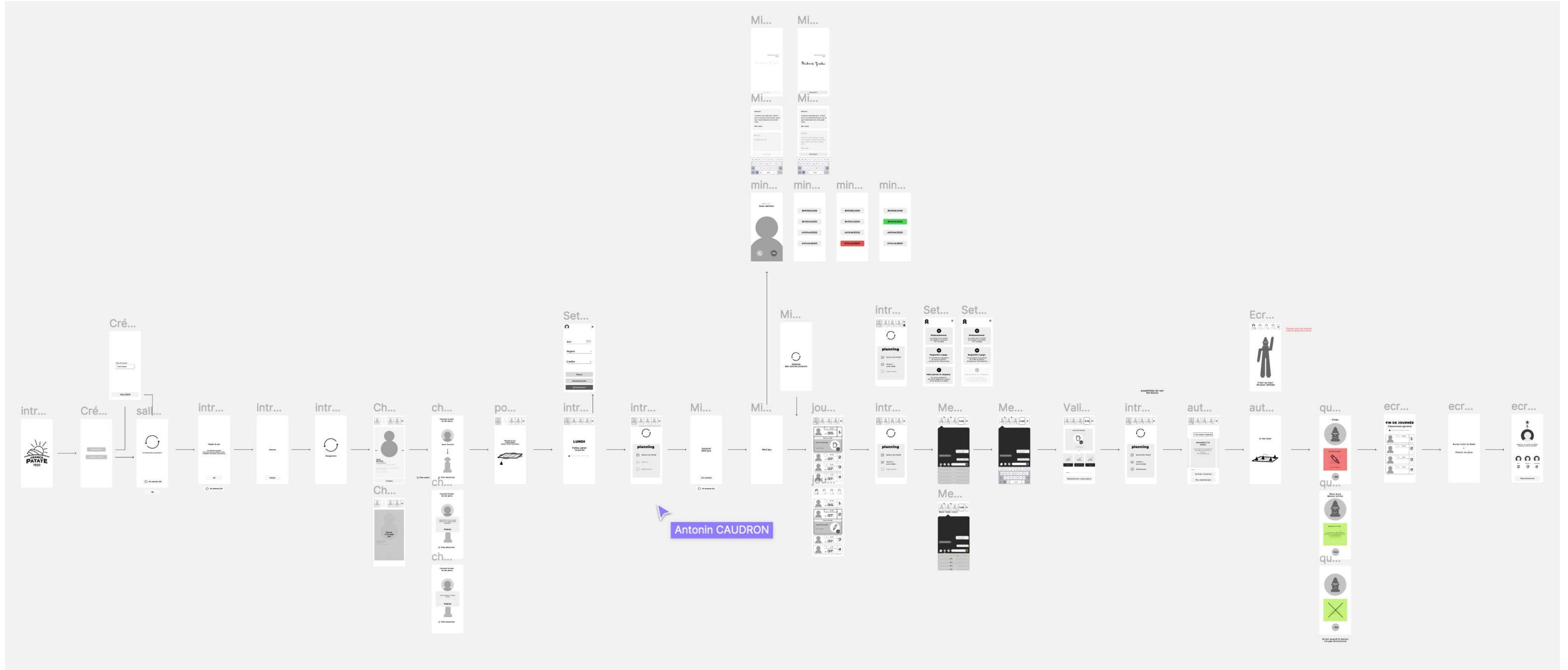
Convaincu par le jeu, Benoît décide de l'acheter, pour y jouer avec sa bande de copains.

La soirée était un succès : la prochaine revanche se fera chez Adrien, samedi prochain.



Détendus, la tension de la journée est évacuée.

WIREFLOW



RENCONTRES

Tout au long du projet, nous avons eu l'occasion de faire des rencontres et présenter France Patate à de nombreux professionnels.

Ceux-ci nous ont promulgué leurs conseils avisés, ce qui a permis de valider de nombreuses étapes.



DÉENTRER

Mais, pourquoi France Patate ?

Identité

TON

Tout le jeu est construit autour de l'univers d'une fausse entreprise désuète et siphonée : France Patate. Cela permet de créer un univers cohérent autour du jeu, que ce soit dans la direction artistique ou dans la direction éditoriale.

Le nom évoque une entreprise française classique (France Telecom, France boisson...) mais l'utilisation du mot familier "patate" au lieu de pomme de terre rappelle le positionnement humoristique du jeu.

On joue à France Patate pour s'amuser et passer un moment divertissant entre amis, ce n'est pas un serious game autour de l'entreprise. Nous avons retranscrit cette idée de jeu un peu absurde et décalé dans l'atmosphère et les personnages, l'interface du jeu et même le wording (des jeux de mots pour le nom des personnages par exemple).



Identité

MOODBOARD

L'univers visuel et humoristique est inspiré du monde de l'entreprise des années 2000 :

The Office, Officespace, Caméra Café, Message à caractère informatif...

Pour créer l'identité du jeu nous nous sommes inspirés des illustrations 3D de designers comme Cesar Pelitzer, Nexus studio, Jean Pierre Leroux ou Superfiction, pour l'utilisation de formes 3D simples, colorées et arrondies et l'aspect amusant des personnages et décors.

Ce type de design permet d'inscrire le jeu dans un univers vraisemblable où l'on peut s'identifier, mais pas réaliste pour affirmer le côté humoristique et ainsi tourner en dérision les horreurs et crimes qui s'y passent.

**MESSAGE
À
CARACTÈRE
INFORMATIF**

**Opération
Séduction**



Identité

MOODBOARD



Officespace



The Office



Caméra café



Cesar Pelitzer



Superfiction



Nexus studio

CHARTE

Couleurs

Les couleurs sont celles du domaine agricole et de la nature (Vert, Bleu, Jaune, Rouge). Chacune d'entre elles est incarnée par l'un des personnages. Saturées et puissantes, elles viennent accentuer l'univers ludique.

Elles sont mixées à des couleurs très neutres inspirées des open space des années 2000 (Camaieu de beige/gris).



Moutarde

FFCA02
255 - 202 - 2

Acier

5B98CE
91 - 152 - 206

Corail

E95B46
233 - 91 - 70

Sapin

1E9E7A
30 - 158 - 122

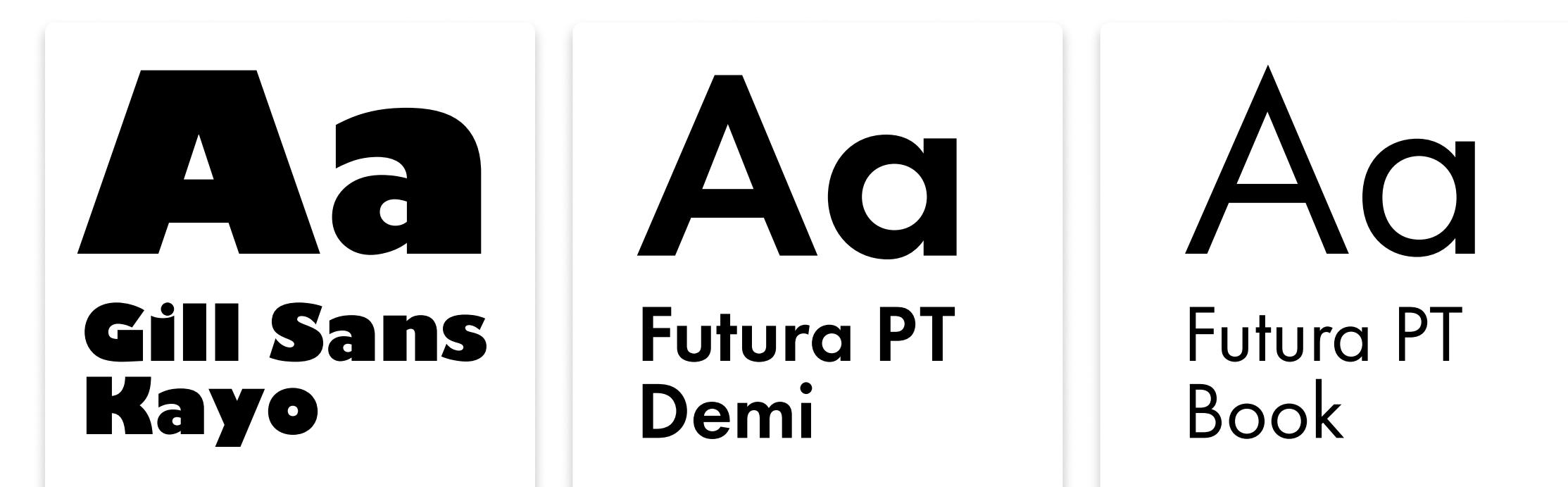
Crème

F5ECD8
245 - 236 - 216

Typographies

Créée en 1936 par Gill et Monotype, la Gill Sans Kayo, directement inspirée du mot KO (knockout) se veut agressive, ultra-bold et excentrique.

Le contraste est efficace avec la Futura plus fine, qui se veut géométrique et fonctionnelle.

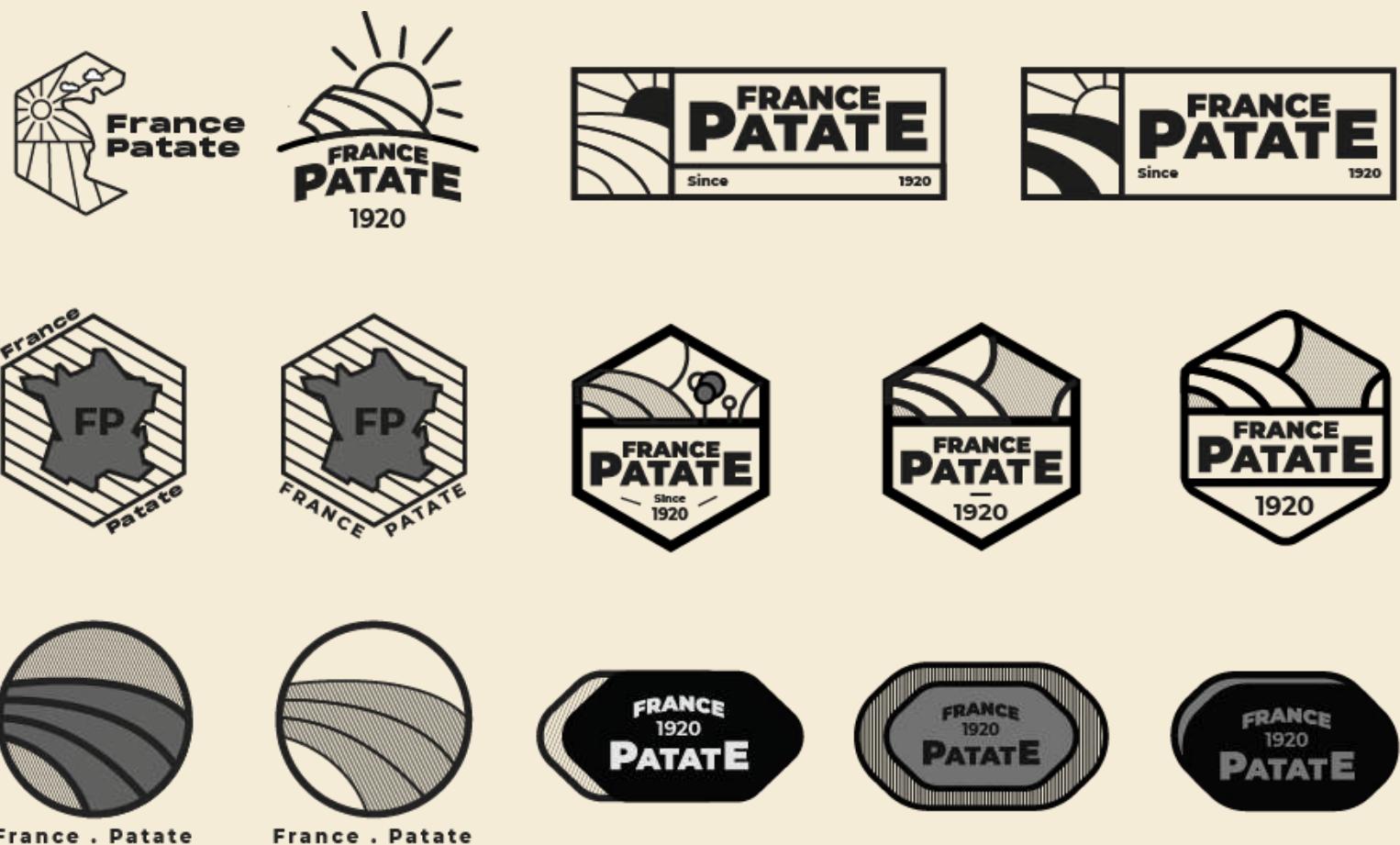


Identité

LOGO

Inspiration de l'identité des grandes entreprises liées au secteur agroalimentaire, telles que Agriland, Roquette, Grocep, ainsi que des étiquettes que l'on retrouve sur les packagings de légumes.

Design vintage qui montre l'ancienneté de l'entreprise et explique donc le côté désuet de celle-ci.



PERSONNAGES

La 3D permet de faire le lien entre tous les éléments du jeu : Personnages, Pièges, Pièces et pions.

A force de travailler dans la pomme de terre, les personnages sont eux mêmes des formes patatoidales et font référence aux jouets "Monsieur Patate" où les différentes parties des personnages s'assemblent.

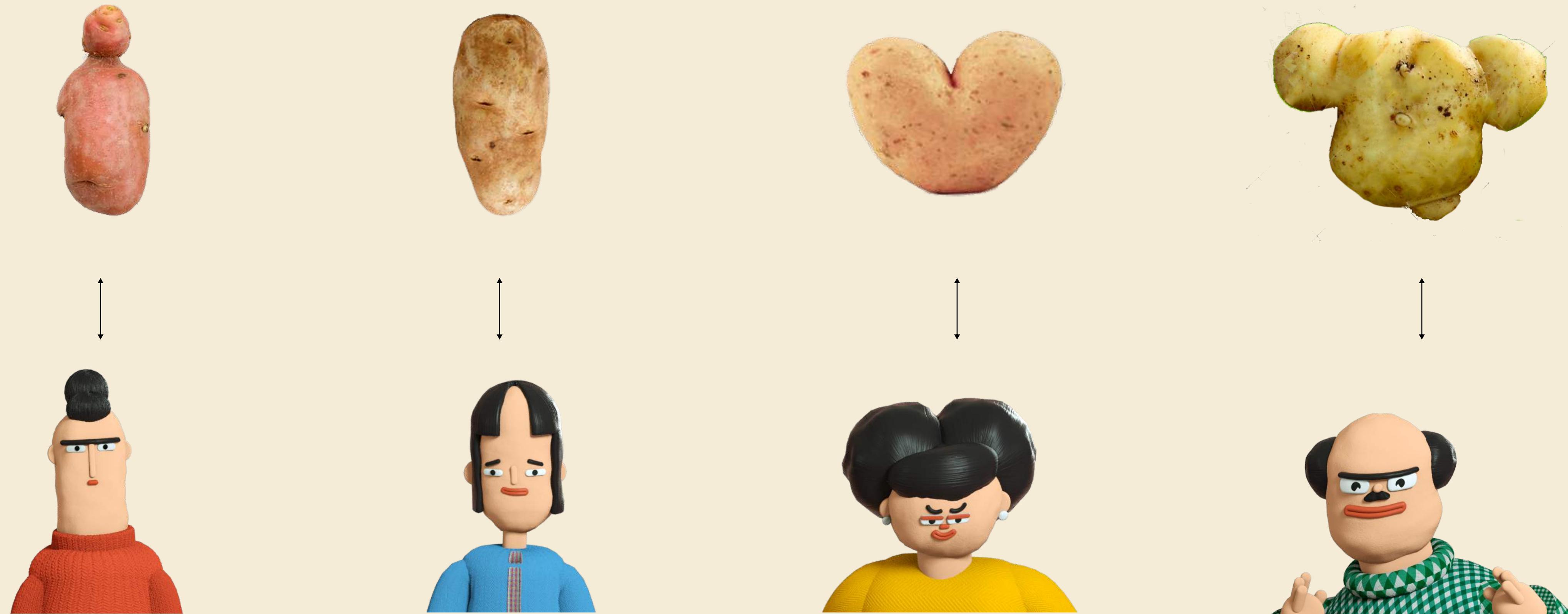
Visages un peu idiots, look des années 2000 (moustache, rouflaquettes, cravates à motifs, coupe de cheveux hasbeen...), ils reprennent des clichés des employés de l'entreprise. Pourtant, tous possèdent un look et caractère bien distinctif. Ils sont charismatiques et reflètent un caractère correspondant à la psychologie et aux stratégie du jeu : L'hypocrite, L'insensible, Le fonceur, Le bluffeur.



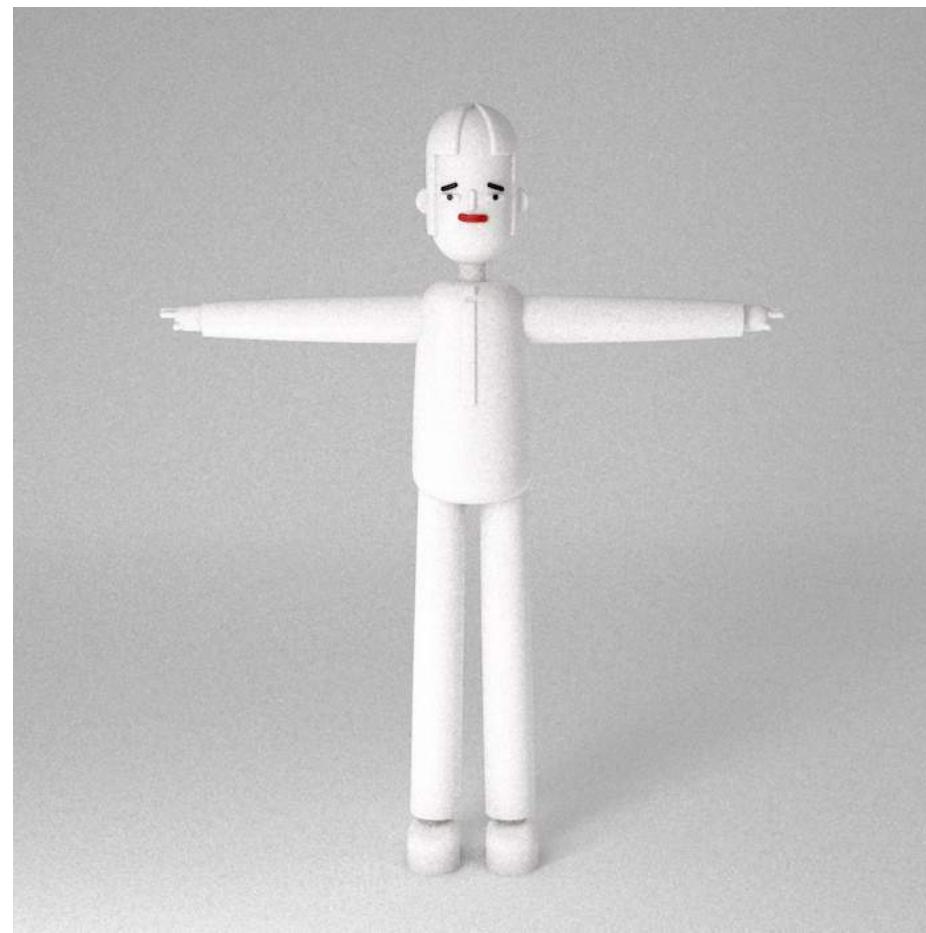
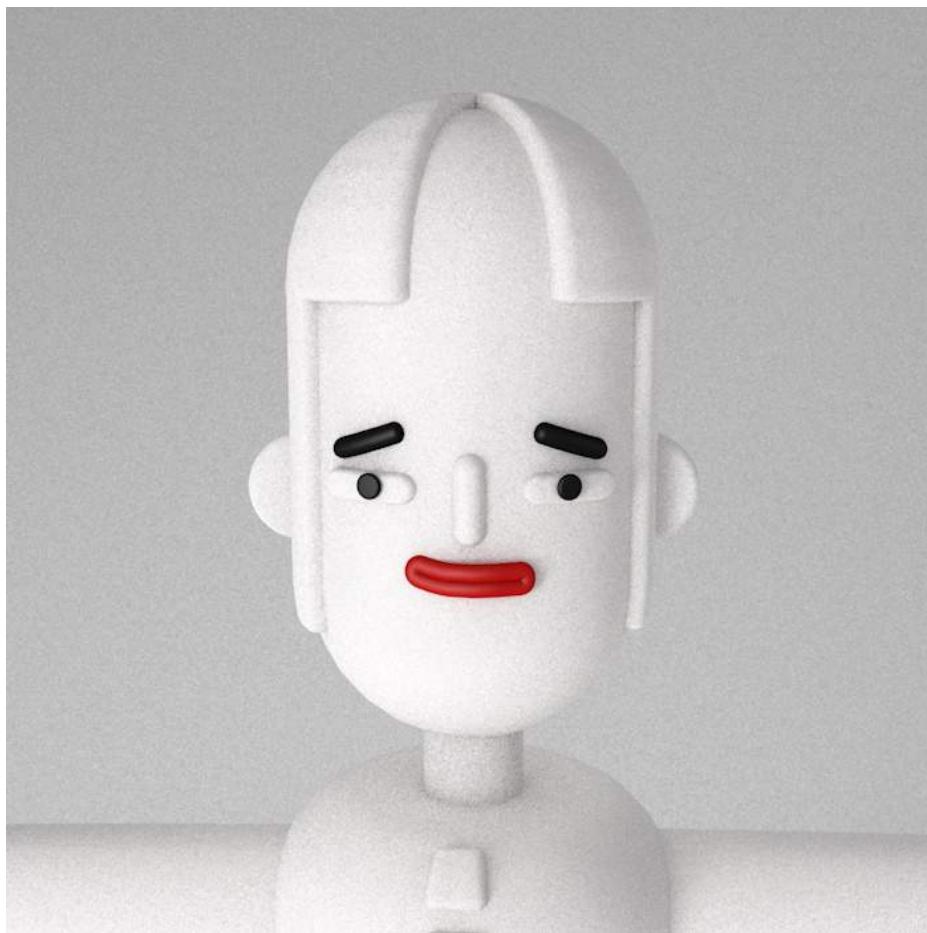
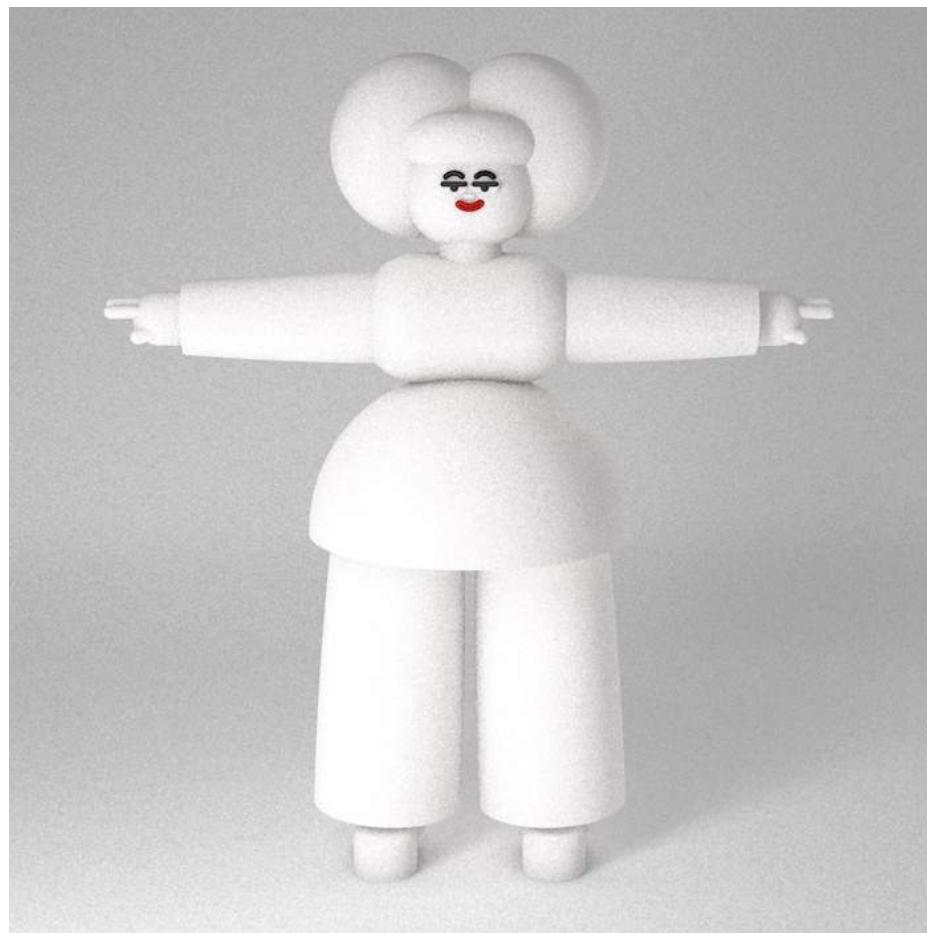
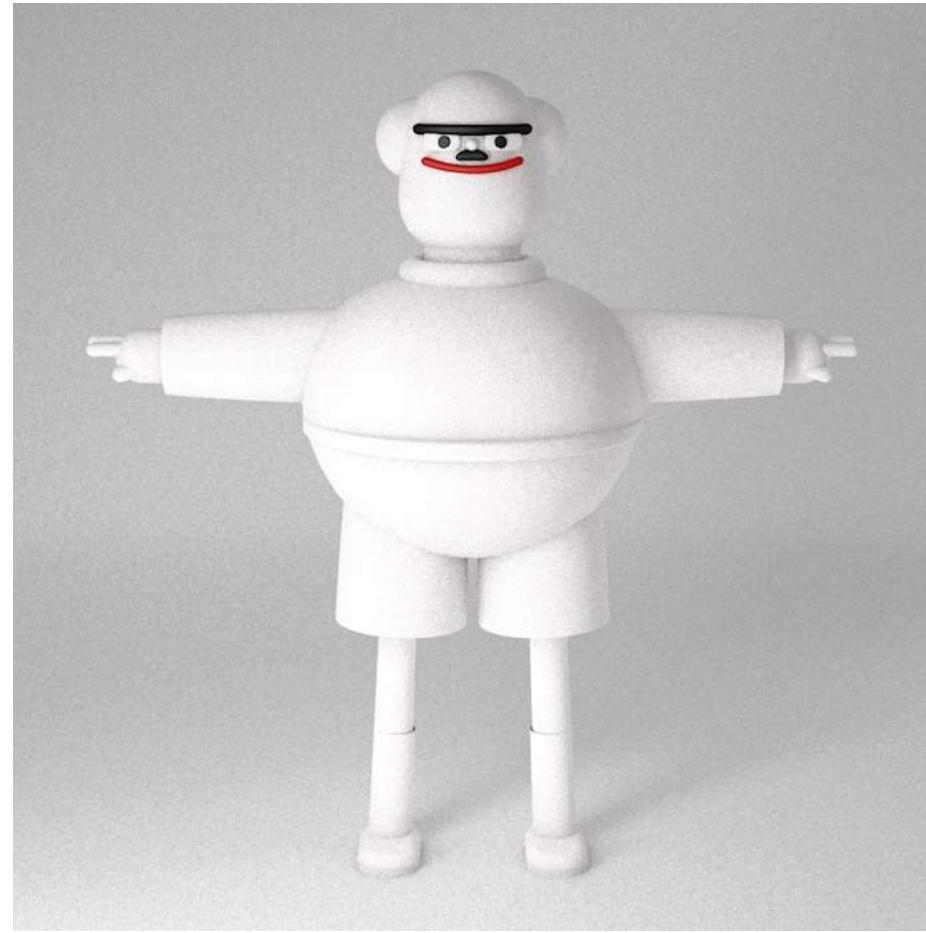
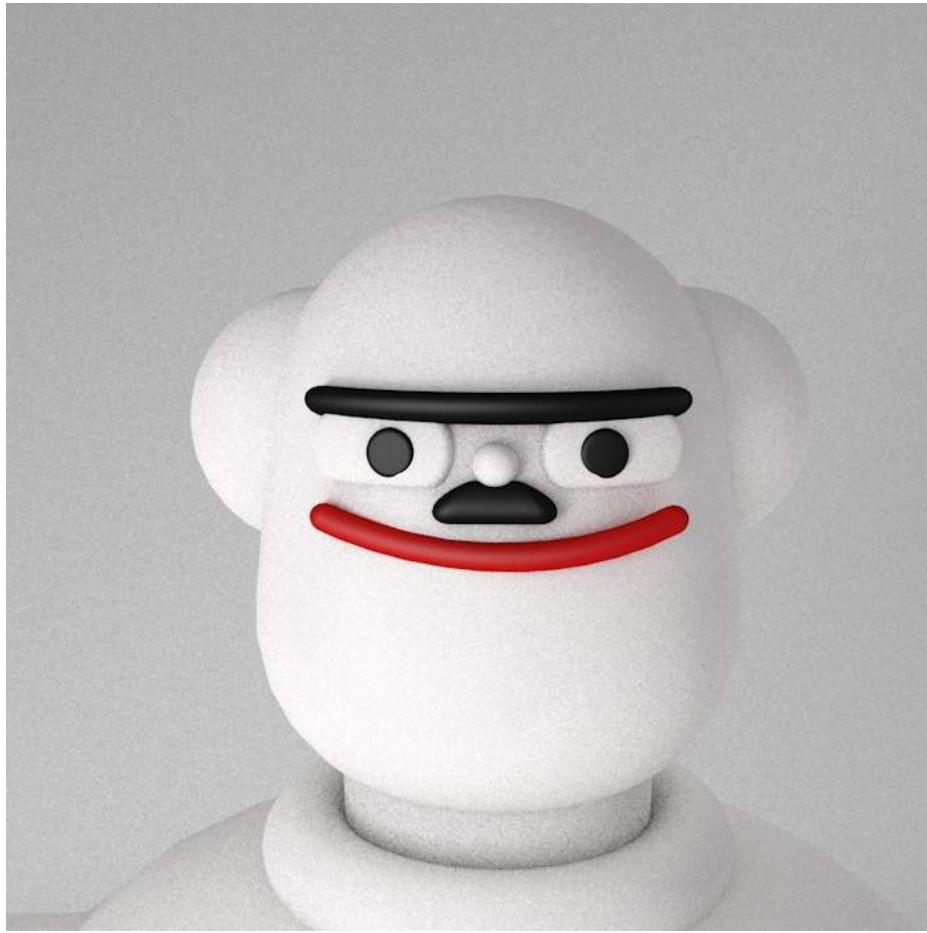
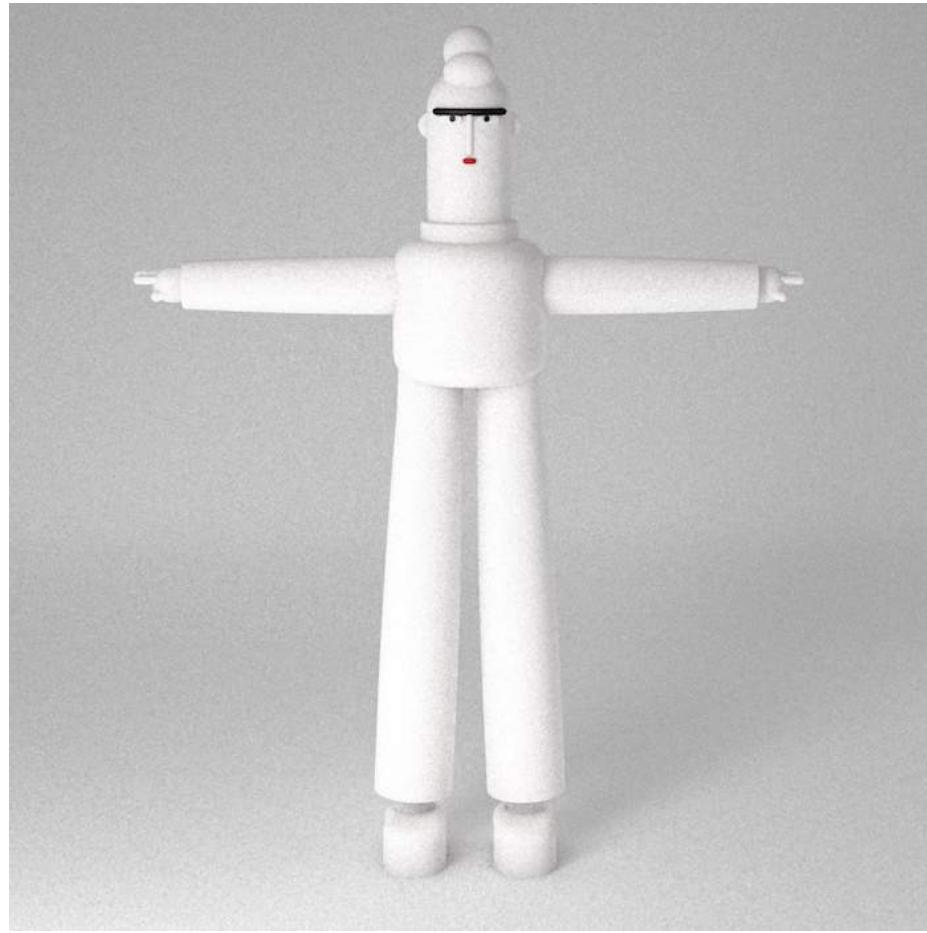
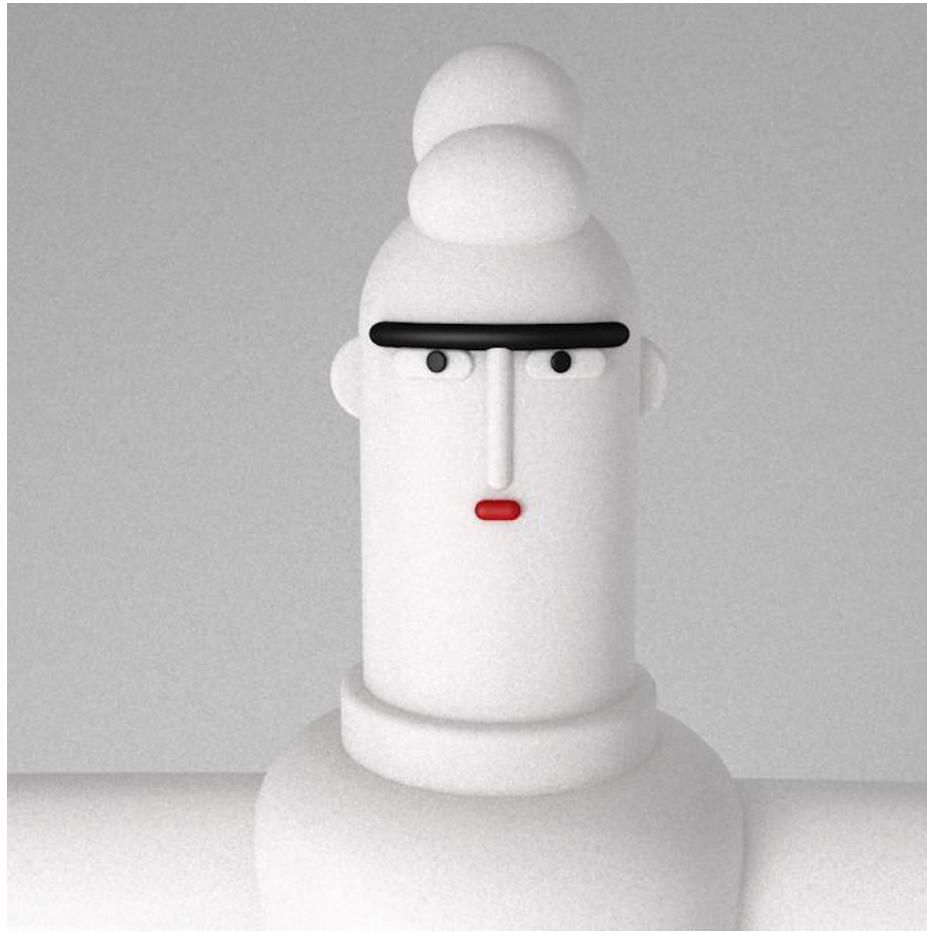
Identité

PERSONNAGES

Concept simple, inspired by nature.



PERSONNAGES



DÉCORS



- Pièces d'un bureau classique des années 2000, le positionnement des pièces est une grille absurde (bureau du patron à côté des toilettes, l'accueil en plein centre du plateau, etc...)



- Pièges évoquant l'univers de l'entreprise datée (téléphone ancien, premiers ordinateurs...) Une phrase contextuelle et amusante accompagne chaque piège.

APPLICATION

Design d'interface

L'interface intègre beaucoup d'éléments qui imite l'esthétique d'objets physiques comme le papier, calendrier, etc, pour garder une cohérence avec l'histoire du jeu et le thème de l'entreprise. Il est plus facile de se projeter dans le récit, et on peut prendre plaisir à découvrir des petits détails des bureaux de France Patate ainsi que les commentaires personnels de Richard Gratin.

La typographie est traitée de manière très large, elle donne le ton fort et audacieux de l'interface.

Chaque joueur incarne un personnage de France Patate, auquel nous avons attribué quatre couleurs radicalement différentes. Ainsi, il est facile de savoir qui est le prochain à jouer, il suffit de reconnaître sa couleur.

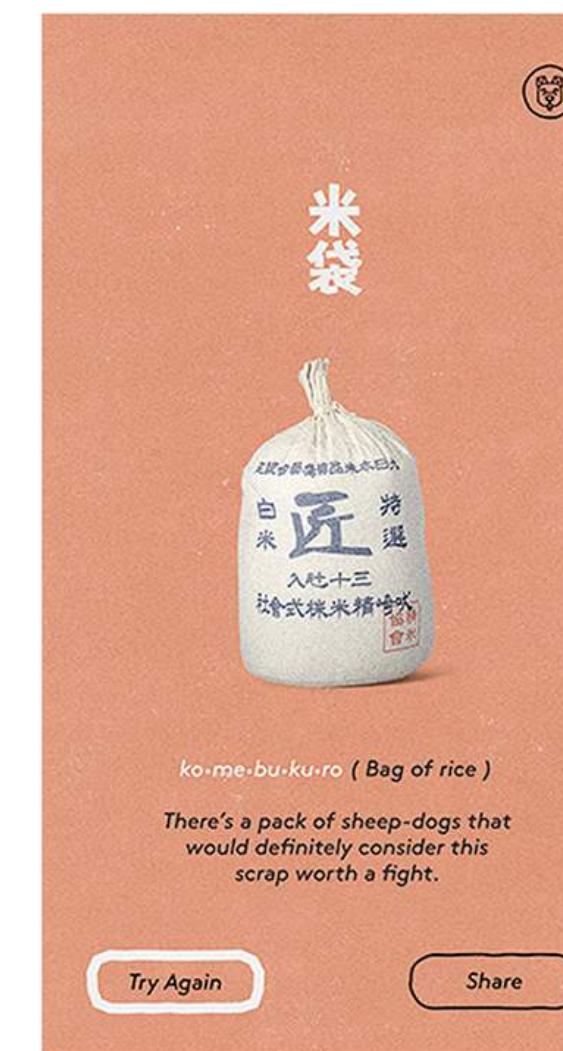
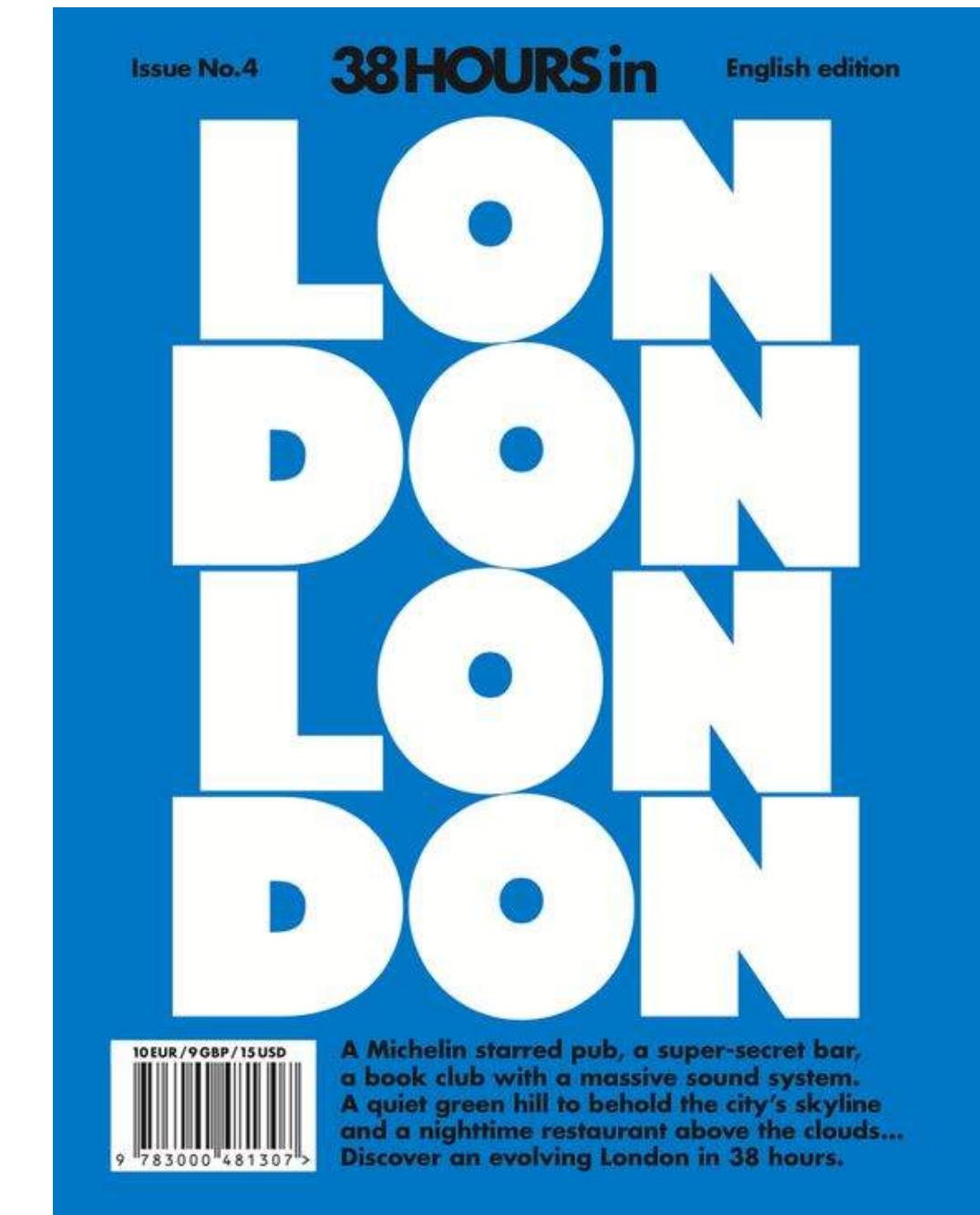
Le header est un élément constant qui indique les scores tout au long de la partie et les bonus qu'il reste à utiliser. Il est le repère de l'avancée de la partie.

Objectif de lisibilité

Les informations sur téléphone doivent être lisibles, faciles d'utilisation pour permettre une prise en main rapide. Nous avons donc fait le choix d'une interface intuitive en reprenant les codes connus de l'interface de bureau classique : boutons cliquables, icônes, onglets, barre de défilement...



MOODBOARD



Identité

SON

Le son joue un rôle majeur dans l'immersion du jeu et la compréhension des évènements. Il permet de ponctuer les moments forts ou les différentes phases du jeu (perte/gain de points, moments chronométrés, changement de joueur...).

- Sons d'interactions pour faciliter la compréhension
- Musique d'ambiance pour asseoir l'univers
- Bruitages amusants pour accentuer le ridicule des personnages

Dans la continuité de l'interface, le sound design est inspiré de la banque de sons natives des systèmes d'exploitations MAC 8.0 et WINDOWS 98, afin qu'il corresponde à la direction artistique de notre jeu.



OUTILS

Conception 3D



Cinema 4D



Octane Render



Blender

Animation et motion design



Mixamo



After Effects

Les animations nécessaires au jeu étant nombreuses, nous avons souhaité utiliser le logiciel Mixamo qui a la particularité de proposer une large banque d'animations et une fonctionnalité de rigging automatique.

Interface et éléments imprimés

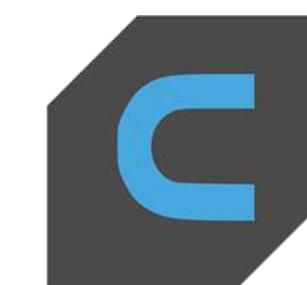


Figma

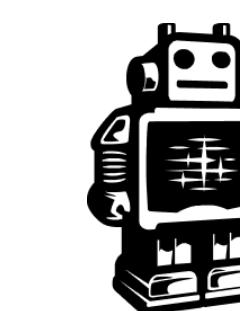


Sketch

Impression 3D



Cura



Ultimaker

TECHNIQUE

Comment ça fonctionne ?

CONTEXTE

Au niveau technique les besoins prioritaires sont :

- la fluidité des échanges entre le plateau et les téléphones
- des objets connectés de taille réduite et à faible coût de production
- un serveur efficace pour un jeu multijoueur cohérent (chaque téléphone doit recevoir la bonne information au bon moment)

Pour la réalisation de ce projet, notre souhait commun est l'innovation. Nous avons pris le parti de mettre en avant des technologies récentes et pas forcément encore présentes sur tous les supports (par exemple la connexion au bluetooth depuis un navigateur Web). Nous les avons tout de même choisis en considérant leur stabilité et un futur assuré. Nos motivations dans ces choix étaient de challenger nos compétences ainsi que le domaine du jeu de plateau hybride. Ce dernier se basant souvent sur des éléments aux grandes dimensions (Ipad ou table tactile) ou un set-up compliqué (caméra placée au dessus du jeu).

Au niveau de nos compétences, nous sommes deux développeurs spécialisés en technologies Web. Cela nous a été utile pour prototyper rapidement et essayer les mécaniques de jeux dès les balbutiements du concept.

Nous avons mis en place un workflow de développement basé sur Git où nous disposons ainsi d'une base de données collaborative et versionnée de tout nos tests. Les parties hardware (pion) et application ont évolué en parallèle pour plus d'efficacité.

OUTILS

Organisation du travail et versionning



Github

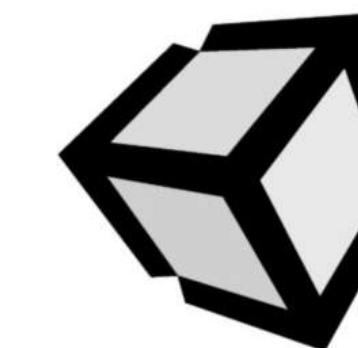


Slack

Logiciels spécialisés (schéma, développement de jeu)



Fritzing



Unity

Technologies pour l'application



JavaScript



Socket.io



Vue Js

Technologies pour le pion



Arduino



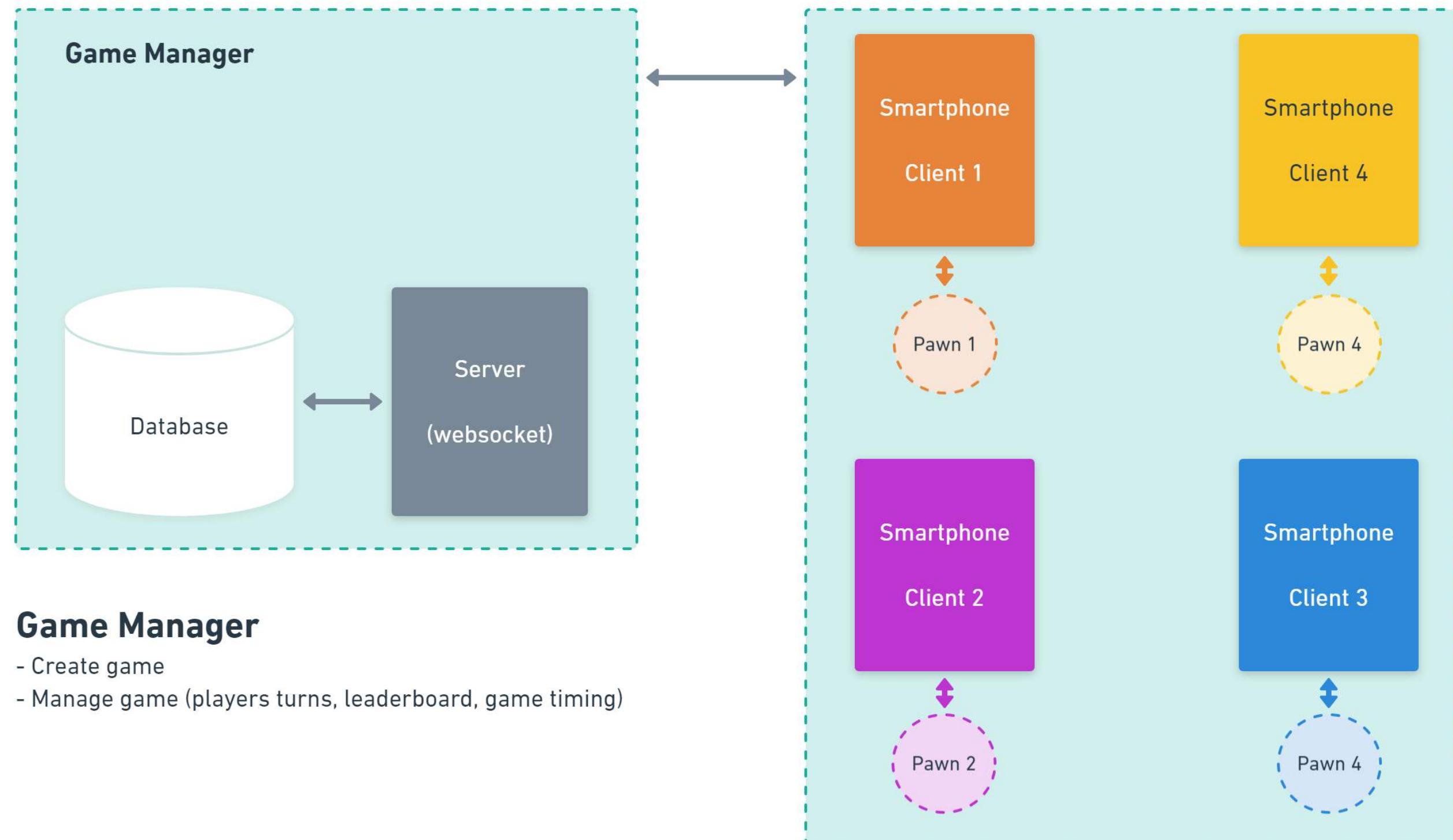
Bluetooth



NFC

ARCHITECTURE TECHNIQUE

France Patate - Devices communication



L'architecture technique comprend donc trois éléments importants, une application sur téléphone, un pion connecté et un serveur.

Notre rôle a été d'assurer la communication entre ces différents éléments afin de savoir en permanence où se trouve le pion sur le plateau de jeu. Ce dernier est composé de 16 cartes, chacune intégrant un tag NFC sous forme de sticker. Dans ce tag se trouve l'identifiant de la pièce et ainsi lorsque le pion est posé dessus, il détecte cet identifiant et l'envoie au téléphone.

Game Manager

- Create game
- Manage game (players turns, leaderboard, game timing)

Ce fonctionnement est original car en général, quand on parle de technologie NFC c'est le tag que l'on vient apposer sur le lecteur (comme une carte bancaire sans contact sur la machine de paiement) et ici, nous faisons l'inverse. Ce choix a été fait pour minimiser le nombre de lecteur et donc, par conséquent, le prix.

Clients

- Client symbolizes a player
- Each client has a smartphone connected to the game manager by internet
- Each client is connecter to a pawn via Bluetooth

PIONS

Le choix d'outils

Au début du projet, nous n'étions pas sûr de la faisabilité de nos idées au niveau technique. Par conséquent nous avons travaillé par itération en commençant avec des composants très génériques destinés au prototypage et permettant d'utiliser des bibliothèques de développement communes. Une fois le POC validé nous nous sommes aventurés vers de plus petits composants et ainsi de suite.

A la première version stable nous avons commencé à réfléchir à l'organisation des composants électroniques à l'intérieur du pion. Les différentes contraintes sont :

- la préhension de l'objet
- la maintenabilité des composants (par exemple pour le changement de la pile, celle ci doit être facilement accessible)
- les possibilités d'interférence entre les composants (ondes)

L'algorithme gérant les interactions entre le pion, les cartes (tags NFC) et le téléphone du joueur a été écrit en langage Arduino (proche du C) et compilé grâce à l'IDE Arduino. Plusieurs bibliothèques Open Source nous ont facilité le contrôle des composants et la compilation du code sur des cartes contrôleur d'autres marques qu'Arduino.



PIONS

Composants électriques

Version 1 :

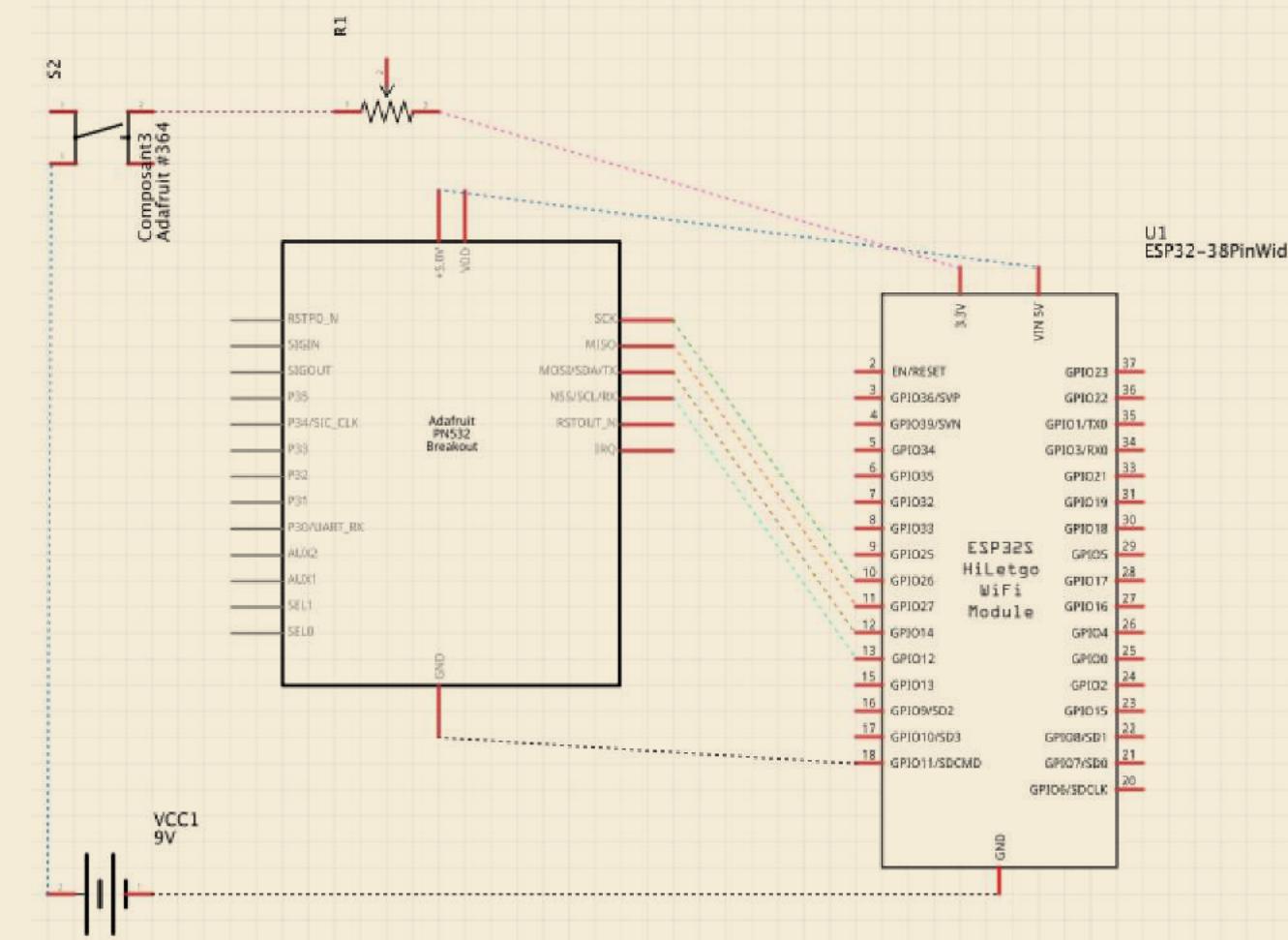
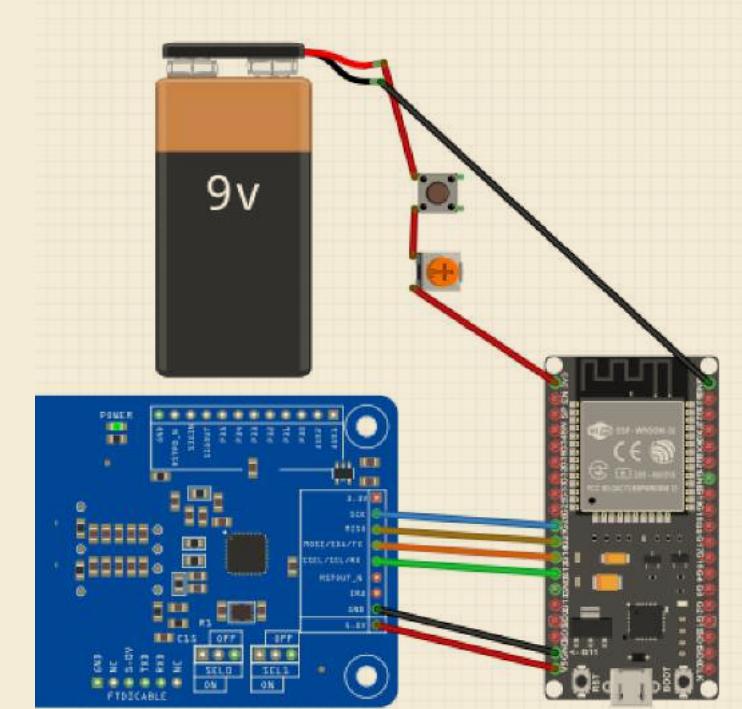
Prix : 35€ (sans alimentation)

Arduino Uno
Module Bluetooth HM10
Lecteur NFC PN_532

Version 2 (actuelle):

Prix : 30€ (avec alimentation)

Wemos D1 mini ESP32
Lecteur NFC PN_532
Potentiomètre 9v => 3.3v
Pile 9v
Interrupteur



Futures versions :

Prix estimé en production (cad avec des cartes imprimées directement selon nos besoins) : 5 euros

Batterie rechargeable li-on ou lipo

Controller uniquement Bluetooth
(actuellement il est aussi doté d'une antenne Wifi)

Leds et/ou speaker pour un retour lumineux et sonore des interactions avec le plateau.

PIONS

Composants matériels

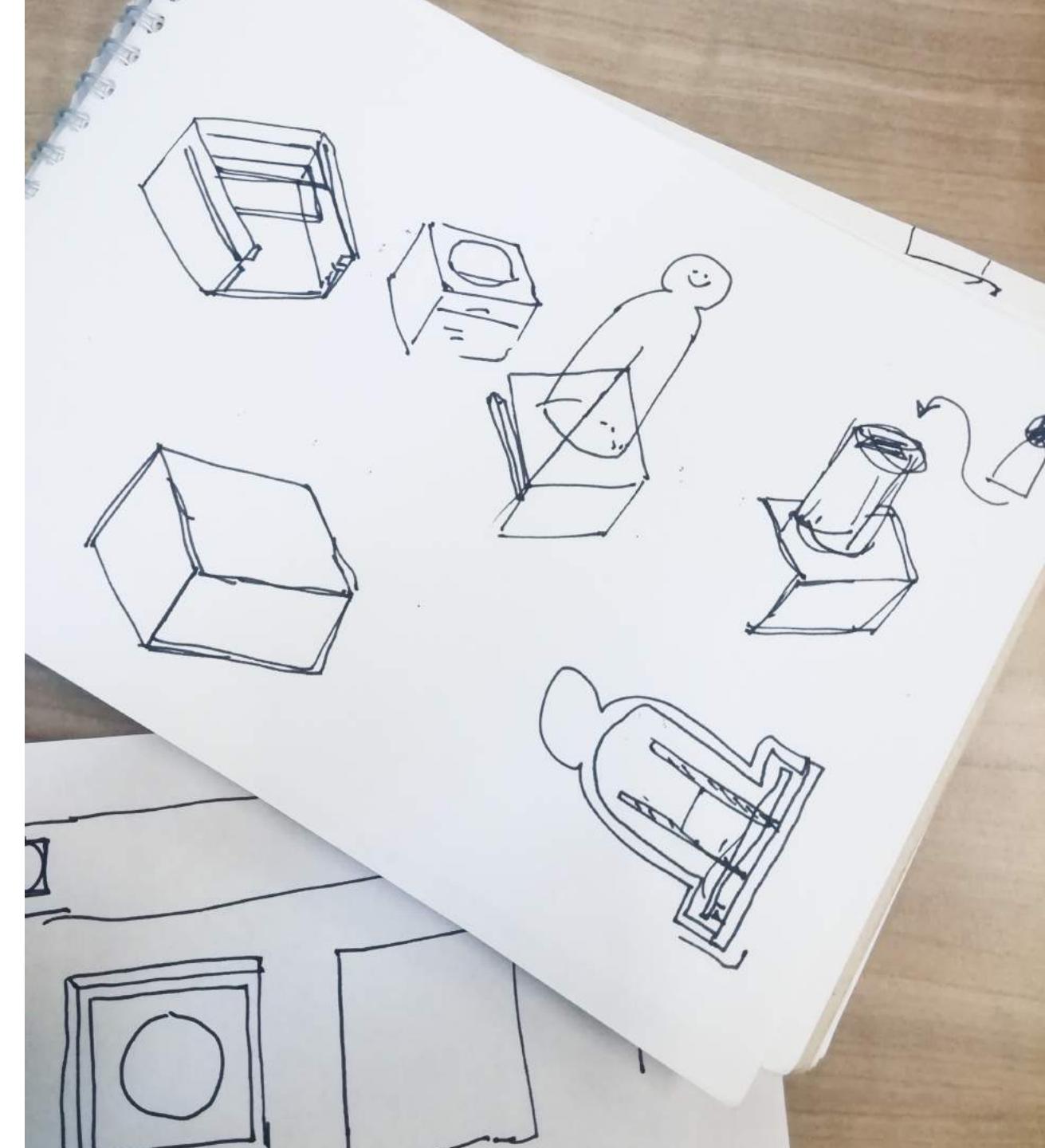
Version 1 :

Matériaux :

- PLA (acide polylactique obtenu à partir d'amidon de Mais et donc Biodégradable) utilisé pour l'impression 3D
- Vis et boulons

Le design de l'objet se compose de trois pièces :

- un support pour les cartes électroniques constitué de plaques imprimées et de vis afin d'éviter les surchauffes et les interférences entre les composants. Il est amovible pour permettre la maintenance de l'objet.
- une base commune à tous les pions dans laquelle les composants se placent. Elle dispose d'une ouverture en dessous pour laisser passer les ondes radio du lecteur NFC.
- un "personnage", une pièce s'insérant sur la base et correspondant à nos 4 personnages du jeu. Ainsi le pion est reconnaissable.



APPLICATION

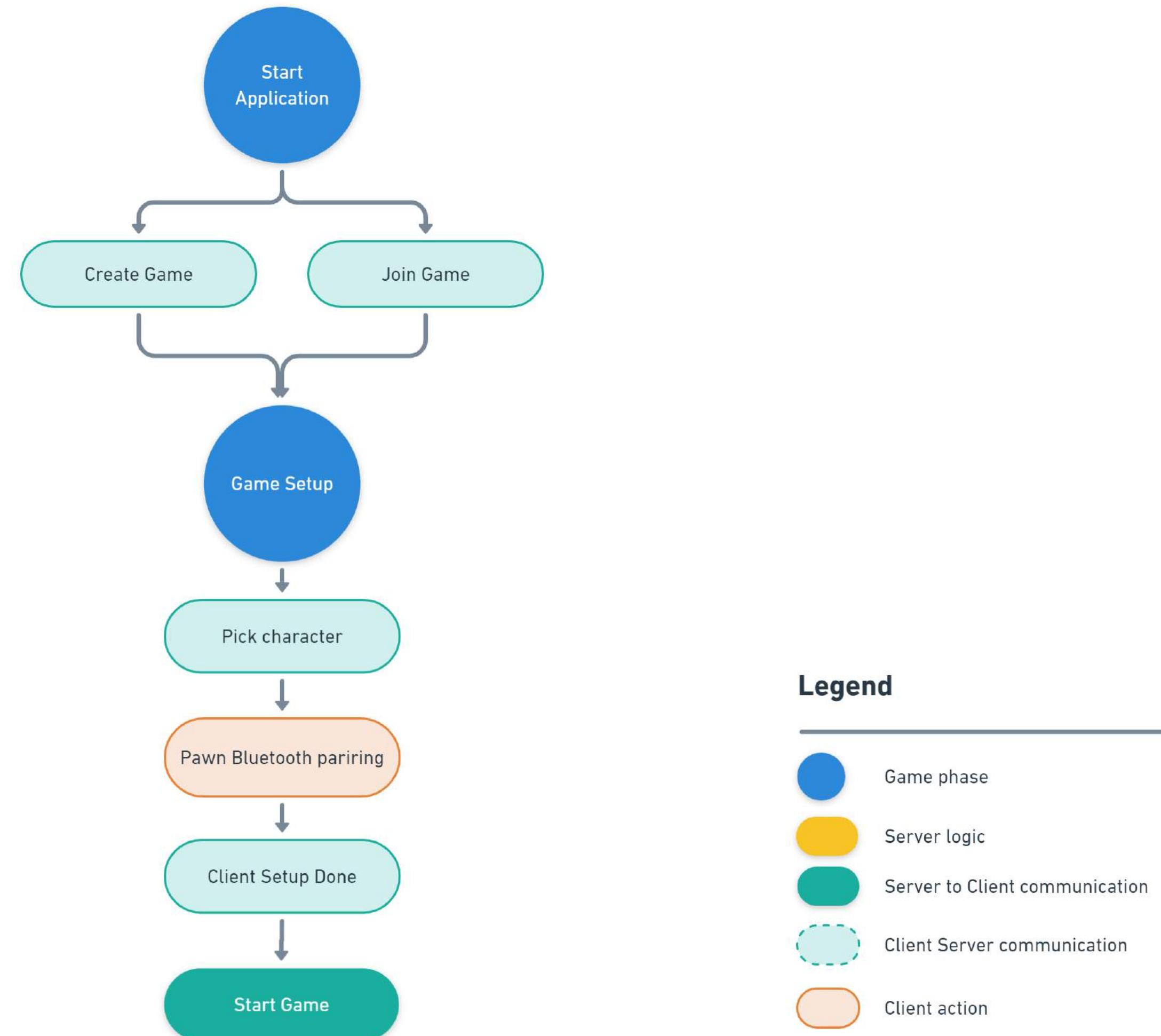
L'application France Patate permet la synchronisation des différents états de jeu entre chaque joueur.

Les états de jeux sont définis par un serveur. Il a l'autorité sur l'ensemble de la partie en cours. C'est lui qui définit l'ordre, le score, le tour de jeu... selon les informations envoyées par chaque client.

Le serveur est un serveur websocket écrit en Node.js qui permet une synchronisation en temps réel entre les différents joueurs connectés.

Le prototype de l'application est une PWA écrite en HTML / CSS / JS (Vue.js). Nous avons pris la décision dans un premier temps de rester sur des technologies web afin de raccourcir nos temps de développement et avoir une solution fonctionnelle rapidement (MVP).

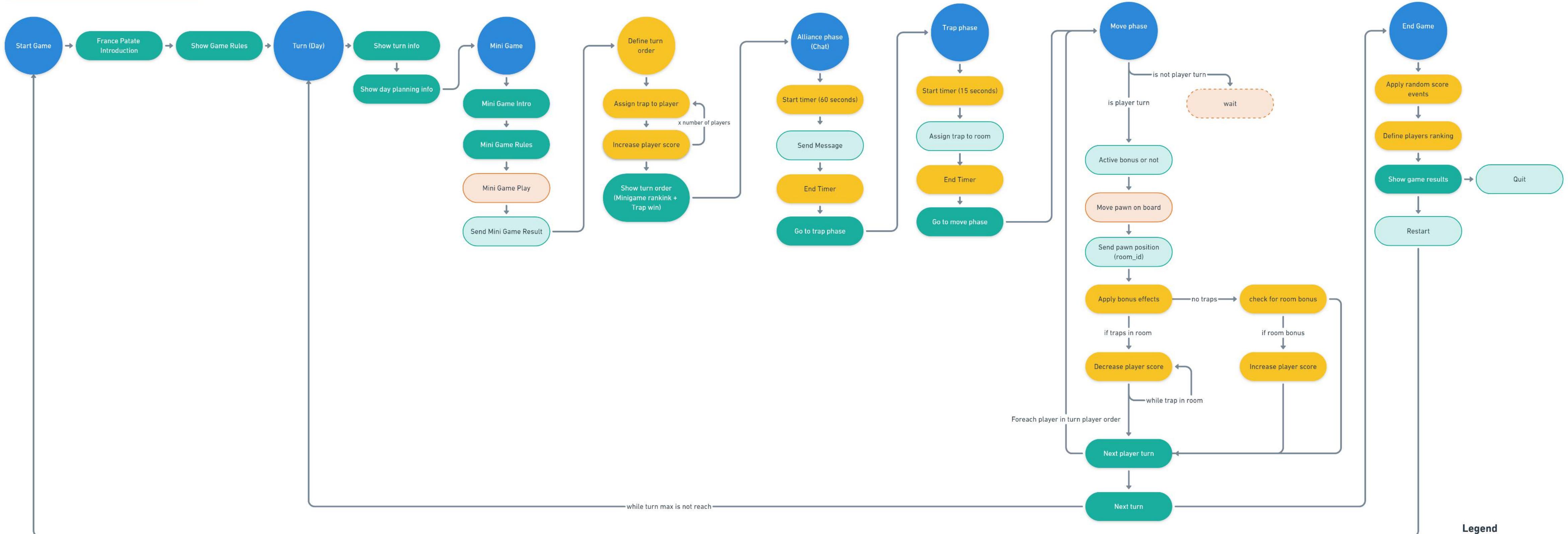
Cette solution technique nous permet actuellement de supporter uniquement la plateforme Android. A l'avenir et dans l'optique d'une solution plus pérenne, nous souhaiterions opter pour une solution native et cross plateforme, à savoir Unity ou React Native.



APPLICATION

Architecture

Game loop logic



Legend

- Game phase (Blue circle)
- Server logic (Yellow rounded rectangle)
- Server to Client communication (Teal rounded rectangle)
- Client Server communication (Dashed teal rounded rectangle)
- Client action (Orange rounded rectangle)

ÉVOLUTIONS

Au cours de la conception du prototype, nous avons itéré sur différents tests de technologies. Nous avons notamment beaucoup expérimenté sur l'usage du framework **Unity** pour la réalisation de l'application.

Cette solution comportait plusieurs avantages, tout d'abord c'est un **framework orienté principalement pour la réalisation de jeux vidéos** et qui supporte par défaut une solution de "networking" qui permet de créer des applications multiplayers avec la **gestion d'un réseau local** au sein de l'application (c'est-à-dire aucune requête nécessitant internet).

Néanmoins, la courbe d'apprentissage de cet outil est longue. En particulier sur la partie **intégration de l'interface** et sur la partie **networking** qui a une **logique interne très spécifique** et différente de la majorité en terme de conception de serveur.

Nous avons donc pris la décision de revenir sur des technologies que nous connaissons mieux et qui nous ont permis de développer un prototype fonctionnel plus rapidement. Ce fut un **grand soulagement**, la liste des problématiques inconnues s'est grandement réduite. Nous considérons encore **Unity** mais plutôt pour une **solution à l'avenir** dans l'optique de la production du jeu et de l'application.

Au niveau électronique, le plus gros challenge a été le **manque de documentation fiable** sur les composants. Nous avons eu la chance d'être bien conseillés que ce soit par **les intervenants** ou par **le gérant du magasin** où nous avons acheté les éléments. Il a fallu s'armer de patience pour mettre parfois une après-midi pour écrire 3 lignes de codes fonctionnelles. Mais une fois que nous avions compris les grands principes, nous avons pu avancer sans embûches.

ORGANISATION

Comment on a fait ?

ÉQUIPE



Manon

Designer



Antoine

Designer



Bettina

Designer



Antonin

Developper



Cécile

Developper

🎥 Expert Cinema 4D, Motion

🖨️ Print - UX/UI

📝 Design produit - rédaction

💼 Expert Fullstack, Web

🛠️ Hardware, Arduino, Web

RÔLES

Au début du projet nous avons fait un point sur nos différentes envies. Celle de créer un jeu entre physique et digital s'est imposée très rapidement. Nous avons rempli un tableau de compétences et indiqué nos possibilités ou envies de progression.

La diversité de nos profils, de nos intérêts et de nos compétences nous a permis très naturellement de se répartir les tâches. Les principaux éléments conceptuels du jeu ont fait l'objet de recherches et de discussions groupées pour que tout le monde s'accorde sur les bases du scénario et du game design.

Tâches communes

Modélisation 3D, texturing et lighting
Manon

Rédaction, pions et impression 3D
Bettina

Gestion de projet

UX/UI Design
Antoine

Électronique et algorithme du pion
Cécile

Scénario et rédaction

Développement software
Antonin

Packaging et produits imprimés
Antoine

Mécaniques de jeu

Sound Design
Germain Calsou

Direction de création

Organisation

OUTILS

Des outils collaboratifs

Nous avons penché naturellement vers des outils collaboratifs en ligne sur lesquels nous pouvions travailler tous en même temps, depuis n'importe quels devices. Ainsi, nous pouvions travailler même pendant les semaines d'entreprises sans soucis.

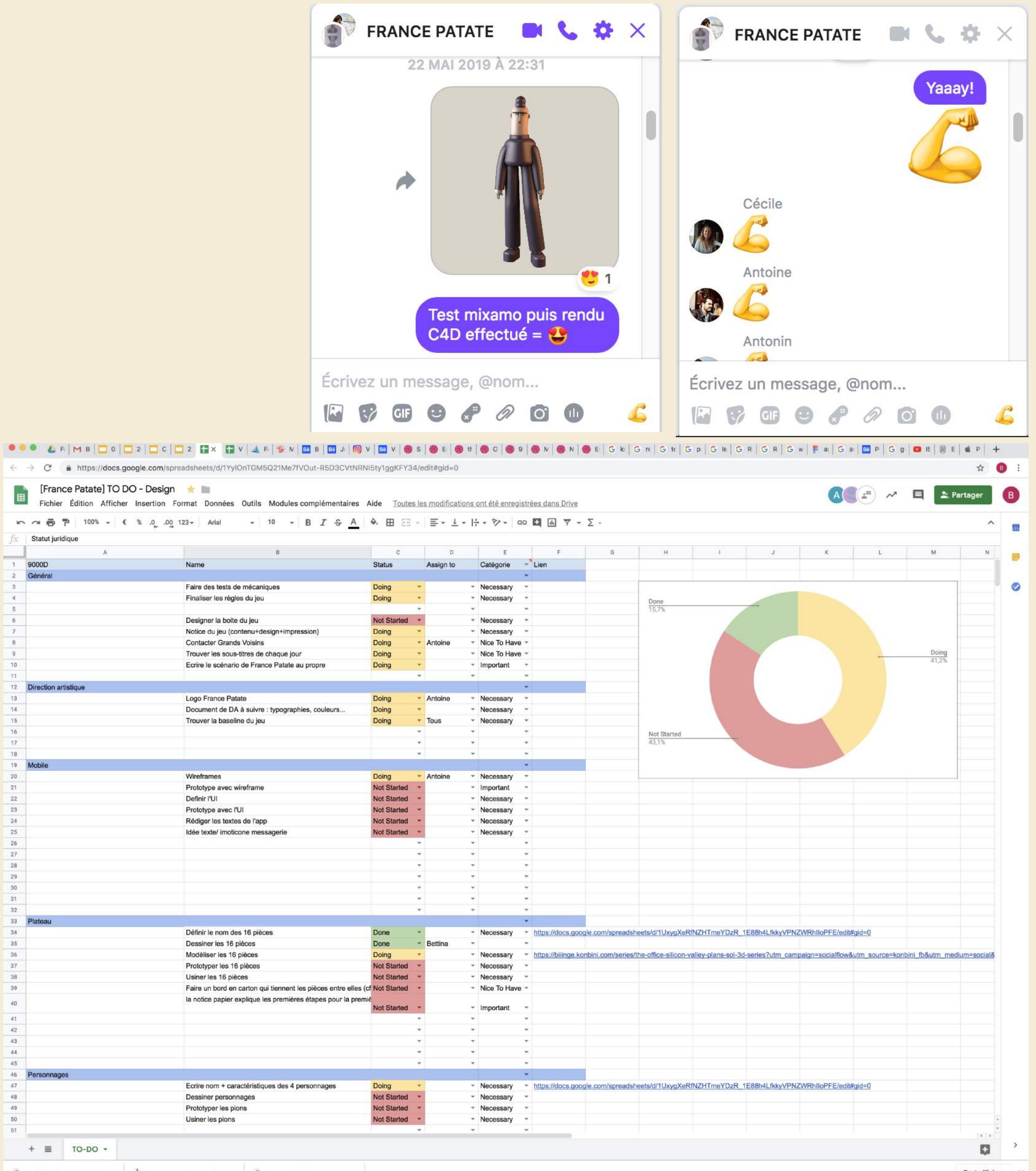
Google Suite pour les contenus textes et le partage de fichiers et de liens.

Messenger pour la discussion instantanée et les questions sans nécessité d'archivages.

Organisation et planning sur Google Sheet

Dès le début du projet, nous avons réalisé un rétro-planning sur google Sheets pour lister l'ensemble des tâches à effectuer par les membres du groupe et le temps nécessaire estimé à leur réalisation avant les deadlines imposées.

Rédiger des To Do sur Google Sheet nous a permis de décrire les éléments dont nous avions besoin pour chaque phase du projet, ainsi que de mesurer l'ampleur des choses qu'il nous restait à faire.



Organisation

OUTILS

Conception - Schémas, Wireframes et Userflow

Nous avons utilisé Whimsical pour son espace collaboratif de création visuelle en ligne : Schémas, Userflow, Wireframes.

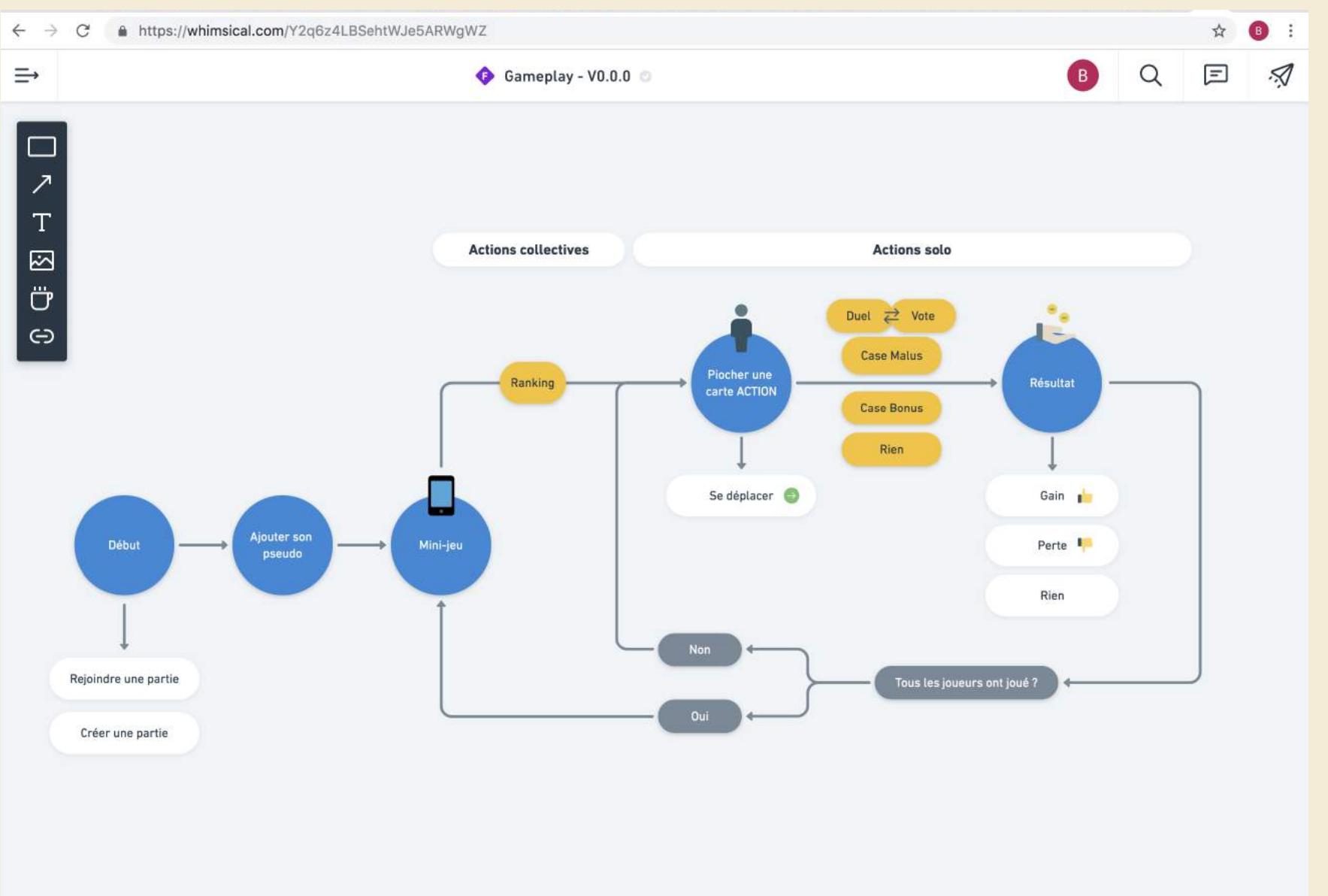
Conception - Rédaction collaborative

Nous avons réalisé les phases de conception tous ensemble. Le contenu éditorial s'est agrémenté tout au long du projet grâce à différentes feuilles de calculs pour chaque thématique sur Google Sheets : Scénario, Personnages, Pièges, Pièces , Bonus...

Des points hebdomadaires

Nous avons réalisé des points hebdomadaires pour se tenir au courant des avancées de chacun et définir les prochaines étapes du projet. Grâce à cela, nous avons pu itérer rapidement sur les mécaniques du jeu, garder une cohésion de groupe, partager en face à face. Le tout autour d'un demi et d'une assiette de frites.

V3 - datas			
A	B	C	D
1	Sous-catégorie	Contenu	
2	Nom du jeu	France Patate	
3	Baseline	• Le plus gros distributeur de Patates • Envoyez la purée / Faites pétier la purée.	Exterminer vos collègues, devenez PDG Exterminer vos collègues, devenez le Boss
4	Pitch	France patate est un jeu de plateau hybride multijoueurs.	Un nouveau type de jeu, alliant le plaisir du jeu de plateau aux mécanismes interactifs du jeu vidéo
5	Scénario	Depuis 1920, l'entreprise France Patate s'impose comme le Leader dans l'agro-industrie de la pomme de terre.	Mad du PDG JAMDON :
6		Nous sommes lundi matin, Jacques-Yves Amilon, le PDG annonce qu'il part en retraite à la fin de la semaine.	"Mes très chers employés,
7		Vous êtes 4 prétendants au poste, prêts à tout pour avoir le job.	Comme le dit Serge Gainsbourg : "Je suis venu te dire que je m'en vais". Cela veut dire que dans une semaine je pars à la retraite, j'me talle, je me fais la malle. Dans une semaine, je serais à Honolulu, sous les cocotiers, les pieds en éventail.
8			Mais avant ça, il me faut un successeur.
9	Règles du jeu	Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie, il est déclaré vainqueur.	
10	But	Nombres de joueurs : 4 joueurs Thème : Entreprise et coups bas Mécanique : Rapide, Bluff, Stratégie A partir de 14 ans Durée moyenne d'une partie : 30 minutes	
11	Spécificités	16 cases de plateau 16 mini-jeux 1 règle du jeu 4 badges personnages	
12	Contenu de la boîte	Nécessaire également :	
13	Connexion smartphones	4 smartphones Android / iOS L'application France Patate	
14	Mise en place	Pour jouer, commencez par télécharger l'application gratuite "France Patate" dans la boutique de votre téléphone. Connectez tous les appareils au même réseau wi-fi.	
15	Le jeu	Pour commencer, positionner les pièces du bureau. Les joueurs incarncent chacun un employé de France Patate, tous prêts à tout pour détruire leurs collègues. Ils doivent piéger leurs collègues tout en évitant les pièges qu'ils ont déposés dans les différentes pièces du bureau. Chacun de eux a un plateau de jeu avec 16 cases et 16 badges de points. Ils peuvent converser secrètement afin d'associer ou trahir leurs collègues pour arriver à leurs fins. Un joueur possède le plus de points à la fin de la partie est nommé PDG.	Les joueurs incarncent 4 employés de France Patate, prêts à tout pour être nommés PDG. Chaque jour, ils commencent à travailler dans un bureau avec leurs collègues. Selon leur résultat au jeu, ils gagnent des points et repiègent un piége. Ils peuvent ensuite converser secrètement pour s'associer ou trahir leurs collègues pour arriver à leurs fins. Tour à tour, ils déplacent leur emplacement dans une case du plateau. Si la pièce contient un piége, ils perdent des points, mais si la pièce n'a pas été piégée, ils gagnent des points.
16	Sous-titres Journées	Lundi La purée commence / faire pétier la purée Mardi purée c'est cool Mercredi Mercredi ça roule Jeudi en avoir gros sur la patate Vendredi Les patates sont cuites	Piéger vos collègues, mangancer en secret, remporter des mini-jeux, activer des bonus, éviter les pièges de vos collègues. > dans le but de gagner des points et être élu PDG à la fin de la partie. Les joueurs utilisent dans un premier temps leurs smartphones pour faire pétier la purée et mangancer en secret. Puis, pour détruire leurs collègues, ils doivent se déplacer sur le plateau pour détruire leurs collègues. Avec ses mini-jeux et un plateau interactif, ce jeu permet d'affronter ses amis dans tout : fauteuil à la fois serveur blindé, négocier gaines, faire des paris, faire des paris... En cas de corruption et de communauté, les joueurs peuvent voter pour démettre le PDG. Ensuite, ils peuvent voter pour faire démissionner le PDG et élire un nouveau PDG.
17	Histoire		
18	Pièces		
19	Pièges		
20	Bonus		
21	Mini-Jeux		
22	Personnages		
23	Liste des sons		
	[dev] - pièges		

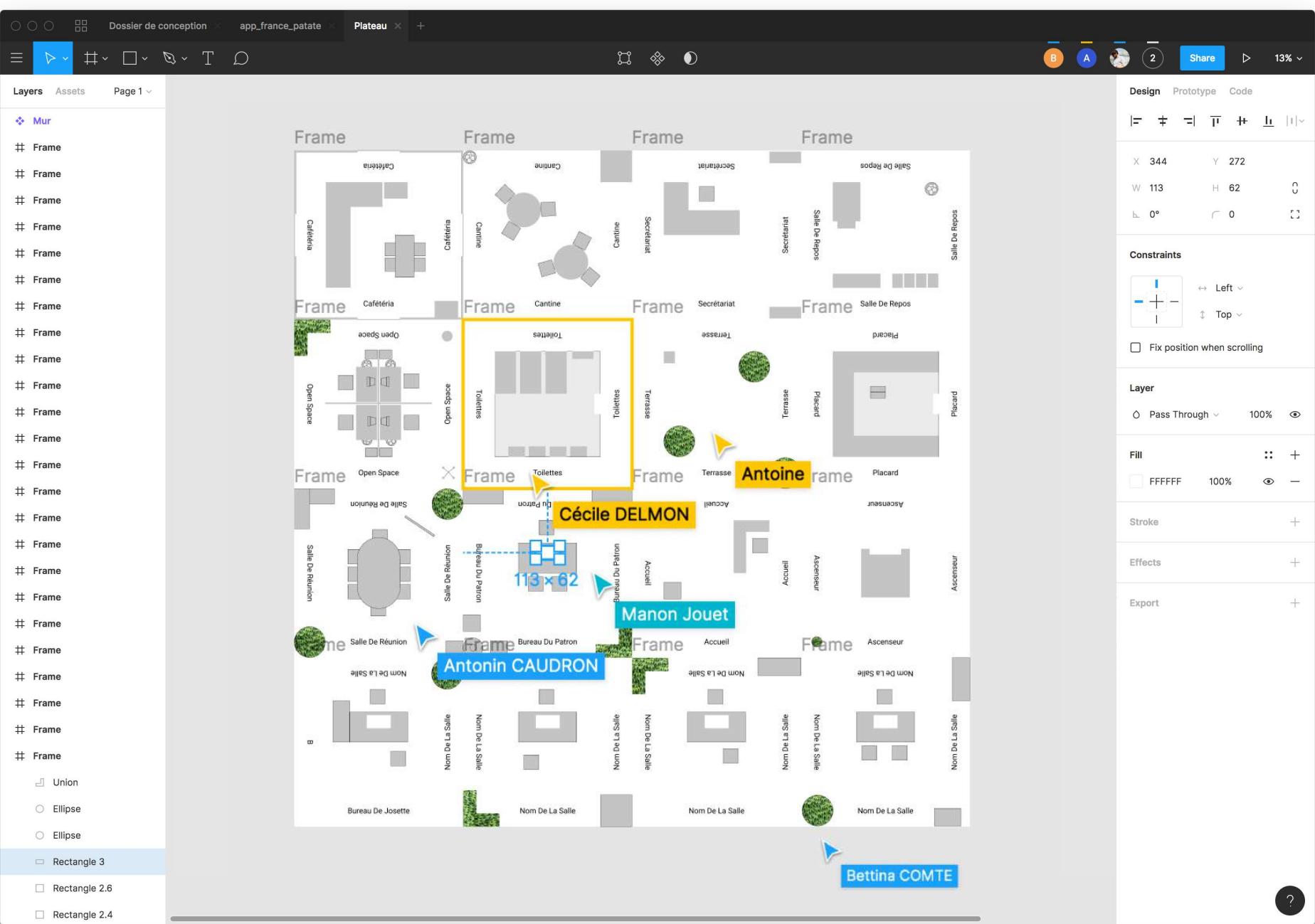


Organisation

OUTILS

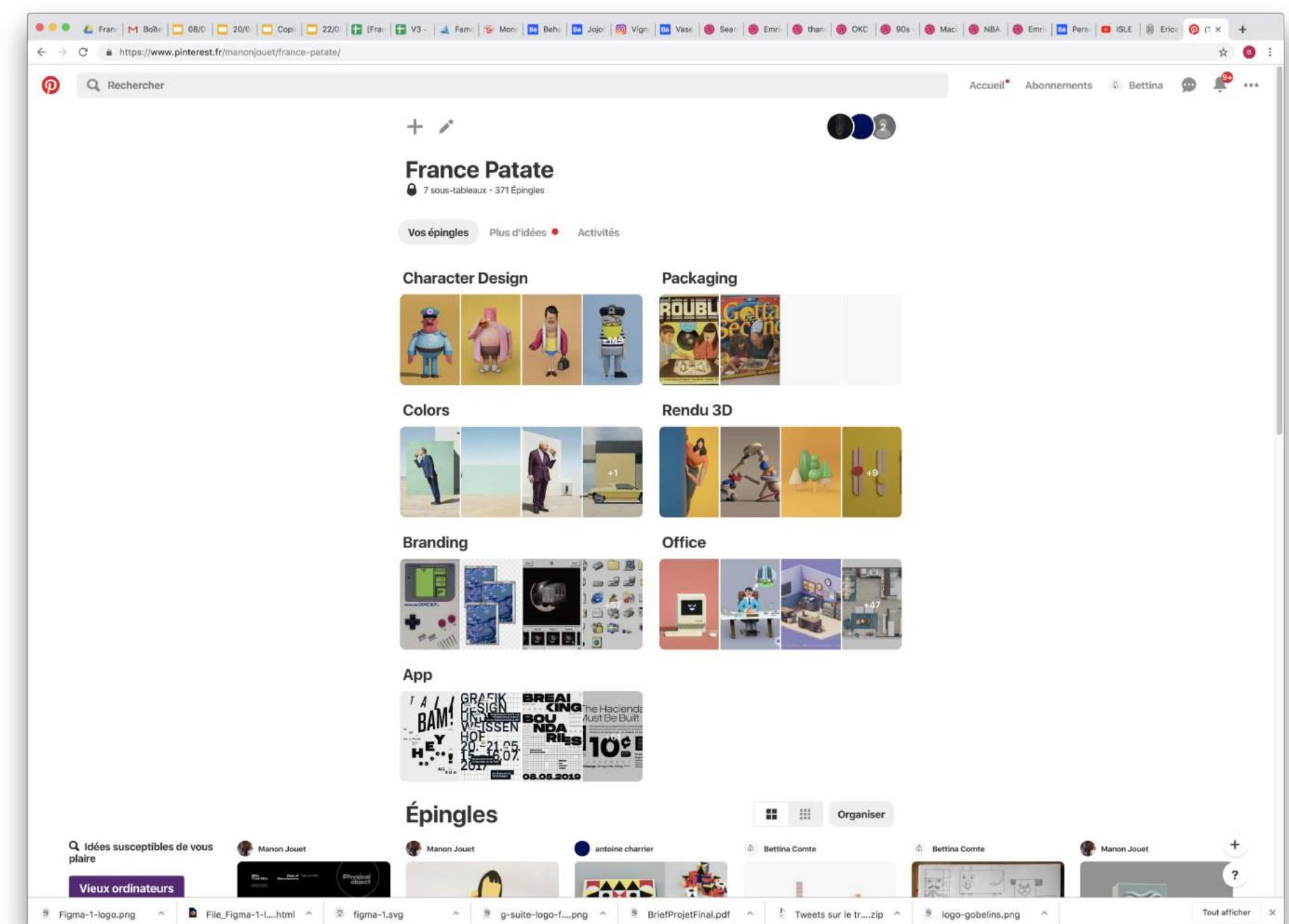
Design : Des outils collaboratifs

Figma



Figma est un outils de design collaboratif en ligne, proposant de créer des composants (à la manière des symbole de Sketch) éditables ce qui simplifie le travail d'itérations

Pinterest

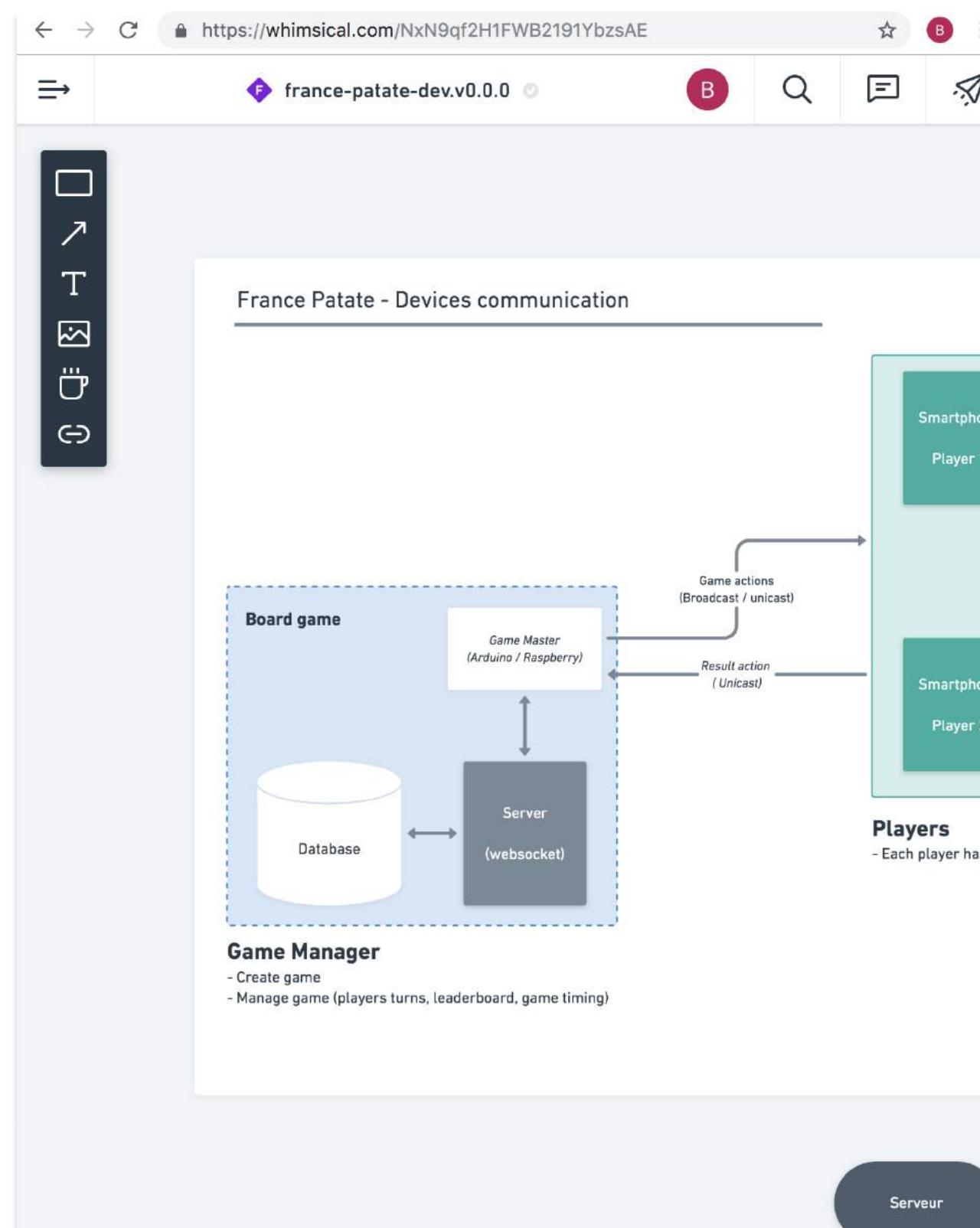


Pinterest permet de créer des moodboard en ligne, afin de ne pas éparpiller nos références. Nous avons créé des tableaux d'inspiration pour les différentes catégories du jeu.

OUTILS

Développement : Des outils collaboratifs

Whimsical



Github

m4n1ok / France-Patake-Application-PWA Private

Code Issues Pull requests Projects Wiki Security Insights

No description, website, or topics provided.

4 commits	1 branch	0 releases	0 contributors
Branch: master ▾	New pull request	Create new file Upload files Find File Clone or download ▾	
Unknown Add Game State Management + header component Latest commit ee84cc8 12 hours ago			
public	init		a day ago
src	Add Game State Management + header component		12 hours ago
.browserslistrc	init		a day ago
.editorconfig	init		a day ago
.eslintrc.js	WIP Server configuration		18 hours ago
.gitignore	init		a day ago
README.md	init		a day ago
babel.config.js	init		a day ago
package.json	WIP Server configuration		18 hours ago

OBJECTIFS ET RESULTATS

► Objectifs initiaux

- Démontrer notre capacité à concevoir à travers la réalisation d'un MVP
- Innover, faire de la "recherche dans le domaine de la bidouille"
- Monter en compétences dans de nouveaux domaines : mix physique / numérique
- Contenu ludique, fun, absurde, contre-pied
- Stratégie réseaux sociaux
- Rencontrer des pro + participer à des salons

Risques :

- Manque de savoir-faire : Électronique, Arduino ?
- Non'accès à un fablab / Ne pas trouver d'atelier

👉 Résultats atteints

- Réalisation d'un MVP fonctionnel pour une partie complète de 30 minutes.
- Recherches et innovation dans le domaine du jeu hybride, ce qui nous a permis de monter en compétence dans de nouveaux domaines : mix/physique numérique
(Impression 3D, Arduino, Modélisation technique, Connexion bluetooth multi-joueurs, UX design pour du jeu en temps réel et synchronisé...)
- Beaucoup de fun pour imaginer tout le contenu ludique, la création de l'univers de France Patate : les personnages délurés, les blagues au boulot, les mini-jeux absurdes, etc...
- Beaucoup de plaisir pendant les phases de tests face aux réactions et aux rires des joueurs :)
- Rencontre de professionnels connectés au domaine du jeu : Etienne Mineur, Ronan Lebreton...
- Prise de contact avec des bars à jeux prêts à accueillir notre prototype pour des séances de jeux
- L'accès au fablab de la Villette ainsi qu'aux imprimantes 3D disponibles à Jolicode et Air Liquide nous ont permis de présenter une partie physique qualitative

APPRENTISSAGES

Nous avons appris de nombreuses choses grâce à ce projet, voici quelques points qui nous ont marqué :

La puissance de l'histoire

> Au début de nos recherches, nous avons testé des mécaniques de jeu hybride sans pour autant les rattacher à un thème en particulier, et nous n'avancions pas très vite. Une fois le thème de l'entreprise et des vacheries trouvé, les idées ont fusé. Cette impression que l'histoire joue un rôle majeur a été confirmée lorsque nous avons commencé à pitcher le jeu avec notre thème. Nos interlocuteurs se projetaient tout de suite beaucoup mieux.

L'importance de passer beaucoup de temps et de tests sur la mécanique, pour un concept abouti

> Dans la mécanique d'un jeu nous avons vite compris que tout est une question d'équilibre, il ne faut pas perdre trop de points d'un coup, ou avoir des effets trop punitifs pour un joueur et trop bons pour un autre. La formule mathématique pour trouver cet équilibre ? L'itération par le test.

Envie de tout faire vs besoin de faire un proto pour Juin

> Prioriser les tâches n'a pas été la chose la plus facile mais c'est pourtant essentiel. Nous avions comme but initial un MVP (minimum viable product), c'est-à-dire un prototype fonctionnel nous permettant de le mettre à l'épreuve sur le terrain et de le présenter à de potentiels investisseurs. Il a fallu très vite mettre de côté toutes les idées superflues.

Créer un prototype à bas coup

> Au niveau technique, il nous a rapidement fallu être ingénieux quand au choix des composants de prototypage afin de ne pas trop dépasser notre budget. C'est pour cela par exemple que les pions fonctionnent pour le moment à pile. Cette solution est plus adaptée en cas d'éventuels changements futurs et nous a permis aussi de pouvoir enchainer des séries de tests avec les mêmes pions.

Comment tester du numérique sans numérique

> Nous avons très vite voulu mettre nos mécaniques de jeu à l'épreuve et pour cela nous n'avions pas de temps à perdre en développement. Nous avons donc choisi le papier ! Ce choix s'est avéré encore plus pertinent car il nous a permis de mettre en valeur les frustrations que la technologie va pouvoir résoudre au sein de notre jeu.

BUSINESS

Et les sous dans tout ça ?

ÉVOLUTIONS FUTURES

ÉTAPE 1:
Finir la version 1 du jeu

ÉTAPE 2:
**Lancement du jeu,
développement (Salons) et
crowdfunding**

ÉTAPE 3:
Production avec un éditeur

ÉTAPE 4
Traduction du jeu à l'international



Le domaine du jeu de société est très concurrentiel et souvent peu lucratif. Se lancer sans filet dans l'aventure serait très risqué. C'est pour cette raison que, dans l'optique de produire le jeu, nous devrons nous associer avec un éditeur (Asmodee, Hasbro...). Cependant nous ne pourrons faire cela que si nous pouvons prouver que notre jeu est prêt à être produit à grande échelle.

D'après les expériences d'auteurs de jeu que nous avons pu trouver, cette étape peut prendre plusieurs années. De nombreux tests et retours sur le jeu seront fait aux cours de ces années afin d'affiner la mécanique et de réduire les coûts.

Une fois l'éditeur trouvé, notre équipe négocierait des droits d'auteurs et revendrait le jeu. Les droits d'auteur sont moins importants que si nous créons un studio nous même, mais les risques sont moindres.

JURIDIQUE

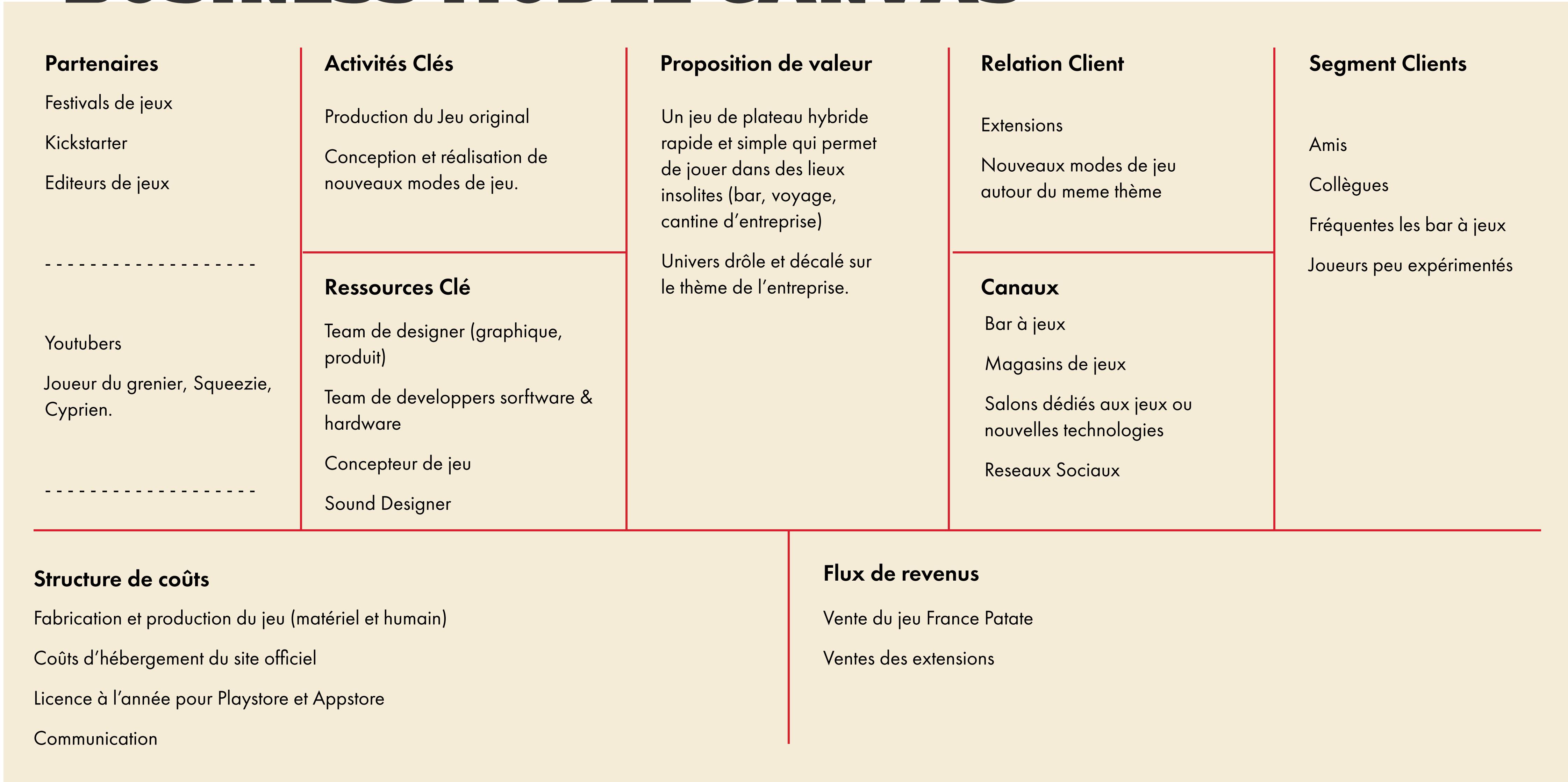
Afin de lancer le jeu et de pouvoir vendre des exemplaires, nous aurons besoin d'une structure juridique autour du projet. Si nous réussissons à nous faire racheter par un éditeur, en fonction du type de contrat, il est possible que ce statut ne soit plus nécessaire.

Nous avons fait le choix de la **SARL** - société à responsabilité limitée. Ainsi nous serons 5 associés à parts égales et sans gérance majoritaire ce qui permet d'éviter les différends.

Ce statut nous permet de ne pas avoir de charges sociales à payer tant que nous ne nous rémunérons pas. Nous aurons donc une structure facilitant les partenariats et assurant notre légitimité.



BUSINESS MODEL CANVAS



BUDGET PRÉVISIONNEL

Création du jeu

		Homme	Jours	Tarifs J/H	Total
Conception du Jeu					
Work Package I Prototype	Game Design	5	26	250,00 €	32 500,00 €
	Direction Artistique du Jeu	3	16	250,00 €	12 000,00 €
	Sound Design	1	2	250,00 €	500,00 €
	Developpement	1	33	300,00 €	9 900,00 €
	Design Objet (Pion)	1	4	200,00 €	800,00 €
	Tests et communication	3	5	150,00 €	2 250,00 €
	Developpement IOT	1	33	250,00 €	8 250,00 €
	TOTAL WP I		119		66 200,00 €
Work Package II Finir le jeu	Direction Artistique du Jeu (nouveaux mini jeu)	3	5	250,00 €	258,00 €
	Sound Design	1	1	250,00 €	252,00 €
	Developpement	2	20	250,00 €	272,00 €
	Design Objet (Pion)	1	4	150,00 €	155,00 €
	Tests	3	5	150,00 €	158,00 €
	Developpement IOT	1	20	200,00 €	221,00 €
	TOTAL WP II		55		1 316,00 €
	TOTAUX		348		135 032,00 €

Le work package 1 correspond au travail déjà effectué au cours de l'année passée afin d'atteindre l'état de prototype pour notre jeu.

BUDGET PRÉVISIONNEL

Plan de financement

Ce plan de financement comprend comme subvention FAJV de la CCI (aide à la création de propriétés intellectuelles) qui ne peut dépasser les 200 000 € et les 50% du prix de développement du projet.

Les financements manquants pourraient être apportés par plusieurs moyens :

- en apport en industrie si nous continuons à travailler sur le projet sans rétribution
- à travers une levée de fond
- grâce à une campagne de crowdfunding*

* Il existe de nombreux sites communautaires de financement de projets en échange de contributions telles que des goodies ou encore des préventes de jeu, le plus connu étant Kickstarter qui regroupe une communauté de "backer" de plus de 10 millions de personnes. La comparaison des divers financements octroyés pour les projets de jeux sur cette plateforme nous ont permis de formuler une hypothèse de financement par ce moyen.

Plan de financement	
Apport en industrie de l'équipe (WP I)	66 200,00 €
Love Money	2 500,00 €
Subventions	30 000,00 €
Financements recherchés	36 332,00 €
TOTAL	135 032,00 €

PRIX DE VENTE

On nous basant sur l'estimation du coût de fabrication et le prix des jeux de sociétés hybrides/des consoles de salon, le prix raisonnable que serait prêt à payer notre cible se situe entre 49,99 euros et 59,99 euros pour un jeu de société hybride.

Prix de vente		Prix unité (calculé sur un lot de 1000 copies)
Fabrication	Tags NFC x 16	4,00 €
	Prix de la boite de jeu	0,50 €
	Prix d'un pion x 4	20,00 €
	Prix des cartes x 16	2,14 €
	Prix des badges joueurs x 4	2,44 €
	Prix de la notice	0,17 €
TOTAL		29,25 €

Prix de vente		59,00 €
TVA	20,00%	11,80 €
Editeur	75,00%	11,97 €
France Patate Team	25,00%	5,98 €

RECETTES PRÉVISIONNELLES

Après association avec un éditeur, voici sur trois ans les gains que nous pourrions faire avec la vente du jeu. Sachant que nous avons considéré ici un prix fixe pour la production de la boîte alors que celui-ci aurait tendance à baisser si le nombre de boîtes commandées est plus important.

Recettes prévisionnelles	Année 1	Année 2	Année 3
Nb de jeu vendus	1000	2000	5000
Produits	59 000,00 €	118 000,00 €	295 000,00 €
Charges	53 016,67 €	106 033,33 €	265 083,33 €
Recettes	5 983,33 €	11 966,67 €	29 916,67 €
TOTAL	5 983,33 €	17 950,00 €	47 866,67 €

STRATÉGIE

Pour la suite, nous imaginons développer de nouveaux produits comme des extensions du jeu, avec de nouveaux modes de jeux ou des possibilités d'extension du jeu de base, comme un mode duo, un contre la montre. En effet, le plateau de jeu est modulable et les pions sont réutilisables ce qui nous permet d'imaginer des déclinaisons.

- Télécharger de nouvelles applications
- Acheter un pack de pièces NFC
- Acheter des pions à l'unité
- Une version voyage

Plus le nombre d'extensions et mises à jour est important, plus le joueur est prêt à investir. Dans notre cas, le prix de vente peut donc varier en fonction des propositions sur le marché.

Prochaines extensions :

- France Patate - Le Séminaire
- France Patate - L'Assemblée Générale
- France Patate - Le Plan de Redressement
- France Patate - Les Comptes Offshores
- France Patate - Révolution Technologique

	Homme	Jours	Tarifs J/H	Total
Conception d'une extension				
Game Design	1	20	250,00 €	5 000,00 €
Direction Artistique	1	10	150,00 €	1 500,00 €
Developpement IOT	1	10	200,00 €	2 000,00 €
Developpement	1	30	200,00 €	6 000,00 €
Test	2	20	150,00 €	6 000,00 €
Communication	1	5	200,00 €	1 000,00 €
TOTAL		95		21 500,00 €

COMMUNICATION

Comment peut-on se faire connaître ?

PLAN DE COM

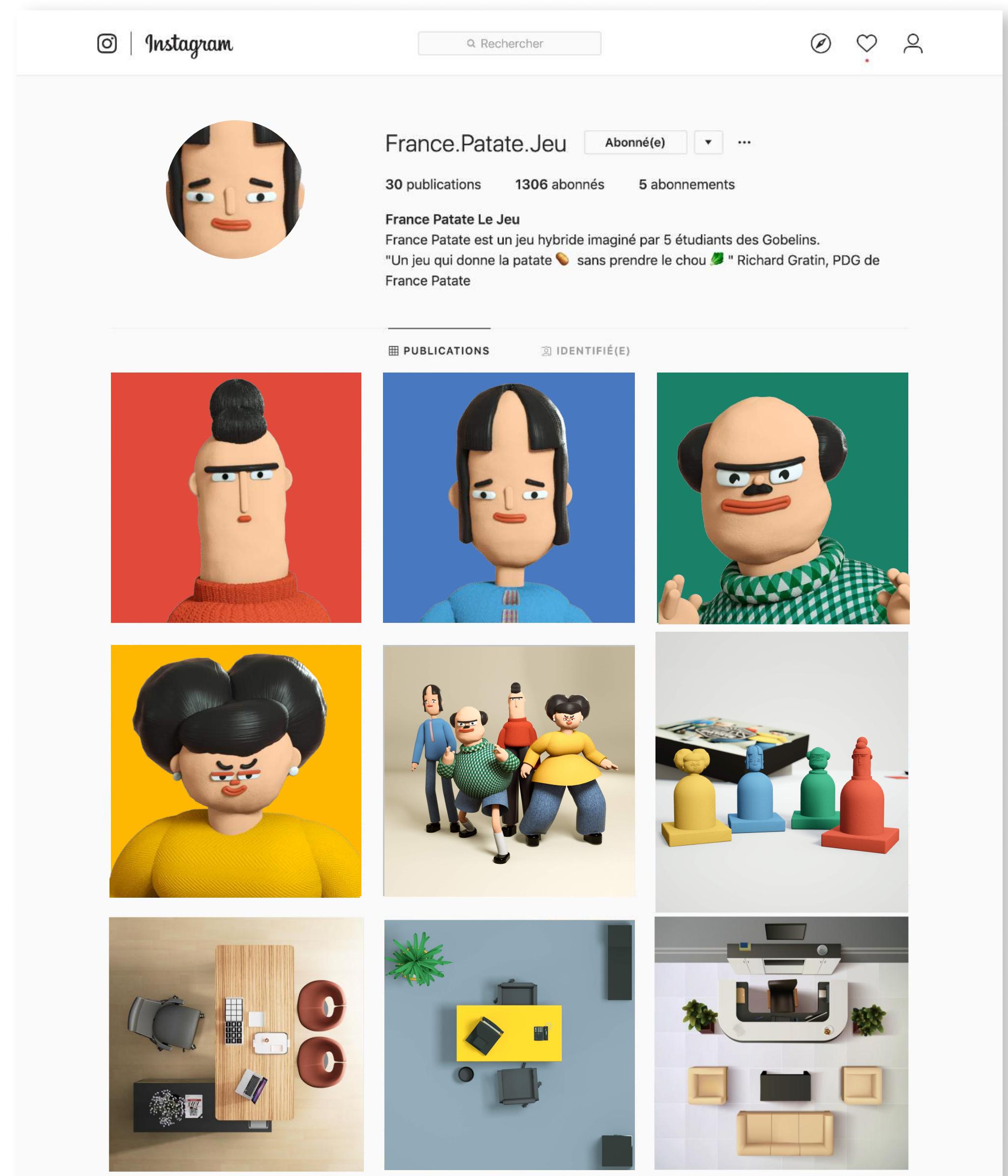
Phase 1

Dans l'optique de trouver les financements pour finir le jeu et en proposer une première version en production, nous devons montrer que le jeu est viable. Pour cela il est important de créer une communauté autour de celui-ci en plus d'une grande phase de tests. Tous ces éléments nous permettront de monter un dossier de presse solide afin de démarcher des éditeurs.

Deux canaux de communication seront privilégiés :

- La publicité sur lieu de vente : nous assurerons notre présence dans des **Salons et des bars à jeux** afin de faire découvrir le jeu et son histoire. L'idée serait de pouvoir faire tester le jeu mais aussi de mettre l'accent sur notre storytelling avec par exemple des actions telles que la distribution de barquettes de frites.

Voici une première liste de salons et festivals que nous avons sélectionnés : Indie Cade (festival), Maker Faire, Le Cube, La Gaîté Lyrique, festivals de jeux, **FLIP, Paris est Ludique, Festival des Jeux de Cannes**. Ces rencontres permettraient de créer une base de données de visuels et de ramener les gens sur notre deuxième canal de communication.



PLAN DE COM

Phase 1

Internet et les réseaux sociaux

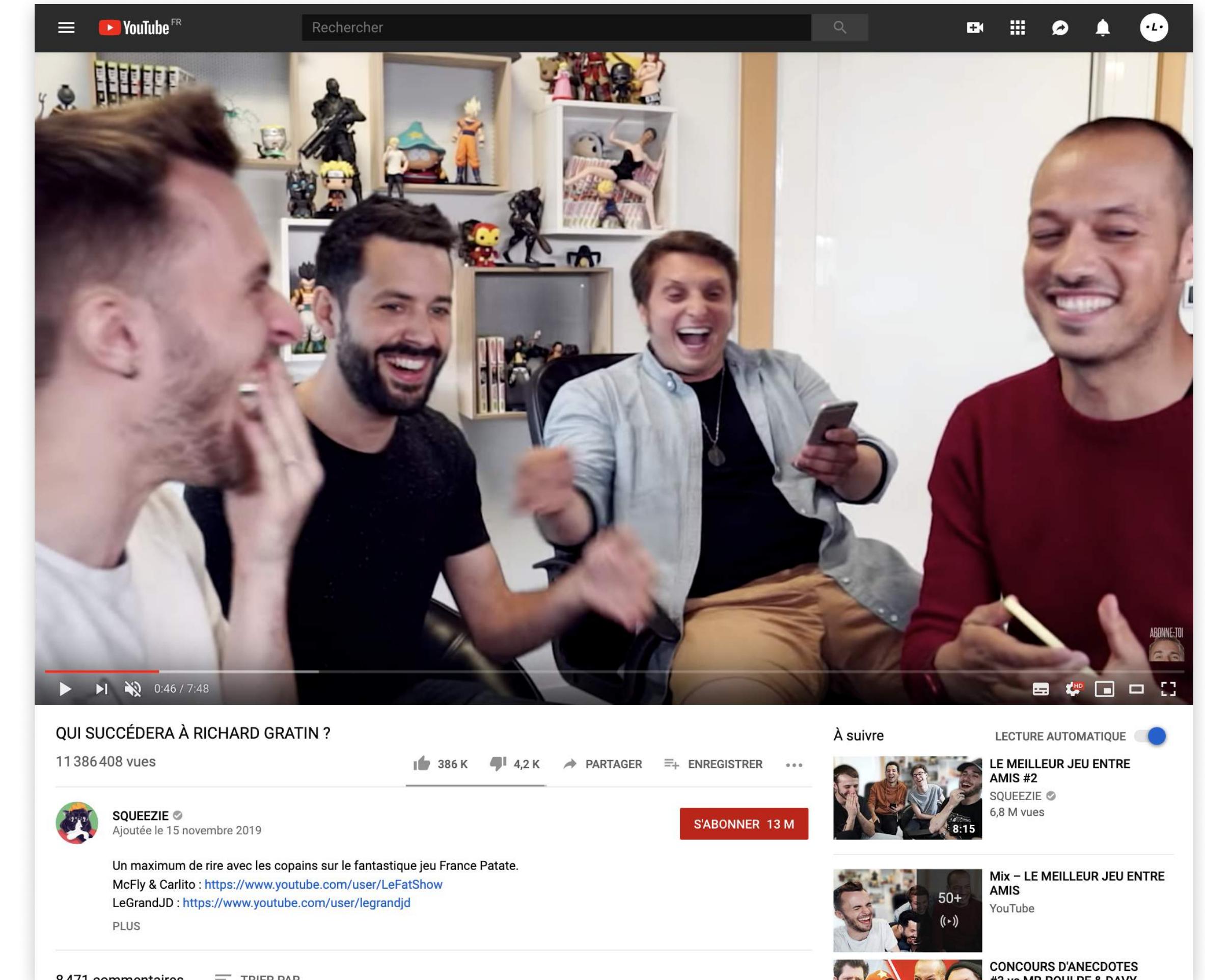
Pour rappel, la cible du jeu est principalement constituée d'adultes, habitués des jeux de société et possédant un smartphone. C'est pourquoi nous souhaitons privilégier une communication basée sur les réseaux sociaux.

Notre cible se trouve majoritairement sur les réseaux Twitter et Instagram que nous avons donc privilégiés. Dans une optique similaire aux salons, la communication s'orienterait vers un teasing sur l'histoire de France Patate et le côté innovant du jeu connecté. Le but étant d'attirer dans un premier temps une cible "maker" et jeux indés, plus apte à participer à notre campagne de crowdfunding.

Youtube

Les Youtubers tels que Squeezie, Cyprien ou encore Le Joueur Du Grenier sont très friants de jeu de société, n'hésitant pas à jouer à des jeux indépendants ou faits par des étudiants.

France Patate s'adapte tout à fait à leur format de vidéos, conviviales, sur des thèmes drôles et des parties courtes.



REMERCIEMENTS

Merci à toute l'équipe pédagogique de Gobelins pour l'accompagnement et le suivi de projet, à tous nos testeurs pour leurs précieuses remarques et leur temps, à Germain pour son aide sonore, ainsi qu'à nos proches qui ont subi nos mauvais jeux de mots 

ANNEXES

