

Game Concept

Fiche Signalétique

Titre : Tap Cat Defense

Vue : Vue désincarner ? 3ème personne ?

Genre : Clicker, Defense, Simulation (?)

Thème : Folklore français et chat

Plateforme / Support : téléphone - Android

Nombre de joueurs : solo

Technologie : Unity

Buisness Mode : Free to Play, → Publicité, Achat (ticket et NFT)

PEGI estimé : PEGI 7

Pitch

Un jeu mobile où l'adoption de chats permet de défendre un village durant la période Médiéval d'invasion de nuisibles en appuyant dessus pour les éliminer ou sur le chat pour le faire monter de niveau.

Cible et marketing

Cible



La cible pour ce jeu est la tranche d'âge des jeunes adultes, indépendamment de leur genre, du fait que l'on vise essentiellement celles et ceux qui jouent à des jeux sur téléphone surtout pour passer le temps dans les transports en commun ou pour faire une pause dans une longue activité.

Ils ont débuté ou continuent leur étude supérieure, pouvant autant être boursier, avoir de l'aide de leurs parents ou avoir commencé un emploi à temps partiel.

Certains et certaines, ont peut-être même préféré commencer un petit boulot que la poursuite d'études.

Mais notre cible est celle qui est aussi courant des investissements de NFT, pour la plupart intéressé afin de pouvoir gagner de grandes sommes d'argent rapidement (en moins d'un an, mais sur plusieurs mois).

Ils préfèrent les jouabilités simples, pouvant être joué qu'avec un doigt, dont la prise en main est rapide. Une session de jeu pouvant être d'une heure, elles seront plus souvent de trois à dix minutes pour se vider quelques instants l'esprit, par exemple lors de révision, l'écriture d'un dossier, etc.

Si le jeu est gratuit et dont une majorité des fonctionnalités sont disponibles, c'est un grand plus. Pouvant vite s'énerver s'il y a trop de pub, ce qui pourrait amener à la désinstallation du jeu.

Les possibilités d'achats n'ont aucune répercussion sur l'avancer du jeu. Dans ce cas, aussi, les graphismes devront tout de même être propres, voir évoluer par la suite (sans changer l'apparence des chats des versions précédentes) et avoir quelques animations.

L'achat même doit se faire obligatoirement avec une connexion internet, mais le reste du jeu peu se faire sans.

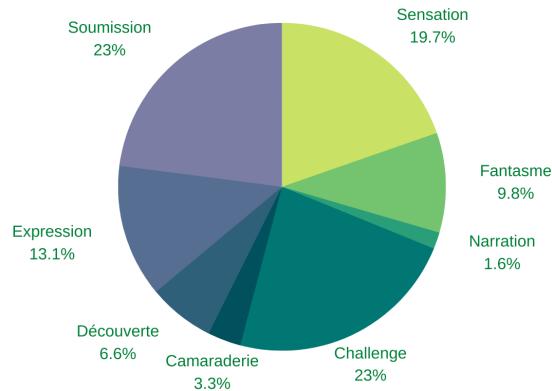
Il leur est appréciable d'obtenir quelque chose d'unique, avec plusieurs niveaux de rareté.

Classification de Cailliois :

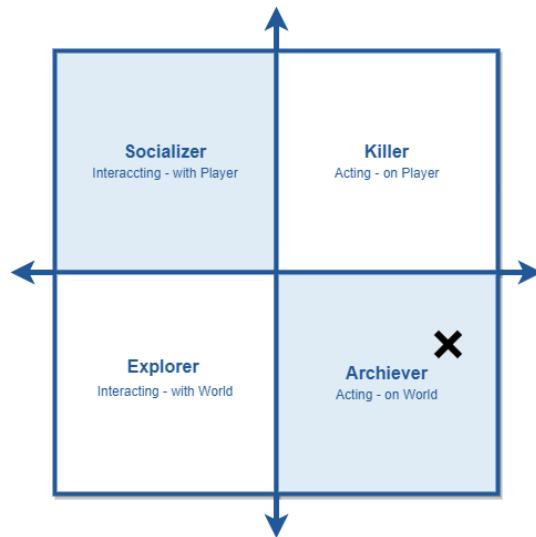
Ludus (il y a des règles établies)

Mimicry (il est question d'incarner la personnification de l'état d'une personne)

Taxonomie de Leblanc :



Théorie de Bartle :



Marketing

Business Model

Le modèle économique qui serait favorable à cette application et le Free to Play.

- Choix d'un chat sur trois gratuitement.
- Donner la possibilité de débloquer les deux autres ainsi que d'autres de style lambda via des fragments qu'il est possible d'avoir grâce au gacha.
- Il n'est pas obligatoire d'avoir plusieurs chat pour avancer, même s'il y a un bonus si l'on a à trois.

- Possible d'achat des tickets avec de la monnaie réelle, mais aussi de les gagner après avoir atteint x score.
- Chat unique en édition limité possible d'achat uniquement en NFT. Ne pas en avoir ne change rien sur le reste du contenu. Un pourcentage de 7% pour l'entreprise.
- Plus de personnes peuvent y jouer, sans être obligé d'acheter des chats ou des tickets. Mais par le peu de jouabilité mis en place, il faut être sûr d'avoir une grande communauté qui gardera un intérêt sur une longue période.
- Ajout de pub pour une seconde chance est continué de là où on s'est arrêté ?

Intentions

Raison d'être

En-dehors d'être un concept réalisé pour mettre en avant les compétences de game design appris et acquis, c'est aussi l'occasion de mettre en avant une légende française. Du moins en faire un grand clin d'œil, et rappeler l'importance qu'ont eut les chats durant l'époque médiévale lorsqu'il y avait des invasions de nuisibles qui réduisaient les vivres. Sauf qu'à la place du rat ordinaire, son apparence sera plus mystique.

Message du jeu

Qu'un chat, aussi mignon soit-il, reste un prédateur. Il est vrai qu'il a plusieurs heures de sommeil au compteur, mais c'est la nuit qu'il est le plus actif.

Rappeler aussi qu'à la différence de nos jours, la présence de rats avait de très mauvaises répercussions, plus importantes qu'aujourd'hui. Et que le meilleur moyen d'en réduire leur population restait les chats, du moins après leur arrivé sur le continent européen durant l'antiquité, et sans prendre en compte les furets.

Identité

En s'éloignant du concept de prendre uniquement soin de chat, accompagner de mini-jeux pour récupérer des pièces, pour la personnalisation, et en se rapprochant des jeux cliquer pour la simplicité de leur gameplay, tout en y ajoutant une petite touche de jeu de défense pour avoir un peu plus de challenge, le jeu se veut attractif par les graphismes et les multiples chats mis en vente, permettant certains bonus. Les premiers félidés disponibles ont une apparence basique, allant par la suite jusqu'à des designs plus fantaisistes, mais en plus petite quantité.

Le jeu se veut mignon aux couleurs chatoyantes, voulant mettre en avant une bonne ambiance chaleureuse, même si le but est de combattre des ennemis envahissant un village. Pour justement baisser le côté néfaste de ce qui se passe, en accentuant un effet party game.

Comportement voulu du joueur

Le joueur doit taper sur l'écran autant pour faire montée de niveau son félidé, que pour détruire les ennemis envahisseurs.

Pouvant à tout moment accéder à une autre page pour voir le chat entièrement, avec un petit texte qui l'accompagne. Il pourra autant appuyer sur le chat pour le caresser ou le nourrir, ce qui par moment

fera apparaître des bonus utilisables pour la partie défense.

Références et inspirations (listé)

Folklore et légende :

Village de La Romieu ou village des chats : légende des chats d'Angelina

Jour consacré à la légende : mi-août, fête consacrée au chat

####

Jeux app mobile :

The Battle Cats, PONOS Corporation ####

Defense Game TD : Save the Ninjatown, 1N1 ####

Un soldat inattendu (Tap RPG), Honeydew Peanut ####

Tap Titans 2 : Hero Clicker RPG, Game Hive Corporation, ####

Jeu de chats - Cat Collector!, Mino Games, ####

Sailor Cats, Platonic Games, ####

Dream Cat Paradise, Ammonite Studio, ####

My CatPots, MaxSRarity, ####

Secret Cat Forest, IDEASAM, ####

Cat Room - Cute Cat Games, ####

Fantastic Cats, DazzlePlay Inc., ####

Concept

Le jeu se lance quasiment sur l'écran de jeu, où l'on voit le soleil haut dans le ciel et sur la barre en bas de l'écran une icône en forme de tête de chat qui dort. Sur sa droite, se trouvent trois emplacements arrondis qui se dégrise lorsqu'on acquiert des bonus :

- Bombe : qui permet d'éliminer tous les ennemis présents à l'écran.
- Mur : qui empêche les ennemis d'accéder au reste du village, en les bloquant sur l'écran de jeu. Un mur apparaît en bas de l'écran.
- Goudron* : qui ralentit les ennemis présents sur l'écran.

À sa droite, trois autres icônes carrées, la première pour accéder au refuge des chats. De là, il est possible de cajoler le félidé ou de le nourrir en appuyant plusieurs fois de suite dessus, afin de récupérer des bonus quand on rempli la barre d'affection (ou ne nourriture). C'est aussi ici que l'on peut sélectionner le chat avec lequel on souhaite jouer ou juste admirer ceux que l'on a en notre possession.

La seconde icône est l'accès à la boutique, permettant d'acheter les chats que l'on souhaite. C'est de là qu'entre en compte le principe des NFT. Il n'est pas obligatoire d'acheter pour avancer.

La dernière permet d'aller changer ses options. Quand on lance une partie, elle sert à mettre en pause le jeu.

Au milieu de l'écran principal, se trouve le bouton pour lancé une vague d'ennemis. Le soleil se couche et la lune commence à faire son entrée. L'icône centrale de la barre du bas de l'écran se réveille. Quant à la barre du haut, elle indique le "temps" de la vague.

Durant une partie, il n'est plus possible d'aller en boutique ou d'accéder au refuge. La vague d'ennemis est en continue, la barre en haut à gauche indique le moment où un ennemi très puissant fait son apparition ou une augmentation du nombre d'ennemis (exemple : multiplier par deux).

Les ennemis apparaissent du haut de l'écran et à la suite, avec des temps de pause entre chaque groupe. Pour les détruire, il suffit d'appuyer dessus, allant d'une à cinq fois pour un même antagoniste. Chaque silhouette abattue rapporte des points. Ces points permettent d'avoir des médailles indiquant le nombre d'ennemis exterminé. Permet aussi de comparer son score avec d'autres joueurs.

Quant à l'icône centrale de la barre du bas, elle permet, quand elle est réveillée, d'augmenter le niveau de celui-ci. Plus le chat monte de niveau, plus ses attaques augmentent, mais les vagues ennemis augmentent aussi en nombre ou en puissance.

Il y a des paliers d'ennemis à abattre, qui permettent aussi de gagner en plus de médailles (quand il y en a) des ticket utilisable auprès de gacha. Pour le moment, il n'y en a qu'un seul, voir un second spécial événement.

Un ticket permet de tourner une fois la machine. Il est possible d'avoir :

- Rien
- Un bonus parmi le trio : Bombe, Mur et Goudron
- Un fragment de chat
- 1 à 5 tickets gacha

Toutes les 24 heures, un tour gratuit.

Il n'est pas faisable d'acheter directement des fragments de chat, mais des tickets via la boutique.

Note :

- Permettre de partager l'acquisition de ses chats sur les réseaux, ou d'intégrer une "liste d'ami.e.s" pour partager avec eux les chats que nous avons en notre possession ou de voir ceux des autres.
- Présence d'événement ? Groupe temporaire pour obtenir chat collector de l'événement, gacha temporaire ?

*Dans le contexte médiéval, le goudron est créé à partir de résine de bois résineux, qui constitue la poix, qui se noircit lorsqu'on la cuit.

Scénario

Synopsie narrative

Le jeu se déroule durant la période Médiéval Tardif, dans un village fictif s'inspirant du village de La Romieu (Gers). Une invasion de petites silhouettes brumeuses, prenant la forme de rongeurs se fait au grand désarroi des habitants. Heureusement pour eux, une habitante leur propose l'aide de ses chats. De leur côté, les félidés ont une très forte envie de chasser, surtout quand le crépuscule arrive.

Type de narration

La narration est linéaire, mais uniquement présente lors de l'introduction. Après celle-ci, la narration est mise de côté.

Gameplay Principal

3C - Character

Villageois

Caractéristique(s) physique(s)

Aucune

Mentalité

N'en peu plus de l'invasion de nuisible. Adore les chats.

Apparence

Aucune pour le moment.

Ambition

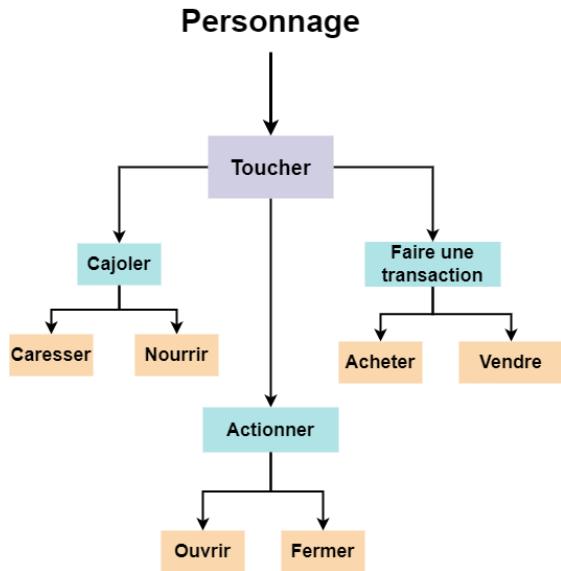
Souhaite exterminer les nuisibles et accueillir différent chats à son refuge.

Antagoniste

Les nuisibles : ils s'en prennent aux vivres de tout le village, empêchent les villageois de dormir tranquille et propagent différente maladie.

Capacités du personnage (+ arborescence)

- Toucher
 - Cajoler
 - Caresser
 - Nourrir
 - Actionner
 - Ouvrir
 - Fermer
 - Faire une Transaction
 - Acheter
 - Vendre



Chat d'argent

Caractéristique(s) physique(s)

change en fonction du chat. Mais les trois au choix du début sont :

- Un chat tigré roux au yeux marron.
- Un chat noir aux chaussettes et tâche blanches aux yeux bleus.
- Un chat blond poil long au yeux vert.

Apparence



Ambition

Arrivé au bout des nuisibles.

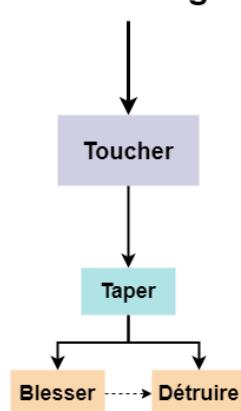
Antagoniste

Les nuisibles : ils s'en prennent aux vivres de tout le village, empêchent les villageois de dormir tranquille et propagent différente maladie.

Capacités du personnage (+ arborescence)

- Toucher
- Taper
- Blesser
- Détruire

Personnage



3C - Controls

Ecran téléphone

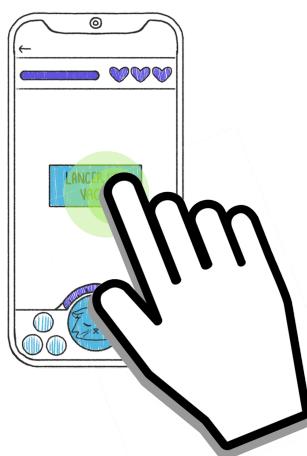
doigt ou style en fonction du support.

Combinaison

Aucun pour le moment.

Adaptation

Il n'y a pas de changement en fonction de si on utilise le doigt ou un stylet. l'écran sera plus grand s'il s'agit d'une tablette que d'un téléphone, mais il ne devrait pas y avoir de problème avec les boutons.



Entrée :

- Appuyer sur écran
- lancer une partie : démarre l'arrivée de vagues ennemis
- Appuyer sur un ennemi : 1 à 5 fois : destruction de l'ennemi
- Appuyer sur l'icône tête de chat réveillé : augmentation de l'XP pour monter de niveau
- Appuyer sur les bonus : les actives
- Appuyer sur icône paramètre ou pause : met en pause le jeu, permet de régler les options
- Appuyer sur icône boutique : accès au différent chats
- Appuyer sur icône refuge : permet de prendre soin des chats qu'on a en notre possession et collecter des bonus.

3C - Camera

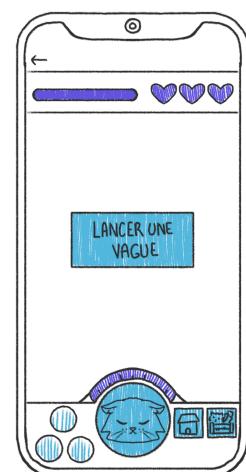
Type de caméra

Vue désincarnée

Position

Positionnement fixe

Echelle



Déplacement

Un léger fondu lorsque l'on change de page pour accéder au refuge ou à la boutique. Reste fixe pour les options, car l'on reste sur la même page, vue qu'il s'agit d'une fenêtre pop-up.

Fonctionnalités principales

- **Détruire**

- Ennemis : augmente le scoring, apparaît en groupe par intermittence
- Bonus : pour les utiliser

- **Gérer + choisir**

- Bonus : savoir quand les utiliser, à quel moment opportun

- **Choisir :**

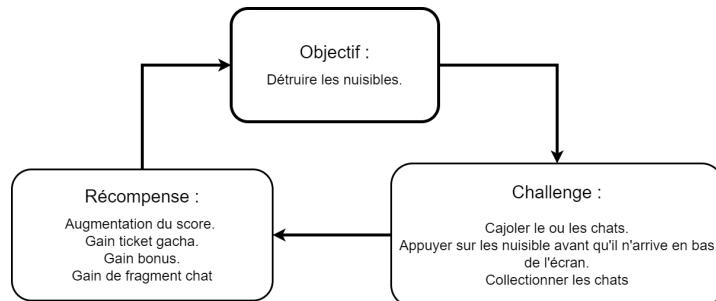
- viser sans générer de projectiles, cliquer sur un élément précis pour le détruire —> ennemis

- **Aléatoire**

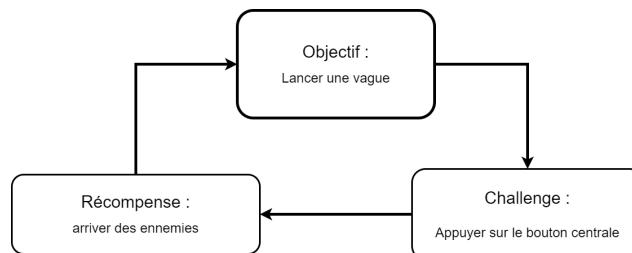
- Ennemis : Type d'ennemis apparaissant à l'écran.
- Bonus : Type de bonus collectable auprès des chats
- Gacha : on gagne des fragments d'un type de chat ou tout autre item
 - Un bonus parmi le trio existant
 - 1 à 5 tickets gacha
 - Un à 3 fragments de chat, pouvant être trois fois le même ou trois différents.

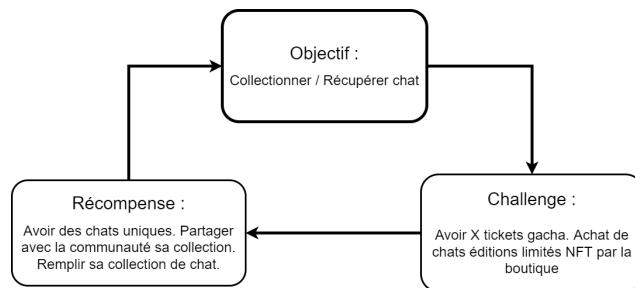
Boucle de jouabilité

Macro



Mid





Micro

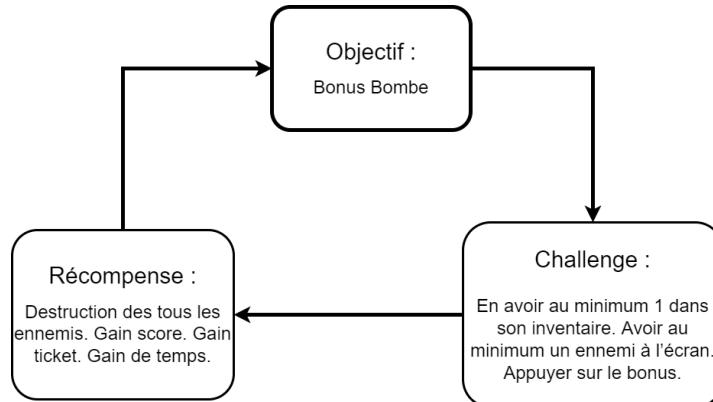
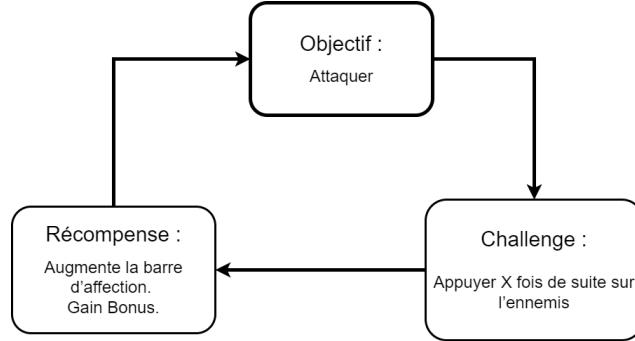
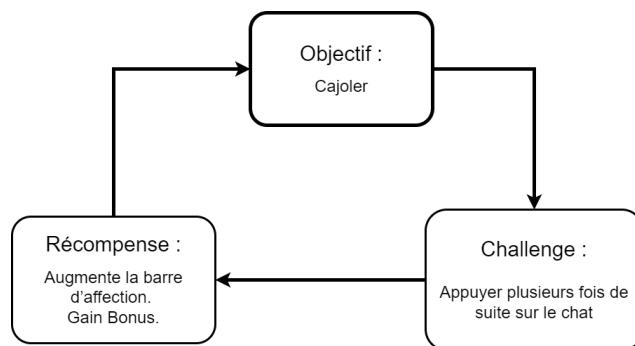


Tableau Signes et FeedBacks

Signe	Feedback				
Action (du joueur)	Effet Visuel	Animation	Caméra	Effet Sonore	Effets Haptique
Toucher icone chat barre centrale	Reflet passant de bas en haut, opacité 50%	Animation miaulement (30% chance), clin d'œil (10%), aucune (60%)	Fixe	miaulement toute des 10 touches	/
Monté de niveau	Augmentation taille barre de niveau et retour à sa taille d'origine + retour à zéro.	/	/	Son de brillance avec miaulement 2	Petite vibration
Toucher ennemi	Filtre 40% rouge	Animation douleur	/	couinement léger	/
Toucher bonus	Augmentation taille barre de niveau et retour à sa taille d'origine + penche 10° à droite et revient à position initial	Agrandissement	/	Petit son de paillettes	/
Toucher chat refuge	apparition cœur au dessus de la tête du chat. opacité 60%	Animation heureux	Fixe	Miaulement 3 (30%), Miaulement 4 (30%), Miaulement 5 (30%), rien (10%)	/

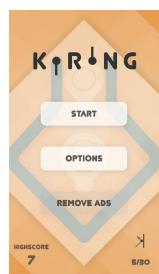
Direction artistique

L'environnement rappel les villages du Moyen Âge Centrale ou celui Tardif

Graphisme

type de graphisme

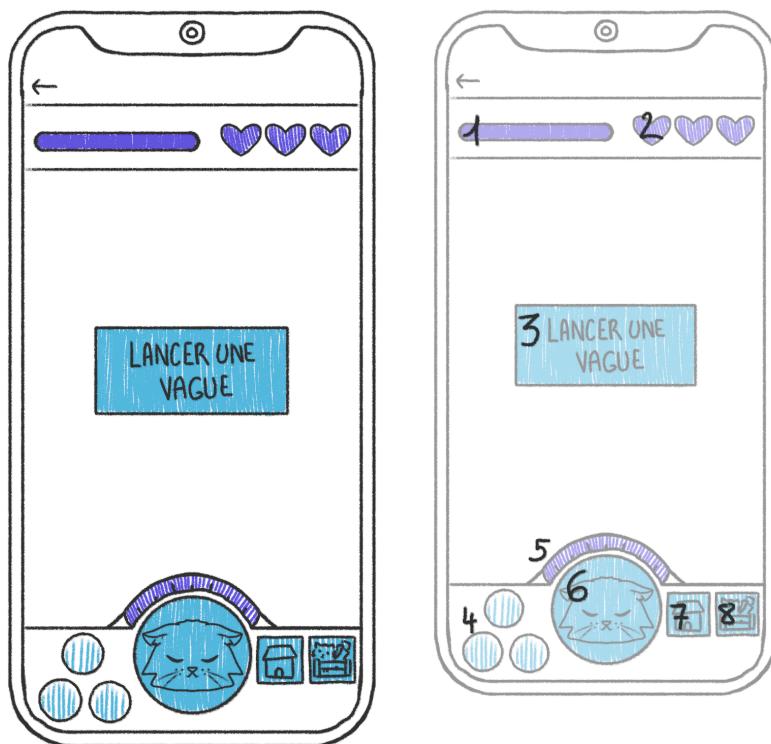
style graphique : flat design, architecture détaillées, UI simple, P(N)J en moyen.





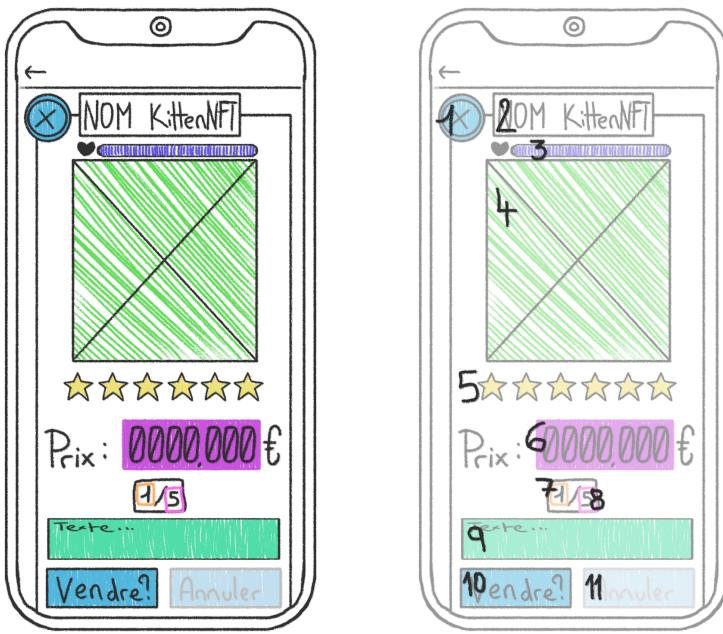
Expérience de joueur - Vue, interface et navigation

Vue et interfaces



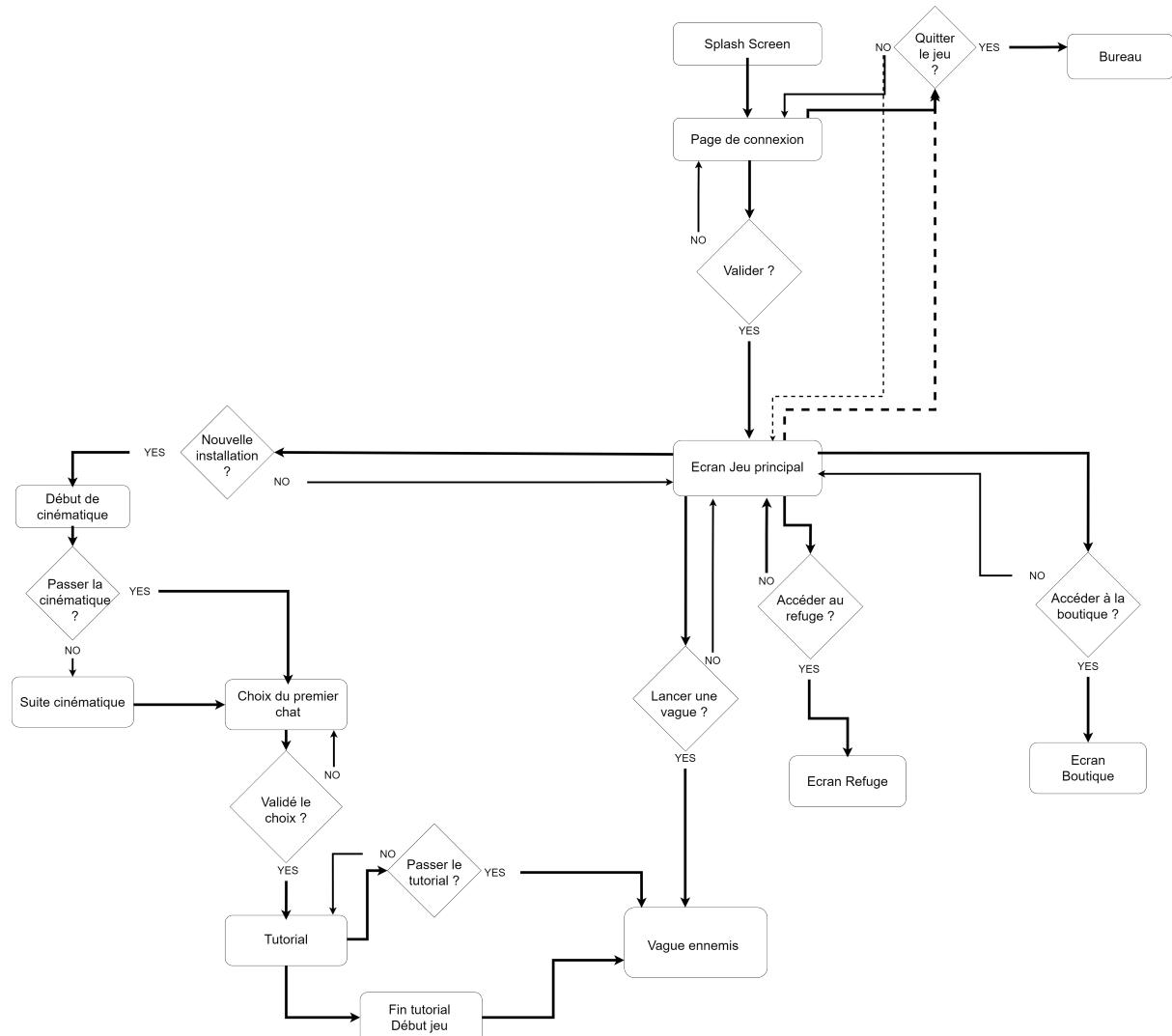
- 1 - Barre arrivage PNJ en plus grande masse ou d'un PNJ plus puissant
- 2 - "Vie" du joueur
- 3 - Bouton lancement d'une partie
- 4 - Emplacement bonus
- 5 - Barre d'expériences
- 6 - Bouton montée d'expérience, fonctionne lorsqu'une partie est en cours.
- 7 - Bouton accès Refuge
- 8 - Bouton Accès Boutique

- 1 - Bouton Retour page Refuge
- 2 - Nom du chat



- 3 - Barre d'affection - Barre gain bonus
 - 4 - Image interactive du chat
 - 5 - Valeur / Rareté du chat
 - 6 - Prix actuel du chat
 - 7 - Nombre existant de ce chat encore en vente
 - 8 - Nombre existant de ce chat total
 - 9 - Présentation du chat
 - 10 - Bouton mise en vente du chat
 - 11 - Bouton pour annuler la mise en vente

Navigation



Annexe

Interface Projet Boutique App (1)

Business Case (1)