



Game Design de Jeu Mobile

Concept

RUNNER ROYALE

**BENNIS Loïc
LOPES Maxime
VUNDA Muko
3GD**

SOMMAIRE

1. INTRODUCTION.....	3
- Le pitch et les intentions	
2. MARKET RESEARCH.....	4
- Les références	
- Les concurrents	
2. GAMEPLAY.....	4
- Les 3Cs	
- Le déroulement de la partie	
- Core loop	
- Système de lagues	
3. PERSONNALISATION.....	6
- Le personnage	
- La liste des compétences	
- La liste des objets	
4. RESSOURCES.....	9
- Soft currency et hard currency	
5. MONÉTISATION.....	10
- Saphirs, pièces, costumes et boosters	
- Disposition dans la boutique	
6. RÉTENTION.....	13
- Quêtes, compétitions et multiplicateur	
7. DIRECTION ARTISTIQUE.....	12
- Univers visuel et sonore	

INTRODUCTION

Le pitch et les intentions

Pitch :

Le joueur incarne un personnage qui se déplace automatiquement sur un circuit en même temps que quatre-vingt-dix-neuf autres joueurs.

Tout en évitant les obstacles et les objets envoyés par leurs adversaires, les joueurs doivent traverser les points de passage avant les autres pour rester dans la course. Le dernier survivant est le vainqueur de la partie.

Intentions :

Nous voulions créer un concept autour d'un gameplay simple et compétitif. De plus, nous souhaitons également que le joueur puisse personnaliser l'avatar qu'il joue au travers de son esthétisme et du style de jeu.

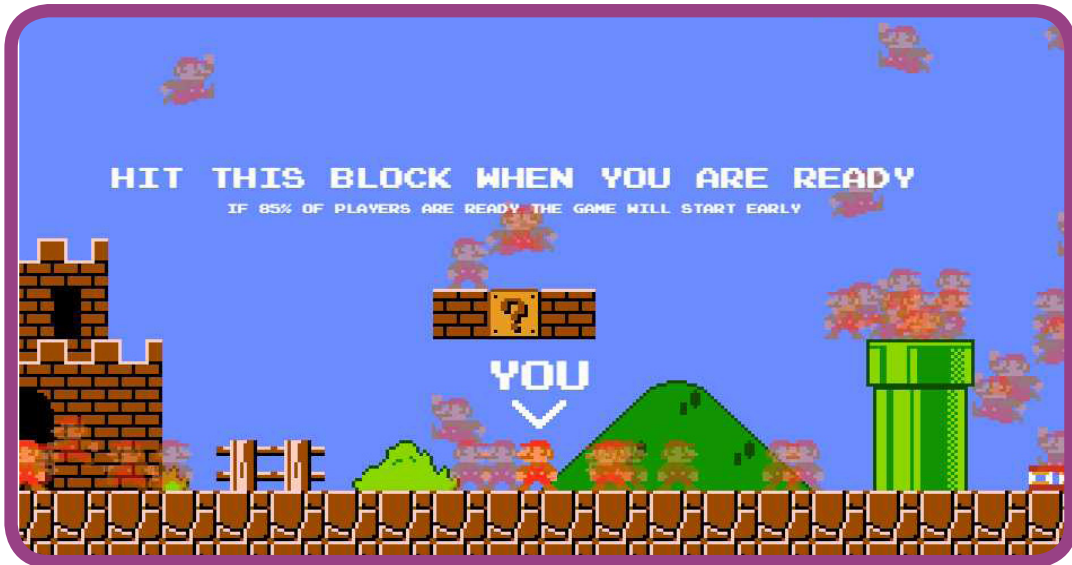


MARKET RESEARCH

Les références

Mario Battle Royal :

Il s'agit d'un platformer dans lequel cent joueurs s'affrontent pour être le premier à atteindre la fin du niveau. Les joueurs peuvent ramasser des objets pour éliminer leurs adversaires.



Speedrunners :

Ce qui nous a inspiré dans ce jeu c'est le fait que plus la course progresse plus la zone de jeu rétrécit et moins les joueurs ont de marge de manoeuvre.



MARKET RESEARCH

Les références

Bit. Trip Runner :

Il s'agit d'un des pionniers du genre Runner 2D qui a introduit plusieurs éléments (les capacités, les obstacles...) que l'on retrouve dans les Runners d'aujourd'hui.



Dash Legends :

Il nous a inspiré pour l'idée autour du Runner en multijoueur, mais ici, il n'y a que quatre joueurs. De plus, il utilise également la monétisation autour de la customisation visuelle des coureurs.



Clash Royale :

Nous nous sommes inspirés de ce jeu pour concevoir un système de monétisation efficace de la soft et hard currency ainsi que le Battle Pass.

MARKET RESEARCH

Les concurrents

Chacune des données trouvées pour les jeux ci-dessous sont récupérées du site [SensorTower](#) datant toutes de novembre 2019.

Mario Kart Tour:

Il s'agit d'un jeu de course multijoueur dans lequel les joueurs peuvent utiliser des objets qu'ils ramassent dans des boîtes mystères.

IOS:

Nombre de téléchargements : 4 millions

Revenue : 7 millions de Dollars

Android:

Nombre de téléchargements : 4 millions

Revenue : 4 millions de Dollars

Fun Run 3:

Il s'agit d'un jeu de course dans lequel les joueurs peuvent customiser leurs avatars.

IOS:

Nombre de téléchargements : 200 000

Revenue : 200 000\$

Android:

Nombre de téléchargements : 200 000

Revenue : 50 000\$

Sonic Dash 2:

Il s'agit d'un runner dans lequel le joueur peut améliorer les capacités des personnages jouables.

IOS:

Nombre de téléchargements : 300 000

Revenue : 10 000\$

Android:

Nombre de téléchargements : 2 millions

Revenue : Moins de 5000\$

Jetpack Joyride:

Il s'agit d'un des Runner les plus populaire sur appareil mobile.

IOS:

Nombre de téléchargements : 600 000

Revenue : 70 000\$

Android:

Nombre de téléchargements : 900 000

Revenue : 30 000

GAMEPLAY

Les 3Cs

Camera :

Il s'agit d'un jeu en deux dimensions et en vue de côté. La caméra suit l'avatar et ce dernier occupe un point fixe dans l'écran de jeu. Ce point est légèrement décalé vers la gauche par rapport au centre de l'écran.

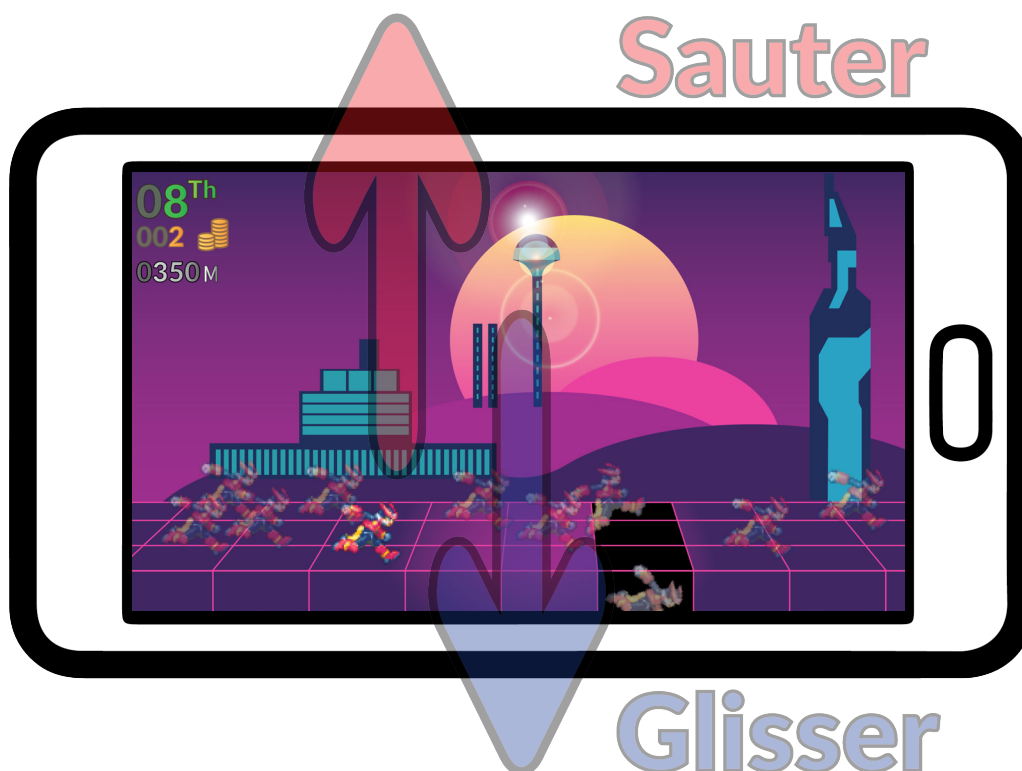
Character :

Le joueur contrôle un avatar humanoïde qui peut sauter et effectuer une glissade pour éviter des obstacles. L'avatar peut aussi utiliser des objets qu'il récupère dans le circuit et des compétences (choisies par le joueur avant le début de la partie).

Controllers :

Le jeu se joue sur un appareil disposant d'un écran tactile. Le joueur doit mettre son écran à l'horizontale pour jouer au jeu de manière optimale.

- Pour faire sauter l'avatar le joueur doit swiper vers le haut.
- Pour faire glisser l'avatar le joueur doit swiper vers le bas.
- Pour faire utiliser un objet ou une compétence à son avatar le joueur doit toucher l'icône correspondante.



GAMEPLAY

Le déroulement d'une partie

Le mode de jeu principal est une course à l'élimination, où l'objectif est d'être le dernier coureur en lice sur le circuit ou d'arriver le premier à la fin.

Le circuit est un long couloir semé d'obstacles que les joueurs doivent traverser d'un bout à l'autre. On y trouve un certain nombre de points de passage (checkpoints) séparés par des distances de plus en plus petites. Les points de passage ne laissent passer qu'un certain pourcentage de concurrents (par rapport au nombre de concurrents encore en lice), et une fois le quota atteint, les concurrents restants sont éliminés de la course.

Avant le début de la partie, le joueur compose son arsenal de trois objets. Ceux-ci seront les trois objets disponibles pour le joueur durant la partie. L'avatar obtiendra l'un des trois objets de son arsenal à chaque fois qu'il ramassera une boîte mystère. Ces objets sont à usage unique.

Le joueur choisit également une ou plusieurs compétences avant le début de la partie. Selon la compétence, celle-ci s'active automatiquement ou en appuyant sur une icône dédiée.

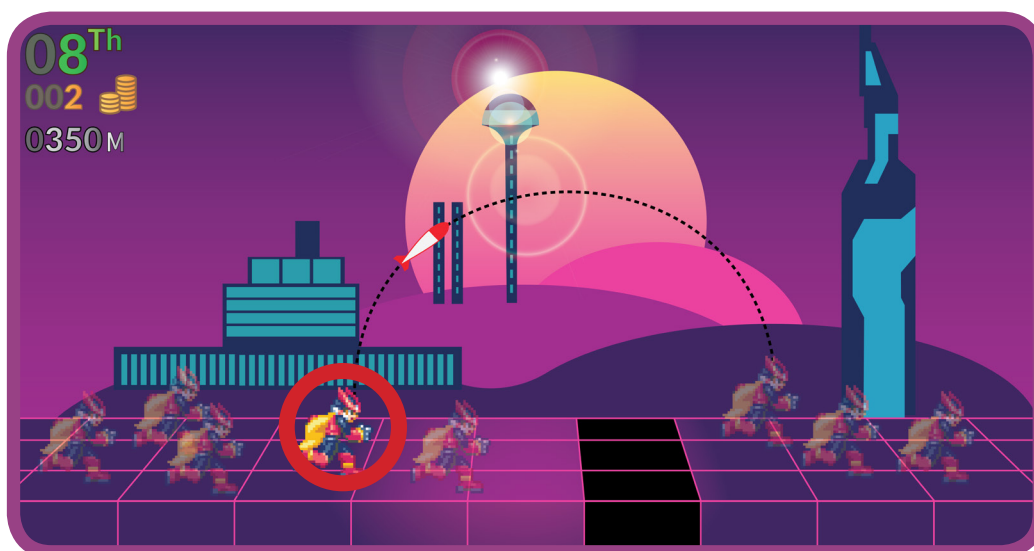
Durant la course, chaque avatar se déplace sans pouvoir entrer en collision avec les autres avatars en temps normal. Pour gêner les autres, les joueurs peuvent utiliser des objets offensifs, des objets défensifs ou des objets altérant l'état des autres avatars.

Un joueur se fait éliminer de la course s'il n'arrive pas à temps au point de passage (si sa place fait partie du pourcentage éliminatoire) ou si ses points de vie atteignent zéro.

À la fin de sa partie, le joueur accède à un écran où il récupère des récompenses selon sa place dans le classement de la course, son temps passé en première place et la distance qu'il a parcouru.

Classement
Pièces gagnées
Distance parcourue

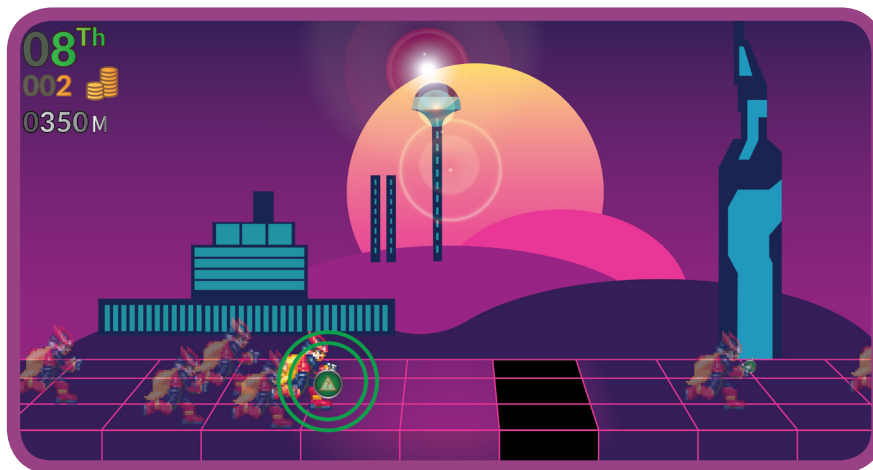
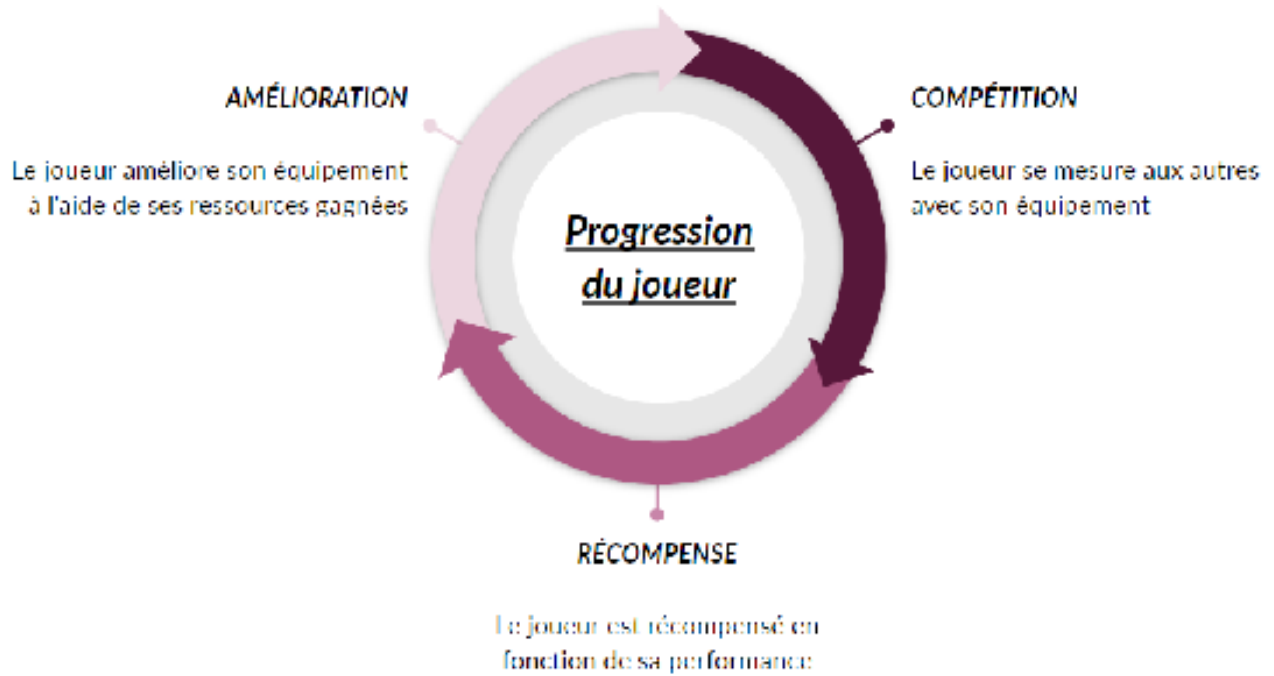
**Avatar
joueur**



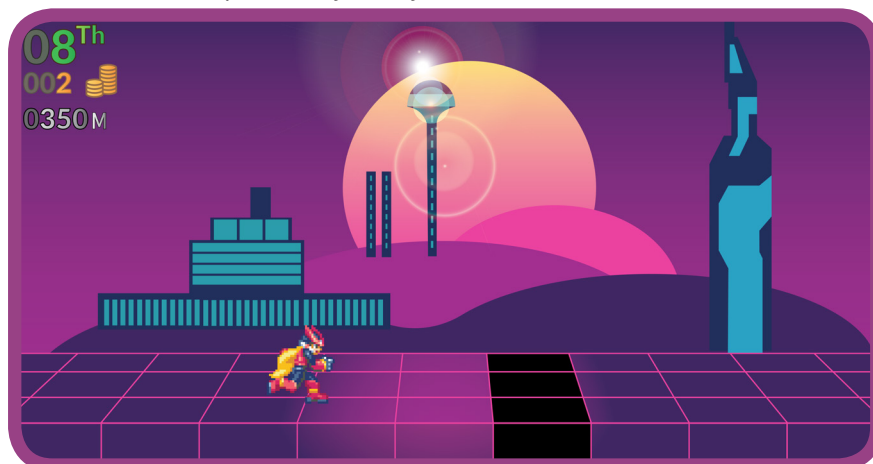
Séquence de jeu : le joueur lance un mortier

GAMEPLAY

Core Loop



Séquence de jeu : le joueur utilise un brouilleur

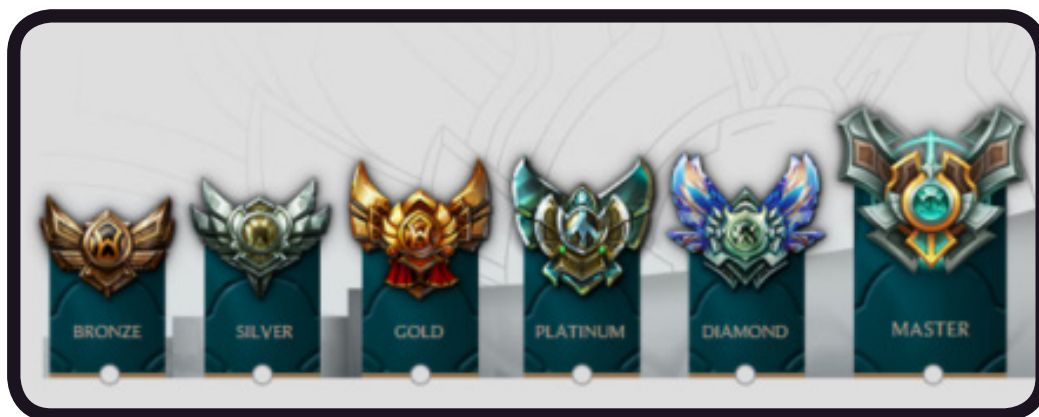


Séquence de jeu : les joueurs touchés ne voit plus les autres

GAMEPLAY

Système de ligues

A la fin de chaque partie, les dix premiers joueurs reçoivent des points de ligues de cinquante pour le premier, trente pour le deuxième, quinze pour le troisième et allant de sept à un pour du quatrième au dixième. Par la suite, les joueurs augmenteront de ligues selon le nombre de points qu'il possède, dans le même type de système que [League of Legends](#) allant du bronze au champion. Néanmoins, nous avons décidé de planifier des ligues allant de bronze à master au début, mais dans l'optique d'ajouter des ligues intermédiaires si le nombre de joueurs accroît.



L'obtention des ressources en partie est plus ou moins importante selon la ligue dans laquelle le joueur est. Plus il est dans une ligue haute plus les récompenses seront intéressantes afin de les inciter à augmenter en capacité du jeu.

Un joueur peut choisir une ligue inférieure à la sienne, mais les récompenses gagnées seront 50 % moins intéressantes qu'en temps ordinaire. Cette mécanique est principalement présente pour donner la possibilité au joueur de reprendre le jeu en main s'il n'est pas revenu dessus depuis longtemps.

PERSONNALISATION

Le personnage

Le joueur peut changer les caractéristiques de son personnage entre les courses. Il peut créer des ensemble de compétences et objets pour pouvoir les sélectionner facilement.

La performance de course d'un personnage dépend en grande partie des statistiques suivantes :

- Points de Vie : Vitalité de l'avatar. Si les points de vie de l'avatar atteignent zéro durant une course, il est éliminé. L'avatar perd des points de vie s'il se fait toucher par un objet adverse. S'il percute un obstacle, il perd quelques points de vie et est temporairement ralenti. S'il tombe dans un précipice, il perd quelques points de vie et redémarre un peu avant le précipice.

- Attaque : Puissance de feu de l'avatar. Si le joueur utilise un objet offensif, il déduira son nombre d'attaques aux points de vie de sa cible.

- Vitesse : Plus cette statistique est élevée, plus le joueur se déplace rapidement.

Le joueur peut aussi choisir trois objets pour l'avatar, et des compétences. Le joueur a trois emplacements disponibles pour les compétences. Certaines compétences prennent plusieurs emplacements. Le joueur voit son avatar normalement et ceux des autres joueurs avec un effet de transparence.

Au fur et à mesure de la montée de niveau du joueur, ce dernier débloque des compétences pour son avatar. Le passage au niveau supérieur se fait en fonction l'expérience gagnée pendant les parties.

Objet : Vaisseau et Brouilleur

Compétence : Memento Mori



Choix des compétences et objets

PERSONNALISATION

La liste des compétences

Départ Canon :

Compétence utilisable seulement au début de la partie, il permet au joueur d'effectuer un dash au début de la partie.

Infravision :

Compétence ne pouvant être utiliser qu'une fois par partie, elle permet au joueur de choisir l'objet qui a récupéré.

Instinct :

Compétence permanente qui donne la possibilité au joueur de voir certains obstacles mouvants qui sont sur le point d'arriver. Cette compétence prend les deux slots dédiés aux compétence.

Vole :

Compétence à usage unique, le joueur peut prendre un objet au joueur en tête de course. S'il n'en possède pas, le joueur volera celui de second (et ainsi de suite jusqu'à avoir un objet) mais sans savoir de quel joueur l'objet provient.

Memento Mori :

Compétence à usage unique qui permet au joueur de revenir à la vie en dernière position avec un seul point de vie. Cette compétence prend les trois slots dédiés aux compétence.

Don du sang :

Compétence permanente qui permet au joueur d'échanger une partie de ses points de vie pour bénéficier de plus de vitesse.

Renforcement :

Compétence permanente qui permet au joueur d'échanger une partie de sa vitesse pour bénéficier de plus de points de vie.

PERSONNALISATION

La liste des objets

Vaisseau :

Il s'agit d'un objet spécial qui place le joueur en hauteur et lui permet d'attaquer depuis les airs. L'effet s'estomp au bout d'un certain temps ou si le vaisseau a subi beaucoup de dégâts.

Répulsif :

Objet à courte portée, il s'agit d'un projectile qui crée une onde de choc, selon l'emplacement des joueurs elle peut soit les repousser en arrière soit les propulser en avant. Variabilité à déterminer.

Mortier :

Objet à longue portée qui envoie un obus explosif en cloche.

Dash offensif :

Objet à courte portée, qui permet au joueur d'effectuer un dash sur une courte durée et renverser tous les joueurs sur son passage.

Grappin :

Objet à longue portée qui permet d'attraper un joueur devant lui pour le ramener en arrière. La longueur du câble est de X cm.

Miroir :

Objet de défense, le joueur renvoie une attaque en direction de l'envoyeur de manière agressive.

Bouclier :

Objet de défense, le joueur est entouré d'un bouclier qui le protège pendant X secondes et peut stopper les dégâts. Il dévie les projectiles qui arrive sur lui.

Ralentissement :

Objet de debuff qui crée une zone statique où les adversaires sont ralentis. La vitesse est réduite de 10% durant 30 secondes.

Brouilleur :

Objet de debuff, les joueurs touchés par cette attaque ne voient plus les autres joueurs pendant X secondes.

RESSOURCES

Soft currency et hard currency

Le jeu possède une soft currency (des pièces d'or) et une hard currency (des saphirs).

Soft currency :

Les pièces permettent d'acheter des améliorations pour les objets et les compétences. Le joueur en obtient un petit nombre à chaque partie, et peut en recevoir en récompense à la complétion de missions.

Le prix d'amélioration d'une compétence dépend de la rareté et prix pour la débloquent. Chaque compétence peut-être améliorée selon trois paliers d'amélioration. Le prix peut varier de 500 pièces d'or à 10 000 pièces (pour le premier palier).

Exemple type du prix d'amélioration d'un objet :

- 1er palier : 200 pièces
- 2ème palier : 700 pièces
- 3ème palier : 1500 pièces
- 4ème palier : 4000 pièces
- 5ème palier : 10000 pièces

Hard currency :

Les saphirs permettent d'acheter des objets cosmétiques, mais également d'être échangé pour obtenir de la soft currency. Le seul moyen d'obtenir des saphirs est d'en acheter au magasin avec de l'argent réel, directement dans le magasin ou à certains paliers clé du Battle Pass.



Visuel de la boutique avec l'or, les saphirs et le battle Pass

MONÉTISATION

Saphirs, pièces, costumes, boosters et Battle Pass

Prix des saphirs :

- 50 saphirs : 4.99€
- 120 saphirs (100 + 20 gratuits) : 9.99€
- 230 saphirs (190 + 40 gratuits) : 18.99€
- 390 saphirs (330 + 60 gratuits) : 32.99€
- 500 saphirs (420 + 80 gratuits) : 44.99€



Prix des pack de pièces :

- 500 pièces : 25 saphirs
- 1000 pièces : 40 saphirs
- 5000 pièces : 180 saphirs



Prix des costumes :

Chaque jour, la boutique du jeu fera une rotation des costumes achetable selon un pattern de trois costumes communs et deux costumes rares (les costumes exclusifs n'apparaissant que pendant leur période).

- Costume commun : 30 saphirs
- Costume rare : 80 saphirs
- Costume exclusif (Noël, Pâques, etc...) : 100 saphirs ou Battle Pass

Boosters d'expérience :

Le joueur a droit à deux boosters standards sur ses deux premières parties de la journée pour l'inciter à venir tous les jours. Par la suite, il peut acheter des boosters d'expérience :

- Booster standard (+20% d'expérience) : gratuit en regardant une publicité
- Booster deluxe (+50% d'expérience) : 5 saphirs
- Booster ultra (+80% d'expérience) : 7 saphirs

Battle Pass :

Un Battle Pass peut être acheté par le joueur. Le battle pass donne accès à une quantité de pièces, saphirs et des skins et missions exclusives. Le battle pass est disponible au prix de 7.99 € et dure pendant un trimestre.



RÉTENTION

Quêtes, compétitions et multiplicateur

Hormis les boosters standards hebdomadaires qui permettent de faire revenir le joueur, chaque jour, trois quêtes seront proposées à tous les joueurs. De plus, les joueurs possédants le Battle Pass obtiendront des quêtes supplémentaires afin de passer de palier en palier.

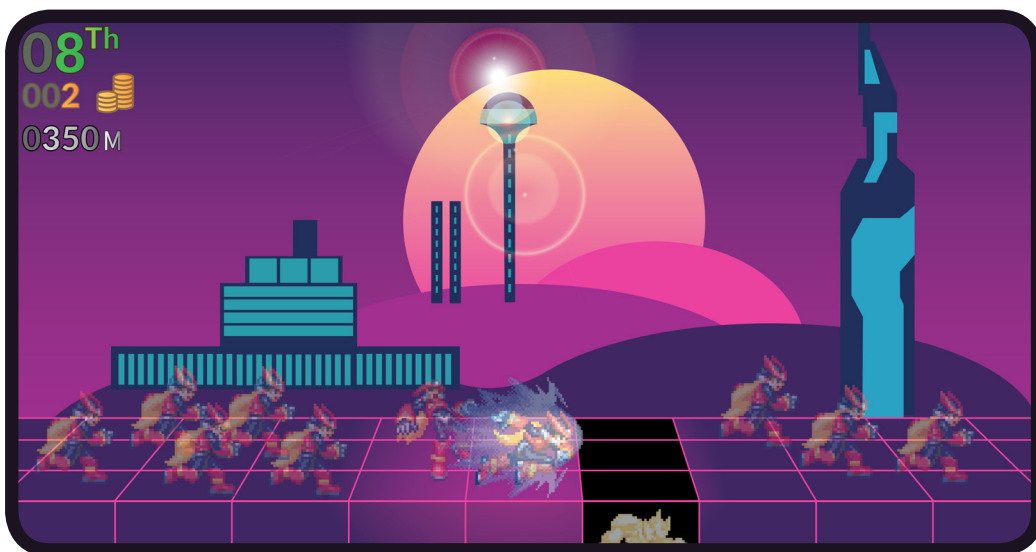
À chaque connexion journalière, tous les joueurs obtiendront un bonus. Un bonus de connexion journalier premium sera disponible pour les détenteurs du Battle Pass (un joueur possédant le Battle Pass reçoit le bonus de connexion normal et le bonus de connexion premium).

Des compétitions, live seront fréquemment proposées avec des saphirs à gagner en fonction de la position du joueur. Les poules des compétitions pourront être faire selon le niveau des joueurs pour permettre, même aux joueurs les moins forts, de gagner des récompenses.

Des éléments de customisation ne seront pas disponibles seulement pendant des événements saisonniers (Noël, Saint-Valentin...).

Le multiplicateur d'expérience :

- les 2 premières parties de la journée donnent +50 % d'expérience
- les 2 parties suivantes donnent +50 % d'expérience en regardant une pub. Chaque pub regardée donne +20 % d'expérience (non-cumulable). Le joueur ne peut regarder qu'une seule publicité avant chaque partie.

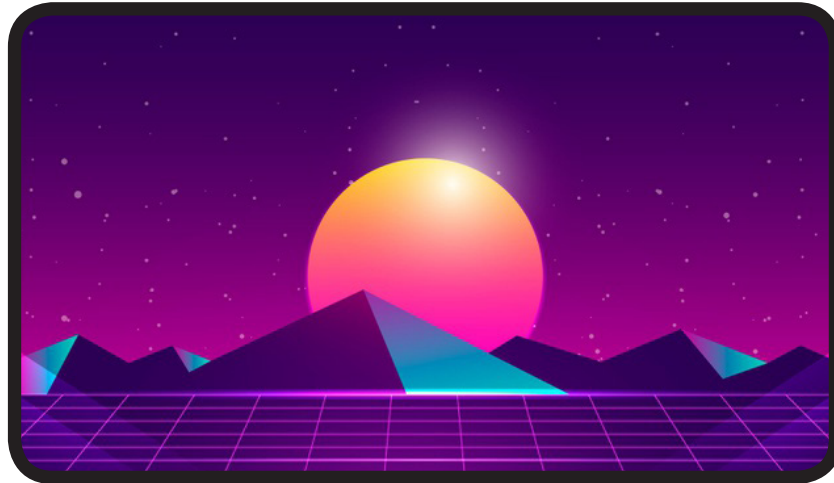


Séquence de jeu : le joueur effectue un dash offensif

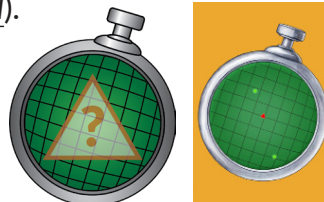
DIRECTION ARTISTIQUE

Univers visuel et sonore

Le jeu possède un aspect visuel et sonore tournant autour d'un aspect néon. Cela a été choisi pour plaire au public cible, à savoir les jeunes hommes entre 15 - 25 ans qui apprécient les univers de science-fiction. C'est ainsi que le fond principal est grandement inspiré des [fonds](#) de science-fiction rétro des années 80 - 90.



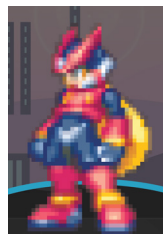
Certains éléments (tel que des compétences, des objets...) peuvent représenter des éléments iconiques d'autres œuvres pouvant attirer les jeunes gens (Exemple : le brouilleur est représenté par le [Dragon Radar](#) du manga [Dragon Ball](#)).



Brouilleur

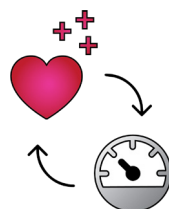
Dragon Radar

L'avatar (représenté ici par le personnage du jeu [Mega Man Zero](#)) doit avoir un soin tout particulier même si le costume principal que tous les joueurs, on ne doit pas être trop attrayant afin que les joueurs puissent plus facilement être tentés pour acheter d'autres costumes.

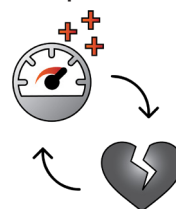


Mega Man Zero

Si possède des objets ou des compétences qui possèdent des capacités opposées il est primordial que le joueur comprennent cela visuellement (comme pour Don du Sang et Renforcement).



Renforcement



Don du Sang