

## Examen juin 2022 Etude de cas

### Game Concept

#### 1.Fiche Signalétique

**Nom:**

“CatVenture”

**Genre:**

**Partie Solo:**

Jeux d’aventure et de plateforme

**Partie Multijoueur:**

Course

**Vue:**

Vue 3e personne de dos

Joueur:

Joueul seul ou en multi

Plateforme:

Mobile

Monétisation:

Free to play

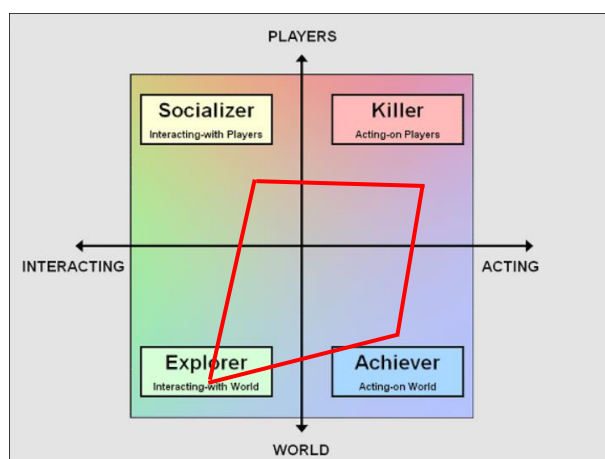
Boutique en jeu pour acheter des personnages et des cosmétiques pour les différents personnages

#### 2.Cible

Type : Le jeu viserait les joueurs casual, les phases d’aventure dans la partie solo seront découpé en plusieurs niveaux/étapes de 5min max (en comptant les erreurs du joueur), de plus le jeu viserait des joueurs âgés de 10 à 16 ans en raison du contenu simple, au style “cartoon”, sans réel profondeur stratégique et ne demandant pas des compétences particulières.

**Type de fun :**

Selon Bartle



Selon Leblanc

Sensation	5/10
Fantasme	8/10
Narration	5/10
Challenge	8/10
Camaraderie	7/10
Découverte	8/10
Expression	5/10
Soumission	5/10

### **3.Pitch:**

Vivez l'aventure d'un chat domestique cherchant à connaître l'excitation et les joies de la vie d'un chat sauvage et qui se lance à conquête d'une forêt mythique.

### **4.Intentions:**

#### **Scénario:**

##### *Partie solo*

Le joueur incarne un chat qui se lance à l'aventure, il devra surmonter les obstacles de chaque niveau en alliant dextérité, créativité et anticipation. Au fil de l'aventure il rencontrera d'autres chats potentiellement jouable qui l'aideront à progresser. Chaque niveau sera réalisable avec n'importe quel personnage, mais l'utilisation de certains facilitera la progression pour le niveau.

##### *Partie multijoueur*

Défier vos amis ou des inconnus dans des courses poursuites folles sur des parcours provenant de l'aventure en solo.

#### **Message:**

Le message que le jeu veut faire passer est que tout le monde peut réussir ses objectifs, qu'on est tous différents mais qu'on a tous des qualités et qu'il est nécessaire de les reconnaître mais aussi celles des autres.

### **5.Gameplay Principal**

#### **Character:**

##### *Description:*

Principal: Jeune chat tigré de couleur grise, plein d'entrain

Autres : Modèle de chat de différentes races

##### *Objectif:*

Arriver à surmonter les obstacles du parcours et faire en sorte que tous les habitants de la forêt le connaissent et deviennent son ami.

##### *Capacités*

Se déplacer

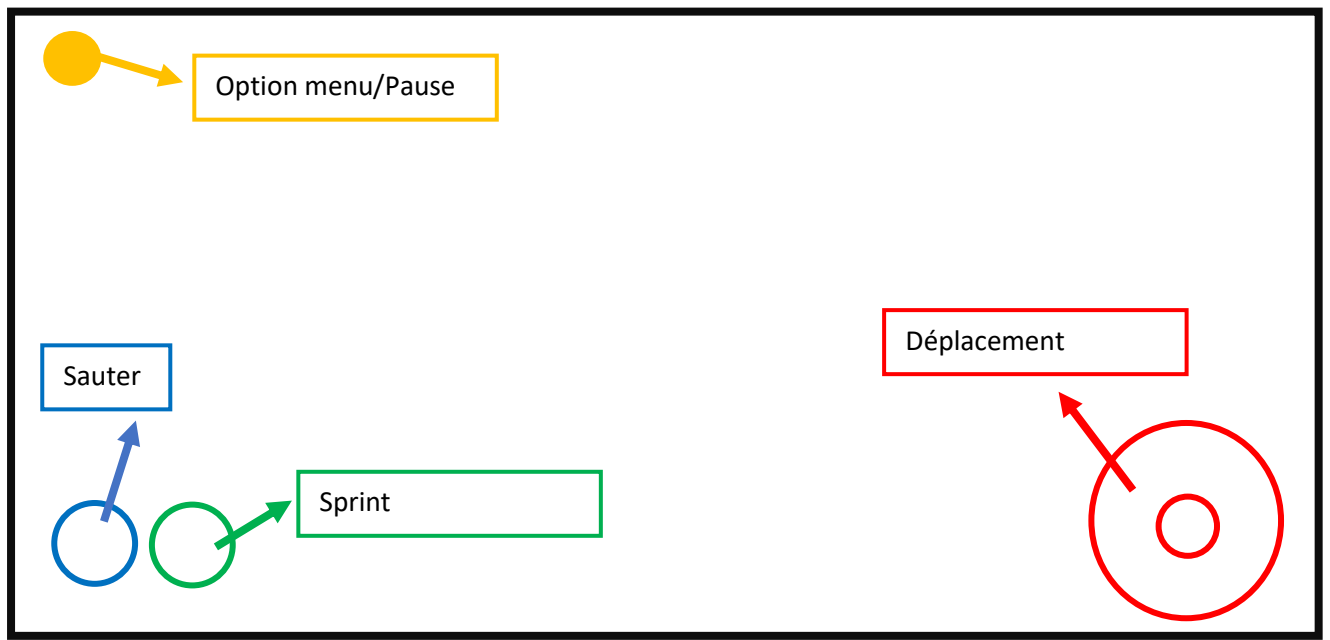
Courir (vide une jauge d'endurance qui se recharge petit à petit)

Sauter

Autre: capacité passive ou activable (saut plus long, plus haut, double saut, saut contre les murs...)

## Contrôles

### *Mobile*



### Camera:

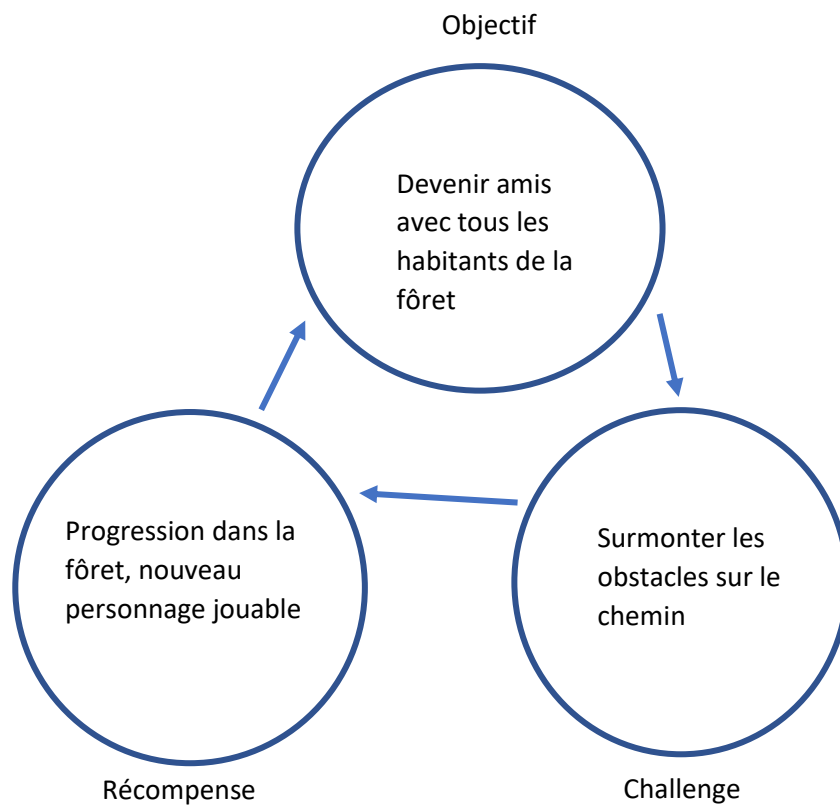
Caméra vu 3e personne placée derrière le personnage et légèrement plus haute que le personnage pour avoir un effet légèrement plongeant. La caméra suivra le personnage dans ses déplacements. Le joueur n'aura aucun contrôles sur la caméra.



### Mécaniques principales du jeu:

Le jeu étant principalement un jeu de plateforme, les mécanique principalement exploitées seront le saut et les déplacements. L'efficacité de ces-dernières dépendront donc des aptitudes du joueur et à ses capacités à les utiliser de manière efficace.

## Boucles de gameplay:



## 6.Direction artistique

### Graphismes:

Style cartoon aux couleurs vives

Niveau



Personnage



Audio:

Musique d'ambiance d'aventure

Zelda breath of the wild: <https://www.youtube.com/watch?v=3JtDLDmvSZY>

Ori and the will of the wisps: <https://www.youtube.com/watch?v=0NhwEQEercE>

## UI/UX

L'application comportera 3 "pages" sur lesquelles l'utilisateur pourra interagir.

### A.Connection et creation de compte

#### *Expérience*

L'utilisateur aura la possibilité de se connecter en rentrant un nom d'utilisateur et un mot de passe dans les champ adéquats et en appuyant sur le bouton correspondant.

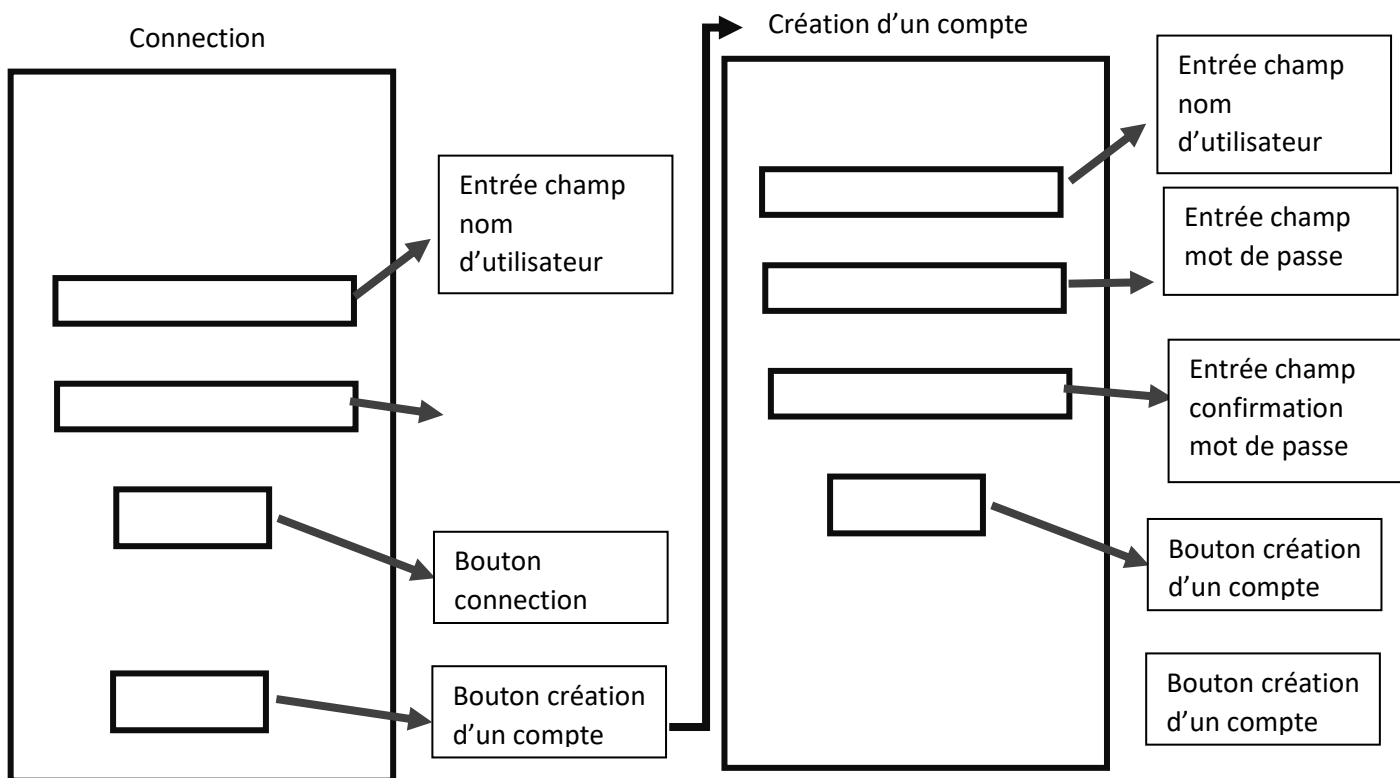
Un message l'avertira si le nom d'utilisateur qu'il essaie de rentrer existe ou non, ou encore si sont mot de passe est incorrect.

L'utilisateur pourra aussi créer un nouveau compte en rentrant un nom d'utilisateur, un mot de passe et en confirmant le mot de passe, ces champs seront disponibles en appuyant sur le bouton "creation de compte", ce qui affichera une nouvelle mise en page.

Dans ce cas-ci l'utilisateur sera averti si le nom d'utilisateur existe déjà et si le mot de passe est bien confirmé.

Dans les 2 cas l'utilisateur sera informé si tous les champ ne sont pas remplis

#### *Interface*



## B.Espace NFT

### Expérience

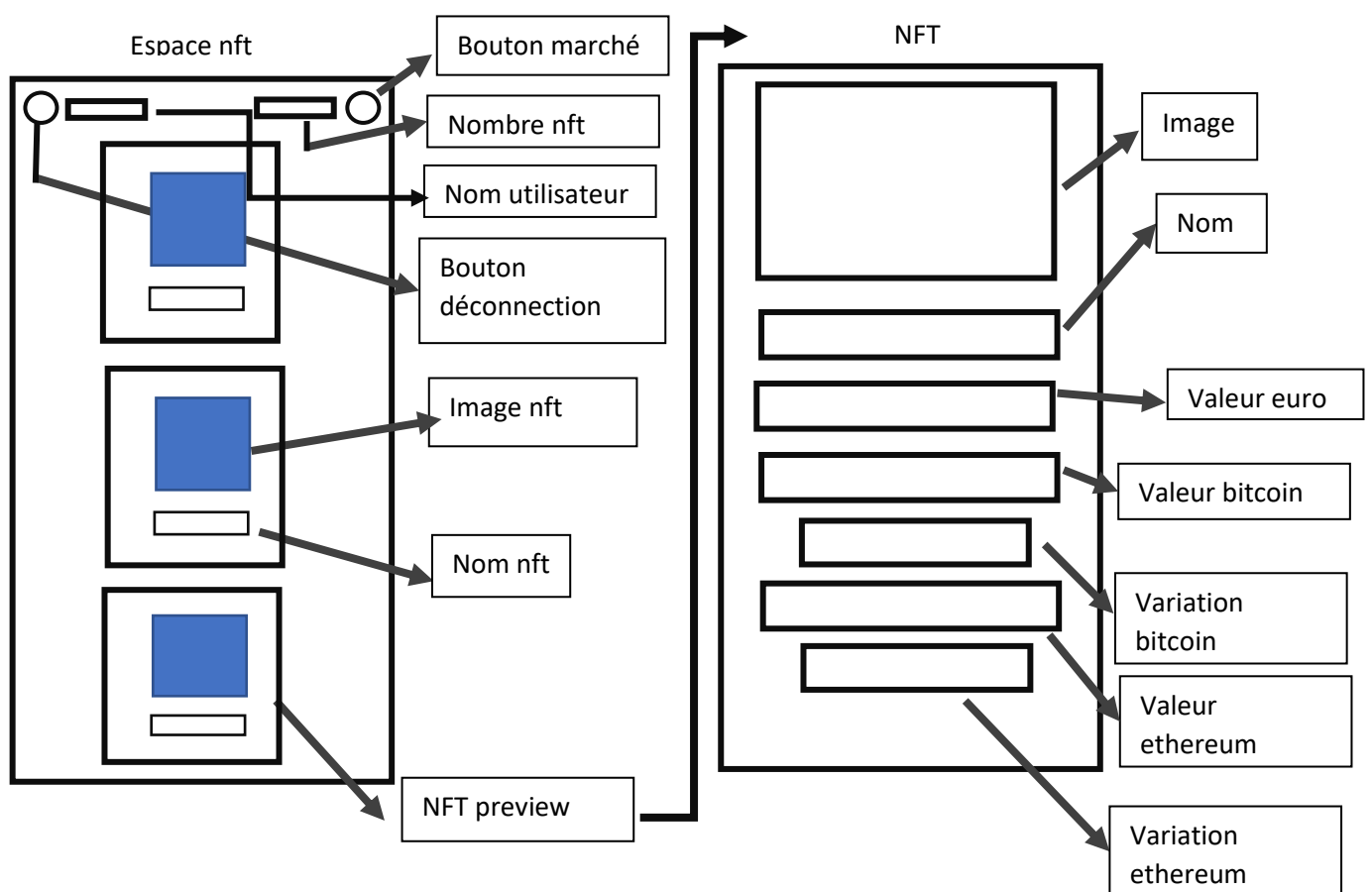
L'utilisateur aura la possibilité de voir le nombre de nft qu'il possède, son nom d'utilisateur, se déconnecter, d'accéder au "marché" (espace d'achat et de vente).

Pour se déconnecter l'utilisateur doit appuyer sur le bouton de déconnexion

Pour accéder au marché, l'utilisateur devra appuyer sur le bouton "marché"

L'utilisateur verra l'ensemble de ses nft en "preview" (image+nom), en appuyant sur l'une d'entre elles il aura accès aux valeurs de ce nft : image, nom, valeur Eur, Bitcoin, Ethereum, variation Bitcoin et Ethereum.

### Interface



## C.Espace d'achat de de vente de nft

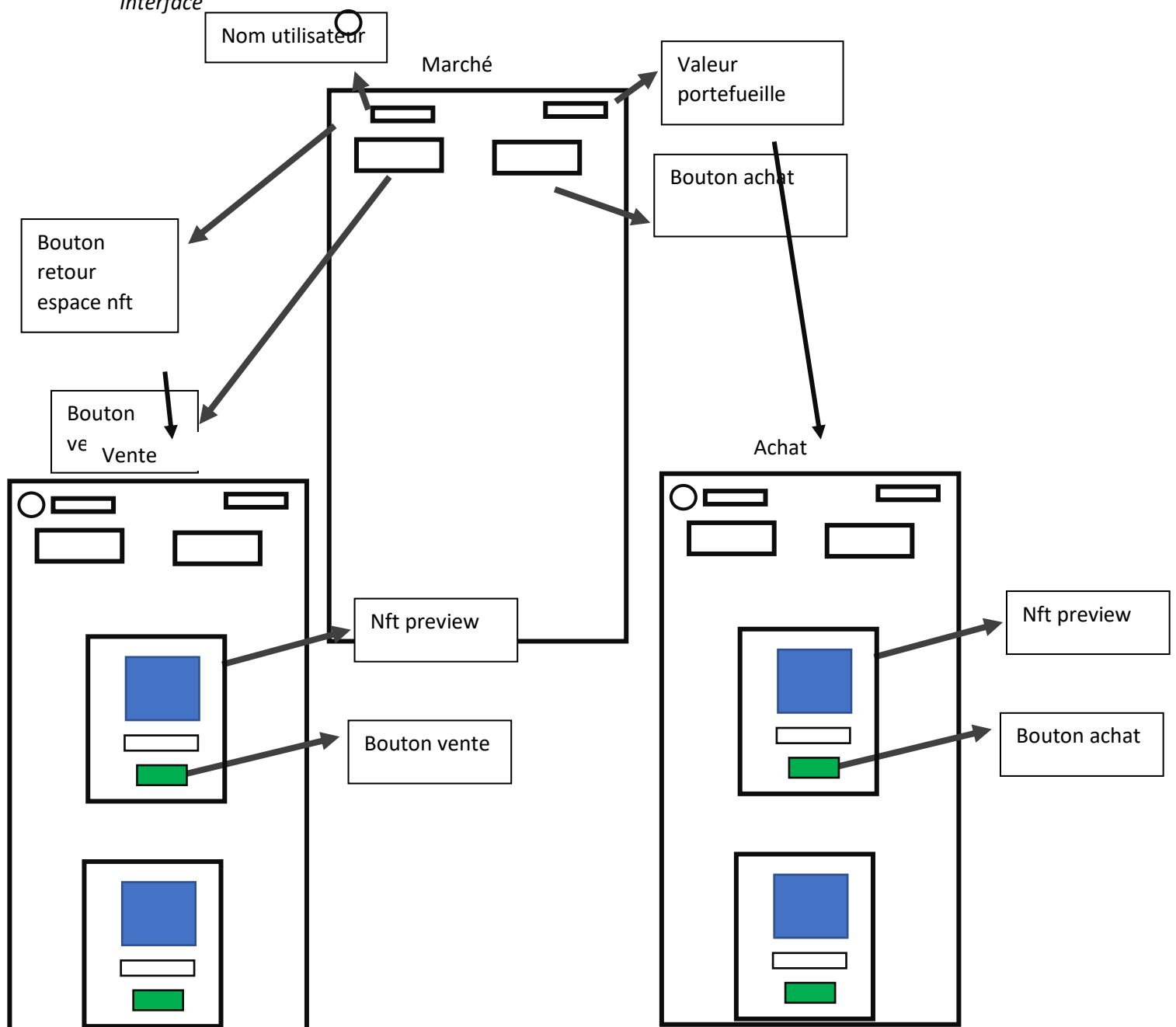
### Expérience

L'utilisateur aura la possibilité ,de voir le contenu de son portefeuille, de revenir à son espace nft, de vendre ses nft, ou d'en acheter parmi ceux disponibles

Pour acheter l'utilisateur devra appuyer sur le bouton acheter ce qui affichera la liste des nft qu'il pourra acheter, sous la même forme que dans l'espace nft, mais avec un bouton « achat » qui permettra de finaliser l'action. L'utilisateur sera informer s'il manque d'argent pour la transaction ou si celle-ci a été effectuer

Pour acheter l'utilisateur devra appuyer sur le bouton vendre ce qui affichera la liste des nft qu'il possèdent et donc qu'il pourra vendre, sous la même forme que dans l'espace nft, mais avec un bouton « vente » qui permettra de finaliser l'action.

### Interface







## Rentabilité

Les différentes valeurs nécessaires aux calculs des différents facteurs de rentabilité pourront être stockées dans une table de la base de données de l'application

Exemple table :

Nom_utilisateur	Date_creation	Valeur_achat_total	Derniere _connexion	mensuel	Nb_jour _connexion	inactif	Fin_campagne	Nb_achatPub	Fin_engagement	Nb_achatEngagement

*Coût par acquisition (CpA) :*

$CpA = \text{Coût de campagne de la publicité} / \text{Nombre d'achat en lien à la campagne de publicité}$

Jusqu'à la fin de la campagne (Fin\_campagne), le nombre d'achats liés à cette pub par chaque utilisateur serait stocké dans la base de données utilisateur (Nb\_achatPub). Il sera ensuite facile de récupérer l'ensemble de tous les achats effectués par tous les utilisateurs pour déterminer le CpA.

*Coût par engagement (CpE) :*

$CpE = \text{Coût total pour créer les engagements} / \text{Nombre d'achat en lien avec ces engagements}$

Jusqu'à la fin de l'engagement (Fin\_engagement), le nombre d'achats liés à cet engagement par chaque utilisateur serait stocké dans la base de données utilisateur (Nb\_achatEngagement). Il sera ensuite facile de récupérer l'ensemble de tous les achats effectués par tous les utilisateurs pour déterminer le CpE.

*Valeur durée de vie utilisateur (CLV) :*

$CLV = \text{Sommes dépensées par tous les clients tout le long d'un jeu} / \text{Nb de clients}$

La valeur dépensée par chaque utilisateur est stockée dans la table (Valeur\_achat\_total), à partir de là il est facile de calculer le CLV.

*Utilisateur actifs mensuels (MAU) :*

En fonction de la dernière connexion de l'utilisateur (Dernière\_connexion), il est facile de déterminer à chaque fin de mois si l'utilisateur s'est connecté ce mois-ci et donc de stocker cette donnée (mensuel) et de la récupérer

*Utilisateur actifs journalier (DAU) :*

En fonction de la dernière connexion de l'utilisateur (Dernière\_connexion), il est facile de déterminer chaque jour si l'utilisateur déjà connecté pour le jour donné et d'incrémenter le nombre de jour de connexion (Nb\_jour\_connexion) et de comparer avec le nombre de jour du mois pour déterminer si le joueur a joué tous les jours à la fin du mois

*Facteur de stabilité (DAU/MAU) :*

Il suffit de récupérer le DAU et MAU

*Taux de rétention (CRR) :*

$$CRR = \frac{\text{Nb utilisateurs en fin de période} - \text{Nb de nouveaux utilisateurs pendant la période}}{\text{Nb utilisateur en début de période}}$$

En comparant la date de création du compte de chaque utilisateur (Date\_creation) en fonction de la période qui nous intéresse on peut facilement déterminer les différents nombres d'utilisateurs nécessaires au calcul du taux de rétention

*Taux d'attrition (CCR) :*

$$CCR = \frac{\text{Nb utilisateurs perdu}}{\text{Nb utilisateur en début de période}}$$

En comparant la dernière connexion de chaque utilisateur (Derniere\_connexion) à la période voulue on peut déterminer si l'utilisateur a été inactif (inactif) et ainsi déterminer le nombre d'utilisateur perdu.

## Change Log

### Lundi 13/06

Objectif : Rédaction Game concept document,Ux/UI document,Rentabilité Document

Fait : Rédaction Game concept document,Ux/UI document,Rentabilité Document

Fini Rédaction Game concept document,Ux/UI document

### Mardi 14/06

Objectif : Finir Rédaction Rentabilité document

Menu Accueil  
avec identifiant  
et mot de passe  
pour se  
connecter

Création d'une  
base de donnée  
pour stocker  
les données  
clients

Trouver un nom  
pour le jeu  
et l'intégrer  
dans l'appli

Fait : Finir Rédaction Rentabilité document

Menu Accueil  
avec identifiant  
et mot de passe  
pour se  
connecter

Création d'une  
base de donnée  
pour stocker  
les données  
clients

Trouver un nom  
pour le jeu  
et l'intégrer  
dans l'appli

Fini : Finir Rédaction Rentabilité document

Menu Accueil  
avec identifiant  
et mot de passe  
pour se  
connecter

Création d'une  
base de donnée  
pour stocker  
les données  
clients

Trouver un nom  
pour le jeu  
et l'intégrer  
dans l'appli

### Mercredi 15/06

Objectif :

Espace de  
visualisation  
des NFT

Espace de  
visualisation  
des données  
associées  
au NFT

Sauver valeurs  
(EUR, BTC, autre  
crypto) lors de  
la création des  
chatons-NFT

Création de  
5 chatons-NFT  
et fixer leur  
prix en EUR

Fait :

Espace de  
visualisation  
des NFT

Espace de  
visualisation  
des données  
associées  
au NFT

Sauver valeurs  
(EUR, BTC, autre  
crypto) lors de  
la création des  
chatons-NFT

Création de  
5 chatons-NFT  
et fixer leur  
prix en EUR

Fini :

Espace de  
visualisation  
des NFT

Espace de  
visualisation  
des données  
associées  
au NFT

Sauver valeurs  
(EUR, BTC, autre  
crypto) lors de  
la création des  
chatons-NFT

Création de  
5 chatons-NFT  
et fixer leur  
prix en EUR

## Jeudi 16/06

Objectif :

Montrer variation  
des valeurs  
des chatons-NFT  
en pourcentage  
par rapport  
à la création

Utilisation d'un  
service web  
pour convertir  
EUR -> BTC  
EUR -> autre  
crypto

Espace  
d'achat  
des NFT

Espace de  
Vente  
des NFT

Fait :

Montrer variation  
des valeurs  
des chatons-NFT  
en pourcentage  
par rapport  
à la création

Utilisation d'un  
service web  
pour convertir  
EUR -> BTC  
EUR -> autre  
crypto

Espace  
d'achat  
des NFT

Espace de  
Vente  
des NFT

Fini :

Montrer variation  
des valeurs  
des chatons-NFT  
en pourcentage  
par rapport  
à la création

Utilisation d'un  
service web  
pour convertir  
EUR -> BTC  
EUR -> autre  
crypto

Espace  
d'achat  
des NFT

## Vendredi 17/06

Objectif :

mise en page différents documents, change log, correction des bugs de

Espace de  
Vente  
des NFT

Fait :

mise en page différents documents, change log, correction des bugs de

Espace de  
Vente  
des NFT

Fini :

mise en page différents documents, change log, correction des bugs de

Espace de  
Vente  
des NFT