



# SPOTTERZ

PAR Jeux&Co





## Document de Conception de Jeux Vidéo

### Table de matières

<b>Pitch</b>	<b>2</b>
<b>Trace, Message et Valeurs</b>	<b>2</b>
<b>Aperçu (Game Overview)</b>	<b>3</b>
Benchmark	3
Concept du jeu (Game Concept et Unique Selling Points (USP))	3
Contexte / Scénario	4
Unique Selling Points (USP)	4
Genre du jeu	4
<b>Mécaniques principales et gameplay</b>	<b>5</b>
Mécaniques	5
La progression : rythme, accessibilité, compétition	8
<b>Design Sonore</b>	<b>14</b>
<b>Le style artistique (Look and Feel)</b>	<b>14</b>
<b>Autres fonctionnalités</b>	<b>15</b>
<b>Modèle économique</b>	<b>15</b>
<b>Équipe de production</b>	<b>15</b>

# Pitch

**English :** Spotterz is a location-based trading card game for mobile devices where players are invited to visit and learn about cultural sites, and collect Spot cards to trade with other players. In partnership with Jeux Geographiques.com, a platform with over 1 million subscribers, we have created an engaging and dynamic card trading video game.

**French :** SpotterZ est un jeu mobile de cartes à collectionner avec de la géolocalisation où les joueurs sont invités à visiter et à découvrir des sites culturels, et à collecter des cartes Spot à échanger avec d'autres joueurs. En partenariat avec Jeux Géographiques.com, une plateforme comptant plus de 1 million d'abonnés, nous avons créé un jeu vidéo de cartes à collectionner engageant et dynamique.

[capture d'écran du Prototype actuel]

**Cible :** 15-25 ans, surtout des inscrits sur JeuxGeographiques.Com

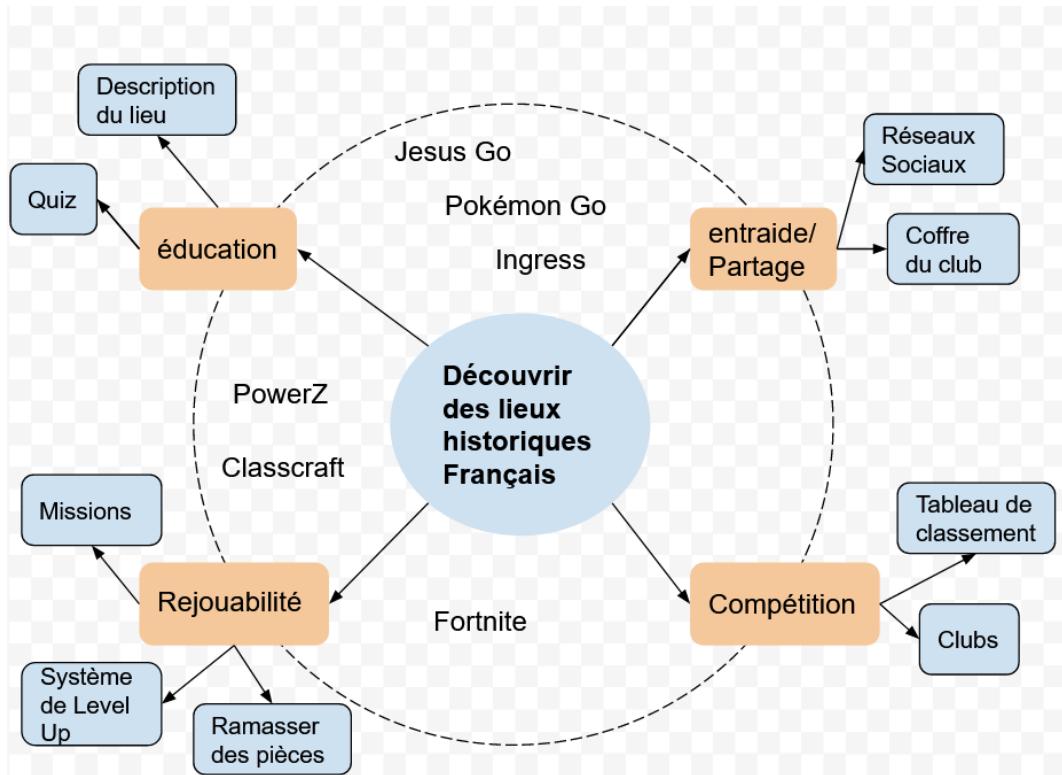
**Genre :** jeu de cartes à collectionner avec de la géolocalisation

**Plateforme :** dispositifs mobiles (iOS, Android)

## Trace, Message et Valeurs

- Sensibilité aux diverses lieux et patrimoines culturels de la France.
- Apprendre à négocier avec d'autres joueurs.
- Donner au joueur l'envie de sortir pour découvrir sa ville, sa région et même son propre pays.

# Aperçu (Game Overview)



## Benchmark

Au travers le [benchmark](#) réalisé le 18/06/21, nous avons souligné les éléments qui ont bien marché pour des jeux à succès dans ce domaine. Selon la recherche, voici une liste de ce que pourrait être intéressant d'avoir sur Spotterz :

- Du graphisme soigné;
- Customisation de l'avatar;
- Game Feel (le jus du jeu);
- Bande d'annonce mélangeant la réalité et le jeu (Inspiration : Ingress, Pokémon Go, et Harry Potter : Wizards Unite);
- Événements ponctuels dans le jeu;
- Mini jeux ;
- Monétisation : Free-to-play et des microtransactions;
- Tableaux de classement;
- Progression du joueur (barre, accomplissements, quêtes etc.).

## Concept du jeu (Game Concept et Unique Selling Points (USP))

Sur l'écran principal du jeu, l'utilisateur voit tous les Spots proche de sa position actuelle, il tape sur l'un des points ce qui lui permet d'avoir des informations et la possibilité de se faire rediriger vers Google maps pour un itinéraire. Sur le chemin, le joueur peut ramasser des pièces pour

acheter des cartes à l' hôtel de vente, ou pour customiser son avatar. En arrivant sur place, le joueur gagne une carte Spot et un ticket pour jouer à un quiz sur place ou plus tard. L'application permet aussi au joueur de faire des selfies sur place avec son propre avatar. L'objectif principal du joueur est de remplir l'album, et surtout de remplir différentes catégories pour obtenir des accomplissements (achievements).

## Contexte / Scénario

Cinématique (succession d'images fixes) : très fier de son fils qui vient d'avoir ses 16 ans, ses parents lui donne l'album Spotterz pour qu'il puisse continuer le travail de ses parents. C'est une tradition chez les Flamants : le premier enfant du couple à l'âge de 16 ans doit recevoir l'album.

Après avoir tourné quelques pages, le jeu commence avec un fade in.

## Unique Selling Points (USP)

- Spotterz serait le pionnier dans cette fusion de jeu de cartes à collectionner avec la géolocalisation, tout en restant un applicatif éducatif.
- Nous avons déjà une communauté de plus de 1 million d'inscrits sur Jeux Géographiques, potentiellement des prospects joueurs de Spotterz.
- Rejouabilité
  - Hôtel de vente dynamique et géré par les propres joueurs ;
  - Se balader dans la ville pour ramasser des pièces.
  - Mission du jour : des activités différentes seront proposées aux joueurs pour leur donner envie de jouer régulièrement.
  - Possibilité de revisiter les lieux déjà visités pour gagner des tickets ;

## Genre du jeu

Jeu de carte à collectionner avec de la géolocalisation.

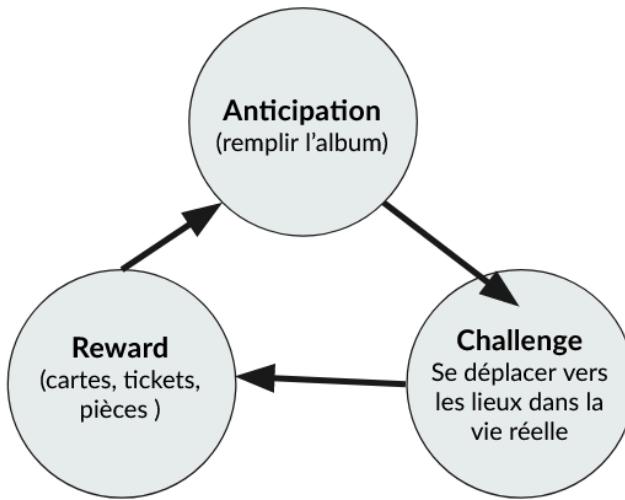
## Type de gameplay

L'objectif général est de collecter des cartes au maximum pour remplir différentes catégories de l'album. Pour cela, il faudra aussi gagner des pièces et faire du commerce avec les autres joueurs dans la communauté.

## Les 3Cs

- **Character** : le joueur incarne un jeune qui a comme but de collecter toutes les cartes pour remplir son album, l'héritage de ses parents.
- **Caméra** : vue de dessus pour la carte et vue à la première personne si la réalité augmentée est active.
- **Control** : interaction avec écran tactile. Le *spread* pour zoomer et le *pinch* pour dézoomer une zone de la carte.

# Mécaniques principales et gameplay



Boucle de Gameplay Macro

## Mécaniques

- **Obtenir une carte Spotterz:**
  - **Objectif :** collecter des cartes pour l'album.
  - **Action du joueur :** se déplacer au lieu indiqué sur la carte (le Spot).
  - **Éléments liés à cette mécanique :** carte, inventaire.
  - **Règles :**
    - il faut être sur place pour avoir la carte.
    - Le joueur peut revenir sur le même Spot le lendemain (limite d'une carte par jour) pour avoir un ticket (pour la même carte).
    - Si le joueur est le premier à avoir la carte, son nom s'affiche en bas de la description de la carte.
  - **Quand cette mécanique est activée... :** le bouton “AR” clignote pour que le joueur puisse récupérer la carte en réalité augmentée. Il suffit de taper sur le coffre pour l'ouvrir. L'utilisateur reçoit la carte, et puis l'écran Roulette s'ouvre.
- **Roulette(récompense du jour) :**
  - **Objectif :** la roulette nous permet d'avoir surtout des tickets qui permettra au joueur de répondre aux quiz de culture générale pour gagner des copies d'une carte pour la vendre ou l'échanger dans l'hôtel de vente. La Roulette a quatre récompenses différentes (initialement) : un ticket, deux pièces et un ticket, un item pour customiser son avatar, ou deux tickets.
  - **Action du joueur :** si le joueur a au moins un ticket, il suffit d'appuyer sur le bouton “Tourner” pour activer la roulette.

- **Éléments liés à cette mécanique** : des pièces, des tickets et des accessoires pour l'avatar.
- **Règles** : la roulette est disponible une fois par jour, lors de la récompense du jour.
- **Quand cette mécanique est activée...** : La roulette tourne pendant 4 secondes, et quand cela s'arrête, la flèche indique la récompense pour le joueur.



- **Quiz :**
  - **Objectif** : si le joueur réussit, il peut cloner une carte qui existe dans son inventaire. Il gagnera aussi **100** points d'expérience. Il aura aussi la chance (totalement aléatoire) de gagner 1, 2 ou 3 pièces.
  - **Action du joueur** : parmi les réponses affichées, le joueur doit taper sur laquelle est la bonne.
  - **Éléments liés à cette mécanique** : le contenu des pages Wikipedia.
  - **Règles :**
    - Il faut un ticket pour y jouer ;
    - Il faut choisir une seule réponse (seulement une bonne réponse).
    - Si le joueur choisit la mauvaise réponse, il a la possibilité d'avoir une deuxième chance s'il regarde une publicité (ciblée).
  - **Quand cette mécanique est activée...** : le joueur peut répondre à une question liée à aux cartes qu'il a déjà obtenues.
- **Cloner une carte :**
  - **Objectif** : faire une copie d'une carte de son inventaire pour faire du commerce avec.
  - **Action du joueur** : en réussissant au quiz, le joueur peut choisir de cloner une carte de son inventaire. Dans ce cas, l'inventaire s'ouvre pour que le joueur puisse cliquer sur la carte à cloner.
  - **Éléments liés à cette mécaniques** : inventaire.
  - **Règles :**
    - Ce n'est possible que cloner une carte par quiz réussi.

- Ce n'est pas possible de déplacer ou effacer des objets dans l'inventaire.  
Il n'y a que deux possibilités : choisir une carte pour cloner ou sortir de cet écran. Si vous fermez la fenêtre, vous ratez la possibilité de cloner.
  - **Quand cette mécanique est activée...** : l'inventaire s'adapte à cette mécanique afin de guider le joueur.
- **Ramasser des pièces :**
  - **Objectif** : les pièces sont utilisées pour acheter des cartes et des items de customisation de l'avatar.
  - **Action du joueur** : dans le chemin, il est possible que le joueur trouve des pièces sur la carte. En mode vue de dessus, il suffit de les taper dessus pour ramasser.
  - **Éléments liés à cette mécanique** : pièces.
  - **Règles :**
    - Les pièces ne peuvent pas être ramassées si le joueur ne se trouve pas physiquement sur le lieu où elles se trouvent.
    - Les pièces sont *spawned* aléatoirement dans différents coins de la ville, dans les lieux publics (les rues surtout, pas d'autoroute, bien sûr).
    - Il faut activer manuellement cette mécanique pour éviter des problèmes de sécurité, vu que notre cible peut être très jeune.
  - **Quand cette mécanique est activée...** : quand on ramasse une pièce, on entend un son feedback, accompagné d'un VFX .
- **Caravane marchande :**
  - **Objectif** : permettre au joueur d'acheter une carte aléatoire (commune ou rare) que le joueur ne pourrait pas avoir facilement.
  - **Action du joueur** : à chaque 4 min (au même endroit, sans trop bouger), il y a 50% de chance de voir la caravane marchande passer près du joueur sur la carte.
  - **Éléments liés à cette mécanique** : les cartes, l'UI de la caravane marchande.
  - **Règles :**
    - En cliquant sur l'icône de la caravane marchande, l'UI de la caravane marchande s'ouvre en proposant trois cartes choisies par l'équipe Spotterz. Ces cartes changeront chaque weekend au moins.
    - Les prix de ces cartes seront décidés et ajoutés manuellement par l'équipe Spotterz. Il faut que le prix soit juste pour les cartes en question.
    - Le joueur ne peut qu'acheter une carte à la fois.
    - Si le joueur a déjà acheté les trois cartes, la caravane ne passe plus jusqu'au moment où les cartes sont renouvelées.
  - **Quand cette mécanique est activée** : l'écran Caravane Marchande s'ouvre.

## Description d'une partie

- Dans la première partie, le joueur pourra regarder la cinématique qui met en place le scénario.
- Ensuite, la carte s'ouvre, et puis les "Spots" ou les lieux à visiter s'affichent sur la carte. Une boîte de dialogue apparaît pour expliquer que l'objectif du joueur est de visiter et d'apprendre sur les lieux culturels autour de lui.

- Le joueur se dirige vers un Spot, pouvant aussi prendre l'itinéraire sur une application comme Google Maps.
- Dans le chemin, il peut ramasser des pièces (si cette mécanique est activée).
- En arrivant sur le Spot, le joueur doit activer l'AR pour pouvoir cliquer sur le coffre contenant la carte du lieu. Le joueur gagne aussi un ticket pour répondre à un quiz.
- En utilisant le ticket, le joueur peut répondre à une question liée au lieu de la carte qui est venue avec ce ticket. En répondant correctement, nous pouvons choisir entre 3 pièces ou cloner la carte en question.
- Sur l'écran Hôtel de Vente, le joueur peut acheter / vendre / échanger des cartes.
- Le joueur peut vérifier son progrès au travers de son niveau d'expérience, les tableaux de classement, les accomplissements (achievements).

## La progression : rythme, accessibilité, compétition

### Point d'expérience (XP)

La quantité de XP nécessaire pour monter de niveau est calculé avec cette formule :  $XP = 100 * (level^2) - (50 * level)$ .

Level	How many XP you need
1	100
2	300
3	750
4	1400
(...)	= $100 * (level^2) - (50 * level)$

Comment gagner de XP?	
Ramasser une pièce	10 XP
Recevoir une carte Spot sur place	100 XP
Réussir à une échange ou vente	30 XP
Faire la mission du jour	(cela dépend de la mission)
En répondant le quiz correctement	50 XP

### Tableaux de classement

- Les tableaux seront utilisés pour montrer le score de chaque joueur (combien de points de XP), qui a complété une catégorie de l'album en premier, qui a gagné plus de points

de Commerce lors de négociations au travers l'hôtel de vente.

## Accomplissements (Achievements)

- Plusieurs accomplissements seront créés pour rendre l'objectif final (remplir l'album) plus accessible. Nous aurons des catégories comme Les plus grandes cathédrales de la France, Tous les Parcs de Paris, Tous les Spot de Montpellier etc. Le joueur gagnera aussi de points d'expérience en réalisant cela. La quantité de XP sera proportionnelle au accomplissement.
- Il est possible de voir toutes les catégories qui existent et les médailles reçues grâce aux accomplissements.

## Accessibilité

- Le jeu sera disponible en plusieurs langues, mais principalement en français et en anglais.
- La taille de la police de la description de la carte pourra être augmentée pour que cela soit plus lisible.
- Plusieurs paramètres seront aussi disponibles, comme changer le volume du jeu, désactiver les notifications, et changer la luminosité de l'écran. En plus de cela, la charte graphique ne sera pas chargée pour des questions de lisibilité et pour garder une esthétique compatible avec ce que notre cible attend.

## Rejouabilité

- **Récompense du jour (la roulette)**
  - Le joueur pourra avoir une récompense une fois par jour en ouvrant l'application. Cela peut fidéliser en créant une habitude chez le joueur.
- **Mission du jour**
  - Découvrir un nouveau Spot aujourd'hui,
  - Ramasser trois pièces,
  - Mettre 3 cartes en vente,
  - Changer l'apparence de votre avatar etc.
- **Marché**
  - Vendre
  - Acheter
  - Échanger
  - Récuperer (l'argent ou les cartes pas vendues/échangées)
- **Caravane marchande :**
- **Ramasser des pièces (respawned 24h)**
- **Mission : Un lieu visité (aléatoire) → Quiz\*\***
- **Intégration des nouvelles cartes selon le partenariat local :** cela permettra le joueur de rejouer à Spotterz au cas où il a déjà trouvé toutes les cartes autour de lui et qui n'est pas motivé d'aller plus loin.
- **Mini-jeux “demo” Jeux Geo / Jeux Historique :** possibilité de jouer à des démos de Jeux Geo et Jeux Historique afin d'inviter ces joueurs aux autres plateformes de Jeux and Co.

## Contenu de la carte Spotterz



- Image du Spot (photo Wikipedia)
- Logo Spotterz
- Numéro de carte (généré automatiquement par l'IA)
- Nom (Titre du lieu affiché sur la page Wikipédia)
- Description (avec un scrollbar pour des longues descriptions)
- Type de carte (à côté du nom) + rareté (commun, rare, épique)\*
- Possibilité customisation selon la ville/région (lieu spécifique pour ajouter le logo de la région)
- Mention joueur qui a ramassé la carte en premier (engagement) (en bas de la description)
- Bouton pour mettre la description en full screen plutôt que la carte.
- Intégration des nouvelles cartes selon les accords avec un partenariat local.

\*La rareté de la carte sera dynamique :

- **Commun** : s'il y a beaucoup de cartes d'un seul type ;
- **Rare** : s'il y a peu de cartes d'un seul type (pas plus que 10 initialement);
- **Épique** : si la carte n'existe pas encore dans le marché. .

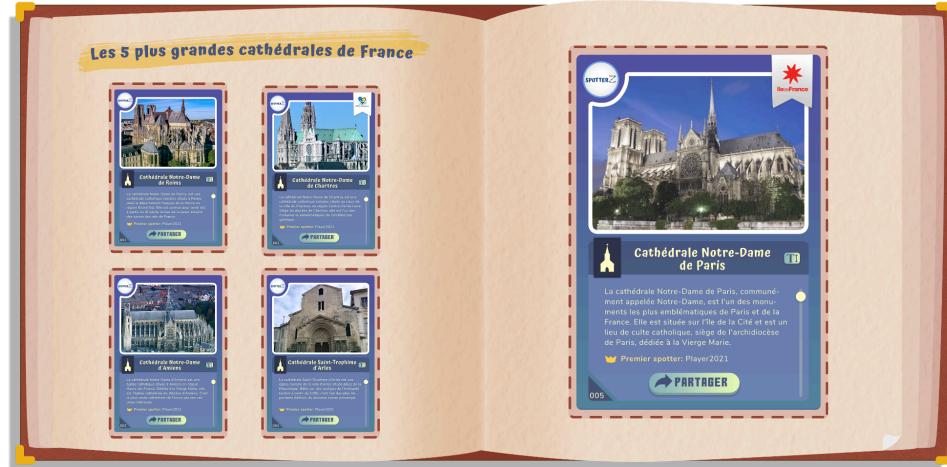
Pour éviter que toutes les cartes soient épiques au début, les cartes auront un statut "neutre" dans les deux premiers mois, puis la rareté sera attribuée selon la quantité de cartes dans le marché.

## Album / Inventaire

Dans l'album, il y a une section pour les cartes des lieux comme les parcs de loisir, les objets d'art (sculptures, par exemple), lieu historique / monument, lieu naturel et lieux insolites. Ces derniers sont des cartes bonus, souvent des lieux auxquels on pourrait pas avoir accès (facilement). Ces cartes seront utilisées comme cadeau dans certains cas. Si le joueur joue à la demo de Jeux Geo / Historiques, par exemple).

L'album a 50 slots de disponible au début pour les cartes, ce qui peut être augmenté en dépensant 30 pièces par slot. Pour les accessoires et les items de l'avatar, c'est illimité. Dans cet écran, il y a des catégories pour bien séparer les objets (cartes / items pour l'avatar).

Exemple "onglet Avatar" :



## Hôtel de vente / Marché

**Objectif** : échanger/vendre/acheter des cartes Spot. On peut aussi comparer le prix des cartes pour proposer un prix plus compétitif.

4 onglets :

- **Recherche** (liste complète cartes existantes dans l'hôtel de vente)
  - Trier par le prix, rareté, ville, département.
- **Vendre** :
  - le joueur décide le prix de la carte;
  - Il faut payer une commission de 10% pour chaque carte.
  - En réussissant à la vente, le joueur gagne **1 point de commerce**.
- **Échange**
  - le joueur (1) pose la carte avec un message par rapport à ce qu'il cherche (optionnel). Si aucun message, un joueur (2) qui est intéressé par cette carte peut juste proposer une carte différente, et puis le joueur (1) doit l'accepter ou pas)
  - En réussissant à l'échange, le joueur gagne **1 point de commerce**.
- **Récupérer**

- Récupérer l'argent ou les cartes qui ne sont pas vendues.

## Boutique Spotterz

**Objectif :** vente de pièces du jeu.

- 1000 pièces : 2.90€
- 2000 pièces : 4.90€
- 5000 pièces : 12.90€

## Customisation d'avatar



### Customisation complète de l'avatar :

- Certains éléments peuvent être débloqués avec de la monnaie du jeu.
- Les caractéristiques physiques, comme la couleur de la peau, ne peuvent pas être bloquées.
- Les prix des items doivent être raisonnables pour le rendu visuel.
- **Catégories principales** : corps (homme/femme), cheveux, yeux, chapeau, chaussure, sacoche, pantalons (bottom), t-shirt (top), accessoires.

## Clubs



L'avantage de participer à un club, ce n'est pas que pouvoir échanger avec d'autres joueurs mais d'avoir un coffre en commun où les cartes peuvent être distribuées d'une manière équitable entre les membres. Le chef du club peut ainsi créer une "salle" avec le nom du club et là dedans, il est possible de se parler et de voir ce qu'il y a dans l'inventaire. Ce dernier peut avoir 10 slots initialement. Il est possible d'accumuler des cartes répétées (jusqu'à 10 cartes similaires). Il est aussi possible d'avoir plus de slots en dépensant 100 pièces pour chaque slot. L'avatar du joueur s'affiche aussi lors de l'échange de messages. Les joueurs peuvent faire du commerce, en ayant la possibilité de vendre/acheter/échanger des cartes au travers d'une fenêtre spéciale pour cette action.

**Coffre du club :** quand un joueur du club va sur un Spot pour récupérer une carte, il y a une chance de 10% qu'une copie de cette carte soit aussi envoyée au coffre. Le chef du club pourra ainsi la donner à n'importe qui dans le club.

#### Privilège du chef du club :

- Enlever des membres
- Accepter les membres du club
- Inviter des amis
- Donner une carte du coffre à un membre du club.

## Condition d'échec et réussite

**Réussite :** Dans le quiz, le joueur réussit s'il répond correctement à la question concernant le lieu. Comme il s'agit d'un jeu de cartes à collectionner à grande échelle, les réussites se font au travers des accomplissements (en remplissant des catégories, comme Les plus grandes cathédrales en France, Les plus petites villes françaises etc.).

**Échec :** Dans le quiz, si le joueur ne réussit pas, il ne gagne pas de pièce ou la possibilité de cloner une carte. L'échec n'est pas vraiment un échec, vu qu'il est toujours possible de faire du commerce pour acquérir les cartes manquantes. Cela dit, l'échec est techniquement le fait de ne pas pouvoir compléter l'album en général.

## Signes et Feedback

Les notifications dans ce jeu sont très importantes. Vu qu'il est possible que certains joueurs ne fassent pas assez d'attention en jouant à Spotterz, il faudra les avertir avec une petite message (et un son unique) selon la situation :

- N'oublie pas d'être vigilant à tout moment. Fais attention aux alentours (au début de chaque partie, et puis à chaque 15 min de marche).
- En jouant à Spotterz, évite les endroits dangereux (cela peut remplacer le message au-dessus, il peut apparaître à chaque 30 min) ;
- Pour ta sécurité, ne conduis pas en jouant à Spotterz (si la vitesse du joueur passe à plus de 7 KM/h) ;

Au delà de messages de sécurité, le joueur devra avoir des feedback sonores et visuels pour toutes les actions réalisés dans le jeu, comme par exemple, si le joueur appuie sur un bouton, il doit entendre un son de "clic" et le visuel du bouton doit aussi changer pour donner l'impression

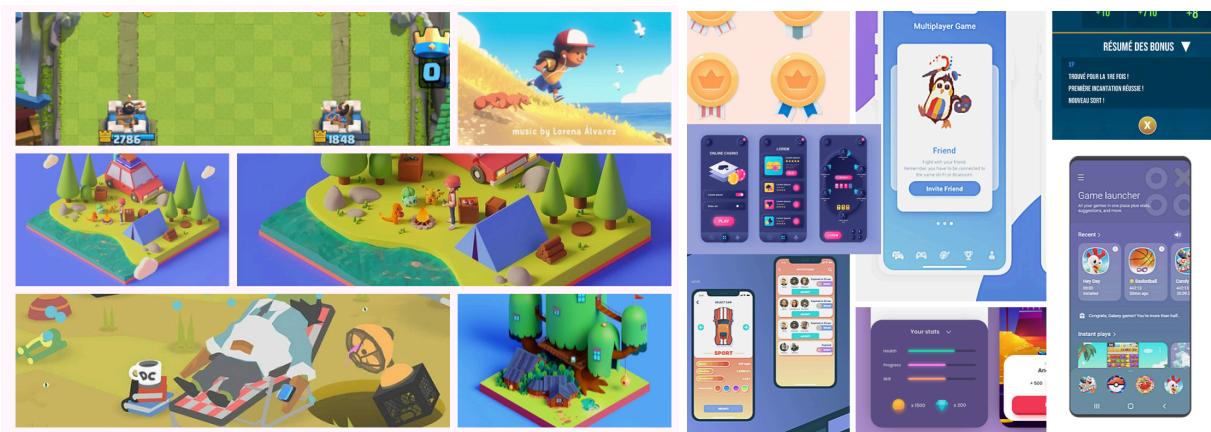
qu'on a appuyé sur le bouton. Quand la carte n'est pas vendue, le joueur doit être notifié à propos de cela.

## Design Sonore

- Ambiance d'aventure ou de découverte inspiré par la bande sonore de “[A Short Hike](#)”.
- Son feedback pour toute interaction possible du jeu, intégration des sons subtiles pour les éléments de l'UI et des sons plus prononcés pour les notifications d'avertissement.
- Dans l'idéal, une musique “bouclable” et originale.
- Utilisation des sons CC0 (Creative Common Zero). Il est possible de trouver des sons de très bonne qualité sur plusieurs sites comme Freesound.org. Cette licence nous permettra d'utiliser les sons dans ce projet sans attribuer des crédits.

## Le style artistique (Look and Feel)

- Flat art
- Subtle gradients
- Palette de couleur limitée



Moodboard

## Autres fonctionnalités

- Selfie + Partage sur les réseaux sociaux (avec le logo du jeu afin de le promouvoir)
  - Pour être sûr de ne pas avoir de problème de copyright ou autre, il faudra avoir une remarque à propos de cela dans les conditions d'utilisation de l'appli. Et éventuellement une notification pour prévenir le joueur que certaines œuvres ne sont pas susceptibles d'être partagées sur internet etc.
- Navigation de l'itinéraire en 3D (v2) inspiré de l'appli [AR City](#).
- Système de parrainage où le joueur peut Inviter un ami sur les réseaux sociaux. Cela apporte au joueur 5 pièces et une carte spéciale aléatoire.

# Modèle économique

- Free-to-play
- Microtransactions
- Publicité limité (pour une deuxième chance au quizz, le joueur peut opter de regarder une publicité pour avoir une deuxième chance)

# Équipe de production

- 2 Développeurs.
- 2 Infographiste 2D/3D et UI Designer.
- 1 Business Developer
  - partenariats, stratégies, relation avec le client
- Chef de projet / Project manager
  - plannings, budget, qualité, estimation de temps
- Game designer avec un profil "Directeur artistique"
  - Responsable aussi pour le Sound Design
- Trade Marketer + Community Manager
  - Créeur de contenus digitaux / Streamer
  - Étude de marché
- Testeur développement/QA.
  - Test individuel et en groupe