

Game Design Document

Team PLANCHA

Versionning & nomenclature

- *Texte en italique* = “nice to have”
- **Texte en rouge** = Idée à revoir d'urgence
- Texte grisé = notes à ne pas prendre en compte.
- **Texte en orange** = à réfléchir
- Texte en gras = **informations** importantes
- **Texte en violet**: playtests qui détermine

Date	Modifications
19/04	Mise en forme, ajout des 3C et ajout d'information sur divers slides.
22/04	Overview, public cible, confirmation 3C
23/04	Briques LD, Modes de jeu
24/04	Ajout flowchart briques / menus / Descriptions de briques
28/04	Core loops / mise en page / modes de jeu / ARM (taps)
18/05	Control level editor Mis à jour + interface Level editor et Gameplay

The background is a solid light blue color. It is decorated with various abstract geometric shapes in white and a slightly darker shade of blue. These shapes include triangles, squares, circles, and diamonds, some of which are overlapping or partially cut off by the edges of the frame. The shapes are scattered around the central text, creating a modern, minimalist aesthetic.

GAMEPLAY

Overview

Puzzle game

Jeu solo



Public: Amateurs de puzzle games, femmes de 25 à 55 ans jouant une 10n de sessions / semaines

Combine geometric shapes to create and solve puzzles

Game philosophie:

Calme
Transition smooths / flow
F2P

Temps de complétion entre 10" et 1 min'
Minimaliste
Communauté positive et création de contenu

Conditions de victoire et défaite

Conditions de victoire

Monde 1 - La seule forme restante est la forme demandée

Autres :

- Positionner une forme à un endroit demandé.
- Supprimer toutes les formes d'un type.
- Faire un certain nombre de match
- Récolter tous les collectibles.

Critère de réussite

principaux :

- Nombre de coup
- Nombre de collectibles

annexes : temps de complétion

Critères de défaite

- Se retrouver dans une situation bloquante.
- Ne pas réussir à construire la forme.

Game Over

Pas de situations de Game Over

Loop Progression Macro

Le joueur progresse dans les modes de jeu:

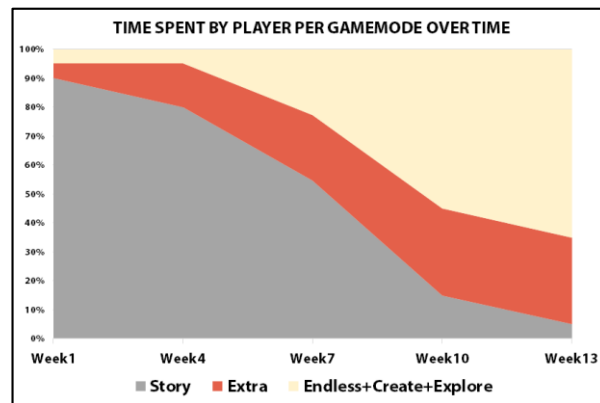
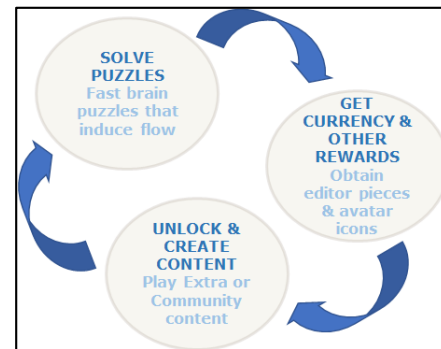
- Story
- Explore & Create

Où il obtient:

- De la soft currency
- Des tools
- Des icônes d'avatar
- Des achievements

Qui lui permettent de:

- Débloquer du nouveau contenu pour les modes
- Story Compléter sa collection de tools et icônes.
- Créer ses propres niveaux avec plus de liberté
- Augmenter son prestige social et expérience dans le jeu



Loop Progression Micro

Le joueur fait bouger des formes et les combine:

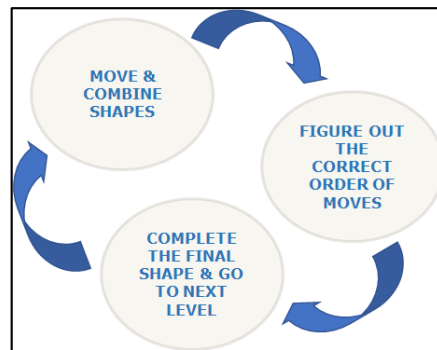
- Chaque mouvement mener à une combinaison
- Mouvement dans 8 directions

Pour éventuellement identifier un ordre d'actions qui mène à la solution du puzzle :

- Doit atteindre une forme précise demandée
- Possibilité d'acheter des indices pour réduire la difficulté.
- Possibilité de relancer le niveau à tout moment.

Et accéder au niveau suivant:

- En moyenne 6-12 niveaux par monde
- Enchaînement des niveaux avec transitions naturelles.
- Obtention de récompenses: Étoiles, SC, tools, entre chaque niveaux.



Loop Progression Social

Le joueur crée et publie des niveaux :

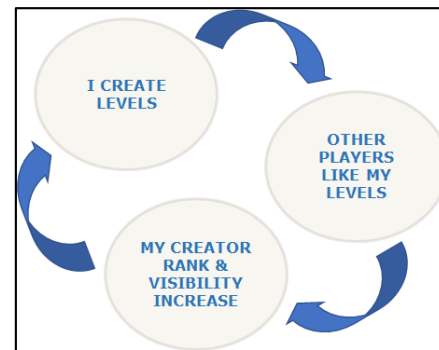
- Obtention de tools

Pour que d'autres joueurs y jouent et laissent un like:

- Les niveaux publiés sont visibles et jouables par toute la communauté.

Ce qui augmente sa visibilité et son rang de créateur:

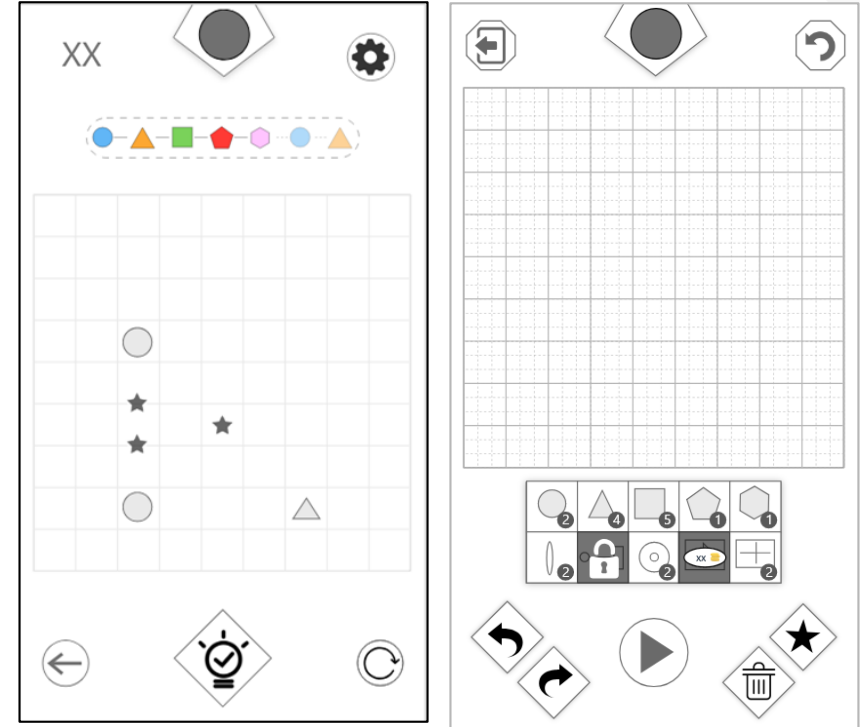
- Récompenses de créateur incluent **des cosmétiques exclusifs** et de la SC.
- Plus un niveau est populaire, plus il est visible.



3C - Camera

La caméra du jeu est en **vue top, format portrait**.

- Dans les **niveaux de jeu** elle est **fixe** et comprend des **zooms / dé-zooms** lors des **transitions**.
- **Shake** de caméra pour signe / feedback.
- Dans le menu de **sélection de niveau** : **Zoom / Dé-zoom**.

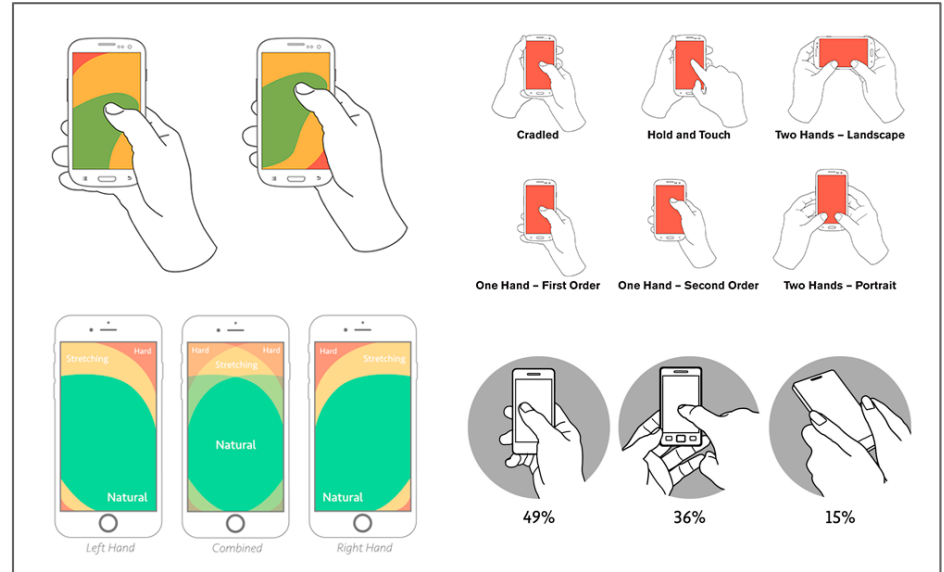


3C - Character & Control

Toutes les actions du joueur se font via ses doigts (principalement le pouce suivant le type de joueur). Il interagit avec le jeu en :

- **TAP**
- **DOUBLE TAP**
- **HOLD**
- **HOLD & DRAG**
- **DRAG**
- **DRAG & DROP**
- **FLICK** (swipe)

Cela va lui permettre : **d'actionner, d'envoyer, modifier, changer** et **déplacer** des éléments.



3C - Résumé Controls

	Menus	Levels	Level Editor
TAP	UI	UI	UI. put a shape on the grid
DOUBLE TAP		<i>(sur une forme: montre un micro-fenêtre au-dessus d'elle qui indique la forme suivante si elle est combiné)</i>	montre les directions sur lesquelles mettre la prochaine forme (on peut locker la sélection) double taper sur une brique (genre mur) : action contextuel d'étirer ses bords
DRAG			Drag forms in your level
FLICK (SWIPE)	change level/world/gallery selection	move forms	cliquer sur l'icône des thèmes et swipe entre les différents thèmes pour choisir celui avec lequel on veut le partager (si on a un thème que les autres non pas, il le voit)

3C - Résumé Controls

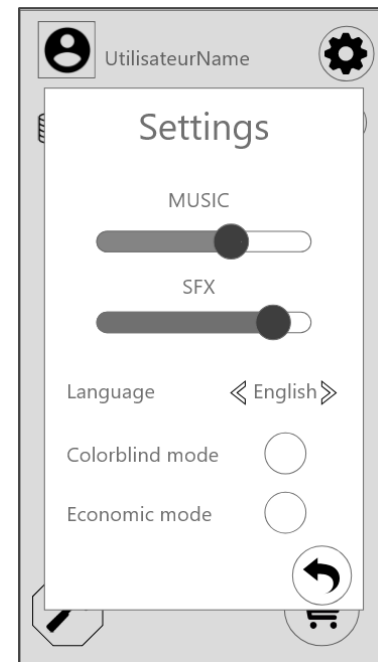
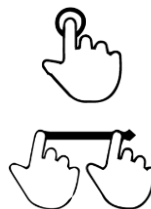
	Menus	Levels	Level Editor
PINCH (REDUCE)			Zoom out au niveau de la grille
SPREAD (ENLARGE)			Zoom in au niveau de la grille
HOLD			connect all the identical object (which touch one another)
ROTATE			Rotate object
HOLD & DRAG			Déplacer brique sur la grille

3C - Controls : Menus

La globalité des Interactions avec les pages de menu (home, level selection, friends, shop, options, community market, etc...) sont gérées à partir des actions de **TAP** et **DRAG** .

Interaction avec des boutons en **TAP**

Interaction avec les sliders en **DRAG**

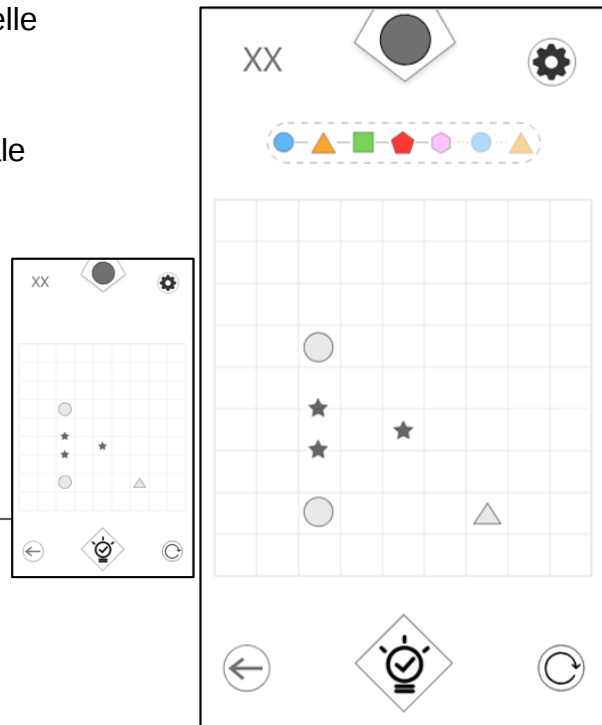
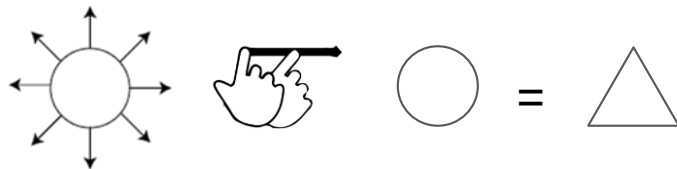


3C - Controls : Levels

Envoie des formes par un **SWIPE**. A partir du moment ou une forme est envoyé elle continue de manière linéaire jusqu'à toucher un autre élément.

La forme se détruit sur un élément non matchant et se reforme à sa position initiale avant l'envoi si elle ne parvient pas à un match.

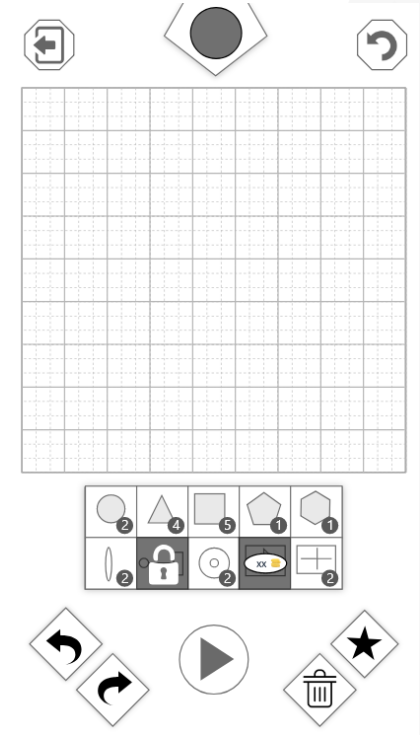
Il y a un bandeau de reminder présent sur les 1er level puis qui se "cachent" au niveau du haut de l'appli (slider vers le bas pour le faire réapparaître). Il reste quelque secondes visibles puis se range. Si le joueur revient après beaucoup de temps en dehors du jeu ou lors de l'apprentissage d'une nouvelle mécanique, le bandeau apparaît.



Level editor

Permet d'éditer des niveaux et de pouvoir les partager à la communauté

- **bouton reload** : **HOLD** → reset toutes les actions (grille vierge)
- **bouton back**: ramène à l'écran d'avant (Gallery ou home suivant d'où on vient)
- **bouton objectif**: vide au départ → pour changer la forme finale/arrivée il faut **TAP** sur une forme du panel de brique puis **TAP** sur l'objectif pour la mettre dedans (faire l'inverse est aussi possible, on **TAP** sur l'objectif puis seulement les 5 formes sont sélectionnable).
- **bouton Shapes/Bricks**: Achetable via le shop). Grisé s'il n'y en a plus de disponible à poser avec le prix marqué dessus (si le joueur n'a pas assez, fond en rouge ainsi que le prix + léger shake du slot entier de brique et son négatif). Lock pour les formes non rencontrées dans le mode story et qui devront être par la suite achetées.
- **bouton Undo / Redo**: enlève/refait une action. Opacité réduite et grisé si non utilisable



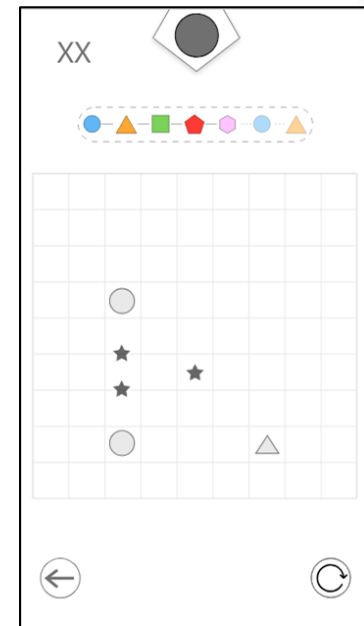
On voit le nombre de pièces qu'on possède/reste pour chaque outils.

Si elles sont lockées ou manquantes (doivent être achetées → pop-up)

Level editor

- **bouton Play:** Enclenche une phase de validation pour voir si le niveau est faisable (la création d'indice se fait pendant cette phase). Si le niveau n'est pas finissable, pop-up qui indique ce qui ne vas pas (objectif manquant, pas de match pour atteindre l'objectif...). Si le niveau est finissable, pop-up qui demande si on veut : continuer à edit ou publier le niveau.
- **bouton poubelle/Gomme:** de base est en gomme et permet de gommer un ou plusieurs éléments en passant dessus (si plusieurs blocs **"HOLDER"** et **DRAG & DROP** dessus, elle se transforme en poubelle (voir feedback dans control)
- **bouton Collectable (étoile):** nombre infini
- **Slide vers le bas :** fait apparaître en overlay le Reminder des Shapes pendant quelques secondes puis se "range" vers le haut.

voir sign & feedback : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AvzvePpjLUOVAvrUcOxW87nuW5l8zeu3d6Ycfo-ZQys/edit#gid=1502952280>



Phase de validation lors du play. Le bouton back nous fait revenir au level editor

3C - Controls : Level editor - UI/Interface



PINCH/SPREAD: zoom in/zoom out de la grille (pour poser des murs)

HOLD: bouton reload pour reset le level en cours



TAP :

- interaction avec l'UI/boutons: preset forme, gomme, etc...
- sur un preset de forme pour le sélectionner (re-toucher dessus le désélectionne). Une fois sélectionné:
 - toucher la grille permet d'en poser un. Si on **HOLD** la forme, on peut la déplacer sur la grille (se snap dessus : permet ajuster sa position)
 - slider dessus permet de colorier la où on est passé.
- *SUR UNE FORME:* Si on touche un élément déjà posé sur la grille, son preset est re-sélectionner (colorer à nouveau).
 - **mode edit** (léger fond gris (permet de détacher du reste) avec un menu contextuel (options suivant le type) + bouton validation):
 - **Tourner** la forme (gauche et droite)
 - **Additionner/soustraire** pour les relais
 - Triggers: a qui le relier?

3C - Controls : Level editor - Interaction Shape



DRAG & DROP : depuis une forme sur la grille, permet de la déplacer

“SLIDE”: pour peindre sur la grille. Chaque pièce posée décrémente le nombre qu'on a à disposition. Une fois arrivé à 0, on ne peut plus peindre. La brique concerné tremble un peu (il y a un prix d'afficher dessus) et une petite croix se met sur chaque case qu'on veut colorier (bruit négatif à chaque fois qu'on veut repeindre)



HOLD: sur une forme sur la grille permet de prendre toutes les formes identiques qui lui sont connectés. (pour le moment que pour la brique mur)



HOLD + DRAG & DROP : déplacer un ensemble de forme identique connectées. Ainsi, On peut mettre le bloc à la corbeille (effet juicy de rétrécissement quand on arrive sur la corbeille)

DOUBLE TAP

- *formes colorées: permet de rendre apparent les différentes directions possibles pour matcher les 2 formes (on peut locker la sélection)*

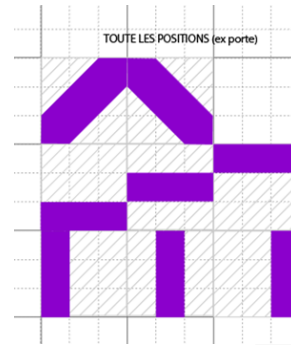
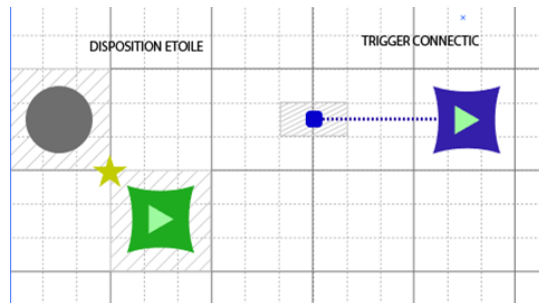
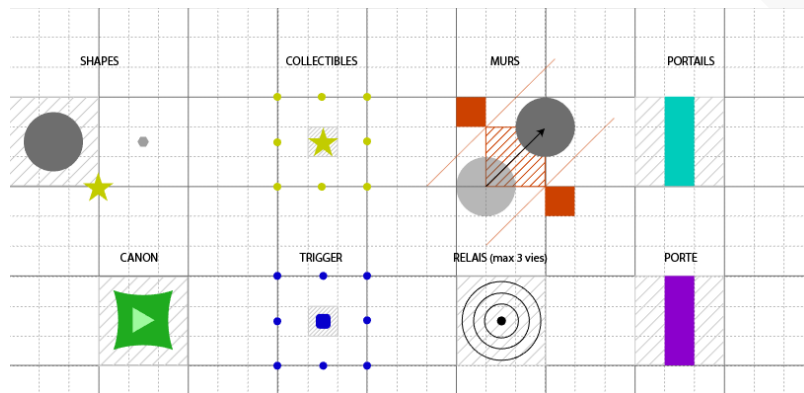


Level editor - Shapes Sizes

La grille est divisé par des carrés, eux-même divisé par des mini carrés. Ex: sur une ligne de 9 carré, chacun sont subdivisé (9 mini carré: 3x3). Une ligne à donc au total 27 mini carrés.

La rotation se fait par 45°. Pour qu'une forme lancée passe au niveau d'un mur, il faut qu'il y ai au minimum 2 mini carré entre. Lorsqu'on colorie, les murs forment automatiquement des angles.

Seuls les trigger et les collectibles sont sur les arêtes (ainsi qu'au centre) et peuvent se mettre entre 2 formes qui valent 3x3 de taille dans l'éditeur. La grille de snap change.



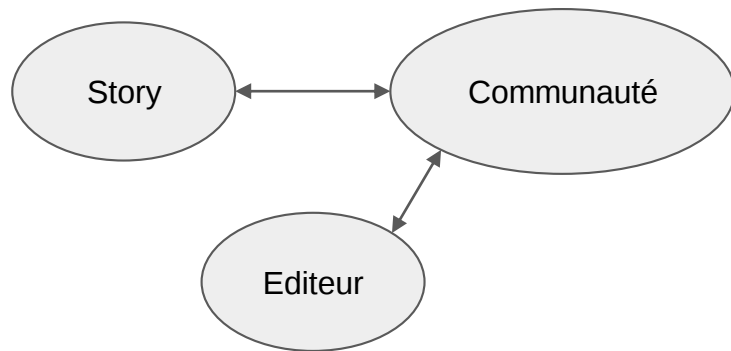
Toutes les positions
possible sont dans un
carré

TYPE	TAILLE EDITEUR	TAILLE VISUEL	DISPOSITION	MODE EDIT
shapes	3x3 (1 carré)	2x2	milieu carré	/
collectibles	1x1 (1/9 de carré)	1x1	aux extrémités, au centre et au centre des arêtes.	/
murs	1x1	1x1	milieu mini carré	/
portail	3x3	1x3	dans un carré	rotation, spawn de portail lié
canon	3x3	2x2	dans un carré	rotation
relais	3x3 (3 vies max)	3x3	dans un carré	nombre de vies
Trigger	1x1	1x1	aux extrémités, au centre et au centre des arêtes.	lien: porte, canon, portail
porte	3x3	1x3	dans un carré	- Rotation - état initial: active/désactive

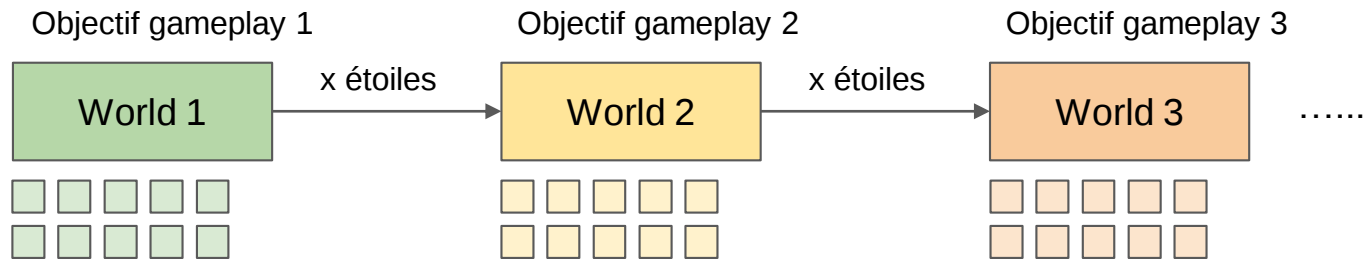
Modes de jeu :

Le jeu est composé de deux modes de jeu, le mode story et communauté.

- Le mode story sert de onboarding aux joueurs et permet de fournir une expérience de base ainsi que d'introduire les briques de gameplay servant dans l'éditeur de niveaux.
- Le monde de communauté permet aux joueurs de jouer à du contenu créé par d'autres joueurs.



Gameflow et features - Story mode



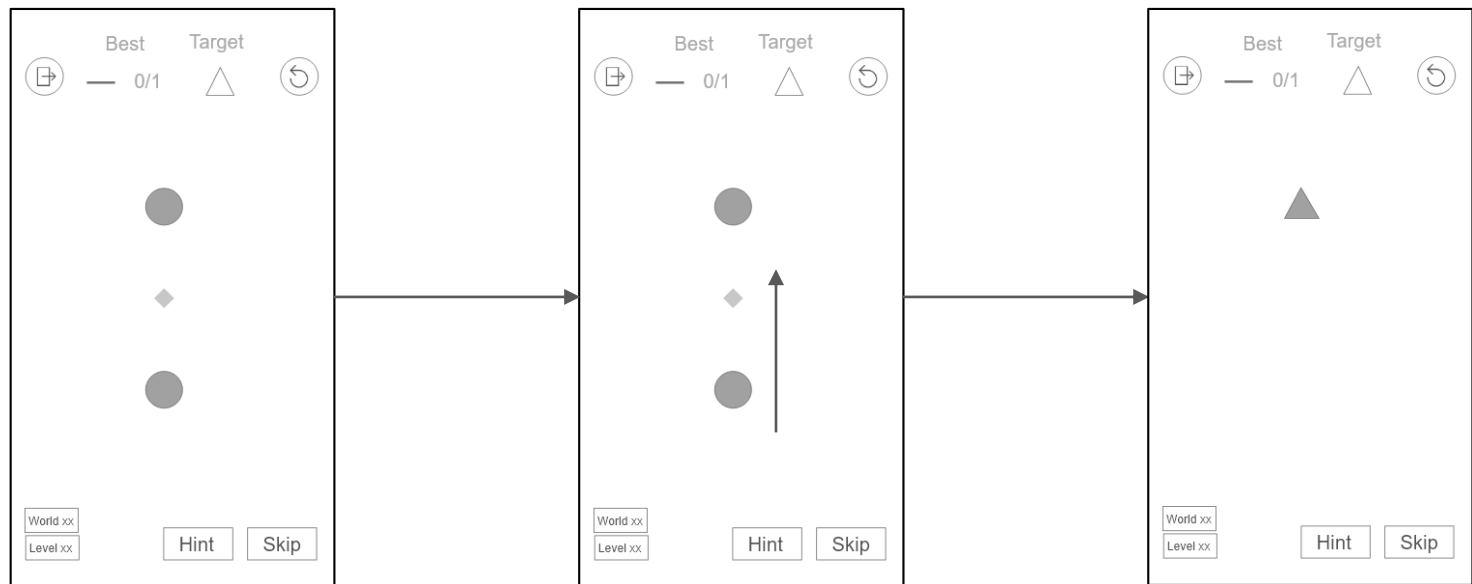
Temps moyen / niveau : **10 à 30 secondes** Temps moyen par monde : 10 min Taux d'étoile par monde pour passer : 80%

Lorsque le joueur termine un niveau il gagne un nombre d'étoile en fonction de sa réussite (objectif / nombre de coups / collectible). Une fois qu'il a accumulé assez d'étoile il peut passer au monde suivant

Chaque monde change légèrement son objectifs de jeu, ainsi que les briques utilisées afin d'augmenter graduellement la difficulté du jeu.

A la fin de chaque monde le joueur reçoit une de la SC et le ou les tools correspondants au monde.

Déroulement d'un niveau "story"



Au lancement du niveau le joueur arrive sur la position initial.

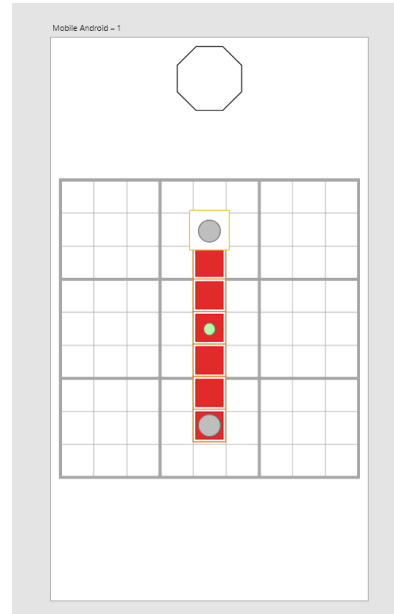
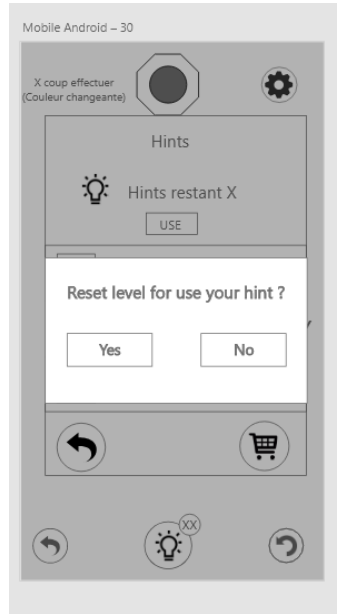
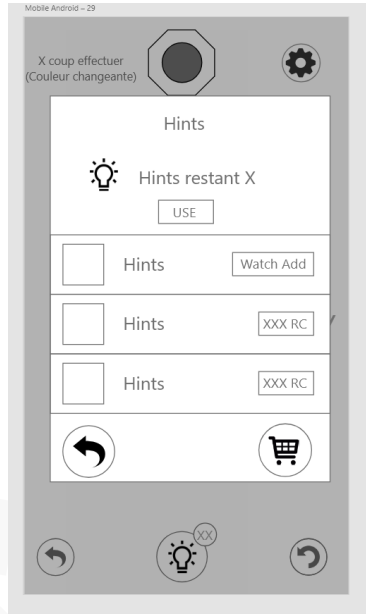
Lors de la partie le joueur bouge les formes afin de résoudre le puzzle

Lorsque le joueur valide les conditions de victoire la transition vers le niveau suivant s'enclenche automatiquement (en passant par l'écran de récompense)

Fonctionnement des indices

Utiliser un indice reset le niveau et montre le premier déplacement à faire pour arriver à la solution.

Utiliser des indices supplémentaires après ça augmente le nombre de déplacements montrés. (exemple: utiliser 3 indices montre les 3 premiers déplacements de la solution).



**Animation de bounce pour
montrer le chemin du
déplacement**

Système d'Étoiles

Quand il finit un niveau, le joueur récupère 1 à 3 étoiles en fonction de ses accomplissements.

1 étoile: Finir le niveau

1 étoile: Finir le niveau avec un nombre de coups égal ou inférieur à la cible (nombre de coup déterminé par niveau)

1 étoile: Finir le niveau en ramassant tous les collectibles du niveau.

Chaque étoile reçue fait monter la jauge d'xp du joueur de façon égale. (1 étoile = 1 étoile = 1 xp)

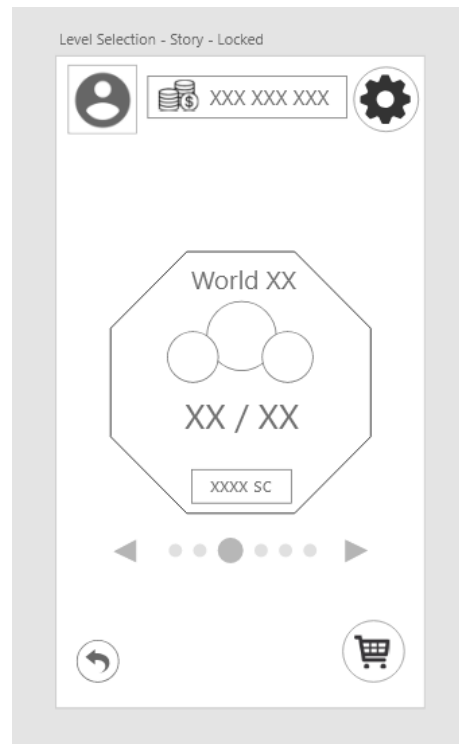
Les étoiles servent aussi comme condition pour débloquent les mondes de l'histoire (il faut avoir accumulé X étoiles pour débloquent le monde). Les étoiles ne sont pas consommées.

Débloquer un monde

Débloquer un monde demande des étoiles et parfois de la SC.

Il faut cliquer sur le monde en ayant remplis les conditions pour le débloquent.

La soft currency est consommées mais pas les étoiles.



Mode Story: Progression & Rewards

Progression linéaire:

- Finir un niveau rapporte des étoiles
- Les étoiles permettent de débloquent des nouveaux mondes. Certains mondes demandent de la SC à débloquent.
- Alternativement, possibilité de payer en RC pour débloquent un monde sans avoir toutes les étoiles demandées.

[Prix à payer] = [Prix max] - ([Prix max] - [Prix de taxe par étoile]*[Nombre d'étoiles manquantes])

MOMENTS DE RÉCOMPENSES & CONTENUS

	Fin de chaque niveau	Tous les [X] niveaux	Fin d'un monde
Etoiles Jaunes	1-3 selon objectifs remplis	X	X
SC	Faible quantité	X	Grande quantité
Tools	X	Parfois Tool unique déterminé	Tools déterminés
Icône Avatar	X	X	Parfois par achievement

Système d'Xp: Progression & Rewards

Augmenter la jauge de niveau:

- Obtenir des étoiles jaunes par le story ou des étoiles roses par le mode communauté fait monter une jauge d'xp commune.
- A certains paliers d'xp, le joueur lvl up
- A certains paliers de niveaux, le joueur est récompensé par des icônes et des cadres

MOMENTS DE RÉCOMPENSES & CONTENUS

	Obtention d'une étoile	LVL UP
XP	1-3 selon objectifs remplis	X
Icône	X	Tous les [X] lvl
Cadre	X	Tous les [X] lvl

Creator Program: Progression & Rewards

Cycles et Points créateur :

- Quand un joueur joue à un de nos niveaux publiés ou y dépose un like, on obtient des points créateur.
- Ces points créateur font monter une jauge avec différents paliers liés à des récompenses en fin de cycle.
- Le joueur reçoit une bourse de récompenses chaque semaine en fonction de la popularité du contenu qu'il crée.
- Chaque cycle dure [X] semaines, et récompense les créateurs en fonction de leur investissement, à travers leurs créations, dans la communauté.

MOMENTS DE RÉCOMPENSES & CONTENUS

	Quand un joueur joue à notre niveau	Bonus semainier	A la fin d'un cycle
Points créateur	+/(++(joue/like)	X	Reset
Like	+1 si like	X	X
SC	X	Quantité selon palier	X
Indices	X	Quantité selon palier	Quantité selon palier
Cadre	X	X	Qualité selon palier

Creator Program: Progression & Rewards

Paliers et Récompenses Créateur:

- Les créateurs sont récompensés de façon hebdomadaire avec des indices et de la soft currency en fonction de la popularité de leur contenu sur cette semaine.
- Les créateurs sont récompensés en fin de saison avec des cadres en fonction de leur rang, calculé en fonction de la popularité de leur contenu sur le mois.
- Une notification est envoyée sur le téléphone de l'utilisateur pour l'avertir de ses gains en fin de saison.
- Les récompenses sont données par un pop-up lors de la connexion.
- Les récompenses sont basées sur un système de palier à 4 échelles.
- Un cadre différent est donné à chaque palier pour différencier les rangs de créateur:



Rang 1



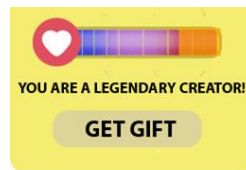
Rang 2



Rang 3



Rang 4



Système d'xp: Progression & Rewards

Le joueur gagne 1 point d'xp pour chaque étoile jaune (story) et chaque étoile rose (communauté) qu'il gagne.

A certains paliers d'xp, le joueur gagne un niveau.

A chaque gain de niveau, le joueur gagne de la SC.

A certains paliers de niveaux, le joueur est récompensé par un cadre.

Briques de gameplay - Victoires et règles supp'

En fonction des mondes et des niveau les conditions de victoires peuvent être changées afin de renouveler l'expérience de jeu et apporter un point de vu nouveau sur l'ensemble des briques de gameplay.

Listing de règles de victoire	Règles supplémentaires pouvant être appliquées
Obtenir une forme	Formes reliées bougeant en symétrie
Positionner une forme sur une zone	
Supprimer tout les formes d'un type	<i>défusionner le plus de formes → revenir que a des ronds</i>
Faire un certain nombre de match	

Briques de gameplay - Listing

Liste de briques non exhaustive

LISTING	DESCRIPTION
Formes basiques	Les 5 formes basiques : rond / triangle / carré / penta / hexagone peuvent être envoyés par le joueur et match entre elles afin de créer la forme suivante du cycle.
murs	Bloque la progression d'une forme envoyée par le joueur.
Collectibles	Objets récupérés par les formes lorsqu'elle passent par dessus.
Canon	Redirige une forme dans une certaine direction
Points de relais	permet d'amener une forme à un endroit sans avoir de match obligatoire (utilisable un nombre limité de fois)
Portails	Transporte la forme du portail d'entré au portail de sortie. (ou ils communiquent qu'importe le sens)
Zones d'effet	Marquage au sol influençant les objets qui y passent.(décaler la direction, tapis roulant...)
Effets sur les formes	Marquage sur les formes qui leur ajoute un effet particulier.
Trigger / boutons	Objet activé par une forme lors de leur contact (/= match)
Lock	Etat sur une forme l'empêchant d'être bougée (reste tout le temps locker? locker que jusqu'à telle couleur?).
murs mouvants	Plateforme se mouvant sur un pattern de déplacement fixe.
zone “ dangereuse”	zone qui s'active quand on va dessus et qui s'incrémente à chaque fois qu'on passe dessus (arriver à 0 du compteur, On recommence au début?)

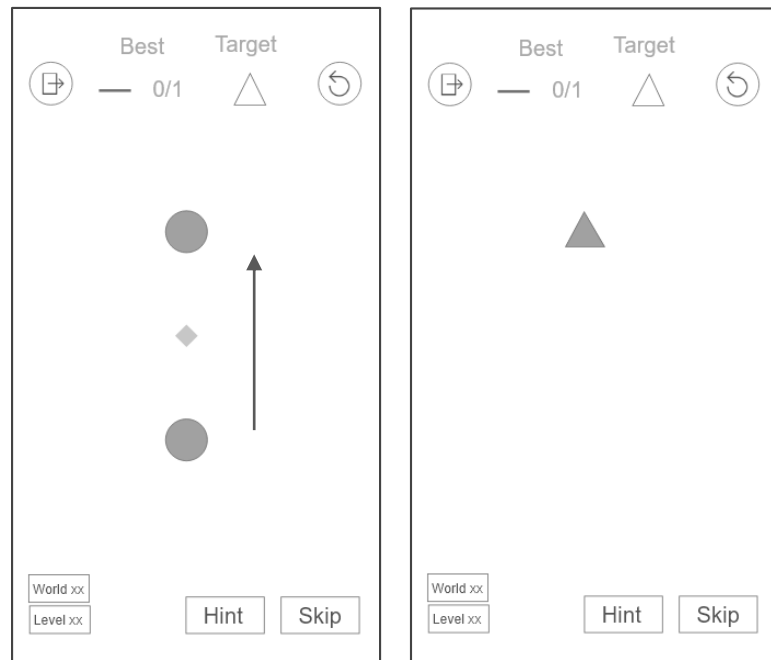
Briques de gameplay - Formes



- Interaction du joueur avec la brique : Swipe

Les formes fusionnent entre elles, afin de former la forme suivante à la position d'arrivée.

pour chaque briques : paramètres (mouvements / nombre de directions / vitesse fluctuante ? / représentation / origine / particularités) + selon les modes de jeu et selon les mondes.



Situation de jeu : transformer les rond en triangle.

Briques de gameplay - Formes - Flowchart

Légende

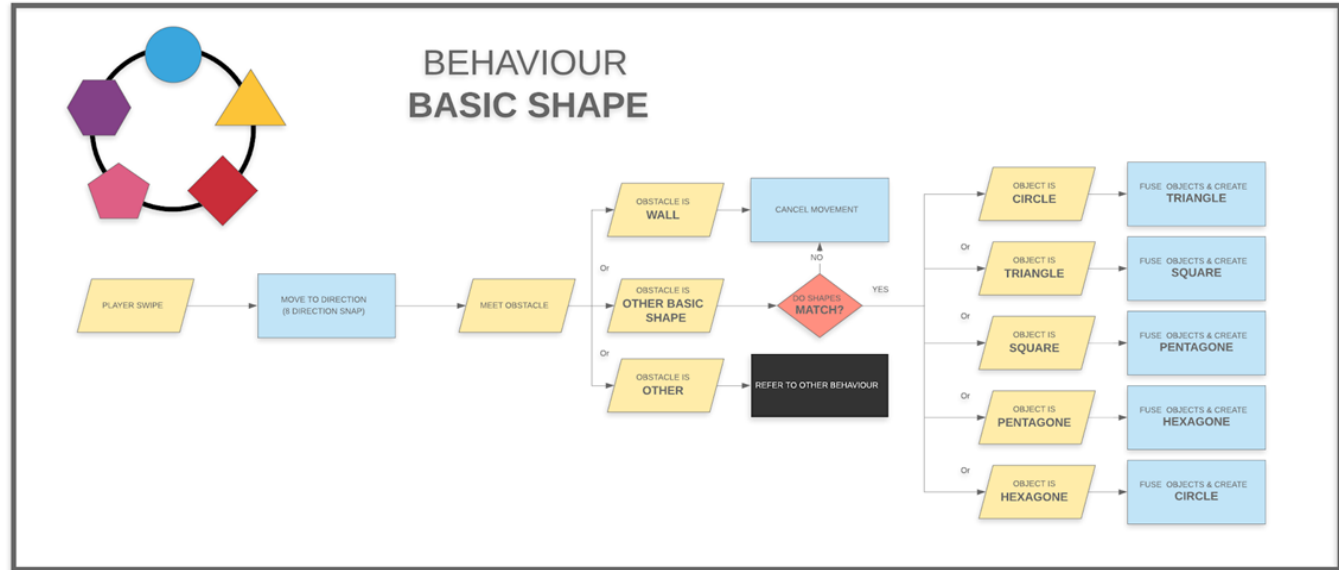
START/END

STATE

EVENT

TEST

BLACKBOX

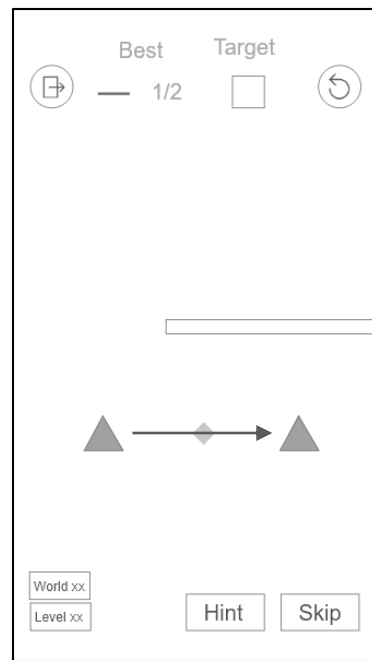
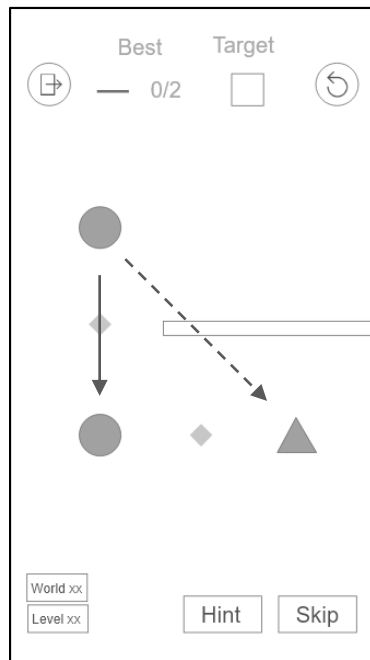


Briques de gameplay - murs/platformes

Les murs et plateformes permettent de construire l'architecture des niveau en bloquant les lignes de tir entre les formes.

Les murs sont immobiles tandis que les plateformes elle peuvent se mouvoir suivant un pattern fixe.

Paramètres variables principaux : taille / angle / mouvement



Situation de jeu : créer un carré

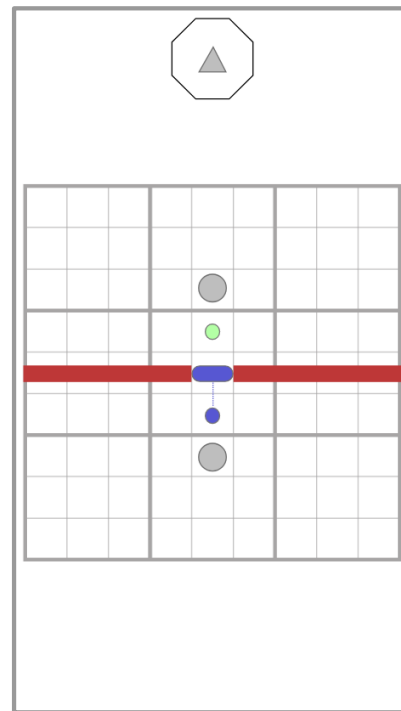
Briques de gameplay - Les triggers

Ils s'activent et se désactivent au contact d'un forme.

Ils sont liés à un ou plusieurs objets tels que les portes, les canons, les portails ...

Un trigger peut activer un objet et en désactiver un.

Si le match n'est pas correcte le trigger reprend son aspect original



Briques de gameplay -Collectibles-

Les collectibles du jeu ont plusieurs utilisités :

- Indiquer les chemins principaux et alternatifs (exposition des risques rewards)
- serviront d'outils de scoring des niveau, plus un joueur a de collectible à la fin d'un niveau plus son score est haut
- Condition de victoire : Certain niveau nécessitent de récupérer l'intégralité des collectibles afin d'être complétés.

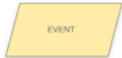
Le joueur peut les récupérer à l'aide des formes géométrique. Pour se faire la forme doit passer par dessus et effectuer un match.

Pattern / utilisation

Pattern / utilisation

Briques de gameplay -Collectibles- Flowchart

Légende



BEHAVIOUR COLLECTIBLES



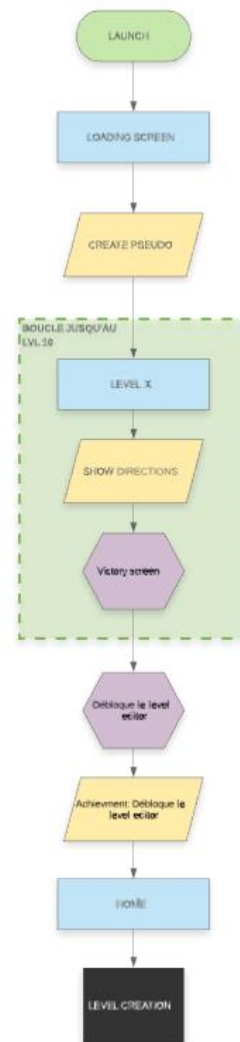
MONÉTISATION

FTUE - Levels

Tutoriel dirigiste pour les première actions puis libre. Il n'y a pas de textes d'explication, tout se fait par le visuel. Enchaînement de X niveau avant de débloquent le **Level Editor**.

La FTUE ne dure que quelques secondes et est segmentée sur différentes sessions de jeu (plus dirigistes dans la partie éditeur mais libre sur la partie gameplay). Il n'y a pas de mascotte pour introduire les mécaniques.

Pour chaque level passé, le joueur récupère de la SC.

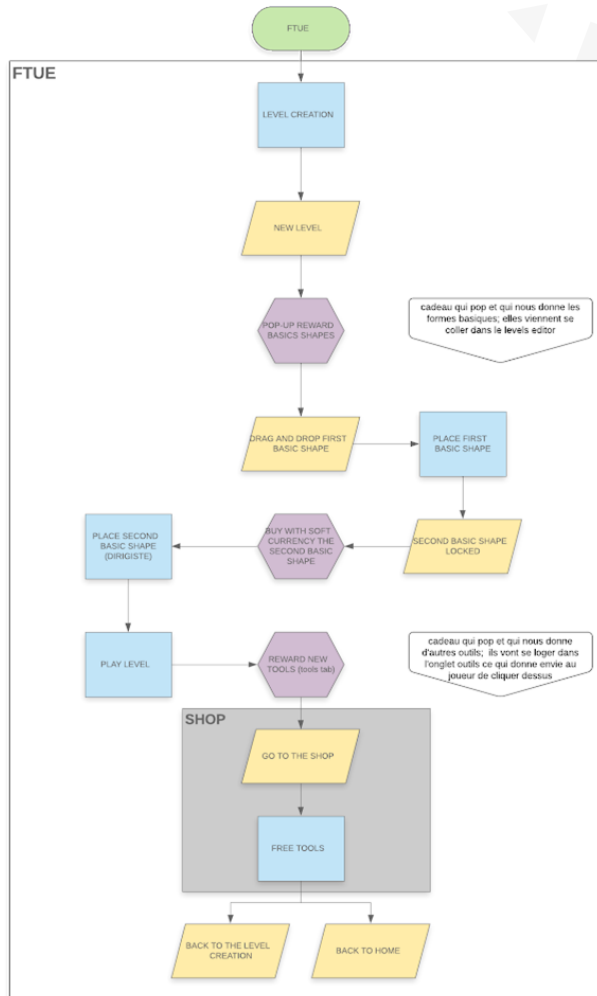


FTUE - Level Editor

Dans le level editor, le joueur recevra plus de soft ou un objet gratuit pour les étapes où on lui demandera de payer (pour un tools par ex) en utilisant de la soft ou real (récupération gratuite).

Obtention dans la boutique d'un pack de shape de base x5 per each

→ 10% sur du dirigiste puis semi libre pour 15% et libre dans 75% du reste de temps de la FTUE



FTUE - Global Data

GeoLogic_Economic

FichierÉditionAfficherInsertionFormatDonnéesOutilsModules complémentairesAide

Toutes les modifications ont été enregistrées dans Drive

100%€%0.00123Arial10B

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	temps	Zone	Déroulement					récompense (soft)	récompense (spéciale)	Utilisation SC			
2	00:20	HOME	entrer pseudo										
3			level	nombre de coup	briques spéciale	objectif forme	objectif secondaire						
4	00:40	LEVEL	1	1				10					
5	00:45		2	1				20					
6	00:50		3	2				30					
7	00:55		4	2				40					
8	01:00		5	3				50					
9	01:10		6	3				60					
10	01:20		7	3				70					
11	01:30		8	4				80					
12	01:40		9	4				90					
13	01:50		10	4				100	Débloquer level editor				
14	02:10	LEVEL EDITOR	transition Level Editor (en passant par le home)										
15	02:15		Récompense briques simples level editor										
16	02:20		drag and drop one shape										
17	02:30		acheter cette forme							100			
18	02:35		achievment 1er achat					200	achievment				
19	02:40		drag and drop la forme achetée										
20	02:50	SHOP	récompense level editor → aller au shop										
21	03:00		récompenses Tools						Tools gratuit (real barré)				
22													
23													
24													
25													
26													
27													
28													
29													

SHOPFTUEGAINS STORYXPcreator rewardsACHIEVEMENTSICONES & CADRES

[Liens vers Excel FTUE Data](#)

ARM - Acquisition

Mécanismes d'acquisition	Description
Partage facebook	Option de partage en fin de niveau, monde et publication de niveau créateur.
ID créateur	permet d'arriver directement sur la page de profil du créateur : lien externe au jeu ?
Publicité dans d'autres jeux	Système de pub proposant le téléchargement du jeu.

ARM - Rétention 1/2

Mécanismes d'acquisition	Attrait	Joueur cible	Description
Complétion mode story	Récompense	Récent	Suite de monde et niveaux permettant aux joueurs de découvrir les tools / récupérer de la currency / augmenter leur niveaux etc...
Système de notification (téléphone)	Fidélité	All	- Envoie de notification lors de l'ajout nouveau contenu (extension). - Promotions particulières dans le shop - Récompenses lors de fin d'évènements / fin de saison
Système d'xp	Prestige	All	Système qui augmente en fonction du nombre d'étoile récupérées par le joueur en mode story et en mode communauté.
Système de ranking	Prestige	Créateur	Reward les créateurs de contenu en fonction d'un rang établie grâce à la popularité de leurs niveaux de jeu.

ARM - Rétention 2/2

Mécanismes d'acquisition	Attrait	Joueur cible	Description
Achievement	Prestige	All	Liste d'achievement lié à la progression du jeu : - Gameplay : mode story et communauté - Avancement : XP et Ranking - Editeur : création de contenu - ?
Nouveau contenu	Contenue	Vétéran	- Ajout de contenu communautaire - Nouveaux mondes ajoutés à la suite du monde story
Editeur	Prestige	Créateur	- Complétion de la collection de tools. - Apparition de pubs dans le shop d'outils permettant d'en obtenir gratuitement - Ajout de nouveau outils en parallèle des nouveau monde : système de vote permettant d'investire de la SC afin d'influencer les prochaines sorties.
Système de notifications (InGame)	Guidage	All	Offres promotionnels du shop / nouveaux évènements etc...

ARM - Monétisation

Leviers de monétisation:

- Payer pour débloquent des mondes story sans avoir les étoiles nécessaires → Pay to fast
- Payer pour des aides en jeu: indices et augmentation du nombre de coups max → Pay for ease
- Faire voter la communauté pour la prochaine feature: on choisit en mettant de la soft
- Payer pour obtenir des tools → Pay for content
- Regarder des pubs pour obtenir des indices → Pay for ease
- Regarder une pub pour obtenir un objet gratuit dans le shop → Pay for content
- Payer/regarder une pub pour augmenter ces chances d'avoir une briques souhaité lors du vote → Pay for content
- Payer un abonnement pour: bonus de soft currency, augmentation de fréquence des pubs pour objet gratuits dans le shop, pack de promo accessible qu'aux VIP, avantage dans le mode story (plus d'indices, soit par la pub soit gratuit) → Pay for content
- Payer pour avoir de la soft currency → pay to fast/pay for ease
- Payer pour des icônes → Pay for prestige

ARM - Objectifs et dépenses en fonction de l'ancienneté du joueur

Real Currency - **Soft currency** - **Pubs** - **Non validé**

	OBJECTIFS	MONÉTISATION PRINCIPALE
Nouveau joueur (Week 0-1)	Progresser dans l'histoire.	- Publicités d'indices - Achat d'indices - Débloquer des mondes sans étoiles
Joueur Récent (Week 1-10)	Compléter l'histoire. Compléter sa collection de tools.	- Publicités d'indices - Achat d'indices - Accès aux derniers mondes - Débloquer des mondes sans étoiles - Publicités dans le shop - Acheter des tools - Acheter des pack de tools - Abonnement VIP - Achat de soft currency
Joueur vétéran (week 10+)	Augmenter son prestige social (achievements/icones, creator rewards). Avoir un impact sur le jeu (vote)	- Publicités d'indices - Achat d'indices - Achat d'icônes - Vote de la communauté pour une prochaine feature (soft)

Obtention des récompenses (en quantités)

Very Low - Low - Medium - High

	STORY	COMMU.	LVL UP	PUBS	CREATOR REWARDS	RC SHOP	SC SHOP
Soft Currency	Fin de niveau/ Fin de monde	Fin de niveau	Tous les lvl	X	Bonus semainier	Yes	No
Xp	Fin de niveau Etoiles jaunes donne xp	Fin de niveau Etoiles roses donne xp	X	X	X	X	X
Aides	X	X	X	Indices in game	indices en Bonus Semainier	Indices	Augmenter coups max dans un niveau
Icônes Avatar	Achievements/ Fin de monde	Achievements	X	X	X	Yes	No
Cadre	X	X	Tous les [X] lvl	X	Fin de saison	X	X
Tools	Tous les [X] niveaux Fin de monde	X	X	Dans le shop (event aléatoire)	X	Pack de tools	Yes
Accès	Accès à de Nouveaux mondes par étoiles & accès à Nouveaux tools	X	X	X	X	date : 18/05/2019 No	Achat de nouveaux

Contenus du shop par tab

BEST OFFERS	COINS & INDICES	ICÔNES	TOOLS
Promo	Offres indices 1,2,3...	Icônes individuels	Tools individuels
	Offres coins 1,2,3...		Pack de tools

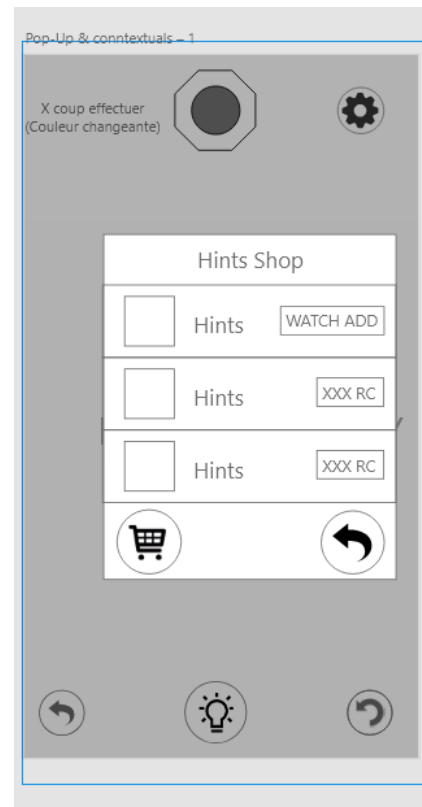
Achat d'indices in-game

L'option d'acheter un ou plusieurs indices est toujours présente pendant que le joueur joue à un niveau.

Cliquer sur le bouton indice fait apparaître un popup avec différentes options d'achat.

Le joueur peut acheter des indices avec de la RC.
Le joueur peut obtenir un indice gratuit en regardant une pub.

Sur le bouton d'indice, il y a un indicateur pour dire le nombre d'indice que le joueur possède.



Types de publicités et systèmes utilisées

Pubs utilisées:

- Regarder une pub pour obtenir un indice gratuit in-game
 - Une fois par niveau
- Regarder une pub pour obtenir un tool gratuit dans le shop
 - Événement

Pubs non-utilisées:

- Il n'y a pas de pubs forcées

Notifications (téléphone)

Le jeu envoie des notifications sur le téléphone de l'utilisateur à des moments précis.

Trigger	Contenu
Mise à jour / nouveau contenu	[X]
Promotions particulières dans le shop	[X]
Récompenses fin de saison/fin d'événement	[X]

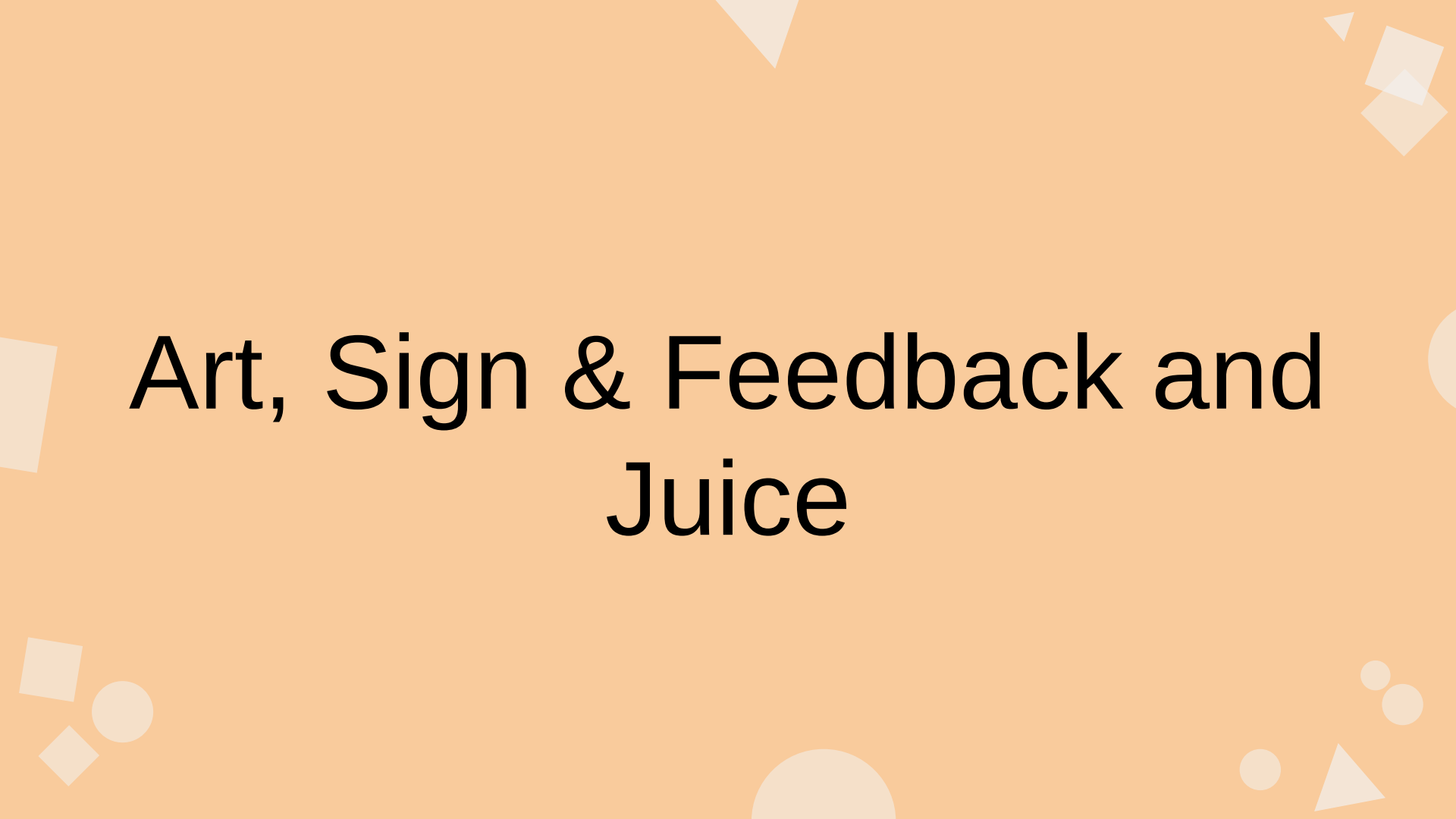
Systeme d'achievments, icônes et cadres

En remplissant certaines conditions, le joueur débloquent un achievement, visible grâce à un pop-up qui s'affiche à l'écran.

Chaque achievement est lié à un icône d'avatar que le joueur peut ensuite équiper.

Les achievements, leurs conditions d'obtention et le progrès actuel vers ces conditions sont visibles dans le menu "account", où le joueur peut aussi équiper les icônes qu'il a débloquent.

Des cadres sont obtenus par le gain de niveau (système d'xp) à certains paliers ou en fin de saison en récompense de créateur. Les cadres sont équipables en plus de l'icône.

The background is a solid light orange color. In the corners, there are various white and light orange geometric shapes: triangles, squares, and circles of different sizes, some overlapping each other.

Art, Sign & Feedback and Juice

Sound

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AvzvePpjLUOVAvrUcOxW87nuW5l8zeu3d6Ycfo-ZQys/edit#gid=1502952280>

Animations - Signe et feedbacks

- Affichage d'indice après quelques secondes sur certain level de début ou incluent un changement de mécanique récent.
- Shakes lors d'échecs

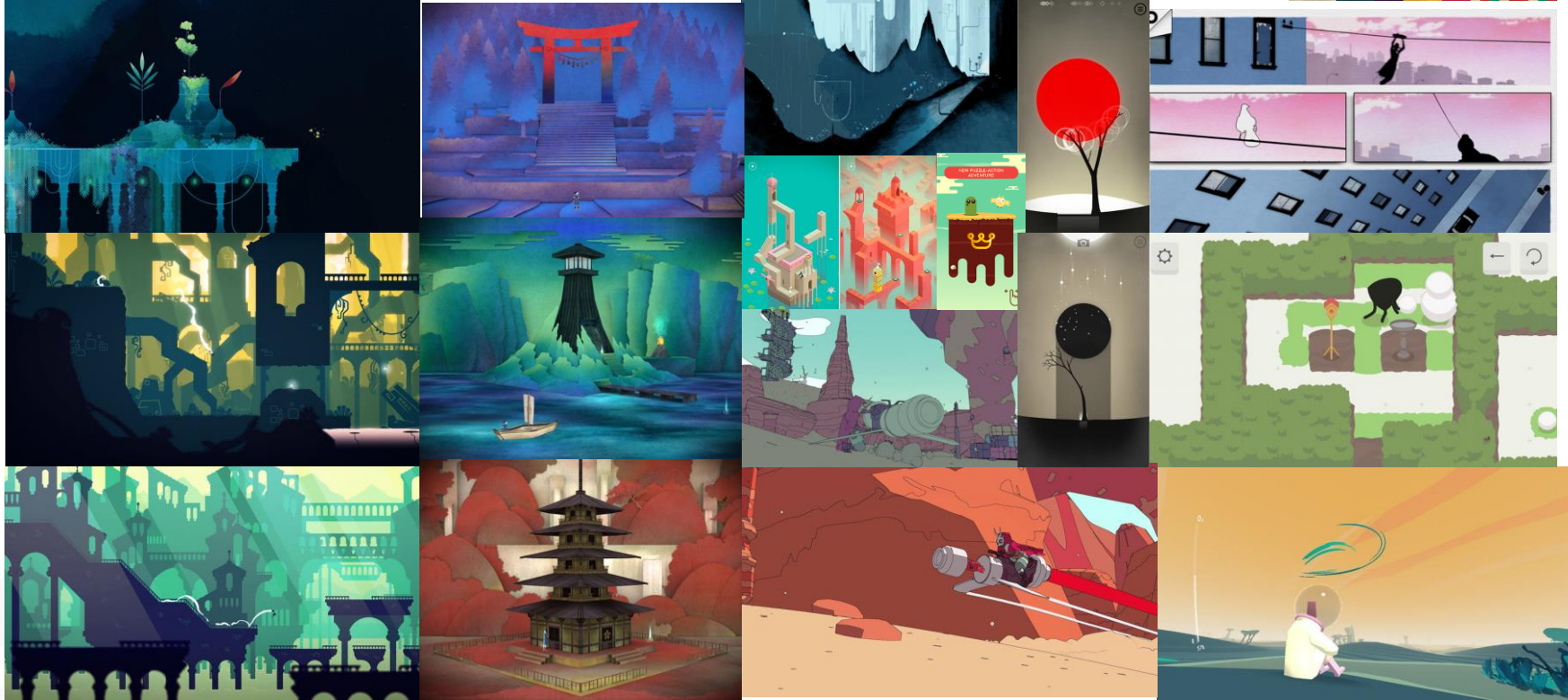
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AvzvePpjLUOVAvrUcOxW87nuW5l8zeu3d6Ycfo-ZQys/edit#gid=1502952280>

Animations - Juiciness

- *Fin de monde : mouvement de caméra pour montrer la disposition globale des niveau qui forme un dessin. NTH*
- *Fin de monde : fusionner les niveau pour faire le dessin à partir de formes.*

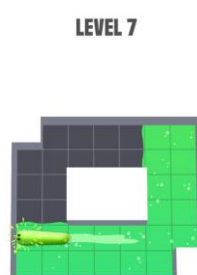
REFERENCE

Moodboard

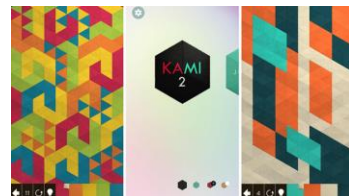


Références Gameplay

Amaze: <https://www.youtube.com/watch?v=LAlqLLVcnSg>



Kami 2 : <https://www.youtube.com/watch?v=ynLtLKQtRP0>



Color Zen: <https://www.youtube.com/watch?v=vQzPbezKOD0>



Monster Strike: <https://www.youtube.com/watch?v=PT5nu9F-Bf0>



Références Level editor

Kami 2

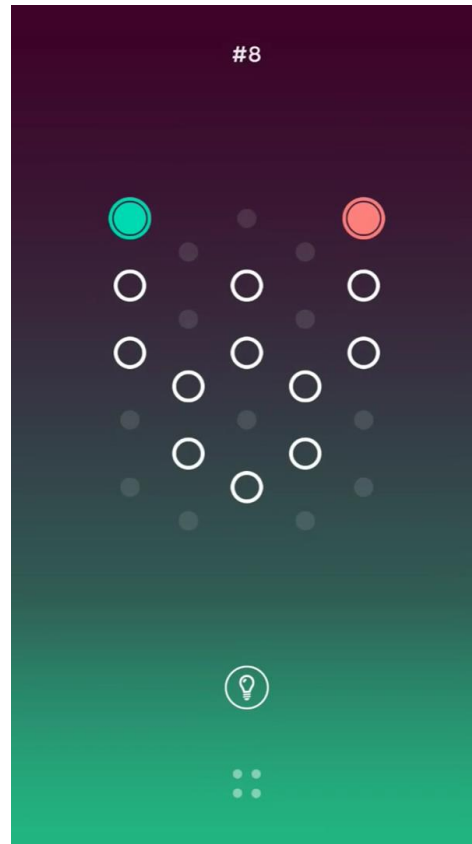
little big planet

Mario Maker: https://youtu.be/zSmsSz_aHPE





JUICINESS



Links to other documents

LDD / [Eco Design](#) / [BenchMark](#) / [Idée, brainstorm](#)