





# SOMMAIRE

## **I** **INTRO**

- 01 Pitch
- 02 L'idée
- 04 Problématique
- 05 Contexte
- 06 Concurrents
- 07 Un Jeu Hybride
- 08 Promesse
- 09 Cible

## **II** **CONCEPT**

- 11 Contenu
- 12 Installation
- 13 Personnages
- 14 Plateau
- 15 Déroulement
- 16 Mini-Jeux
- 18 Chat Privé
- Les Pièges
- Liste Des Évènements :
- Les Pièges
- Liste Des Évènements :
- Lieux Sûrs
- Déplacement
- Bonus
- Bilan Du Jour
- Le Gagnant

## **III** **CONCEPTION**

- 28 Démarche UX
- 29 Prototypes
- 30 Test Utilisateurs
- 32 Journey Map
- 33 Wireflow
- 34 Rencontres

## **IV** **IDENTITÉ**

- 36 Ton
- 37 Moodboard
- 39 Charte
- 40 Logo
- 41 Personnages
- 44 Décors
- 45 Application
- 46 Moodboard UI
- 47 Son
- 48 Outils

## **V** **TECHNIQUE**

- 50 Contexte
- 51 Outils
- 52 Architecture Technique
- 53 Pions
- 56 Application
- 58 Évolutions

## **VI** **ORGANISATION**

- 60 Équipe
- 61 Rôles
- 62 - 65 Outils
- 66 Objectifs Et Résultats
- 67 Apprentissages

## **VII** **BUSINESS**

- 69 Évolutions Futures
- 70 Juridique
- 71 Business Model Canvas
- 72 Budget Prévisionnel
- 74 Prix De Vente
- 75 Recette Prévisionnelles
- 76 Stratégie

## **VIII** **COMMUNICATION**

- 78 - 79 Plan De Communication
- 80 Remerciements



# ÉCRASEZ VOS COLLÈGUES, DEVENEZ LE PATRON



Depuis 1920, l'entreprise **France Patate** s'impose comme le Leader dans l'agro-industrie de la PDT (Pomme De Terre). Nous sommes lundi matin, Richard Gratin, le patron, convoque ses collaborateurs. Il **annonce son départ soudain à la retraite** dès la fin de semaine.

Vous êtes **4 prétendants** au poste, prêts à tout pour avoir le job.

Votre stratégie : **Écraser vos collègues, devenir le patron !**



# L'IDÉE



- Un jeu hybride, à la croisée des jeux de plateau et des jeux vidéo.



- Partie à 4 joueurs de 30 minutes, dès 14 ans (idéalement après le stage en entreprise de 3ème).



- Chaque joueur incarne un employé haut-en-couleurs de l'entreprise France Patate.



- Piéger vos collègues, manigancer en secret, remportez des mini-jeux



- Le gagnant, celui possédant le plus de points 🥔 à la fin de la semaine sera nommé : Patron de France Patate !



# L'IDÉE

## Le monde de l'entreprise

- Ce jeu critique avec humour le monde de l'entreprise, **ressource infinie** de vacheries, trahisures, ragots, blagues ... Chacun peut s'y identifier facilement car la vie au bureau est un sujet public par définition.
- De plus, on observe de **grandes tendances** dans l'audiovisuel et la culture populaire autour de ce même thème : "The Office", "Silicon Valley", "Jean-doux et le mystère de la disquette molle", "10 pourcent", "Le Département" (web-série), etc.





# PROBLÉMATIQUE

**“MILLE ANS À JOUER...”**

Benoit, joueur agacé par son voisin de gauche.

**“JE COMPTE PAS LES POINTS,  
J’SUIS NUL EN MATHS”**

Quentin, nul en maths.

**“C’EST À QUI DE JOUER LÀ ?!”**

Encore Benoit, toujours agacé.

**“ATTENDS, REGARDE LA  
NOTICE, JE CROIS QU’ON S’EST  
PLANTÉ”**

Alice, perdue face aux notices à rallonge.

**COMMENT  
CRÉER UN JEU  
QUI DONNE LA  
PATATE 🥔,  
SANS  
PRENDRE LE  
CHOU 🥬 ?**



# CONTEXTE

## Jeux de société : Jeux d'ambiance

- Des nouvelles tendances pour une cible adulte (jeux coopératifs, jeux d'apéro, jeux d'ambiance...). La **coopération** et l'**interaction** entre les joueurs sont encouragées. Les jeux d'équipe basés sur les rôles favorisent généralement cet aspect social dans le jeu.
  - Un **marché florissant et concurrentiel** (4 jeux vendus par seconde, apparition de bars à jeux, etc).
  - Des jeux plus **courts, transportables, simples à comprendre**.
- Génération zapping.

ex : Blanc Manger Coco, Time's up (R&R Games), Cranium (Hasbro), Bluff party (Cocktails Games)

## Jeux vidéo : Party games

On assiste à un essor de jeux type party games sur consoles de salon : multijoueur en local, moments de convivialité, types de parties variables, gameplays immersifs.

ex : Super Mario Party (380 305 jeux vendus) sur Switch

Sony propose désormais une série de jeux à jouer à plusieurs en famille ou entre amis avec son smartphone. Gamme playlink sur PS4 : Knowledge is Power, Frantics, Chimparty





Choix de conception & stratégie

# CONCURRENTS

Simplicité  
Partie courte



France Patate



Monopoly zAPPed Edition, Hasbro

Sérieux

Drôle



Unlock, Asmodee

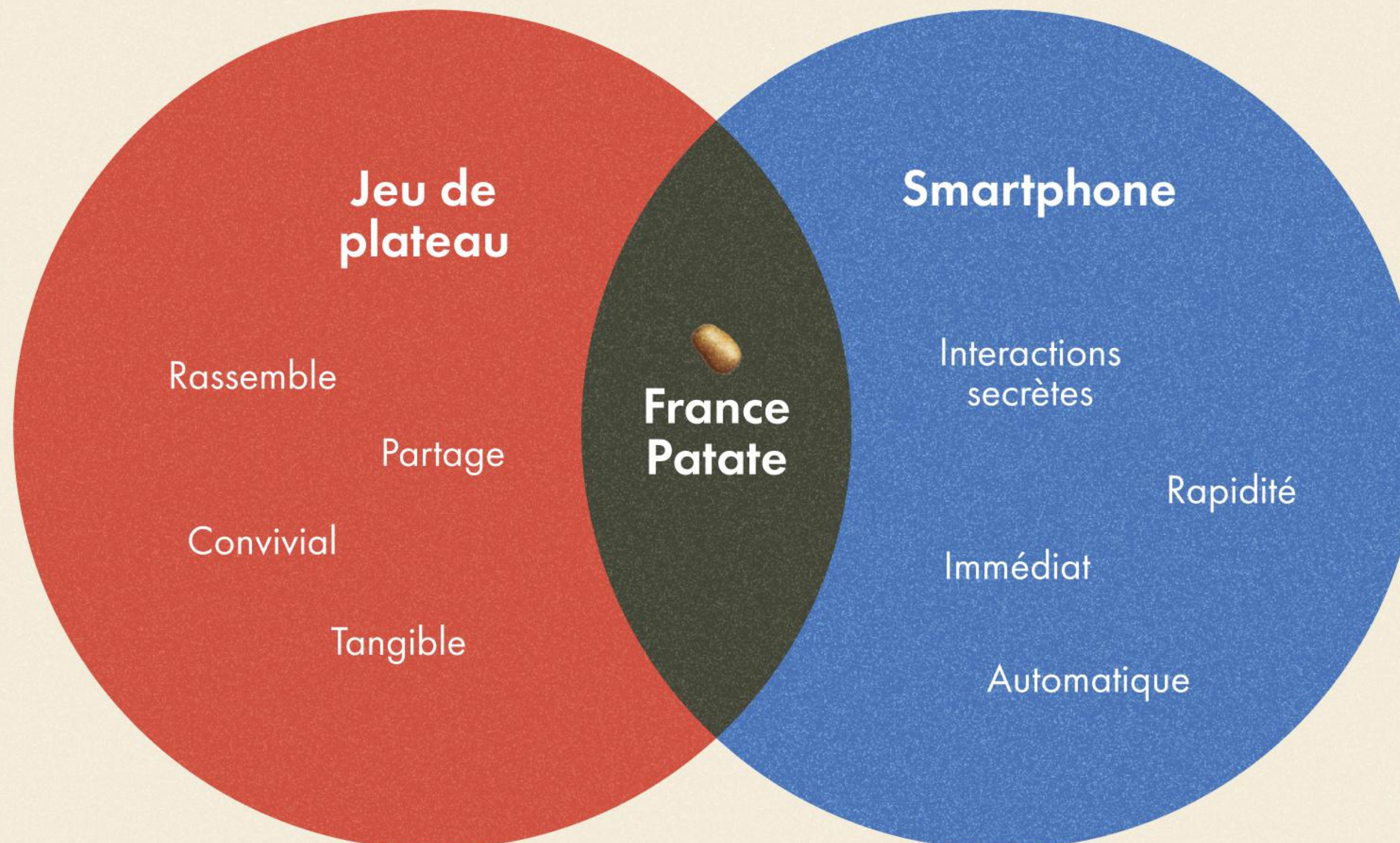


World of Yoho, Editions volumiques

Complexité  
Partie longue



# UN JEU HYBRIDE



## Le jeu de plateau

- Convivialité, moment de partage et de complicité, riche en émotions
- Rassemble
- Amusant, drôle
- Faible prix (vs console)
- Manipulation d'objets tangibles

## Le smartphone

### Augmenter l'expérience de jeu :

- Nouvelles interactions permises par le digital (discussions et actions secrètes, gestuelles, sons/vibrations)
- Maîtrise du temps de jeu

### Fluidifier/ Accélérer :

- Simplifier la compréhension des instructions et règles en créant un tutoriel interactif et un maître du jeu qui dirige le déroulé du jeu
- Automatisation des tâches (calcul des points, chronomètre)

### Praticité :

Notre cible a presque toujours un smartphone sur soi, les joueurs disposent rarement de six manettes pour leur console de jeu.

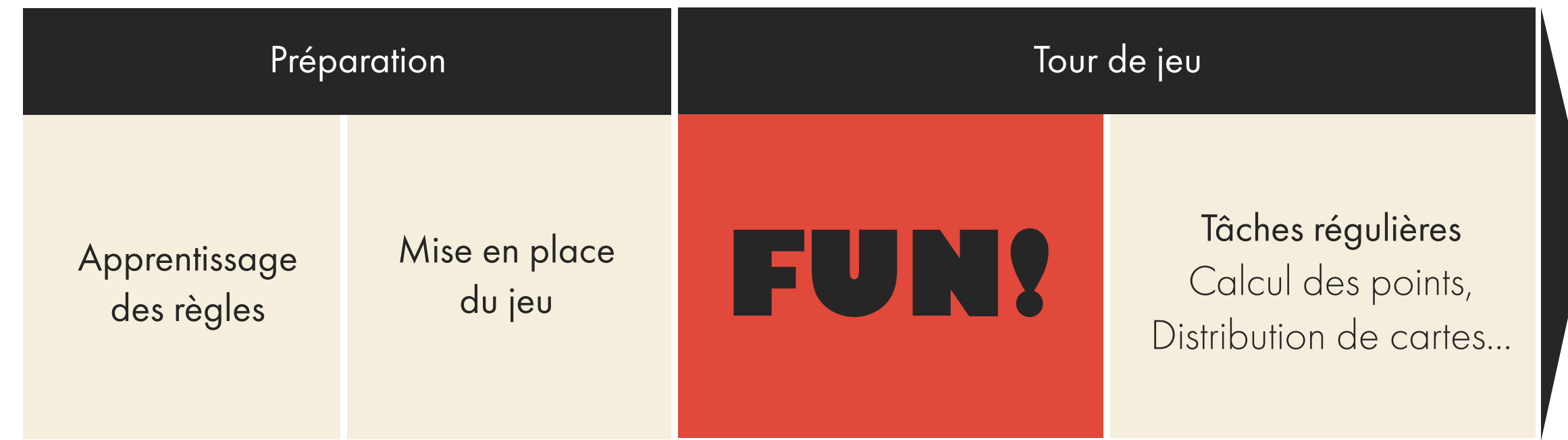
Le smartphone permet donc de réduire les frustrations.



# PROMESSE

Créer un jeu à la croisée du jeu de plateau et du jeu vidéo.

Augmenter l'expérience du jeu de plateau avec les innovations du digital.



Jeu de plateau classique



France Patate



Choix de conception & stratégie

# CIBLE

Adultes 20-30 ans (7 millions en 2019 en France)

Hommes et Femmes

Apprécie les nouveautés technologiques (Alexa, Casques VR, ..)

Possédant un smartphone

Joueur occasionnel

Profils aimant l'univers du jeu : Le compétiteur, Le bluffeur, Le blagueur, Le fair-play

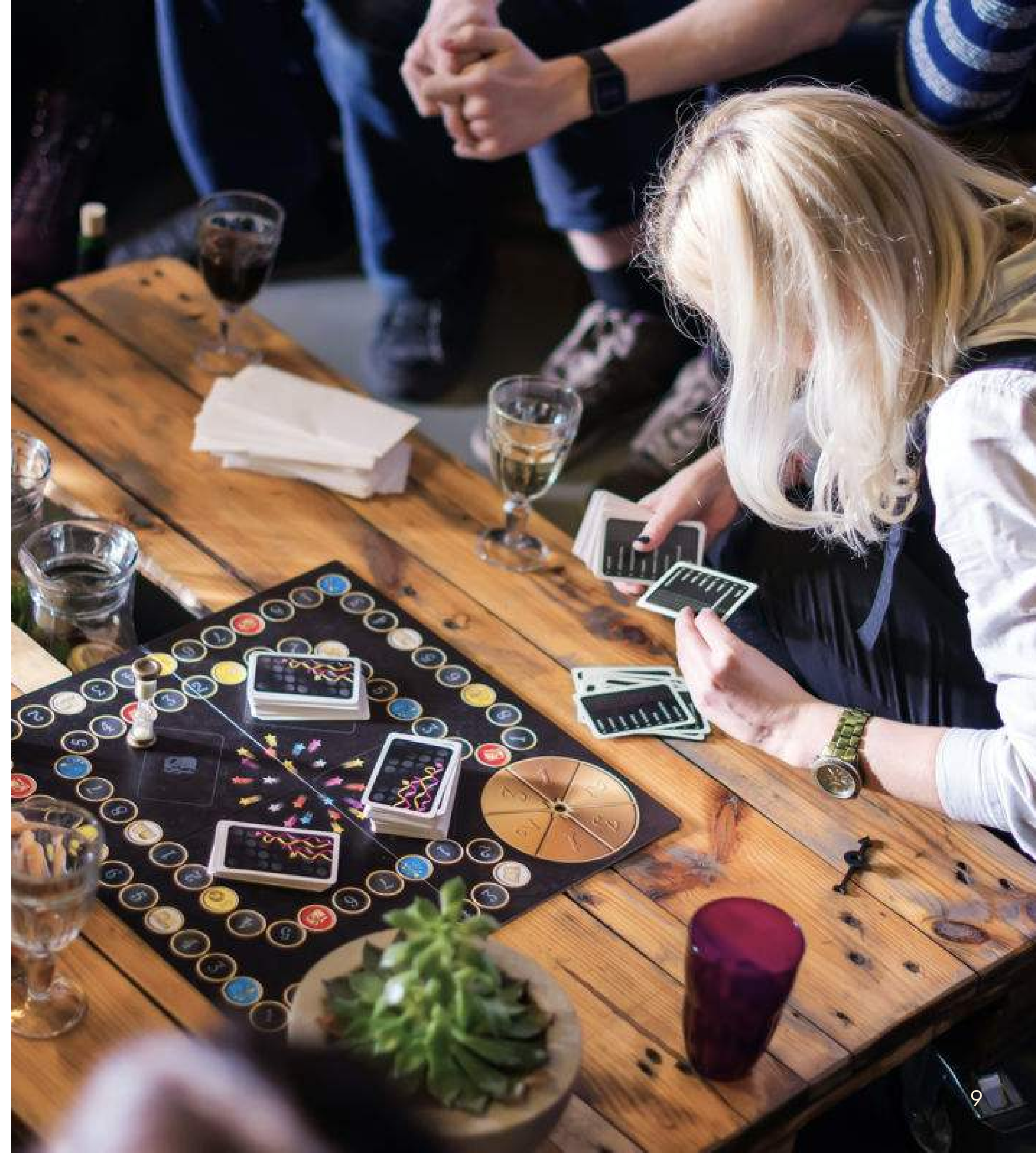
Ils souhaitent :

- Etre immergés et se prendre au jeu très facilement
- Passer un moment amusant entre amis
- Une mise en place rapide du jeu
- Le moins de temps morts possibles

**Qui ?** Groupe d'amis, en Famille, entre collègues

**Où ?** A la maison, au bureau, chez des amis, en bar à jeux

**Quand ?** Pendant un apéro, le dimanche, à la pause midi ou en afterwork





# CONCEPT

C'est quoi le jeu ?



Le jeu

# CONTENU

## Informations

Nombre de joueurs : 4  
Thème : Entreprise et coups bas  
Mécanismes : Rapidité, Bluff, Stratégie  
A partir de 14 ans  
Durée moyenne d'une partie : 30 minutes

## Matériel

16 cases de plateau (cartes interactives)  
4 pions connectés  
1 règle du jeu  
4 badges personnages

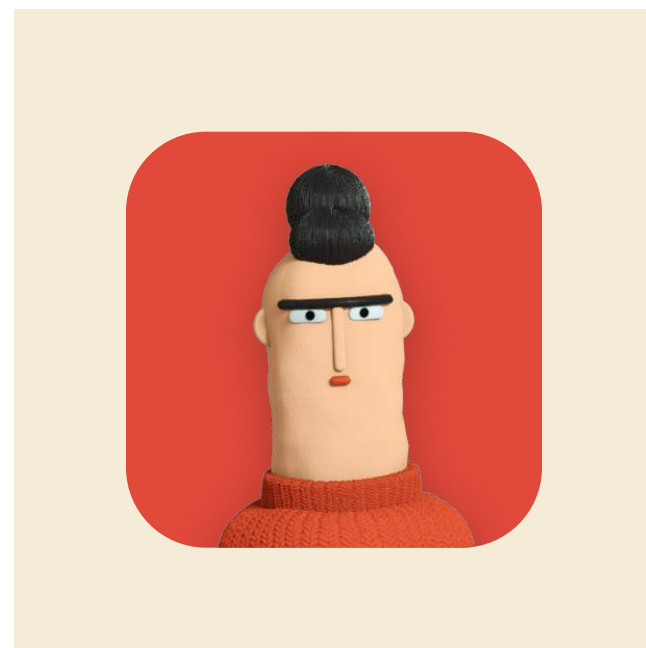
Nécessite également :  
4 smartphones Android / IOS  
L'application France Patate





Le jeu

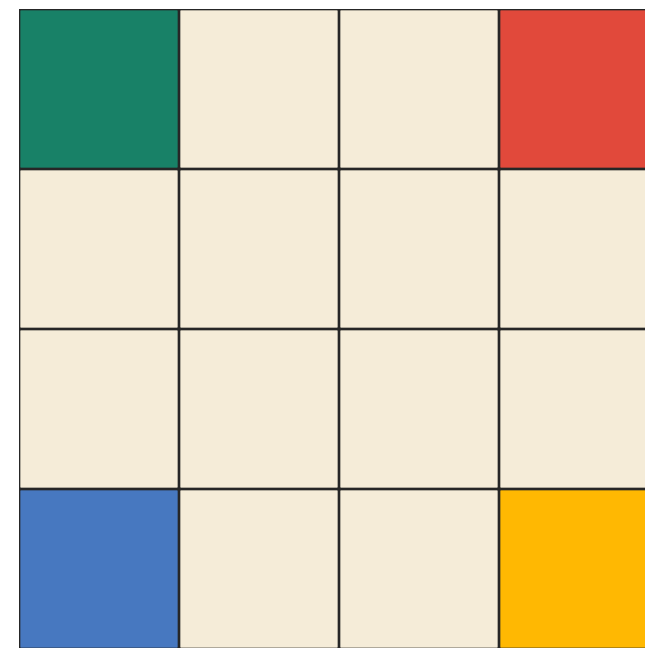
# INSTALLATION



## 1. Téléchargement de l'app

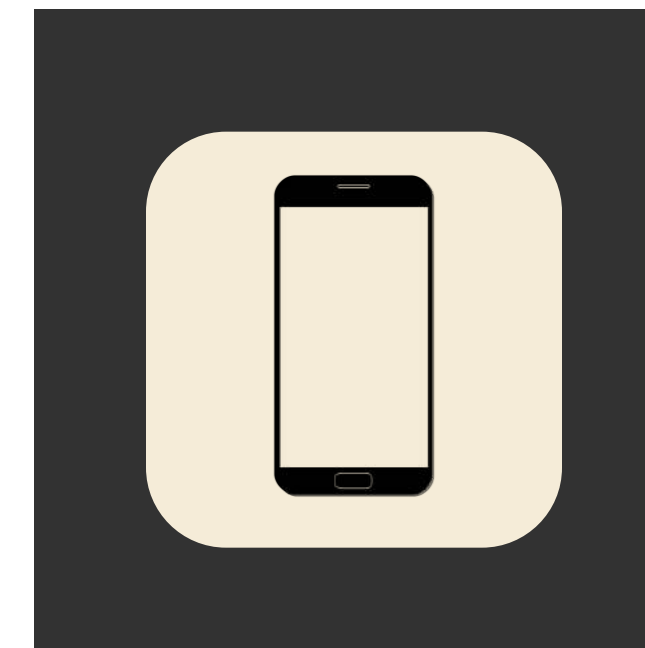
Pour jouer, commencez par télécharger l'application gratuite "France Patate" sur votre téléphone.

Connectez tous les appareils au même réseau wifi.



## 2. Installation du plateau

Positionnez les cases du plateau en 4x4, selon les indications du smartphone.



## 3. Lancement du tutoriel

Suivez les explications pas à pas des phases de jeu sur le smartphone de chaque joueur



# PERSONNAGES

Chaque joueur commence par choisir l'un des 4 personnages disponibles :

- **Tiphaine Chips**, psychorigide, asociale et individualiste.

- **Achille Parmentier**, le jaloux imbu de lui même, lourdingue et brailleux

- **Pascale Purée**, la pingre connue comme le pilier de comptoir

- **Francis Fécule**, lavette et poltron, un vrai mouchard.



**TIPHAINE CHIPS**  
Directrice Comptable

Plus cassante que craquante.



(01) 13123451234566 N°4FJ653JDSK. France Patate.



**ACHILLE PARMENTIER**  
Directeur Marketing

On peut dire que ses blagues sont gratinées.



(01) 13123451234566 N°4FJ653JDSK. France Patate.



**PASCALE PURÉE**  
Directrice Client

Fachée avec tout le monde sauf avec la bouteille.



(01) 13123451234566 N°4FJ653JDSK. France Patate.



**FRANCIS FÉCULE**  
Directeur Technique

Un fayot parmi les patates.



(01) 13123451234566 N°4FJ653JDSK. France Patate.



Le jeu

# PLATEAU

Le plateau interactif se compose de 16 cartes représentant différentes pièces des bureaux de l'entreprise France Patate.

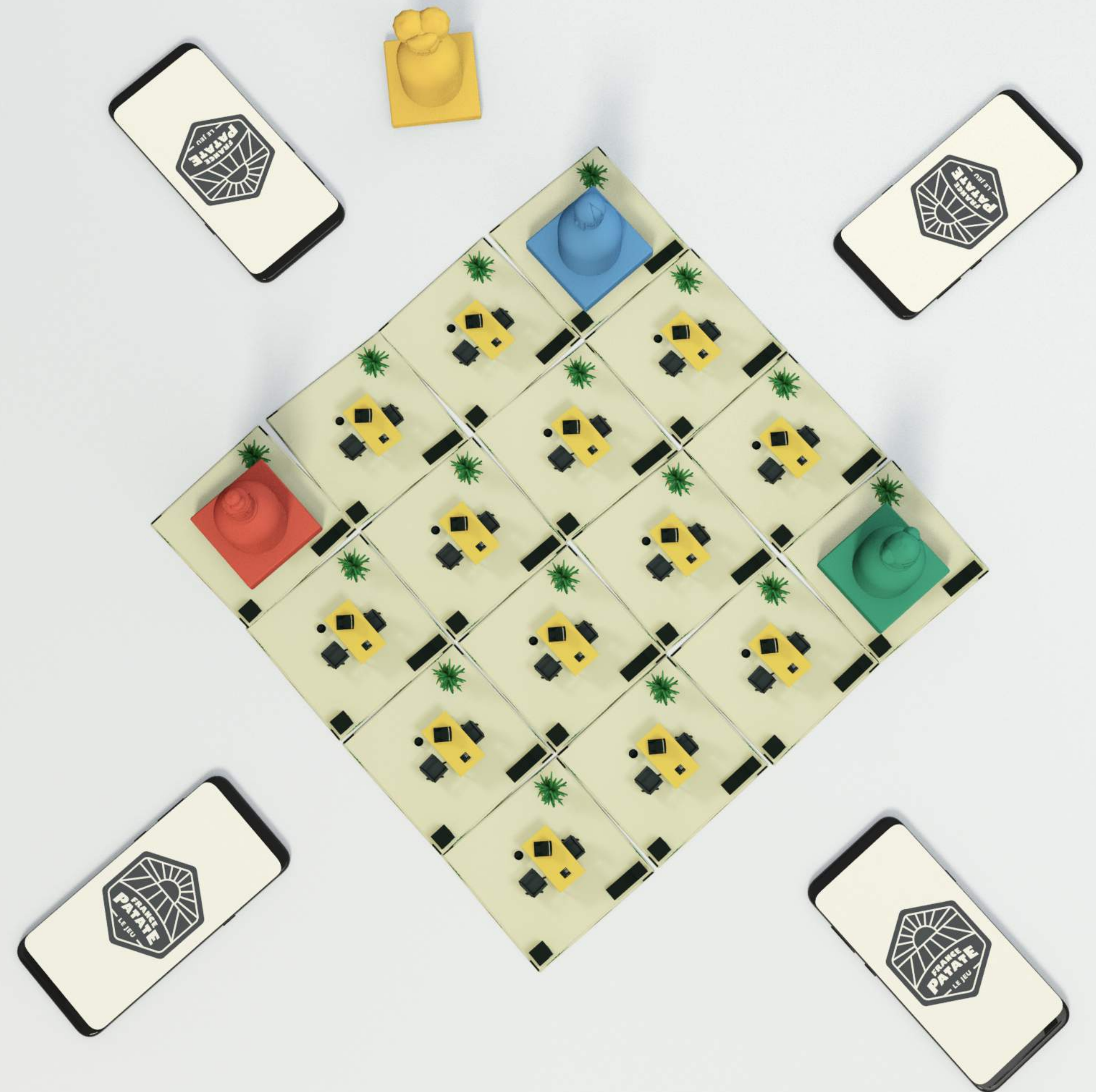
Chaque joueur se voit attribuer un bureau personnel (et oui, les open space, c'est pas pour tout le monde).

Chaque joueur place son smartphone devant lui et positionne le pion correspondant à son personnage sur le plateau.

Tous les éléments sont connectés entre eux de telle sorte que le téléphone sait toujours où se trouve le joueur. En revanche ce dernier ne sait pas ce qui se trouve dans une pièce avant de s'y être déplacé... Piège ou Bonus ? C'est la question à un million de patates !

Dans la première version du jeu, les pièces forment un carré mais elles sont détachées pour plusieurs raisons :

- le transport du jeu (paquet de cartes vs plateau)
- dans les prochaines versions de nouvelles configuration du plateau seront disponibles. Au lieu de devoir racheter un nouveau jeu, autant anticiper les évolutions.



Visuel non définitif



Le jeu

# PLATEAU

## Liste des pièces

Bureau du PDG

Cafétéria

Cantine

Secrétariat

Hall d'entrée / Accueil

Salle de repos

Placard

Terrasse

Toilettes

Open Space

Salle de réunion

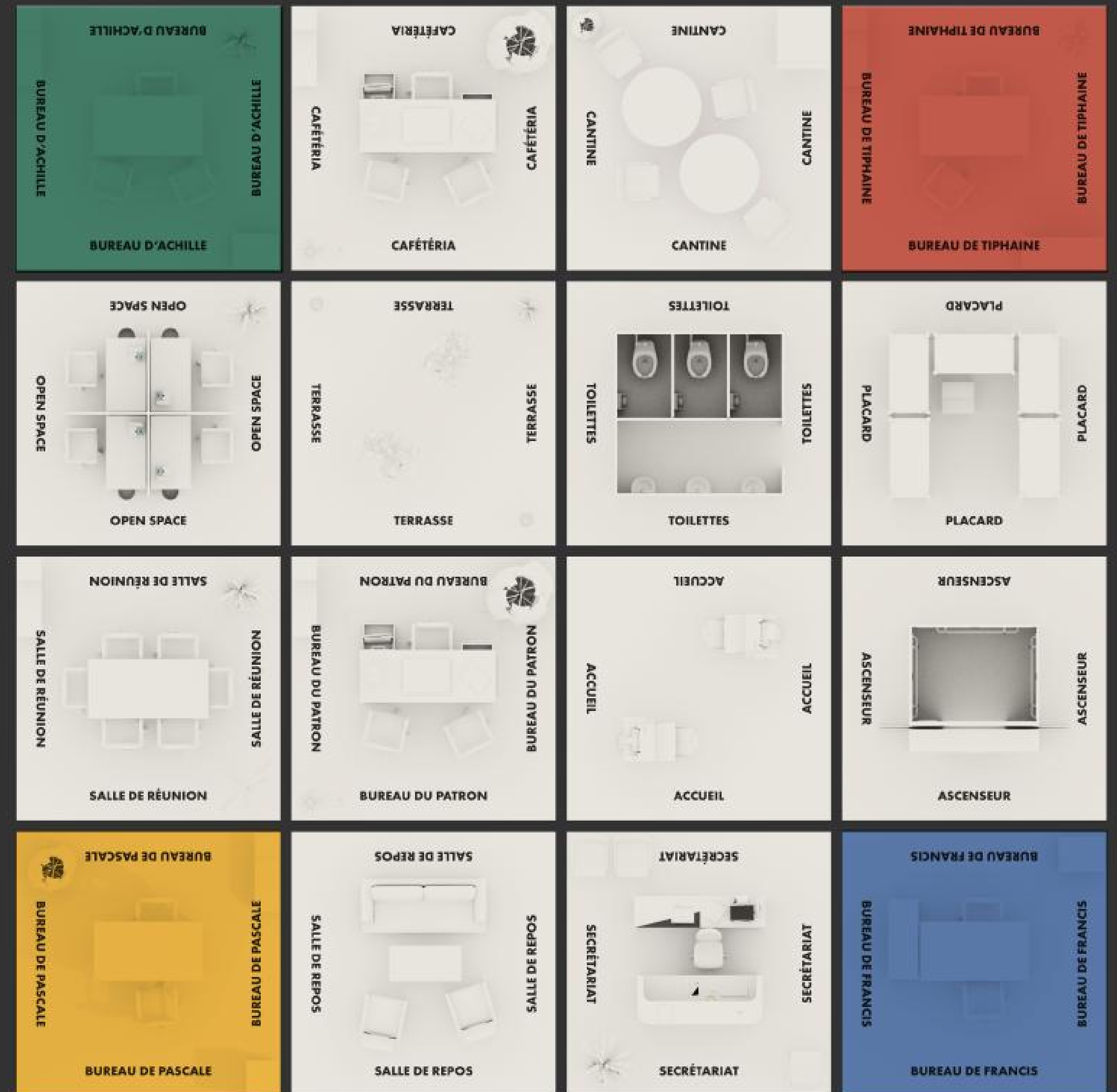
Ascenseur

Bureau de Achille Parmentier

Bureau de Tiphaine Chips

Bureau de Pascale Purée

Bureau de Francis Fécule



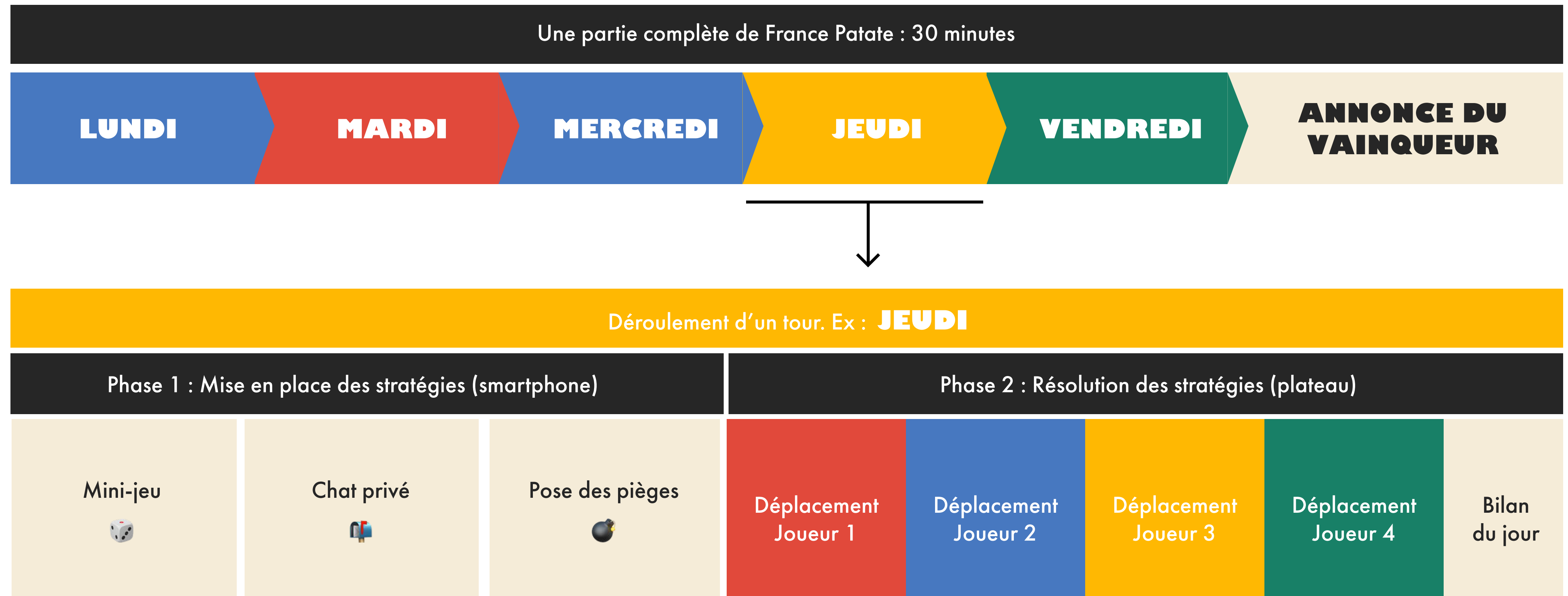
Visuel non définitif



Le jeu

# DÉROULEMENT

Le jeu dure 5 tours qui correspondent aux 5 jours de la semaine.





Phase 1 : Mise en place des stratégies (smartphone)

Phase 2 : Résolution des stratégies (plateau)

Mini-jeu

Chat privé

Pose des pièges

Déplacement  
Joueur 1

Déplacement  
Joueur 2

Déplacement  
Joueur 2

Déplacement  
Joueur 2

Bilan du  
jour

Le jeu

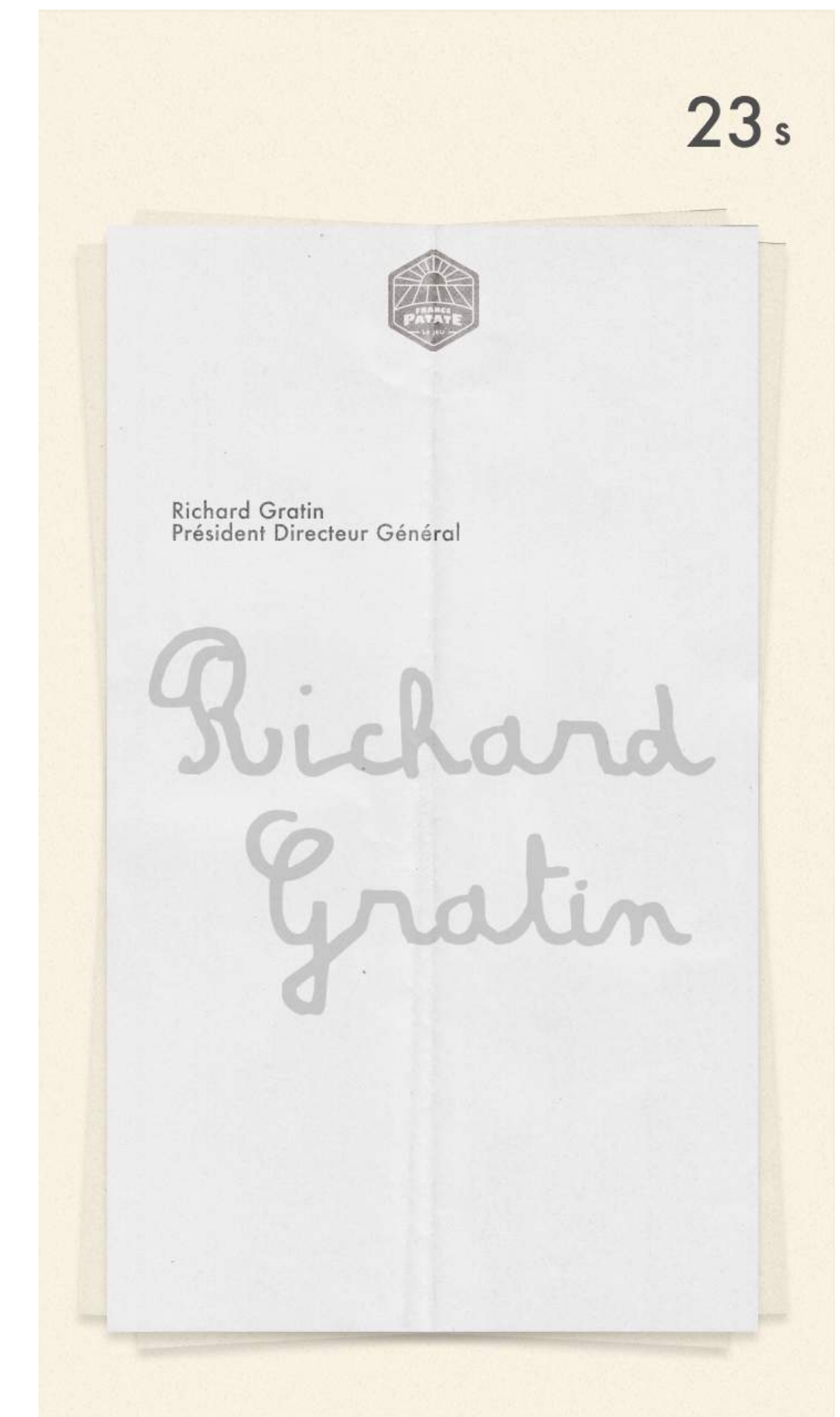
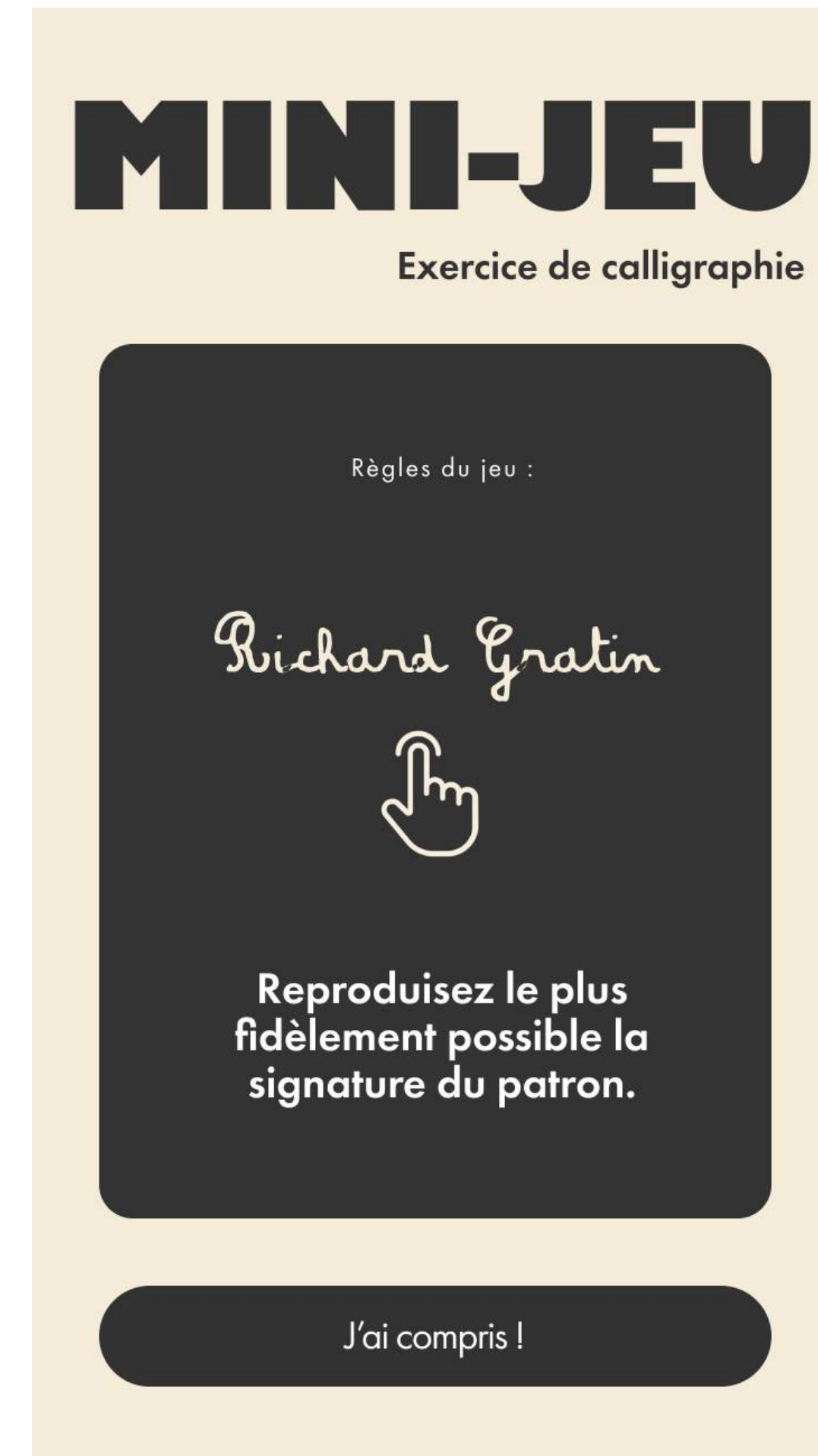
# MINI-JEUX

pour collecter des points 🍷 et des pièges 🚫

Chaque journée commence par un mini-jeu à quatre joueurs sur les smartphones. Ce sont des jeux de rapidité et de réflexe, amusants, liés à la vie en entreprise qui permettent de classer les joueurs.

- Répondre à un mail le plus rapidement possible
- Retenir une information suite à un coup de téléphone
- QCM concernant l'entreprise
- Arrêter le micro-onde à une seconde précise
- Imiter la signature du patron

Plus son classement au jeu est élevé, meilleures sont les récompenses. Le classement donne également l'ordre de déplacement des joueurs durant la phase 2.







Le jeu

# MINI-JEUX

pour collecter des points 🍌 et des pièges 🚫

**Mail d'urgence** Répondez au mail du patron le plus vite possible

**Code unbox** Faites le digicode de l'entrée le plus vite possible

**Trouver la direction** "Où est Tourcoing ?" Orientez votre téléphone le plus proche du Nord

**Pause café** Appuyez sur le bouton STOP du micro-ondes au bout de 8 secondes

**Corbeille** Envoyez le plus de boulettes de papiers dans la corbeille

**La photocopieuse** Faites le plus de photocopies possible en 15 secondes

**Culture d'entreprise** Répondez le plus rapidement possible à la question suivante : "Depuis quand France Patate existe ?"

**Le patron** Devinez la taille du patron en positionnant votre téléphone de haut en bas

**Tri des mails** Swipez à gauche pour mettre à la corbeille les mails pourris, à droite pour répondre au patron

**Imiter la signature du patron** Reproduisez le plus fidèlement la signature de Richard Gratin avec votre doigt

**Donner la courbe des actions de FP** Dessinez la courbe des actions de FP en points à relier

**Calcul très mental**  $2 \times 2 = ?$



Phase 1 : Mise en place des stratégies (smartphone)

Phase 2 : Résolution des stratégies (plateau)

Mini-jeu

Chat privé

Pose des pièges

Déplacement  
Joueur 1

Déplacement  
Joueur 2

Déplacement  
Joueur 2

Déplacement  
Joueur 2

Bilan du  
jour

Le jeu

# CHAT PRIVÉ

pour bluffer et créer des alliances

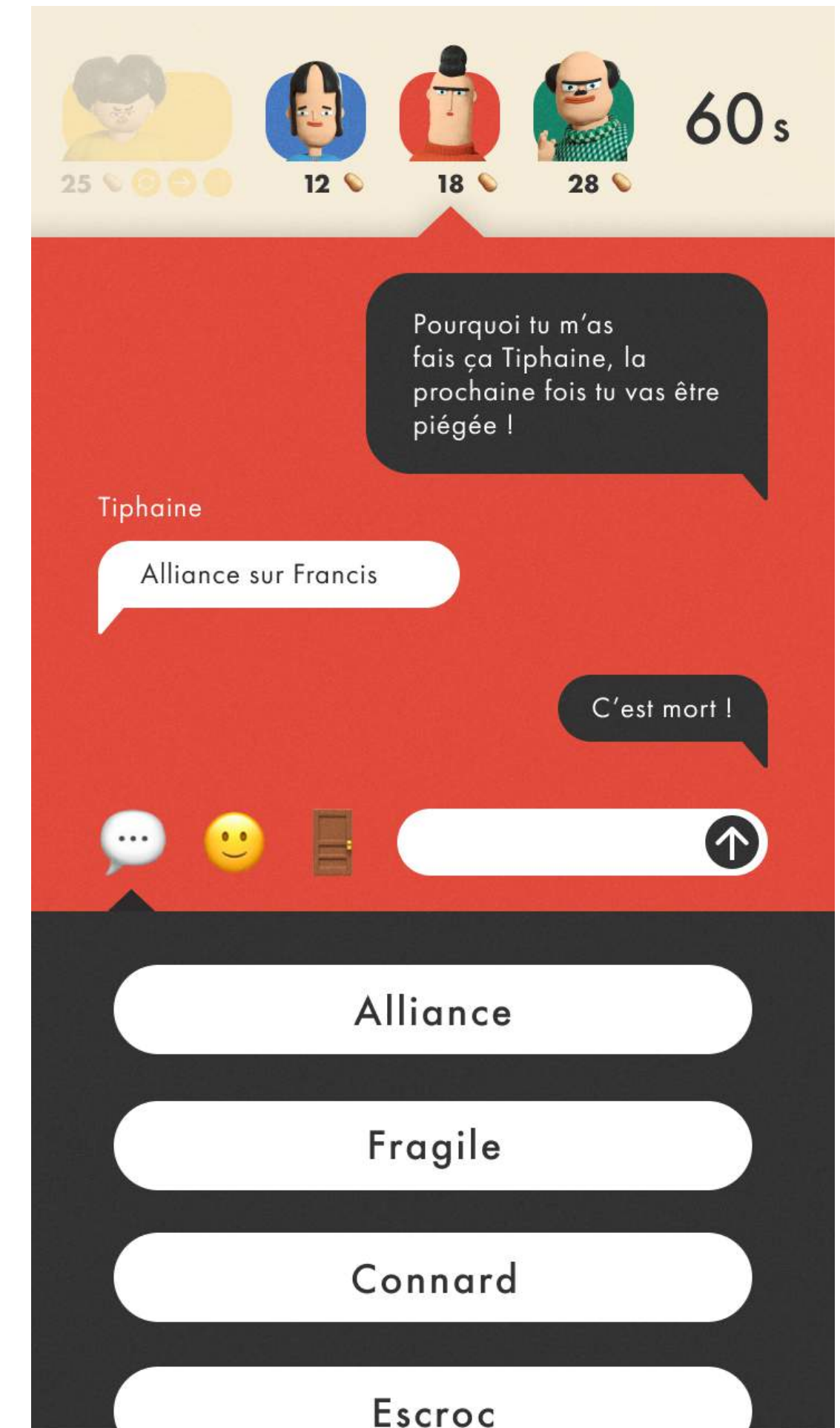
Pendant une minute, une interface de discussion rapide apparaît. Les joueurs peuvent discuter discrètement entre eux via des conversations 1 à 1.

Des phrases préfaites sont disponibles afin de faciliter les échanges, comme le nom des pièces, le nom des joueurs ou encore des émoticônes.

C'est un moment clé pour créer des alliances ou tromper des joueurs avant de décider du positionnement des pièges sur le plateau.

On piège Louis !

Yes, je piège les Toilettes !





Phase 1 : Mise en place des stratégies (smartphone)

Phase 2 : Résolution des stratégies (plateau)

Mini-jeu

Chat privé

Pose des pièges

Déplacement  
Joueur 1

Déplacement  
Joueur 2

Déplacement  
Joueur 2

Déplacement  
Joueur 2

Bilan du  
jour

Le jeu

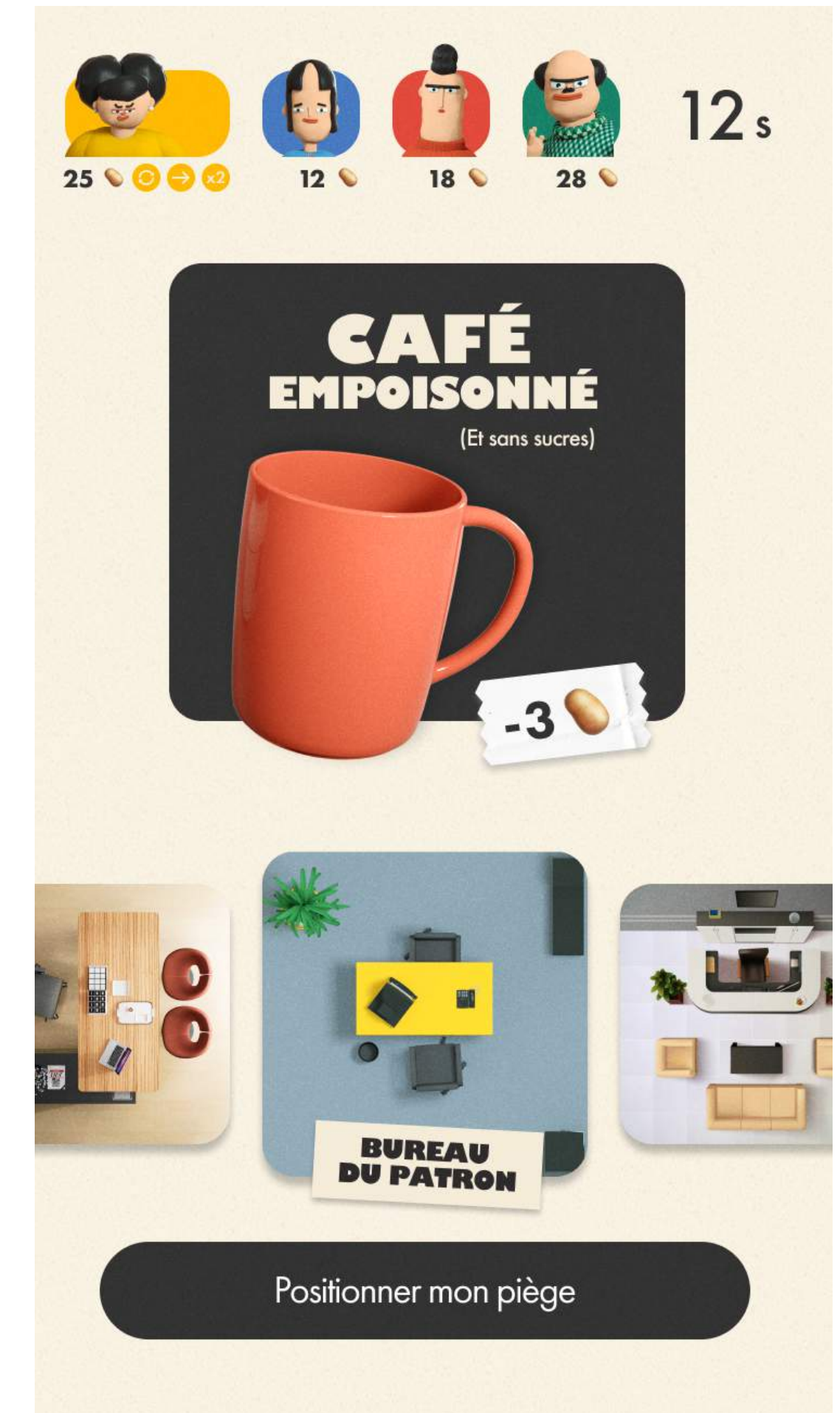
# LES PIÈGES

à placer secrètement sur une case du plateau

Chaque joueur ayant reçu un piège associé à un niveau (-1, -2, -3 ou -4 points) à la fin du mini-jeu, il est temps de le placer secrètement et stratégiquement sur l'une des pièces du plateau dans l'espoir que l'un de vos collègues tombe dessus.

Ce sont des objets du quotidien de l'entreprise :

Ciseaux, agrapheuse, etc



Exemple d'un piège



# LISTE DES ÉVÈNEMENTS : PIÈGES

-1	Punaise	Le pic vers le haut
-1	Donut périmé	Date de péremption : 10 mai 1986
-1	Fromage puant	Oublié depuis 2 semaines
-1	Scotch	Double face
-1	Glue	Ultra forte
-1	Chaise de bureau	Retirer d'un coup sec
-2	Tampon France patate	Encre indélébile
-2	Virus d'ordinateur	Fichiers infectés : 75 036
-2	Agrafeuse	Tétanos inclus
-2	Gel hydroalcoolique	Elimine 99,99% des bactéries
-2	Crayon de papier	Bien aiguisé
-2	Thermostat	Réglé à -5°

-3	Ciseaux	Frapper avec le bout pointu
-3	Déchiqueteuse à papier	Sans la notice de sécurité
-3	Presse papier	15 kilogrammes de plomb
-3	Spray toilettes	En cas de contact avec les yeux appeler les Urgences
-3	Classeur lourd	Encyclopedie de la patate en 15 volumes
-3	Perforatrice	À quatre trous
-4	Café empoisonné	Et sans sucre
-4	Tournevis	Se faire dévisser
-4	Ventilateur	Pales tranchantes
-4	Gérard mauvaise haleine	Rien de pire
-4	Fil de souris	A passer autour du cou
-4	Prise électrique	Assez instable
-4	Cutter	Flambant neuf



# LISTE DES ÉVÈNEMENTS : LIEUX SÛRS

## Bureau du patron

- > Compliments du patron
- > Congés acceptés !
- > Clin d'oeil du patron
- > Augmentation acceptée !

## Cafétéria

- > Dernier café !
- > Dernier croissant !
- > Dernière chouquette !
- > "Le 4 heures de -Joueur - était délicieux"

## Cantine

- > Burger, frites (y)
- > Pause-dej !
- > Pas d'attente au micro-ondes

## Secrétariat

- > Jour de paie !
- > 30 nouveaux tickets resto
- > Chèques-vacances

## Hall d'entrée / Accueil

- > L'ascenseur rien que pour vous
- > Personne ne remarque votre heure de retard
- > Vous quittez le bureau discrètement

## Salle de repos

- > 15 mn de sieste
- > Un épisode Netflix
- > Zap de Spion

## Placard

- > Vous échappez à une charette
- > Vous échappez à une réunion d'urgence
- > Vous échappez à un dossier pourri
- > Vous échappez à un call galère

## Terrasse

- > Un rayon de soleil
- > Vous croisez Jacqueline
- > Commère, profitez-en pour glisser quelques rumeurs
- > Vous balancez une intox sur : -Joueur-

## Toilettes

- > Grosse commission
- > La dernière feuille..
- > Pause pipi !
- > Mini-Sieste sur le trône

## Open Space

- > Wifi à donf
- > On vous laisse tranquille
- > Faire semblant de travailler
- > Plisser les yeux sur son écran pour avoir l'air concentré

## Salle de réunion

- > Réunion annulée !
- > Jeu du Morpion : 3/1 pour vous
- > Vous placez un anglicisme
- > Miracle : Vous avez une bonne idée.
- > Vous dites "c'est touchy" plutôt que "c'est la merde"
- > Vous dites "nous" plutôt que "l'entreprise"
- > Vous placez "focus", "call" et "overstaffé" dans la même phrase
- > Vous rajoutez le nom de -Joueur- sur un dossier périlleux



Mini-jeu

Chat privé

Pose des pièges

Déplacement  
Joueur 1Déplacement  
Joueur 2Déplacement  
Joueur 2Déplacement  
Joueur 2Bilan du  
jour

Le jeu

# DÉPLACEMENT

Tour à tour, chaque joueur doit faire le bon choix !

Le téléphone indique à chaque joueur lorsque c'est à son tour de jouer : il est alors obligé de déplacer son pion d'une case sur le plateau.

Lorsqu'un joueur déplace son pion, les téléphones affichent instantanément l'évènement correspondant à la pièce :

- Soit c'est une pièce piégée : perte de points
- Soit c'est un lieu sûr : gain de points





Mini-jeu

Chat privé

Pose des pièges

Déplacement  
Joueur 1Déplacement  
Joueur 2Déplacement  
Joueur 2Déplacement  
Joueur 2Bilan du  
jour

Le jeu

# BONUS

Pour sauver sa peau !

Chaque joueur possède trois bonus à usage unique qu'il peut utiliser quand il veut durant les 5 tours, avant son déplacement. Ces bonus permettent de changer sa destinée et de modifier à l'avance ce qu'il va nous arriver une fois le déplacement effectué, mais attention à les utiliser au bon moment !

**Envoi du stagiaire en éclaireur** Je peux espionner une pièce pour savoir si un piège s'y trouve

**Passassion** J'échange la place de mon pion avec quelqu'un d'autre

**Quitte ou double** Si pas de piège, je gagne le double de points. Si piège : je perds le double de points

**Magouille à gogo** Je transforme mes points de malus en points de bonus (et inversement)

**Faire porter le chapeau** Je choisis quelqu'un qui prend les dégâts à ma place / ou les bonus à ma place

**Team Building** Je désigne quelqu'un qui prend les mêmes dégâts/bonus que moi

**Dommage collatéraux** Tous les autres joueurs prennent la moitié des dégâts si je tombe sur un piège

**Retour à l'expéditeur** C'est celui qui a posé le piège qui prend les dégâts

**Point de rendez-vous** Je me déplace de deux cases

**Dédouanement** Je ne prends que la moitié des dégâts si je tombe sur un piège







Le jeu

# BILAN DU JOUR

Et récapitulatif du classement

A la fin d'un tour de jeu, un récapitulatif de la journée est présenté à tous les joueurs, notamment qui est le joueur en tête du jeu.

Une timeline rappelle aux joueurs quelle journée vient d'être effectuée et combien de jours il reste avant le verdict final.

C'est le moment pour imaginer les stratégies à appliquer au prochain tour. Qui va être la prochaine cible ? Avec qui vais-je essayer de faire une alliance ?

De qui je vais me venger ? ...





Le jeu

# LE GAGNANT

## Récapitulatif des scores

Des données s'affichent en fonction des choix faits pendant le jeu : statistiques, alliances rompues ou tenues. Richard Gratin attribue **des points** 🥜 **de dernière minute qui peuvent faire basculer le dénouement !**

**Massacreur** (celui qui a le plus piégé les autres)

**Baratineur** (celui qui a envoyé le plus de messages en tout)

**Le silencieux** (celui qui a envoyé le moins de messages)

**Faux-cul** (celui qui a envoyé le plus de messages d'alliance)

**Paresseux** (celui qui a mis le plus de temps à poser ses pièges)

**Pisseux** (celui qui est allé le plus de fois aux toilettes)

**Victime** (celui qui s'est fait le plus piégé)

**Batard** (celui qui a envoyé le plus d'emoji "doigt d'honneur")

**Meilleurs amis** (les deux personnes qui se sont le plus parlé)

**Meilleurs ennemis** (les deux personnes qui se sont le moins parlé)

Le gagnant, seul employé encore en état de postuler, est nommé Patron par Richard Gratin.

On voit les autres joueurs bien amochés (fauteuil roulant, congé maladie...).





# CONCEPTION

Comment avons-nous crée France Patate ?



Conception

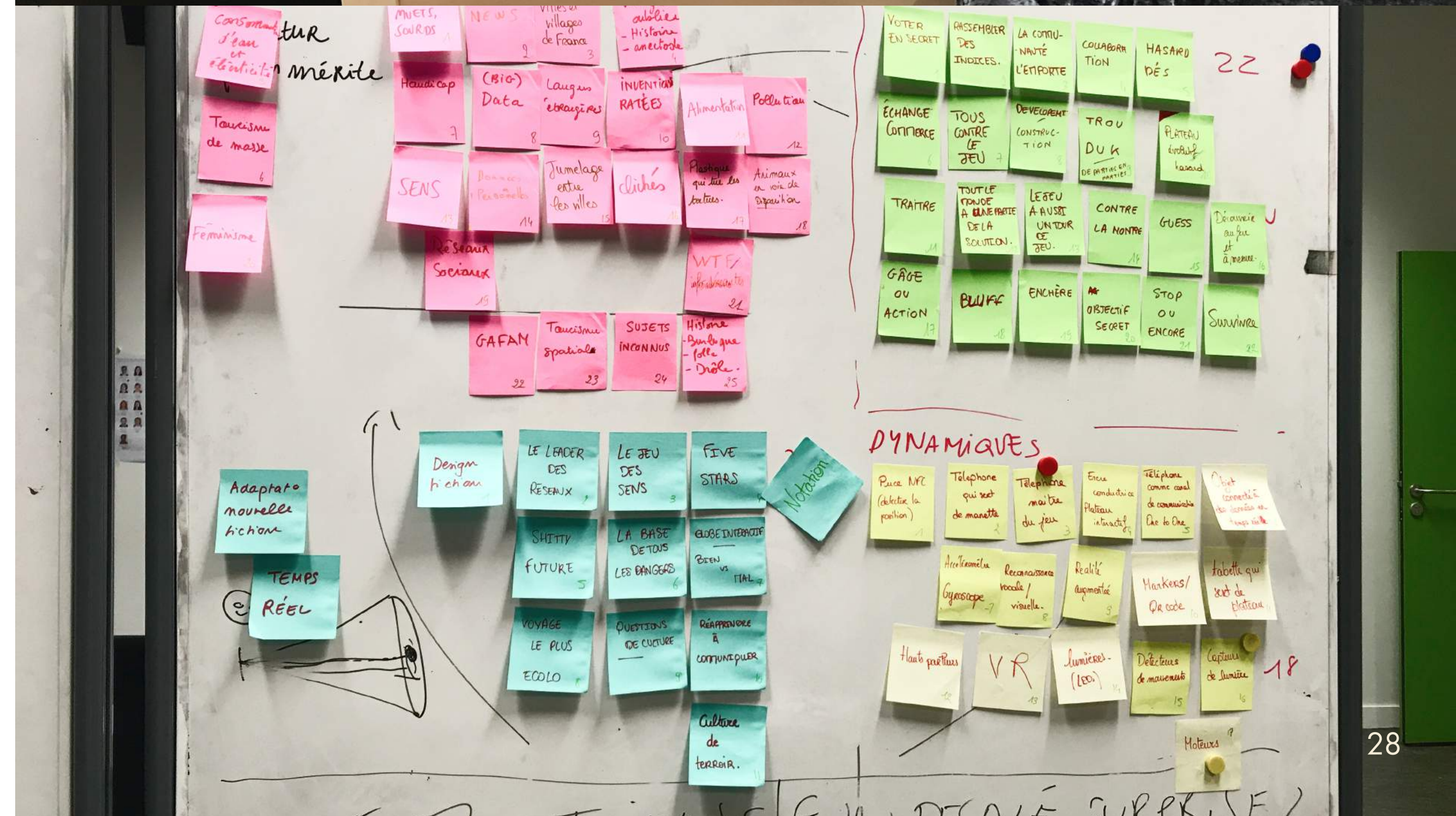
# DÉMARCHE UX

La conception de France Patate a suivi un processus itératif enchaînant des périodes de recherches larges et de sélections plus restrictives.

On a commencé par semer un grand nombre d'idées et on les a arrosées de différentes mécaniques de jeu. On a effectué des croisements entre nos meilleurs plantations afin de ne garder que notre plan le plus prometteur.

Pour réaliser cela, plusieurs techniques d'idéation ont été mises en place :

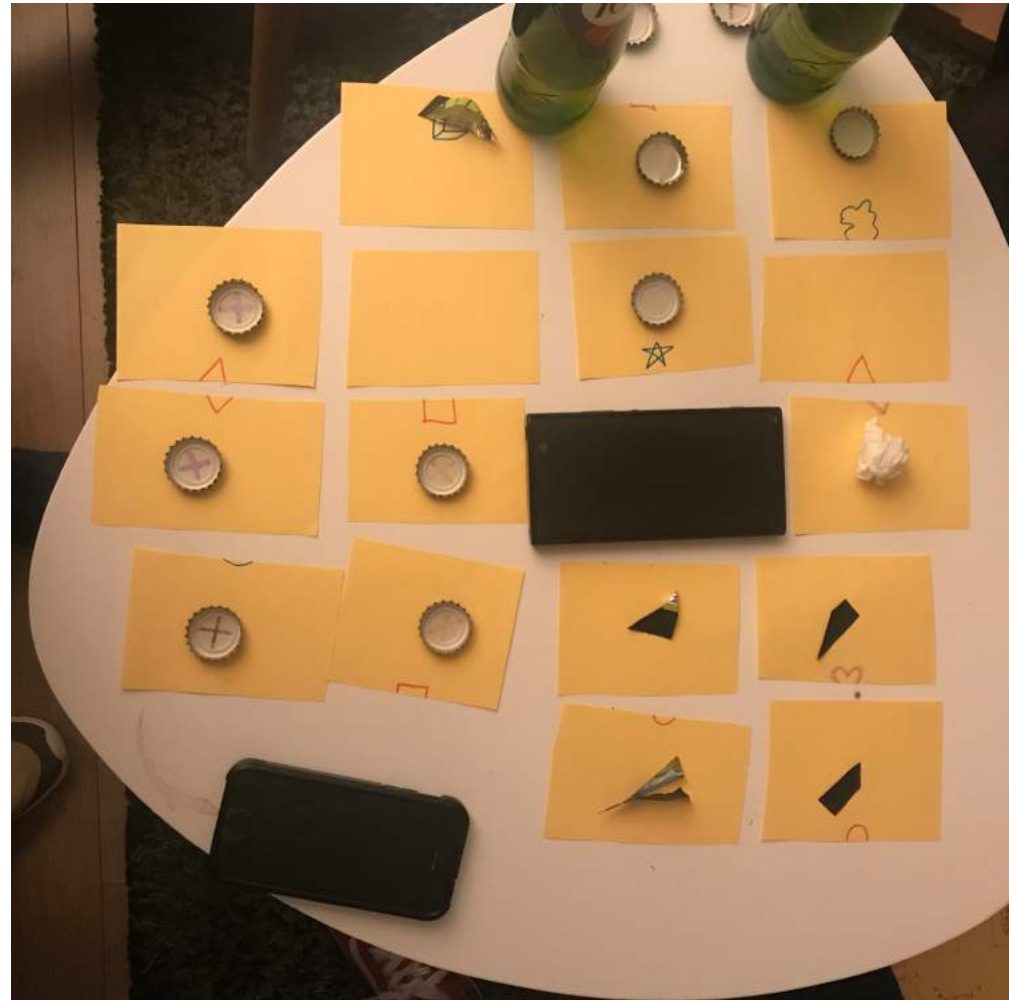
- du mind-mapping grâce par exemple à des post-it. Nous définissons différentes catégories (GamePlay, Storytelling, ...) et nous écrivons toutes nos idées. Ensuite, nous tentons de créer des associations en prenant un post-it dans chaque catégorie.
- de la prospection grâce à des tests de multiples jeux dans des bars à jeux pour définir nos envies et aussi rencontrer les cibles potentielles de notre projet.



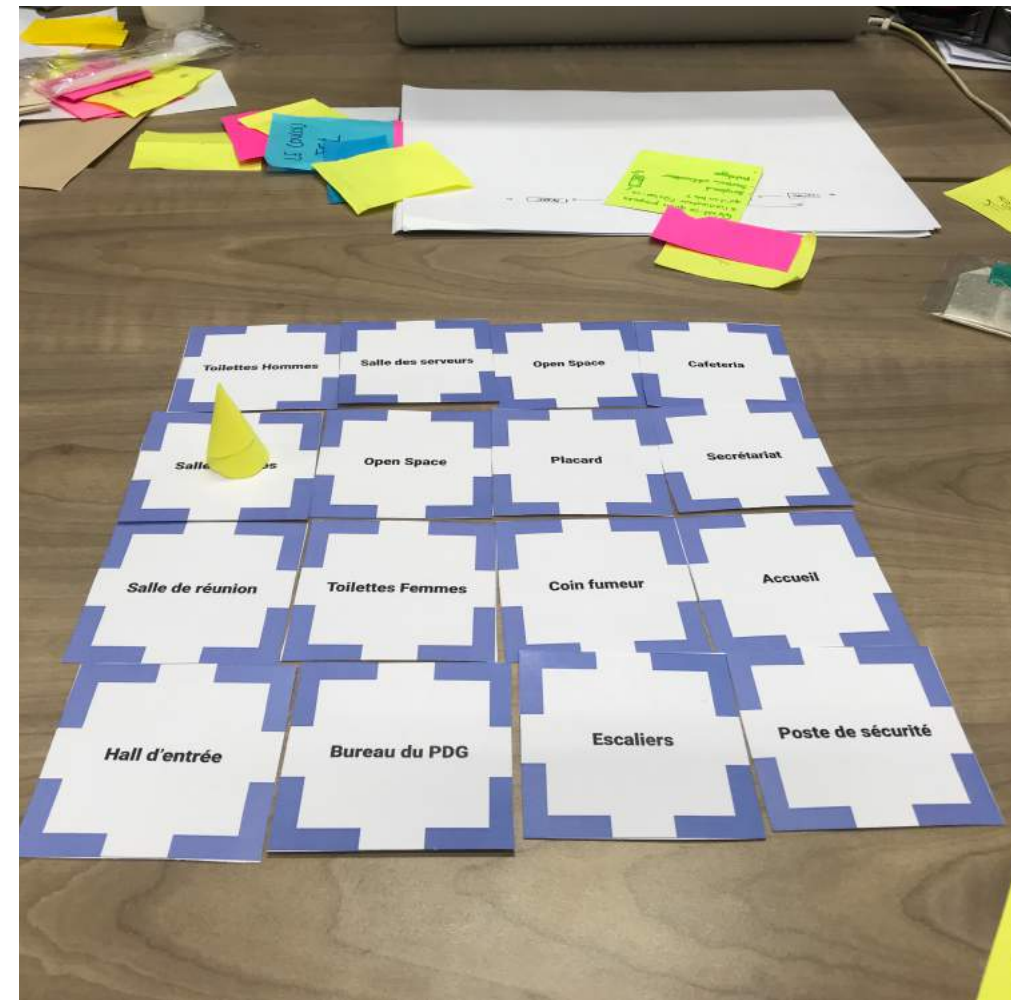


# PROTOTYPES

V1



V2



V3



V4



Dès le début du projet, ils nous a semblé très important de propotyper le jeu.



# TESTS UTILISATEURS

## Phase 1 (déjà effectuée) :

Prototype papier

Tests des mécaniques de jeux, de la compréhension des règles, de leurs réactions, de l'appréciation de l'univers proposé

## Phase 2 (à venir) :

Prototype numérique

Tests des avantages/difficultés liés aux smartphones, de la compréhension de l'interface, du rapport entre plateau et téléphone

Retours tests 16.05 > Cedric, Matthieu, Louis, Marine

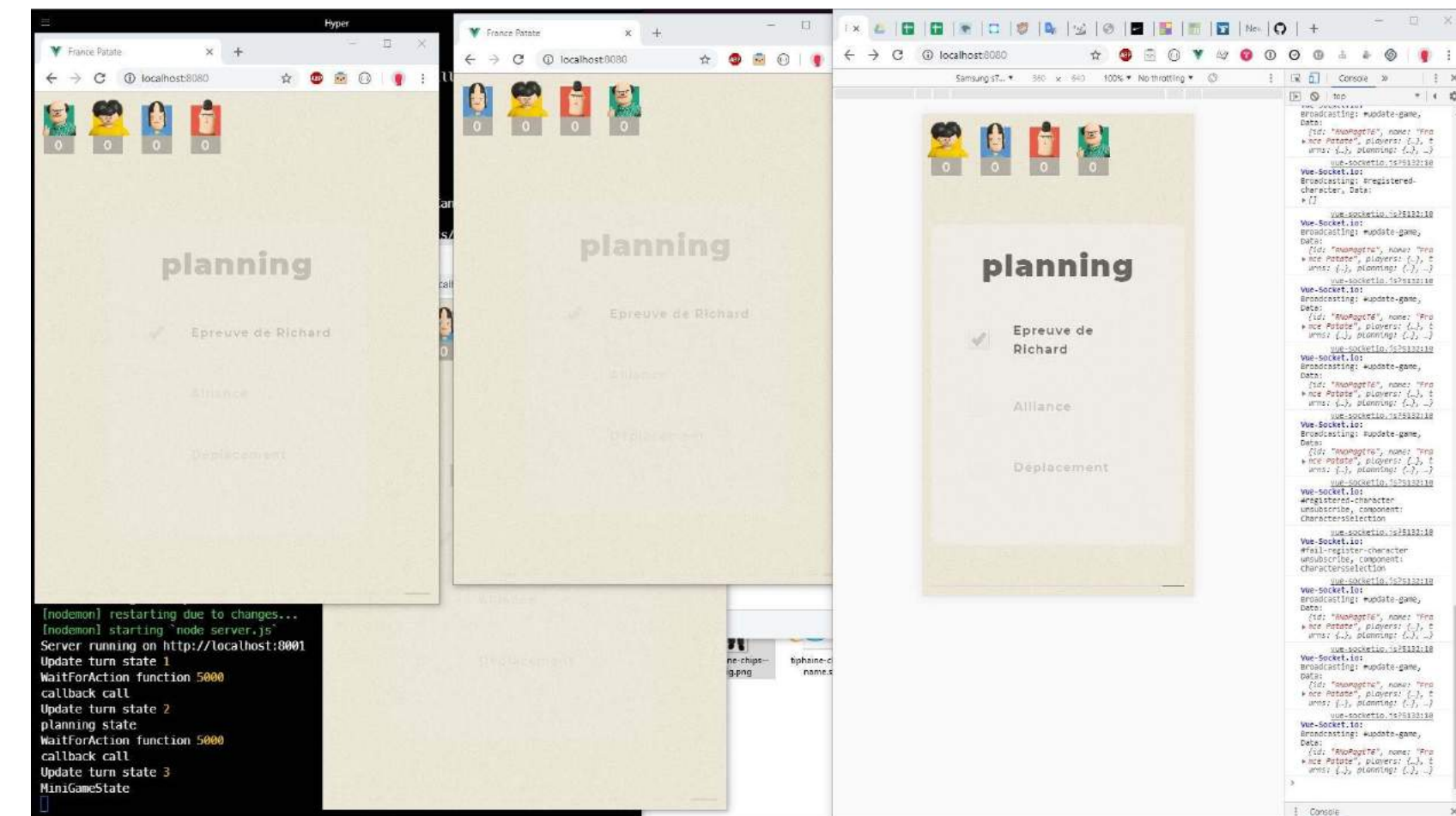
**Matthieu :**

- bien structurer les phases de jeux, explication pas claires. Expliquer dès le début, action 1, puis 2 etc
- Peut-être trop de cases et du coup pas assez d'interactions ? Trop prévisible sur certains points
- Easters Eggs sur une case. Les cases donnent des bonus. Bonus à découvrir par hasard chaque journée sur une case random
- Avoir moins de cartes bonus parce que la dernière est jouée par défaut. Avoir moins de bonus on jouera plus stratégiquement
- Mini-jeux : plutôt des jeux de stratégies ou duel quizz. il faut être un peu intelligent donc des jeux plus culturels avec des connaissances.

proposer différents types de jeux qui varient, qui font plus écho au monde de l'entreprise "qui a bouché les chiottes la semaine dernière ?"

**Cedric :**

faire des histoires sur les malus + connecter les pièces aux pièces avec des histoires





# TESTS UTILISATEURS

Après avoir noté toutes les remarques ainsi que le déroulé des tests, nous avons défini les types d'éléments qui allaient composer le jeu et nous avons trié les remarques par catégories.

Quelques exemples de retours :

Les plus :

- Scénario et appréciation générale : un super potentiel fun
- Importance du maître du jeu
- Beaucoup de doubles jeux oraux/écrit
- Raconter plus d'histoires/événements en lien avec les personnages et leur personnalité.

Les moins :

- Difficultés à écrire rapidement, chronomètre trop court...
- Règles du jeu difficiles à comprendre en l'état

**AU DÉBUT,  
J'AVAIS MAL  
COMPRIS LES  
RÈGLES DU  
JEU**

Louis

**J'AIMERAIS  
PLUS DE  
VARIATIONS  
DANS LES  
MINI-JEUX**

Mathieu



# JOURNEY MAP

Qui ? Benoît, Lola, Mickaël & Adrien  
Leur relation ? Collègues de travail et amis

## Phase 1 Se retrouvent dans un bar à jeux

Jeudi soir, Benoît, Lola, Mickaël et Adrien sortent du travail et se dirigent vers le bar à jeu du quartier. Ils indiquent au ludothécaire du bar qu'ils cherchent un jeu pour 4 personnes, amusant, pour se détendre autour d'un verre.

Le ludothécaire leur conseille France Patate, ils acceptent, convaincus par le nom décalé du jeu.



Fatigués de leur journée

## Phase 2 Installation du jeu et tutoriel

Ils téléchargent et installent l'application sur leurs smartphones, le plateau sur la table.

Ils suivent le tutoriel et se plongent dans l'histoire. Ils accrochent tout de suite au ton et à l'identité du jeu.



Amusés et curieux

## Phase 3 Première Partie

Ils suivent les instructions du téléphone-maître du jeu durant la partie.

Ils comprennent vite les enjeux de France Patate, qu'ils s'approprient en remarquant des similitudes avec leur propre entreprise. Leur frustration lorsqu'ils perdent des points est vite oubliée lorsqu'ils se vengent avec un autre piège.

C'est Benoît qui gagne !



Séduits et éveillé

## Phase 4 La Revanche

Ils n'en restent pas là et entament tout de suite une revanche ! Cette fois-ci, tous les coups sont permis, les plaisanteries et les rires fusent autour de la table.

Cette fois c'est Lola qui gagne !



Hilaires et excités

## Phase 5 Achat du jeu

Convaincu par le jeu, Benoît décide de l'acheter, pour y jouer avec sa bande de copains.

La soirée était un succès : la prochaine revanche se fera chez Adrien, samedi prochain.



Détendus, la tension de la journée est évacuée.





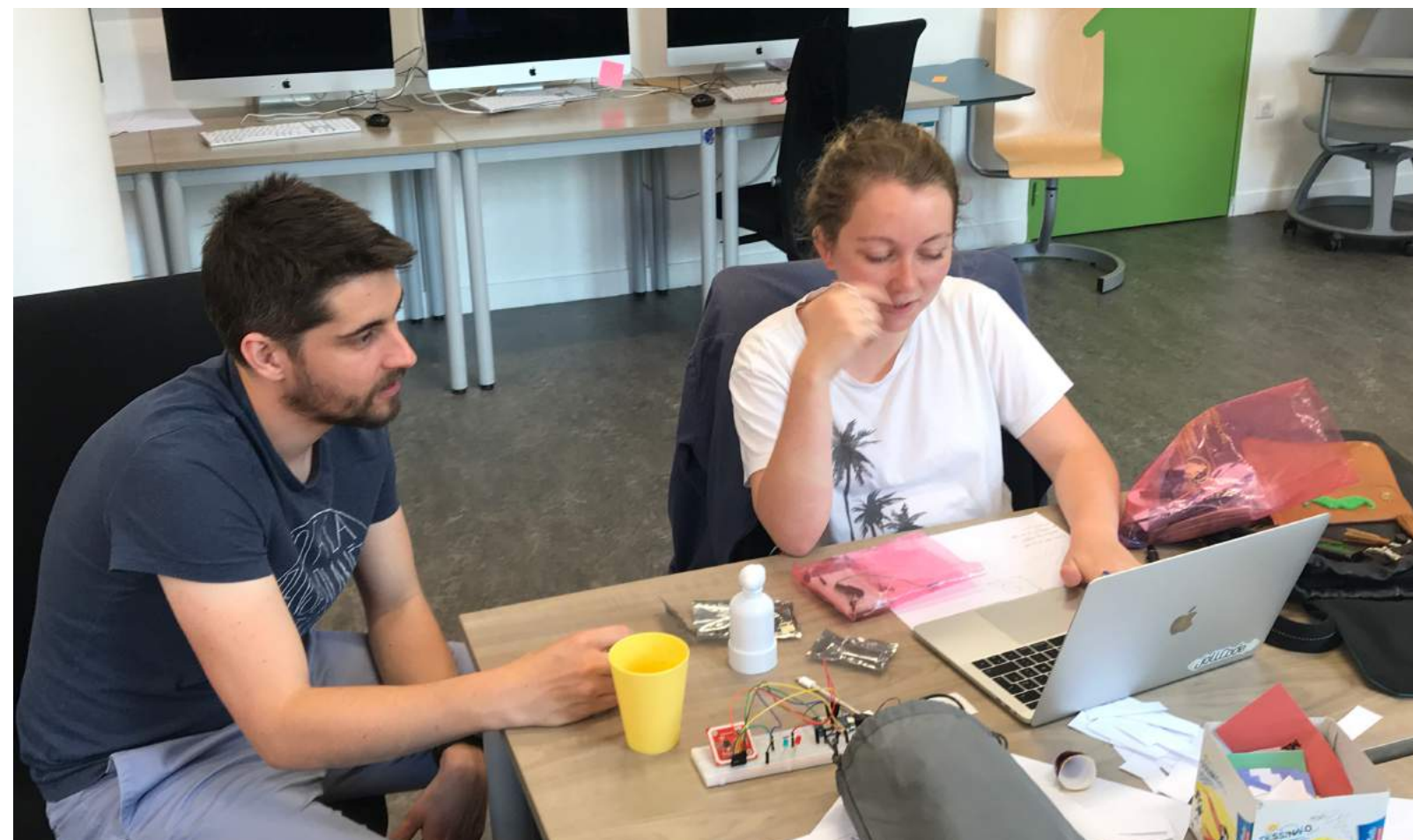


Conception

# RENCONTRES

Tout au long du projet, nous avons eu l'occasion de faire des rencontres et présenter France Patate à de nombreux professionnels.

Ceux-ci nous ont promulgué leurs conseils avisés, ce qui a permis de valider de nombreuses étapes.





# IDENTITÉ

Mais, pourquoi France Patate ?



Identité

# TON

Tout le jeu est construit autour de l'univers d'une fausse entreprise désuète et siphonnée : France Patate. Cela permet de créer un univers cohérent autour du jeu, que ce soit dans la direction artistique ou dans la direction éditoriale.

Le nom évoque une entreprise française classique (France Telecom, France boisson...) mais l'utilisation du mot familier "patate" au lieu de pomme de terre rappelle le positionnement humoristique du jeu.

On joue à France Patate pour s'amuser et passer un moment divertissant entre amis, ce n'est pas un serious game autour de l'entreprise. Nous avons retranscrit cette idée de jeu un peu absurde et décalé dans l'atmosphère et les personnages, l'interface du jeu et même le wording (des jeux de mots pour le nom des personnages par exemple).





Identité

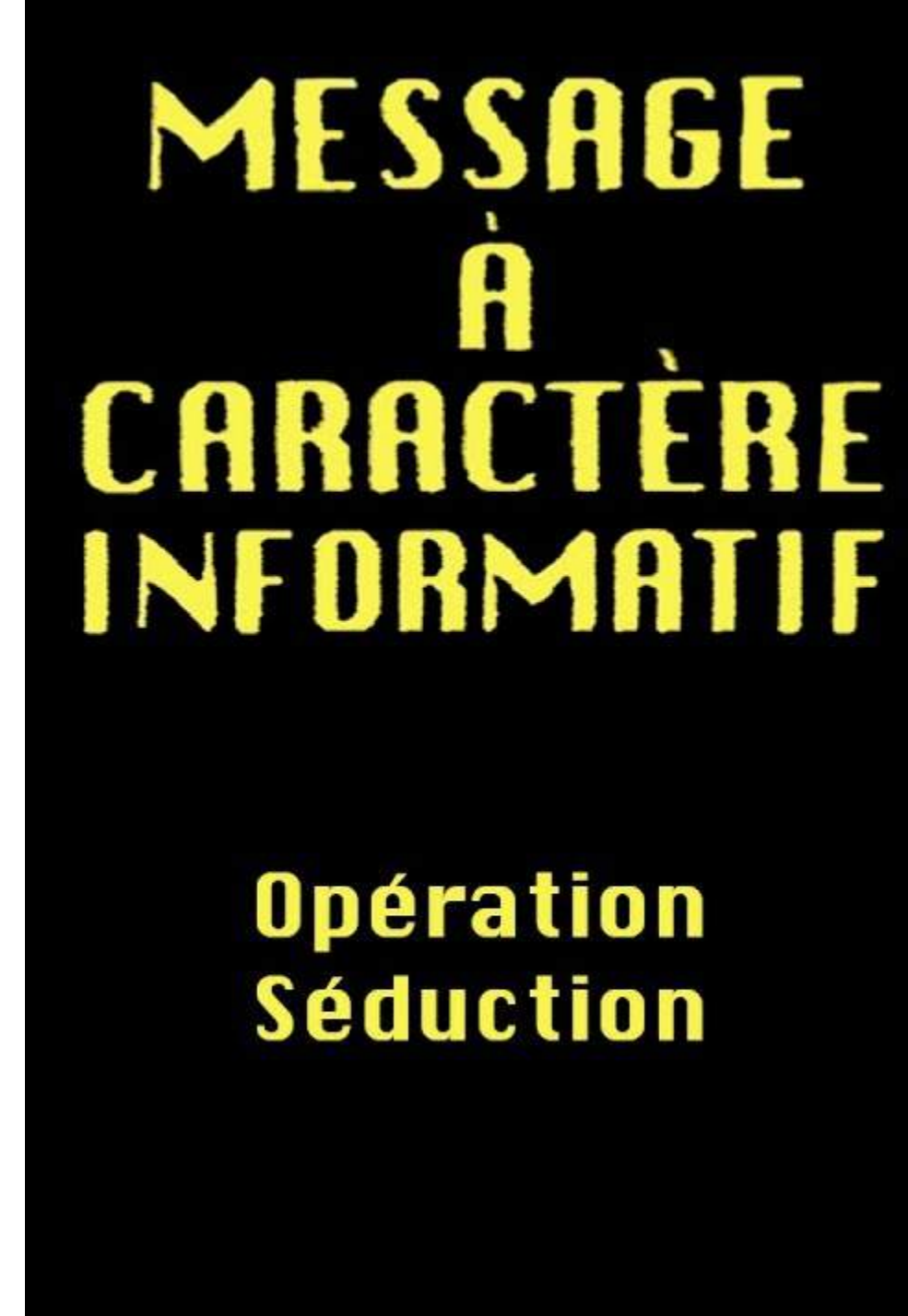
# MOODBOARD

L'univers visuel et humoristique est inspiré du monde de l'entreprise des années 2000 :

The Office, Officespace, Caméra Café, Message à caractère informatif...

Pour créer l'identité du jeu nous nous sommes inspirés des illustrations 3D de designers comme Cesar Pelitzer, Nexus studio, Jean Pierre Leroux ou Superfiction, pour l'utilisation de formes 3D simples, colorées et arrondies et l'aspect amusant des personnages et décors.

Ce type de design permet d'inscrire le jeu dans un univers vraisemblable où l'on peut s'identifier, mais pas réaliste pour affirmer le côté humoristique et ainsi tourner en dérision les horreurs et crimes qui s'y passent.





Identité

# MOODBOARD



Officespace



The Office



Caméra café



Cesar Pelitzer



Superfiction



Nexus studio



# CHARTE

## Couleurs

Les couleurs sont celles du domaine agricole et de la nature (Vert, Bleu, Jaune, Rouge). Chacune d'entre elles est incarnée par l'un des personnages. Saturées et puissantes, elles viennent accentuer l'univers ludique. Elles sont mixées à des couleurs très neutres inspirées des open space des années 2000 (Camaieu de beige/gris).

## Typographies

Créée en 1936 par Gill et Monotype, la Gill Sans Kayo, directement inspirée du mot KO (knockout) se veut agressive, ultra-bold et excentrique.

Le contraste est efficace avec la Futura plus fine, qui se veut géométrique et fonctionnelle.



**Moutarde**

# FFCA02  
255 - 202 - 2



**Acier**

# 5B98CE  
91 - 152 - 206



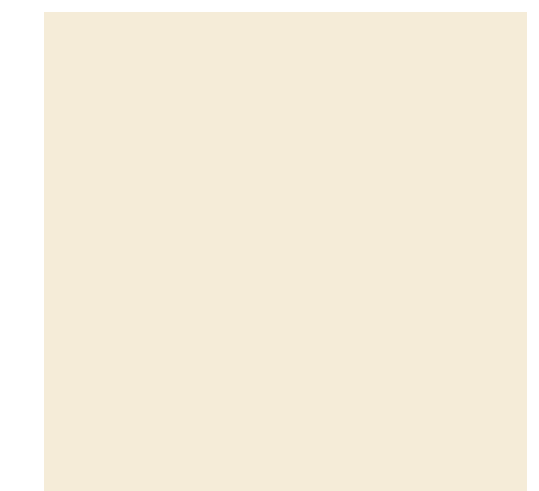
**Corail**

# E95B46  
233 - 91 - 70



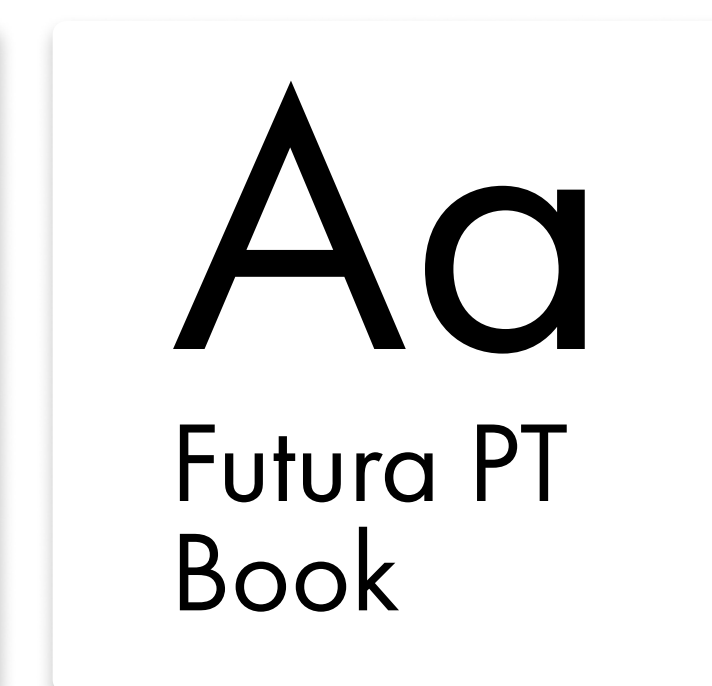
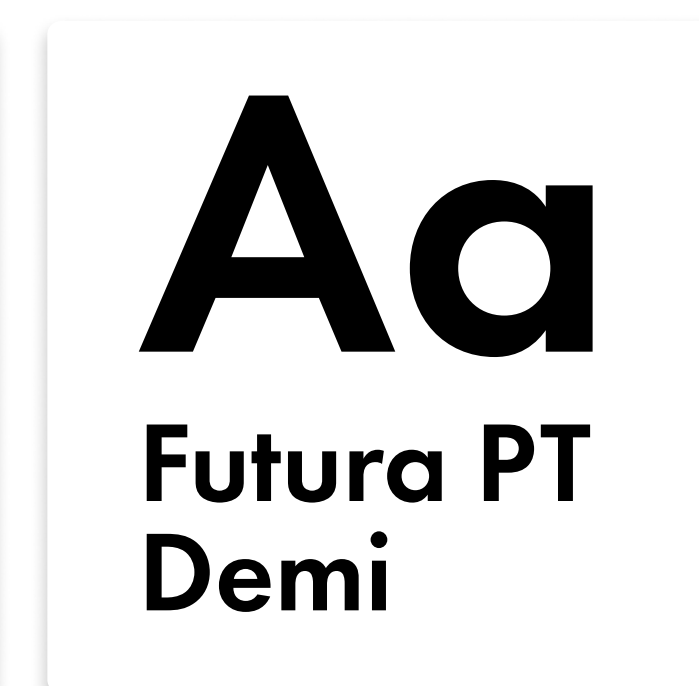
**Sapin**

# 1E9E7A  
30 - 158 - 122



**Crème**

# F5ECD8  
245 - 236 - 216



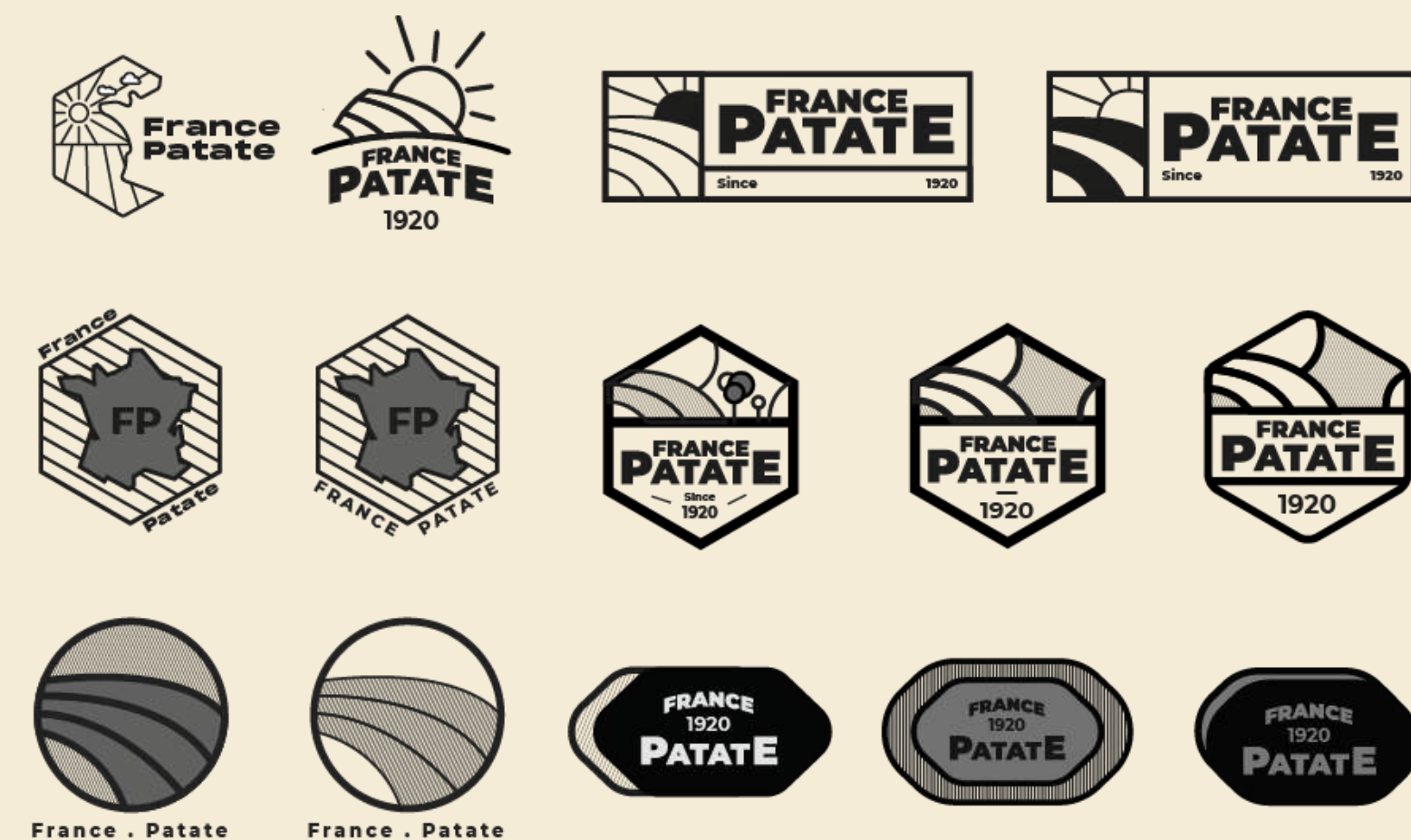


Identité

# LOGO

Inspiration de l'identité des grandes entreprises liées au secteur agroalimentaire, telles que Agriland, Roquette, Grocep, ainsi que des étiquettes que l'on retrouve sur les packagings de légumes.

Design vintage qui montre l'ancienneté de l'entreprise et explique donc le côté désuet de celle-ci.





Identité

# PERSONNAGES

La 3D permet de faire le lien entre tous les éléments du jeu : Personnages, Pièges, Pièces et pions.

A force de travailler dans la pomme de terre, les personnages sont eux mêmes des formes patatoïdales et font référence aux jouets "Monsieur Patate" où les différentes parties des personnages s'assemblent.

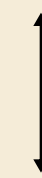
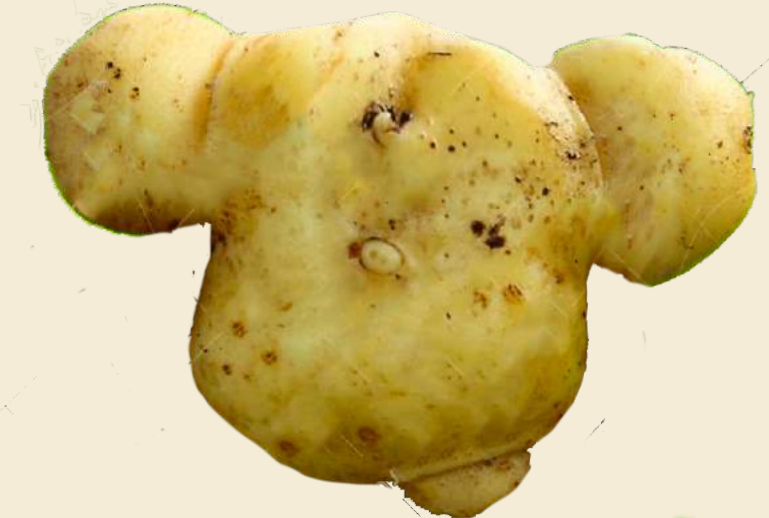
Visages un peu idiots, look des années 2000 (moustache, rouflaquettes, cravates à motifs, coupe de cheveux hasbeen...), ils reprennent des clichés des employés de l'entreprise. Pourtant, tous possèdent un look et caractère bien distinctif. Ils sont charismatiques et reflètent un caractère correspondant à la psychologie et aux stratégies du jeu : L'hypocrite, L'insensible, Le fonceur, Le bluffeur.





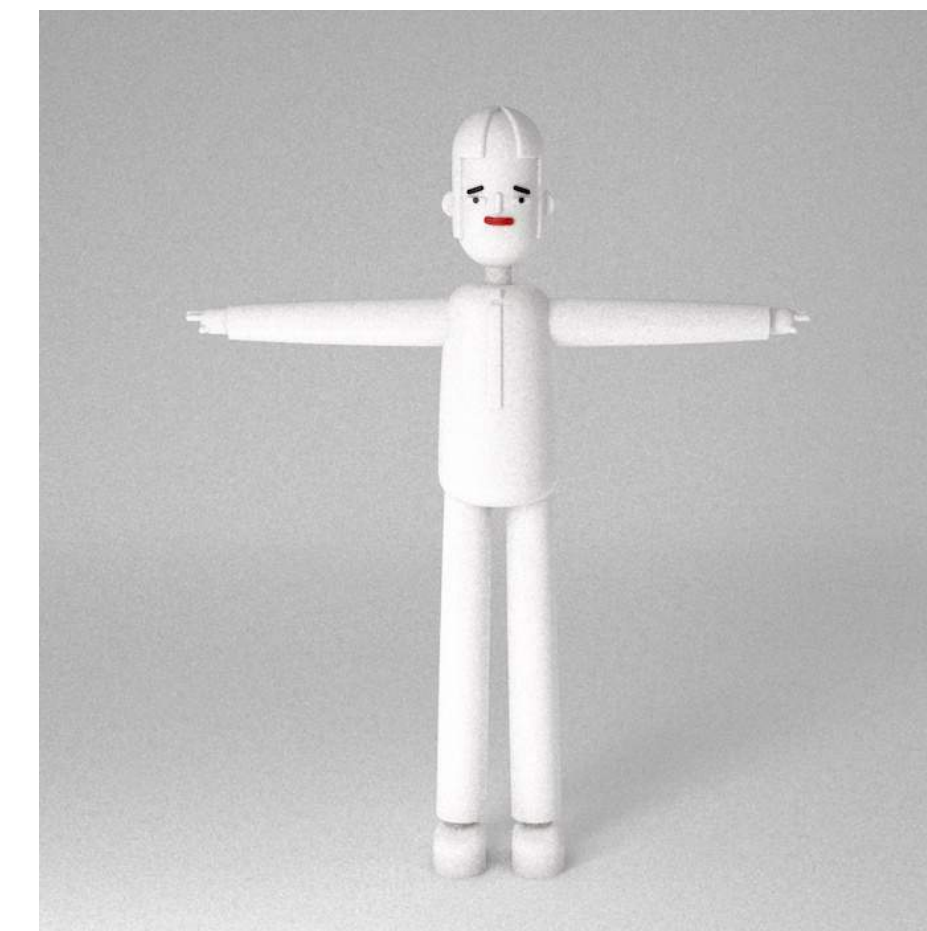
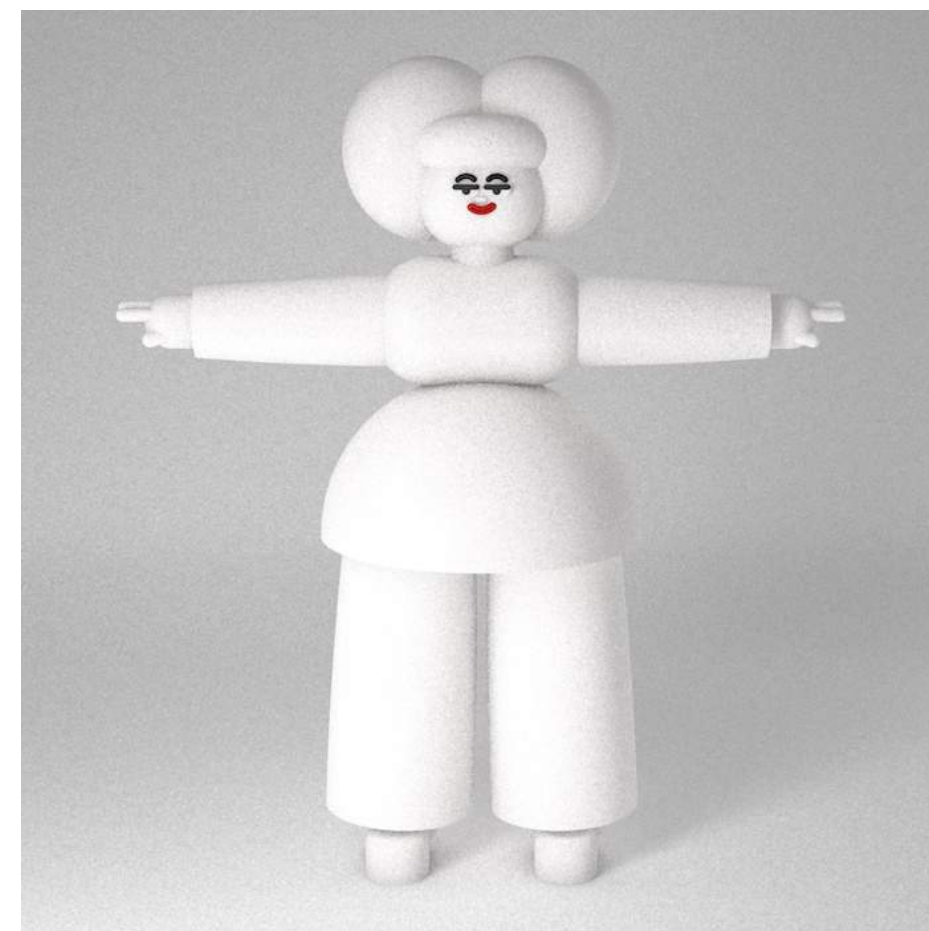
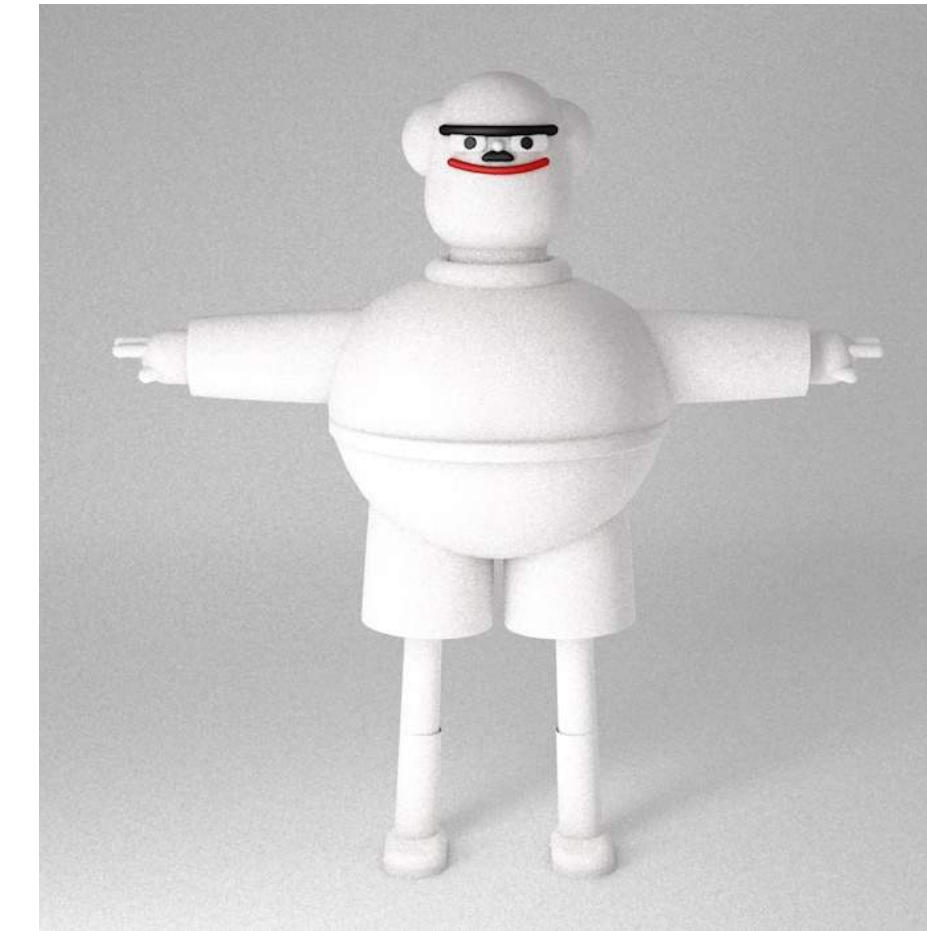
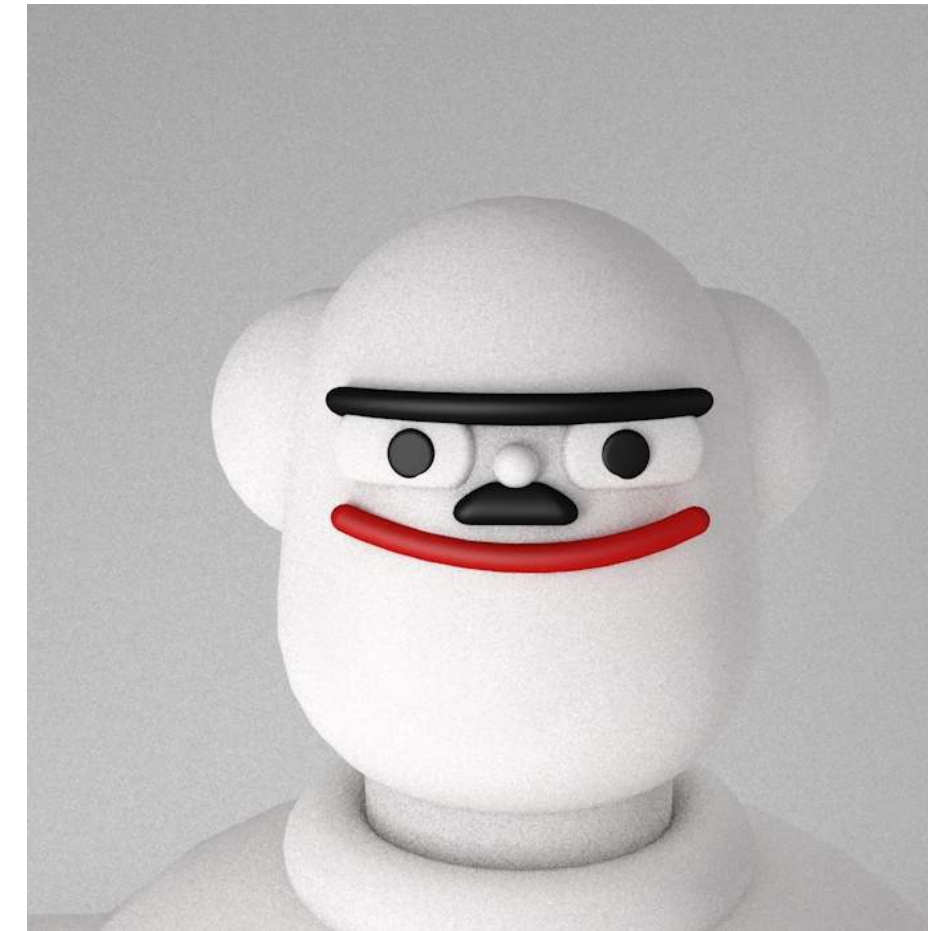
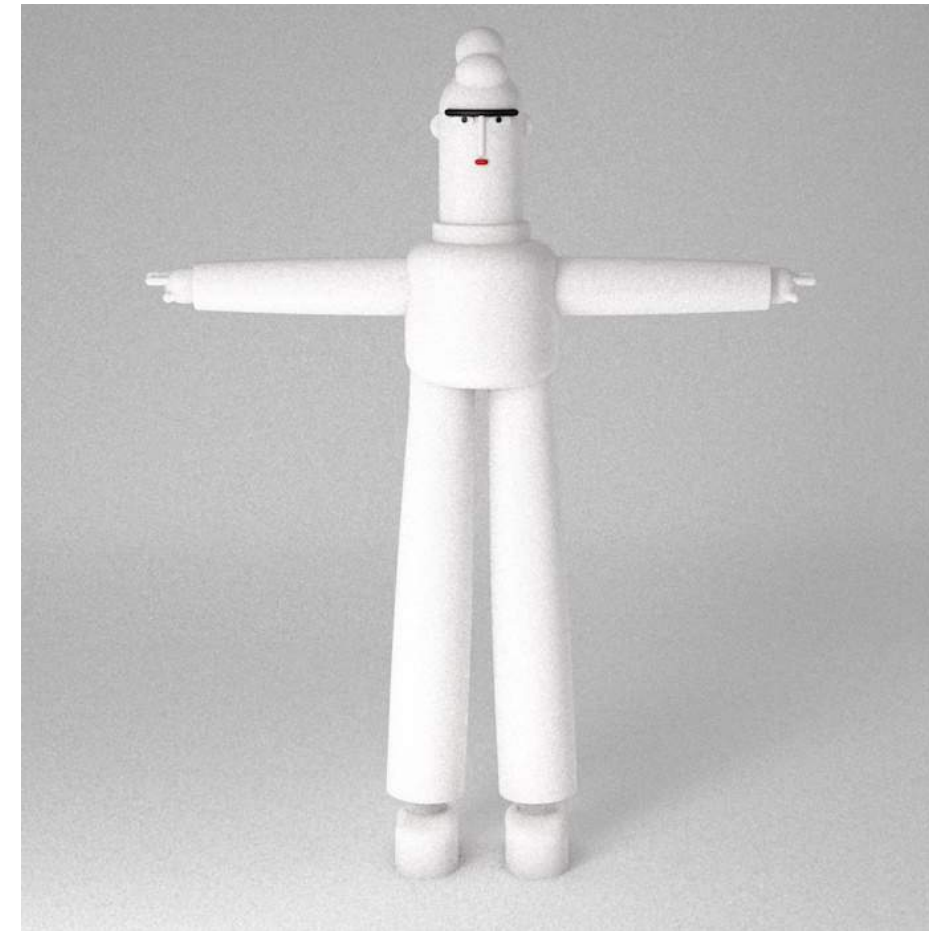
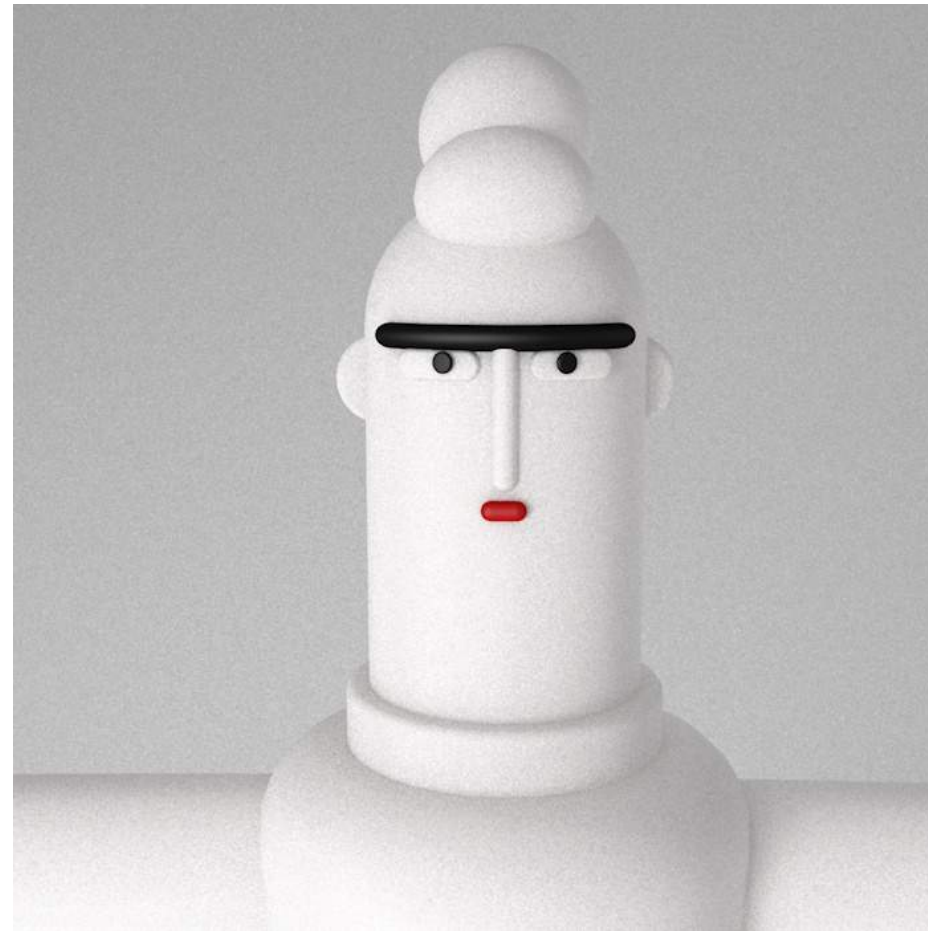
# PERSONNAGES

Concept simple, inspired by nature.





# PERSONNAGES





# DÉCORS



► Pièces d'un bureau classique des années 2000, le positionnement des pièces est une grille absurde (bureau du patron à côté des toilettes, l'accueil en plein centre du plateau, etc...)



► Pièges évoquant l'univers de l'entreprise datée (téléphone ancien, premiers ordinateurs...)  
Une phrase contextuelle et amusante accompagne chaque piège.



# APPLICATION

## Design d'interface

L'interface intègre beaucoup d'éléments qui imite l'esthétique d'objets physiques comme le papier, calendrier, etc, pour garder une cohérence avec l'histoire du jeu et le thème de l'entreprise. Il est plus facile de se projeter dans le récit, et on peut prendre plaisir à découvrir des petits détails des bureaux de France Patate ainsi que les commentaires personnels de Richard Gratin.

La typographie est traitée de manière très large, elle donne le ton fort et audacieux de l'interface.

Chaque joueur incarne un personnage de France Patate, auquel nous avons attribué quatre couleurs radicalement différentes. Ainsi, il est facile de savoir qui est le prochain à jouer, il suffit de reconnaître sa couleur.

Le header est un élément constant qui indique les scores tout au long de la partie et les bonus qu'il reste à utiliser. Il est le repère de l'avancée de la partie.

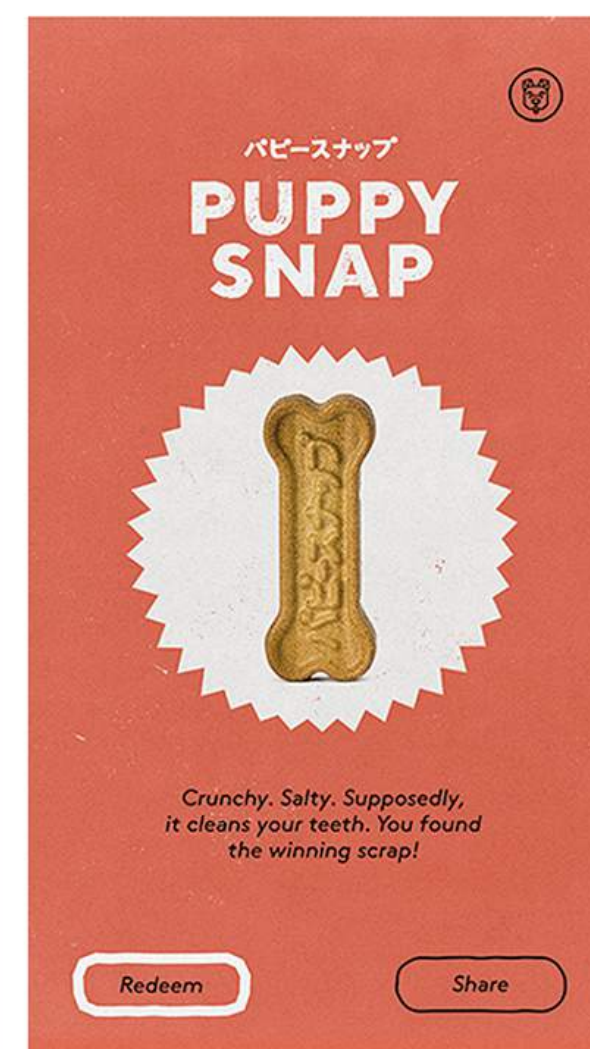
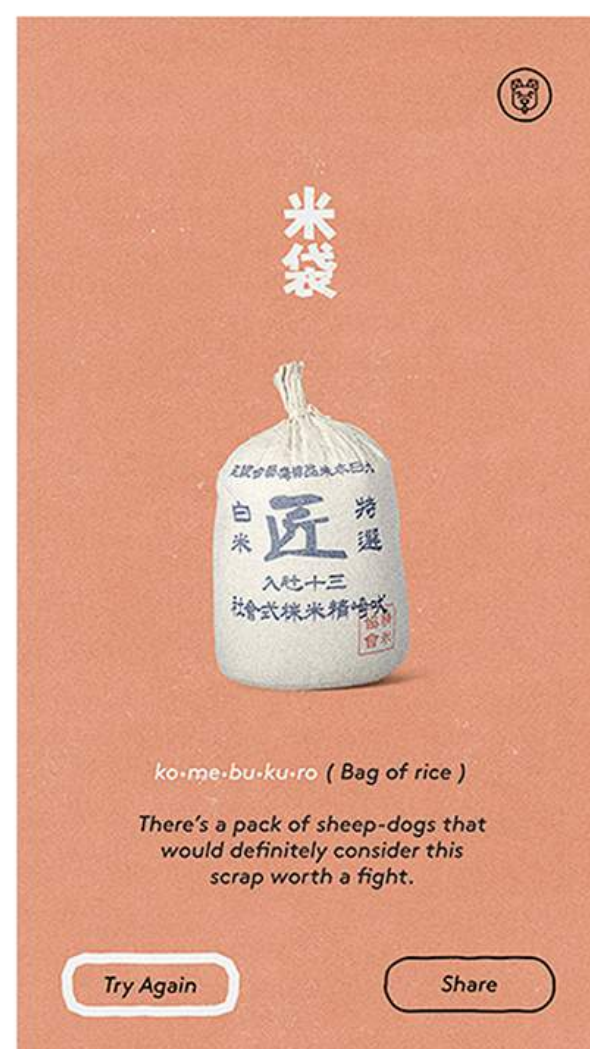
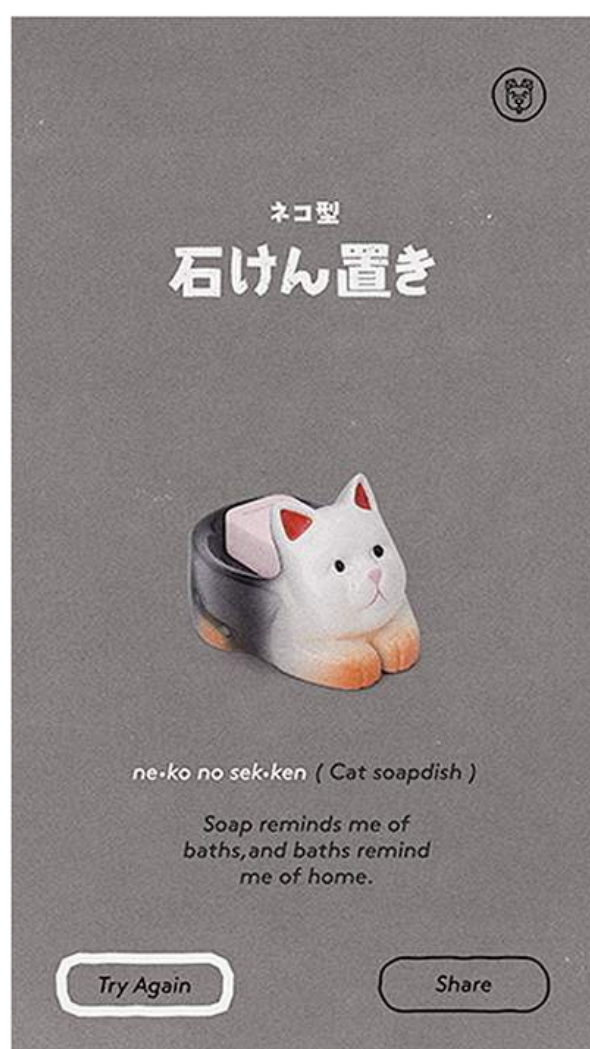
## Objectif de lisibilité

Les informations sur téléphone doivent être lisibles, faciles d'utilisation pour permettre une prise en main rapide. Nous avons donc fait le choix d'une interface intuitive en reprenant les codes connus de l'interface de bureau classique : boutons cliquables, icônes, onglets, barre de défilement...





# MOODBOARD





Identité

# SON

Le son joue un rôle majeur dans l'immersion du jeu et la compréhension des événements. Il permet de ponctuer les moments forts ou les différentes phases du jeu (perte/gain de points, moments chronométrés, changement de joueur...).

- Sons d'interactions pour faciliter la compréhension
- Musique d'ambiance pour asseoir l'univers
- Bruitages amusants pour accentuer le ridicule des personnages

Dans la continuité de l'interface, le sound design est inspiré de la banque de sons natives des systèmes d'exploitations MAC 8.0 et WINDOWS 98, afin qu'il corresponde à la direction artistique de notre jeu.





# OUTILS

## Conception 3D



Cinema 4D



Octane Render



Blender

## Animation et motion design



Mixamo



After Effects

Les animations nécessaires au jeu étant nombreuses, nous avons souhaité utiliser le logiciel Mixamo qui a la particularité de proposer une large banque d'animations et une fonctionnalité de rigging automatique.

## Interface et éléments imprimés



Figma

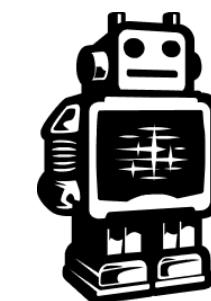


Sketch

## Impression 3D



Cura



Ultimaker



# TECHNIQUE

Comment ça fonctionne ?



# CONTEXTE

Au niveau technique les besoins prioritaires sont :

- la fluidité des échanges entre le plateau et les téléphones
- des objets connectés de taille réduite et à faible coût de production
- un serveur efficace pour un jeu multijoueur cohérent (chaque téléphone doit recevoir la bonne information au bon moment)

Pour la réalisation de ce projet, notre souhait commun est l'innovation. Nous avons pris le parti de mettre en avant des technologies récentes et pas forcément encore présentes sur tous les supports (par exemple la connexion au bluetooth depuis un navigateur Web). Nous les avons tout de même choisis en considérant leur stabilité et un futur assuré. Nos motivations dans ces choix étaient de challenger nos compétences ainsi que le domaine du jeu de plateau hybride. Ce dernier se basant souvent sur des éléments aux grandes dimensions (Ipad ou table tactile) ou un set-up compliqué (caméra placée au dessus du jeu).

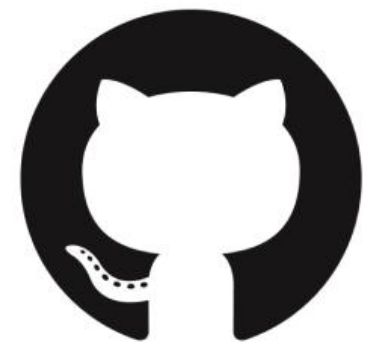
Au niveau de nos compétences, nous sommes deux développeurs spécialisés en technologies Web. Cela nous a été utile pour prototyper rapidement et essayer les mécaniques de jeux dès les balbutiements du concept.

Nous avons mis en place un workflow de développement basé sur Git où nous disposons ainsi d'une base de données collaborative et versionnée de tout nos tests. Les parties hardware (pion) et application ont évolué en parallèle pour plus d'efficacité.



# OUTILS

## Organisation du travail et versionning



Github

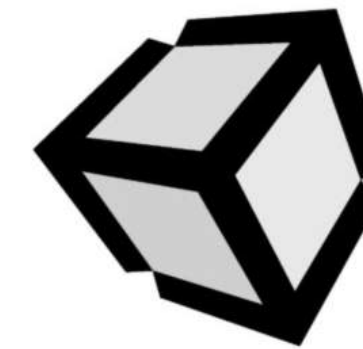


Slack

## Logiciels spécialisés (schéma, developpement de jeu)



Fritzing



Unity

## Technologies pour l'application



JavaScript



Socket.io



Vue Js

## Technologies pour le pion



Arduino



Bluetooth

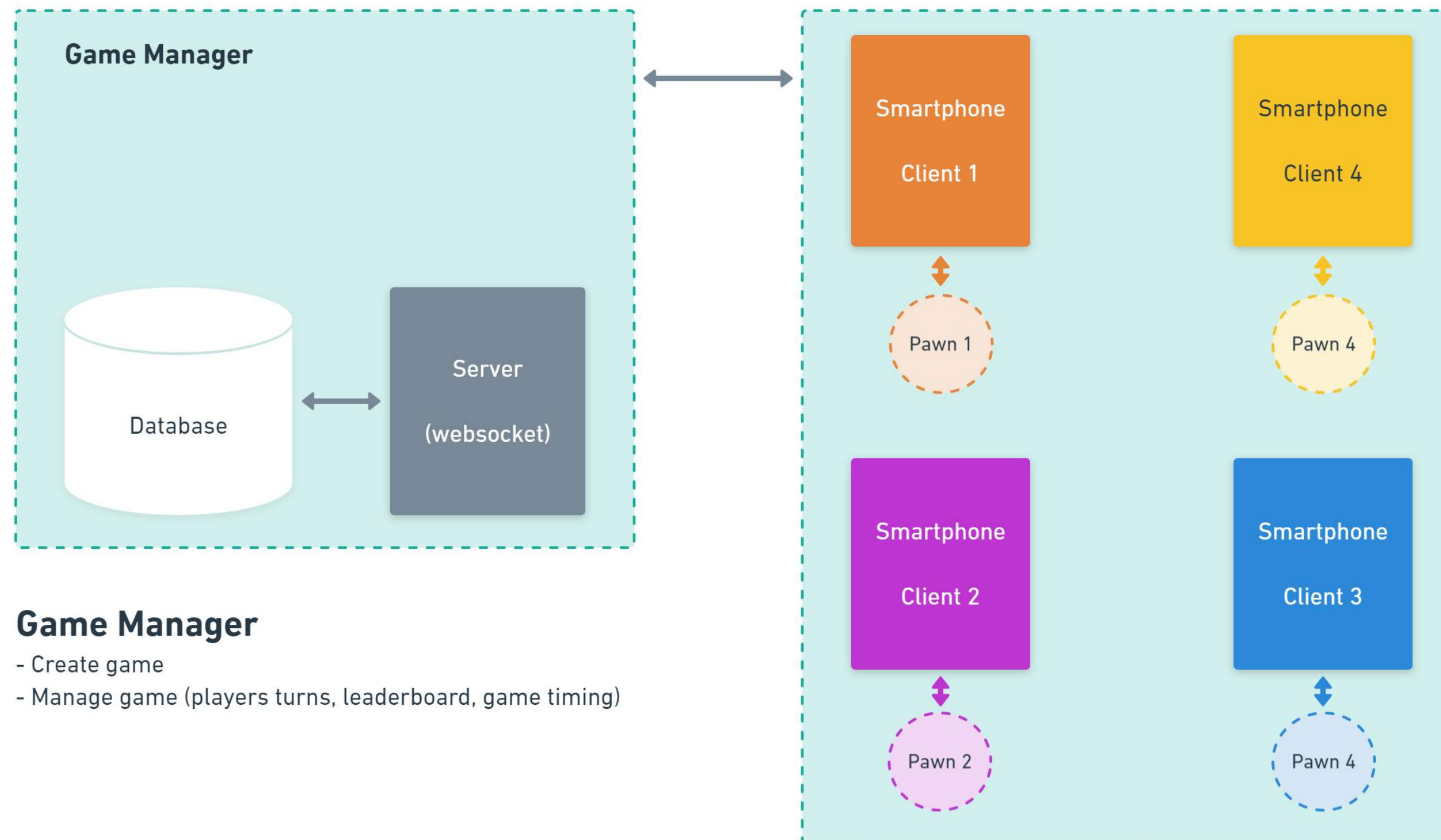


NFC



# ARCHITECTURE TECHNIQUE

## France Patate - Devices communication



### Game Manager

- Create game
- Manage game (players turns, leaderboard, game timing)

### Clients

- Client symbolizes a player
- Each client has a smartphone connected to the game manager by internet
- Each client is connecter to a pawn via Bluetooth

L'architecture technique comprend donc trois éléments importants, une application sur téléphone, un pion connecté et un serveur.

Notre rôle a été d'assurer la communication entre ces différents éléments afin de savoir en permanence où se trouve le pion sur le plateau de jeu. Ce dernier est composé de 16 cartes, chacune intégrant un tag NFC sous forme de sticker. Dans ce tag se trouve l'identifiant de la pièce et ainsi lorsque le pion est posé dessus, il détecte cet identifiant et l'envoie au téléphone.

Ce fonctionnement est original car en général, quand on parle de technologie NFC c'est le tag que l'on vient poser sur le lecteur (comme une carte bancaire sans contact sur la machine de paiement) et ici, nous faisons l'inverse. Ce choix a été fait pour minimiser le nombre de lecteur et donc, par conséquent, le prix.



# PIONS

Le choix d'outils

Au début du projet, nous n'étions pas sûr de la faisabilité de nos idées au niveau technique. Par conséquent nous avons travaillé par itération en commençant avec des composants très génériques destinés au prototypage et permettant d'utiliser des bibliothèques de développement communes. Une fois le POC validé nous nous sommes aventurés vers de plus petits composants et ainsi de suite.

A la première version stable nous avons commencé à réfléchir à l'organisation des composants électroniques à l'intérieur du pion. Les différentes contraintes sont :

- la préhension de l'objet
- la maintenabilité des composants (par exemple pour le changement de la pile, celle-ci doit être facilement accessible)
- les possibilités d'interférence entre les composants (ondes)

L'algorithme gérant les interactions entre le pion, les cartes (tags NFC) et le téléphone du joueur a été écrit en langage Arduino (proche du C) et compilé grâce à l'IDE Arduino. Plusieurs bibliothèques Open Source nous ont facilité le contrôle des composants et la compilation du code sur des cartes contrôleur d'autres marques qu'Arduino.





## Version 1 :

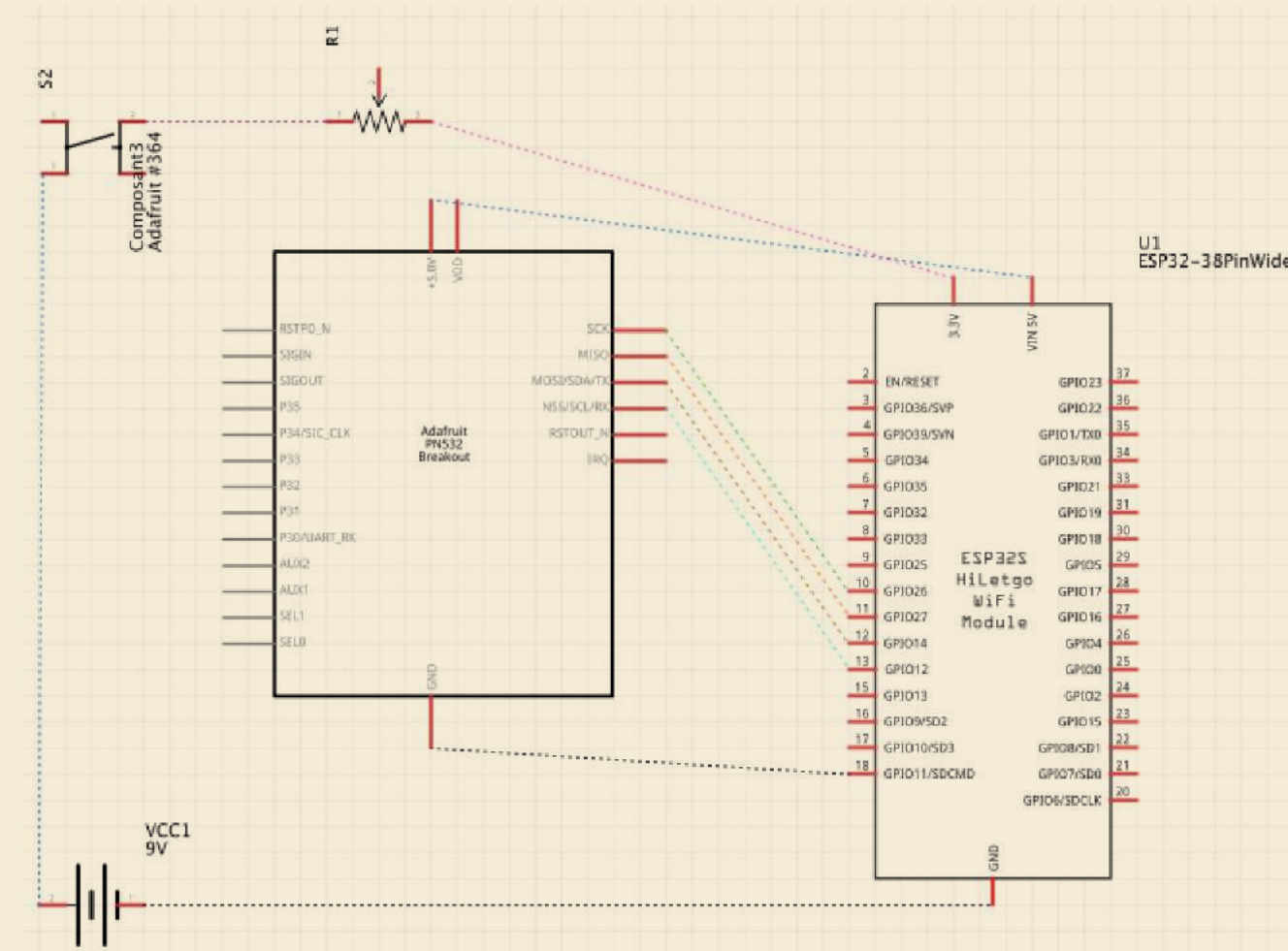
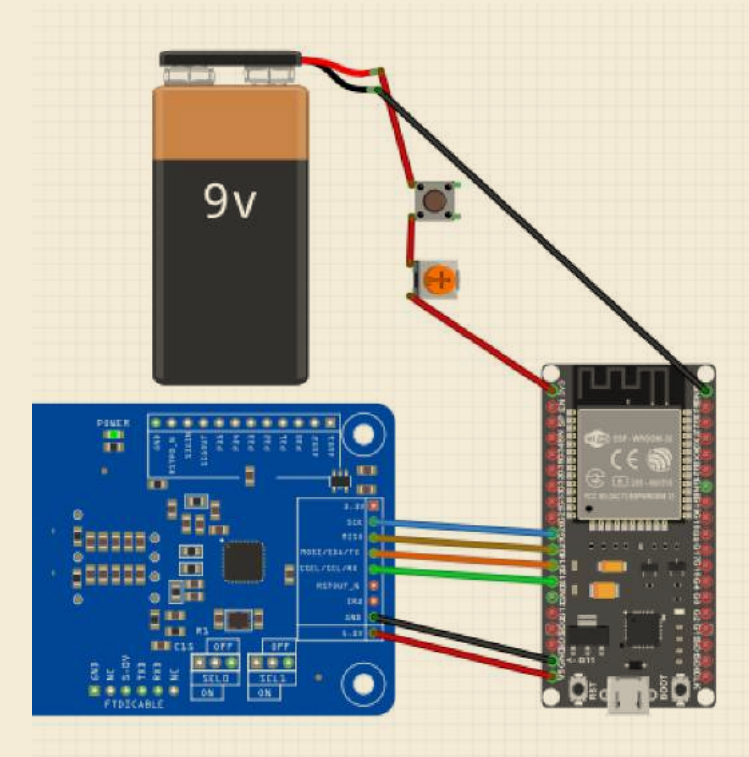
Prix : 35€ (sans alimentation)

Arduino Uno  
Module Bluetooth HM10  
Lecteur NFC PN\_532

## Version 2 (actuelle):

Prix : 30€ (avec alimentation)

Wemos D1 mini ESP32  
Lecteur NFC PN\_532  
Potentiomètre 9v => 3.3v  
Pile 9v  
Interrupteur



## Futures versions :

Prix estimé en production (cad avec des cartes imprimées directement selon nos besoins) : 5 euros

Batterie rechargeable li-on ou lipo

Controler uniquement Bluetooth (actuellement il est aussi doté d'une antenne Wifi)

Leds et/ou speaker pour un retour lumineux et sonore des interactions avec le plateau.



Direction Technique

# PIONS

Composants matériels

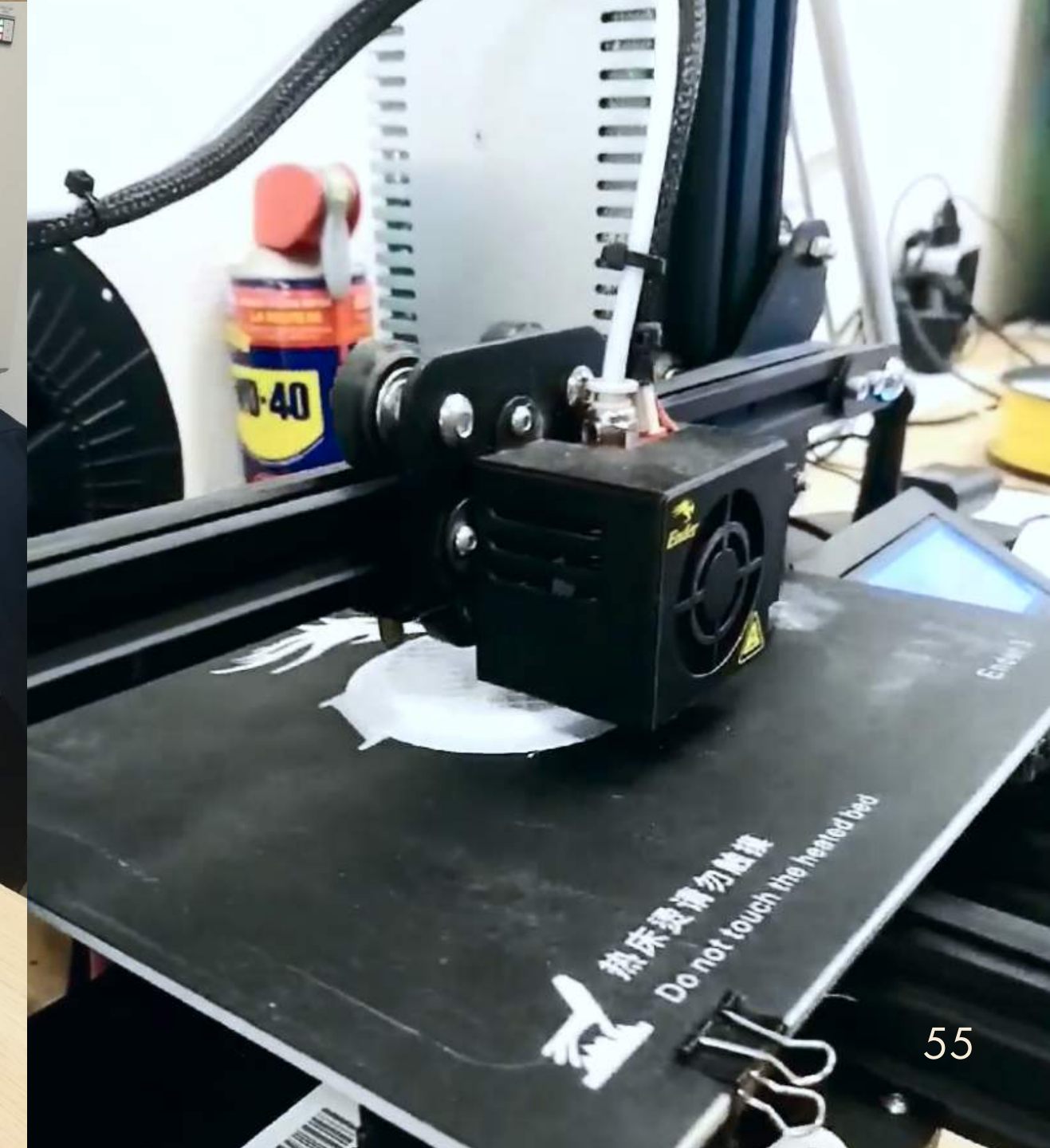
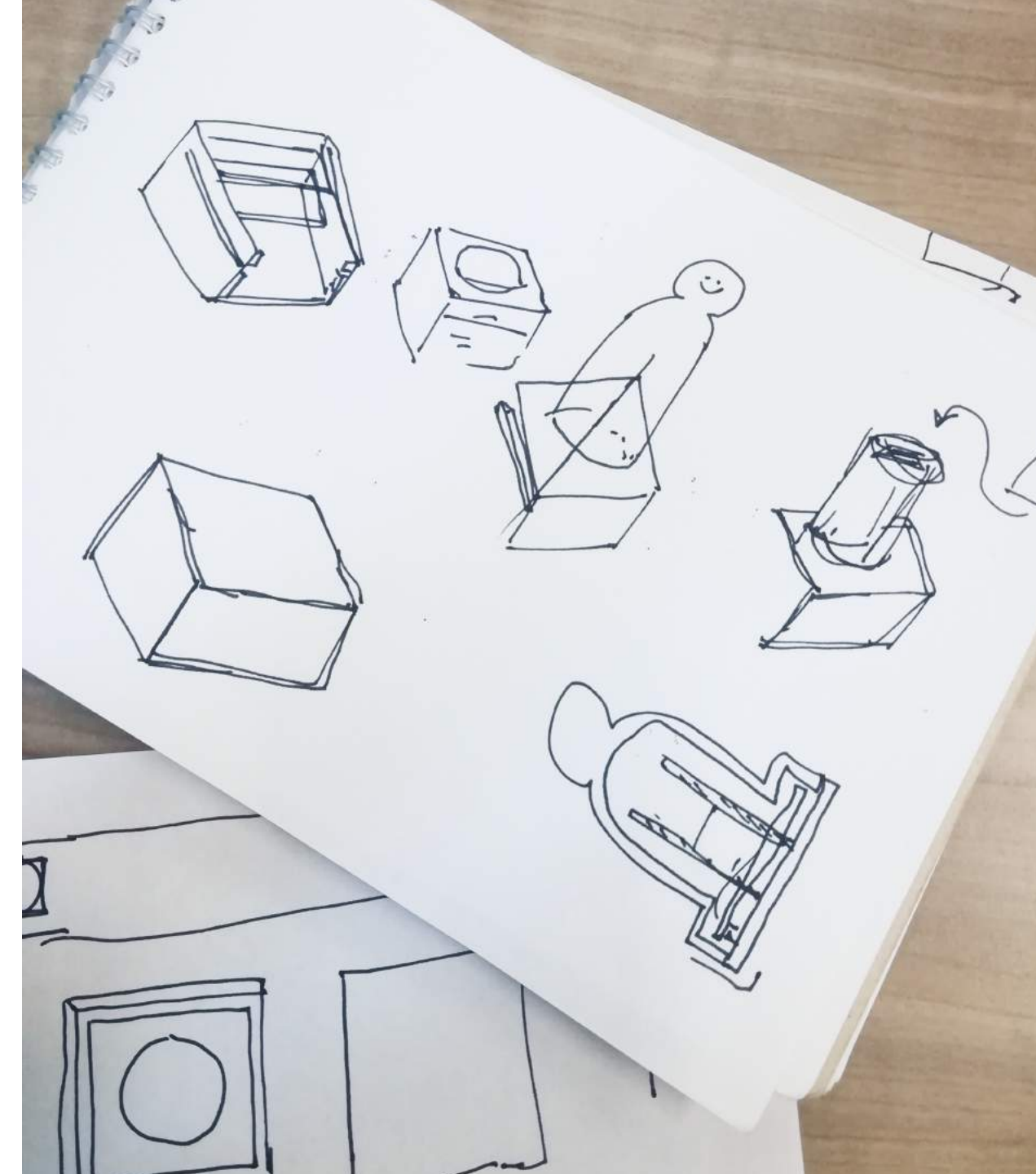
Version 1 :

Matériaux :

- PLA (acide polylactique obtenu à partir d'amidon de Mais et donc Biodégradable) utilisé pour l'impression 3D
- Vis et boulons

Le design de l'objet se compose de trois pièces :

- un support pour les cartes électroniques constitué de plaques imprimées et de vis afin d'éviter les surchauffes et les interférences entre les composants. Il est amovible pour permettre la maintenance de l'objet.
- une base commune à tous les pions dans laquelle les composants se placent. Elle dispose d'une ouverture en dessous pour laisser passer les ondes radio du lecteur NFC.
- un "personnage", une pièce s'insérant sur la base et correspondant à nos 4 personnages du jeu. Ainsi le pion est reconnaissable.





# APPLICATION

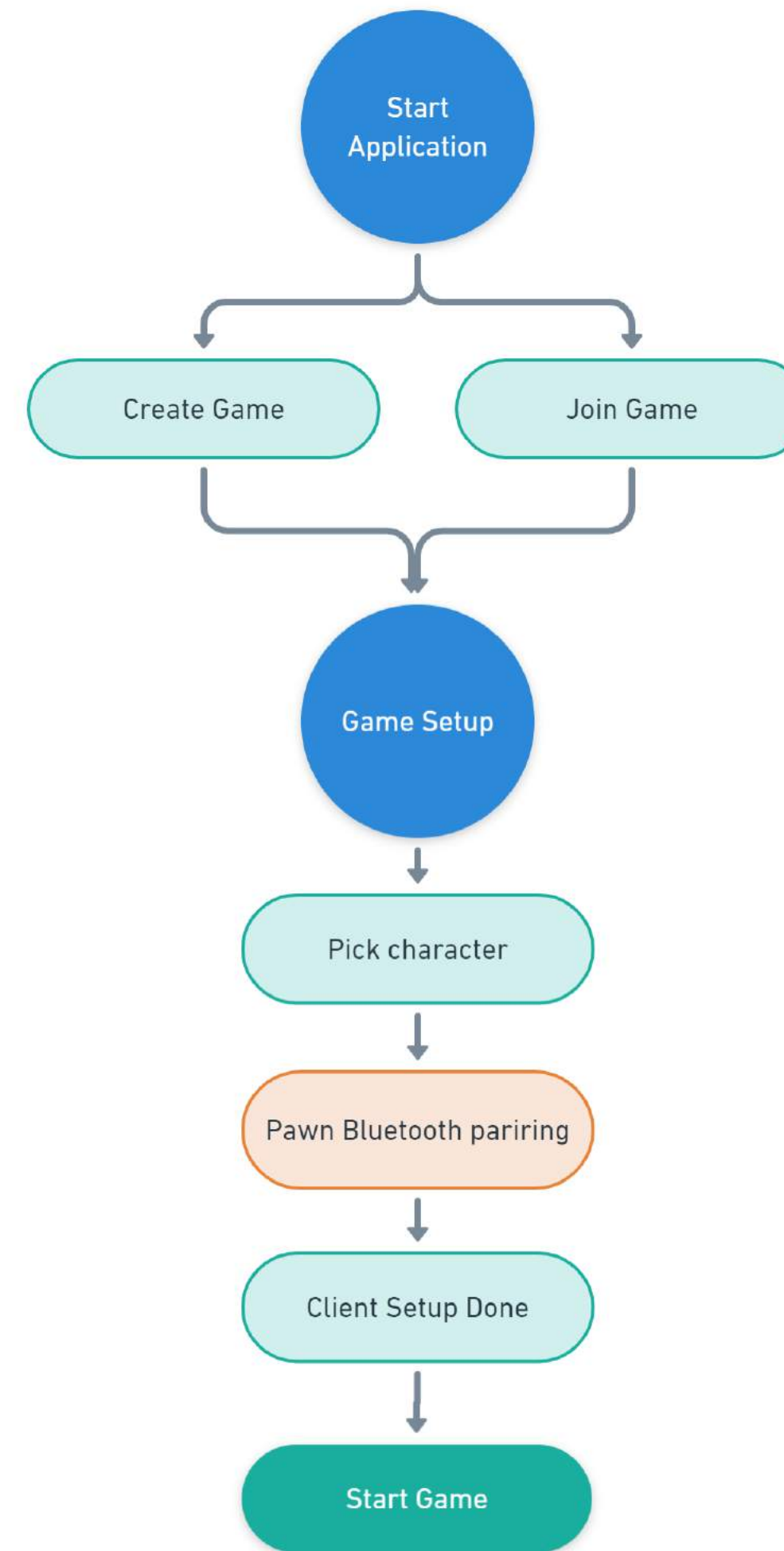
L'application France Patate permet la synchronisation des différents états de jeu entre chaque joueur.

Les états de jeux sont définis par un serveur. Il a l'autorité sur l'ensemble de la partie en cours. C'est lui qui définit l'ordre, le score, le tour de jeu... selon les informations envoyés par chaque client.






Le serveur est un un serveur websocket écrit en Node.js qui permet une synchronisation en temps réel entre les différents joueurs connectés.

Le prototype de l'application est une PWA écrite en HTML / CSS / JS (Vue.js). Nous avons pris la décision dans un premier temps de rester sur des technologies web afin de raccourcir nos temps de développement et avoir une solution fonctionnelle rapidement (MVP).

Cette solution technique nous permet actuellement de supporter uniquement la plateforme Android. A l'avenir et dans l'optique d'une solution plus pérenne, nous souhaiterions opter pour une solution native et cross plateforme, à savoir Unity ou React Native.



## Legend

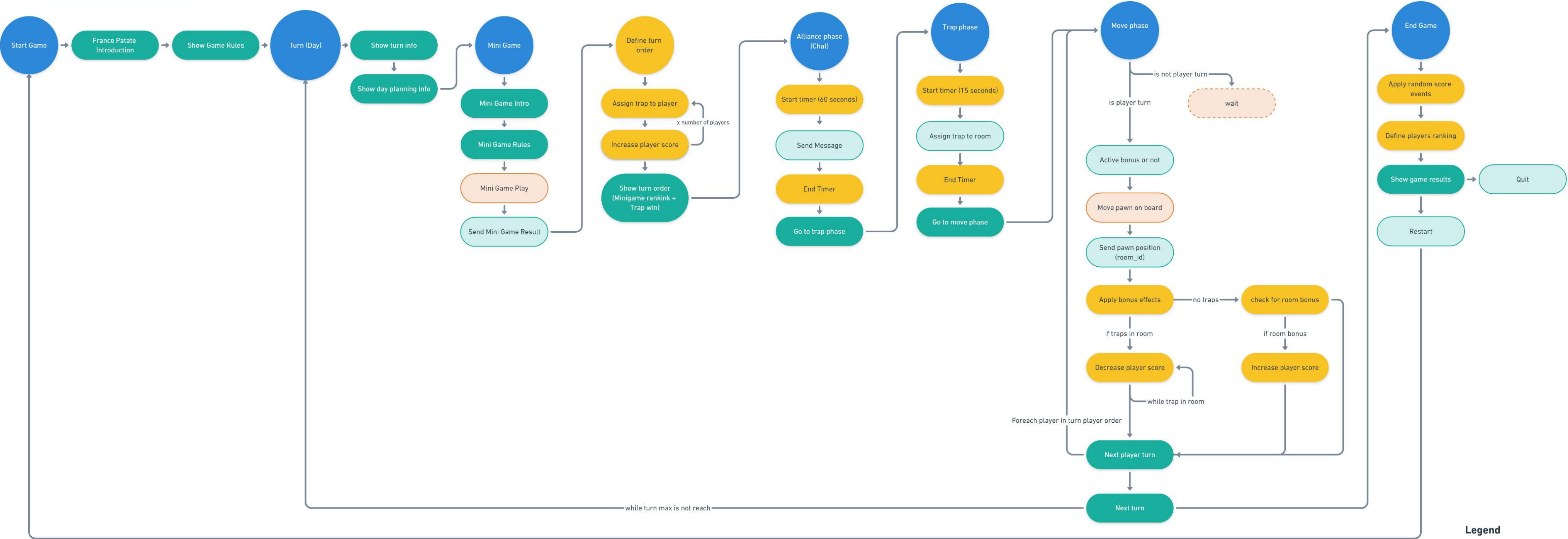
-  Game phase
-  Server logic
-  Server to Client communication
-  Client Server communication
-  Client action

Architecture - Game setup



# APPLICATION Architecture

## Game loop logic





# ÉVOLUTIONS

Au cours de la conception du prototype, nous avons itéré sur différents tests de technologies. Nous avons notamment beaucoup expérimenté sur l'usage du framework **Unity** pour la réalisation de l'application.

Cette solution comportait plusieurs avantages, tout d'abord c'est un **framework orienté principalement pour la réalisation de jeux vidéos** et qui supporte par défaut une solution de "**networking**" qui permet de créer des applications multiplayers avec la **gestion d'un réseau local** au sein de l'application (c'est-à-dire aucune requête nécessitant internet).

Néanmoins, la courbe d'apprentissage de cet outil est longue. En particulier sur la partie **intégration de l'interface** et sur la partie **networking** qui a une **logique interne très spécifique** et différente de la majorité en terme de conception de serveur.

Nous avons donc pris la décision de revenir sur des technologies que nous connaissions mieux et qui nous ont permis de développer un prototype fonctionnel plus rapidement. Ce fût un **grand soulagement**, la liste des problématiques inconnues s'est grandement réduite. Nous considérons encore **Unity** mais plutôt pour une **solution à l'avenir** dans l'optique de la production du jeu et de l'application.

Au niveau électronique, le plus gros challenge a été le **manque de documentation** fiable sur les composants. Nous avons eu la chance d'être bien conseillés que ce soit par **les intervenants** ou par **le gérant du magasin** où nous avons acheté les éléments. Il a fallu s'armer de patience pour mettre parfois une après-midi pour écrire 3 lignes de codes fonctionnelles. Mais une fois que nous avons compris les grands principes, nous avons pu avancer sans embuches.



# ORGANISATION

Comment on a fait ?



# ÉQUIPE



Manon


Designer

 Expert Cinema 4D, Motion



Antoine

Designer

 Print - UX/UI



Bettina

Designer

 Design produit - rédaction



Antonin

Developper

 Expert Fullstack, Web



Cécile

Developper

 Hardware, Arduino, Web



# RÔLES

Au début du projet nous avons fait un point sur nos différentes envies. Celle de créer un jeu entre physique et digital s'est imposée très rapidement. Nous avons rempli un tableau de compétences et indiqué nos possibilités ou envies de progression.

La diversité de nos profils, de nos intérêts et de nos compétences nous a permis très naturellement de se répartir les tâches. Les principaux éléments conceptuels du jeu ont fait l'objet de recherches et de discussions groupées pour que tout le monde s'accorde sur les bases du scénario et du game design.

Tâches communes

**Gestion de projet**

**Scénario et rédaction**

**Mécaniques de jeu**

**Direction de création**

**Modélisation 3D, texturing et lighting**

Manon

**UX/UI Design**

Antoine

**Développement software**

Antonin

**Sound Design**

Germain Calsou

**Rédaction, pions et impression 3D**

Bettina

**Électronique et algorithme du pion**

Cécile

**Packaging et produits imprimés**

Antoine



# OUTILS

## Des outils collaboratifs

Nous avons penché naturellement vers des outils collaboratifs en ligne sur lesquels nous pouvions travailler tous en même temps, depuis n'importe quels devices. Ainsi, nous pouvions travailler même pendant les semaines d'entreprises sans soucis.

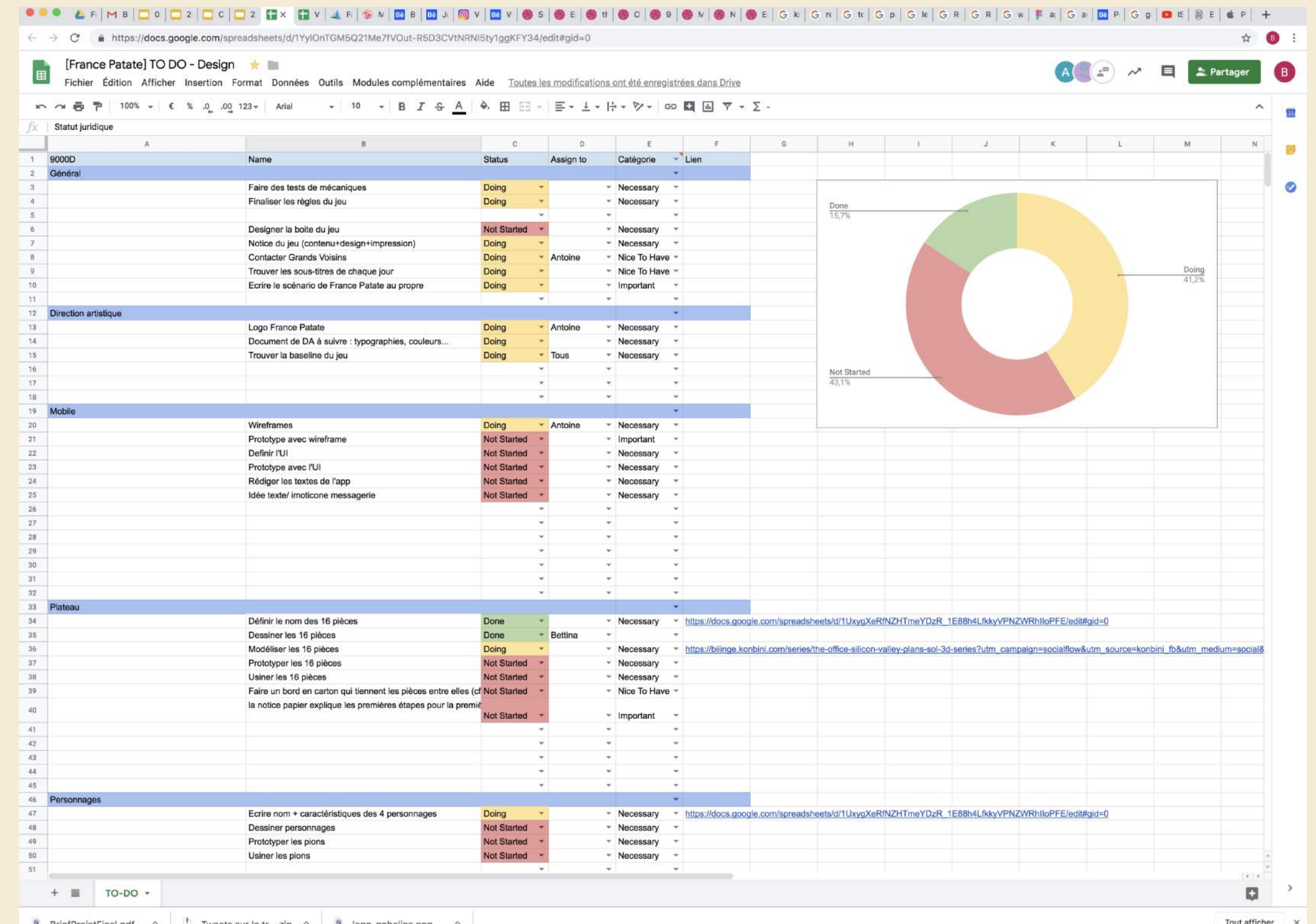
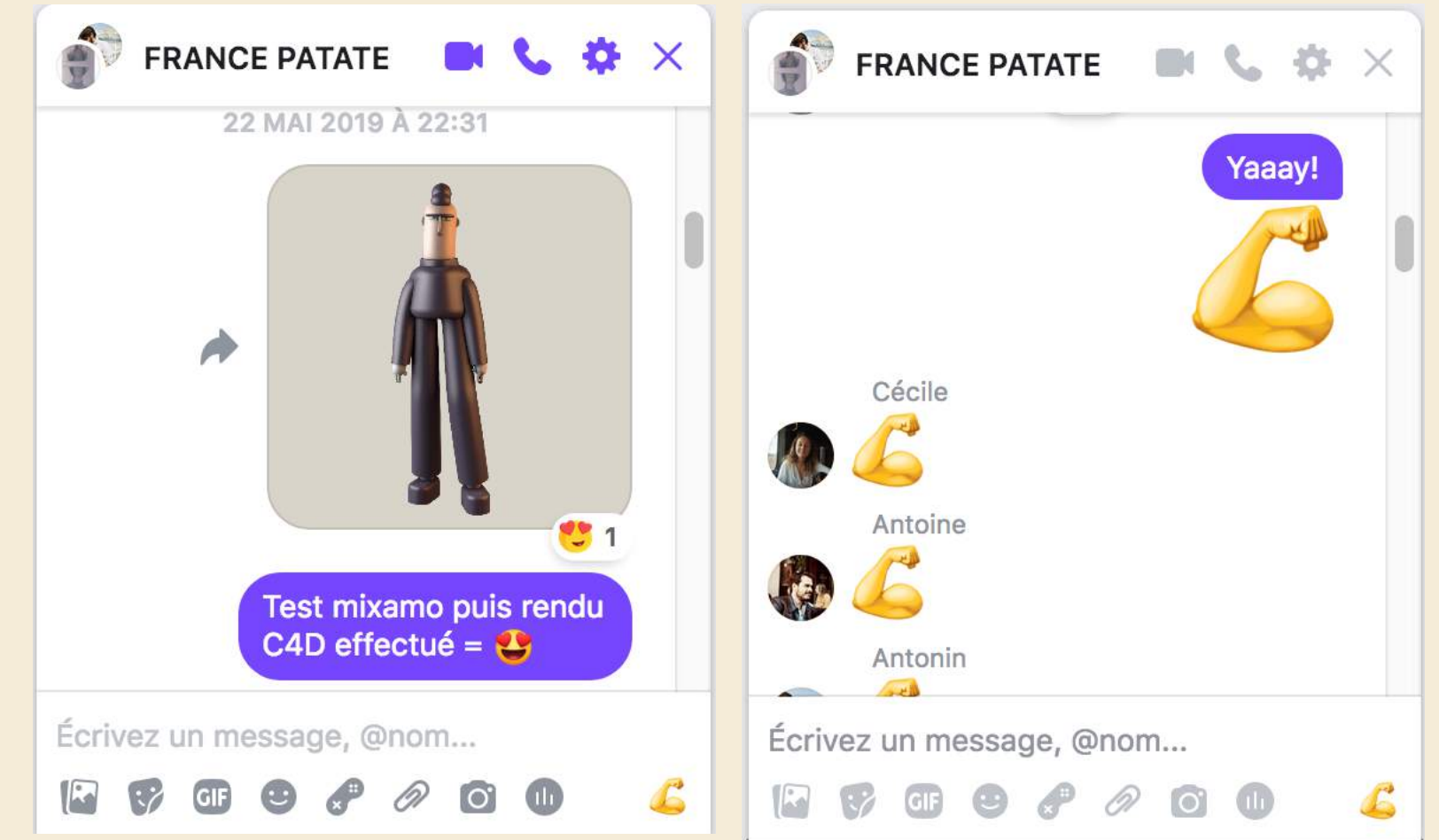
Google Suite pour les contenus textes et le partage de fichiers et de liens.

Messenger pour la discussion instantanée et les questions sans nécessité d'archivages.

## Organisation et planning sur Google Sheet

Dès le début du projet, nous avons réalisé un rétro-planning sur google Sheets pour lister l'ensemble des tâches à effectuer par les membres du groupe et le temps nécessaire estimé à leur réalisation avant les deadlines imposées.

Rédiger des To Do sur Google Sheet nous a permis de décrire les éléments dont nous avons besoin pour chaque phase du projet, ainsi que de mesurer l'ampleur des choses qu'il nous restait à faire.





# OUTILS

## Conception - Schémas, Wireframes et Userflow

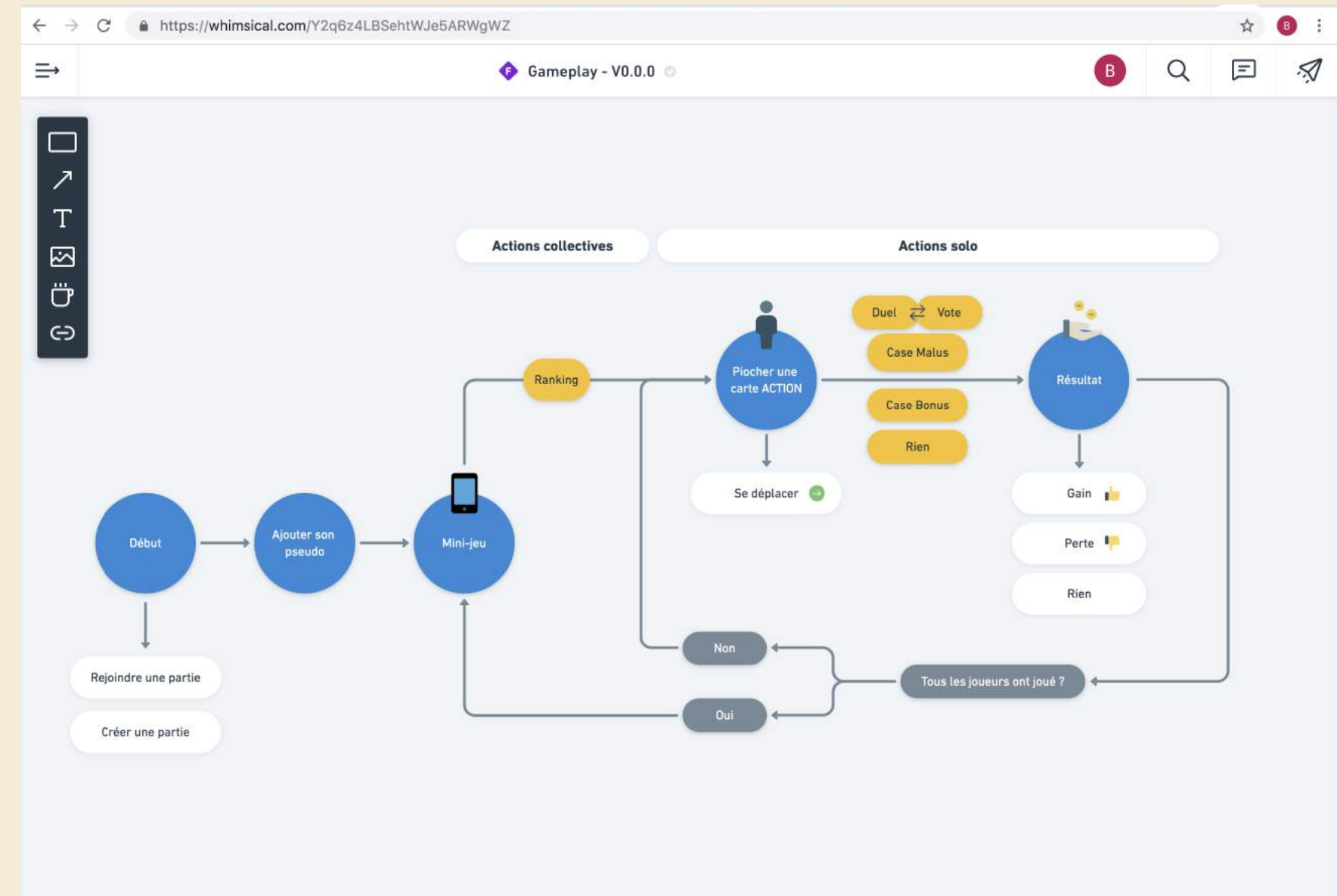
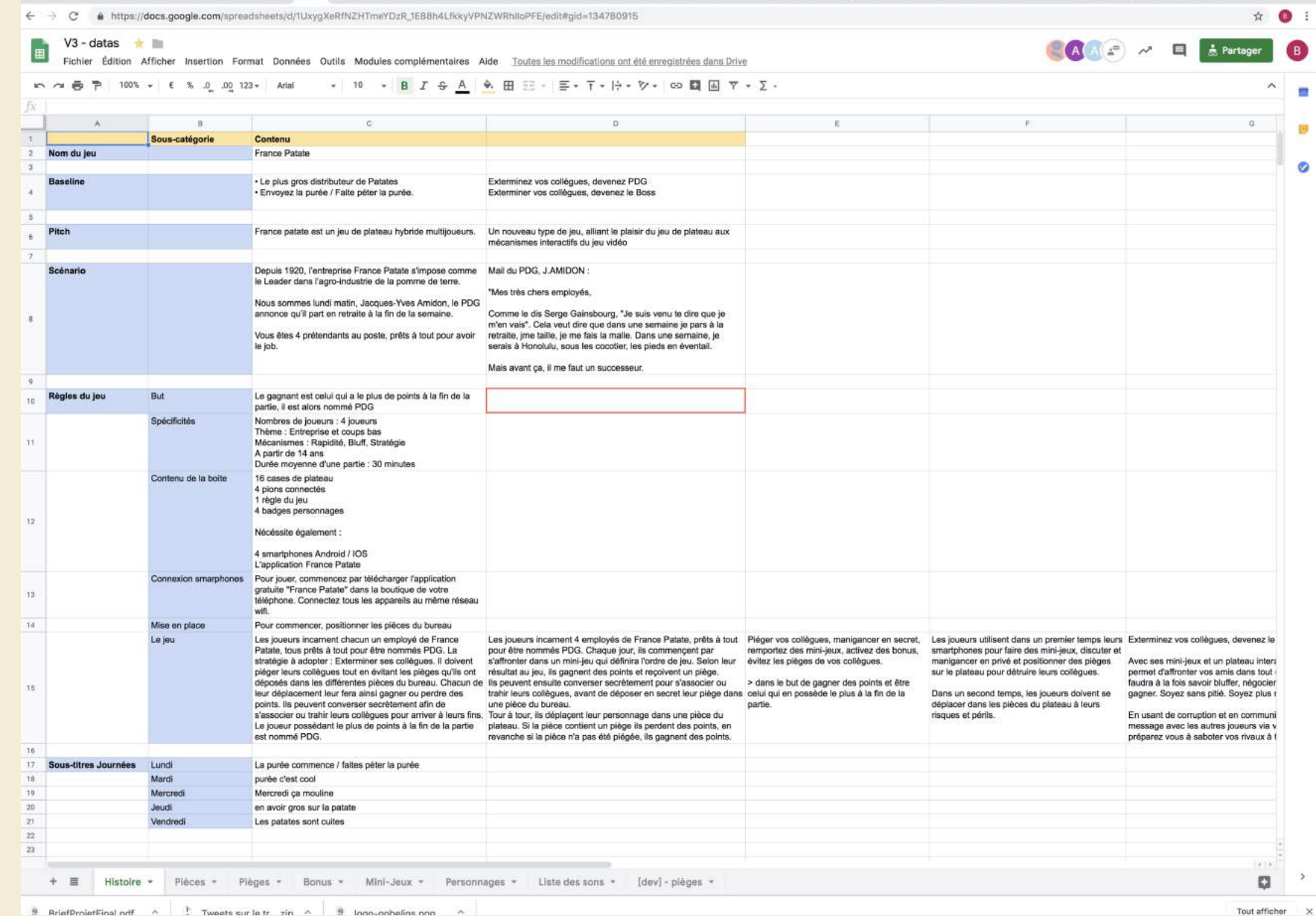
Nous avons utilisé Whimsical pour son espace collaboratif de création visuelle en ligne : Schémas, Userflow, Wireframes.

## Conception - Rédaction collaborative

Nous avons réalisé les phases de conception tous ensemble. Le contenu éditorial s'est agrémenté tout au long du projet grâce à différentes feuilles de calculs pour chaque thématique sur Google Sheets : Scénario, Personnages, Pièges, Pièces , Bonus...

## Des points hebdomadaires

Nous avons réalisé des points hebdomadaires pour se tenir au courant des avancées de chacun et définir les prochaines étapes du projet. Grâce à cela, nous avons pu itérer rapidement sur les mécaniques du jeu, garder une cohésion de groupe, partager en face à face. Le tout autour d'un demi et d'une assiette de frites.



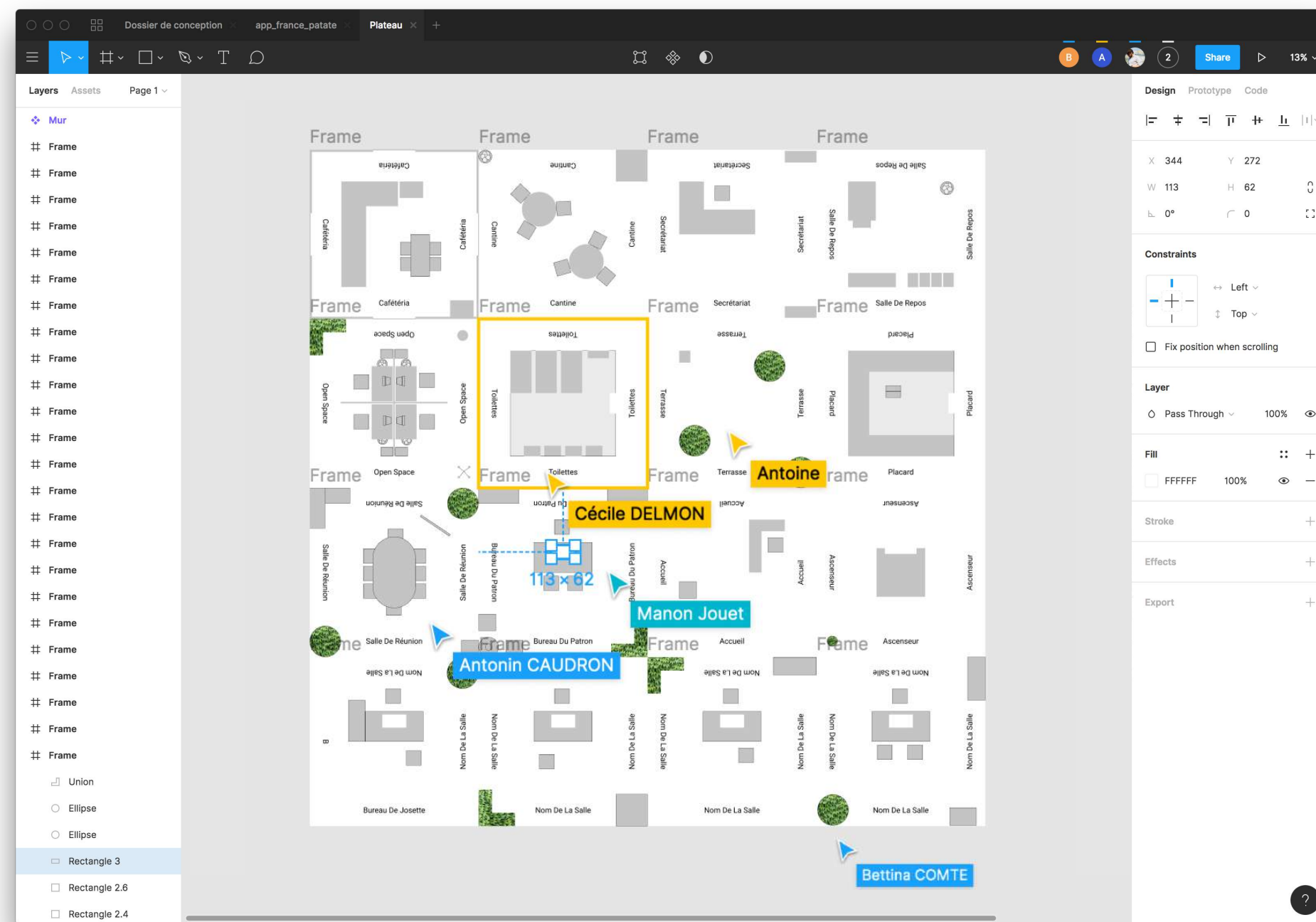


## Organisation

# OUTILS

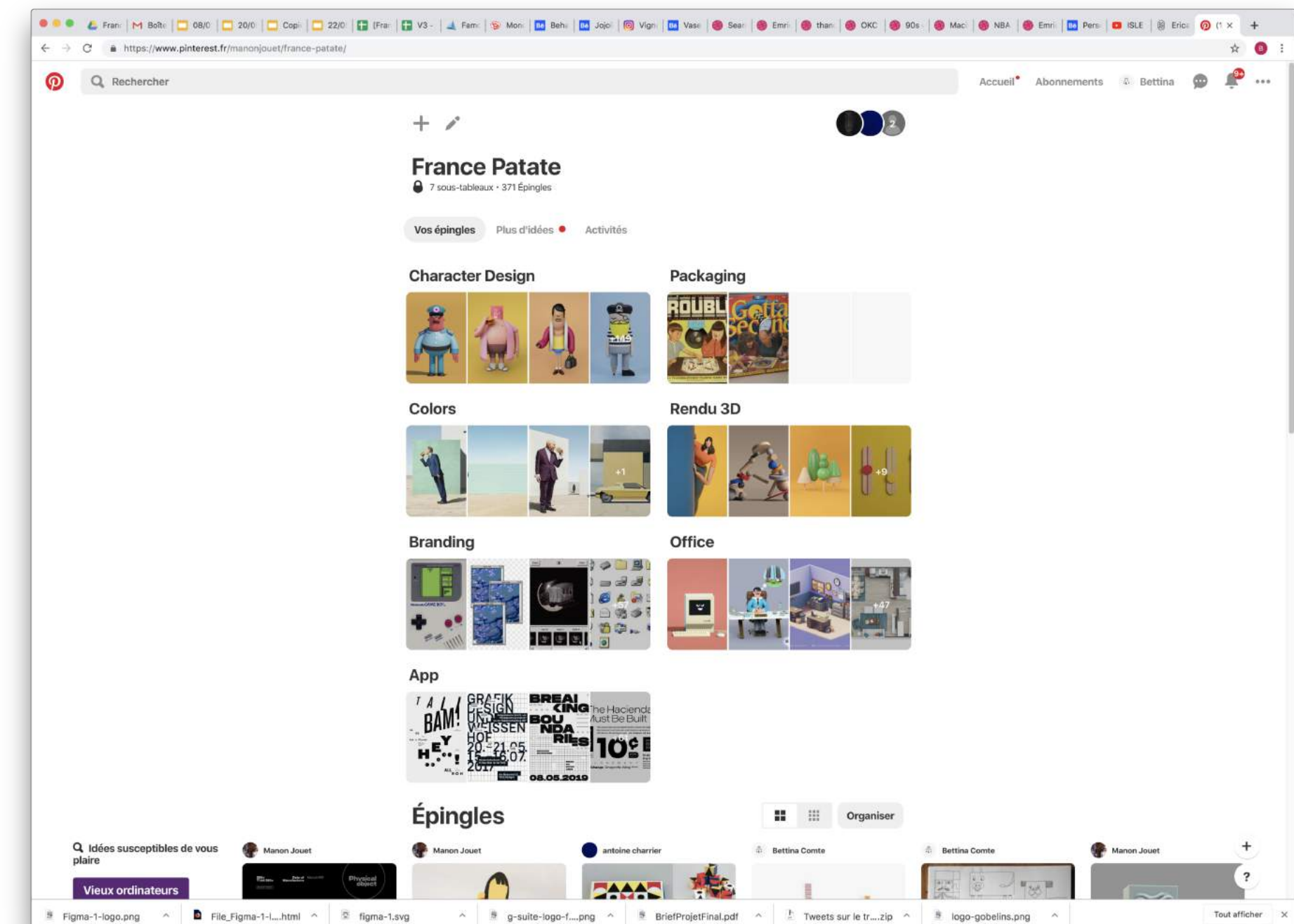
Design : Des outils collaboratifs

## Figma



Figma est un outil de design collaboratif en ligne, proposant de créer des composants (à la manière des symboles de Sketch) éditables ce qui simplifie le travail d'itérations

## Pinterest



Pinterest permet de créer des moodboard en ligne, afin de ne pas éparpiller nos références. Nous avons créé des tableaux d'inspiration pour les différentes catégories du jeu.

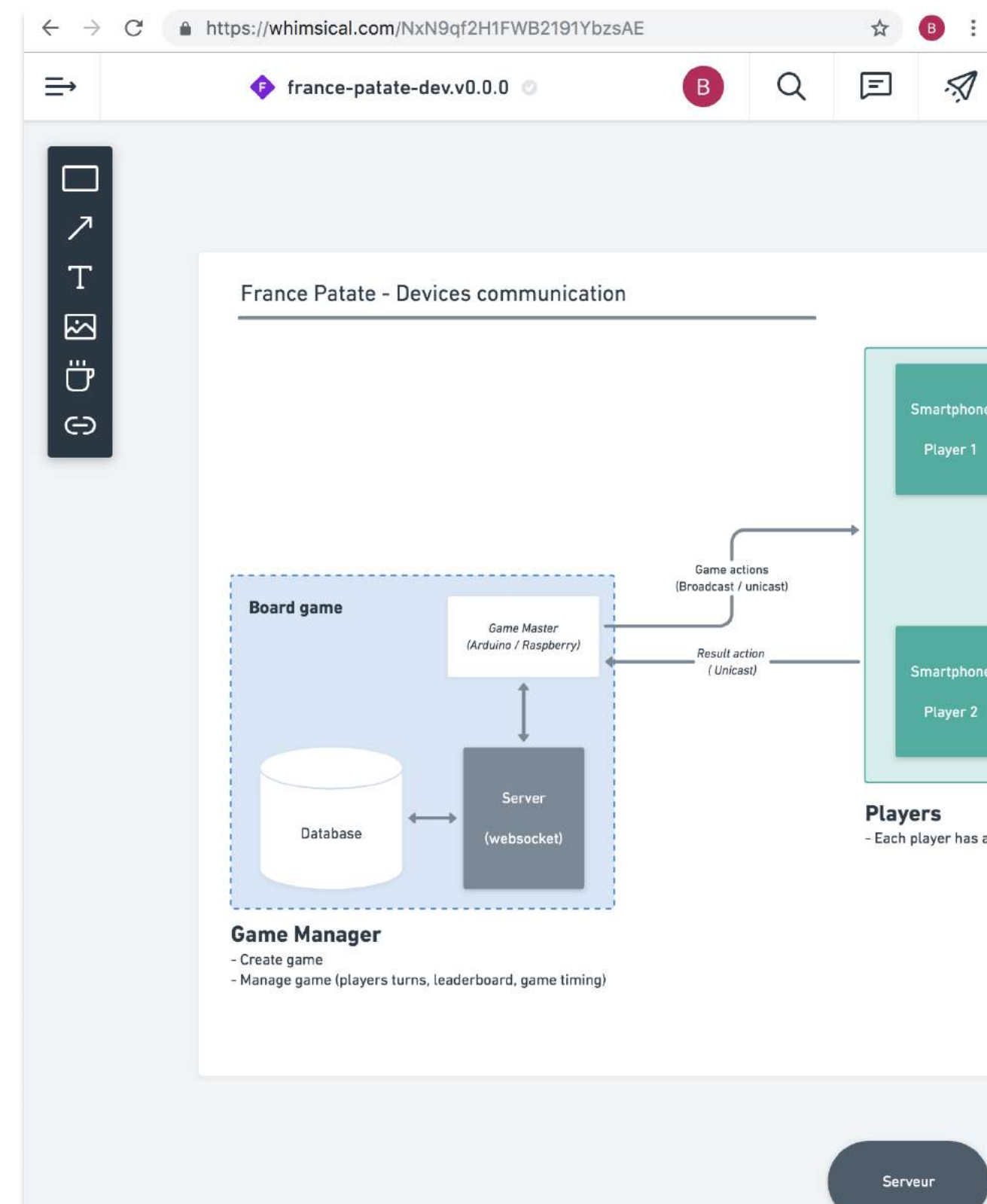


## Organisation

# OUTILS

Developpement : Des outils collaboratifs

## Whimsical



## Github

The screenshot shows the GitHub repository page for 'm4n1ok / France-Patate-Application-PWA'. The repository is private and has 4 commits, 1 branch, 0 releases, and 0 contributors. The commit history is as follows:

Commit	Message	Time
ee84cc8	Unknown Add Game State Management + header component	12 hours ago
	public init	a day ago
	src Add Game State Management + header component	12 hours ago
	.browserslistrc init	a day ago
	.editorconfig init	a day ago
	.eslintrc.js WIP Server configuration	18 hours ago
	.gitignore init	a day ago
	README.md init	a day ago
	babel.config.js init	a day ago
	package.json WIP Server configuration	18 hours ago



# OBJECTIFS ET RESULTATS

## ▶ Objectifs initiaux

- Démontrer notre capacité à concevoir à travers la réalisation d'un MVP
- Innover, faire de la "recherche dans le domaine de la bidouille"
- Monter en compétences dans de nouveaux domaines : mix physique / numérique
- Contenu ludique, fun, absurde, contre-pied
- Stratégie réseaux sociaux
- Rencontrer des pro + participer à des salons

### Risques :

- Manque de savoir-faire : Électronique, Arduino ?
- Non-accès à un fablab / Ne pas trouver d'atelier

## ✌️ Résultats atteints

- Réalisation d'un MVP fonctionnel pour une partie complète de 30 minutes.
- Recherches et innovation dans le domaine du jeu hybride, ce qui nous a permis de monter en compétence dans de nouveaux domaines : mix/physique numérique  
(Impression 3D, Arduino, Modélisation technique, Connexion bluetooth multi-joueurs, UX design pour du jeu en temps réel et synchronisé...)
- Beaucoup de fun pour imaginer tout le contenu ludique, la création de l'univers de France Patate : les personnages délurés, les blagues au boulot, les mini-jeux absurdes, etc...
- Beaucoup de plaisir pendant les phases de tests face aux réactions et aux rires des joueurs :)
- Rencontre de professionnels connectés au domaine du jeu : Etienne Mineur, Ronan Lebreton...
- Prise de contact avec des bars à jeux prêts à accueillir notre prototype pour des séances de jeux
- L'accès au fablab de la Villette ainsi qu'aux imprimantes 3D disponibles à Jolicode et Air Liquide nous ont permis de présenter une partie physique qualitative



# APPRENTISSAGES

Nous avons appris de nombreuses choses grâce à ce projet, voici quelques points qui nous ont marqué :

## La puissance de l'histoire

> Au début de nos recherches, nous avons testé des mécaniques de jeu hybride sans pour autant les rattacher à un thème en particulier, et nous n'avancions pas très vite. Une fois le thème de l'entreprise et des vacheries trouvé, les idées ont fusé. Cette impression que l'histoire joue un rôle majeur a été confirmée lorsque nous avons commencé à pitcher le jeu avec notre thème. Nos interlocuteurs se projetaient tout de suite beaucoup mieux.

## L'importance de passer beaucoup de temps et de tests sur la mécanique, pour un concept abouti

> Dans la mécanique d'un jeu nous avons vite compris que tout est une question d'équilibre, il ne faut pas perdre trop de points d'un coup, ou avoir des effets trop punitifs pour un joueur et trop bons pour un autre. La formule mathématique pour trouver cet équilibre ? L'itération par le test.

## 17 Envie de tout faire vs besoin de faire un proto pour Juin

> Prioriser les tâches n'a pas été la chose la plus facile mais c'est pourtant essentiel. Nous avons comme but initial un MVP (minimum viable product), c'est-à-dire un prototype fonctionnel nous permettant de le mettre à l'épreuve sur le terrain et de le présenter à de potentiels investisseurs. Il a fallu très vite mettre de côté toutes les idées superflues.

## Créer un prototype à bas coup

> Au niveau technique, il nous a rapidement fallu être ingénieux quand au choix des composants de prototypage afin de ne pas trop dépasser notre budget. C'est pour cela par exemple que les pions fonctionnent pour le moment à pile. Cette solution est plus adaptée en cas d'éventuels changements futurs et nous a permis aussi de pouvoir enchaîner des séries de tests avec les mêmes pions.

## Comment tester du numérique sans numérique

> Nous avons très vite voulu mettre nos mécaniques de jeu à l'épreuve et pour cela nous n'avions pas de temps à perdre en développement. Nous avons donc choisi le papier ! Ce choix s'est avéré encore plus pertinent car il nous a permis de mettre en valeur les frustrations que la technologie va pouvoir résoudre au sein de notre jeu.



# BUSINESS

Et les sous dans tout ça ?



# ÉVOLUTIONS FUTURES

ÉTAPE 1:

**Finir la version 1 du jeu**

ÉTAPE 2:

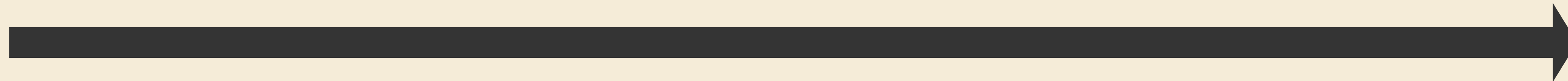
**Lancement du jeu,  
développement (Salons) et  
crowdfunding**

ÉTAPE 3:

**Production avec un éditeur**

ÉTAPE 4

**Traduction du jeu à l'international**



Le domaine du jeu de société est très concurrentiel et souvent peu lucratif. Se lancer sans filet dans l'aventure serait très risqué. C'est pour cette raison que, dans l'optique de produire le jeu, nous devons nous associer avec un éditeur (Asmodee, Hasbro...). Cependant nous ne pourrions faire cela que si nous pouvons prouver que notre jeu est prêt à être produit à grande échelle.

D'après les expériences d'auteurs de jeu que nous avons pu trouver, cette étape peut prendre plusieurs années. De nombreux tests et retours sur le jeu seront fait aux cours de ces années afin d'affiner la mécanique et de réduire les coûts.

Une fois l'éditeur trouvé, notre équipe négocierait des droits d'auteurs et revendrait le jeu. Les droits d'auteur sont moins importants que si nous créons un studio nous même, mais les risques sont moindres.



# JURIDIQUE

Afin de lancer le jeu et de pouvoir vendre des exemplaires, nous aurons besoin d'une structure juridique autour du projet. Si nous réussissons à nous faire racheter par un éditeur, en fonction du type de contrat, il est possible que ce statut ne soit plus nécessaire.

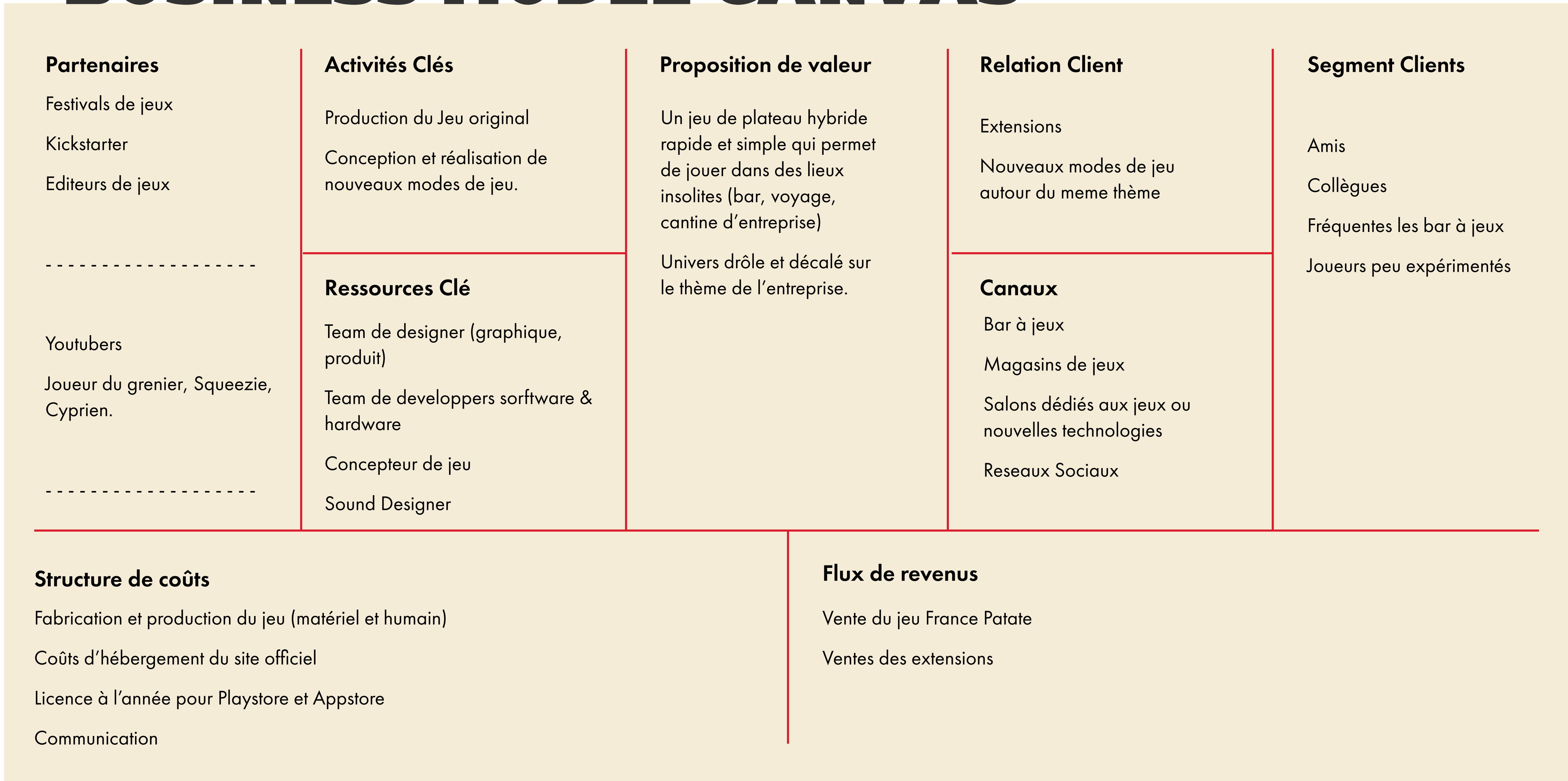
Nous avons fait le choix de la **SARL** - société à responsabilité limitée. Ainsi nous serons 5 associés à parts égales et sans gérance majoritaire ce qui permet d'éviter les différends.

Ce statut nous permet de ne pas avoir de charges sociales à payer tant que nous ne nous rémunérons pas. Nous aurons donc une structure facilitant les partenariats et assurant notre légitimité.





# BUSINESS MODEL CANVAS





# BUDGET PRÉVISIONNEL

Création du jeu

		Homme	Jours	Tarifs J/H	Total
<b>Conception du Jeu</b>					
<b>Work Package I</b> Prototype	Game Design	5	26	250,00 €	32 500,00 €
	Direction Artistique du Jeu	3	16	250,00 €	12 000,00 €
	Sound Design	1	2	250,00 €	500,00 €
	Developpement	1	33	300,00 €	9 900,00 €
	Design Objet (Pion)	1	4	200,00 €	800,00 €
	Tests et communication	3	5	150,00 €	2 250,00 €
	Developpement IOT	1	33	250,00 €	8 250,00 €
	<b>TOTAL WP I</b>		119		<b>66 200,00 €</b>
<b>Work Package II</b> Finir le jeu	Direction Artistique du Jeu (nouveaux mini jeu	3	5	250,00 €	258,00 €
	Sound Design	1	1	250,00 €	252,00 €
	Developpement	2	20	250,00 €	272,00 €
	Design Objet (Pion)	1	4	150,00 €	155,00 €
	Tests	3	5	150,00 €	158,00 €
	Developpement IOT	1	20	200,00 €	221,00 €
	<b>TOTAL WP II</b>		55		<b>1 316,00 €</b>
<b>TOTAUX</b>			<b>348</b>		<b>135 032,00 €</b>

Le work package 1 correspond au travail déjà effectué au cours de l'année passée afin d'atteindre l'état de prototype pour notre jeu.



# BUDGET PRÉVISIONNEL

Plan de financement

Ce plan de financement comprend comme subvention FAJV de la CCI (aide à la création de propriétés intellectuelles) qui ne peut dépasser les 200 000 € et les 50% du prix de développement du projet.

Les financements manquants pourraient être apportés par plusieurs moyens :

- en apport en industrie si nous continuons à travailler sur le projet sans rétribution
- à travers une levée de fond
- grâce à une campagne de crowdfunding\*

\* Il existe de nombreux sites communautaires de financement de projets en échange de contributions telles que des goodies ou encore des préventes de jeu, le plus connu étant Kickstarter qui regroupe une communauté de "backer" de plus de 10 millions de personnes. La comparaison des divers financements octroyés pour les projets de jeux sur cette plateforme nous ont permis de formuler une hypothèse de financement par ce moyen.

Plan de financement	
Apport en industrie de l'équipe (WP I)	66 200,00 €
Love Money	2 500,00 €
Subventions	30 000,00 €
Financements recherchés	36 332,00 €
<b>TOTAL</b>	<b>135 032,00 €</b>



# PRIX DE VENTE

On nous basant sur l'estimation du coût de fabrication et le prix des jeux de sociétés hybrides/des consoles de salon, le prix raisonnable que serait prêt à payer notre cible se situe entre 49,99 euros et 59,99 euros pour un jeu de société hybride.

		Prix unité ( calculé sur un lot de 1000 copies)
<b>Prix de vente</b>		
Fabrication	Tags NFC x 16	4,00 €
	Prix de la boite de jeu	0,50 €
	Prix d'un pion x 4	20,00 €
	Prix des cartes x 16	2,14 €
	Prix des badges joueurs x 4	2,44 €
	Prix de la notice	0,17 €
	<b>TOTAL</b>	<b>29,25 €</b>
<b>Prix de vente</b>		
		<b>59,00 €</b>
TVA	20,00%	11,80 €
Editeur	75,00%	11,97 €
France Patate Team	25,00%	5,98 €



# RECETTES PRÉVISIONNELLES

Après association avec un éditeur, voici sur trois ans les gains que nous pourrions faire avec la vente du jeu. Sachant que nous avons considéré ici un prix fixe pour la production de la boîte alors que celui-ci aurait tendance à baisser si le nombre de boîtes commandées est plus important.

Recettes prévisionnelles	Année 1	Année 2	Année 3
<b>Nb de jeu vendus</b>	<b>1000</b>	<b>2000</b>	<b>5000</b>
Produits	59 000,00 €	118 000,00 €	295 000,00 €
Charges	53 016,67 €	106 033,33 €	265 083,33 €
Recettes	5 983,33 €	11 966,67 €	29 916,67 €
<b>TOTAL</b>	<b>5 983,33 €</b>	<b>17 950,00 €</b>	<b>47 866,67 €</b>



# STRATÉGIE

Pour la suite, nous imaginons développer de nouveaux produits comme des extensions du jeu, avec de nouveaux modes de jeux ou des possibilités d'extension du jeu de base, comme un mode duo, un contre la montre. En effet, le plateau de jeu est modulable et les pions sont réutilisables ce qui nous permet d'imaginer des déclinaisons.

- Télécharger de nouvelles applications
- Acheter un pack de pièces NFC
- Acheter des pions à l'unité
- Une version voyage

Plus le nombre d'extensions et mises à jour est important, plus le joueur est prêt à investir. Dans notre cas, le prix de vente peut donc varier en fonction des propositions sur le marché.

## Prochaines extensions :

France Patate - Le Séminaire

France Patate - L'Assemblée Générale

France Patate - Le Plan de Redressement

France Patate - Les Comptes Offshores

France Patate - Révolution Technologique

	Homme	Jours	Tarifs J/H	Total
<b>Conception d'une extension</b>				
Game Design	1	20	250,00 €	5 000,00 €
Direction Artistique	1	10	150,00 €	1 500,00 €
Developpement IOT	1	10	200,00 €	2 000,00 €
Developpement	1	30	200,00 €	6 000,00 €
Test	2	20	150,00 €	6 000,00 €
Communication	1	5	200,00 €	1 000,00 €
<b>TOTAL</b>		<b>95</b>		<b>21 500,00 €</b>



# COMMUNICATION

Comment peut-on se faire connaître ?



# PLAN DE COM

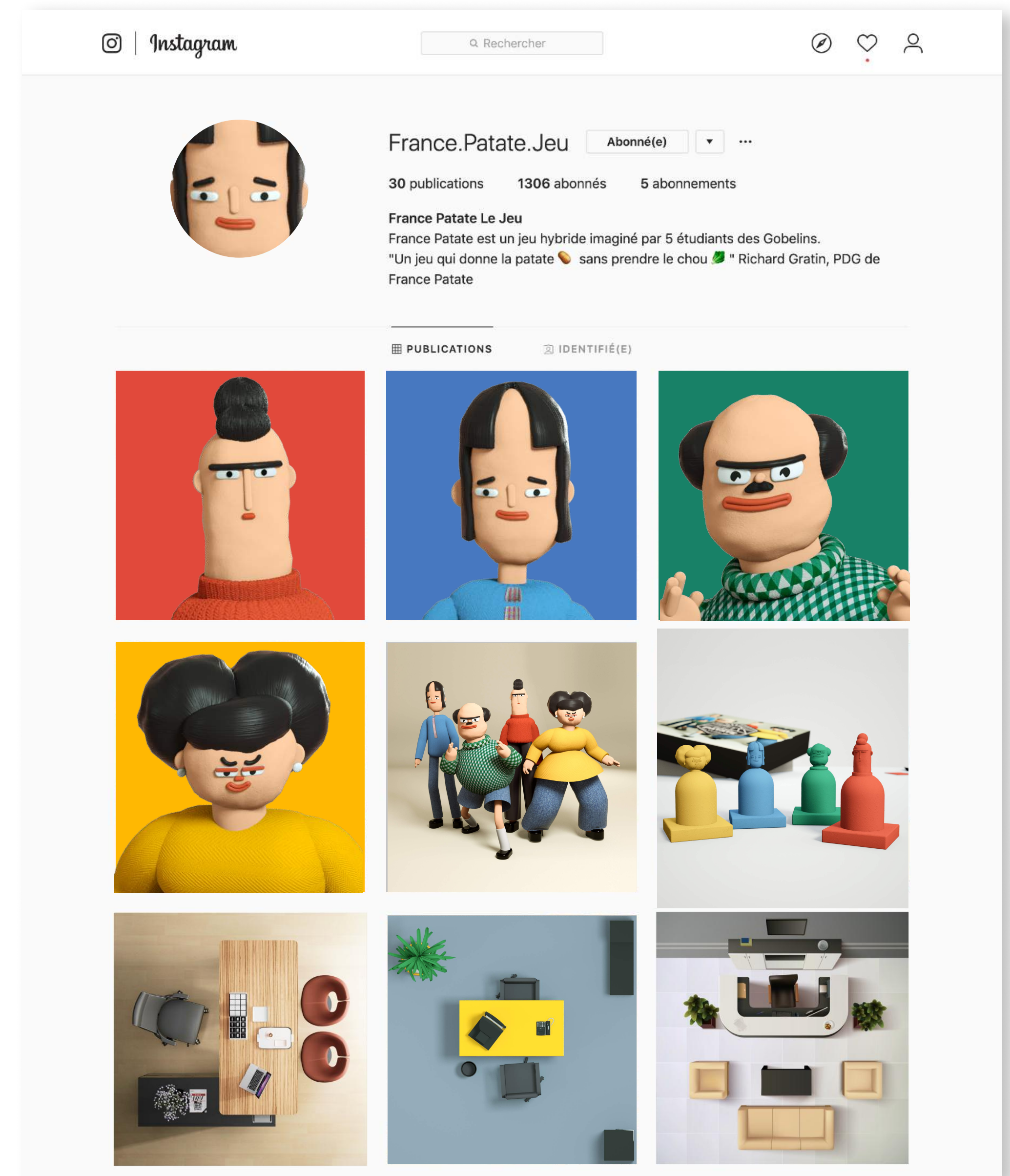
Phase 1

Dans l'optique de trouver les financements pour finir le jeu et en proposer une première version en production, nous devons montrer que le jeu est viable. Pour cela il est important de créer une communauté autour de celui-ci en plus d'une grande phase de tests. Tous ces éléments nous permettront de monter un dossier de presse solide afin de démarcher des éditeurs.

Deux canaux de communication seront privilégiés :

- **La publicité sur lieu de vente :** nous assurerons notre présence dans des **Salons et des bars à jeux** afin de faire découvrir le jeu et son histoire. L'idée serait de pouvoir faire tester le jeu mais aussi de mettre l'accent sur notre storytelling avec par exemple des actions telles que la distribution de barquettes de frites.

Voici une première liste de salons et festivals que nous avons sélectionnés : Indie Cade (festival), Maker Faire, Le Cube, La Gaîté Lyrique, festivals de jeux, **FLIP**, **Paris est Ludique**, **Festival des Jeux de Cannes**. Ces rencontres permettraient de créer une base de données de visuels et de ramener les gens sur notre deuxième canal de communication.





# PLAN DE COM

Phase 1

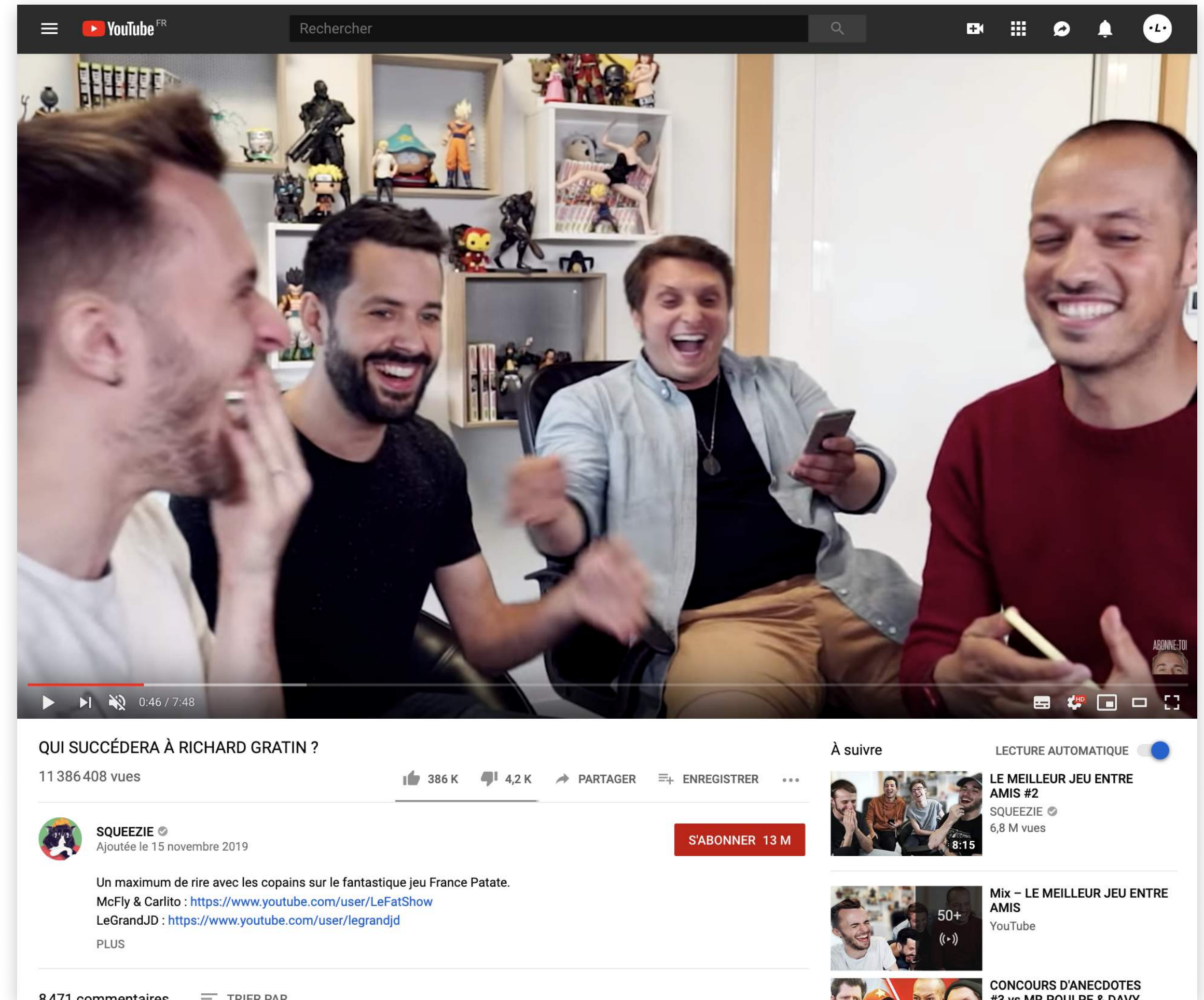
## Internet et les réseaux sociaux

Pour rappel, la cible du jeu est principalement constituée d'adultes, habitués des jeux de société et possédant un smartphone. C'est pourquoi nous souhaitons privilégier une communication basée sur les réseaux sociaux. Notre cible se trouve majoritairement sur les réseaux Twitter et Instagram que nous avons donc privilégiés. Dans une optique similaire aux salons, la communication s'orienterait vers un teasing sur l'histoire de France Patate et le côté innovant du jeu connecté. Le but étant d'attirer dans un premier temps une cible "maker" et jeux indés, plus apte à participer à notre campagne de crowdfunding.

## Youtube

Les Youtubers tels que Squeezie, Cyprien ou encore Le Joueur Du Grenier sont très friants de jeu de société, n'hésitant pas à jouer à des jeux indépendants ou faits par des étudiants.

France Patate s'adapte tout à fait à leur format de vidéos, conviviales, sur des thèmes drôles et des parties courtes.





# REMERCIEMENTS

Merci à toute l'équipe pédagogique de Gobelins pour l'accompagnement et le suivi de projet, à tous nos testeurs pour leurs précieuses remarques et leur temps, à Germain pour son aide sonore, ainsi qu'à nos proches qui ont subi nos mauvais jeux de mots 🧡



# ANNEXES

