NUUN

PITCH

Nuun est un **jeu collaboratif en miroir.** Deux joueurs suivent l'aventure de Nuun, un enfant qui part à la recherche de son frère.

C'est un jeu de plateforme en 2D collaboratif, basé sur un principe de miroir. L'écran est scindé horizontalement en deux parties. Les deux joueurs évoluent dans des univers parallèle : un joueur dans la partie supérieure de l'écran, l'autre dans la partie inférieure.

PHASE DE CONCEPTION

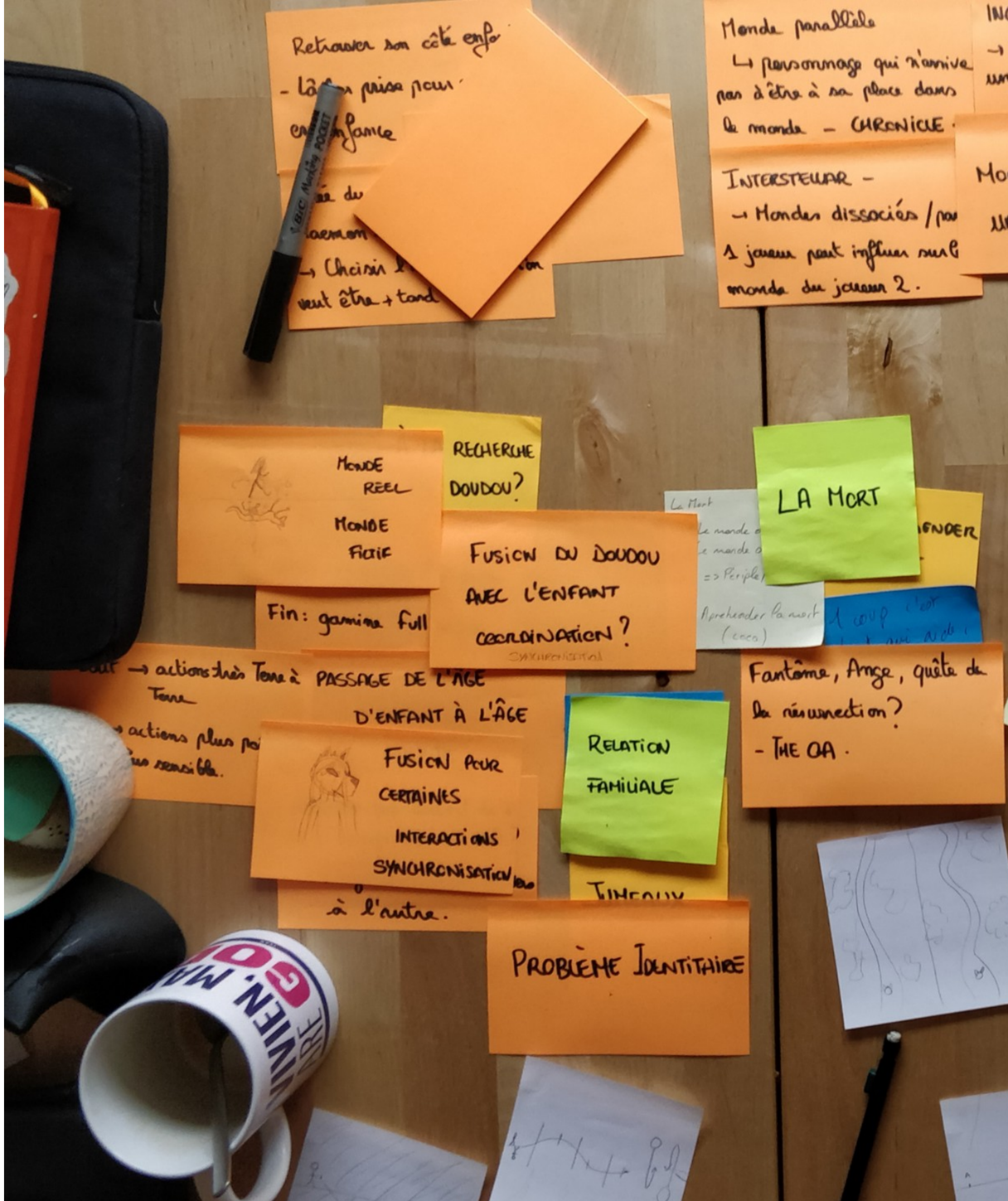
PHASE DE CONCEPTION

Objectifs

Notre volonté à l'origine de ce projet était de créer un **jeu contemplatif et collaboratif**.

Pour trouver un concept nous avons utilisé des méthodes de convergence et de divergence d'idées tirées de cartes d'ux design.

Pour commencer, nous avons utilisé la méthode du crazy 8's, qui permet de générer beaucoup d'idées en très peu de temps. Ensuite nous avons fait du tri à l'aide d'un brainstorming pour regrouper nos idées. Nous avons ensuite sélectionné les meilleures idées avec des gommettes. Nous avons itéré jusqu'à obtention
du concept.



PHASE DE CONCEPTION

Top to Bottom

Nous nous sommes mis d'accord pour faire du miroir notre axe de recherche. Nous avons eu l'idée d'**un enfant et son totem qui évoluent dans un monde en miroir.**

PHASE DE CONCEPTION

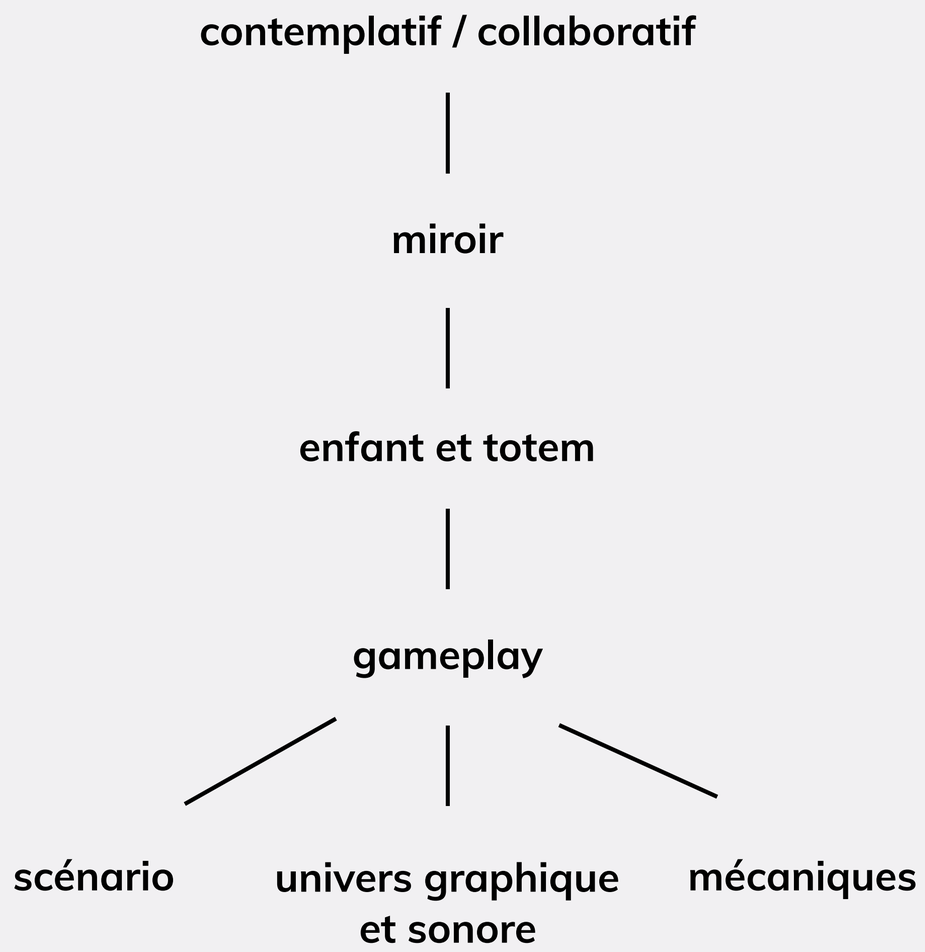
Top to Bottom

Nous avons ensuite cherché plusieurs types de gameplay à partir du concept de miroir :

- un même univers avec des **dimensions parallèles**
- un écran scindé horizontalement avec **deux univers en symétrie**
- une collaboration avec **fusion des personnages**
- un écran scindé horizontalement où **les deux personnages courent l'un vers l'autre**

Finalement nous avons décidé de garder **l'écran scindé horizontalement avec deux univers en parallèle.**

À partir de là nous avons commencé à détailler le scénario, l'univers graphique et sonore, et les mécaniques.



SCÉNARIO

SCÉNARIO

Nuun se réveille un matin et découvre que son frère Liril a disparu. Guidé par une présence, Nuun retrace ses souvenirs dans l'espoir de le retrouver.

L'épopée de Nuun symbolise **le passage de l'enfance à l'âge adulte.**
Nous voulions que notre personnage progresse et grandisse pour arriver à franchir les étapes difficiles de la vie.
Cette difficulté est représenté par l'étape du deuil et de l'acceptation. Notre personnage passe par plusieurs étapes jusqu'à finalement comprendre et accepter la perte de son frère.

SCÉNARIO

Histoire - Story Spine

La *story spine* est une méthode utilisée par Pixar pour formaliser une histoire :

Il était une fois un enfant appelé Nuun qui adorait son grand frère Liril.

Habituellement, Ils passaient beaucoup de temps à jouer ensemble dehors.

Mais, un jour, Nuun se réveilla et ne trouva pas son frère à côté de lui pour aller jouer. Pour le retrouver, Il décida de retracer les souvenirs partagés avec lui.

À cause de ça, il passa par la prairie où il jouait au cerf-volant avec lui.

À cause de ça, il traversa la forêt où ils campaient,

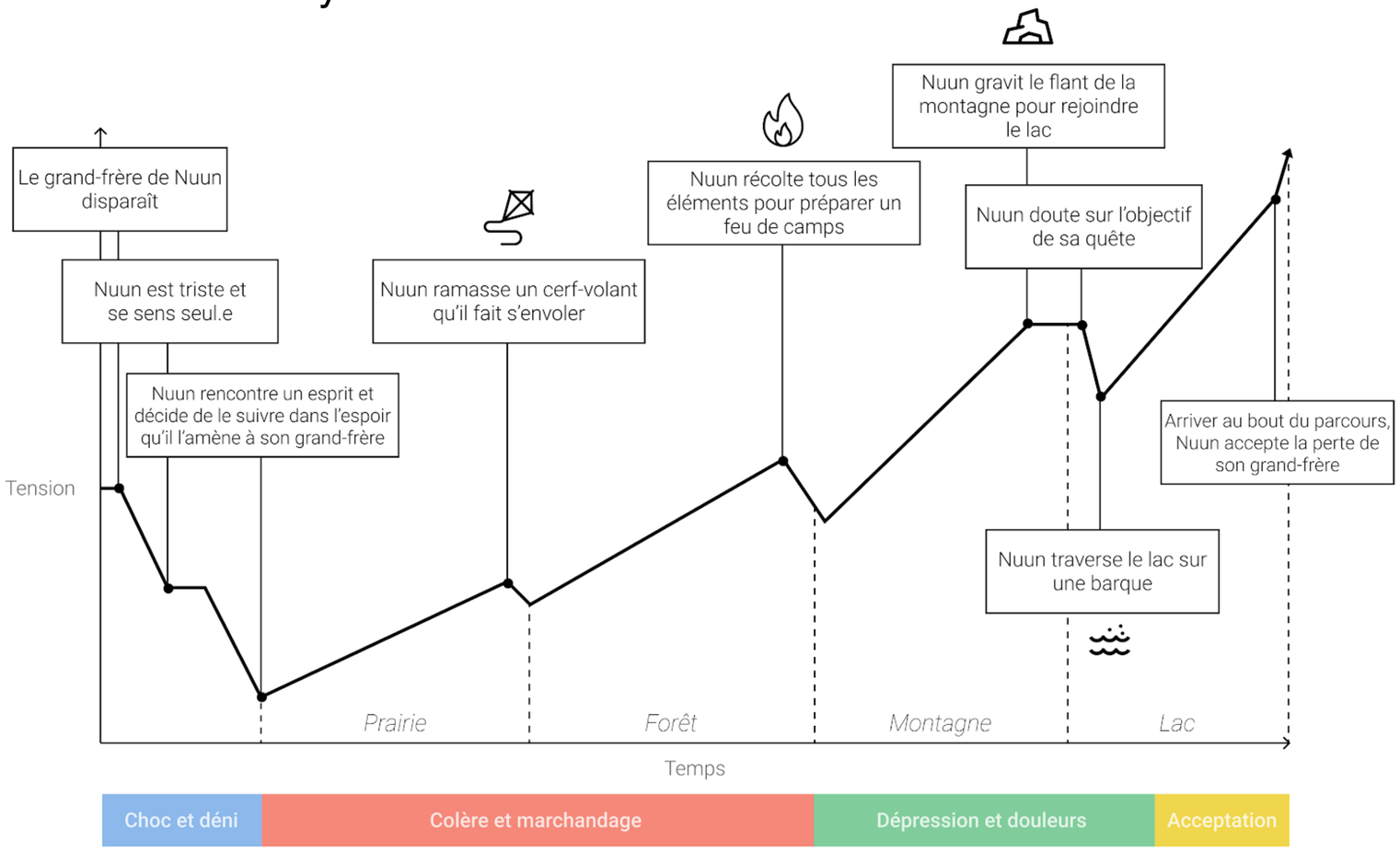
À cause de ça, il gravit la montagne pour trouver le lac où ils pêchaient,

Jusqu'à ce que, Nuun ait compris qu'il ne retrouvera pas son frère et qu'il doit accepter sa mort,

Et depuis lors, Nuun, fort de son voyage, a appris à affronter les difficultés de la vie. Il est prêt à devenir adulte

SCÉNARIO

Histoire - Hero Journey



GAMEPLAY

GAMEPLAY

Conditions de victoire

Les deux joueurs doivent **récolter tous les souvenirs pour compléter une constellation.**

Les souvenirs sont représentés par les boules lumineuses parsemées tout au long du jeu. Une fois collectées, elles vont allumer les étoiles qui permettront de former les constellations.

Les constellations permettent de donner une indication temporelle et spatiale du niveau. Elles sont représentatives d'un souvenir fort de Nuun avec son frère, elles sont là pour marquer des étapes de son chemin. **Une fois la constellation dessinée jusqu'au bout, le niveau touche à sa fin.**

GAMEPLAY

Contrôles

Le jeu s'oriente plus facilement du côté des jeux sur Switch, et par conséquent, un jeu avec manettes.
Les joueurs peuvent déplacer le personnage grâce au joystick gauche de la manette.
Le bouton bas permet de sauter.
Le bouton droit permet de déplacer un objet mobile.

GAMEPLAY

Personnages

Il y a deux personnages que les joueurs pourront incarner : Nuun et la présence qui l'accompagne.

Ils pourront le choisir avant le début de l'aventure.
Nuun sera sur la partie supérieure de l'écran et la présence dans la partie inférieure. Les personnages sont liés et ne pourront pas s'écarter l'un de l'autre.

GAMEPLAY

Mécaniques

Mécanique de poussée :

Pousser un objet pour en déplacer un autre
Les deux mondes sont reliés, une action dans l'un peut se répercuter dans l'autre

GAMEPLAY

Mécaniques

Mécanique de gravité :

Les colonnes sont soumises à la gravité et au poids des personnages. Ils doivent sauter ensembles sur les plateformes sinon leur poids va faire tomber la colonne.

GAMEPLAY

Caméra

Le point de vue de la caméra est de profil.

On utilise une **caméra orthographique** (sans perspective) souvent utilisée dans les jeux de plateformes 2D. Elle permet au joueur d'appréhender les décors et les éléments des puzzles.

Elle suit en même temps les deux joueurs et représente l'espacement maximal entre les deux joueurs.

Pour certains puzzles, elle se centre sur les éléments du décors pour donner une vu globale de parcours.

Autres jeux en caméra de profil : Trine, Rayman ...

LEVEL DESIGN

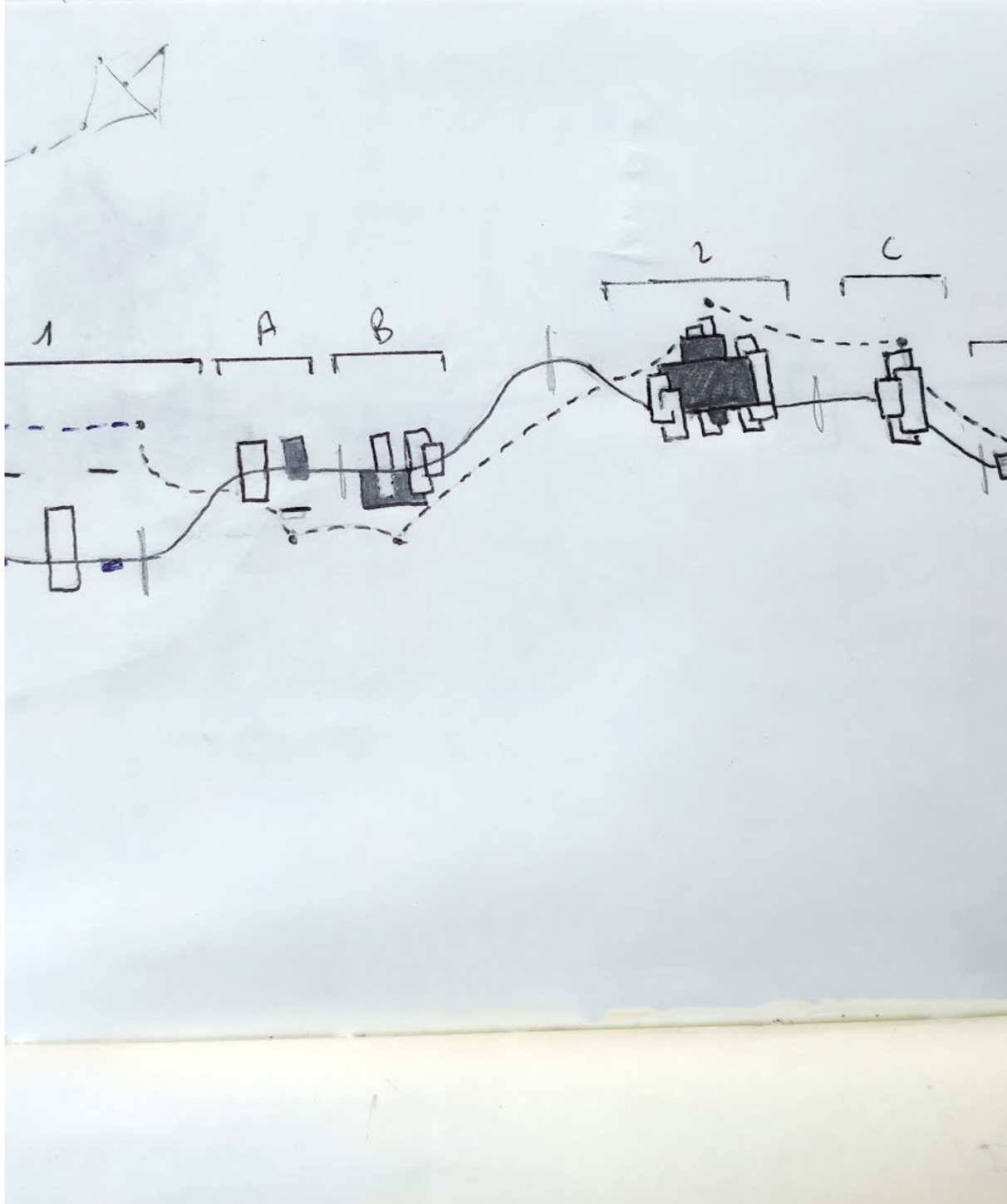
LEVEL DESIGN

Niveaux

Après avoir déterminé un gameplay et une direction artistique, il a fallu designer le niveau de la prairie en le découpant en **plusieurs puzzles**.

Nous nous sommes confronté à deux difficultés :

- Les parcours des deux joueurs devaient être équilibrés - même difficulté pour les 2 joueurs
- Aucun des joueurs ne devait être bloqué
- Aucun joueur ne pouvait continuer sans aider l'autre



LEVEL DESIGN

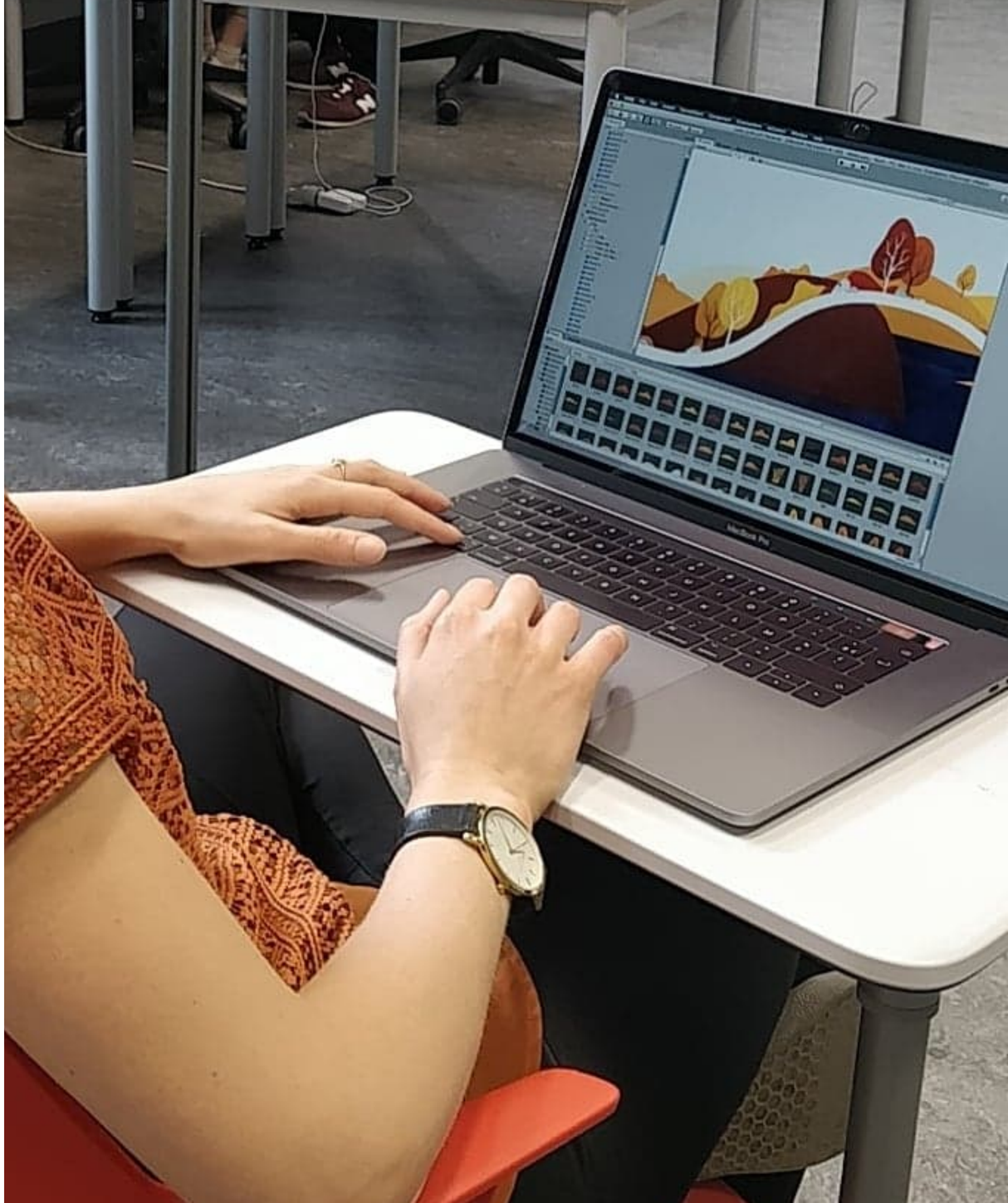
Progression

Les niveaux sont découpés en une suite de puzzles qui mènent chacun à un souvenir.

Nous avons décidé de jouer avec les plans pour que le personnage ne se retrouve pas bloqué par une colonne.

Pour équilibrer les deux parcours, nous avons réparti dans les deux univers (Point et trait en pointillés) un certain nombre de souvenirs.

Lorsque les deux joueurs réunissent tous les souvenirs, ils terminent le niveau et peuvent passer au suivant.



LEVEL DESIGN

Intégration graphique

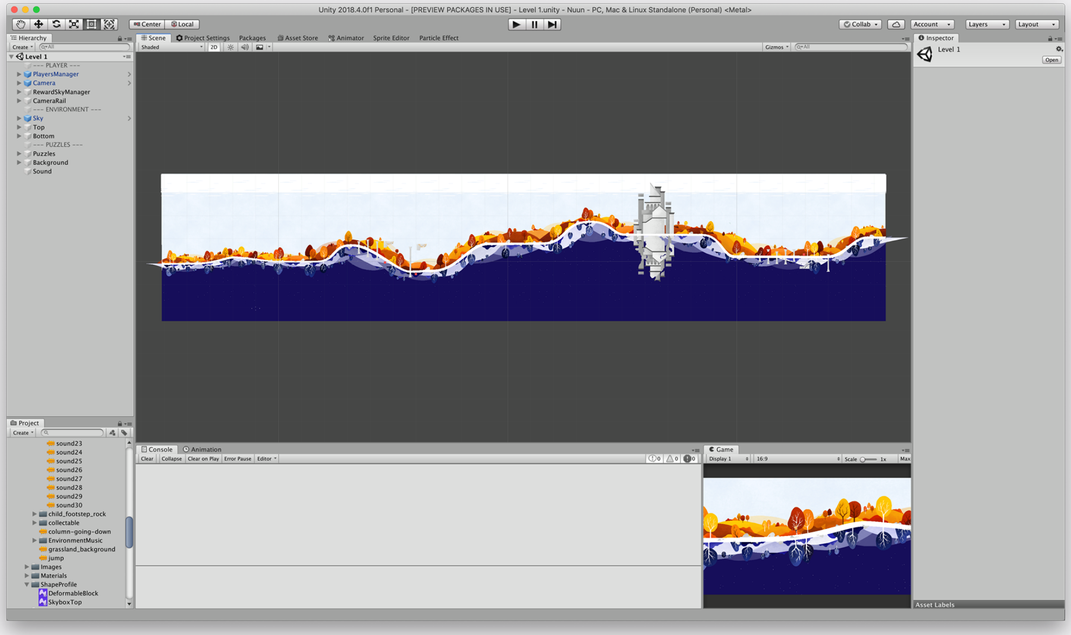
Puzzle n°1

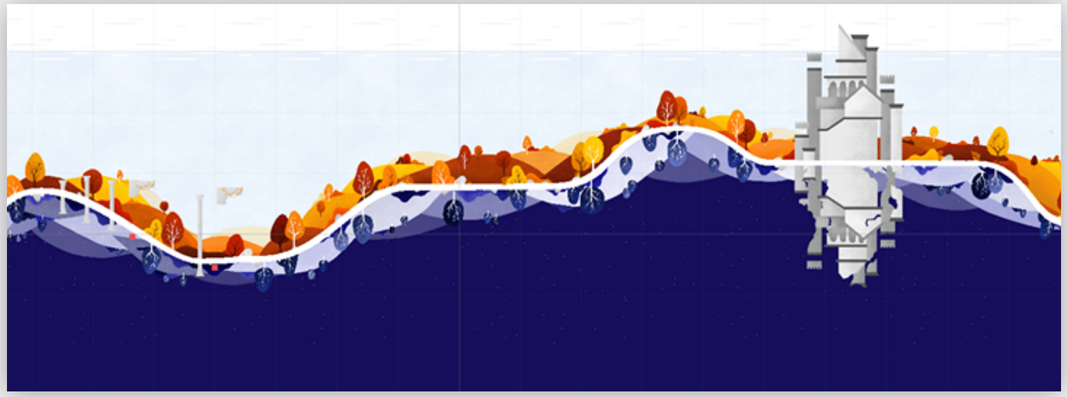
Puzzle n°2

LEVEL DESIGN

Intégration graphique

Après avoir conçu les assets, la DA a pu prendre la main directement sur le prototype dans Unity grâce à une division en scène du projet.
Ayant préparé des sprites de chaque éléments (arbres, buissons, pierres...), il ne restait qu'à intégrer et à agencer le paysage en fonction des concepts arts produits en amont.





DIRECTION ARTISTIQUE

DIRECTION ARTISTIQUE

Monde du dessus

Abordant une thématique difficile, le deuil, nous avons choisi d'utiliser un style très illustratif pour inciter à l'acceptation.

Le monde du dessus est représenté par un univers automnal. **L'automne représente la fin d'un cycle**. Il y a un écho entre le passage de Nuun d'enfant à adulte, à son apprentissage; et aussi une référence directe à la mort de son frère.

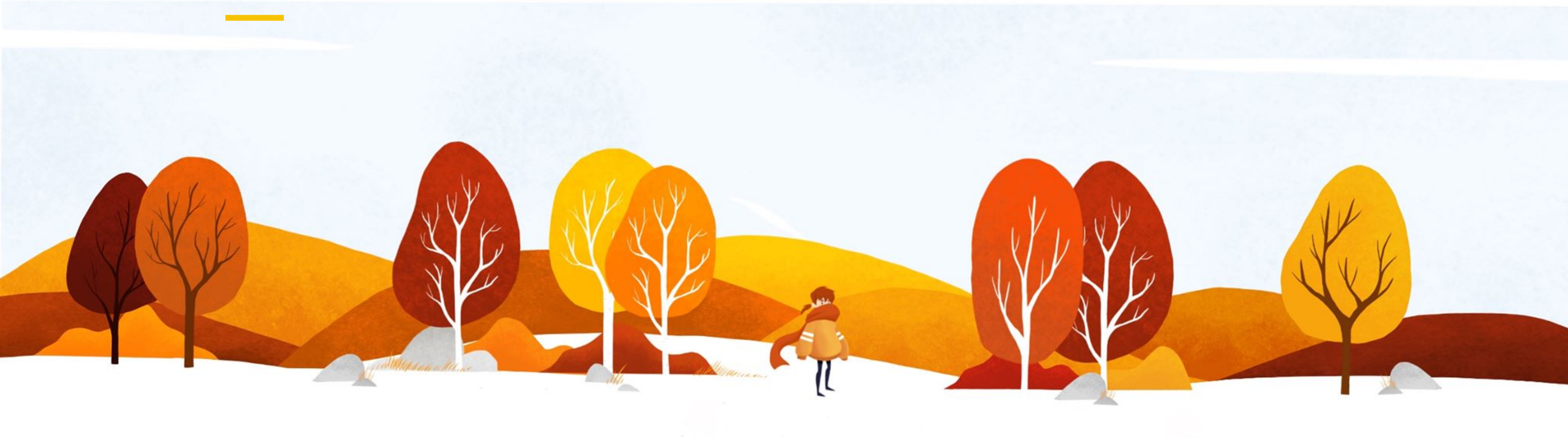
Toutefois nous avons décidé de garder les couleurs de l'automne, que l'on appelle l'été indien, pour supprimer le caractère triste que cette saison peut apporter, et mettre en avant le renouveau.

©Iraville

©Pascal Kempion

DIRECTION ARTISTIQUE

Monde du dessus



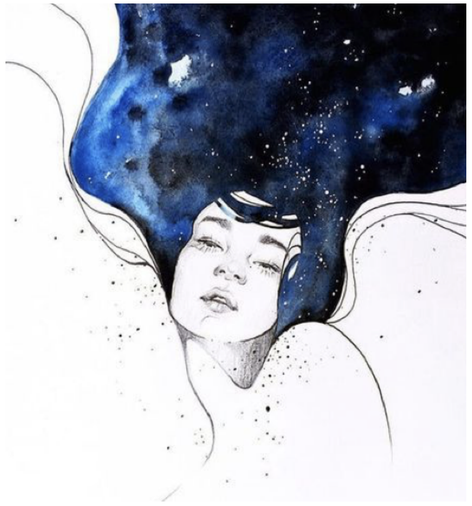
DIRECTION ARTISTIQUE

Monde du dessous

Le monde du dessous est le miroir déformé du monde du dessus. C’est un peu la version onirique du monde réel.

Il fait référence à l’imaginaire de Nuun. L’imaginaire est une caractéristique particulière de l’enfance.

Il est représenté par une nuit étoilée. C’est dans la nuit que les enfants accèdent le plus à ce monde imaginaire.



DIRECTION ARTISTIQUE

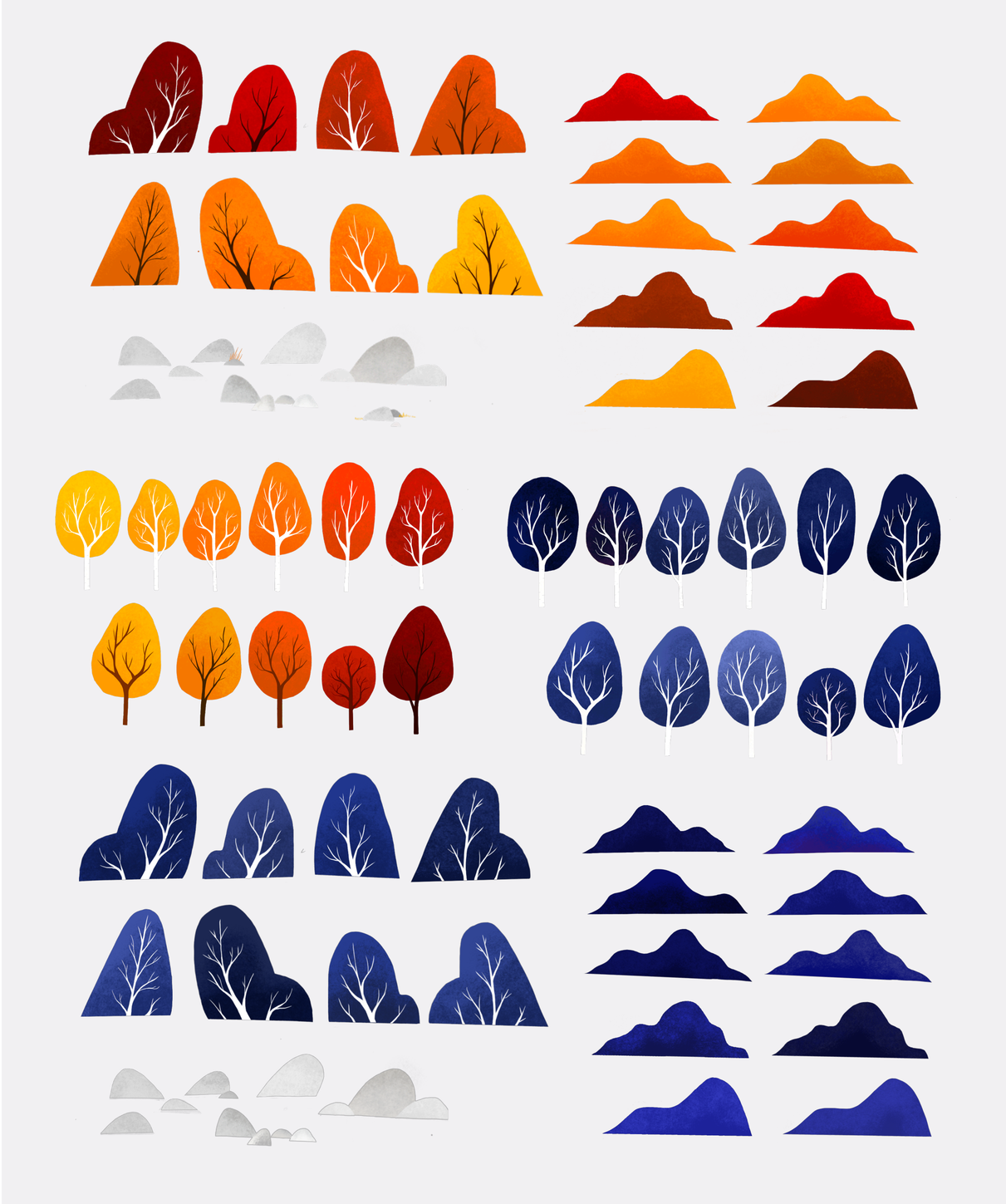
Monde du dessous - Sprites

DIRECTION ARTISTIQUE

Monde du dessus - Sprites

Les sprites sont les images qui vont être intégré dans le game engine. Elles permettent de construire les décors directement dans le logiciel. Nous avons ainsi pu concevoir nos décors à partir des concepts art dessinés au préalable.

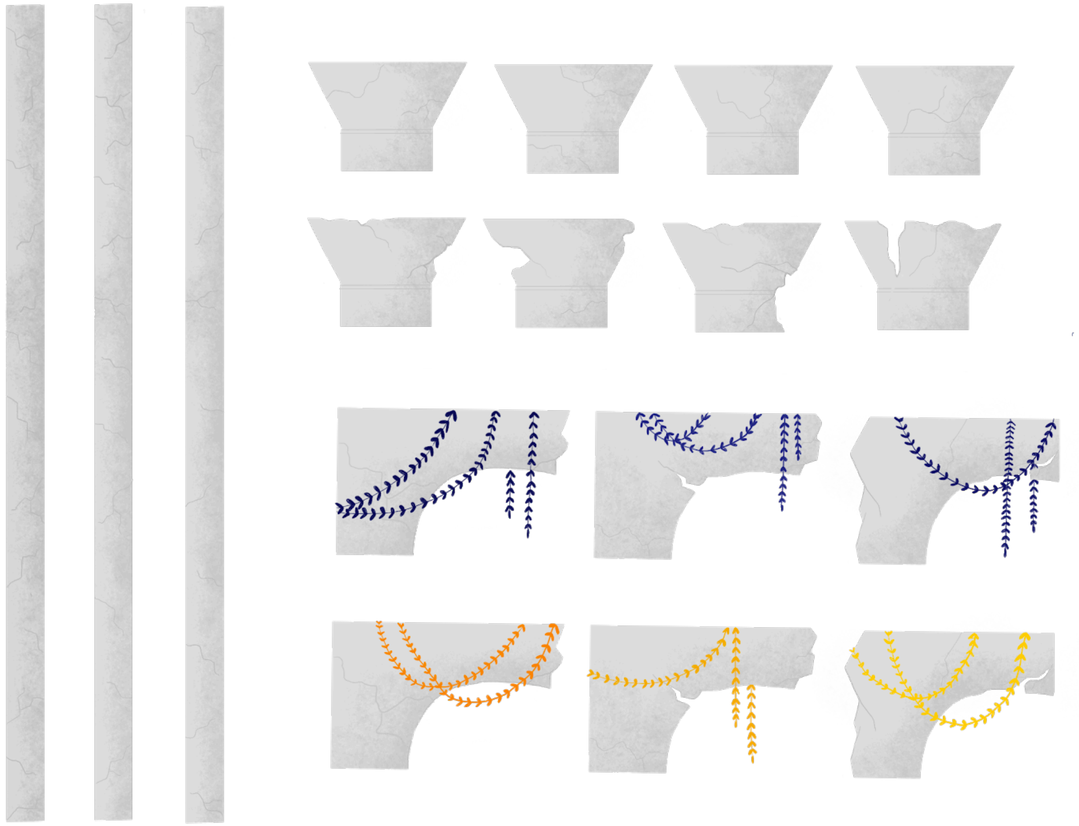
Décomposer les images nous permet aussi de mettre en place un parallaxe et créer un effet de profondeur.



DIRECTION ARTISTIQUE

Plateformes et éléments mobiles

Les plateformes sont les éléments déplaçables du décor.
Elles permettent de relier les deux mondes entre eux.
Nous avons fonctionné là aussi en sprites pour pouvoir adapter différentes assets selon les paysages et rester ainsi plus aléatoire et plus au contrôle des levels construits.



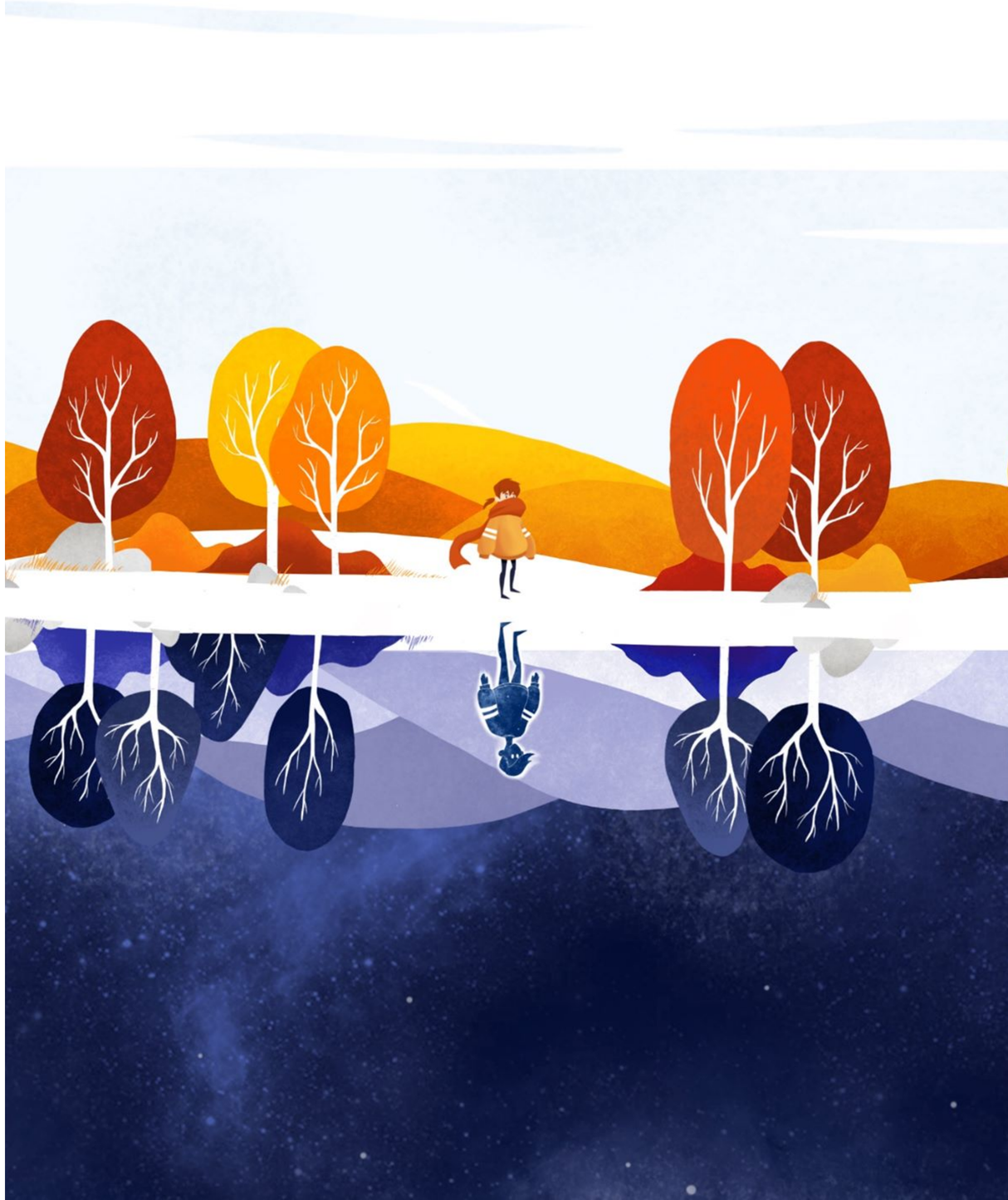
DIRECTION ARTISTIQUE

Niveau 1 - La prairie

Les deux mondes étant liés, nous ne voulions pas de limites trop visibles entre eux. Le sol est marqué par cette ligne blanche qui est commune aux deux univers et donc la couleur va se retrouver dans le tronc des arbres.

Il y a un lien entre ces deux mondes. Ils sont séparés mais dépendent l'un de l'autre comme les joueurs dépendent l'un de l'autre pour finir les puzzles.

Le niveau de la prairie est reliée à un élément visuel clé : le cerf volant. C'est lui qui va guider les personnages dans l'aventure. Présent dans le ciel étoilé, il apparaît lorsque les rewards sont récupérés. Il fait office de fil conducteur qui montre aux joueurs leur progression dans le niveau. Il est également relatif à l'histoire en elle-même (cf schéma du Hero Journey), en symbolisant une activité que Nuun faisait avec son frère.



DIRECTION ARTISTIQUE

Tests 3D

Nous avons également fait des tests 3D pour voir comment cela pourrait rendre. Cependant, nous n'arrivions pas à retrouver le caractère illustré de la version 2D.
Nous avons malgré tout trouvé ce travail intéressant et avons prévu de poursuivre d’autres tests plus tard.

Niveau de la Prairie

Niveau de la Forêt

2 autres niveaux sont en cours, le lac et la montagne

DIRECTION ARTISTIQUE

Character design

Nuun est un enfant non genré pour que chacun puisse s'y identifier. Il est emmitouflé dans une grande écharpe et un large pull. Nous voulions créer sentiment de protection par ces habits.

Par ailleurs, le pull est celui que son frère lui a donné, c'est pour cela qu'il est trop grand pour lui. Le joueur peut le remarquer aux bandes blanches sur le bras.

Au départ, nous voulions partir sur un style écossais pour le jeu. Dans les premières planches d'Axelle, Nuun avait donc un motif en tartan. Par soucis de lisibilité (caméra éloignée), nous avons décidé de partir sur des bandes qui rappellent un peu les sweat universitaires. Ce choix donnait encore plus de cohérence dans le fait que Nuun porte le pull de son grand frère.

DIRECTION ARTISTIQUE

Character design

Liril est le grand frère de Nuun. Or dans le jeu, Liril a disparu et ne reste que sa représentation imaginaire, le souvenir de lui.

Ce souvenir est matérialisé par cette texture vaporeuse et atmosphérique qui rappelle l'univers où il évolue. Pour rappeler à quel point il est connecté avec son frère, il porte le même pull dont on discerne surtout les bandes/

ANIMATION

ANIMATION

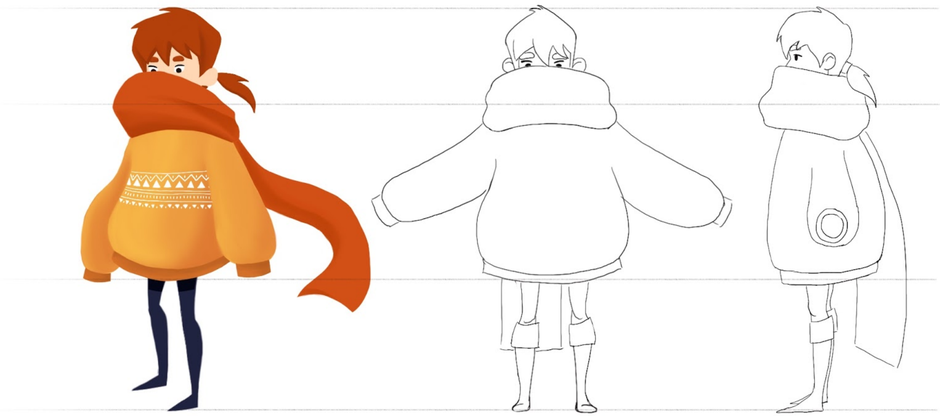
Animation des personnages

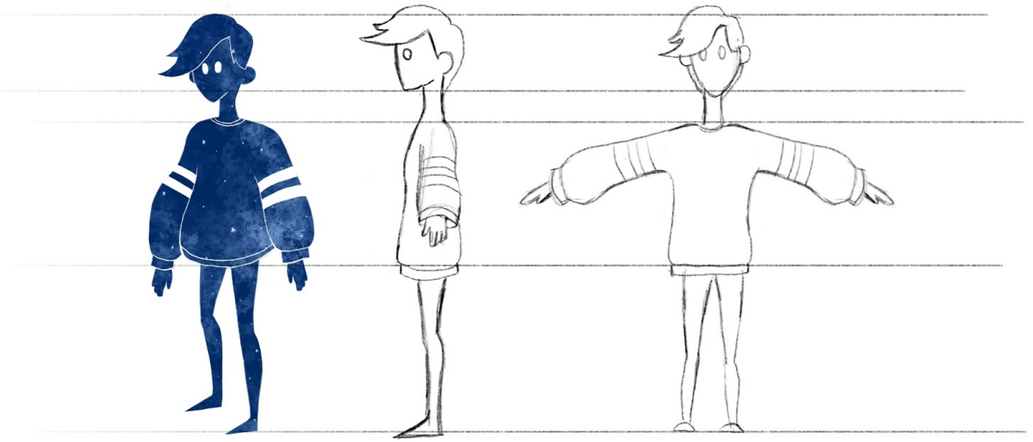
Afin de gagner du temps sur l’animation des personnages, nous avions prévu de modéliser les personnages en 3D pour aller rapidement, puis reprendre ces animations en 2D par un principe de rotoscopie.

“La rotoscopie est une technique cinématographique qui consiste à relever image par image les contours d'une figure filmée en prise de vue réelle pour en transcrire la forme et les actions dans un film d'animation.” Wikipedia

Dans notre cas, nous avons conçu les modèles en 3D depuis des blueprints de nos personnages en 2D. La volonté de garder les animations en 2D était due au rendu 2D que nous cherchions à conserver.

Cependant, par souci de temps, nous avons choisi de les laisser en 3D pour la première démo afin de nous laisser le temps d’avancer sur d’autres points de notre projet.



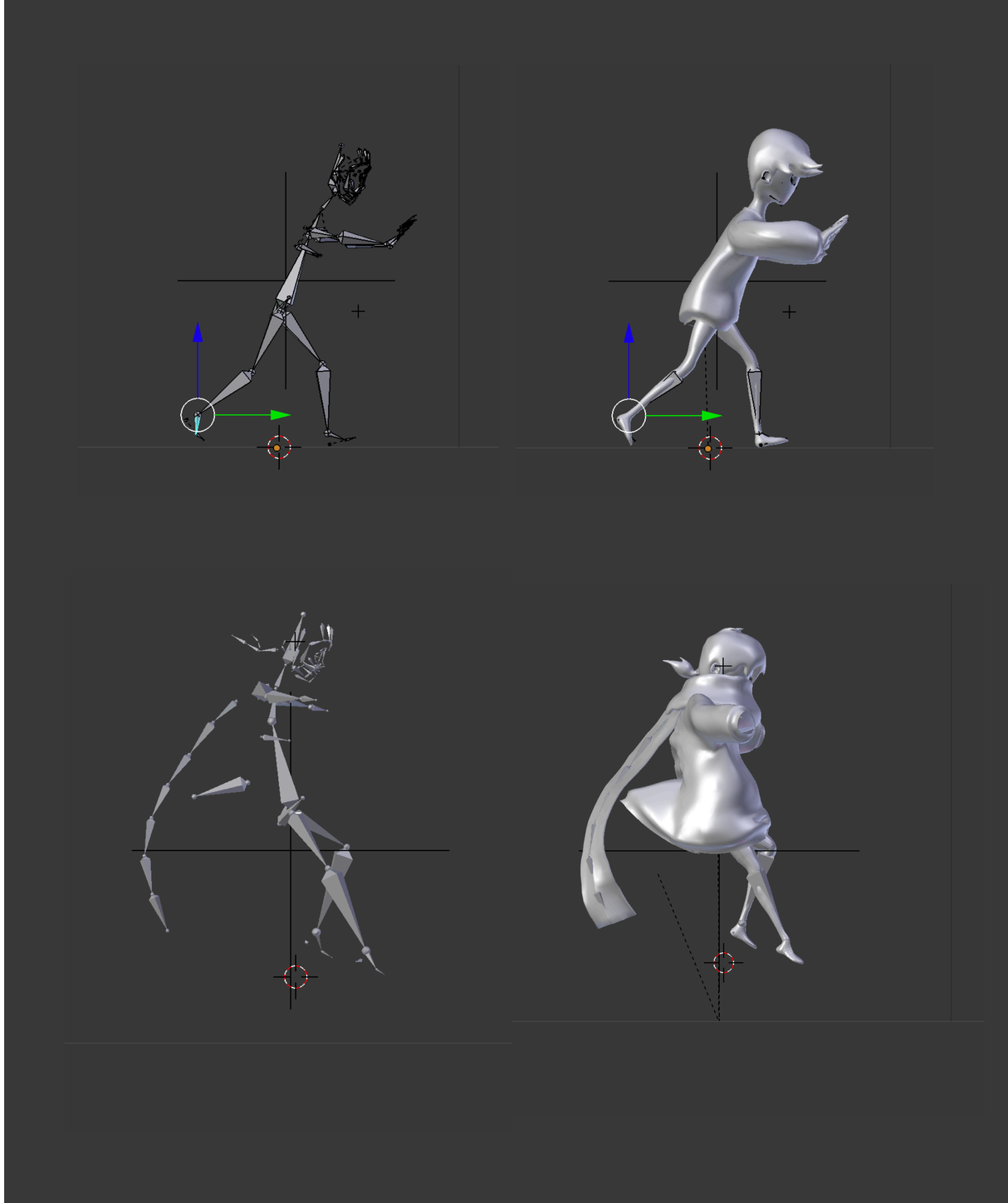


ANIMATION

Animation des personnages

Pour la modélisation des personnages nous avons utilisé Zbrush, un logiciel de sculpture 3D. Il permettait de faire des modèles organiques très rapidement.

Pour l'animation nous avons passé les personnages sur blender. Ils ont été riggés (mise en place du squelette) puis animés avec les 5 actions suivantes : idle, jump, walk, run, push.



ANIMATION

Animation des personnages

Pour le rendu nous avons placé deux caméras. suivait le nombril du personnage pour l'action de jump et l'autre reste sur place pour les autres animations. Les caméras font un rendu de 512x512 (la taille d'une sprite) et avec une fréquence de 24 images par seconde. Des textures ont également été ajoutées aux personnages pour avoir un rendu se rapprochant au maximum du rendu final.

Une fois la séquence d'images exportée, nous utilisons le logiciel Texture Packer qui va servir à créer des spritesheets (texture atlas). Les spritesheets sont des séquences d'images stockées dans une grande image (cf. illustration. Elles permettent de gagner en performances dans le moteur de jeu vidéo. Nous pouvons ainsi les intégrer à Unity.

ANIMATION

Cinématique d’ouverture

Afin de jouer sur l’émotion, la subtilité et la tension, nous avons pensé à une cinématique qui pourrait également servir de teaser. L’idée principale était de **montrer la relation forte qui existe entre les deux frères.** Nous voulions montrer que la disparition de l’aîné avait fortement impacté Nuun.

ANIMATION

Sound Design

Afin de présenter d'apporter une vraie dimension sonore à notre jeu, et par souci de temps, nous avons fait appel à une sound designer pour nous procurer une expertise professionnelle.

Ayant récupéré des boucles sonores, nous avons constitué la musique avec Adobe Audition.

Différentes boucles de la musique ont été raccourcies et réutilisées pour donner une signalétique sonore à différents moments du jeu (récupération d'une récompense, découverte d'une scène / décor particulier, etc...)

Pour l'ambiance sonore de l'environnement, des banques de sons ont été enregistrées par la sound designer, ainsi que lors de différents voyages personnels (montagne, mer, etc...) afin d'être réutilisées dans le jeu : bruits de pas, bruit du vent dans les arbres, ambiance selon les différents milieux, etc...

http://www.annacordonnier.com/

DIRECTION TECHNIQUE

DIRECTION TECHNIQUE

Choix du game Engine

Nous avons choisi le Game Engine Unity pour plusieurs raisons :

- Multi-plateformes (PC, Switch, Playstation ...)
- Forte communauté réactive et soucieuse d'aider
- Un des standards du jeu vidéo actuelBonne courbe d'apprentissage
- Logiciel Gratuit pour le développement ainsi que multiple de ses ressources (store avec assets, tutoriels en ligne, ...)
- Volonté d'apprendre un nouveau logiciel et de sortir de sa zone de confort
- Nous avions déjà des contacts avec des professionnels Unity proche de nous (amis, intervenants) capable de répondre rapidement en cas de blocage

DIRECTION TECHNIQUE

Workflow

Pour le développement nous avons suivi les guidelines et conventions de code unity (préfab, scène,...).
Une fois la structure du projet posée, chaque développeur s'est concentré sur une partie en particulier. Par exemple, Ivan s'est mis sur le sound design, les mécaniques et la création des levels; et Guilhem sur le multiplaying et les outils graphiques.

Nous utilisons Unity hub, le logiciel de versionning de Unity. Il permet à tous les développeurs de travailler sur la même version d'Unity et d'éviter les problèmes de versions et de rétro compatibilité.

Malheureusement, Git est mal géré par Unity. Les développeurs ont donc travaillé sur leur scène respective, qu'ils envoient sur Git. Pour fusionner les modifications faites, on récupère l'avancée des scènes et une personne le merge sur la scène principale.

Pour créer les environnements, nous avons donné accès au projet Unity à notre directrice artistique. Elle a une scène sur laquelle elle peut reconstruire ses concepts arts. Elle peut ensuite l'envoyer sur github pour être récupéré par les développeurs. La scène est transformée en préfab pour être réutilisée.

Les assets sont créées sur procreate avec un IPAD PRO. Chaque scène est exportée en format photoshop puis découpé et exporté en images PNG. Automatiquement, unity va les convertir en sprite. Ces sprites pourront être réutilisées dans les différentes scènes.

Pour ce qui est des animations de personnages, elles sont exportées en séquences d'images depuis Blender. Ensuite les images sont convertis en spritesheet avec l'outil texturePacker. Les spritesheets sont animées grâce à l'outil d'animation interne à Unity.

DIRECTION TECHNIQUE

Problèmes rencontrés et solutions

Git est mal géré par unity. Il y a des problèmes pour merger les modifications de plusieurs développeurs. Nous avons mis en place plusieurs scènes de développement avec un seul développeur sur la scène principale.

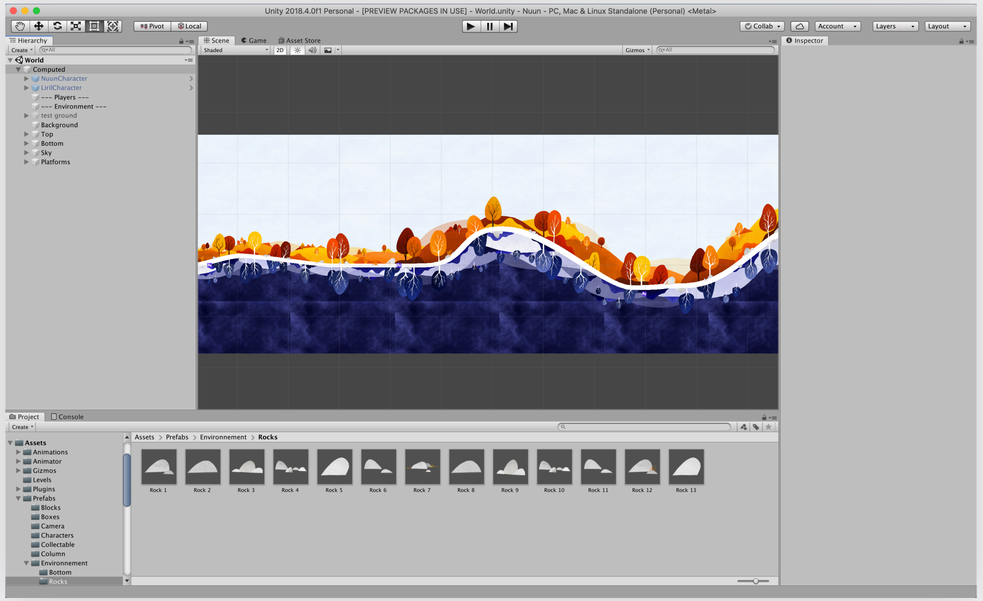
Nous avons eu des difficultés à détecter les joycons sur Unity. Nous avons donc acheté un plug-in Unity pour configurer les manettes.

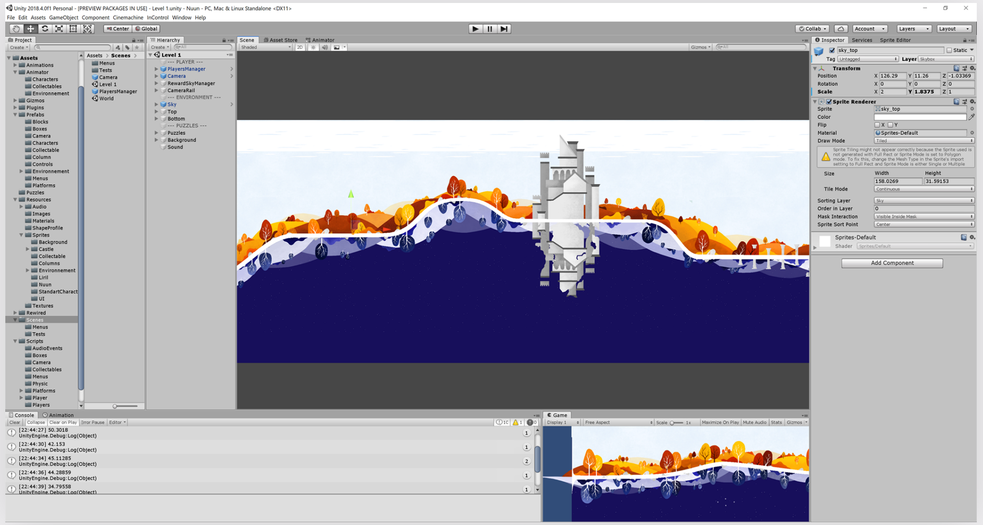
La physique de base de unity ne permettait pas une bonne réalisation de nos puzzles. Nous avons donc mis en place une physique spéciale.

Certains assets ont été créés trop petit. Nous avons donc éloigné la caméra pour qu'ils ne paraissent pas trop pixelisés.

C'était la première fois que nous faisions du Unity. nous avons donc dû faire des tutoriels en amont.

Nous avons eu du mal à faire un masque entre le monde du dessus et le monde du dessous, certains assets passaient par-dessus les autres. Nous sommes toujours en train de travailler sur le sujet.





TESTS UTILISATEURS

USER TEST

Guerilla Testing

Lorsque nous avons décidé de partir sur un concept en miroir, nous avions quelques appréhensions. Est-ce que l'utilisateur va réussir à jouer en gravité inversée (tête à l'envers) ? Est-ce qu'on ressent bien l'action d'un joueur dans le monde en symétrie ? Beaucoup de questions restaient en suspens.

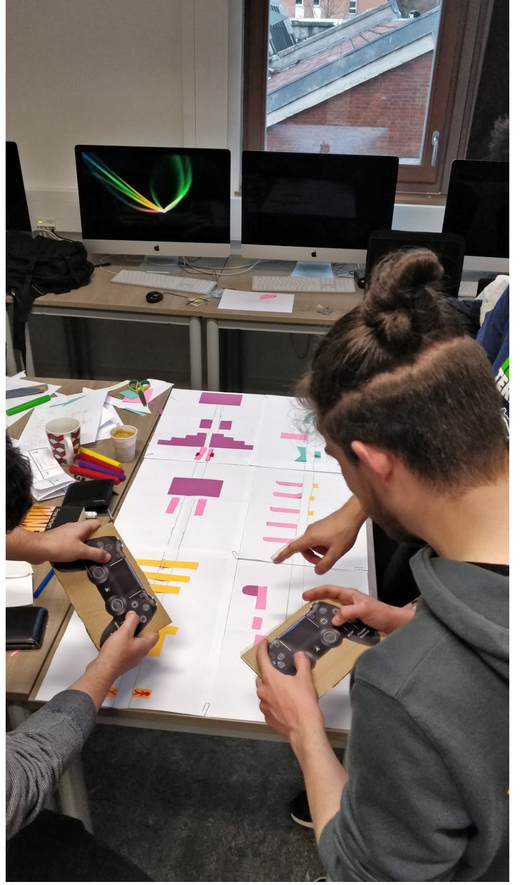
La première chose que nous avons faite c'est tester un jeu de puzzle (limbo) en renversant l'écran de la switch. Nous avons finalement remarqué que ça se jouait bien.

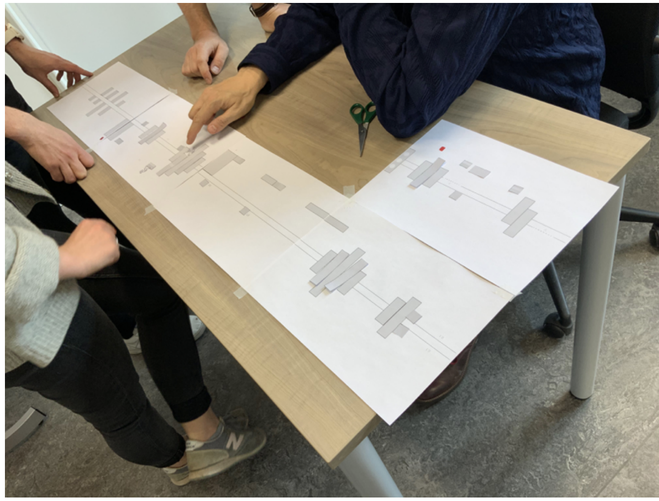
USER TEST

Paper Prototype

Nous avons conçu 3 prototypes papier afin de tester nos différentes mécaniques et principes. Il est ressorti quelques points intéressants de ces prototypes :

- Le principe de jouer ensemble autour de puzzle pour avancer fonctionne bien. Cela valide le concept de base
- Notre interaction principale “action synchronisée” est lassante. Cette action n’existe plus aujourd’hui mais elle consistait à attendre un autre joueur pour déplacer un objet. Les joueurs ont une préférence pour les puzzles compliqués.
- Certains joueurs veulent pouvoir changer de monde.
- La gravité inversée ne pose pas de problème les joueurs s’y habituent très vite.





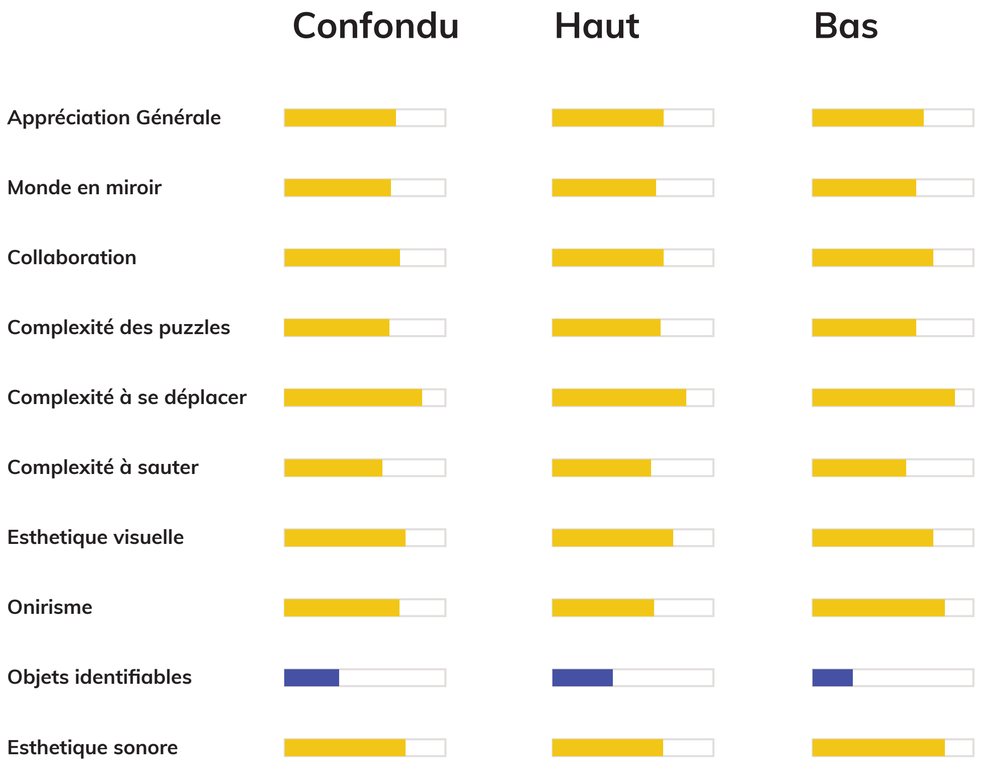
USER TEST

Digital prototype

Nous avons intégré des puzzles plus compliqués et avons changé les interactions pour les rendre plus attractives.

Pour avoir des retours plus conséquents, nous avons décidé de faire un test avec un prototype interactif. Le test est accompagné d'un protocole de test, d'une grille d'observation et d'un questionnaire de retour d'expérience (cf annexes).

Nous avons fait testé notre jeu par 8 joueurs. Dans le tableau de droite, de résultat quantitatif on peut voir que que la plupart des dimensions de notre jeu ont provoqué un ressenti positif à l'utilisateur. Ce qui a le plus posé problème est l'identification des objets mobiles (plateformes, blocs).



USER TEST

Digital prototype

Nous avons ensuite questionné nos utilisateurs sur des questions ouvertes pour avoir du verbatim et avoir des renseignements sur des éléments que nous n'avions pas prévu. Voici les retours principaux que nous avons eu.

5
Testeurs

Manque d'objectif
Les joueurs ne comprennent pas pourquoi ils doivent avancer et faire des puzzles.

3
Testeurs

Personnages déséquilibrés
Le personnage du bas a des actions plus intéressantes que le personnage du haut.

Visibilité des plateformes
Les joueurs ne savent pas quelles sont les plateformes activantes

Indication des actions
Les joueurs aimeraient savoir quels types d'actions ils peuvent faire (sauter sur des colonnes pour les déplacer / pousser un bloc pour déplacer la plateforme miroir)

2
Testeurs

Mécanismes répétitifs
Les joueurs trouvent que les actions sont trop répétitives, notamment les actions synchronisées (colonnes).

Absence de tutoriel
Les joueurs aimeraient un tutoriel qui explique les actions qui sont disponibles.

USER TEST

Digital prototype

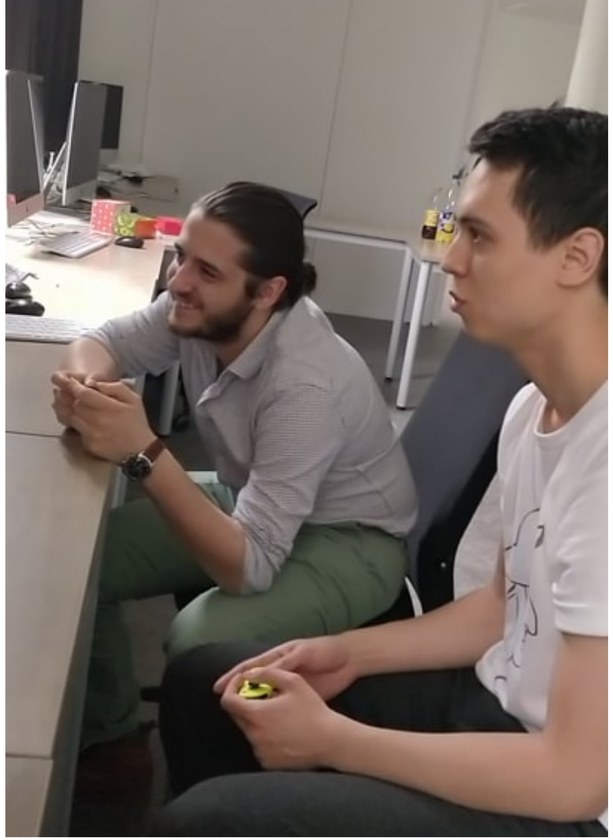
Pour pouvoir refaire les levels en tenant compte des retours, nous avons creusé les avis sur les puzzles.
On remarque un paradoxe, 50% des joueurs veulent des puzzles plus compliqués et 50% des joueurs veulent plus de complexité.
Les joueurs qui veulent plus de complexité n'ont pas eu de problème à se synchroniser pour sauter sur des plateformes. Ces joueurs-là sont satisfaits mais voudraient des puzzles plus compliqués pour la suite. Certains joueurs avec du skill ont même réussi à jouer seul, sans collaboration (technique de jump de gamer)
Les autres ont eu du mal à identifier les plateformes ou à faire des actions synchronisées. Cela se recoupe avec les données récoltées précédemment. Ils aimeraient :

- **Connaitre les actions disponibles**
- **Identifier les objets mobiles**
- **Moins d'actions synchronisées**

50% des joueurs ont abandonnés au château, ce niveau étant le plus représentatif des problèmes énoncés.
Toutefois 87% des joueurs sont intéressés par les puzzles et ont envie de faire les suivants. Le problème de vient donc pas des puzzles en eux même mais de la difficulté à faire des actions.

Pour résumer,

Les joueurs veulent des puzzles plus compliqués avec des actions plus faciles.



USER TEST

Persona

Paul

26 ans
Architecte d'intérieur
2eme arrondissement de Paris
Temps de jeu par mois : 27 heures

« Je joue très rarement aux jeux vidéo. J'achète un jeu à la qualité des illustrations. Mais ce qui va vraiment me faire continuer de jouer c'est l'histoire qui est racontée et l'émotion qu'elle procure. »

Motivations :
- M'immerger dans des mondes nouveaux
- Ressentir des émotions
- analyser la démarche artistique du jeu

Freins :
- Ressentir un décalage entre la dimension émotionnelle du trailer et le contenu du jeu vidéo lui-même
- Jouer à des jeux de gameplay sans scénario

Claire

26 ans
Avocate
Quartier Monselet Nantes
Temps de jeu par mois : 4 heures

« Je joue rarement seule aux jeux vidéo, je préfère regarder mon compagnon jouer. Parfois, je lui demande de me prêter une manette pour jouer avec lui, sauf quand ce sont des jeux de guerre ou de foot ! »

Motivations :
- Passer un bon moment avec mon compagnon
- Être surprise avec des jeux forts en émotion

Freins :
- Je déteste les jeux violents
- Jouer n'est pas ma priorité dans la vie, j'y joue le weekend, à l'occasion

GESTION DE PROJET

GESTION DE PROJET

Équipe

Ivan Daum
Lead Développeur
sound designer

Axelle Pasquier
Directrice artistique
UI designer
Animatrice

Alexandre Transon
Modélisateur
Animateur 3D

Guilhem Barboux
Développeur
Game Designer
Scénariste

GESTION DE PROJET

Objectifs et résultats

Sur ce projet, nous avions le désir de **monter en compétences** (3D, 2D, Unity, storytelling, game design ...) et de comprendre quels étaient les besoins et les difficultés que représente un jeu vidéo.
À travers ce projet, nous voulions réaliser **une expérience qui mette en avant l'esthétique graphique, la narration et une collaboration originale.**

La finalité de ce projet était de produire une démonstration présentable à des concours et des éditeurs afin de pouvoir continuer le projet après Gobelins. Idéalement, nous voudrions pouvoir commercialiser notre jeu sur la Nintendo Switch.

Après 5 mois de création, nous avons réussi à faire une démo jouable sur un niveau. Nous ne sommes pas trop loin de nos objectifs qui étaient 10 minutes de jeu. Nous finissons avec une démo de 5 minutes.
Nous souhaitons encore faire des tests utilisateurs pour trouver le gameplay le plus efficient.

GESTION DE PROJET

Objectifs et résultats

Pour commencer nous avons travaillé ensemble sur le concept du jeu. Ensuite, chacun des membres de l'équipe s'est engagé sur sa spécialité :

- Ivan Daum : Direction technique / développement
- Axelle Pasquier : Direction artistique
- Alexandre Transon : Modélisation / animation 3D
- Guilhem Barboux : Game design et développement

Chaque livrable est validé par l'ensemble des membres de l'équipe.

Nous avons constamment **avancé en parallèle se déléguant les tâches** et utilisant de faux assets de personnages et plateformes pour débuter le développement dès que possible alors que la création des assets était en cours.

GESTION DE PROJET

Agilité

Nous avons utilisé la méthode agile en **favorisant des cycles courts** pour concevoir rapidement un prototype fonctionnel. Du prototype papier au prototype digital, nous avons privilégié une démo testable à un produit fini et mal pensé.

Nous avons également mis en place des sprints que nous n'avons malheureusement pas pu tenir à cause du rythme de l'alternance et des deadlines de rendu. Nous avons essayé quand même de maintenir une régularité dans la livraison de la première version du jeu.

Nous avons même mis en place des rétrospectives qui nous ont permis de faire de l'amélioration continue grâce au *speed boat canvas*. Nous avons pris des décisions comme arrêter les échanges sur skype en période d'entreprise et privilégier les rendez-vous physiques.

BUSINESS PLAN

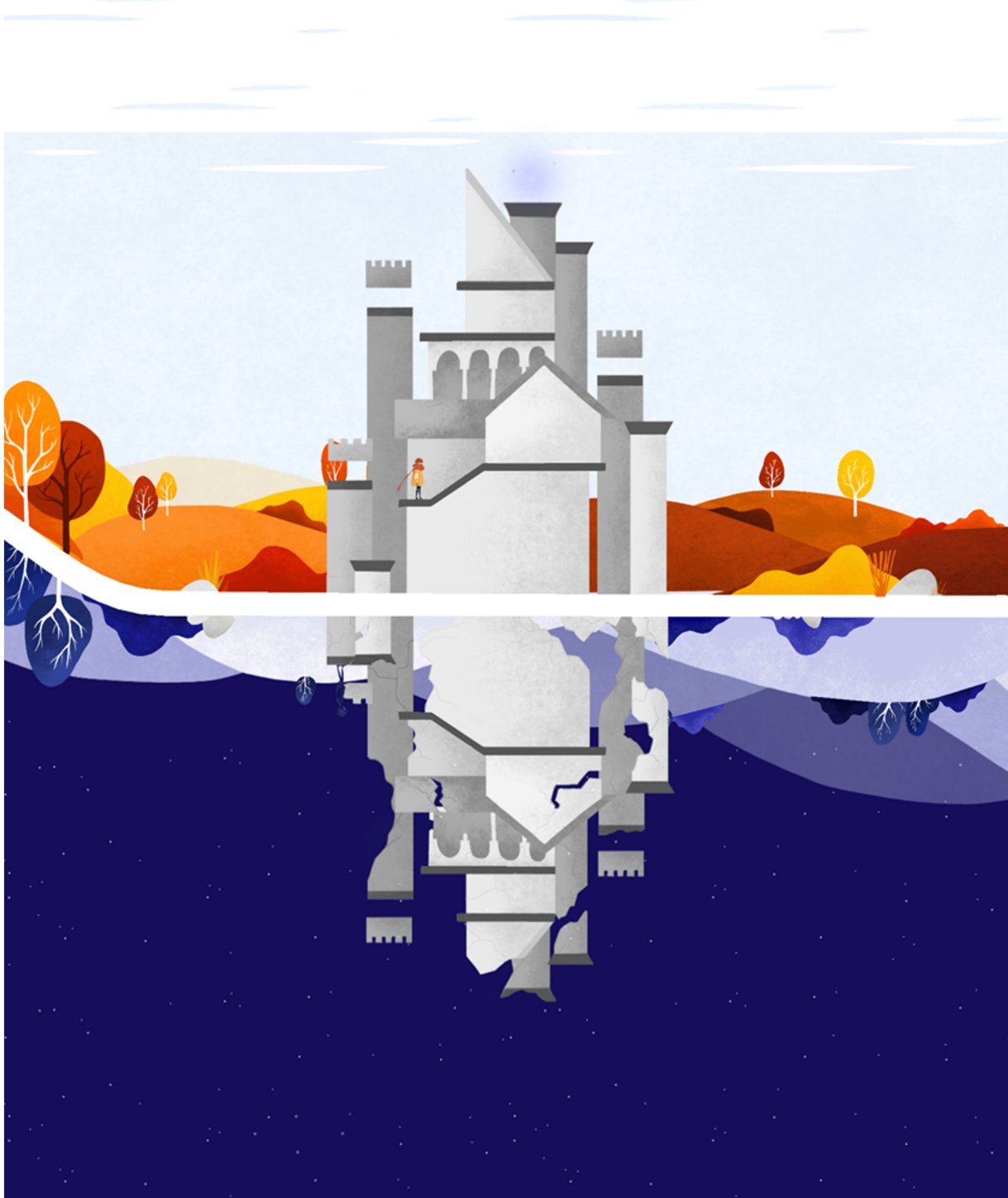
BUSINESS PLAN

Stratégie globale

Notre stratégie est de développer au minimum une démo jeu sur notre temps libre (environ un an). Nous avons la chance d'avoir dans le groupe les compétences suffisantes pour sa réalisation.

Le jeu bien qu'en bonne voie, devra être étoffé en vue des retours du jury, et des testeurs (ajouts d'effets visuels, création de nouveaux niveaux...). Nous présenterons ensuite une démo aux éditeurs de jeux labels indépendants (Devolver, Playdius...). Ces éditeurs pourront nous apporter une aide financière et nous aider à la commercialisation, à la fabrication et pour la communication.

À ce moment-là nous allons créer un vrai statut juridique SAS pour notre entreprise, elle nous permet d'avoir une certaine souplesse.



BUSINESS PLAN

Business canvas model

Partenaires

- Nintendo
- Éditeur de jeu de label indépendant (ex: devolver, playdius)

Proposition de valeur

Jeu vidéo avec un gameplay collaboratif à forte dimension émotionnelle.

Structure des coûts

- Humain
- Matériel
- Licences
- Communication

Activités clés

Production d'un jeu vidéo

Ressources clés

- Studio
- Informatique
- Humaines
- Licences

Relation client

- Émotionnel
- Sensibilité graphique

Canaux de distribution

Magasins physiques et dématérialisés

Segment clients

- Joueurs à forte sensibilité
- Joueurs qui apprécient regarder des streams

Structure de revenus

- Vente de jeux
- Subventions

BUSINESS PLAN

Stratégie marketing

Les jeux collaboratifs obligatoires à deux joueurs sont rares. Ajoutés à une forte dimension émotionnelle, on tend à proposer un jeu qui se différencie de ce qui existe déjà.

Notre cible ? Ce sont les joueurs qui sont sensibles à la démarche artistique et émotionnelle dans les jeux vidéos. Nous avons aussi remarqué que nous pouvions être très apprécié des « pop-corn gamers », ceux qui regardent des streams et se documentent avant d'acheter les jeux en question.

Spécificités marketing :

- Produit : Jeu vidéo
- Prix de vente : 17 euros
- Distribution : Lieux de vente digitaux et physiques
- Communication : Basée sur l'émotionnel et la sensibilité graphique

Fiche Technique :

Nom : Nuun

Éditeur : Dévolver

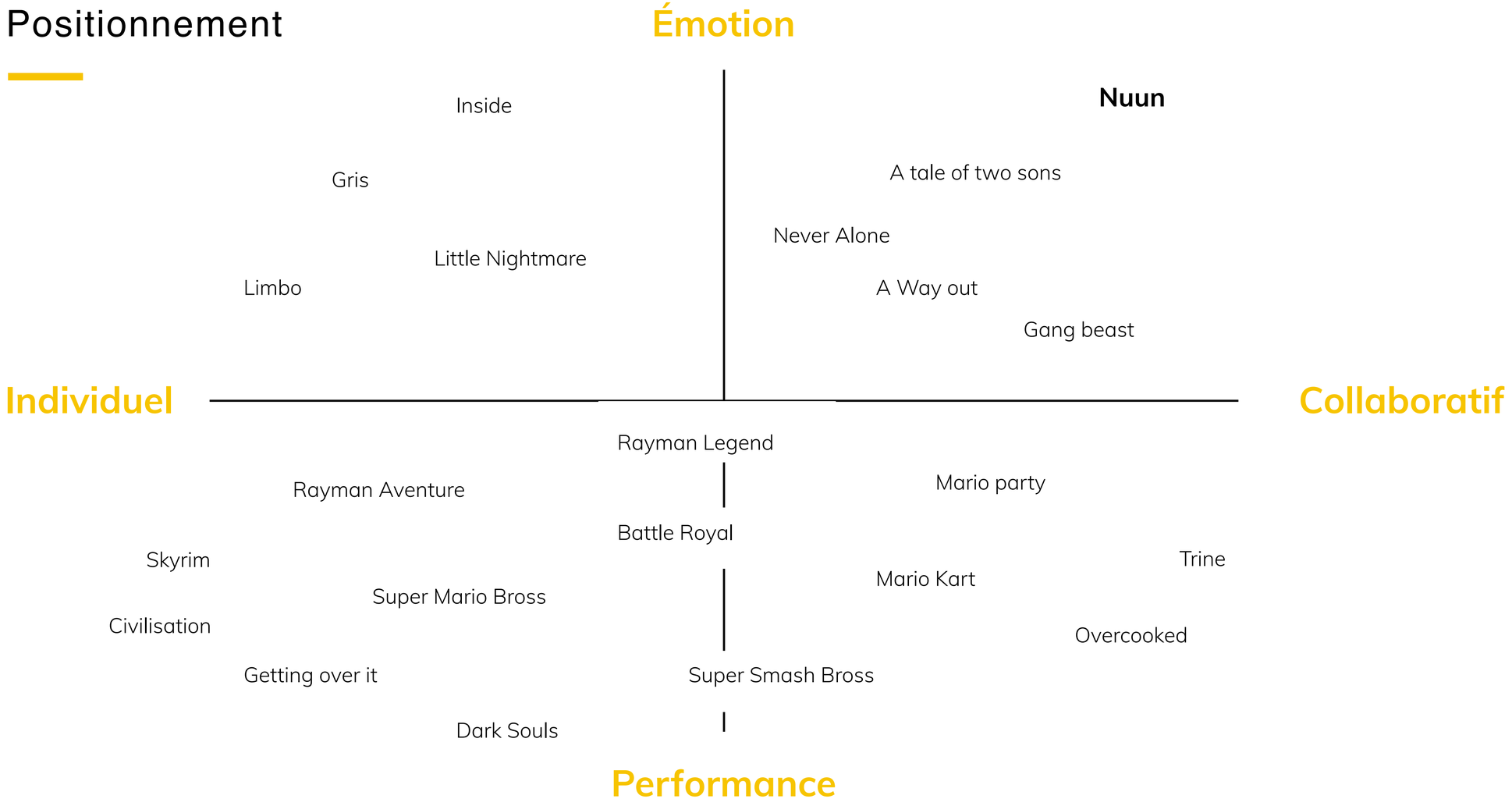
Sortie : Été 2021

Genre : Plateforme

Classification : 3+

BUSINESS PLAN

Positionnement



BUSINESS PLAN

Financement et coûts

Sources de financement (€)

Love Money	7 000
CCI - Rencontre IT	50 000
CNC - FAUV	100 000
Fond Paris Île de France	10 000
Financement participatif	50 000
Banques	100 000

TOTAL : 457 000

Coûts pour 12 mois de production (€)

HUMAIN	
2 développeurs	144 000
1 illustrateur	52 800
1 sound designer	32 400
1 game designer	31 200
1 animateur 2D/3D	34 800
1 chef de projet	60 000
MATÉRIEL	
5 ordinateurs	15 000
Bureaux	30 000
Licences	14 400
COMMUNICATION	100 000
BANQUES	180 000

TOTAL : 694 000

BUSINESS PLAN

Stratégie globale

	Janvier	Février	Mars	Avril	Mai	Juin	Juillet	Août	Septembre
concept / Gameplay									
Scénario									
Mécaniques / Level design									
sound design									
décors									
Personnages									
DA UI									
Cinématique									
Développement									
Tests Utilisateurs		Prototype papier	Prototype papier	Prototype papier		Prototype digital	Prototype digital	Prototype digital	Prototype digital
Key moments					Jury 1	Jury 2			Exposition cube

Après la démo du 26 juin, nous intégrerons d'autres niveaux et nous améliorerons l'existant avec des users tests.
Début septembre nous exposerons au cube. Nous aurons beaucoup de retours grâce à cela. On pourra ainsi continuer de développer pendant 6 mois, pour présenter notre jeu en commission CNC en mars 2020 et à la FAJV en juillet 2020 pour obtenir des subventions. Nous commencerons à ce moment à prendre le statut juridique SAS et à recruter pour la production du jeu. Un an plus tard le jeu sortirai (été 2021).

BUSINESS PLAN

Stratégie globale

En partant d'un prix de vente à **17 euros** et y soustrayant la part éditeur, TVA, et la commission store, nous **gagnerons 5 euros par jeu vendu.**

Nous devons gagner au minimum **237 000 euros** sur nos ventes de jeu. Ce qui reviendrait **47 000 jeux.**

Avec une bonne communication ce nombre paraît possible quand on voit ceux des concurrents :

- Gris : 300 000 (4 mois)
- A way out : 1 000 000
- Limbo : + 2 000 000

COMMUNICATION

COMMUNICATION

Concours & exposition

Nous avons choisi de participer au concours Hitsplaytime.
C'est un concours qui met en compétition les meilleures écoles de jeu vidéo de France. C'est surtout l'occasion pour « réseauter » et obtenir des feedbacks sur notre jeu sur tous ses aspects.
Nous avons notamment eu une soirée de démonstration pour faire tester nos jeux aux autres compétiteurs.
Malheureusement, certains groupes commençaient leur projet un an voire parfois deux ans plus tôt, ce qui créait un décalage avec notre groupe. Nous avons quand même pu mettre un pied dans le réseau du jeu vidéo.

Nous avons également été invité à exposer notre projet de septembre à décembre au Cube, un centre de création numérique. Ce sera intéressant pour montrer notre travail et avoir des contacts.

Pour nous donner de la visibilité nous aimerions participer en 2020 au festival international des jeux de cannes. Avec au moins 110 000 spectateurs c'est un évènement important pour le jeu vidéo.

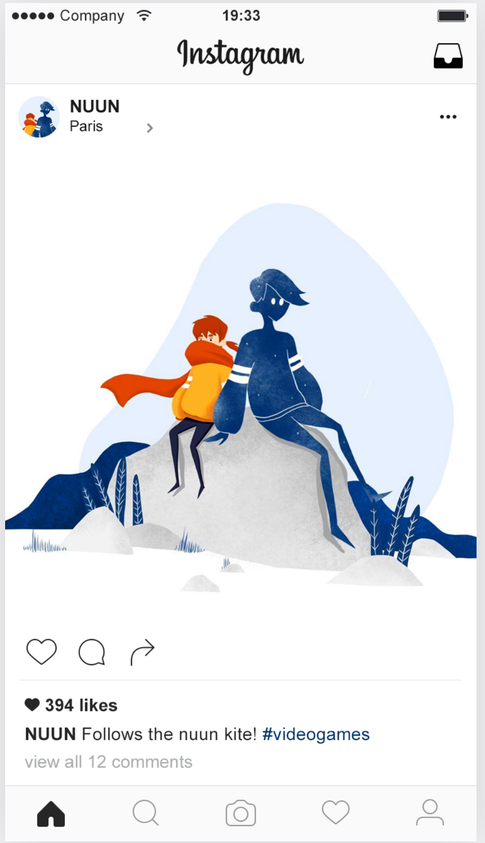
Nous aimerions aussi avoir des stands dans des expositions de jeux vidéos, comme la Paris Games Week, qui nous assurerait une bonne visibilité.
Nous aimerions aussi participer à des Talks de design interactif et jeux vidéo. Nomada Studio pour présenter Gris était présent au OFF festival de Barcelone.

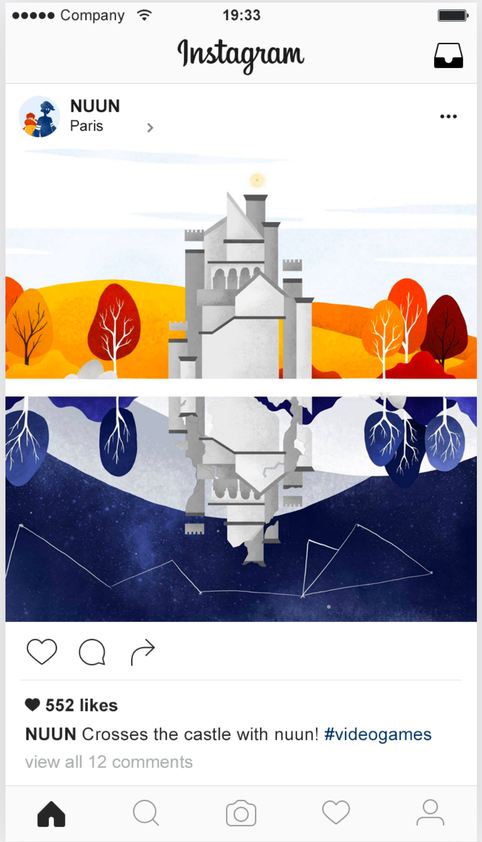
L'objectif de toutes ces démarches, en plus de nous donner de la visibilité dans le milieu, est de faire marcher le bouche-à-oreille.

COMMUNICATION

Réseaux Sociaux

Nous aimerions baser notre communication sur les deux axes de notre valeur ajoutée : l'émotionnel et le collaboratif.
Nous posterons des vidéos sur instagram, facebook et youtube. Ces vidéos seront courtes et basées sur l'émotionnel. Elles mettrons en avant les souvenirs de Nuun avec son frère. Sur ces souvenirs Liril sera effacé pour symboliser la disparition.





ANNEXES

ANNEXES

Protocole de test

NUUN - Protocole de test

I - Objet du test

Dispositif
Jeu vidéo en miroir / collaboration entre deux joueurs

Objectifs
- améliorer l'ergonomie (mécaniques de jeu, actions, lisibilité)
- améliorer l'esthétique visuelle et sonore

Problématiques
- Les gameplay en miroir fonctionne-t-il ?
- Les puzzles sont-ils intéressant ?
- Les contrôles sont-ils instinctifs ?
- Le jeu est il onirique ?

Participants
4 groupes de deux joueurs de plus de 16 ans :
- deux groupes de joueurs de jeux indépendants
- deux groupes de personnes qui jouent rarement

Observateurs
- 2 observateurs

Hypothèses
- Avoir un personnage la tête en bas demande un effort pour le cerveau et un déséquilibre dans le choix des personnages
- Avoir deux mondes en symétrie surcharge l'univers, pose des problème de lisibilité et d'usabilité
- La difficulté des puzzles est mal calibrée

II - Passation

Mesures
- Lieu: salle imitation salon
- matériel : un écran, une switch, une fiche de test par participant et une fiche de test par observateur
- captation : une vidéo de l'écran et une vidéo des joueurs

Méthode d'observation
- écoute et prise de notes (grille d'observation)

Modalité d'accompagnement
- Intervention si blocage

Indications
- Pas de temps limité
- Pas de verbalisation demandée

Questionnaire pré-test
aucun

Mise en situation
- Explication des contrôles en mode "Tutoriel".
- Explication de l'histoire.

Familiarisation
- Pas de familiarisation

consignes
- Prendre la manette
- Lancer la partie
- Jouer jusqu'à la fin de la démo

Questionnaire post-test
- cf document "retour d'expérience"

Entretien
- Approfondissement du questionnaire post-test
- Confrontation entre les participants pour générer des idées

III - Organisation

Processus de test (1H)
- Accueil et information sur le processus de test (2min)
- Mise en situation et consigne (3 min)
- Calibrage du matériel (2min)
- Manipulations 10min)
- Questionnaire post-test (20min)
- Entretien avec les utilisateurs (10min)
- Debrief interne (seulement entre observateurs) (15min)

Calendrier
- Passation le 5 et 6 juin 2019
- Analyse le 7 juin 2019

ANNEXES

Protocole de test

NUUN - Retour d'expérience

Répondez aux questions en suivant l'ordre des pages (6 pages). A la fin du questionnaire un entretien de 10 minutes sera fait pour faire un bilan sur questionnaire.

Êtes-vous un joueur régulier de console de salon ?

jamais	rarement Quelques fois par an	parfois Quelques fois par mois	souvent Plusieurs fois par semaine	très souvent Plusieurs fois par jours

Jouez-vous aux jeux indépendants ?

Un jeu indépendant est un jeu développé par une équipe qui conserve son indépendance de créativité, créé sans aide financière d'un éditeur de jeu vidéo (ex: celeste, towerfall).

jamais	rarement Quelques fois par an	parfois Quelques fois par mois	souvent Plusieurs fois par semaine	très souvent Plusieurs fois par jours

Appréciation générale de votre expérience de jeu

très mauvaise	mauvaise	moyenne	bonne	très bonne

Remarques et propositions d'amélioration:

Dites-nous tout ce qui vous est passé par la tête pendant le jeu (positif et négatif!) !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Monde en miroir

Etiez-vous placé la tête en bas ? **OUI** **NON**

Ce monde en miroir était ?

très gênant	gênant	neutre	fun	très fun

Donnez trois adjectifs pour qualifier votre impression sur ce monde en miroir :

Avez-vous apprécié de collaborer avec un autre joueur pour avancer ?

Pas du tout	un peu	indifférent	beaucoup	passionnément

Remarques et propositions d'amélioration :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ANNEXES

Protocole de test

Complexité des puzzles

Trop difficile	difficile	moyenne	facile	Trop facile

Comment vous êtes-vous senti face à la complexité des puzzles ? (une ou plusieurs réponses)

- ☐ “J’ai envie d’abandonner”
- ☐ “Je m’ennuie”
- ☐ “J’ai envie de découvrir les puzzle suivants”
- ☐ “Je ne vois pas d'intérêt à ces puzzles”
- ☐ “Ces puzzles sont de vrais défis pour moi”
- ☐ “les puzzles m'intéressent”
- ☐ autres :

Remarques et propositions d’amélioration :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Contrôles / Action

Complexité à se déplacer

très difficile	difficile	moyenne	facile	très facile

Remarques et propositions d’amélioration :

.....

.....

.....

.....

Complexité à sauter sur des plateformes

très difficile	difficile	moyenne	facile	très facile

Remarques et propositions d’amélioration :

.....

.....

.....

.....

ANNEXES

Protocole de test

Esthétique visuelle

Que pensez-vous de l'esthétique visuelle ?

hideuse	laide	moyenne	beau	magnifique

Donnez trois adjectifs pour qualifier l'ambiance du jeu

Remarques et propositions d'amélioration :

.....

.....

Le niveau d'onirisme du jeu ? onirique : Relatif aux rêves

0	1	2	3	4

Remarques et propositions d'amélioration :

.....

.....

Les objets (plateformes/éléments) mobiles sont t'ils bien identifiables ?

très peu identifiables	peu identifiables	moyennement identifiables	identifiables	très identifiables

Remarques et propositions d'amélioration :

.....

.....

.

Esthétique sonore

très agaçant	agaçant	moyenne	agréable	très agréable

Donnez trois adjectifs pour qualifier le son du jeu

Remarques et propositions d'amélioration :

.....

.....

.....

.....

MERCI !