

PITCH

Un puzzle/platformer 2D où l'avatar a la capacité d'aspirer la couleur du décor derrière lui. Celle-ci va lui donner différentes capacités, le vert permet de planer, le jaune de sauter plus haut etc. On peut jouer sur la signification des couleurs pour gagner en affordance sur les pouvoirs.

SUPPORT

Facebook



Petit exemple pour illustrer le concept, sur un niveau d'une facilité enfantine :

(Imaginez que l'avatar commence en bas à gauche).

On prend la couleur jaune d'une des fleurs en bas qui nous permet de sauter plus haut et d'accéder à l'arbre, on prendra ensuite le vert pour atteindre la plateforme à l'extrémité.

C'est un concept avant tout centré sur le level design, puzzle game oblige. Il y a à mon avis pas mal de possibilités, avec pourquoi pas la combinaison de deux couleurs plus tard, des triggers nécessitant un coloris, etc.

On jouera aussi sur le fait que les couleurs disparaissent, donc ne sont utilisable qu'une fois, on peut contrôler entièrement l'expérience grâce à cela.

A loisir on pourra donc fournir de la liberté avec de nombreuses couleurs ou créer des chemins qui nécessite de prendre les couleurs dans un certain ordre pour finir avec la bonne.

L'aspect mosaïque de l'image est un des moyens auquel j'ai pensé pour rendre tout cela lisible et bien délimiter les couleurs.

FREE TO PLAY

Monétisation

Ce concept se prête bien à ce modèle, à cause de sa structure en niveaux.

On peut imaginer donner dans la version gratuite 3 essais par niveaux, les joueurs pourraient voir le début du jeu et être bloqués lorsque les énigmes deviennent plus complexes.

Il serait ensuite nécessaire d'attendre pour réessayer, le fait de payer permettant de gagner en confort et rejouer tout de suite.

On a également la possibilité non négligeable de créer du contenu au fur et à mesure du jeu, si le jeu plaît il suffit de rajouter de nouvelles énigmes, de nouvelles couleurs.

On a enfin un jeu qui s'embellit naturellement au fur et à mesure que l'on avance : plus on a de couleurs, plus les niveaux peuvent être variés et jolis.

A la manière de Robot Unicorn Attack Evolution que l'on a vu, le fait de débloquer du contenu (Gorille, Rhino, Dragon etc.) est un moteur qui parle à tout le monde, plus que le score à mon avis.

Socialisation

Le fait d'avoir une avancée qui concerne le nombre de couleurs débloquées serait un bon moyen de teaser et donner envie aux autres gens d'avancer dans le jeu.

En voyant apparaître un message du genre :

« Hugnette Barlet a débloqué le mauve, toi aussi joue avec lui à un kikou jeu facebook »

On peut avoir une réaction de type :

« Quel est le pouvoir du mauve, quels genres de niveaux cela peut donner, quels genres de visuels, etc. ? »

ERGONOMIE

Par rapport à l'ergonomie, il me semble que le concept demande un travail assez conséquent en termes de recherche pour que tout soit lisible, clair, agréable. C'est un challenge qui me semble intéressant dans l'optique de réaliser une doc.

Il y a évidemment plein d'autres choses à faire mais c'est un des points propres à ce concept.

GRAPH

Je ne pense pas que mon image dégueulasse faite en deux secondes sur Photoshop illustre bien le potentiel en termes de graphisme de ce concept.

Une fois le LD constitué, on peut habiller les couleurs nécessaires en fond de plein de manières, ce qui rendrait le jeu naturel et ne donnerait pas l'impression que les éléments ont été disposés là exprès.