



Nintendo LandTM Pocket

:DeNA

Nintendo®

ÉCOLE SUPÉRIEURE PRIVÉE
ARIES
GRAPHIC AND MOTION DESIGN



CONTEXTE

Dans le cadre du partenariat entre Nintendo et DeNa l'intitulé du devoir est de proposer un jeu mobile et tablette que Nintendo/Dena pourrait réaliser.

Le document comporte une partie d'étude de marché afin d'identifier les besoins du projet.
Ainsi qu'une partie de game concept simplifié comportant les systèmes de rétention.

Ce document n'est pas destiné aux membres d'une équipe de travail
en tant que document de production.
C'est une présentation globale d'un projet pour des éditeurs.





Table des matières

A) INTENTIONS

A.1) PITCH	4
A.2) UNIQUE SELLING POINTS	5
A.3) CIBLE	6
A.4) OBJECTIFS	7
A.5) OPTIMISATION ET SIMPLIFICATION DE LA LICENCE	7

B) ETUDE DE MARCHÉ

B.1) 2013 : ANNEE NEGATIVE POUR NINTENDO	9
B.2) LA MONTEE EN PUISSANCE DU JEU MOBILE	10
B.3) CHOIX DU MODELE ECONOMIQUE	11
B.4) PARTENARIAT DENA ET NINTENDO	13
B.5) POURQUOI CE CONCEPT ?	14
B.6) POURQUOI CETTE LICENCE ?	15

C) CONCEPT

C.1) GAMEPLAY OVERVIEW	17
C.2) COMMENCER LA PARTIE	18
C.3) LE LOBBY	19
C.4) LES MODES DE JEU	20
C.5) OBTENIR DES PIECES ET DES OBJETS	21
C.6) MAGASIN	23
C.7) PERSONNALISATION	24
C.8) GUILDE	25
C.9) TABLEAU DES RECORDS	26
C.10) CONNECTIVITE	26
C.11) RETENTION	27
C.12) MONETISATION	29
C.13) PREVISIONS BUDGETAIRES	30



Intentions





A.1) PITCH

NintendoLand Pocket est **un parc à thème virtuel free-to-play** proposant plus de 20 mini-jeux inspirés des plus emblématiques licences de Nintendo.



Jouez sur votre **mobile ou tablette en ligne** pour affronter d'autres joueurs ou coopérer.



Incarnez et créez votre mii de façon unique en gagnant ou en échangeant plus de 250 objets différents.





A.2) UNIQUE SELLING POINTS



ATTRACTIF

Un jeu 100% **free-to-play** !



ONLINE

Jouez sur **mobile ou tablette** en ligne !
Confrontez-vous à des joueurs du **monde entier** !



REJOUABILITE

Amusez-vous dans de **nombreux univers Nintendo** !
Tous les 20 jours, une rotation renouvelle certains mini-jeux !



COLLECTION

Créez un **personnage unique** en mélangeant différents univers Nintendo !



NINTENDO
NETWORK

CONNECTIVITE

Compatible avec Nintendo Account, My Nintendo, Miitomo, Miiverse et Nintendo Zone.



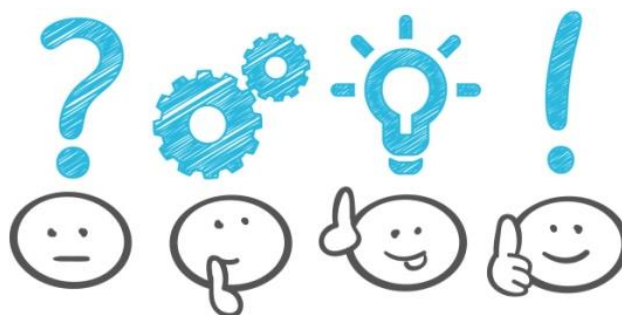


A.3) CIBLE

Déterminer

Tous les fans de Nintendo quel que soit leur âge sont ciblés par NintendoLand Pocket. Néanmoins les plus faciles à attirer sont les appréciateurs de **partie rapide** mini-jeu et ceux qui possèdent une âme de collectionneur.

Le parti pris de NintendoLand Pocket est de **diversifier son offre** de jeu afin d'étendre son appréciation au sein de l'ensemble des fans de Nintendo.



Considérer

Les fans de Nintendo sont **divisés** de part une multitude de licence aux gameplay très différents. Le cœur du gameplay de NintendoLand Pocket se situe dans les **différents mini-jeux**.

Les **différences de gameplay** permettent à n'importe quel type de joueur de trouver un point d'ancrage qui lui fera **apprécier son expérience** à travers le jeu qui mettra en scène son **talent personnel**.



Correspondre

Le choix de **partie rapide** et non pas de longues parties sur plateau comme dans Mario Party permet de laisser au joueur la **décision** de son rythme de jeu. Ainsi grâce aux mécanismes de rétention, ses récompenses seront **directement liées à son implication**.

Le contenu du jeu peut donc **s'adapter** à différents types de joueurs et les attirer dans le système de jeu global de NintendoLand Pocket. Les parties courtes sont **des objectifs à court terme** qui participent à **l'avancée d'un objectif à long terme**.





A.4) OBJECTIFS



Offrir un jeu gratuit pour la communauté de Nintendo

Une plateforme sociale et ludique



Climat de forte rétention et sentiment de non obligation

Liberté aux joueurs pour un rythme adaptable



S'amuser à découvrir des cross-over entre licence

Contenter les fans en créant des situations inédites



Toucher un large public à travers différents gameplay

Identification par la multitude

A.5) OPTIMISATION ET SIMPLIFICATION DE LA LICENCE

NintendoLand Pocket possède le même **concept de base** que NintendoLand.

Partir de cette base permet de se concentrer sur d'éventuelles améliorations et rajouts de contenu.

- **Vitesse de production accrue** par la facilité d'ajout de nouveaux mini-jeux
(Perte de la contrainte d'utilisation de la technologie WiiU)
- **Adaptation** du système de collection en tant que mécanique de rétention
(Etude du modèle économique free-to-play)
- **Rotation de mini-jeux** ou mise à jour de modes de jeu, renouvellement
(Hotfix et Maj facilitées sur mobile et tablette)



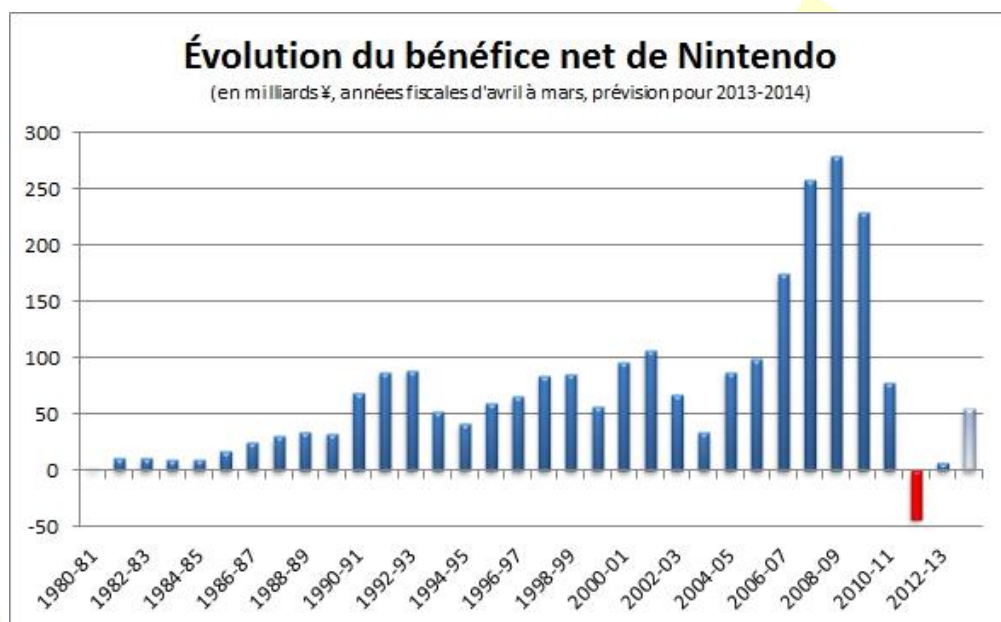
Etude de marché



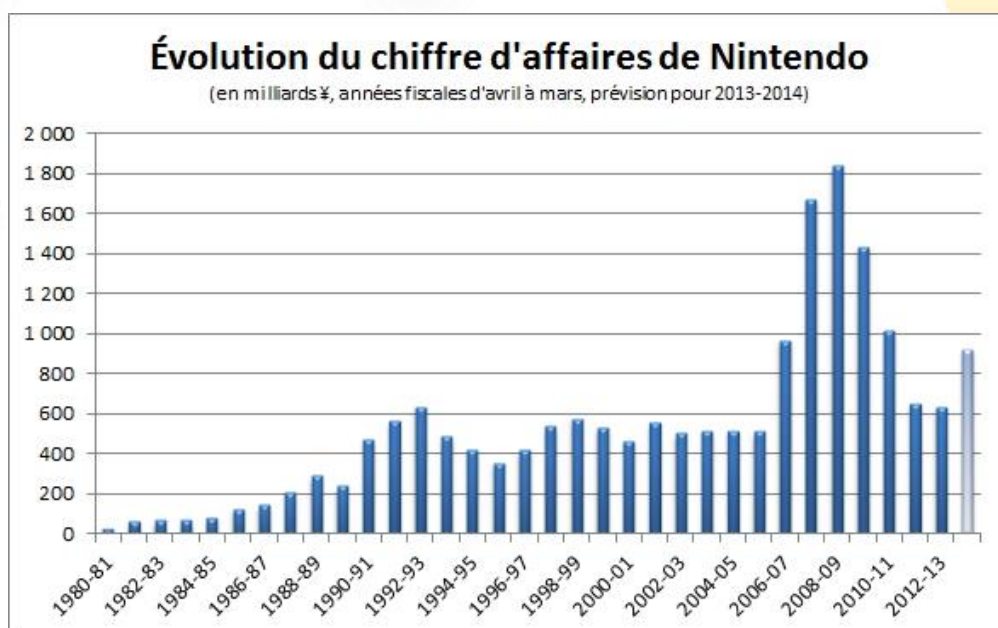


B.1) 2013 : ANNEE NEGATIVE POUR NINTENDO

Nintendo est en **diminution de bénéfice** à partir de 2009 et connaît une **perte réelle** entre 2012 et 2013.



Le chiffre d'affaire entre 2012 et 2013 **diminue** mais reste dans le positif.

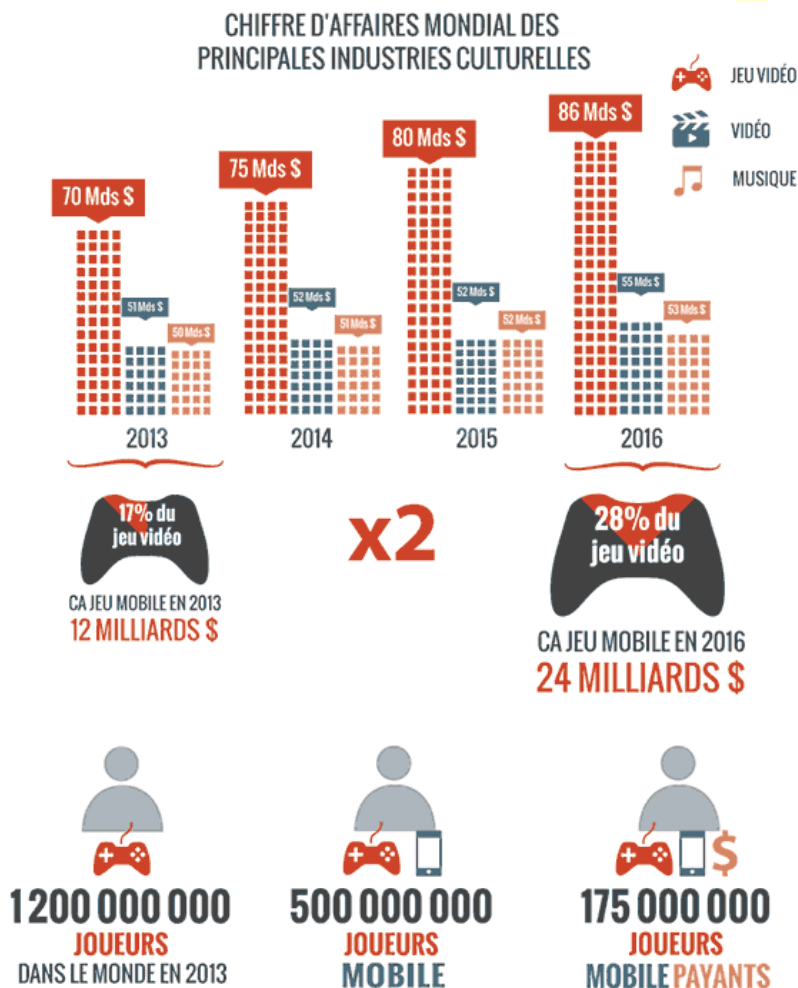


Source: AFJV - 2015

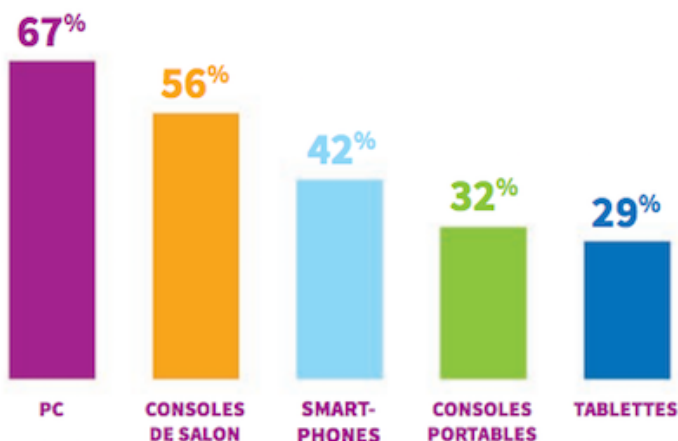


B.2) LA MONTEE EN PUISSANCE DU JEU MOBILE

En 2013, pendant que Nintendo **perd du bénéfice** avec ses consoles de salon et portable, l'industrie du jeu vidéo se porte pourtant très bien. Et ce grâce à la montée en puissance du jeu mobile.



Nintendo, leader de ventes de jeux et consoles portables subit pourtant l'apogée des smartphones et tablettes en tant que console portable.



Source: AFJV - 2015



Jauger l'intérêt du public

Nintendo enclenche le pas et sort l'application **Miiverse** sur smartphone.

Tel un signe, Miiverse Android **annonce l'intérêt** de Nintendo pour les jeux ou applications sur mobile.



En 2015, Nintendo annonce sa **première application mobile** au Japon, **Miitomo**.

Pas encore un jeu mais cela permet à Nintendo de sonder l'engouement de ses fans.

Miitomo™

La réponse est positive mais tous **les fans réclament un jeu s'inspirant des univers Nintendo**.

B.3) CHOIX DU MODELE ECONOMIQUE

Nintendo/DeNa prend soin d'étudier le meilleur système de paiement quant à leurs futurs produits. **Satoru Iwata lui-même annonce** les fortes probabilités pour que Nintendo se tourne vers le format freemium, du moins dans un premier temps.



« A ma connaissance, et contrairement au modèle des jeux en boîte destinés aux consoles dédiées, le modèle économique des jeux « Free-To-Start » est **plus largement adopté pour les jeux sur smartphones et tablettes**.

Le modèle « Free-To-Start » est donc **naturellement un modèle que nous allons envisager**. »

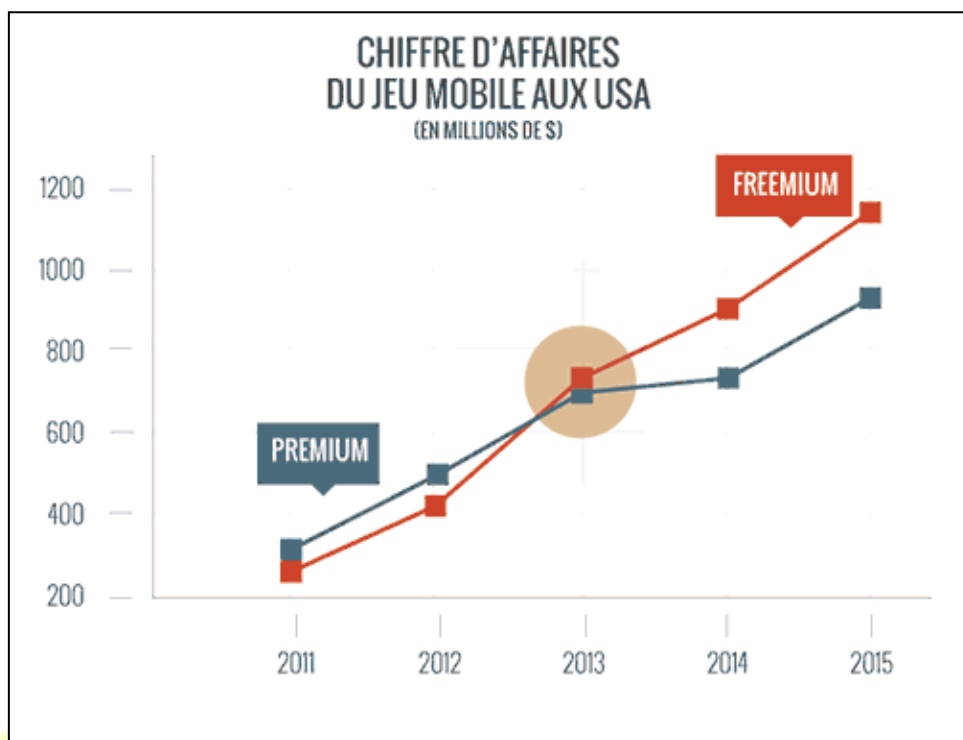
Le freemium est effectivement logique compte tenu de la clientèle Nintendo qui est majoritairement constituée d'enfants. Satoru Iwata précise également que l'éventuel problème de fournir des jeux premium à des enfants est entièrement à considérer.

« Nintendo n'a aucune intention de choisir des moyens de paiement qui pourraient **causer du tort à l'image de marque de Nintendo** ou à nos licences, que les parents n'ont aucun problème à mettre dans les mains de leurs enfants. »





En plus d'être le modèle économique qui **confortera les fans** c'est également le format économique le plus efficace et qui **surpasse le marché**.



L'année 2013 marque le passage du freenium devant le premium.

C'est la période que choisit Nintendo pour rentrer sur le marché des jeux et applications mobiles.

\$\$\$

2\$ SUR 3
DÉPENSÉS SUR
MOBILE ET TABLETTE
LE SONT DANS DES
JEUX VIDEO

55%

EN 2016, LE MODÈLE
FREEMIUM
REPRÉSENTERA 55%
DU CHIFFRE D'AFFAIRES DES
JEUX MOBILES

Source: AFJV - 2015



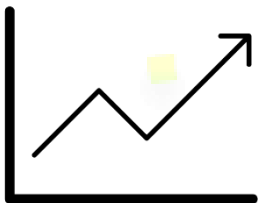
B.4) PARTENARIAT DENA ET NINTENDO

Association

17 mars 2015, DeNa et Nintendo annonce officiellement un accord de production entre leurs 2 sociétés.



Résignation



Nintendo, **depuis longtemps réfractaire** à une potentielle adaptation de leur propriété intellectuelle sur tablette et mobile, décide donc de franchir le pas. Bel et bien forcé de **constater la montée en puissance** et la place qu'occupe le marché des jeux vidéo sur mobile et tablette.

Conscience

Néanmoins Nintendo a **peur de ne pas contrôler** l'aspect monétaire qui pourrait faire fuir leur clientèle quant à l'utilisation d'application joueurs une plateforme où tout peut s'acheter indépendamment.



Expertise



DeNa quant à elle est une société qui s'est **spécialisée** dans les formats de jeux mobiles de type freemium ou premium. DeNa possède la science d'un système économique que Nintendo se doit de connaître afin de **limiter les risques** lors d'un éventuel lancement de produit.

Equilibre

Ainsi en cumulant leurs savoir-faire, ces 2 sociétés seront capables d'exploiter l'univers de Nintendo sur mobile et tablette à travers un modèle économique adapté.





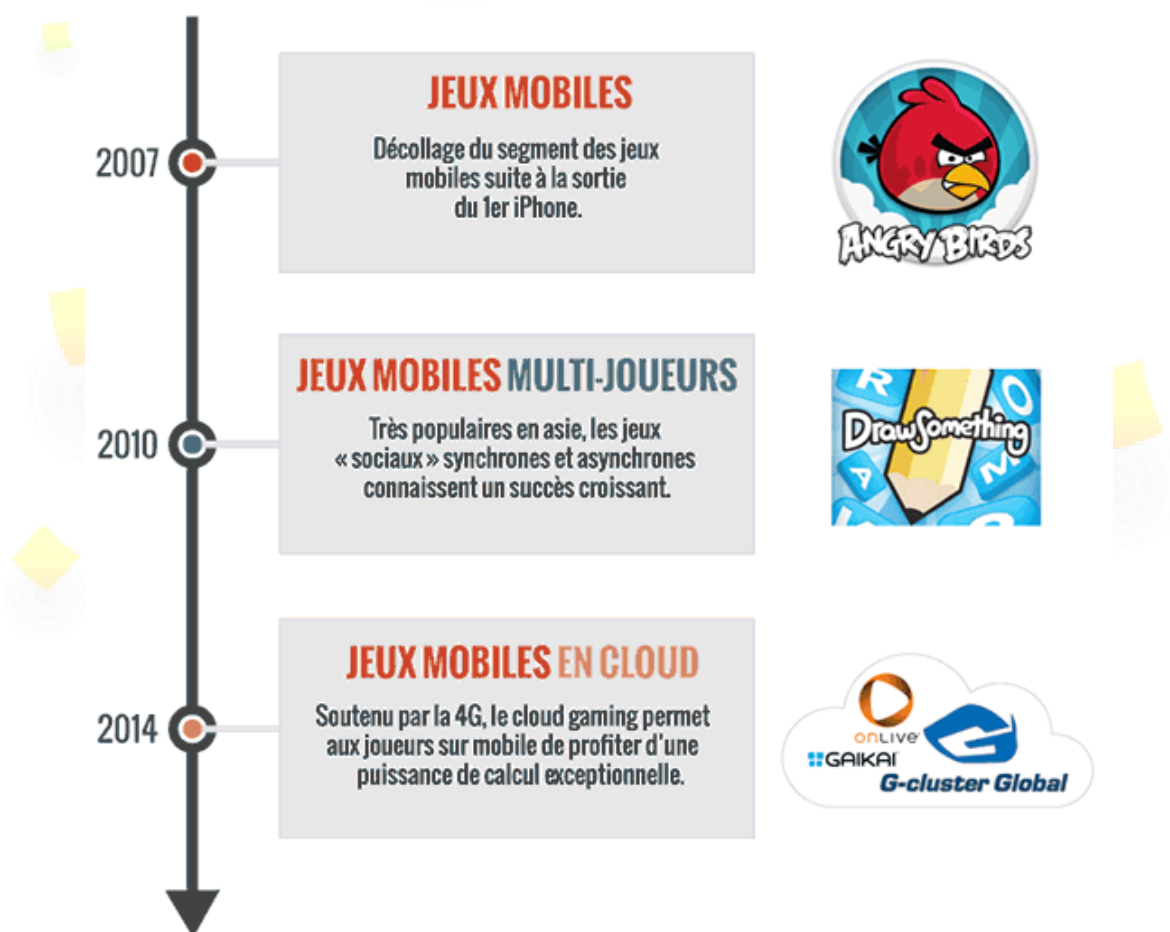
B.5) POURQUOI CE CONCEPT ?

Le multi-joueur : un genre bien connu de Nintendo

Nintendo est le premier fabricant console à avoir mis l'**accent sur le multi joueur**. Depuis la Nintendo 64, toutes les consoles de salon Nintendo peuvent accueillir au moins 4 joueurs simultanément.

Contrairement au début du jeu mobile la mouvance est maintenant dans les jeux mobiles **multi-joueurs en réseau**.

L'évolution technologique au service de ce choix



La capacité de stockage et d'affichage des smartphones et tablettes alliée aux avancées technologiques de connexion via satellite et au système de Cloud permettent de créer des jeux **entièrement basé sur la connectivité**.

Source: AFJV - 2015



B.6) POURQUOI CETTE LICENCE ?

Plus large cible

Nintendo mise beaucoup sur un immense succès de leur **premier jeu mobile**. Exploiter une **seule licence** ravivera les fans de celle-ci et permettra à d'autres de la découvrir.

Néanmoins une certaine partie des fans de Nintendo devra attendre **LE jeu ou l'application** qui mettra en scène sa licence favorite pour **enfin céder et télécharger le software**.



Pourquoi se limiter à une licence alors que le point fort de Nintendo est de posséder une multitude de licences fortes ?

Concept adaptable

Pour répondre à cela et permettre de toucher tous les fans de Nintendo afin de pouvoir les contenter, la licence **NINTENDO LAND** est parfaite.

Dans un premier temps le concept du jeu en lui-même **permet de réunir toutes les licences** Nintendo et même d'établir des **croisements entre différents univers** Nintendo. Chose dont **les fans sont extrêmement friands**.

Dans un second temps il est aisé **d'y intégrer des mécanismes rétentions** de type free-to-play.

Déjà populaire

NINTENDO LAND est une licence **récente** qui bénéficie déjà d'une certaine **popularité**.

En y **intégrant** d'autres licences Nintendo moins connues il est possible de leur **donner un souffle nouveau** en profitant du concept de NINTENDO LAND.

Wii U	10 730 000
Mario Kart 8	5 870 000
Nintendo Land	5 000 000
New Super Mario Bros. U	4 880 000
Super Mario 3D World	4 470 000
Super Smash Bros.	4 030 000
Splatoon	2 420 000
New Super Luigi U	2 270 000
Super Mario Maker	1 880 000
Zelda : Wind Waker HD	1 620 000
Wii Party U	1 580 000

Ventes Wii U / Jeux en unité

Source: AFJV - 2015

Concept





C.1) GAMEPLAY OVERVIEW

Amusez-vous à travers tous les univers de Nintendo !



Jouez pour gagner des points et des objets

Différents modes de jeu disponibles

Créer un Mii unique grâce à vos univers Nintendo favoris

Gagner des pièces et des objets



Lorsque **le joueur joue à des mini-jeux**, il obtient des pièces pour avoir participé selon sa position en fin de jeu.

Avec les pièces, il peut réclamer, via un magasin, des récompenses thématiques de Nintendo.

Les modes de jeux



Tous les modes de jeux sont accessibles via le lobby du jeu.
Différents types de mini-jeux et règles différentes !

Créer un Mii unique



Collectionnez les objets et tenues de vos personnages favoris !

Amusez-vous à mélanger les univers !



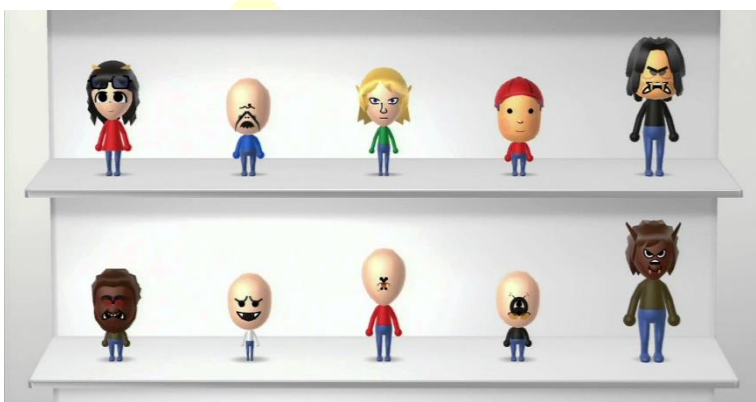


C.2) COMMENCER LA PARTIE

Nintendo Account

L'enregistrement via un profil Nintendo Account est **obligatoire** pour pouvoir utiliser l'application.

Si l'utilisateur **possède déjà un compte** il peut se connecter avec. Cela lui donne accès à sa collection de Mii de 3DS et de Wii U. Il est possible de créer un nouveau mii.



Création de personnage - Mii

Si l'utilisateur ne possède pas de compte il **doit en créer un**.
Il passera ensuite par la création de Mii **avant de pouvoir jouer**.





C.3) LE LOBBY



Accès aux différents modes de jeu !

Organisez des échanges, des défis ou discuter !

Le joueur se déplace comme il le souhaite !



Comparez vos objets et records avec d'autres joueurs !



Ergonomie simplifiée pour un accès plus rapide aux features du jeu !





C.4) LES MODES DE JEU

MODE LIBRE - 1 joueur solo ou 4 joueurs chacun pour soi



Qu'est-ce que c'est ?

Choix libre d'un mini-jeu. Jeux **solo** ou **multijoueur**.
Contre des joueurs en ligne ou contre des ordinateurs.
Ce mode fait office d'**entraînement** pour les autres modes de jeu.

• Comment gagner ?

Après chaque mini-jeu, le joueur gagne des pièces.

MODE STADIUM - 4 joueurs chacun pour soi



• Qu'est-ce que c'est ?

Le joueur est **contre 3 autres joueurs** en temps réel.
Le but du jeu est de s'affronter en **enchainant un certain nombres de mini-jeux** à la suite.
(5 ou 10, pentathlon ou décathlon).

• Comment gagner ?

Après chaque mini-jeu, le score de chacun est **converti en points**.
A la fin de la série de mini-jeu, le joueur qui a le plus gros montant de point gagne l'épreuve.

MODE TOURNOI DE GUILDE - 1 joueur jeu solo



• Qu'est-ce que c'est ?

Ce mode permet de **cumuler les efforts individuels** de chacun des membres d'une guilde qui participe.
Le contenu du tournoi de guilde est constitué par **une sélection mensuelle** de 10 mini-jeux.
Ce sont des mini-jeux déjà présents dans le jeu, accessible dans le mode 1 joueur et multi-joueurs.

• Comment gagner ?

Il y a un classement **spécifique** par mini-jeu de la sélection.
Le meilleur record sera premier du classement etc
La position des joueurs dans le classement est **convertie en points**.
Les points de chacun sont ajoutés afin de donner le score final représentatif de la guilde.





C.5) OBTENIR DES PIÈCES ET DES OBJETS

Il existe de **nombreux moyens différents** d'acquérir des pièces et des objets

- Jouer à des mini-jeux
- Gagner des coffres
- Echanger avec d'autres joueurs
- Récompenses de succès
- Associer des amiibos à son Nintendo Account
- Acheter des objets ou des pièces dans le magasin (voir « Magasin » p.23)
- Récompenses de panoplies (voir « Récompenses de panoplies » p.25)

RECOMPENSE DE MINI-JEU



Tout le monde gagne !

Tous les joueurs ayant participé à un mini-jeu gagnent des pièces à la fin de celui-ci.

Une légère différence de gain selon la position finale du joueur.

RECOMPENSE DE COFFRE

Le joueur qui finit 1^{er} à un mini-jeu gagne **un coffre en plus** des pièces.



Un coffre peut contenir :



OU



Des pièces supplémentaires

Un objet

N'importe quel objet du jeu !

Cependant un pourcentage d'obtention spécifique à chaque objet existe.

Ce pourcentage définit la **rareté des objets** et leur difficulté à obtenir.

Il existe des objets très rares **uniquement** dans des coffres (non disponible en magasin)





CHINOSI
Lorenzo

NintendoLand Pocket

Game
proposal



ECHANGER AVEC D'AUTRES JOUEURS

Echangez directement avec vos amis !

OU

Avec des joueurs du monde entier !

Consulter les propositions d'échanges
déjà en ligne ou faites en une.



RECOMPENSE AMIIBO



Amiibo et Nintendo Account

Chaque amiibo permet d'obtenir des
objets spéciaux !

Collectionnez les amiibo d'une même licence pour
encore plus de récompenses spéciales !

Associer des amiibo permet de remporter certains succès et donc encore plus de
récompenses !





RECOMPENSE DE SUCCES

Il est possible de remporter certains succès de jeu allant du plus simple au plus compliqué.

Des défis supplémentaires pour des récompenses uniques !

Remporter un succès permet de gagner selon la difficulté : des pièces, des coffres ou des objets spéciaux.

Facile

[Echauffements]

Jouer à 5 mini-jeux différents

[Récompense]

Un coffre

Difficile

[Champion olympien]

Remporter 5 modes décathlons de suite

[Récompense]

Objet spécial
Ailes de Pit (Kid Icarus)

C.6) MAGASIN



Tous les objets s'achètent avec les pièces du jeu !

Tous le contenu du jeu est free-to-play !

Certains objets rares ne s'obtiennent que grâce aux coffres et les succès.

Tout n'est pas si facile ...

Le prix en pièce  varie selon la rareté  de l'objet. Plus un objet est rare plus son effet visuel à de l'impact.



Salopette de Mario



250



Salopette de Mario Doré



7500





C.7) PERSONNALISATION

LES EQUIPEMENTS, ACCESSOIRES ET OBJETS



**Collectionnez et personnalisez
votre mii de différentes façons !**

Créez un personnage unique en **mélangeant**
différent univers !

Changez les couleurs selon vos goûts !

Tête : coiffe, casque, objet délirant ...
Accessoire Tenu en main : arme, objet ...
Accessoire 2 : Cape, écharpe, ceinture ...
Gants
Jambes (avec pieds)



LES MASCOTTES (familiers)



**Votre mascotte suivra votre
mii partout !**

Chacune issue d'un univers bien connu, elles possèdent
leur animation et attitude représentative.



**Affirmez votre supériorité
avec style !**

Certaines sont très rares dans les coffres et d'autres ne
s'obtiennent **que grâce** aux succès, aux amiibo ou aux
récompenses de panoplies.





RECOMPENSES DE PANOPLIES



Chaque objet appartient à une panoplie !

Il peut y avoir **plusieurs panoplies** différentes au sein **d'un même univers**.
Il existe des panoplies qui **réunissent différentes licences**.

Complétez les panoplies pour gagner des récompenses spéciales !

Une interface permet de connaître les panoplies et ce qu'elles **permettent d'obtenir**.



C.8) GUILDE



Rejoignez ou créez une guilde pour monter au sommet du classement !

Des **quêtes de guilde spéciales** pour les membres de guilde !

Accédez au mode tournoi de guilde !

Alliez vos **forces** entre membres d'une même guilde pour un **score global commun** !





C.9) TABLEAU DES RECORDS



**Des leaderboards pour
chaque mini-jeu !**

Comparez vos records avec vos amis
ou le monde entier !

**Des leaderboards par mode
de jeu !**

Des études de votre **progression et vos spécialités** !
Suivez l'avancée de votre guilde !



C.10) CONNECTIVITE



New Account System

**Différents services pour partager
avec vos amis et le monde entier !**

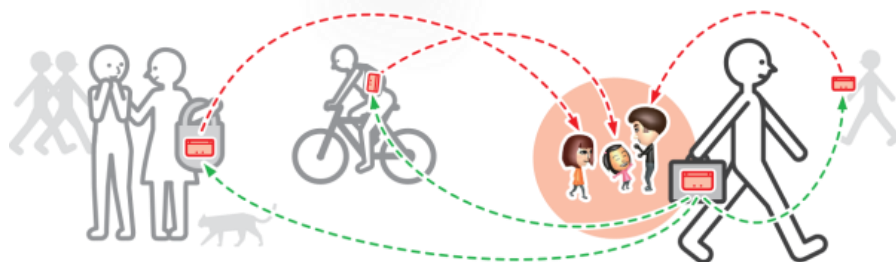
Discuter avec vos amis grâce à **Miitomo** et **Miiverse** !
Partagez vos records et votre progression !

 **Miiverse**

Miitomo™

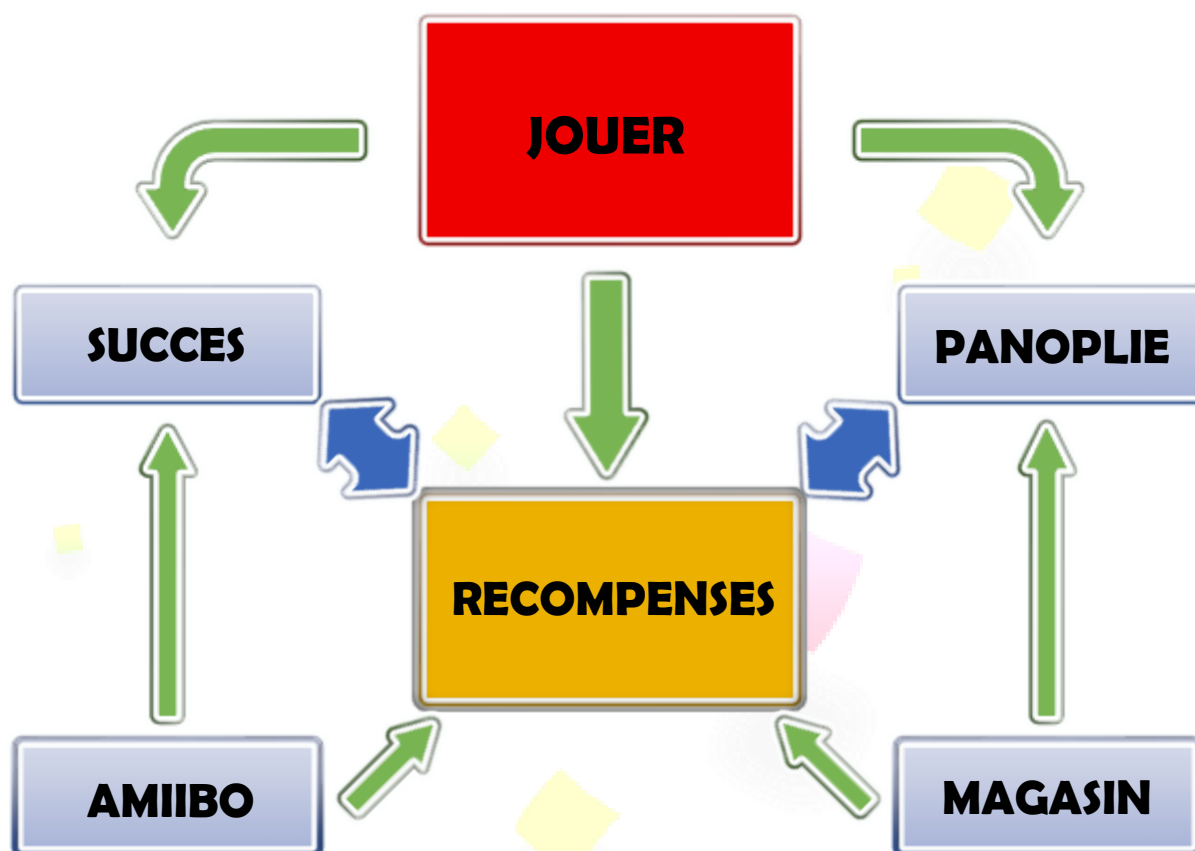
**Nintendo Zone pour gagner
des récompenses uniques !**

Gagnez des récompenses en étant proche
d'un autre joueur !





C.11) RETENTION



Chaque feature de rétention en alimente une autre !

Tous les moyens pour obtenir des récompenses participent au fonctionnement d'une autre feature. Une feature fait gagner des récompenses en faisant fonctionner une autre feature et ainsi de suite.

Toujours à un pas de la prochaine récompense !

Les dépendances et résonnances entre les différentes façons d'obtenir des récompenses alimentent la rétention.

Aucune action n'est vaine. Le joueur progresse en permanence.





CHINOSI
Lorenzo

NintendoLand Pocket

Game
proposal



RECOMPENSES JOURNALIERES

Daily Login

Connectez-vous et obtenez des pièces et des coffres !

Chaque jour une récompense !
De plus en plus **importantes** au fil des jours !



Daily Game

Tentez votre chance une fois par jour !

Lancez un dé et progressez sur un jeu de l'oie pour ramasser des récompenses spéciales !

OBJECTIFS QUOTIDIENS

Chaque jour des défis à remplir pour gagner des récompenses !

Des pièces et des coffres à gagner !
Différents types de défis !



3 défis différents par jour !

Votre progression est **sauvegardée** !
Un défi en cours n'est pas remplacé le lendemain





C.12) MONETISATION



Achetez des pièces supplémentaires !



Pour les joueurs impatientes qui ont **moins de temps à consacrer !**

Dépensez les pièces dans le magasin du jeu pour **acheter des objets !**

Doublez vos gains de pièces pendant 24 heures !

La solution la **moins chère !**

Pour un joueur qui s'investit et qui cherche à **rentabiliser son temps de jeu.**





C.13) PREVISIONS BUDGETAIRES

La prévision budgétaire est estimée en **euro brut**.

Le projet compte une équipe de **17 membres actifs**.

Le sound designer est rémunérée en tant que **mission extérieure de 3 mois**.

Le temps de production complet du jeu est estimé à **18 mois**.

Poste	Effectif	Brut/mois 1 personne	+ charges patronales	+ frais complémentaires	Durée de contrat
Producer	1	5000	7000	9800	18 mois
Lead GD	1	5000	7000	9800	18 mois
Art director	1	5000	7000	9800	18 mois
Game designer	2	4000	5600	7840	18 mois
Level designer	2	4000	5600	7840	18 mois
Game artist	3	4000	5600	7840	18 mois
Animator	2	4000	5600	7840	18 mois
Programmer	4	4000	5600	7840	18 mois
Sound designer	1	4000	5600	7840	3 mois

Coût d'un mois de production

- 1 mois = 93 800 (avec charges patronales)
- 1 mois = **131 320 euros** (avec cout locaux + serveur etc)

Mission sound design

- 3 mois = **23 520 euros** (avec charges patronales et coût locaux/serveur)

Coût total du projet

- 18 mois = 2 363 760
- 18 mois + Sound design = 2 387 280
- Projet + marketing (x2,5) = **7 161 840 euros**

Calcul de rentabilisation (en téléchargements)

- Estimation 5% des joueurs dépensent au moins 5 euros
Taxe d'app store = Le studio récupère 3,5 euros sur 5 euros
- Cout total de prod diviser par 3,5 = **2 046 240** achats de 5 euros pour rentabiliser
- 2 185 700 X 20 = **40 924 800 téléchargements nécessaires**