



Répartition des tâches

Charles BRUEL : Direction artistique, Game Design

Quentin DEBARD : Gestion de projet, Game Design

Corentin NEDELEC : Programmation, Game Design

Élie TOMMASI : Communication, Game Design

Vue d'ensemble	3
Le concept	3
Overview	3
Direction Artistique	3
Scénario	3
But du jeu	3
Fiche signalétique	4
Gameplay	4
Capacités du joueur	4
Conditions de victoire et défaite	4
Mécaniques	4
Recrutement des rappers dans la Street	4
Recrutement des rappers Superstars	5
Amélioration des rappers	5
Envoi des rappers en missions	6
Production et vente des albums	6
Street Cred	7
East Coast / West Coast et missions spéciales	7
Featuring	8
Utiliser des bonus	8
Le Shop	8
Design des menus	9
Menu principal	9
Navigation dans les menus	9
Affichage permanent	9
Notifications joueur	9
Monétisation	10
Soft et Hard currency	10
Utilisation de Soft et Hard currency dans le jeu	11
Daily Reward et Return Hook	13
Communauté	14
Expérience et bonus permanent	14
Missions et consommables	14

1. Vue d'ensemble

1.1. Le concept

Dans Street Biz, le joueur incarne le gérant d'une maison d'un label qui aspire à devenir le plus gros distributeur et producteur de Hip-hop de la Terre, et au delà. Pour ce faire, le joueur va devoir recruter des rappeurs, les former, les faire participer à des événements et des featurings.

1.2. Overview

Street Biz est un jeu de gestion et d'upgrade avec une partie clicker. Le joueur gagne de l'argent en vendant des disques et doit le réinjecter afin de faire évoluer ses rappeurs pour qu'ils rapportent plus d'argent et ainsi augmenter son score personnel, appelé Street Cred. Il a à sa disposition des upgrades, des missions solo et des missions de gangs qu'il peut partager avec la communauté; il s'agit pour lui de naviguer entre chaque écran pour y effectuer les actions et y revenir lorsqu'elles sont terminées. Il peut accélérer la vente de disques dans la partie clicker et visualiser son évolution dans la richesse avec le changement de design des menus (de plus en plus cossus)

1.3. Direction Artistique

Le style graphique de Street Biz mélange les codes du rap (graffiti, street art) rappelant les années 90 et l'univers cartoon old-school. Le but est ici de proposer un jeu qui parle au plus grand nombre tout en grossissant les traits.

1.4. Scénario

Le joueur incarne un gérant de label de Hip-hop qui souhaite se faire un maximum d'argent et s'imposer comme maître dans son domaine. Il devra gravir les échelons, dénicher les rappeurs dans différents lieux et s'affirmer dans la street comme dans les studios, sur la Terre et au delà.

1.5. But du jeu

Le but du jeu est d'avoir le plus de rappeurs possible sous contrat, de vendre le plus de disques par jour, de faire le plus de featurings, posséder des rappeurs superstar. En bref, Le but est de s'enrichir et d'être au top du leaderboard.

1.6. Fiche signalétique

Titre : Street biz

Support : Téléphone, tablette

Genre : Gestion, upgrade, clicker

PEGI : 7

Cible : 13 ans - 30 ans

2. Gameplay

Le jeu propose deux monnaies : les \$ (soft currency) et les Diamz (hard currency).

2.1. Capacités du joueur

Le joueur peut

- Recruter des rappers
- Améliorer ses rappers
- Envoyer ses rappers missions
- Vendre des albums
- Faire des featurings avec d'autres joueurs
- Acheter des bonus au Shop

2.2. Conditions de victoire et défaite

Victoire

Il n'y a pas de victoire à proprement parler.

- Le joueur est le premier au leaderboard du jeu et de son label sur toutes les planètes
- Le joueur gagne constamment plus d'argent et recrute plus de rappeur
- Le joueur recommence toutes les planètes.

Défaite

Il n'y a pas de défaite à proprement parler

- Le joueur n'a plus d'argent
- Le joueur est dernier au leaderboard

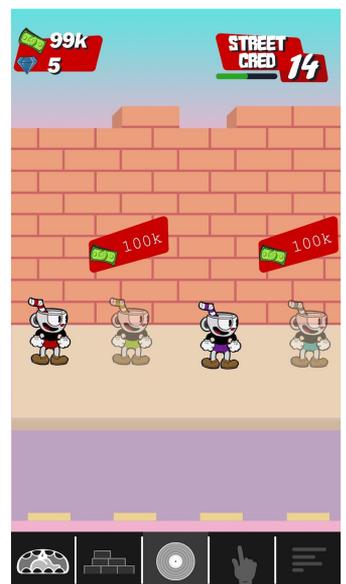
3. Mécaniques

3.1. Recrutement des rappers dans la Street

Afin de recruter des rappers, le joueur doit se rendre sur le menu consacré au recrutement. Les rappers sont alignés dans une Street. Il y a plusieurs Streets et plusieurs rappers dans chaque Street. Les Streets se suivent et le joueur peut les faire défiler afin de voir les différents rappers qui lui sont présentés. Chaque rappeur a des caractéristiques de bases (revenu \$ et Street Cred) qui sont améliorées au fil des Streets. Les Streets les plus pauvres proposent des rappers moins chers mais moins avancés, les Streets les plus riches offrent des rappers plus chers, mais plus efficaces.

Pour recruter un rappeur, il doit le sélectionner en cliquant dessus. Il a ainsi accès à toutes ses caractéristiques et peut effectuer son choix en conséquence.

L'achat de rappeur se fait avec la soft currency du joueur qui sont les Dollars (\$). Chaque rappeur dispose de deux revenus : apport de \$ (augmente le prix de vente des albums) et la Street Cred (s'ajoute au total du joueur).



Les rappers ont un nom de base, que le joueur peut choisir de changer au fil du jeu, sans limite. Si le joueur valide un nom alors que celui-ci est effacé, le nom de base du rappeur est remis.

3.2. Recrutement des rappers Superstars

A un certain moment du jeu, lorsque le joueur possède un montant de Street Cred suffisant, il peut recruter une Superstar qui lui multiplie ses gains et sa Street Cred. Ce rappeur fonctionne de la même manière que les autres mais possède ses propres missions. Le rappeur Superstar peut être acheté en soft ou en hard, et reste un rappeur très cher. Il peut être amélioré et envoyé en mission.

Lors des mission battle East Coast - West Coast, le joueur ayant un rappeur Superstar doit choisir entre effectuer cette mission (et donner plus de poids à son équipe) ou effectuer un mission spéciale (qui lui rapporte plus d'argent que d'habitude).

3.3. Amélioration des rappers

Le joueur dispose d'un onglet de gestion de ses rappers. Pour améliorer un rappeur, il le sélectionne et a ainsi accès à toutes ses caractéristiques détaillées ainsi que la punchline du rappeur. Il peut choisir de les améliorer selon trois axes :

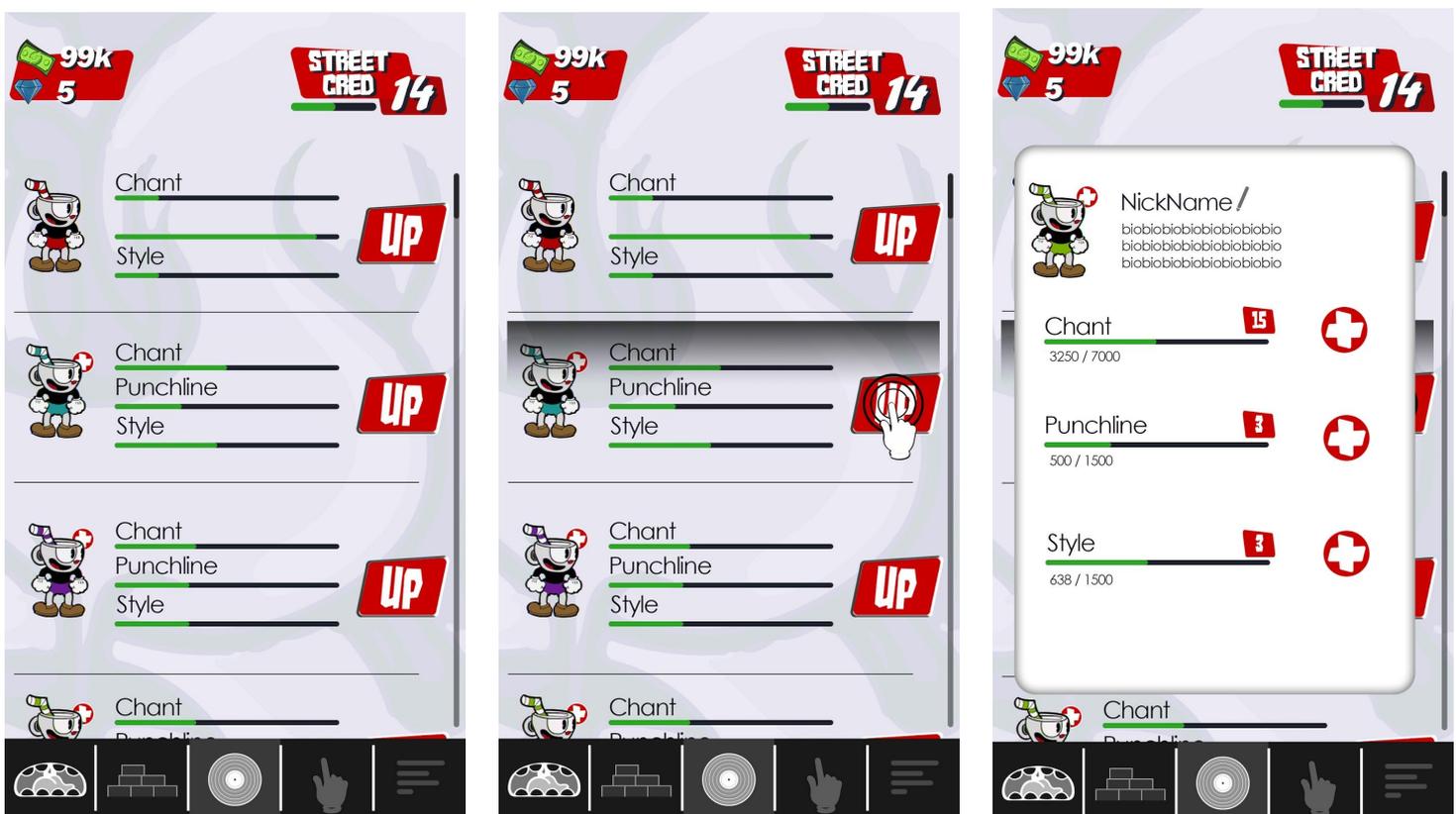
- Amélioration du chant : augmente directement la Street Cred du joueur
- Amélioration des punchline : augmente le prix de vente des albums
- Amélioration des choix vestimentaires : augmente directement la Street Cred du rappeur

Ces améliorations se paient avec de la soft currency (\$) et sont immédiates.

Plus le joueur améliore un rappeur, plus les améliorations coûtent chères.

Chaque achat augmente le précédent score de (X). Le nombre d'amélioration maximum par rappeur est de 15.

Un rappeur en mission ne peut pas être amélioré.



3.4. Envoi des rappers en missions

L'onglet principal présente les missions que le joueur peut effectuer. Le joueur ne peut pas effectuer plus de 3 missions en même temps sauf s'il achète définitivement un emplacement supplémentaire avec de la hard currency ou qu'il paie à moindre coût un emplacement temporaire.

Chaque emplacement donne une description de la mission et propose le top des rappers du joueur. Le joueur peut également choisir un rappeur lui-même. Lorsqu'un rappeur est en mission, il est grisé dans le menu d'upgrade. Une fois en mission, un rappeur ne peut pas être enlevé.

Chaque mission porte sur un thème particulier et apporte plus ou moins de \$ ou de Street Cred en fonction et ces gains sont également changeant selon les caractéristiques de bases ou améliorées de chaque rappers. Certaines rapportent également des Diamz. Des choix stratégiques peuvent donc être réalisés par le joueur en assignant des rappers adaptés à telle ou telle mission.

La durée des missions dépend du type de la mission et ce temps peut être annulé en dépensant des Diamz. Lorsqu'une mission est terminée, une notification est envoyée au joueur. Celui-ci doit cliquer le rappeur afin d'en récolter la récompense et d'avoir accès à une nouvelle mission.

Certaines missions proposent en plus un bonus temporaire que le joueur doit activer.

Certaines missions sont qualifiées de spéciales car elles concernent le choix qu'a fait le joueur au début du jeu en choisissant la team East Coast ou West Coast (cf. 3.6. East Coast-West Coast et missions spéciales).



3.5. Production et vente des albums

Dès qu'un rappeur est recruté par le joueur, celui-ci commence à produire des albums. C'est sur ce principe que se base le revenu de base du joueur.

Avant de rapporter des \$, les albums sont produits dans un onglet particulier qui permet de visualiser la production de CD : des tapis roulants amène des CD vers des camions. Ces camions se remplissent dans le temps. Les camions ont une capacité de stockage définie et lorsque cette limite est atteinte, la production s'arrête. Il y a trois tapis roulants et trois camions.

Le joueur doit revenir sur ce menu et cliquer sur chaque camion pour shipper sa production et ainsi récupérer les \$. Lorsque le joueur clique sur le camion, celui-ci part de l'écran, le joueur reçoit des \$ et un nouveau apparaît.

Il s'agit ici d'un return hook pour le joueur, afin de le forcer à revenir sur le jeu pour recevoir son salaire.

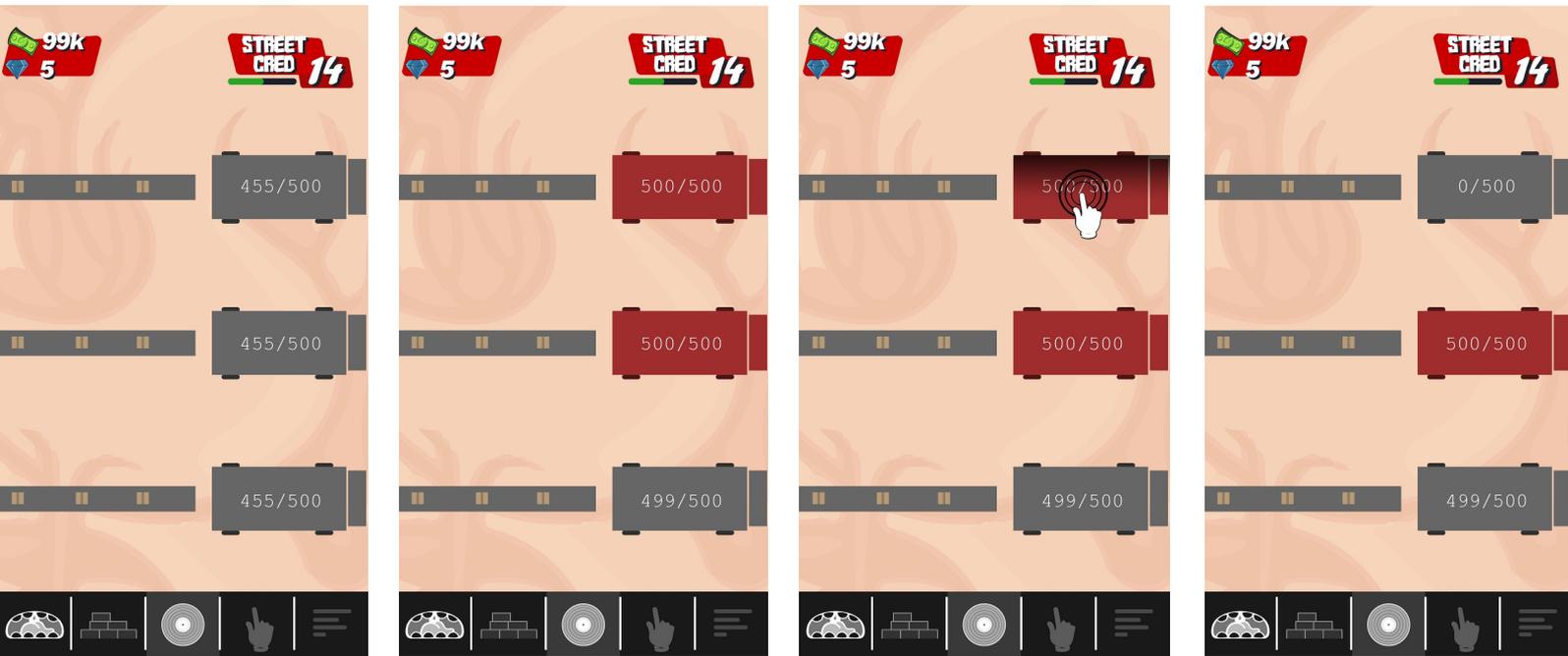
Un album est vendu à un prix de base qui peut être augmenté en améliorant les rappers, et à une vitesse particulière qui peut également être augmentée en

La capacité des camions est augmentée en fonction de la Street Cred du joueur. Il y a un système de palier :

- De 0 à 500 : 500 disques
- De 501 à 1000 : 1000 disques

- De 1001 à 1500 : 5000 disques
- De 1501 à 2000 : 10000 disques
- De 2001 à 2500 : 50000 disques
- De 2501 à 3000 : 100000 disques
- Etc

Chaque palier dépassé amène une modification visuel des camions et des tapis roulants.
 Cette partie du jeu est également un mini jeu de type cliquer pour le joueur. S'il tape sur les tapis roulants qui amène les disques vers les camions, la production et le remplissage des camion se fait plus vite en étant multiplié par 1.5 (x) à chaque impact de doigt.



3.6. Street Cred

La Street Cred du joueur est la somme de plusieurs points du jeu :

- La Street Cred des rappeurs qu'il possède
- L'apport des bonus permanents et temporaires
- L'apport des récompenses des missions

Lorsqu'un bonus temporaire augmente la Street Cred, la Street Cred du joueur augmente jusqu'à un certain nombre. Celle-ci ne descend pas après l'arrêt du bonus.

3.7. East Coast / West Coast et missions spéciales

Au début du jeu, le joueur doit choisir entre deux teams : la East Coast et la West Coast. Le joueur peut aussi ne pas choisir mais ne pourra pas participer aux missions de team.

Si le joueur n'a pas choisi de team, il peut le faire à n'importe quel moment du jeu.

Les missions spéciales font entrer en concurrence les deux teams en regardant le nombre de participants de chaque côté. Les participants de la team avec le plus de joueurs effectuant la mission gagnent et remportent des \$ et de la Street Cred bonus. L'équipe perdante remporte un peu de \$.

Ces missions ont lieu deux fois par semaine, sur des jours qui ne changent pas..

3.8. Featuring

Le joueur peut effectuer des featuring en mettant à disposition ses rappers. . Pour cela, il choisit un rappeur qu'il met à disposition de la communauté.

Le joueur peut mettre plusieurs rappers en featuring sans limite de places, ce qu'il fait à partir de l'onglet dédié aux rappers.

Un featuring s'apparente à une mission dans le sens où il y a une durée. Un featuring ne peut, par contre, pas être accéléré avec des \$ ou des Diamz.

Si le joueur possède des amis Facebook jouant au jeu, il peut effectuer des featurings avec eux et gagner davantage de récompense.

3.9. Utiliser des bonus

3.9.1. Bonus permanents

Le joueur peut acheter des bonus, ou améliorations permanentes dans Le Shop qui augmenteront ses revenus en matière de \$ ou de Street Cred. Ils sont achetables en soft et en hard (plus d'efficacité).

3.9.2. Bonus temporaires

Le joueur peut utiliser des bonus lorsqu'il lance une mission. Ces bonus sont temporaires et permettent au joueur de récupérer plus de \$ ou de Street Cred. Certains bonus permettent de réduire le temps de mission. Ils sont achetables en soft et en hard (plus d'efficacité).

3.10. Le Shop

Il y a deux magasins dans le jeu : le magasin d'achat de hard currency et le magasin d'achat de bonus appelé Le Shop.

Le magasin d'achat de hard currency est accessible en haut de l'écran, à côté du l'affichage de la monnaie détenue par le joueur. il doit cliquer sur le signe +.

Le Shop se trouve sur le menu principal / menu des missions. lorsque le joueur lance une mission il peut choisir d'utiliser un bonus qu'il a, d'en acheter un ou de lancer la mission sans bonus.

Certains bonus peuvent être achetés avec des \$, d'autres avec des Diamz.

4. Design des menus

Le design de tous les fonds graphiques et des streets évoluent en fonction de la Street cred et de l'argent du joueur. ils lui permettent de voir sa progression en terme de richesse.

4.1. Menu principal

Le menu principal permet de voir la progression du joueur en modifiant l'image du disque, passant d'un visuel de disque abîmé à disque platine serti de diamants en passant par l'or, etc.

Le joueur peut jouer avec le disque afin de faire du "scratch". Divers sons sont joués lors de son utilisation.

4.2. Navigation dans les menus

Le joueur change de menu en utilisant le menu au bas de l'écran où plusieurs boutons représentent les onglets. Il peut également swiper vers la droite ou vers la gauche.

Pour faire défiler les streets et les rappeurs à l'intérieur, le joueur doit swiper vers la droite ou la gauche sur la street. S'il swipe en dehors, il changera d'onglet.

Afin de naviguer dans l'écran des rappeurs qu'il possède, il doit swiper vers le bas ou vers le haut. le reste de la navigation sur fait via des boutons.

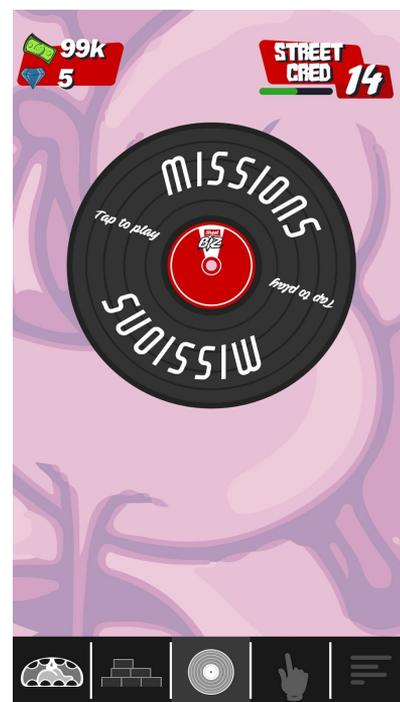
4.3. Affichage permanent

Certains éléments du jeu sont constamment affichés à l'écran pour que le joueur puisse y avoir accès. Il peut ainsi voir sur tous les écran les montant de ses currency et son niveau de Street Cred. soft et hard + Street Cred + menu bas écran

4.4. Notifications joueur

La demande d'autorisation pour les notifications est faites dès le premier lancement de l'application, afin de toucher le plus de joueur possible. Les notifications sont envoyées pour différents événements dans le jeu :

- Lorsque les missions sont terminées
- Lorsque la production des CDs a rempli tous les camions
- Lorsqu'il est sur le point de perdre son daily reward (vers 19h-20h)
- Lorsqu'un événement spécial commence (Rap battle, événement saisonnier, ...)
-



5. Monétisation

5.1. Soft et Hard currency



La monétisation de **Street Biz** repose principalement sur des achats in-app de monnaies premium.

Street Biz possède deux donc monnaies :

- les \$ (soft)
- les Diamz (hard)

Les \$ se récupèrent en jeu et les Diamz sont achetables en argent réel. A tout moment, **le joueur peut convertir des Diamz en \$.**

Les \$ sont utilisés pour toutes les mécaniques vitales au jeu. C'est-à-dire que **le joueur a accès à toutes les fonctionnalités du jeu**, cependant le joueur aura à faire à des **temps d'attente**. Les Diamz quant à eux, serviront principalement à passer les temps d'attente, mais aussi à acheter des améliorations uniques non disponibles avec les \$.

Ratio argent réel, diamz, soft et temps

Ce ratio suit une courbe linéaire afin de permettre au joueur de mieux appréhender le système d'achat de hard et de soft en fonction des actions qu'il entreprend.

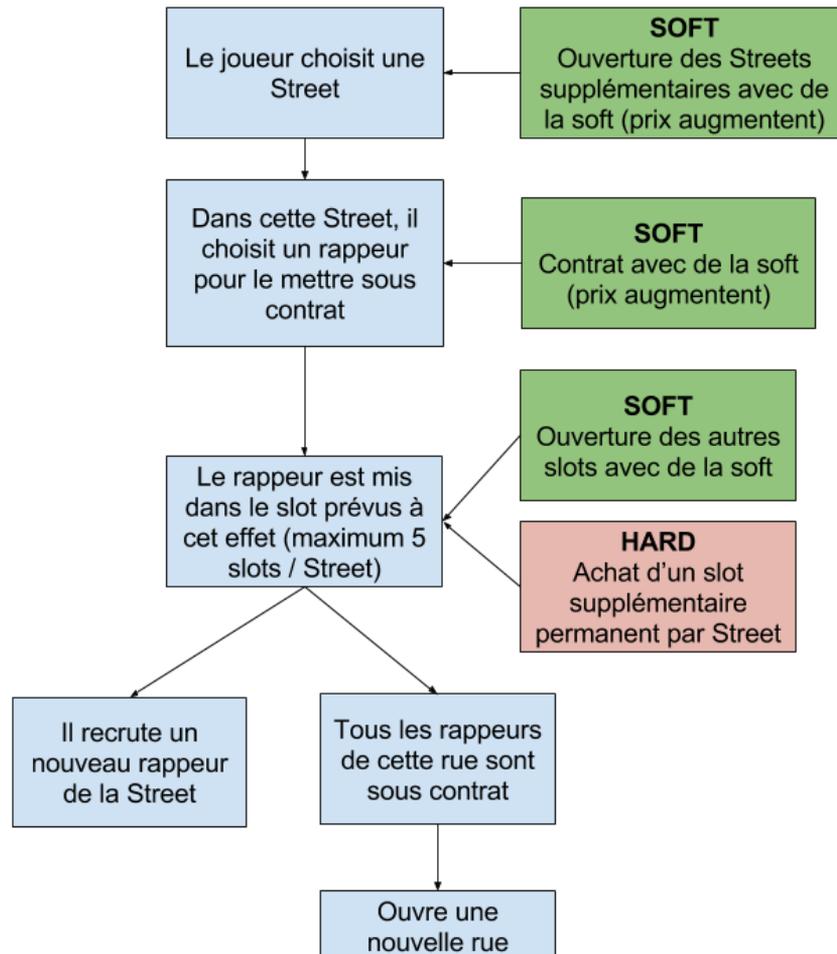
Toutefois, Street Biz repose en majeure partie sur le temps, qui a une grande valeur du fait de son omniprésence dans une des features principale du jeu : les missions. Celles-ci pouvant être complétée immédiatement si le joueur dépense de la hard.

Un ratio type piecewise a beaucoup plus d'intérêt dans la durée. Par manque de temps il n'est pas implémenté ici, mais est à prévoir.

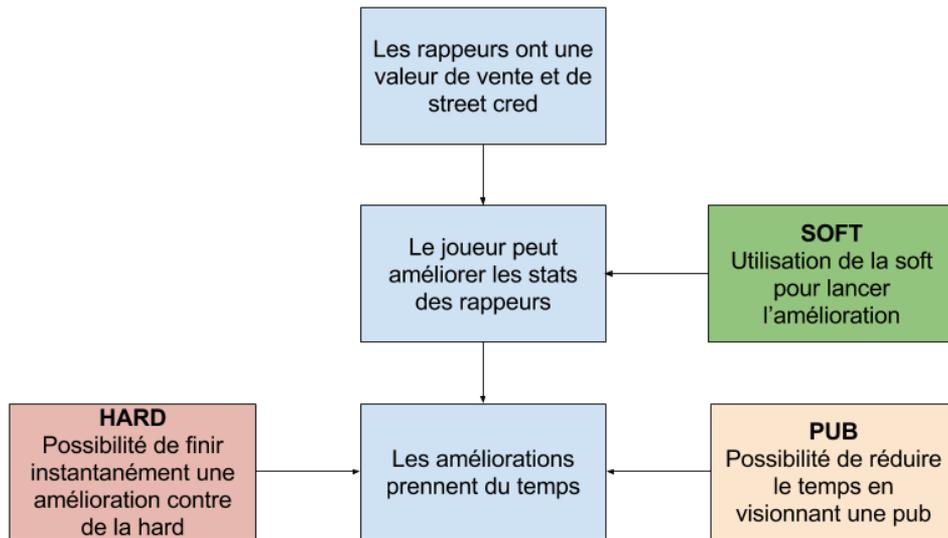
Euro		0,99€	1,99€	4,99€	9,99€	19,99€	49,99€	99,99€
Diamz	18	80	180	500	1.200	2.500	6.500	14.000
Dollars			16.000	60.000		350.000		2.000.000
Temps	3h	13h	30	83h	200h	416h	1083h	2333h

5.2. Utilisation de Soft et Hard currency dans le jeu

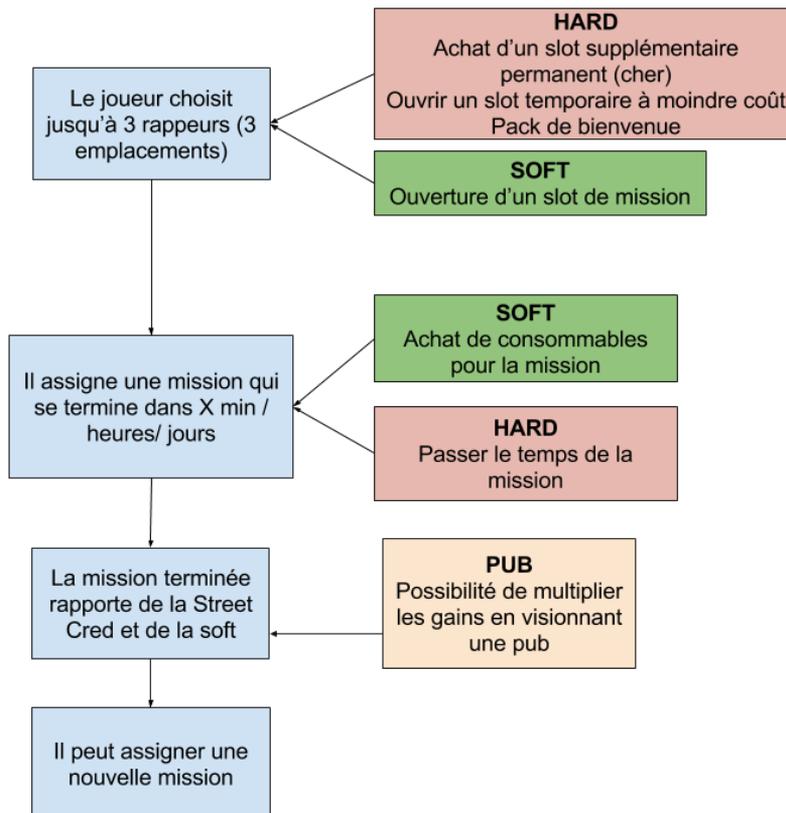
5.2.1. Recruter un rappeur



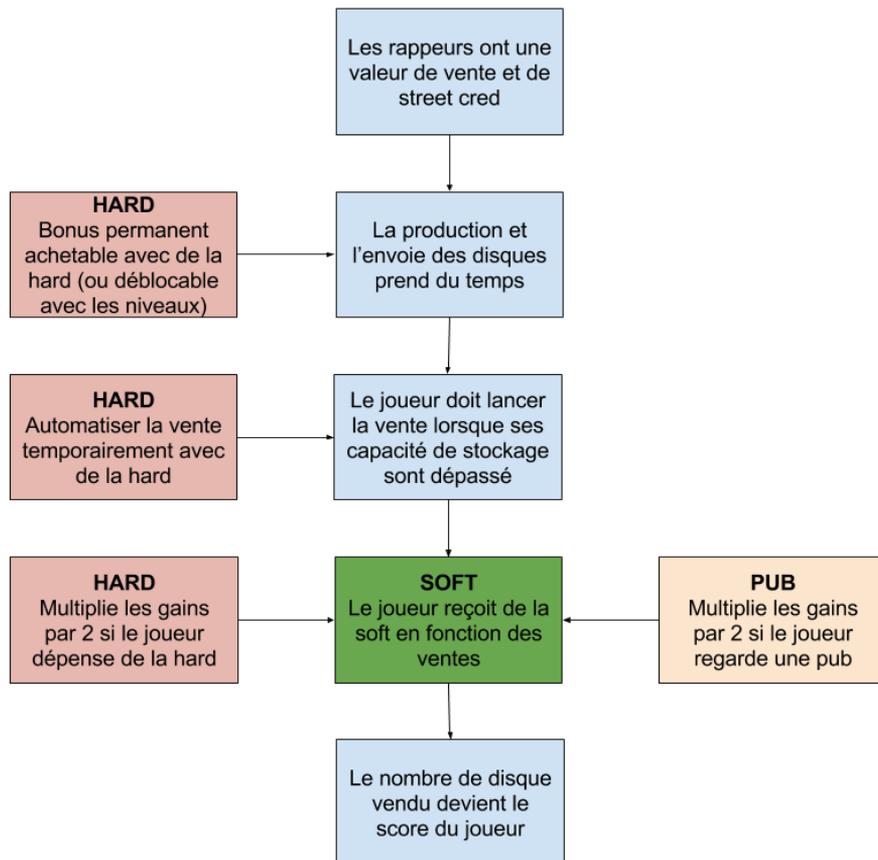
5.2.2. Améliorer un rappeur



5.2.3. Envoyer les rappeurs en mission



5.2.4. Vendre des disques



5.3. Daily Reward et Return Hook

A chaque **première connection par jour**, le joueur va recevoir **une enveloppe de \$**. L'enveloppe grossit si il se connecte **plusieurs jours de suite** jusqu'au 7e jour. Le 7e jour, le joueur reçoit quelques Diamz et le système **recommence au jour 1**, mais **avec un bonus** dû au nombre de semaines complétées.

Exemple (valeurs non réelles) :

Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5	Jour 6	Jour 7
100 \$	200 \$	300 \$	400 \$	500 \$	600 \$	700 \$ + 1 Diamz
Jour 8	Jour 9	Jour 10	Jour 11	Jour 12	Jour 13	Jour 14
100 \$ + 5 \$	200 \$ + 5 \$	300 \$ + 5 \$	400 \$ + 5 \$	500 \$ + 5 \$	600 \$ + 5 \$	700 \$ + 5 \$ + 1 Diamz

La **séries de récompenses recommence** au début **si le joueur ne se connecte pas** pour récupérer son enveloppe ou son coffre fort.

5.4. Communauté

5.4.1. Daily Reward

Le joueur va recevoir, chaque jour, des \$ en fonction des revenus de ses amis. C'est-à-dire que plus le joueur a d'amis et plus ils ont joué longtemps, plus le joueur va gagner de \$ par jour.

5.4.2. Featuring

Le joueur peut mettre des rappers à **la disposition de ses amis** Facebook et de la communauté du jeu pour faire **des featuring**. Les joueurs pourront utiliser ce rappeur pour leurs mission et **augmenter leurs gains** et le joueur ayant mis le rappeur à disposition **recevra aussi une récompense**. Si le rappeur appartient à **un ami, les gains augmentent** pour les deux joueurs.

5.4.3. Réseaux sociaux

De l'application, le joueur peut faire part de son avancée dans le jeu via Twitter et Facebook avec un message prédéfini qu'il peut modifier. Le but est d'attirer une partie de ses amis sur le jeu.

5.5. Expérience et bonus permanent

Les **bonus permanents** se débloquent **en fonction de la Street Cred** totale du joueur. Cependant, **le joueur peut acheter directement les bonus** contre des Diamz.

Les bonus sont principalement :

- Augmenter le prix de vente des disques
- Augmenter la production des disques
- Augmenter la capacité de stockage des camions

5.6. Missions et consommables

Les missions rapportent des \$ et de la Street Cred bonus. Le joueur peut acheter (en \$) ou récupérer des consommables. Les consommables augmentent les gains de Street Cred bonus.

Exemple de mission :

- Fais un concert au Super Bowl → \$ + Diamz
- Shoot photo sur les Champs Elysées → Street Cred
- Écris la bible des punchlines → \$ + Diamz