



CRAZY
FOOD



Système économique

2021

GD2 : Yoan Delalonde, Igor Bessy, Baptiste Richer, Fatou Aïcha Traoré
GDP2 : Guillaume Hitier, Leonard Fetis, Trystan Barré, Sebastien Gonet

OVERVIEW



- ❖ Retrouvez et manipulez vos ingrédients afin de préparer vos commandes à un rythme frénétique au milieu d'un bazar sans nom.
- ❖ Chargez vos assiettes sur le convoyeur pour servir les clients.
- ❖ Remplissez l'assiette avant qu'elle ne vous file entre les doigts !



solo



casual



mobile



unity

Gérez les urgences des commandes.

Attention !

Le tapis avance, assurez-vous d'avoir fini la commande avant qu'elle ne parte.

Attention aux ingrédients que vous pousserez en les déplaçant, qu'ils ne finissent pas sur le grill.

GAMEPLAY : Core loop

⊗ Coins (soft)

xp Likes (expérience)

■ Chef hats (hard)

★ Stars

Jouer un Niveau

+ ⊗
+ xp

En cas de réussite :

+ ★
+ ■

Débloquer des mondes

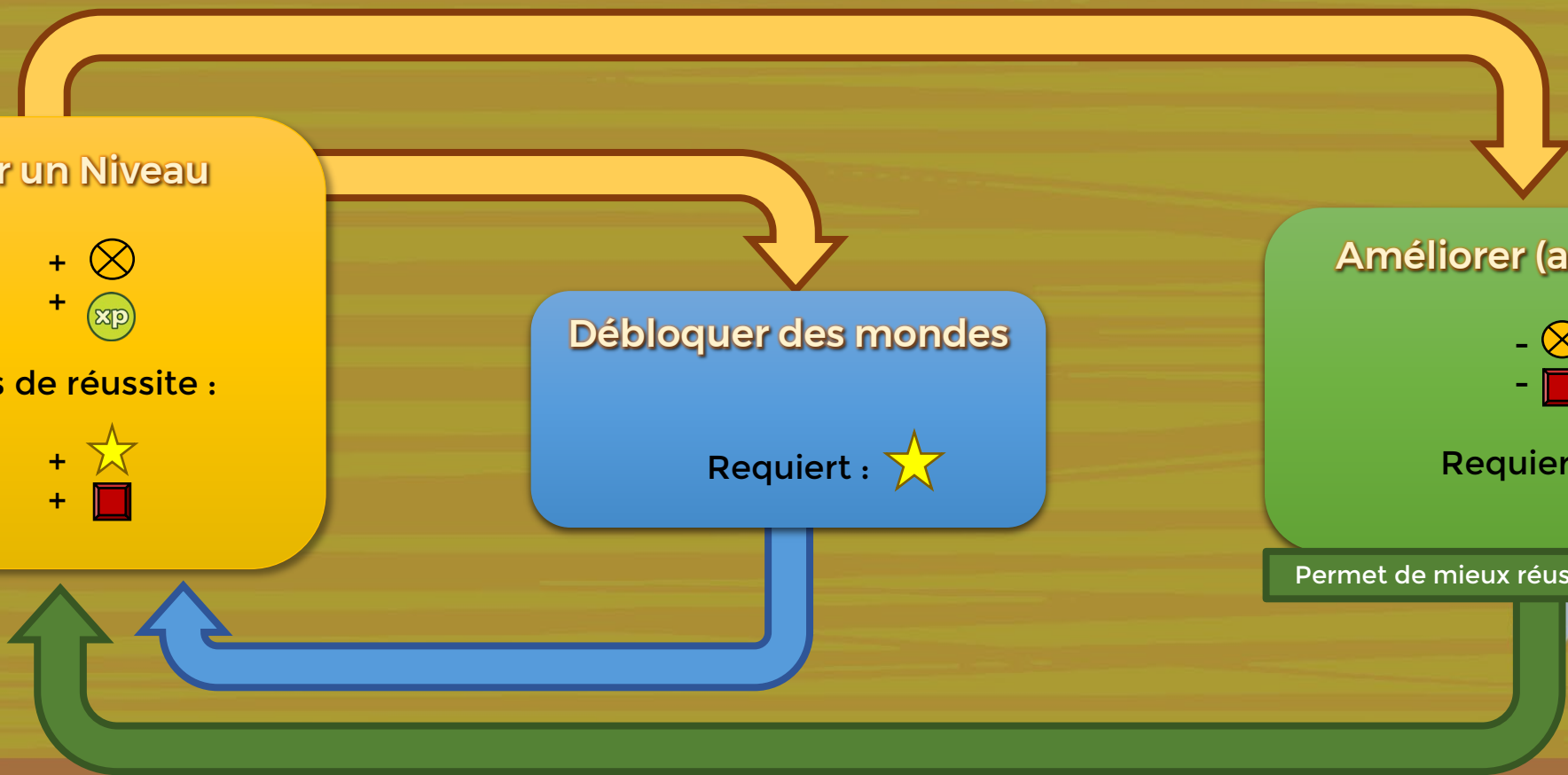
Requiert : ★

Améliorer (au shop)

- ⊗
- ■

Requiert : xp

Permet de mieux réussir les niveaux.

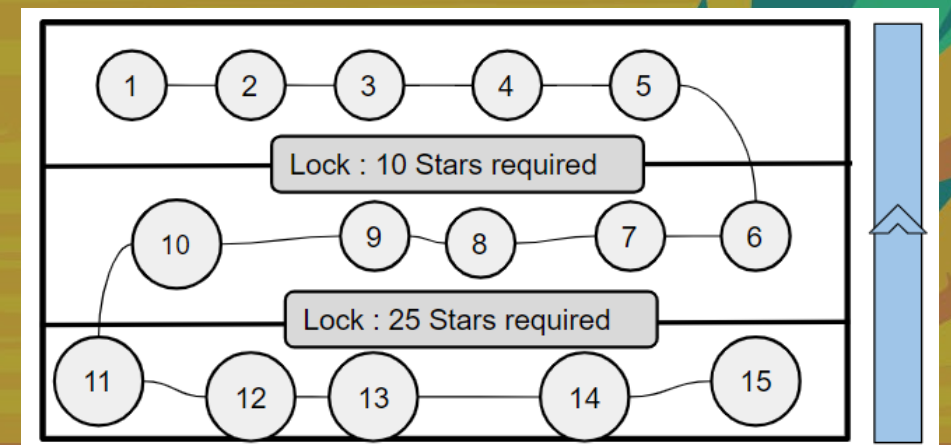
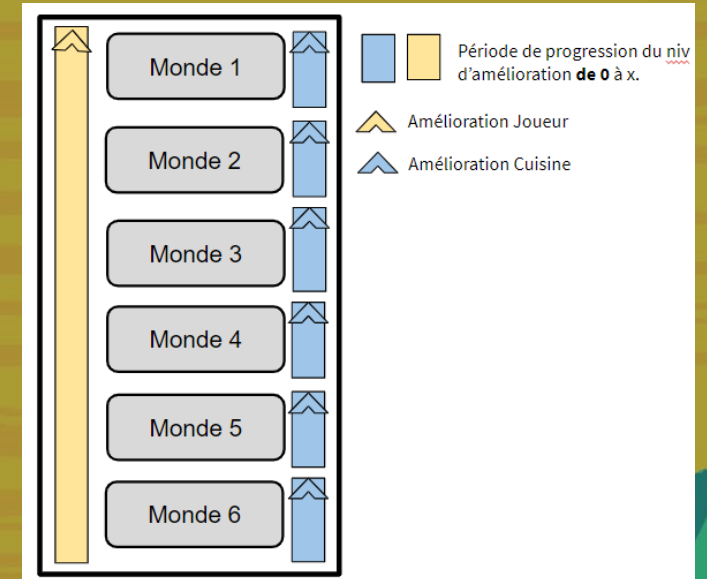


PROGRESSION : Les cuisines

Priorité Mid

Progression dans le jeu

- ❖ Un niveau se débloque à chaque fois que le précédent est réussi.
- ❖ La totalité des niveaux sont répartis sur plusieurs « cuisines ». Chacune nécessite un certain nombre de Stars pour être débloqué.
- ❖ Les Stars se débloquent en remplissant les objectifs de chaque niveau.
- ❖ On peut en gagner 3 maximum par niveaux.



PROGRESSION : Les niveaux

Objectifs et défis des niveaux

- ❖ Les niveaux peuvent avoir des objectifs différents à satisfaire pour pouvoir être réussis.
- ❖ La réussite d'un niveau sous certaines conditions peut octroyer des Stars .

Objectifs de réussite de niveaux : peuvent-être combiné

| Moyen | Difficile | Variable |
|------------------------|---------------------------------------|---|
| Ne perdre aucun client | Ne pas faire brûler d'ingrédients | Limite de score |
| | Ne jamais se tromper sur une commande | Temps limité (durée de la journée de travail) |
| | | Finir toutes les commandes du Niveau |
| | | Finir au minimum « X » commandes |



PROGRESSION : Les améliorations

Priorité Top

Les améliorations

Les améliorations sont achetables en boutique entre chaque niveaux.
Elles permettent de modifier certaines statistiques en jeu ou de donner de nouvelles capacités.

Ils existent deux types :

- ❖ Les améliorations du **cuisinier** : qui persistent entre les différents mondes et s'achètent avec des  **Chef hats**.
- ❖ Les améliorations de la **cuisine** : qui se réinitialisent pour chaque monde et s'achètent avec des  **Coins**.

| Type | Temporary name | Influence: feature | Influence: variable | Description |
|-----------------|-----------------|-----------------------------|------------------------|--|
| Chef Upgrade | Selection | Ingredient / Delivery boxes | Status | Reduce % to have rotten ingredients in you package & add % to find Special ingredient |
| Chef Upgrade | Fireproof glove | Ingredient | Behaviour | Can now take a ingredients even if he's on fire before his destruction |
| Chef Upgrade | Smart choice | Shop | Price | Reduce price of upgrade and/or boost in shop |
| Chef Upgrade | I choose | Delivery boxes | Automatic | Transform the automatic delivery in a capacity |
| Chef Upgrade | Money | Dish | Score gain | Gain more score/money by Order serve |
| Kitchen Upgrade | Slow Down | Conveyor belt | Time btwn 2 moves | Add time too the timer between 2 belts moves. |
| Kitchen Upgrade | Cook! | Grill | Cooking time | Cook faster. |
| Kitchen Upgrade | Don't burn! | Grill | Burning time | Burn slower. |
| Kitchen Upgrade | Gates | Grill | Space | Put gates to avoid unwilling ingredients to cook. |
| Kitchen Upgrade | Please Stay ToT | Order | Time before Order Fail | Add more time before the Order failed. |
| Kitchen Upgrade | More! More! | Delivery boxes | Number of Ingredient | Gives more ingredients by boxes |
| Kitchen Upgrade | Supplier | Delivery boxes | Cooldown | Reduce cooldown of the delivery boxes |
| Kitchen Upgrade | Drawer | Grill | Space | Grill is hidden outside the screen and can be open and close with a cuff. Icon appears in case of overcook |

Exemples d'améliorations du cuisinier et de la cuisine.



PROGRESSION : Rangs d'expérience

Priorité Mid

Niveau d'expérience

- ❖ Après chaque partie, le joueur gagne des **Likes** qui font progresser son rang d'expérience.
- ❖ Monter de rang d'expérience fait gagner des récompenses et permet de débloquent de nouvelles améliorations.

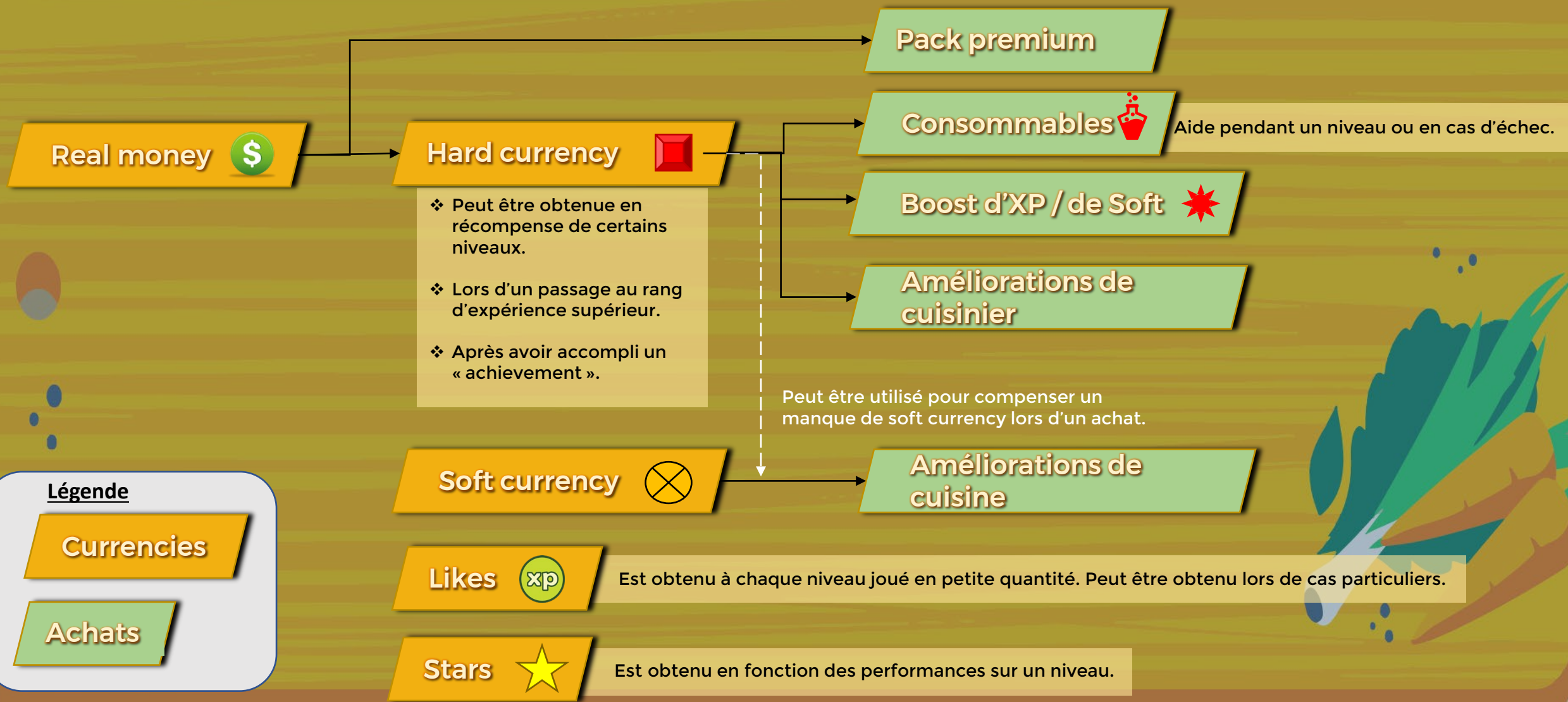
Progression dans les améliorations

- ❖ Chaque amélioration possède plusieurs paliers. (ex : le grill peut être amélioré 5 fois)
- ❖ Certains rangs d'amélioration ne seront pas achatables si le joueur est en dessous du rang d'expérience requis.



MONÉTISATION : Currencies

Priorité Top



Légende

Currencies

Achats

Likes (xp)

Est obtenu à chaque niveau joué en petite quantité. Peut être obtenu lors de cas particuliers.

Stars (★)

Est obtenu en fonction des performances sur un niveau.

MONÉTISATION : Shop



Shop

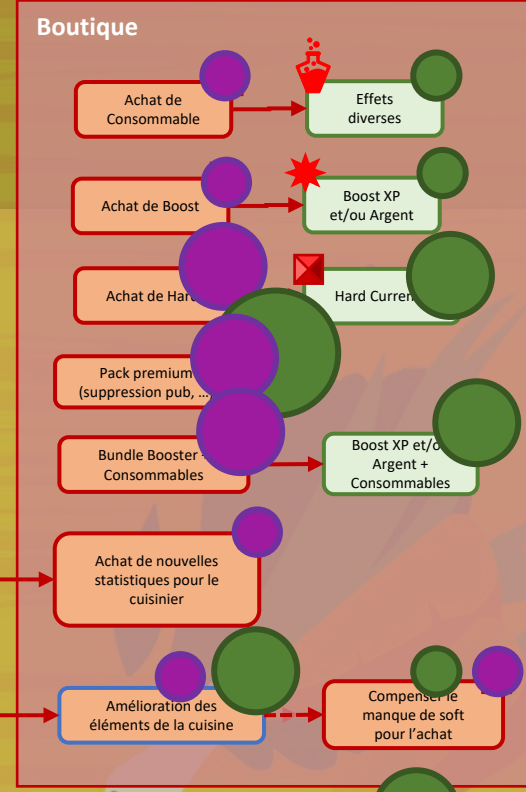
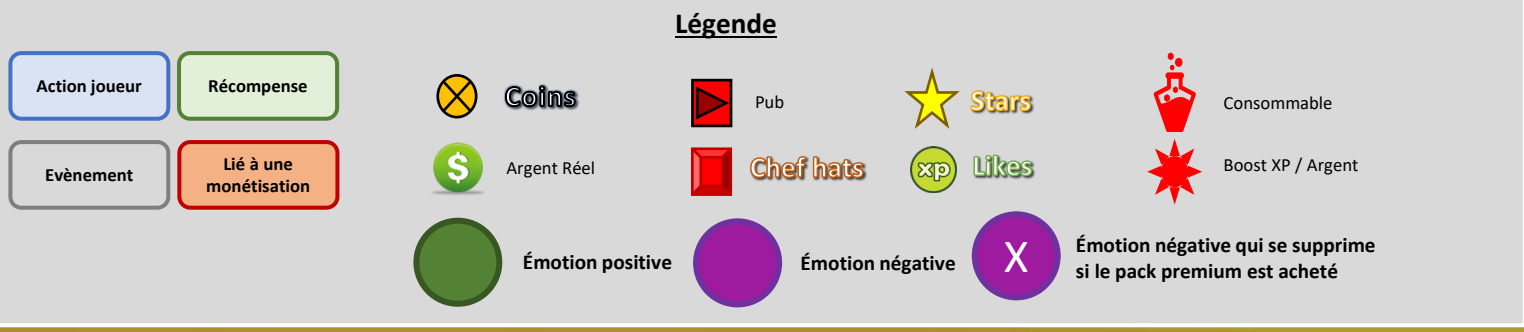
- ❖ Le shop est le centre névralgique du contenu du jeu en dehors d'un niveau.
- ❖ Il regroupe toutes les catégories des éléments achetables : Hard & Soft currencies, Consommables, Upgrades, Boosts.
- ❖ Il est un passage obligatoire pour le joueur voulant progresser dans le jeu.

Intentions et structure

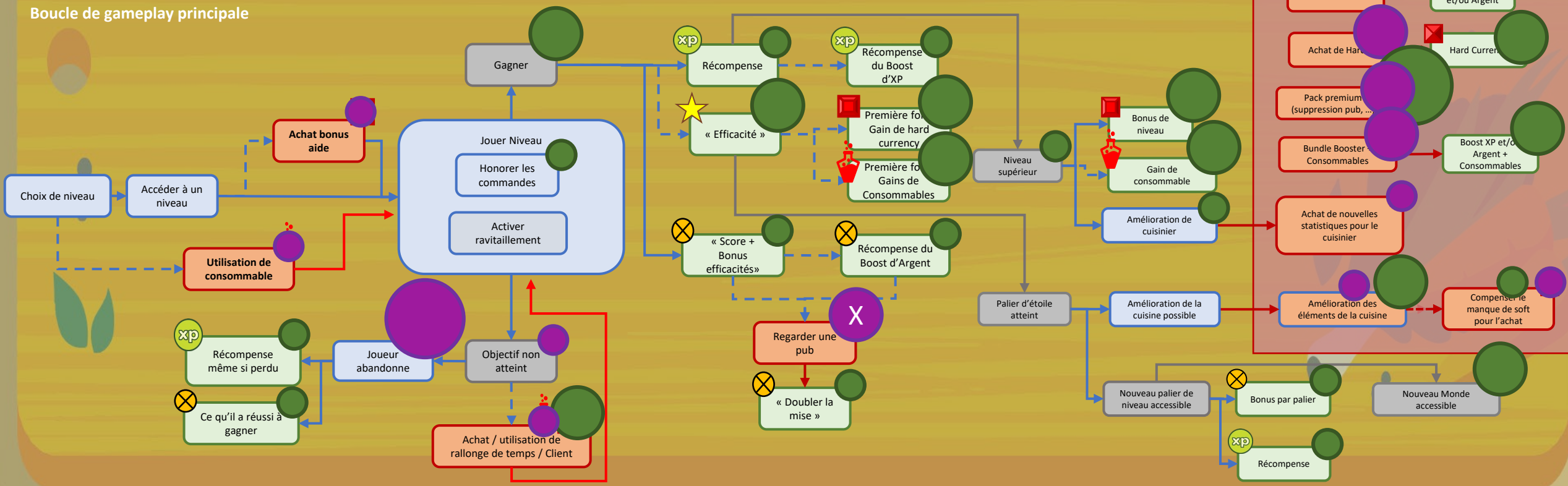
- ❖ Intentions: simple, facile à naviguer et attractif.
- ❖ Système de tabs: Boosters, Currencies et Upgrades.
- ❖ Scrolling vertical avec priorisation d'information.
- ❖ Promotions en haut.

Fake screenshot: mixte entre les menus et le shop de « Animal Restaurant »

MONÉTISATION : Emotional trigger



Boucle de gameplay principale



MONÉTISATION : Pack premium

Priorité Mid

Pack premium

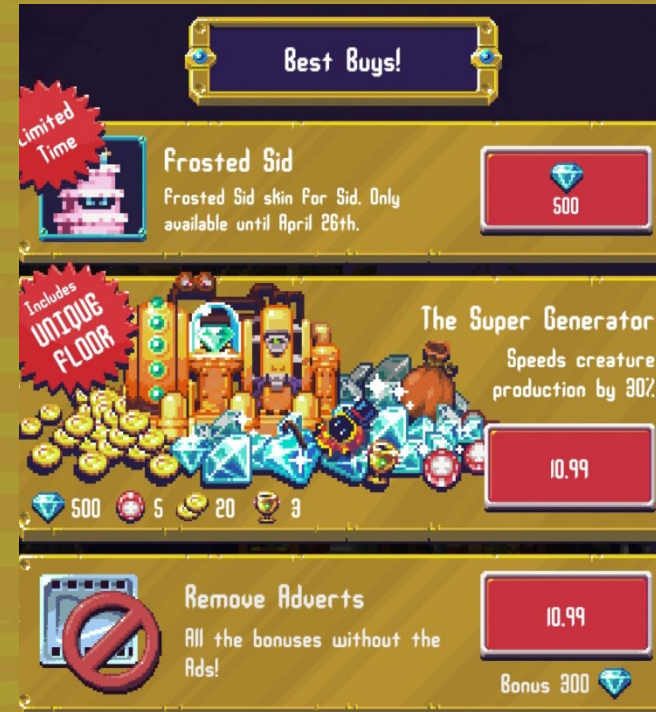
❖ Le pack premium est un lot unique de récompenses, achatable une fois, avec de l'argent réel.

Il contient une récompense exclusive :
Supprimer les publicités du jeu.

+ D'autres récompenses :
x Consommables
Boost d'XP / de Soft pendant x parties

x Hard currency

x Soft currency



Exemples de pack premium

MONÉTISATION : Roulette

Priorité Low

Daily roulette

- ❖ Système de récompense journalière où le joueur choisira au hasard une des récompenses du jour.
- ❖ Le joueur aura le droit à un choix gratuit et « X » choix supplémentaire grâce aux publicités.
- ❖ Chaque fois qu'une récompense est choisit, elle est retirée des possibilités de la roulette.
- ❖ Si toutes les récompenses ont été ramassées, de nouvelles récompenses ne réapparaîtrons que le jour suivant.



Exemples de roulette

MONÉTISATION : Rétention

Priorité Low

Daily Boosts

- ❖ Quand le joueur se connecte pour la première fois de la journée, il gagne un boost qui va multiplier ses gains de **Likes** et/ou de **Coins**.
- ❖ Le bonus est variable selon le jour de la semaine, et effective sur un nombre limité de niveaux réussis.
- ❖ Ce booster se réinitialise chaque jour.

→ De retour samedi sur le jeu, John se voit offert un boost de 20% pour **les Likes** et 40% pour **l'argent** gagnée lors de ses 3 prochaines victoires.

Boost % selon le jour :

| | | | | | | |
|----|------|----|------|----|------|------|
| lu | ma | me | je | ve | sa | di |
| ⊗ | ⊗ xp | ⊗ | ⊗ xp | ⊗ | ⊗ xp | ⊗ xp |

Achievements

- ❖ Des objectifs à long terme nécessitant un engagement régulier du joueur serviront à le récompenser par de la **Hard currency** tout au long de sa progression.

→ *Après avoir fini le niveau 19, John reçoit un badge et quelques **Chef hats** pour avoir servit 100 couverts dans son restaurant. Qu'il est fort ce John !*



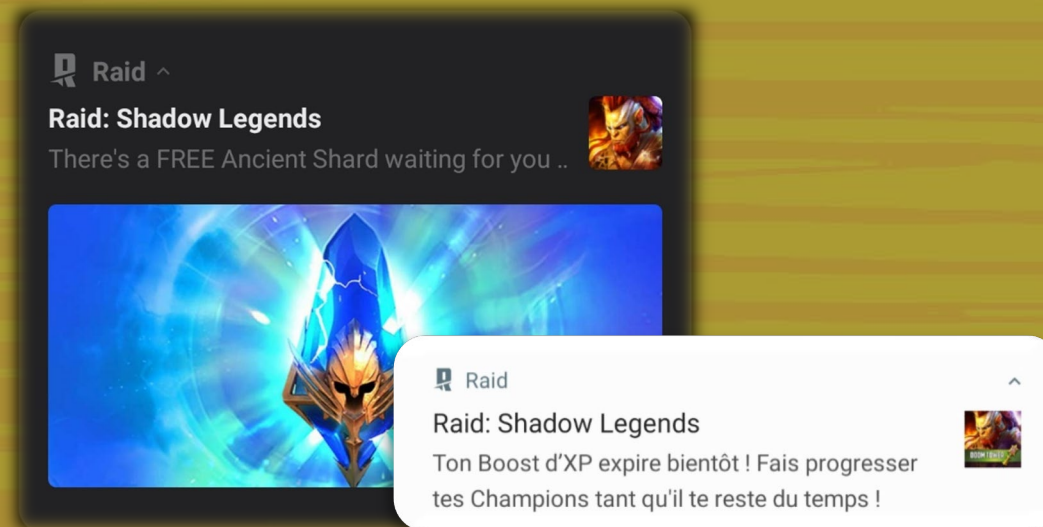
Exemples de système d'achievement

MONÉTISATION : Rétention

Priorité Low

Notifications

- ❖ Des notifications seront envoyées au joueur ponctuellement pour l'inciter à revenir sur le jeu ou pour le prévenir de promotions dans la boutique.



Exemples de notifications

**Merci pour
votre attention !**

