

CLIPPERTON

RAISE AND PLAY

Clipperton Raise and Play est un **serious game pour smartphone** distribué par *Clipperton Finance*, destiné aussi bien ses clients B2B qu'au grand public. En plus d'être un **jeu de gestion casual** de type passe-temps, il inculque également les principes basiques de la finance qu'utilise *Clipperton Finance* dans son travail quotidien. L'objectif pour *Clipperton Finance* est de faire découvrir de manière ludique et interactive à ses clients et au grand public les rouages de ses activités. Le jeu est donc destiné à un **public mature**, disposant d'un smartphone et de quelques minutes à tuer dans les transports en commun.

CLIPPERTON FINANCE

CLIPPERTON FINANCE

Clipperton Finance est une **entreprise de financement**, spécialisée dans le conseil et la levée de fonds pour jeunes entreprises du secteur des nouvelles technologies. *Clipperton* compte parmi ses clients quelques entreprises française phares, comme *Spartoo* ou *Dailymotion*.

GAMEPLAY PRINCIPAL

Clipperton Raise and Play consiste en la **levée de fonds** pour aider au financement de certains projets, **l'aide au développement** de ces projets et **la revente des entreprises** qui en ont découlées au meilleur prix, pour que l'argent soit réinjecté dans de nouveaux projets.

Le joueur sera aidé d'un conseiller particulier, qui sera la « bouche » du jeu et guidera le joueur dans ses différentes actions.

Le joueur disposera d'un capital de départ, et pourra choisir d'investir dans telle ou telle entreprise.

Il louera les services d'avocats, de conseillers financiers ou de commerciaux pour ajouter de la plus-value au projet, à travers son attractivité, sa performance financière ou sa qualité de service.

Il pourra également, avec des points d'actions rapportés via la revente de ses projets, développer des technologies permettant d'améliorer différents aspects du jeu en sa faveur.

Les projets pourront ainsi gagner en niveau de qualité si le joueur les développe suffisamment longtemps, mais l'enjeu est de les vendre suffisamment rapidement pour ne pas rencontrer la banqueroute.

Le joueur sera régulièrement atteint par des événements aléatoires, négatifs comme positifs : attaque d'un concurrent du projet en cours de développement en justice, baisse ou hausse de la bourse, panne de machine à café, erreur de la banque en votre faveur, prestataire non-fiable... Il devra réagir pour profiter ou se défendre correctement contre ces événements.

L'objectif du jeu est le **scoring** : une partie se déroule sur 20 ans, une heure de jeu *IRL* correspondant à 4 ans dans la partie. Au terme des 20 ans, le joueur dispose d'une fiche de score affichant son bénéfice et d'autres statistiques (nombre de projets financés, d'emplois créés, d'individus ayant reçu un service par l'intermédiaire

d'une des entreprises financées...).

L'objectif sera, pour le joueur, de battre son propre score à sa prochaine partie, ainsi que de battre ses amis, à qui il pourra envoyer son score et ses statistiques de jeu.

CHARACTER, CAMERA, CONTROLS

Le joueur n'est pas personnifié dans le jeu, il a une vision *God-like* de supervision de son entreprise. Il dispose d'une **vue en 3D isométrique** sur les bureaux de *Clipperton*, avec les employés circulant dans l'*open space*.

Clipperton Raise and Play est un jeu de gestion pour *smartphone*, et ses contrôles se situent principalement dans ses menus. S'y trouvent les actions effectuelles : développement d'un nouveau projet, campagne de récolte de fonds, amélioration des projets existants et revente d'un projet.



Les bureaux en 3D isométrique de Game Dev Story.

ASPECT VISUEL ET SONORE

Le jeu présente une vue en 3D isométrique d'un open-space dans un building de *Clipperton Finance*, avec des conseillers, financiers et commerciaux circulant entre les allées, discutant entre eux et se réunissant autour de *paperboards*. Si les actions du joueur ont une influence sur leur comportement (réunions plus ou moins fréquentes, ouverture de champagne à la revente d'une entreprise, abattement lors d'un échec...), l'attitude de ces employés n'est qu'un indicateur secondaire de l'état du jeu.

Cette vue peut-être imaginée en 3D, comme dans *Les Sims*, ou en pixel-art, comme dans *Game Dev Story*.

Le travail principal doit cependant être fait sur l'interface utilisateur. Elle doit afficher par défaut l'état des projets en cours, ainsi que l'accès au menu vers les différentes actions possibles. Ces menus devront également être détaillés, et conçus pour être clairs et simples : si le jeu se veut pédagogique, il doit rester ludique.

La bande-son est accompagnatrice. Discrète, elle n'est ni envahissante ni indispensable, le joueur pouvant la couper au profit de sa propre musique sur son *smartphone*. On peut envisager un dérivé du jazz, sans aller jusqu'à la musique d'ascenseur, sans doute quelque peu cliché.

Les effets sonores, eux aussi, sont discrets. Ils accompagnent cependant le joueur dans ses actions, signalant un bonus par un tintement ou un échec par un trombone triste.

KEY SELLING POINTS

Clipperton Raise and Play dispose des caractéristiques suivantes :

- **Pédagogique**, il renseigne le joueur sur le fonctionnement réaliste de *Clipperton Finance* ;
- **Compétitif et social**, il permet aux joueurs de s'envoyer leurs scores et de partager les astuces du jeu pour se défier ;
- **Addictif**, il permet au joueur de faire passer le temps sans s'en rendre compte ;
- « **Easy to play, hard to master** », si les concepts de base sont simples, il faudra rechercher les bonnes combinaisons pour obtenir les optimisations parfaites.

CONCURRENTS

De nombreux jeux du même type existent sur les plate-formes mobiles, tels les jeux Kairossoft (*Game Dev Story*, *Dungeon Village...*), les jeux de gestion de restaurants (*Zombie Café...*) ou de toute autre forme de structure (*Star Command*, *Hoyle Casino Empire...*). Ces jeux jouent sur l'aspect « passe-temps fast-food », jeux brefs, à consommer immédiatement en quelques minutes, mais donnant envie d'y revenir. Il en est de même pour *Clipperton Raise and Play*, qui dispose en plus du côté *serious gaming*.



Une capture d'écran de *Zombie Café*.

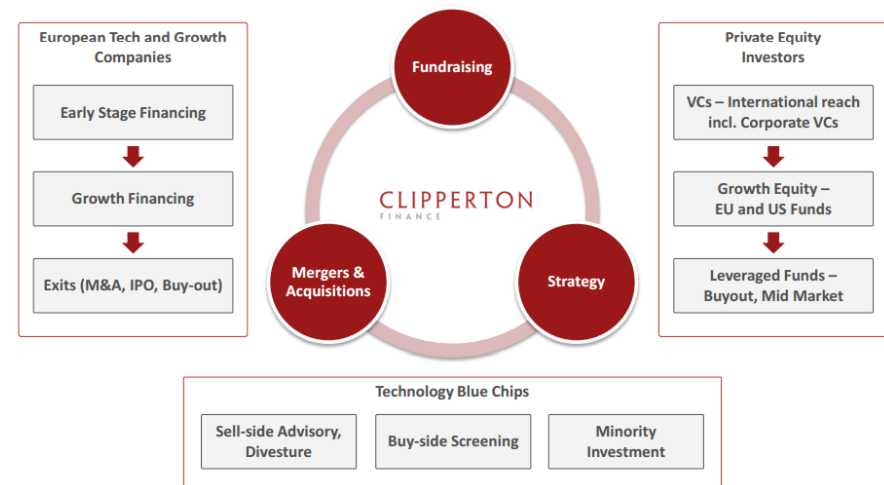
JOUER À CR&P

Inspiré du schéma de fonction bien réel utilisé par *Clipperton Finance*, *Clipperton Raise and Play* s'articule sur trois phases principales :

- **Levée de fond** : le joueur reçoit des entrepreneurs qui présentent des projets. Il en choisit un selon ses propres critères (attractivité, performance financière ou qualité de service initiales) puis demande l'aide de commerciaux pour vendre le projet à des financeurs. De la qualité de cette campagne dépend les fonds levés pour développer ce projet. Le joueur devra faire la part entre argent dépensé

pour la communication et statistiques du projet à optimiser, coutant en points d'actions.

- Stratégie** : Pendant le développement du projet, une fois que le projet aura été financé, le joueur aura plusieurs leviers d'action, qui consisteront principalement en l'amélioration du projet. Il lui faudra améliorer les caractéristiques du projet (attractivité, performance financière et qualité de service) en faisant travailler respectivement conseillers financiers et conseillers marketing et prestataires. C'est la phase la plus longue dans le cycle de vie d'un projet. Il pourra également, à l'aide de points d'action, développer certaines technologies susceptibles d'améliorer ses projets futurs (partenariats, nouvel investisseur, salle de détente, nouveaux locaux...).
- Revente** : au terme du développement d'un projet, le joueur peut le revendre. Plus il aura amélioré ses caractéristiques, plus le bénéfice sera important, tant en termes financiers que sur le nombre de points d'action remportés. Le joueur peut également prendre le risque de continuer de développer le projet, mais ses fonds pourront en payer le prix, au sens propre comme au figuré.



Le schéma de fonctionnement de Clipperton Finance.

Lorsque le joueur aura suffisamment d'expérience, il pourra à l'aide de ses points d'action débloquer le développement de projets multiples, permettant de développer d'abord deux puis trois projets en parallèle, ou la fusion de projets, autorisant plusieurs de ses projets à former une seule entité, si leurs domaines d'activités sont compatibles, multipliant sa valeur.