

PATCHER



# PATCHER

A SHOOTER-MUSIC  
VR GAME

Thibaut Monnet - Concept, Programming, Sound Design

Benjamin Blanchard - Technical Art, Programming, 3D Art

Antoine Lechevallier - Technical Game Design

Stéphane de Bank - Game Design, Level Design

Guillaume Fasuet - Project Management, additional Sound Design

Présentation du jeu



# Présentation du jeu

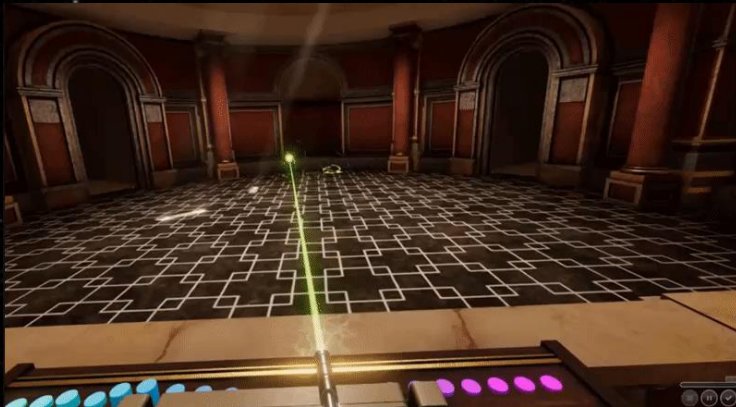
- Wave shooter musical en Réalité Virtuelle
- Sur PC, HTC Vive
- Sur Steam, au prix de

1,99€



# Présentation du jeu

- Patcher est un wave shooter musical en VR où le joueur doit survivre à des vagues d'ennemis aux propriétés différentes.
- Pour ce faire, il doit configurer son arme en modifiant les paramètres de son synthétiseur en fonction des ennemis. Les modifications du synthétiseur affectent également la musique.



# Objectifs de vente

- Entre 2000 et 5000 ventes en 6 mois après la sortie
- Au maximum 5000€ de revenus en prenant en compte les pourcentages de Steam et la TVA.

# Objectifs de vente



VR Audio Visualizer

Price: \$1.99  
Owners: 782 ± 1,531



Price: \$2.99  
Owners: 3,485 ± 1,890



Price: \$19.99  
Owners: 1,072 ± 1,048



VR Laser Harp

Price: \$1.99  
Owners: 816 ± 1,129



Price: \$9.99  
Owners: 3,217 ± 1,816



Price: \$19.99  
Owners: 5,361 ± 2,345



JAM SESSION VR

Price: \$2.99  
Owners: 781 ± 1,529



Price: \$9.99  
Owners: 4,021 ± 2,031



Price: \$19.99  
Owners: 147,162 ± 12,285



# Objectifs de vente

- Prix : 9,99\$
- Equipe de 4 personnes
- Owners : 16,887 +- 4,162
- Public et contraintes similaires

(source Steamspy)



# Prévisions

- 1 mois de production supplémentaire
- Obtenir 10 levels jouables à partir des tracks existantes
- Monter le prix à 9€99

# Post-Mortem – Dates

- 06/10 = Création équipe
- 18/10 = Premier GDD – NOTE : 15
- 06/11 = Prototype U1
- 28/11 = Prototype U2
- 21/12 = Prototype U3 – NOTE : 13,75
- 09/01 = Suivi Projet et Avancement
- 06/02 = Prototype Gold – NOTE : 17
- 10/02 = JPO et tests
- 29/03 = Présentation finale

# Post-Mortem – Rushs

- 06/10
  - 18/10
  - 06/11 – RUSH1
  - 28/11
  - 21/12 – RUSH2
  - 09/01
  - 06/02 – RUSH3
  - 10/02
  - 29/03
- De 4 à 5 personnes
  - Du Samedi midi au Dimanche soir
  - +- 170H de travail

# Post-Mortem – Creux Production

- 06/10
- 18/10
- 06/11
- 28/11 – Début creux production
- 21/12
- 09/01 – Redémarrage production fonctionnelle
- 06/02
- 10/02
- 29/03

# Post-Mortem – What went right

- Workflow en RUSHS
- Dynamisme de réflexion, itérations et tests
- Polyvalence des compétences
- Courbe d'amélioration du prototype
- Tests post-jury
- Polish, gamefeel et ambiance finale du jeu

# Post-Mortem – What went wrong

- Réunions en équipe complète
- Expérimentation sur méthodes de production (son)
- Communication pôle GD/GP complexe
- Différentes visions créatives
- Déséquilibre quantité/polish
- Production morcelée

## Post-Mortem – What to do next time ?

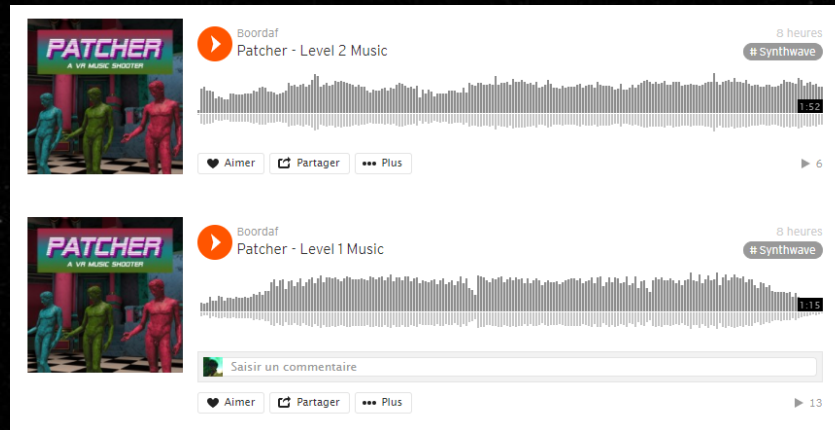
- Etude de marché plus rigoureuse (rentabilité)
- Identifier les différences de visions créatives
- Externaliser plus de production artistique



# Patcher – What Now ?



Twitter  
(@PatcherTheGame)



SoundCloud  
(boordaf)



Steam  
(soon)

# Patcher – Merci à eux

Mathieu Girard – 3D Art (Laser Gun)

Victor Descamps – FX Artist

Amélie Rivière – 2D Art (Icons)

Théophile Loaec – Additional Music

*SOON: Corinne Fenoglio – 2D Marketing Art*

Tous nos playtesteurs

Nos voisins de Cop Academy

Merci de votre attention  
Avez vous des questions ?

Thibaut Monnet

Benjamin Blanchard

Antoine Lechevallier

Stéphane de Bank

Guillaume Faquet