



TAP TITANS 2

**DÉCONSTRUCTION
D'UN F2P**

Groupe 9

Maxence QUENEDEY - Max THIENOT - Vincent RIGAUD

OVERVIEW

LA PLUS TACTILE DES
AVENTURES!

PARTICIPEZ À DES
TOURNOIS
MONDIAUX!

PERSONNALISE TON ARBRE DE
COMPÉTENCES

REJOINS TES AMIS DANS DES
COMBATS DE CLAN

FABRIQUEZ DE
L'ÉQUIPEMENT
LÉGENDAIRE

DÉCOUVRE ET COLLECTIONNE
DE PUISSANTS FAMILIERS

PITCH

Le combat continue ! Saisissez votre épée et rassemblez vos héros pour affronter de puissants titans dans plus de 70,000 niveaux.

Entrez dans les tournois, rassemblez des familiers et devenez le maître à l'épée ultime.

Une expérience de idle RPG à portée de clic pour tous. Les titans sont de retour, alors rejoignez l'aventure et appuyez toujours plus pour la victoire !

FICHE TECHNIQUE

Genre: Clicker, Action RPG

Plateforme: Android, IOS

Date de sortie: 5 Décembre 2016

GAMEHIVE

KSP

◆ Caractéristiques ◆

- **PROFITEZ** d'une pleine expérience RPG disponible directement
- **APPUYEZ** pour vaincre 150 tout nouveaux titans dans 14 magnifiques royaumes dessinés à la main
- **RECRUTEZ** des héros et de loyaux familiers pour repousser l'assaut titan
- **DÉBLOQUEZ** des compétences uniques pour vous améliorer stratégiquement
- Accumulez **PRESTIGE** et argent dans votre progression pour des artefacts puissants et devenez plus fort
- **COLLECTIONNEZ** de l'équipement pour personnaliser l'apparence de votre héros et sa force selon votre type de jeu
- **CRÉEZ** ou rejoignez des clans pour vaincre les puissants seigneurs titans avec d'autres joueurs
- **AFFRONTEZ** d'autres joueurs de différents pays dans des tournois mondiaux pour montrer votre force et remporter des prix

ANALYSE GAMEPLAY : 3C



CAMERA

Camera fixe, format portrait

Les boutons principaux sont sur le bas de l'écran, accessibles facilement avec le pouce. Les menus peuvent être déroulés, afin de permettre au joueur de mieux gérer ses informations.

CONTROL

One tap (gestion, attaque)

Les contrôles sont simples et intuitifs : toucher l'écran, tant que ce n'est pas sur un bouton, permet d'attaquer.



CHARACTER

Le héros et son équipe sont personnalisables par le biais d'équipement, de compagnons, de recrutement...

Le cœur du jeu repose sur la **gestion de l'équipe** de héros, afin d'obtenir une synergie optimale et d'augmenter ses dps.

Le héros peut attaquer manuellement les titans et le joueur peut activer des pouvoirs en dépensant du mana pour booster ses compétences.

11.21K% All Artifact Damage 4.63K

Heroic Shield 300

Lance, Knight of Cobalt Steel
Lv. 0 DPS: 0 Hire Lv. 100 109.93M

13 / 100 Equipment

Crafting

Taffy Lv. 9 +48.9% Pet Damage

Mousy +67% Pet

Heavenly Strike Lv. 0 Deal 194.9x Tap Damage 24 Mana 370 Unlock at Lv. 100

Knight Level: 12

3 3 1 1



ANALYSE GAMEPLAY : CORE LOOP

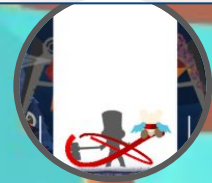
BOSS INVAINCU

PRESTIGE

**GESTION DES
HÉROS ET
DES
ARTEFACTS**

**AUGMENTATION
DE PALIER**

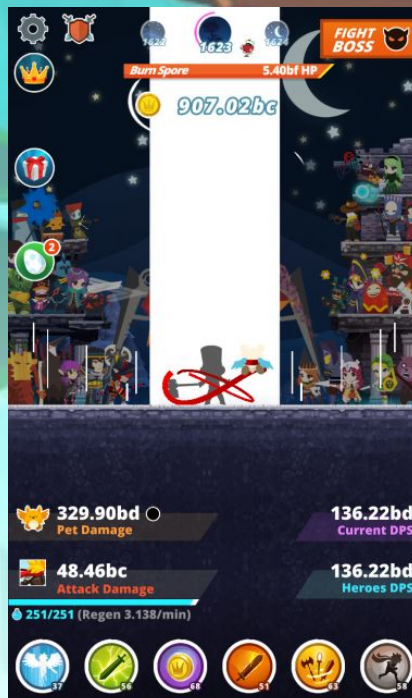
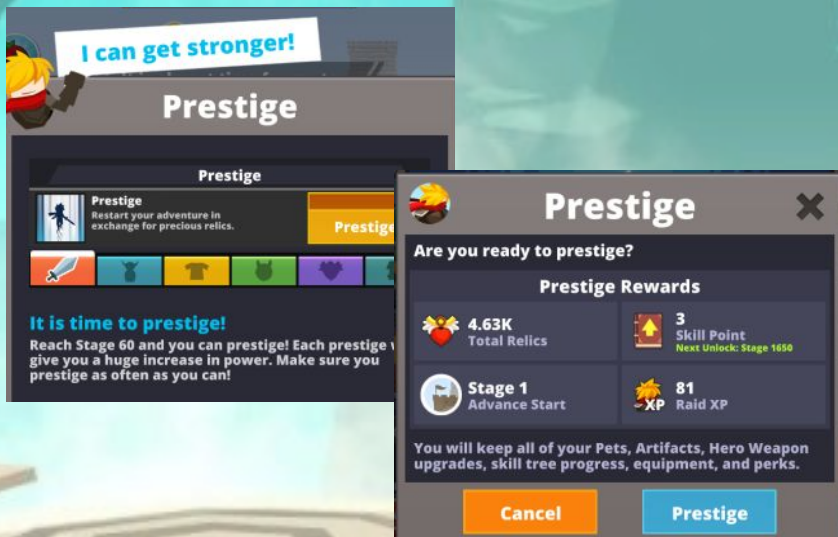
**TITANS
VAINCUS**



ANALYSE GAMEPLAY : SPECIAL FEATURE

LE PRESTIGE

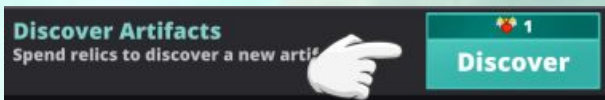
Le joueur a la possibilité, jusqu'à 5 fois par jour, d'effacer une partie de sa progression en échange de **bonus permanents** sous la forme d'artefacts.












ANALYSE GAMEPLAY : SPECIAL FEATURE

LES ARTEFACTS

Les artefacts obtenus avec les reliques **permettent au joueur de rattraper rapidement son ancien niveau** grâce à des bonus au DPS et à l'Or obtenu, mais également de dépasser son niveau précédant son prestige. À chaque prestige, grâce à ces artefacts, le joueur établit donc un nouveau record personnel.



11.21K% All Artifact Damage		4.63K
	Heroic Shield Lv. 28 +1.12K% All Artifact Damage x68.41 Boss Gold	300 Upgrade x1
	Book of Prophecy Lv. 7 +210% All Artifact Damage x13.6 All Gold	68 Upgrade x1
	Flute of the Soloist Lv. 3 +60% All Artifact Damage x1.035 Damage Per Activated Skill	12 Upgrade x1
	Drunken Hammer Lv. 5 +150% All Artifact Damage x3.137 Tap Damage	12 Upgrade x1
	Hero's Blade Lv. 19 +950% All Artifact Damage x16.41 All Hero Damage	113 Upgrade x1
	Helheim Skull Lv. 5 +500% All Artifact Damage x1.972 Boss Damage	36 Upgrade x1
	Titan's Mask Lv. 5 +100% All Artifact Damage x1.785 Heavenly Strike Damage	12 Upgrade x1
	Royal Toxin Lv. 1 +20% All Artifact Damage x1.1 Deadly Strike Damage	1 Upgrade x1
	Bringer of Ragnarok Lv. 3 +60% All Artifact Damage x1.395 Fire Sword Damage	6 Upgrade x1

MÉCANIQUE DE PROGRESSION

LES HÉROS

Le joueur gagne de l'or en vainquant des titans. L'or gagné lui permet d'améliorer ses héros, qui font alors **plus de dégâts**, ce qui permet au joueur d'**abattre des titans** plus puissants, et ainsi de gagner plus d'or.

Lance, Knight of Cobalt Steel
Lv. 0 DPS: 0 **New** 109.93M
Hire Lv. 100 +10.87B DPS

Sophia, Champion of Swords
Lv. 100 DPS: 2.99B (71%)
48.36B
Level Up x100 +1.45T DPS

LES COMBOS

Le joueur gagne diverses récompenses aléatoires en jouant, telles que des **familiers ou des pièces d'équipement**. Ces récompenses apportent des modificateurs qui peuvent **se cumuler entre eux**, apportant un bonus exponentiel au joueur avec des combos optimisés.

13 / 100 Equipment

Heartbreaker
Lv. 18
x40.47 Critical Damage

Event EQUIPPED

LE PRESTIGE

Le prestige est au coeur du jeu : il intervient dès que la progression du joueur ralentit trop, lui donnant **un boost de puissance permanent en échange d'une perte temporaire de progression**. Grâce à cette mécanique, le joueur refait plusieurs fois le début du jeu, chaque fois en étant plus fort et plus rapide.

I can get stronger!

Prestige

SYSTÈME ÉCONOMIQUE

Le système économique de Tap Titans 2 ne limite que peu le joueur

Les moment où il peut être dans la nécessité d'acheter quelque chose sont :

- Progression lente aux niveaux trop élevés nécessit  d'or/ d'artefacts/de diamants...
- Plus de ressources pour crafter ou enchanter
- L' v nement va se terminer et les  quipements ne seront plus trouvable en jeu (sauf en boutique)
- Un objet que le joueur cherche depuis des jours (pour une am lioration) est disponible dans la boutique quotidienne.

Offre du jour
De nouvelles offres apparaissent dans 02:43:54

 x 3 90	 x 3 90	 x 10 300
 x 1 200	 x 3 90	 x 2 400

Diamants

 180 Diamants €2.29	 500 Diamants €5.49	 1200 Diamants €10.99
 3100 Diamants Auto d�verrouiller h�ros apr�s prestige! €27.99	 6500 Diamants tu peux PASSER les pubs des f�es. €54.99	 14000 Diamants tu peux PASSER les pubs des f�es. Niveau VIP €109.99

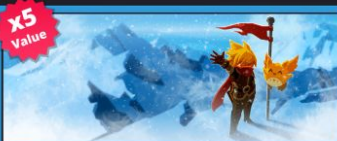
Niveau VIP *: Rabais de 75% sur le co t des recyclages.

Tr sor








 Coffre en bois Tier 1 375	 Coffre en argent Tier 1 500	 Coffre des Titans Tier 1 2800
--	--	--

Stage 150 Milestone Bundle!
One Time Offer Ends In: 23:44:02

x5 Value




Start your adventure off right!

 x10	 x2	 x1	 x1	 x1	 x1	 x1	...
---	--	--	--	--	--	--	-----

€3.49

Puissance Du Faisceau Lumineux
Temps restant : 6d 11:07:26

x4 Value



X10 D g ts Des Coups C lestes!

X5 H ritier De La Lumiere
Set Material  v nementiel x4.00K

€5.49



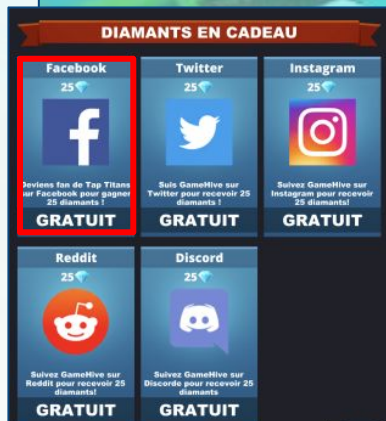
MODÈLE ARM : ACQUISITION

BOUCHE À OREILLE

Le jeu vous donnera gratuitement des diamants si vous **likez la page** officielle du jeu.

Vos amis verront alors la notification et pourquoi pas téléchargeront le jeu.

Généralement le joueur voit le gain de diamant facile en premier et n'hésite pas une seconde de faire de la publicité gratuite.



Tap Titans

Page **2,1 M** personnes aiment ça

J'aime

Tap Titans is the new hottest RPG game on your mobile phone! In a world overrun by evil Titans, it is up to you to slay them and resto...

LOCALISATION FR

Le jeu est disponible en **16 langues** ce qui permet une acquisition de joueurs partout dans le monde.

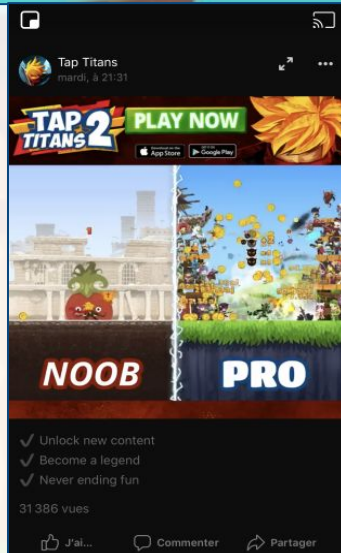
PUBLICITÉS

Pour toucher plus de monde de manière ciblée donc efficace.

Tap Titans 2 achète des publicités sur les réseaux sociaux.

Il compare le gameplay d'un "noob" et d'un "pro", jouant alors sur l'ego du joueur afin qu'il télécharge le jeu. La satisfaction du gameplay d'un "pro" pousse aussi à jouer au jeu

(Cette pub participe à la rétention des futurs joueurs car ils voudront atteindre le même pallier que le pro en jouant énormément)



Attaques Raid

Aidez votre défilé du clan l'interminable assaut des Lords Titan et de recueillir des fraises pour vos efforts! (Jusqu'à un maximum de 8 fois par jour)



Fées diamant

Diamant Les fées sont généreux supplémentaires pendant la Saint-Valentin, et donnera des fraises ainsi que des diamants!



MODÈLE ARM : RÉTENTION



ÉVÉNEMENTS À DURÉE LIMITÉE

Le jeu propose des événements à durée limitée. Pour la Saint Valentin par exemple : le joueur devait amasser des fraises en réalisant des missions, regarder des publicités. Des paliers de fraises correspondait à des récompenses.

Un **Tournoi** disponible toutes les deux semaines, force les joueurs à se préparer en jouant, afin de gagner des récompenses et des avatars spéciaux.

Le **shop quotidien** est aussi un moyen de rétention pour les joueurs



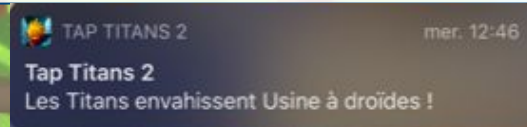
CONTENUS RÉGULIER

Toutes les semaines une nouvelle mise à jour est disponible. Sur le forum Reddit l'équipe de développement la partage et l'explique (Montrer une proximité avec la communauté permet de la rendre plus fidèle.)

NOTIFICATIONS

Les notifications indiquent au joueur l'or récolté, ou bien l'invasion des titans (boss imbattable). Le joueur va donc revenir sur l'application, pour récolter l'or ou débloquent la situation.

Offre du jour		
De nouvelles offres apparaîtront dans 02:43:54		
 x 3 90	 x 3 90	 x 10 300
 x 1 200	 x 3 90	 x 2 400



MODÈLE ARM : RÉTENTION



Compétences

Chevalier | Stratège | Sorcier | Rôdeur

0 / 15 Points de Compétences Utilisés

Niveau de Chevalier : 15

Bravoure du Chevalier Lv. 2
x1.71 Dégâts des tapes
L'enseignement des vieux gardes alguise les compétences du Maître de l'Épée et renforce la puissance de vos tapes.

Amélioration suivante
x2.43 Dégâts des tapes

2 points de compétence

Unlock

Reinitialisation 30

ARBRE DE COMPÉTENCES

Le joueur peut améliorer ses pouvoirs avec l'arbre de compétences. Pour cela il lui faut des points de compétences uniquement déblocable après un prestige.

Pour augmenter la rétention, **le joueur doit progresser de plus en plus loin dans les paliers pour débloquent des points de compétences.**

Si il prestige avant le palier qui débloquent des points de compétences, le joueur aura fait cette run "pour rien".



Prestige

Are you ready to prestige?

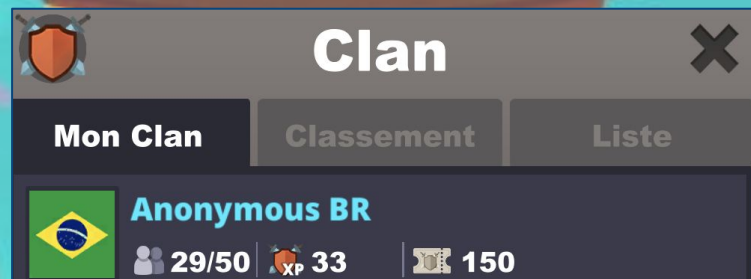
Prestige Rewards

4.63K Total Relics

3 Skill Point
Next Unlock: Stage 1650

Stage 1 Advance Start

81 Raid XP



Clan

Mon Clan | Classement | Liste

Anonymous BR

29/50 | XP 33 | 150

LE CLAN

Le clan est un rôle essentiel dans le social entre les joueurs. Il permet de **faire des raids**, et donc gagner des récompenses. **Pour participer**, le joueur doit posséder un "ticket de raid" en accomplissant des **succès quotidien** augmentant sa rétention.

Si le joueur ne se connecte pas au bout d'un certain nombre de jour, il sera exclu du clan.

MODÈLE ARM : RÉTENTION



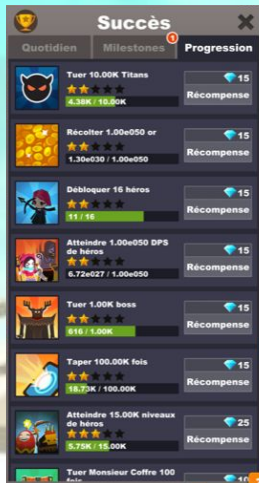
FTUE

Ce sont **les premiers objectifs** que le joueur doit accomplir. Facilement réalisable et compréhensible pour des joueurs novices, elle permet au joueur de s'inscrire dans la boucle de gameplay principale. Sa jauge, représentant les mini objectifs fait appel au côté complétionniste du joueur.



SUCCÈS QUOTIDIEN

Les succès quotidien participent à la rétention du joueur. Elles créées **une routine** chez celui ci, il gagne alors des récompenses intéressantes pour le temps investi car elles sont rapide à accomplir.



PROGRESSION

Ces objectifs sont divisé en palier rendant la **progression plus lente** mais les **récompenses plus importantes**, au fil des paliers atteint. Seuls les très anciens joueurs terminent tous ces objectifs à palier.



RÉCOMPENSE QUOTIDIENNE

Chaque jour des récompenses sont données au joueur, afin qu'**il revienne se connecter sur le jeu** et ainsi rentrer des boucles de gameplay.



MODÈLE ARM : RÉTENTION

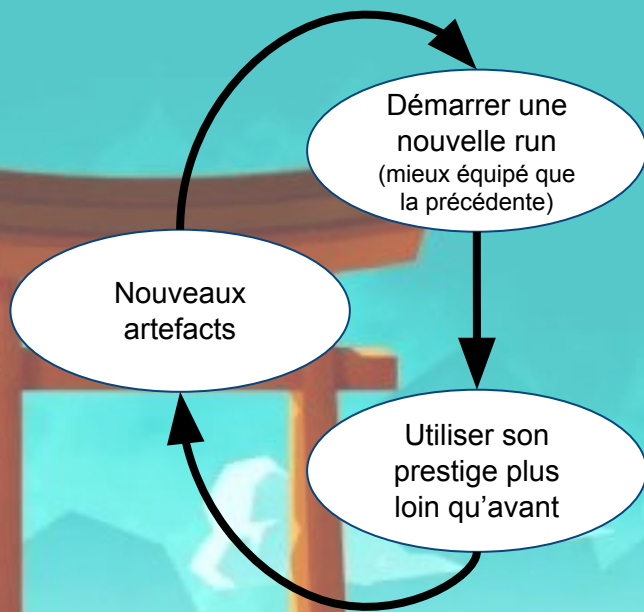


LE SYSTÈME DE PRESTIGE

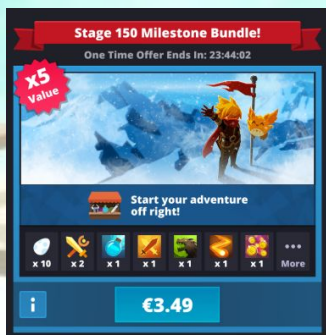
Plus vous activez votre prestige loin dans la run, plus les récompenses que vous aurez seront importante.

Le joueur doit alors essayer d'aller le plus loin possible, pour maximiser le nombre de récompenses.

Comme le nombre de prestige est limité dans la journée le joueur va donc essayer de les optimiser.



MODÈLE ARM : RÉTENTION / MONÉTISATION



BUNDLE ÉVOLUTIF

Ce bundle évolue en fonction des paliers que vous franchissez.

Le joueur voudra **rentabiliser son achat en allant le plus loin possible.**



MODÈLE ARM : MONÉTISATION

PUBLICITÉ

La publicité présente diverses récompenses :

Pour **rentabiliser les joueurs** qui n'achètent rien avec de l'argent réel. Une fée passe régulièrement, lorsque le joueur joue et propose de l'or, des soldes, d'activer gratuitement les pouvoirs, de recharger en mana ou quelques diamants en échange de regarder une publicité.

Quand le joueur revient sur l'application il peut aussi visionner une publicité pour tripler sa quantité d'or récolté.

Une quête journalière permet au joueur de gagner quelques diamants en regardant une publicité.

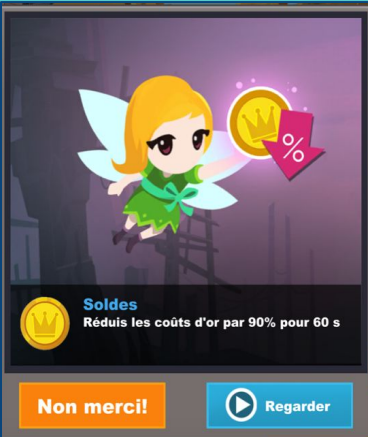


Regarde cette video

5 1

0 / 1

Regarder



SHOP

Le shop regroupe tous les achats possibles avec la **hard currency ou en argent réel**.

Il regroupe ce qu'un shop de free to play nécessite :

- Conversion €/diamant
- Lootbox
- Offre du jour
- Pack (à durée limitée)



CONVERSION € EN

Tap Titan 2 possède une monnaie virtuelle : le diamant.



MODÈLE ARM : MONÉTISATION

Puissance Du Faisceau Lumineux
Temps restant : 6d 11:07:26

x4 vaut

X10 Dégâts Des Coups Céleste!

Héritier De La Lumière
Set Matériel Événementiel x 5

€5.49

OFFRE À DURÉE LIMITÉE

Chaque semaine de nouvelles offres sont disponible. Ces offres contiennent des objets rares et limité (armes, équipement).

COSMÉTIQUE

L'aspect cosmétique du jeu peut se faire par l'apparence de ces équipements. Le joueur peut modifier l'apparence d'une arme avec une autre (si il en possède une autre) tout en gardant ses statistiques.

Il peut donc se démarquer des autres joueurs, et parfois les frustrer. Ce qui peut les pousser à acheter des Lootbox pour avoir des équipements meilleurs statistiquement et visuellement, et ainsi avoir son propre style.

13 / 100 Equipment

Change the look of Heartbreaker

Trésor

Coffre en bois	Coffre en argent	Coffre des Titans
Tier 1	Tier 1	Tier 1
375	500	2800

LOOTBOX

Le jeu est régi par l'aléatoire dans ses récompenses. Le trésor est payable en diamant mais permet un gain de récompenses instantanés. De part leur prix élevé, le joueur va généralement dépenser de l'argent pour avoir le nombre de diamants nécessaires.

ANALYSE PRODUIT : RECETTE

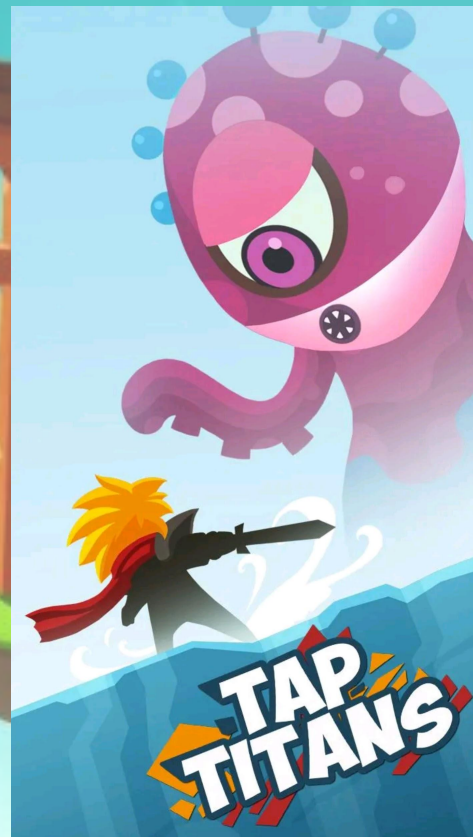
Tap titans 2 profite du **succès de son prédécesseur** (plus de 10 Million de téléchargements) qui apportait déjà **un mix simple** mais réussi de **RPG et de clicker**.

TEAM MANAGEMENT:

Les joueurs découvrent de **nouvelles mécaniques**, certaines essentielles (comme le prestige), ou de nouvelles techniques ou sorts.


Ils peuvent aussi découvrir du **nouveau contenu de manière régulière**.

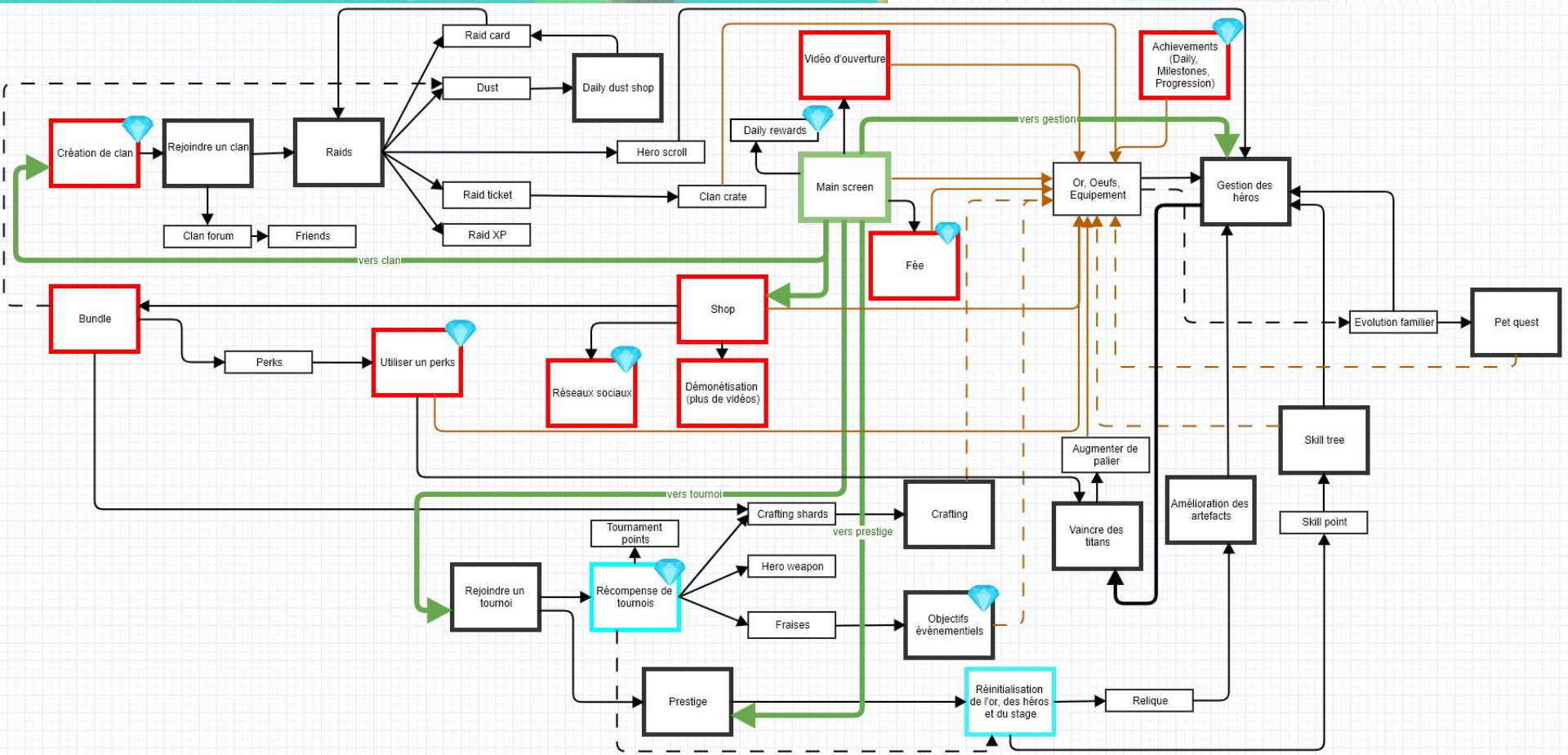
Les joueurs peuvent et doivent aussi **gérer leur personnage**, via un **choix d'équipements, de compétences, de mercenaires ou de talents** pour pouvoir progresser, donnant au jeu une **dimension de stratégie et de gestion**.



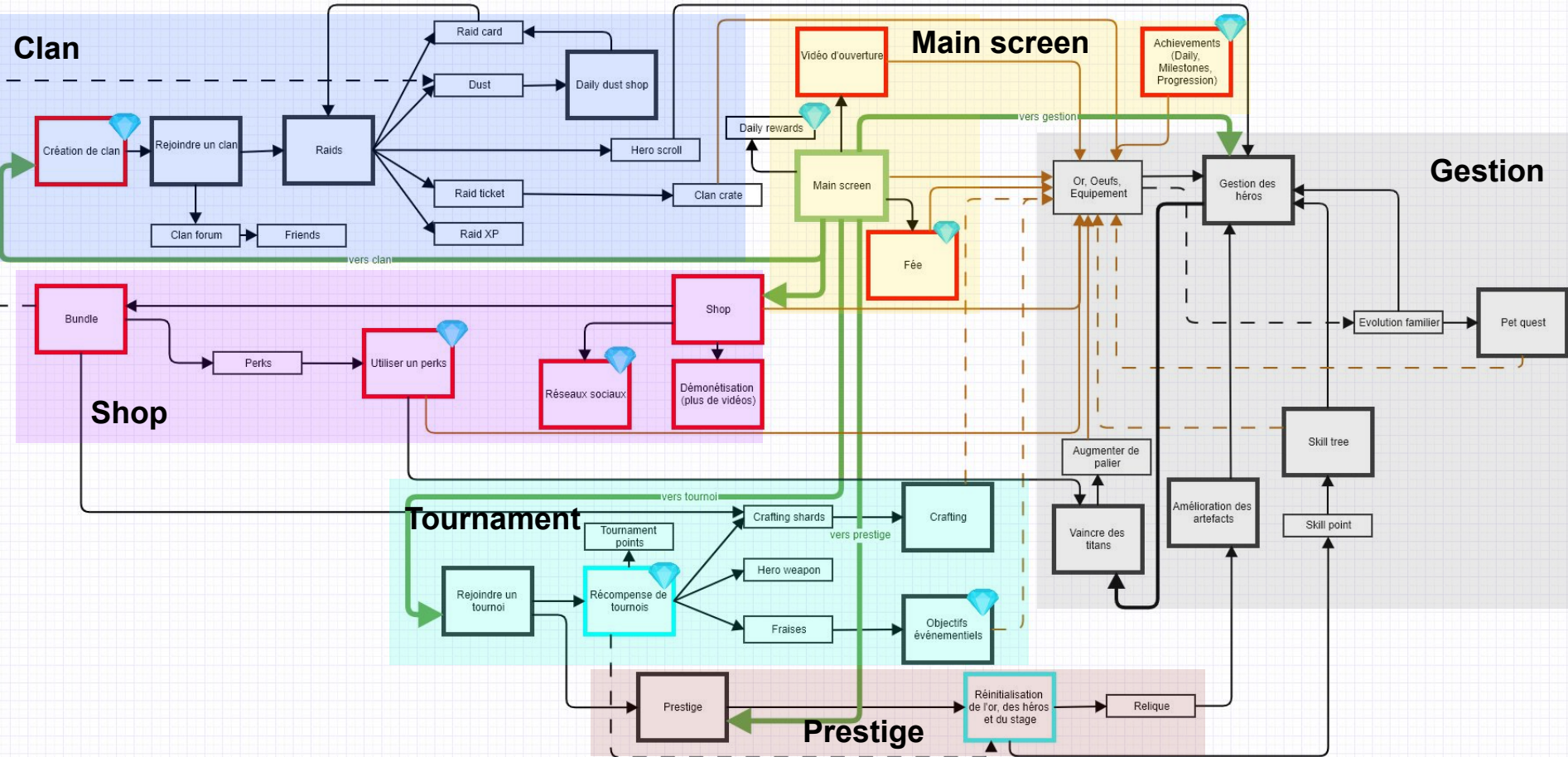
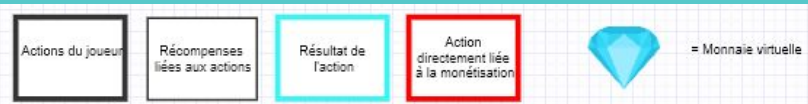
CORRELATION CHART

Actions du joueur	Récompenses liées aux actions	Résultat de l'action	Action directement liée à la monétisation
-------------------	-------------------------------	----------------------	---

 = Monnaie virtuelle



GAMEPLAY LAYERS



BENCHMARKING

NOTRE SÉLECTION :



ALMOST A HERO :

- 15 Mars 2017
- idle / clicker
- 1 joueur
- ios & android

SYSTÈME MONÉTAIRE :

- 6 types de monnaie
- Bonus quantité dans le shop
- Pubs



TAP THE MONSTER :

- 2018
- Clicker / RPG
- 1 joueur
- ios & Android

TAP THE MONSTER :

- 2 types de monnaie
- Aucune réduction
- Pas de contenu hors shop
- Pubs

BENCHMARKING : PRICING

	TAP TITAN 2	ALMOST A HERO	TAP THE MONSTER
QUANTITÉ MINIMUM	€2.29 (pour 180 )	€2.29(pour 500 )	€0.89 (pour 80 )
QUANTITÉ MAXIMUM	€109.99 (pour 14000 )	€109.99(pour 35000 )	€46.99(pour 6500 )
RIX MINIMUM OBJET	90  (pour 1 objet)	100  (pour 1 objet)	1  (pour 1 objet)

Tap titan 2 présente un shop sans aucune offre de réduction (sauf pour les VIP) et est le plus cher des trois. Ils utilisent beaucoup de pubs.

Il possède cependant des offres hebdomadaires.

Almost a Hero présente un shop sans aucune offre de réduction, mais plus la box est chère plus le bonus de soft currency est important (jusqu'à 40%).

Tap the monster présente un shop sans aucune offre de réduction mais est le moins cher des trois. Il présente un grande quantité de contenu additionnel.

Des trois, **Tap titan 2** est celui dont le système de monétisation est le moins abouti. Il mise plus sur les revenus de ses pubs omniprésentes (mais ignorables) que sur un shop bien fait avec des offres attractives pour les joueurs. Il est le plus cher des trois



BENCHMARKING : PROGRESSION



Dans **Almost a Hero** pour **level up** son anneau ou ses personnages, **on utilise de l'or.**

Le gain de niveau se fait par étape.

On doit **payer 5 tiers** avec de l'or pour **passer au niveau suivant.**



Dans **Tap the monster**, en tuant des monstres nous **gagnons de l'expérience et de l'or.**

1. **L'expérience se cumule** pour monter en niveau.
1. **L'or nous permet d'acheter** des **loot boxes** (contenant de l'équipement) ou des **upgrades** ainsi que des bonus temporaires.

BENCHMARKING : GAMEPLAY



Dans **Almost a Hero**, l'écran est divisé en deux parties.

Les alliées à gauche et les ennemis à droite.

Nos **alliés**, que nous débloquons avec de l'or et au choix, sont des **archétypes** (tank, dps, soutien).

En **tapant** l'écran, nous **infligeons des dégâts** aux ennemis.



Dans **Tap the monster**, nous sommes face à face avec les ennemis. Il est possible de **choisir quel ennemi nous attaquons en tapant dessus**.

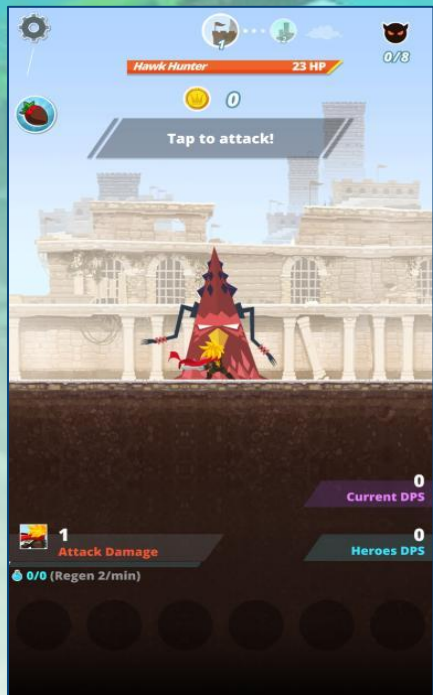
Il est parfois **crucial de choisir le bon ennemi** à éliminer en premier si l'on veut gagner et survivre.

La FTUE, est divisée en deux parties.

Partie 1:

Cette partie concerne tout ce qui se passe directement à l'écran et qui concerne l'action.

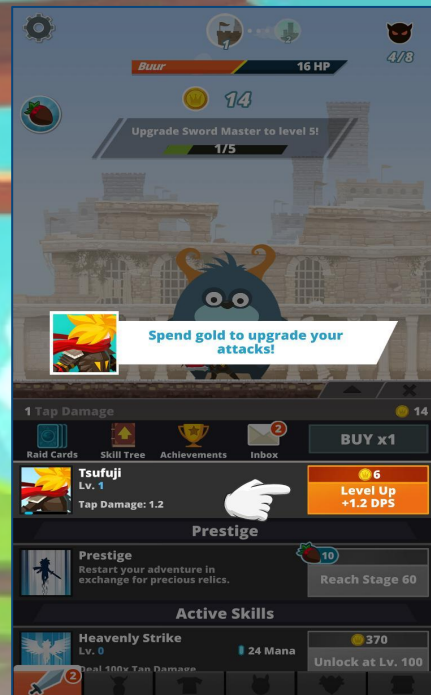
Elle **n'interrompt pas la progression** du joueur, et lui annonce les mini-missions servant à compléter le tutorial.



Partie 2:

Cette partie concerne tout ce qui se passe dans les menus.

Elle **interrompt la progression** et le joueur ne peut continuer tant qu'il n'a pas suivi les indications.



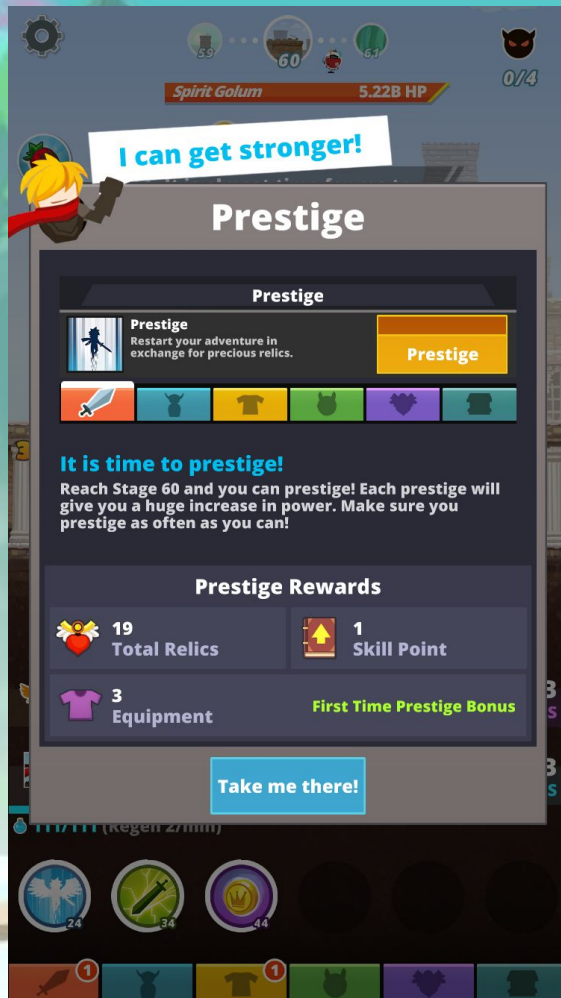
Les **parties 1 et 2** se **succèdent naturellement et de manière simple** sans que le joueur ne soit rendu confus, grâce à la simple **mise en pause** du jeu, de la **bulle de dialogue** et de **l'icône d'indication**.

La partie 2 de la FTUE, ne donne aucune reward concrète.

Elle mène cependant à la nouvelle feature de la série:

Le Prestige.

Le prestige permet de reset son avancée tout en débloquant une soft currency permettant d'acheter des upgrades permanents.



La FTUE ne présente pas d'information concernant notre avatar.

Elle ne présente pas non-plus d'information détaillée sur les compétences, les "pets" ou les mercenaires que le joueur peut acheter avec son Or.

Il doit aller chercher de lui même ces informations dans la section destinée à ce genre d'informations dans le jeu s'il veut en savoir plus sur le lore.

METAGAME: COMPORTEMENTS



Le suivi régulier des informations concernant **Tap Titans 2** :
La **connaissance de tous nouveaux changements** à venir permet aux joueurs de **planifier** dans quelle direction ils vont emmener leur personnage.

L'**observation** des builds du moment permettra aux joueurs de mieux comprendre l'**utilisation de certaines compétences ou talents**.

Ce **mimétisme** par rapport à d'autres joueurs plus avancés donne la possibilité aux joueurs de progresser et de mieux maîtriser le jeu.

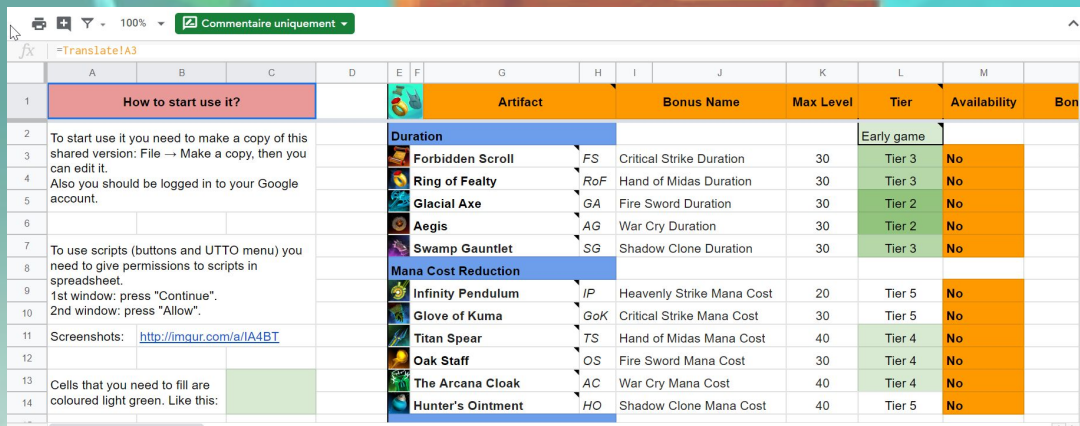


METAGAME: OUTILS

Des joueurs ont mis en place un **optimizer**.

Un outil permettant de calculer et de savoir, en fonction de l'avancée et des équipement du joueur, les meilleures options que celui-ci peut ou doit prendre pour progresser le plus loin possible.

Des **calculators**, **trackers**, et **statistiques** sont à disposition pour constamment optimiser les choix des joueurs.



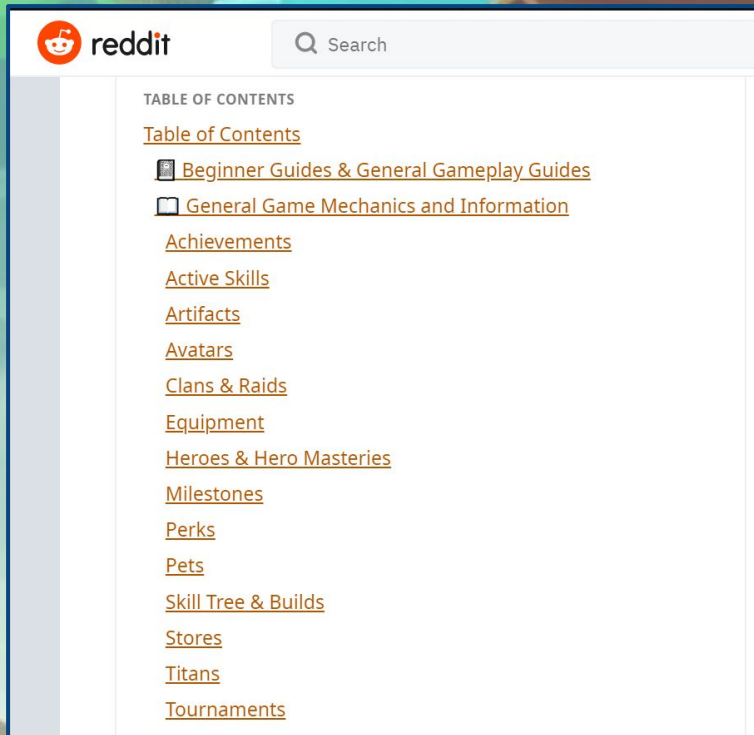
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	How to start use it?						Artifact		Bonus Name	Max Level	Tier	Availability	Bon	
2	To start use it you need to make a copy of this shared version: File → Make a copy, then you can edit it. Also you should be logged in to your Google account.						Duration					Early game		
3							Forbidden Scroll	FS	Critical Strike Duration	30	Tier 3	No		
4							Ring of Fealty	RoF	Hand of Midas Duration	30	Tier 3	No		
5							Glacial Axe	GA	Fire Sword Duration	30	Tier 2	No		
6							Aegis	AG	War Cry Duration	30	Tier 2	No		
7							Swamp Gauntlet	SG	Shadow Clone Duration	30	Tier 3	No		
8				To use scripts (buttons and UTTO menu) you need to give permissions to scripts in spreadsheet.						Mana Cost Reduction				
9	1st window: press "Continue".						Infinity Pendulum	IP	Heavenly Strike Mana Cost	20	Tier 5	No		
10	2nd window: press "Allow".						Glove of Kuma	GoK	Critical Strike Mana Cost	30	Tier 5	No		
11	Screenshots: http://imgur.com/a/IA4BT						Titan Spear	TS	Hand of Midas Mana Cost	40	Tier 4	No		
12							Oak Staff	OS	Fire Sword Mana Cost	30	Tier 4	No		
13	Cells that you need to fill are coloured light green. Like this:						The Arcana Cloak	AC	War Cry Mana Cost	40	Tier 4	No		
14							Hunter's Ointment	HO	Shadow Clone Mana Cost	40	Tier 5	No		

ANALYSE PRODUIT : AIDES EXTÉRIEURES

Des joueurs se sont rassemblés sur reddit pour créer un sub Tap Titans 2.

Le partage d'informations, comme le contenu des nouvelles updates ainsi que l'avance et build de personnage de chacun s'effectue librement.

Un wiki a été mis en place qui aide tout type de joueurs, du débutant au haut level.



The screenshot shows the Reddit interface for the Tap Titans 2 subreddit. At the top, there is the Reddit logo and a search bar. Below that, a 'TABLE OF CONTENTS' section lists various links for users to explore. The links include: 'Table of Contents', 'Beginner Guides & General Gameplay Guides', 'General Game Mechanics and Information', 'Achievements', 'Active Skills', 'Artifacts', 'Avatars', 'Clans & Raids', 'Equipment', 'Heroes & Hero Masteries', 'Milestones', 'Perks', 'Pets', 'Skill Tree & Builds', 'Stores', 'Titans', and 'Tournaments'.

TABLE OF CONTENTS
Table of Contents
Beginner Guides & General Gameplay Guides
General Game Mechanics and Information
Achievements
Active Skills
Artifacts
Avatars
Clans & Raids
Equipment
Heroes & Hero Masteries
Milestones
Perks
Pets
Skill Tree & Builds
Stores
Titans
Tournaments

Si un joueur souhaite s'investir de manière sérieuse, que ce soit en dépensant de la hard currency ou non, c'est le "lieu" de rassemblement pour trouver toutes informations permettant de progresser dans le jeu.

Des chaînes youtube sont aussi dédiées au jeu et de nouvelles vidéos apparaissent régulièrement.

AVIS SUR LE JEU

Tap Titans 2 est **une réussite** pour un clicker / RPG.

Il réussi à amener une **boucle de gameplay dynamique** par la main feature du prestige.

Cela permet au joueur de ne pas stagner dans une position, mais aussi d'interagir plus souvent avec son personnage par les artefacts aléatoire ou autres récompenses débloqués lors d'un prestige.

Le joueur voit mieux sa progression car son avancement dans les niveaux est bien plus rapide que la session précédente.

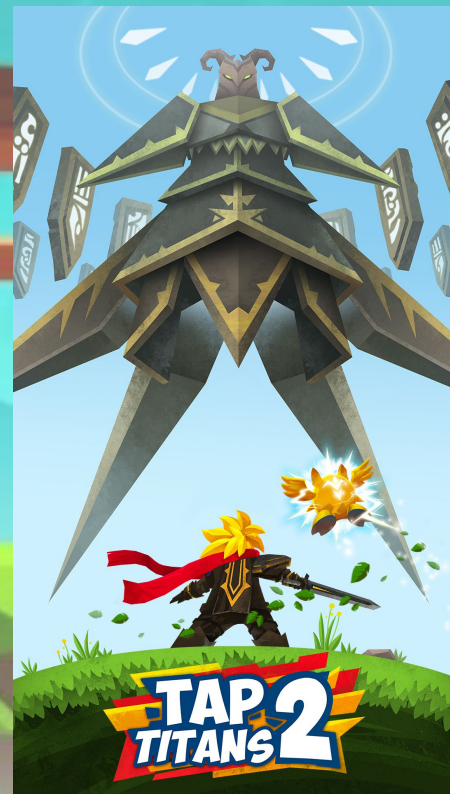
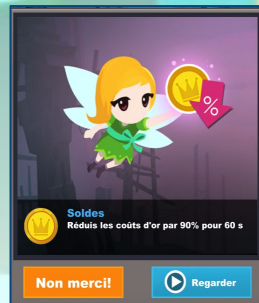
Les mises à jours constantes (équilibrages, new events) et le système de clan permettent au jeu de vivre et de rester dans le **top des meilleurs clickers** !

De plus le jeu nous fait oublier notre portefeuille !

Il est possible de part la main feature d'évoluer vite et gratuitement.

L'agression des pubs / remises du stores n'est pas beaucoup présente et permet au joueur de ne pas fuir.

C'est au bon vouloir du joueur de regarder ou non une publicité : la monétisation du jeu est loin d'être agressive, et se concentre essentiellement sur les joueurs récurrents.



AVIS SUR L'ANALYSE PRODUIT

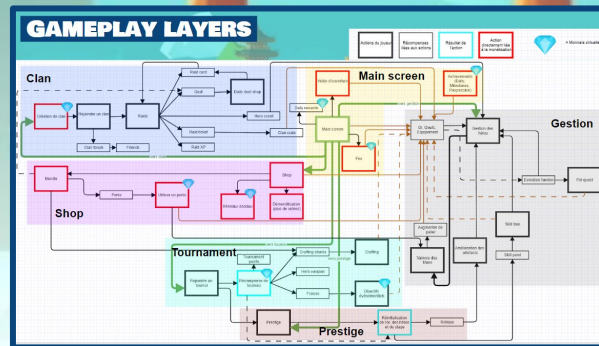
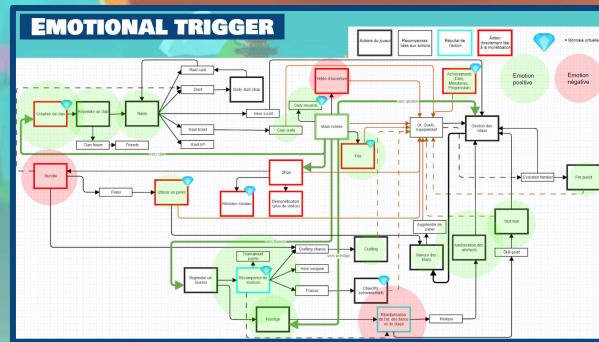
On constate que le jeu ne procure que **peu d'émotions négatives**, grâce à son système peu intrusif de monétisation. Le joueur n'est forcé de regarder aucune publicité, et peu relativement progresser sans avoir à déboursier d'argent.

Le Gameplay Layers montre que **le jeu tient ses promesses**.

L'USP du prestige est une composante nécessaire à la gestion de notre personnage. Les manières d'améliorer son personnage sont nombreuses, et l'aspects social nous pousse à s'améliorer face aux autres joueurs.

Un problème cependant, est **l'abondance de ressources**.

Au long du jeu, le joueur peut récupérer une dizaine de ressources différentes, si bien qu'il est aisé de s'y perdre et l'importance individuelle des ressources est amoindrie. Il serait possible de simplifier le jeu en utilisant les ressources à plusieurs endroits, plutôt que d'en inventer une nouvelle à la première occasion.



AVIS SUR LE METAGAME

Tap Titan 2 à un système de jeu simple au premier abord : Taper l'écran. Mais plusieurs éléments du jeu le complexifient, comme les équipements du joueur, ses artefacts, les héros, l'arbre de compétences, les cartes de raid, les familiers, les compétences actives, les compétences passives. C'est un **jeu complet** pour un clicker, son contenu aussi analysé par les joueurs pour avoir le meilleur build afin d'optimiser la progression dans les niveaux, et partagé sur Reddit ou Youtube.

Les nombreuses variétés présentes dans le gameplay à travers tous ces éléments permettent aux joueurs de pousser leurs analyses et **d'adapter leurs stratégies** selon les ressources à leur disposition, ce qui donne une dimension très complète au jeu, tout particulièrement pour un clicker.



PISTES D'AMÉLIORATION

Les traductions sont parfois incohérentes et rendent difficile la lecture ce qui peut faire fuir les nouveaux joueurs très rapidement.

Un shop plus varié, avec des éléments plus engageants, serait intéressant. (afin d'augmenter l'envie d'acheter pour le joueur)

Une animation d'ouverture de récompense plus juicy engagerait plus les joueurs.

Un meilleur tutoriel sur les spécificités du jeu serait un plus afin d'apprendre chaque partie du jeu tel que les clans, les équipements, les pets...

Rendre plus claires les statistiques et la façon de les améliorer !

Dynamiser le clan, rajouter des missions de clan, ou permettre des échanges de ressources...

Recherche de clan à améliorer (la recherche par code est insipide)

Il est possible d'améliorer l'implication des joueurs dans leur clan en donnant aux chefs de clans un meilleur contrôle des forums de clan, par exemple en créant plusieurs pages distinctes de conversation, ou en implémentant un outil pour épingler les messages importants que les joueurs essaient de faire passer entre eux.

Rendre plus clair l'UX du jeu ! De nombreux aspects du jeu, principalement les aspects poussés qui prennent une place importante dans le metagame, ne sont pas clairement expliqués.

Réutiliser les ressources à la disposition du joueur, par exemple en regroupant les shops, afin de simplifier le jeu, la personnalisation, et l'importance des dites ressources.

