



GRAALY

***Présentation du studio de création
d'escape games***

Janvier 2021

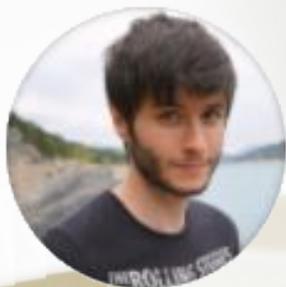
www.graaly.com



GRAALY est
une **application mobile**
qui **simplifie**
la création
de vos **escape games**
ou jeux de pistes
et de les **vendre**
en un clic !

Pourquoi utiliser GRAALY ?

Parce que c'est super simple !



Gabriel Bernard,
Responsable
partenaire
@Prizoners

“Graaly nous a permis de créer un jeu sans infrastructure compliquée à mettre en place, et où les joueurs sont en autonomie grâce à leur téléphone. Cela ouvre des nouvelles perspectives !”





Pour tout type d'usage !

Il suffit que les joueurs aient un téléphone dans leur poche !



Entreprises



Tourisme et Culture



Sports et loisirs



Effets bluffants

Rechercher en géolocalisation un monstre qui s'affiche en 3D grâce à la réalité augmentée



Jeux amusants

Proposez une photo souvenir en fin de jeu, ou des énigmes avec des calques qui se superposent



Énigmes ludiques

Les joueurs doivent résoudre puzzles, mémoire, codes et autres jeux de logique



IoT

Activer un mécanisme électronique à partir de Graaly, ou l'activation d'un mécanisme déclenche une énigme Graaly

Mais aussi :

QCM
Puzzle
Memory
Code
Chronologie
Inventaire

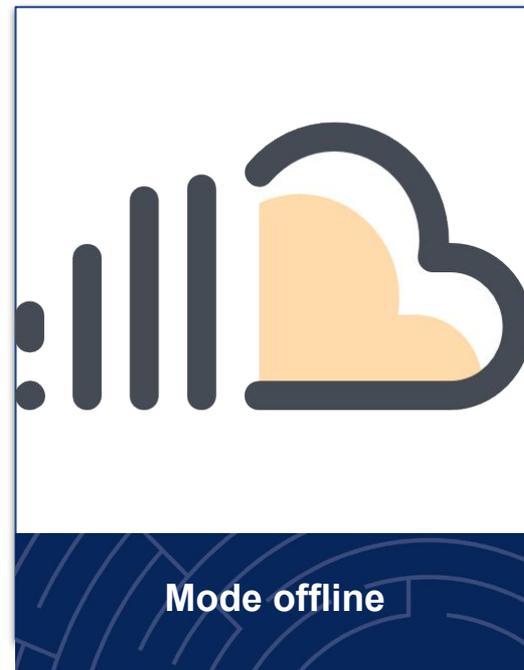
...





Une app adaptée à chaque contexte

Pour des expériences uniques





Un studio de création unique

100% personnalisable



Quasiment tout est personnalisable

- **Logo**
- **Couleur des boutons**
- **Images et titre du jeu**
- **Caractéristiques du jeu** (difficulté, lieu de départ, prix, durée, ...)
- **Musique de fond**
- **Récompenses**
- **Personnages de narration**
- **Enigmes** (Images, textes, vidéos, objets 3D, ...)



[voir le tuto pour personnaliser votre jeu](#)



Un studio de création unique

Très simple pour les joueurs



Démarrage immédiat
(Avec ou sans compte Graaly)



voir le tuto pour donner accès à votre jeu

Démarrez
l'escape game



Lancement
par QR Code



Google Play



Enquête premium Graaly
Graaly

1,99 €

Google Pay Visa-3137



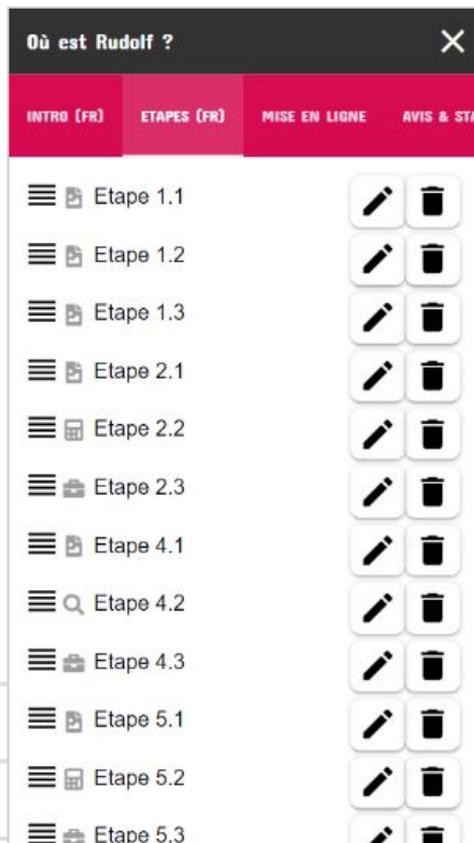
En appuyant sur "Achat en 1 clic", vous acceptez les conditions d'utilisation suivantes : Conditions d'utilisation - Android (France). Avis de confidentialité. Vous comprenez également que votre achat sera disponible immédiatement et que vous renoncez à votre droit légal de rétractation (excepté pour les services). Cette règle ne s'applique pas aux précommandes, que vous pouvez annuler. Vos droits de remboursement varient en fonction du type de produit : Conditions d'utilisation de Google Play et Modalités de remboursement. En savoir plus

ACHAT EN 1 CLIC

Achat du jeu
in-app en un clic



Plusieurs modes de jeu



Le **mode simple** vous permet de créer en quelques minutes un jeu de piste (les étapes se suivent).

Le **mode avancé** vous permet de lancer les joueurs à la recherche d'indices et la réalisation d'énigme dans l'ordre qu'ils le souhaitent.

 voir le tuto pour créer un jeu avancé



Jeu multijoueur



Les joueurs peuvent créer une équipe, et résoudre des énigmes différentes et collaboratives sur une partie de votre jeu !



voir le tuto pour créer un jeu multijoueur



Proposez vos jeux au catalogue Graaly



Graaly propose à ses clients des jeux sur catalogue pour s'adapter aux petits budget et simplifier leur mise en place.

En tant que partenaire, vous pouvez aussi proposer vos jeux au catalogue et toucher un pourcentage sur chaque vente.



Un studio de création intuitif

Pour une efficacité maximale !



- Simple, ergonomique, intuitif, pour créer et renouveler ses enquêtes.
- Permet de faire des **modifications immédiates**, sans intervention du support.

- Studio de création **accessible en ligne sur PC ou Mac ou directement dans l'application mobile.**





Les différents types d'énigmes

A composer à loisir pour des expériences uniques !



Enigmes technologiques

Pour une plus grande immersion dans l'aventure...

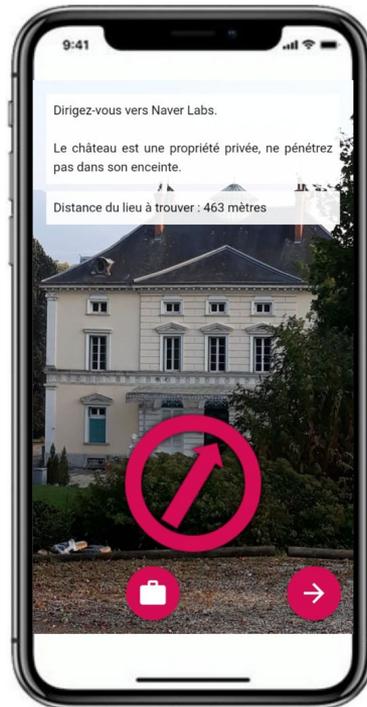


Réalité augmentée

C'est le jeu qui crée l'effet waouh! chez les jeunes, et les moins jeunes. Un objet 3D virtuel apparaît en surimpression par rapport au décor réel. L'objet peut être sélectionné dans une liste ou téléchargé.



voir le
tuto



Géolocalisation

Les joueurs doivent aller sur un lieu précis, géolocalisé par ses coordonnées GPS. Il est possible d'afficher la distance, et une boussole pour aider le joueur.



voir le
tuto



Enigmes technologiques

Pour une plus grande immersion dans l'aventure...



Superposition Image / flux caméra

En superposant une image sur le téléphone et le rendu de la caméra, la réalité prend une forme nouvelle.

Cas d'usages : Texte à trous qui devient lisible, barres qui en se superposant deviennent un code, superposer un déguisement avec une personne, ...



voir le
tuto



Interaction avec du matériel physique (bluetooth)

L'application permet des échanges bi-directionnels avec des puces électroniques (Arduino, Raspberry PI). L'app peut activer un mécanisme (comme déclencher une vidéo sur un écran) à n'importe quel moment du jeu. L'app peut aussi réagir à des actions physiques (comme l'ouverture d'une porte) pour déclencher une énigme.

Des moyens de narration

Pour raconter une histoire, décrire ou expliquer



Image et texte

Permet d'afficher un texte sur une image personnalisée

 voir le tuto



Vidéo

Permet d'afficher une vidéo, que le joueur peut contrôler (pause, lecture, son), et un texte d'introduction

 voir le tuto

Des moyens de narration

Pour raconter une histoire, décrire ou expliquer



Objet virtuel

Permet de faire gagner un objet virtuel au joueur. Il apparaît dans son inventaire, le joueur peut l'utiliser plus tard sur d'autres énigmes. L'objet peut être choisi dans une liste, ou importé à partir d'une image

 voir le
tuto



Personnage de narration

Permet d'afficher un personnage avec un texte dans une bulle. Le personnage peut être choisi dans une liste, ou importé à partir d'une image

 voir le
tuto



Des ressorts classiques de jeu

Pour faire observer, réfléchir et interagir ...

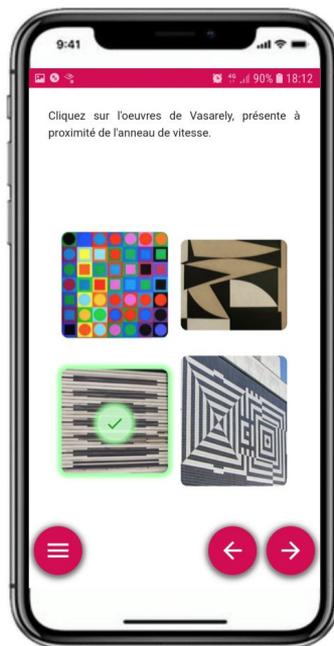


QCM (texte)

Permet de poser une question, et de proposer plusieurs options possibles sous forme de texte



voir le
tuto



QCM (image)

Permet de poser une question, et de proposer plusieurs options possibles sous forme d'images



voir le
tuto

Des ressorts classiques de jeu

Pour faire observer, réfléchir et interagir ...

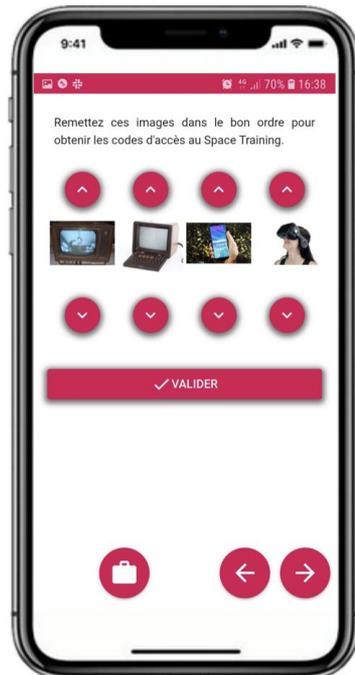


Puzzle

Permet de proposer un puzzle à reconstituer aux joueurs. Pour créer le puzzle, il suffit de télécharger une image, Graaly s'occupe du reste



voir le
tuto



Code avec images

Le joueur doit retrouver un code composé d'images. Ce type de jeu peut être aussi utilisé pour une chronologie à reconstituer



voir le
tuto

Des ressorts classiques de jeu

Pour faire observer, réfléchir et interagir ...



Code numérique

Le joueur doit taper un code numérique.

Ce jeu existe avec une déclinaison "couleur" ou le joueur doit trouver une séquence de couleurs

 voir le
tuto



Recherche de QR Code

Le joueur doit trouver et scanner un QR Code, ce qui déclenche une autre étape
Cas d'usages : un lieu à trouver en indoor, une énigme qui se déclenche quand le joueur scanne le QR Code sur un objet, une énigme qui se déclenche quand on scanne le badge d'une personne, ...

 voir le
tuto

Des ressorts classiques de jeu

Pour faire observer, réfléchir et interagir ...



Mémoire

Le joueur doit retrouver les cartes en doubles. Pour brouiller les pistes, une des carte peut être unique

 voir le
tuto



Rechercher dans une image

Le joueur doit appuyer au bon endroit dans une image, pour répondre à une énigme

 voir le
tuto

Des ressorts classiques de jeu

Pour faire observer, réfléchir et interagir ...



Réponse textuelle

Le joueur répond à une question en tapant un texte

 voir le tuto



Utiliser un objet

Le joueur peut utiliser un objet de son inventaire sur une partie de l'image (par exemple, utiliser une clé sur la serrure d'une porte)

 voir le tuto

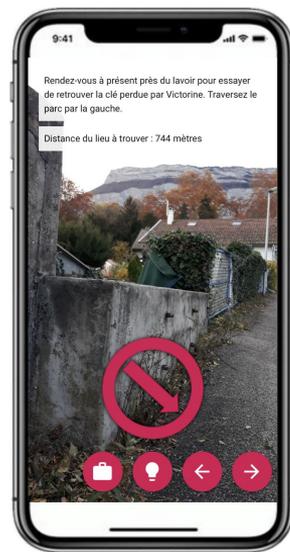


Possibilités supplémentaires

Pour aider ou donner plus d'informations ...



En savoir +



Donner un indice



Au sein de chaque énigme, il est possible de proposer des indices pour aider le joueur, ou encore d'ajouter un bouton "En savoir +" pour donner des informations supplémentaires (réponse à une question où anecdote)



Passez à l'action !

Pourquoi ne pas tester Graaly, en créant un premier escape game ?

Le studio de création est accessible sur ordinateur (<https://app.graaly.com/webapp>) ou sur mobile (application Graaly)

Tous les tutoriaux sont sur notre chaîne Youtube :
<https://www.youtube.com/channel/UCAHXs8JuuV3bBDyggUeIK2Q>



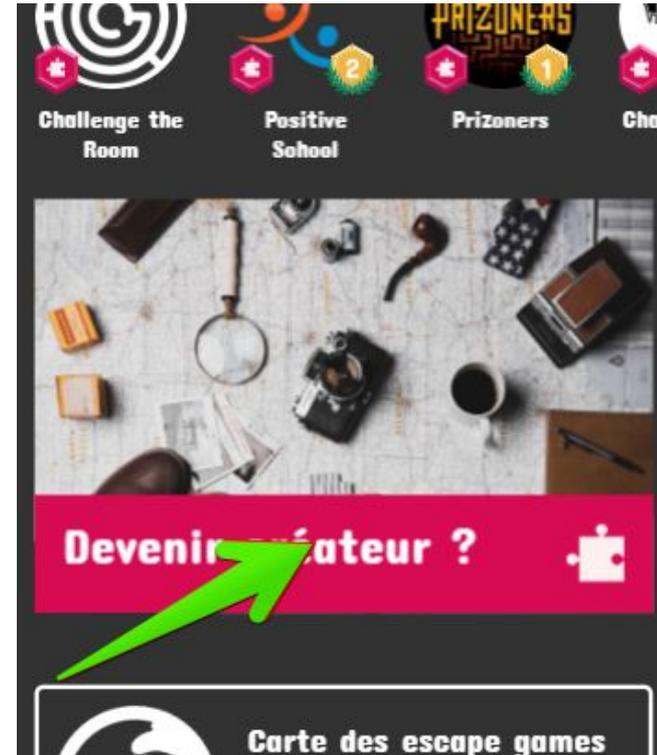
Créez votre premier jeu !

En moins d'une heure !



1/ Activez votre premier jeu

- Nous vous conseillons de créer votre jeu sur ordinateur (<https://app.graaly.com/webapp>). L'app mobile est utile pour récupérer les coordonnées GPS et faire des photos au bon format.
- Une fois connecté avec votre compte entreprise, cliquez sur le bouton "Devenir créateur"
- Choisissez "Professionnel", puis si le jeu sera disponible pour tous les joueurs (public) ou juste quelques uns (privé)





2/ Définissez les caractéristiques de votre jeu

Dans l'onglet "Intro"

1. Sélectionnez la langue principale de votre jeu
2. Définissez le titre, la description, le type*, le lieu de départ, l'image de présentation du jeu
3. Définissez le coût de votre jeu
4. Personnalisez avec votre logo et vos couleurs de bouton
5. Téléchargez l'image du personnage qui suivra les joueurs durant le jeu

* pour votre premier jeu, choisissez le type simple

A screenshot of the GRAALY game creation interface. At the top, there is a red navigation bar with three tabs: "INTRO (FR)", "ETAPES (FR)", and "MISE EN LIGN". Below the navigation bar, there are several settings sections. The first section has two orange buttons: "Jeu public" (with a globe icon) and "jeu Pro" (with a star icon). Below these is a language selection dropdown menu showing "Langue Français" with a globe icon and a downward arrow. The next section is for the title, labeled "Titre [FR]", with the text "La dameuse infernale" and a character count "20 / 50". Below that is a category selection dropdown menu showing "jeu nature" with a downward arrow. The next section is for the game type, labeled "Type de jeu ?". It has two radio button options: "Jeu de piste (éditeur simple)" which is currently unselected, and "Escape game (éditeur avancé)" which is selected. Below this is a difficulty selection dropdown menu showing "Normal, sans grosses difficultés" with a downward arrow. The next section is for the duration, labeled "Durée", with the text "90 minute(s)" and a downward arrow. The final section is for the description, labeled "Description [FR]", with the text "Une dameuse sans pilote sème le trouble dans la station la nuit et effraie tout le monde ! Il faut agir vite et avec discrétion !".



Quel mode de paiement choisir ?

Vous avez plusieurs options, que vous pouvez cumuler :

- Soit faire payer les joueurs via l'application. C'est le plus simple pour les joueurs, ils ont juste à presser un bouton, sans avoir à entrer leur numéro de carte bleue. L'inconvénient, c'est que Google prend 30% ou Apple 15% sur chaque achat. Dans ce cas, c'est Graaly qui vous reverse votre part.
- Soit faire payer par votre intermédiaire. L'application vous permet de générer un QR Code unique pour chaque achat. L'inconvénient c'est que le jeu n'est pas jouable hors de vos horaires d'ouverture. Dans ce cas, c'est vous qui reversez sa part à Graaly
- Soit créer un jeu privé et montrer le QR code générique du jeu à chaque joueur pour qu'il démarre. Dans ce cas, c'est vous qui reversez sa part à Graaly
- A venir : paiement des joueurs par carte bancaire.



GRAALY

3/ Créez les étapes du jeu

- Pour cette étape, nous vous conseillons d'avoir réfléchi au scénario et d'avoir produit les textes et visuels en amont
- Appuyez sur "Ajouter une étape", puis sélectionnez le type de l'étape
- Définissez les paramètres de l'étape. Regardez bien les options qui peuvent être utiles pour améliorer votre étape.
- Vous pouvez définir un compte à rebours pour résoudre cette étape, ou une date à partir de laquelle l'étape est jouable.
- Enregistrez et testez votre étape.

The screenshot shows the 'La prédiction d'Eschdradamus' interface. At the top, there are three tabs: 'INTRO (FR)', 'ETAPES (FR)', and 'MISE EN LIGNE'. The 'ETAPES (FR)' tab is active, showing a list of seven steps. Each step has a menu icon on the left and edit/delete icons on the right. The steps are: 'Intro', 'Etape 2', 'Etape 3', 'Etape 4', 'Etape 5', 'Etape 6', and 'Etape 7'. Below the list are two orange buttons: 'AJOUTER UNE ÉTAPE' and 'TESTER VOTRE JEU'. At the bottom, there is a progress indicator: '2.2 Mo utilisés sur 600.0 Mo'.



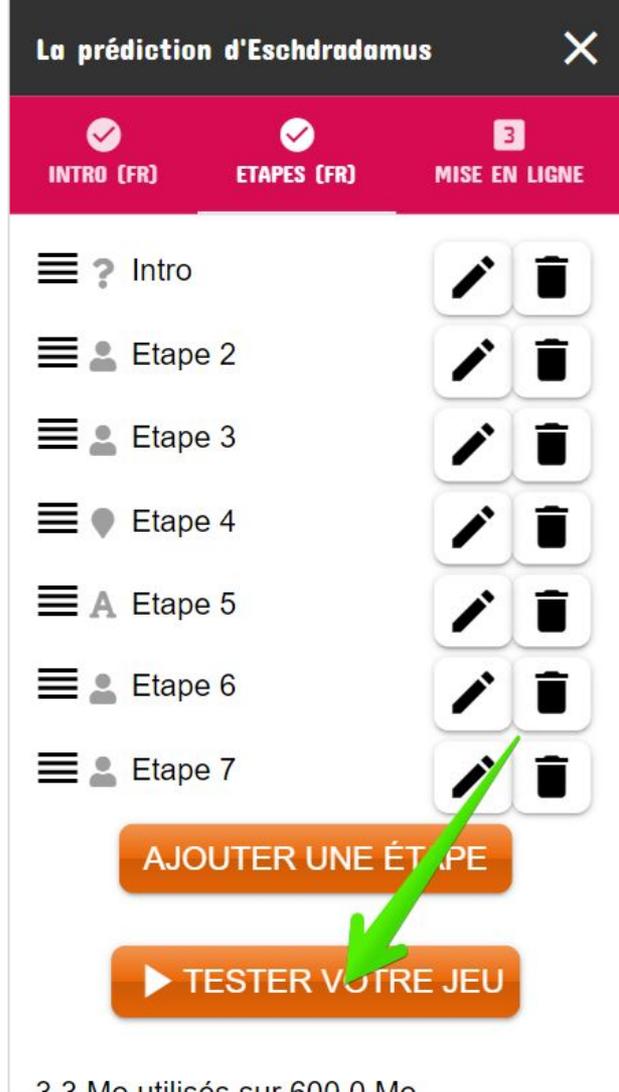
4/ Testez votre jeu

Étape cruciale dans la création de votre jeu, elle vous permet de vérifier :

- Qu'il n'y a pas de fautes d'orthographe
- Que les visuels sont bien visibles, en particuliers s'ils contiennent des indices
- Que la durée indiquée est bonne

Vous devez aussi faire tester par d'autres personnes différentes de vous, afin de vérifier que les étapes sont d'une difficulté acceptable, que les indices sont suffisants, ...

Les tests sont à réaliser sur téléphone mobile, et en situation réelle !





5/ Publiez votre jeu

Une fois que votre jeu est optimisé, publiez le ! Lors des premières publications, l'équipe Graaly testera votre jeu et pourra vous faire des retours sur des optimisations possibles. Durant cette phase de vérification, votre jeu n'est plus modifiable. La publication prend en générale 1 à 2 jours.

Une fois publié, votre jeu sera disponible pour les joueurs.



INTRO (FR)



ETAPES (FR)

3

MISE EN LIGNE

▶ TESTER VOTRE JEU

Invités (0/2000)

Inviter un joueur



Tapez l'adresse email de la personne que vous invitez

Rendre visible pour les invités

Français

Activez les langues pour que vos invités puissent jouer

Editeurs (2/6)

Graaly

Netty

Inviter un éditeur





6/ Traduisez votre jeu

Une fois votre jeu publié, vous pouvez choisir de le rendre disponible dans une seconde langue.

Sélectionnez la langue dans l'onglet "Intro", toutes les informations modifiable apparaissent ensuite sous la forme : Texte [EN]

Par défaut, Graaly vous fournit les textes dans la langue initiale, vous avez juste à les remplacer par la traduction.

Vous pouvez à tout moment repasser dans la première langue pour faire des modifications.

Astuce: dans l'onglet "Mise en ligne", vous pouvez exporter tous les textes d'un coup pour les faire traduire.

The screenshot shows the settings page for a game titled "La prédiction d'Eschdradamus". At the top, there are three tabs: "INTRO (FR)", "ETAPES (FR)", and "MISE EN LIGNE" (which is highlighted with a red background and a notification badge showing the number "3"). Below the tabs, there are two orange buttons: "Jeu privé" (with a lock icon) and "Jeu Pro" (with a star icon). A language selection dropdown menu is open, showing "Langue Français" with a globe icon and a downward arrow. A green arrow points to this dropdown. The menu lists "Français" (highlighted in orange) and "Anglais". Below the language menu, the text "jeu culturel" is visible. Further down, there is a "Type de jeu" section with a help icon, showing two options: "Jeu de piste (éditeur simple)" (selected with a red radio button) and "Escape game (éditeur avancé)" (unselected). Below that, there is a "Difficulté" dropdown set to "Normal, sans grosses difficultés" and a "Durée" dropdown set to "60 minute(s)". The bottom of the screen shows the start of a "Description" field.



7/ Suivez l'utilisation de votre jeu

Une fois votre jeu publié, vous pouvez suivre avec un nouvel onglet “Avis et stats”, les statistiques d'utilisation de votre jeu :

- Revenus du jeu
- Nombre de joueurs
- Score et temps moyen
- Typologie de joueurs (âge, sexe, ...)

Vous avez également accès aux avis et commentaires sur votre jeu, afin de l'améliorer en fonction des retours des joueurs.

~ Statistiques

Ventes du jeu

47.44 €

Vos gains : 27.11€ TTC
Paiement quand gains > 50€

Nombre total de joueurs

84

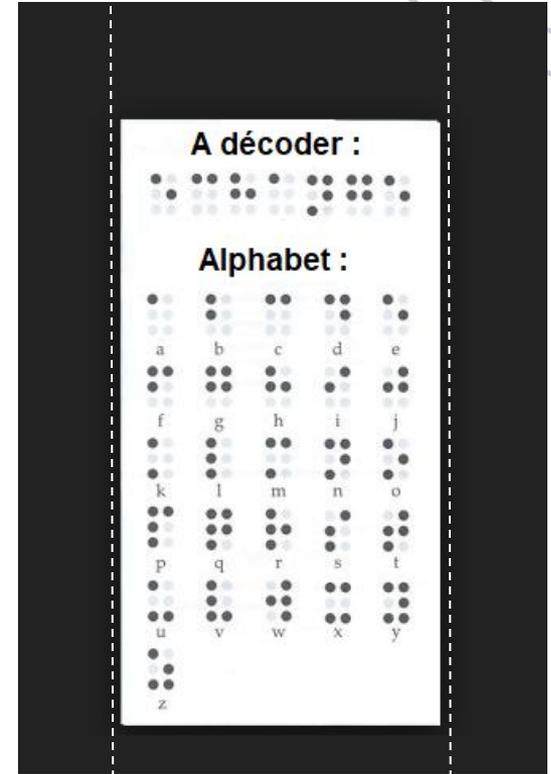
Hier : 0

Score moyen



Formats à utiliser pour les médias

- Les images de fond (fond d'étape ou image principale du jeu) sont redimensionnées en 900 px par 1200 px
- Suivant les dimensions des écrans, une partie de l'image peut ne pas être visible, nous conseillons d'avoir une bande de 100px "non utile" pour le jeu à gauche et à droite de votre image





Format des images

Autres images

- Personnages : 320px x 210px
- Récompenses : 240px x 240px
- Vignette du jeu : 320px x 200px
- Images de QCM : 200px x 200px
- Cartes de memory : 200px x 200px
- Images pour le code image : 200px x 200px
- Puzzle : 400px x 400px



Format des videos

- Format MP4
- Taille maxi : 19 Mo
- Nous conseillons de compresser la vidéo à moins de 5 Mb pour réduire l'encombrement sur le téléphone et le temps de téléchargement
- Vous pouvez aussi découper votre vidéo sur plusieurs étapes



Tarification de Graaly

Une solution pour toutes les bourses !



Coût d'utilisation de Graaly

Notre objectif est de trouver, dans chaque situation, une facturation adaptée au projet pour que chaque jeu soit un succès pour son créateur !

- Si vous choisissez de vendre votre jeu (à un autre professionnel ou directement aux joueurs), nous proposons un partage de revenus : 70% pour vous, 30% pour Graaly. Le pourcentage peut évoluer si vous avez des charges importantes (acteurs, création de matériel, ...)
- Si votre jeu est gratuit, nous vous proposons un coût au joueur (soit payable en amont sur la base d'une estimation réévaluée en cas de grosse différence, soit à la fin du jeu sur la base du réalisé)