

La Quête du Saint Bol de Croquettes



Dossier de conception

Studio Croquette League



Intentions



Dans le cadre du projet de fin d'année et étant de grands fans de de Zelda, il nous semblait évident de proposer un jeu d'aventure. Toutefois, appréciant également les jeux narratifs, nous souhaitons donc réaliser un mix de tout ce qui nous plaît dans ces univers.

L'originalité ?

Jeu narratif d'aventure, où les **personnages évolueront** au fil de l'histoire.

Le joueur peut **changer de personnage** quand bon lui semble en fonction des situations qu'il rencontre. Chaque **personnage dispose d'une personnalité propre**, la vision change donc selon le protagoniste contrôlé.

Pour finir, nous souhaitons que **le joueur soit plongé dans un monde fantastique et médiéval d'animaux anthropomorphiques** et décalé, et réussir à raconter une **histoire avec de la profondeur, tout en étant teintée d'humour**.

Sommaire

I/ Description

1. L'équipe
2. Le Pitch
3. Description du Jeu
 - a. De quoi s'agit-il ?
 - b. World Building
 - c. Structure Narrative
4. Les personnages principaux
5. Narrative Design

II/Game Design

1. Explication de l'expérience joueur
2. Gameplay
 - a. Mécanique de Gameplay
 - b. Gamefeel Game Loop
3. Schéma narratif de la Vertical Slice
4. Storyboard de la Vertical Slice
5. Onboarding

III/ Direction Artistique

1. Direction Artistique Visuelle
 - a. Level Design
 - i. Level Design Moodboard
 - ii. Environnement
 - b. Character Design
 - i. Character Design Moodboard
 - ii. Personnages du Jeu
 - c. Interfaces
 - d. Affiches
2. Direction Artistique Sonore

IV/ Conception technique

1. Outils Utilisés
2. Process d'organisation
3. Modélisation des embranchements

V/ Marketing

1. Analyse des tendances
2. Unique Selling Points
3. Dimensionnement
4. Monétisation
5. Objectif de ventes

VI/ Playtests


1. Personae
2. Analyse des playtests

VII/ Communications

1. Projet d'annonce
2. Communication influenceur
3. Plan d'action
4. Investisseurs Potentiels

I/ Description

I. Croquette League

 Le Studio indépendant Croquette League vous propose des jeux d'aventure aux mondes fantastiques qui vous permettront de voyager et de vous émerveiller.

Notre équipe

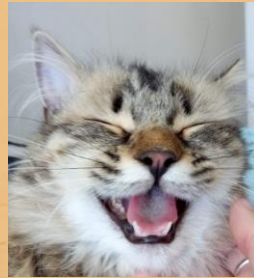


Emmanuel Allaire

Character Artist

Narrative Designer

Game Designer

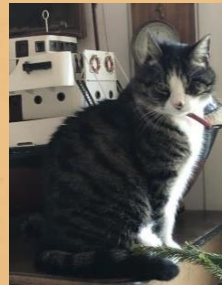


Jeanne Bertoux

Game Designer

Programmer

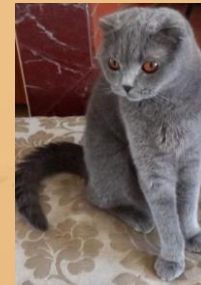
Producer



Martin Duvergey

Lead Programmer

Game Designer

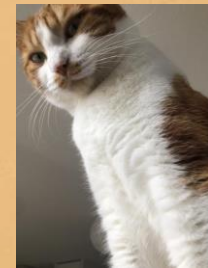


Eli Harb

Environment Artist

Level Designer

Game Designer



Elodie Su

UX/UI Designer

Communication

Game Designer

2. Pitch



🐾 “Trahison !” Le chevalier de Munster a dérobé le *Saint Bol de Croquettes* !


Le sort du royaume de **Katdom** est à présent entre vos mains : accompagné de vos fidèles compagnons, partez à l’aventure pour récupérer cet artefact légendaire seul garant de la survie du royaume. Chaussez vos bottes, passez votre baudrier et laissez-vous happer par un univers fantastique à nul autre pareil !


🐾 **Croquette League** vous propose une aventure palpitante au sein d’un monde fantastique et humoristique. Explorez le royaume des chats, de ses vastes forêts jusqu’à ses sombres souterrains, pour en découvrir tous les secrets !


3. Description du Jeu


a. Parlons du Jeu : de quoi s'agit-il ?




 Un jeu narratif d'aventure avec des éléments de gameplay tel que l'exploration et la résolution d'énigmes, dans un univers médiéval fantastique avec des graphismes 3D style cartoon.

 **Caméra**
à la 3ème personne

 **Personnages**
1 joueur, rotation 3 personnages tour à tour

 **Contrôles**
Déplacement personnage : clavier ZQSD/WASD
Déplacement caméra : souris
Interaction avec objets ou dialogue : E

 **Durée total du jeu**
Entre 8 et 10h

Cf. annexe : revue technique

b. Worldbuilding



**Le monde animal évolue dans une société médiévale :
le royaume de Katdom**

Les différents peuples

Les bourgeois : les chats, ils constituent la partie noble et bourgeoise de la société (royauté, commerçants, médecins). Ils ont en leur possession le Saint Bol de Croquettes. Eux seuls sont amenés à pouvoir l'utiliser. Garants de la paix dans le royaume de Katdom, ils partagent la production des croquettes avec les autres animaux du royaume.

Les paysans : les souris, grands travailleurs, sont des paysans simples qui cultivent les graines croquettes afin de nourrir le royaume.

Les nomades : les oiseaux, ils sont artistes et voyagent en caravane, ils peuvent être vendeur ambulant, ménestrel, troubadour...

Les exilés : les rats sont isolés des autres peuples par les chats dans le royaume souterrain de Rats (situé sous le royaume des chats) ; les chats ont comblé la quasi-totalité des issues menant à leurs souterrains afin de protéger les autres peuples, les rats étant considérés comme particulièrement agressifs et belliqueux.

Cf. annexe : World building

c. Structure narrative

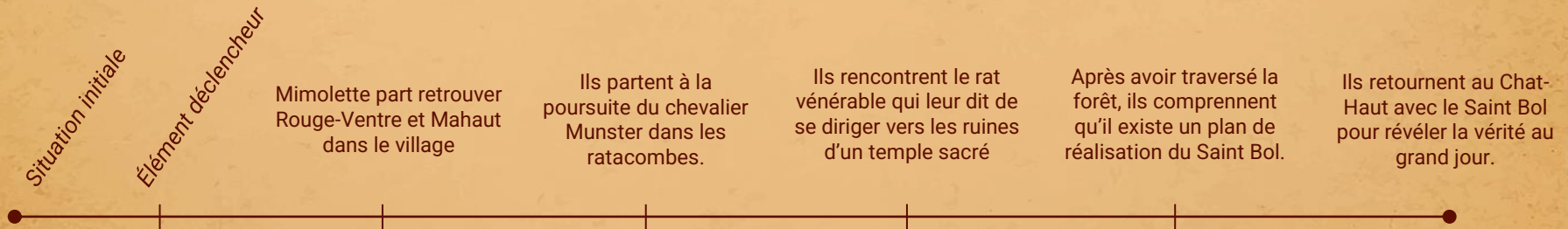
Situation initiale

Dans le royaume de Katdom vivent paisiblement plusieurs peuples.
Le Saint Bol de Croquettes permettant de nourrir le royaume est détenu par les chats.

Élément déclencheur

Le chevalier Munster, leader des rats bannis dans les souterrains de Katdom, vient à voler le Saint Bol.


Péripéties



4. Personnages principaux



MIMOLETTE

 Souris orpheline recueillie par un propriétaire d'écurie. Souhaitant devenir écuyer, Mimolette faillit abandonner son rêve, jusqu'à ce qu'il rencontre Mahaut, un chevalier qui accepte une souris comme écuyer.



Caractère

Neutre-Bon

Très déterminé et téméraire

Débrouillard et adaptable

Ne se laisse pas facilement décourager

Un peu sarcastique



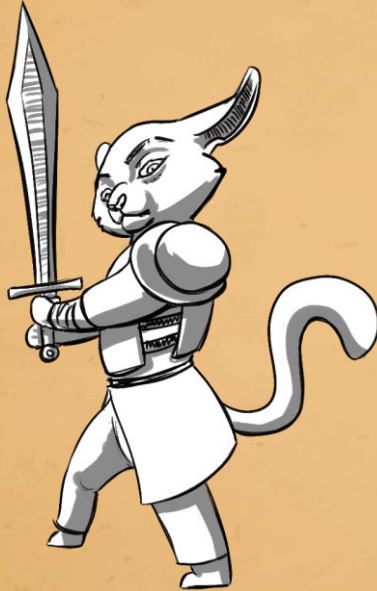
Défauts

Estime de lui très faible

Manque de confiance en lui

Syndrome de l'imposteur

4. Personnages principaux



MAHAUT

Chatte provenant d'une famille traditionnelle de guerriers. Elle a reçue une éducation militaire stricte mais de qualité, vue comme une personne rustre par les chats de la capitale car elle n'a pas reçu la même éducation de haute société.

Caractère

Loyal-Bon
Franche
Courageuse et stratège, pleine d'idéaux

Défauts

Manichéenne, vision du monde un peu trop simplifiée
Un peu naïve
Ne prend pas de pincettes

4. Personnages principaux



ROUGE-VENTRE

Oiseau barde nomade charmeur, c'est un musicien qui voyage de ville en ville avec son luth pour chanter et gagner son pain. Se lie d'amitié avec Mahaut lors d'un passage dans la ville de Chat-Haut et rencontre Mimolette lorsqu'il devient l'écuyer de celle-ci. Comme de nombreux oiseaux, peut faire de la magie avec sa Musique.

Caractère

Chaotique-Neutre

Séducteur aguerrri, capable de gagner les faveurs de n'importe qui avec ses charmes polyvalents

Sociable

Défauts

Montre rarement ses vrais sentiments

Un peu égoïste

5. Narrative design

Nous avons 3 façons dans le jeu de transmettre le worldbuilding :

- Via les dialogues des personnages où chacun exprime sa personnalité.
- Les bulles de dialogue des PNJ changent en fonction du personnage que l'on contrôle afin de simuler les interactions avec leur environnement.
- Le joueur pourra collecter différents éléments (ex : affiches) qui seront stockés dans le journal afin d'en découvrir plus sur le monde du jeu et son lore.



II/ Game Design

I. Explication de l'expérience joueur



Que veut-on faire vivre au joueur ?

Le joueur doit se sentir transporté dans un univers anthropomorphe avec des environnements inattendus possédant une architecture propre. Il doit sentir la collaboration qui existe entre les 3 personnages de catégorie sociale et d'espèce différentes.

1. L'exploration : système de quêtes principales (retrouver Mahaut) et secondaires (récupérer du lait de chèvre pour un villageois), résolution d'énigmes en passant par le labyrinthe par exemple. Le joueur doit utiliser les différentes compétences des personnages pour pouvoir avancer dans l'histoire et résoudre les énigmes.

2. La narration : nous souhaitons rendre le jeu plus vivant tel une pièce de théâtre géante. Le joueur doit comprendre l'importance des dialogues en fonction des personnages. Des quêtes secondaires seront proposées à Rouge-Ventre du fait de son caractère plus charmeur que celui de Mimolette qui est plus réservé. Cette mécanique apporte du Lore supplémentaire pour le joueur ainsi que des *collectibles* pour le récompenser d'avoir poussé l'histoire.

Pourquoi 3 personnages ?

- S'appuyer sur la collaboration entre les 3 personnages pour résoudre des énigmes
- Construire l'ambiance du jeu sur leurs échanges au fur et à mesure de leur progression dans l'histoire.

2. Gameplay



Le joueur peut :

- Se déplacer et changer de personnage (3 personnages disponibles)
- Interagir avec son environnement (déplacer des objets, crocheter des portes, se faufiler, etc.)
- Dialoguer avec des personnages



Les quêtes principales sont données en fonction de la narration et font avancer l'aventure.



Les quêtes annexes donnent accès à des informations additionnelles concernant la narration (en apprendre plus concernant le royaume de Katdom) qui seront conservées dans un journal de bord mais permettront aussi au joueur de suivre de fausses pistes.

a. Mécanique de Gameplay



Compétences d'exploration

Crochetage

Capacité à se faufiler



Dialogue

Bon-Neutre

Un peu sarcastique



Compétences d'exploration

Charmer avec son luth

Attirer/repousser des ennemis avec sa musique



Dialogue

Chaotique-Neutre

Séducteur aguerri, capable de gagner les faveurs de n'importe qui avec ses charmes



Compétences d'exploration

Déplacer des objets lourds

Perception (sentir un objet important, trouver son chemin)



Dialogue

Loyal-Bon

Manichéenne, vision du monde un peu trop simplifiée

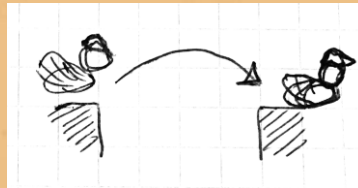
a. Mécanique de Gameplay



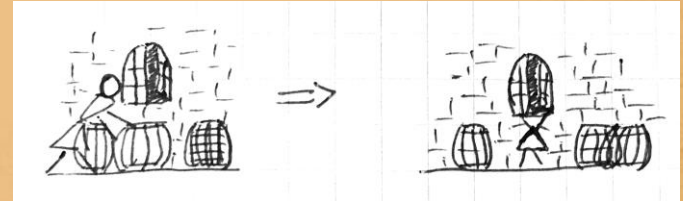
Se faufiler



Franchir un obstacle



Déplacer des objets lourds



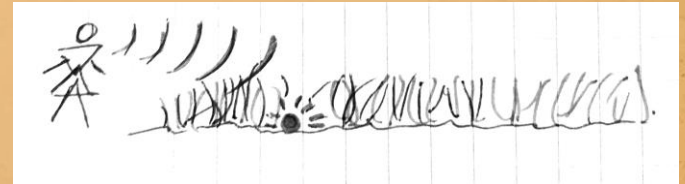
Crocheter une serrure



Charmer avec le luth



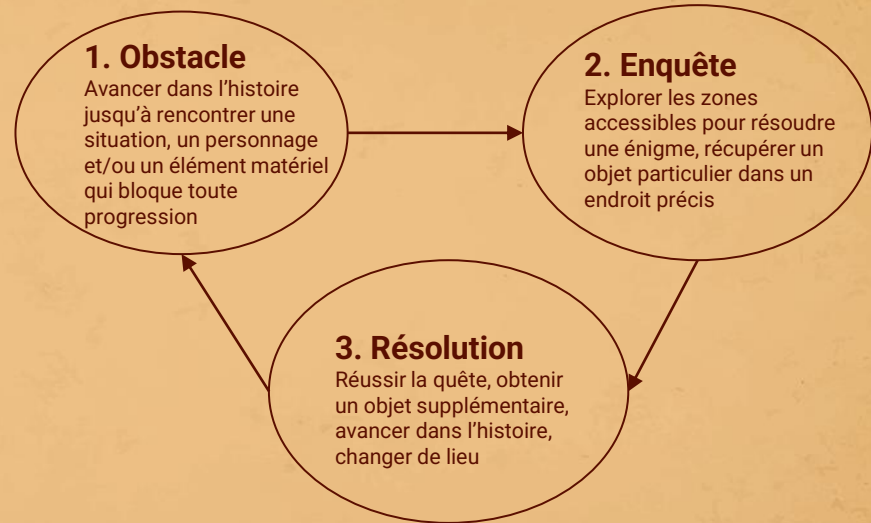
Percevoir des objets cachés



b. Gamefeel et Gameloop

Le joueur doit :

- Se sentir immergé dans un univers décalé
- Vouloir explorer les moindres recoins de chaque lieu et ainsi pouvoir découvrir les mécaniques des différents personnages du jeu
- Avoir envie de découvrir l'univers et le lore à travers les éléments ramassables du décor, en explorant ou encore en discutant avec les habitants de ce monde



3. Schéma narratif de la vertical slice



Citadelle Chat-Haut

Mimolette entend parler
du vol du Saint Bol

Mimolette trouve
Rouge-Ventre

Mimolette a pour
mission de trouver le luth

Rouge-Ventre charme le
garde avec son luth


Labyrinthe


Mimolette et Rouge-
Ventre veulent se rendre
au château

Passent par le
labyrinthe pour trouver
Mahaut

Trouver Mahaut au bout
du Labyrinthe

4. Storyboard Vertical Slice

 Séquence animée (animatique)

 Joueur prend le contrôle du personnage



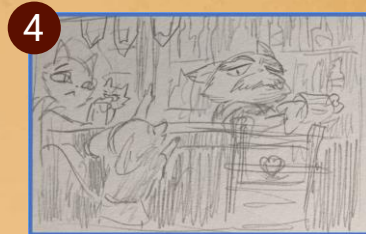
Mimolette entend parler de la **disparition du Saint Bol de Croquettes**.



Mimolette obtient une première quête : **retrouver son ami Mahaut** ; pour cela le joueur doit se rendre au château.



Une fois le joueur arrivé aux remparts, Mimolette se fait envoyer paître, mais par chance, il tombe sur son ami **Rouge-Ventre qui lui propose son aide** mais pour cela le joueur doit **retrouver le luth de Rouge-Ventre**. Une nouvelle quête s'affiche sur l'écran du joueur.



Le joueur doit **se rendre à la taverne pour récupérer des informations supplémentaires** afin de retrouver le luth de Rouge-Ventre. La quête du joueur est mise à jour.



Le joueur doit ensuite **contacter l'informateur** qui se trouve quelque part dans le village. Avec les informations données par le tavernier le joueur est en mesure de le reconnaître.



Une fois trouvé, l'informateur lui révèle **le lieu où se trouve le luth**.



Mimolette va devoir **utiliser ses deux compétences pour trouver le lieu** (le crochetage et le faufilement). Une fois le lieu trouvé, le joueur doit récupérer le luth.



Le joueur **rend son Luth à Rouge-Ventre**, ce dernier fait maintenant partie de l'équipe. Le joueur peut l'utiliser pour charmer les gardes et passer les remparts.



Le joueur a désormais le **contrôle de deux personnages**, il va devoir traverser le labyrinthe pour retrouver Mahaut, mais pour cela il va lui falloir **se servir des différentes compétences des personnages** pour pouvoir accéder à la zone située au-delà du labyrinthe.

5. Onboarding



Notre vertical slice est un tutoriel qui permet de :

- Fournir d'intéressants objectifs à court terme
- Débloquer progressivement les fonctions du jeu
- Donner au joueur un aperçu de ce qu'il peut espérer obtenir s'il s'investit dans le jeu
- Veiller à ce que le joueur ne s'égaré pas ou ne perde pas son temps dans des endroits peu intéressants
- Générer une réponse émotionnelle au travers des premiers pas du joueur dans l'environnement du jeu

III/ Direction artistique

I. Direction artistique visuelle

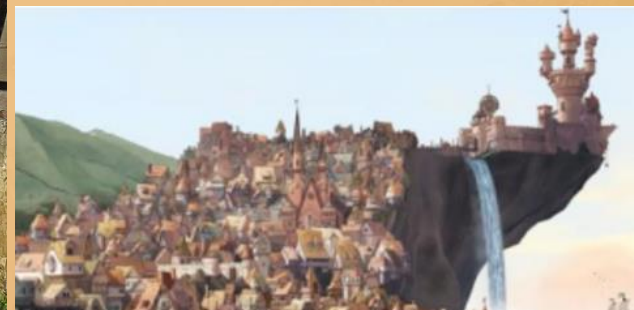
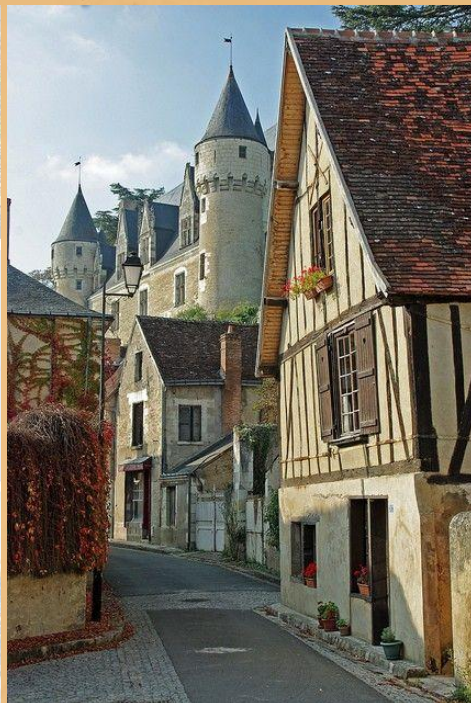
a. Level Design

Notre jeu comprendra au total dix niveaux :

- Le village
- Le château
 - L'intérieur
 - Les jardins (Labyrinthe)
 - La montée
- Les chatacombes
- Le village souterrain des rats
- L'usine désaffectée
- La grotte de cristal sacrée
- La forêt du royaume des chats
- Le temple



i. Moodboard Environnements



Pour le design du village de Katdom, nous nous sommes inspirés des villages médiévaux européens, notamment de l'architecture Tudor, ainsi que des places, des ruelles étroites et des escaliers qui caractérisent ces villages.

i. Moodboard Environnements



Dans le niveau du labyrinthe au-delà du village, on voit le chat-haut pour la première fois. Cet énorme palais s'inspirera des châteaux médiévaux ainsi que d'un arbre à chat.

ii. Environnements

🐾 Dans le Saint Bol de Croquettes, le joueur explore le vaste monde médiéval de Katdom.

🐾 L'aventure de nos héros commence dans le village du chat-haut en passant par sa fameuse taverne et même la maison d'une certaine villageoise coquette.

🐾 Les environnements de notre jeu sont composés d'objets 3D modélisés et optimisés (polycount, UV, matériaux) dans Blender avant leur intégration dans Unity. Les textures des assets ont un style 'toon'.

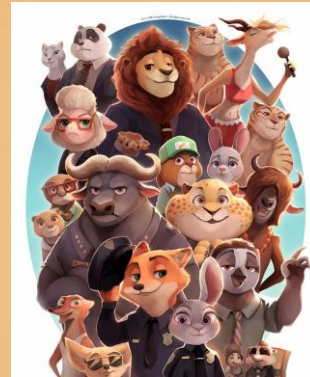
🐾 Ensuite, une version low poly des objets et des éléments structurels de chaque environnement est intégrée dans Unity pour fournir les 'colliders' de la scène.

🐾 Vu le manque d'un-e 3D Artist au sein de notre équipe et nos ambitions de fournir un monde riche et détaillé, les objets trop complexes pour être modélisés rapidement sont importés du jeu 'Les Sims 4' sous forme de 'placeholders' pour des assets originaux qui seront créés ultérieurement.




b. Character Design

i. Character Design - Moodboard




-  Kung Fu Panda
-  Animal Crossing
-  Zootopia
-  Cendrillon
-  Roots
-  De Cape et de Crocs

ii. Personnages

 En accord avec notre univers graphique, les personnages sont des animaux anthropomorphes au style 3D cartoonesque, inspirés notamment par les personnages d'Animal Crossing. Ce type de design simple nous permet aussi de produire des personnages variés à moindre effort, prenant en compte notre niveau actuel en modélisation 3D. On utilise un rendu style cartoon dans le jeu.



ii. Personnages - Dialogues

 Pour illustrer les moments clés de l'histoire, nous avons opté pour la réalisation de personnages et de scènes en 2D. Là où la 3D nous permet une efficacité au niveau de la production et un rendu plus dynamique, la 2D permet de mieux véhiculer les émotions des personnages, essentielles à la compréhension de notre histoire.



c. Interfaces

- Nous avons décidé de mettre en place un visuel minimaliste afin de laisser la place à l'immersion du joueur dans le monde du jeu et d'assurer la lisibilité des différentes interactions

Exploration



- Avatar de chaque personnage
- Carte
- Affichage de quête
- Affichage de l'inventaire
- Affichage du journal

Interactions et animations minimaliste

- Éléments cliquables avec un hover
- Entre chaque transition de "scène" il y a un fondu noir

Dialogues



- Une boîte de dialogue avec des lettres qui s'affichent une par une
- Nom du personnage qui parle en gras et majuscule
- Texte courant en minuscule
- Icône flèche qui permet de passer à l'étape ou le dialogue suivant
- Lorsqu'un personnage parle, il est mis en avant.

c. Interfaces

- ✊ Pour l'interface de l'inventaire, les quêtes et le journal, nous avons décidé de le mettre en page sous forme d'un livre que le joueur ouvre avec des boutons "post-it" afin qu'il puisse naviguer facilement.

Inventaire



Quêtes / Journal (même disposition)



d. Affiches

Des affiches ont été disposées dans tout le jeu afin de récompenser le joueur s'il explore l'environnement, elles peuvent être retrouvées dans le journal où le joueur peut en consulter le détail pour en apprendre davantage sur le lore de l'univers.



La Gazette Du Greffier

Dossier spécial Rouge-Ventre :
Serial tombeur ou cœur d'artichaud ?



Numéro spécial aujourd'hui, nos enquêteurs se penchent sur les malheurs romantiques du célèbre troubadour. Gent d'armes ou alchimiste, jeune fille ou dame -let, nul n'est à l'abri du tumulte de ses émotions, son cœur hardi bataillant en l'espace d'une

nuite. Après une courte romance avec la vendeuse de pommes du marché de la Grand'place, c'est au tour du chef de la Garde de se retrouver dans la ligne de mire de ce drôle d'oiseau. Cependant, la volatilité de notre volaille ne doit pas être prise pour de l'insincérité, à en croire ses derniers amours. Suite p.2



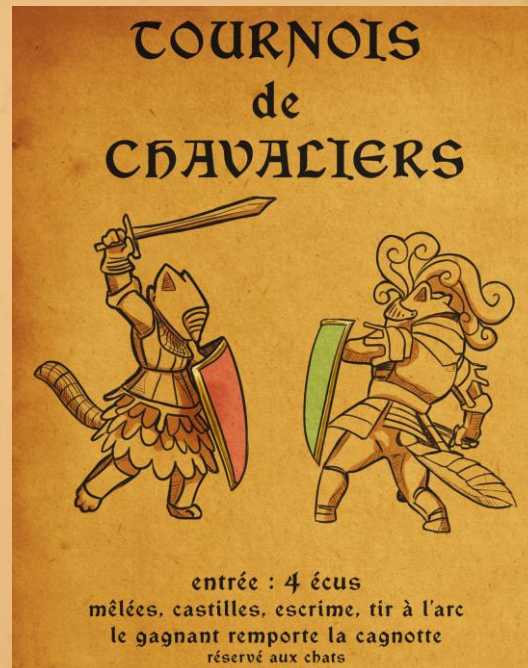
5 01972 362901




MAGIE des OISEAUX



Démonstration de la Magie du Chant Aviaire
Grand'place du Chat-Haut
3 écus



TOURNOIS de CHAVALIERS



entrée : 4 écus
mêlées, castilles, escrime, tir à l'arc
le gagnant remporte la cagnotte
réservé aux chats

2. Direction artistique sonore

S'agissant d'un jeu narratif, nous avons décidé d'insister sur deux aspects :

- Renforcer le côté humoristique du jeu
- Créer de la cohérence entre la direction artistique et la narration

Pour le sound design, nous sommes aidés par Nathan qui créera des musiques originales pour le jeu.

A. Musique

Les musiques seront personnalisées en fonction des lieux du jeu : une ambiance festive pour le village avec principalement des instruments à corde et une musique légère, entraînante et pour la partie labyrinthe une ambiance plus mystérieuse avec un échange entre violon et flûte.

A. Ambiances & bruitages

Nous souhaitons retranscrire une ambiance médiévale. Elles changent en fonction des lieux visités et ils possèdent donc des ambiances et des bruitages qui leur sont propres (exemple : le village avec une ambiance de citadelle fortifiée du moyen âge et des bruitages de marchands qui crient, la foule, des bruits de pas sur le pavé, etc.).

A. Bruit des personnages

Lors des dialogues, nous avons décidé de mettre des "onomatopées" en fonction du dialogue des personnages afin de mettre en avant leur personnalité et leurs émotions mais aussi accentuer l'humour de l'histoire.

A. Feedback UI

Les feedbacks sonores qui servent avant tout à guider le joueur sont minimalistes et discrets afin de ne le pas perturber dans son immersion de jeu.

Références



[Lost Woods - The Legend of Zelda: Ocarina Of Time](#)



[Ordon Village - The Legend of Zelda: Twilight Princess](#)



[Tales of Vesperia - Town Themes Compilation](#)



Pour d'autres références : cf. Annexes

V/ Marketing

I. Analyse des tendances



Jeu avec une gestion de plusieurs personnages :

- **Haven (2020)** Prix : 24,99€ / Owners : 20k - 50k / Temps de jeu : 10h30
- **Unavowed (2018)** Prix : 14,99€ / Owners : 100k - 200k / Temps de jeu : 11h50



Jeu d'aventure narratif :

- **Sable** *Sortie prévue en 2021*
- **Backbone (prologue) (2019)** Prix : Free / Owners : 200k - 500k / Temps de jeu : 8min
Sortie prévue en 2021



Jeu avec graphisme cartoon :

- **Animal Crossing (2020)** Prix : 59,99€ / Owners : 31,18M / Temps de jeu : illimité
- **A Short Hike (2019)** Prix : 7,99€ / Owners : 50k - 100k / Temps de jeu : 3h



I. Analyse des tendances

FORCES

- Les dialogues
- L'histoire
- L'environnement, l'univers de l'histoire

FAIBLESSES

- L'humour (subjectif)
- Notre capacité toute récente à produire une expérience interactive

OPPORTUNITÉS

- Jeu adapté à un large public
- COVID
- Développement des jeux indépendants





MENACES

- Problème de financement
- Facteurs culturels liés à l'écriture
- Marché indépendant saturé

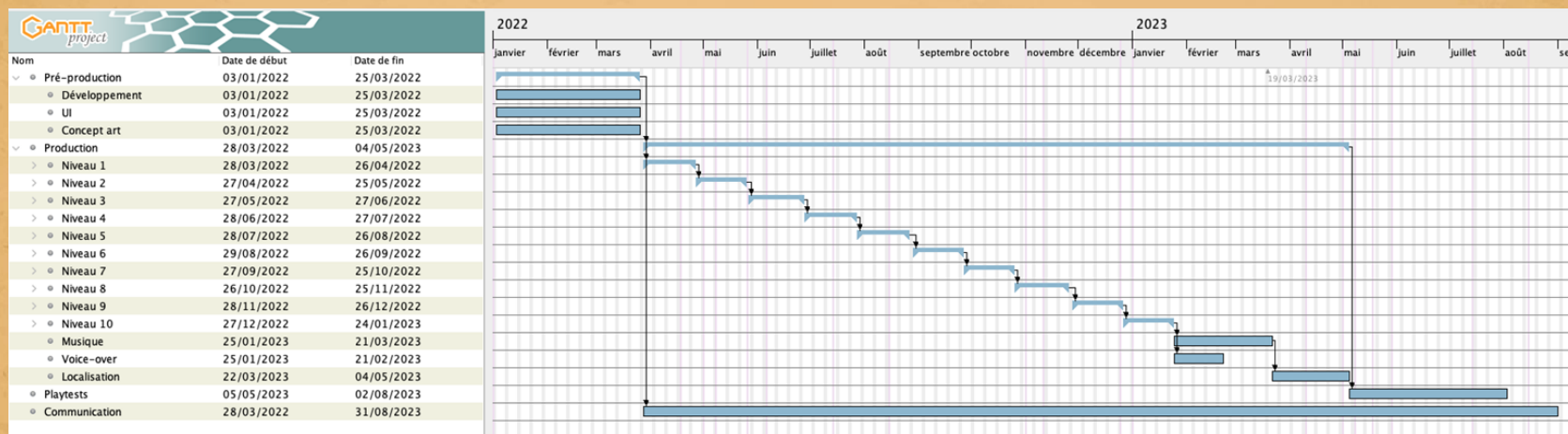


2. USP - Unique Selling Points

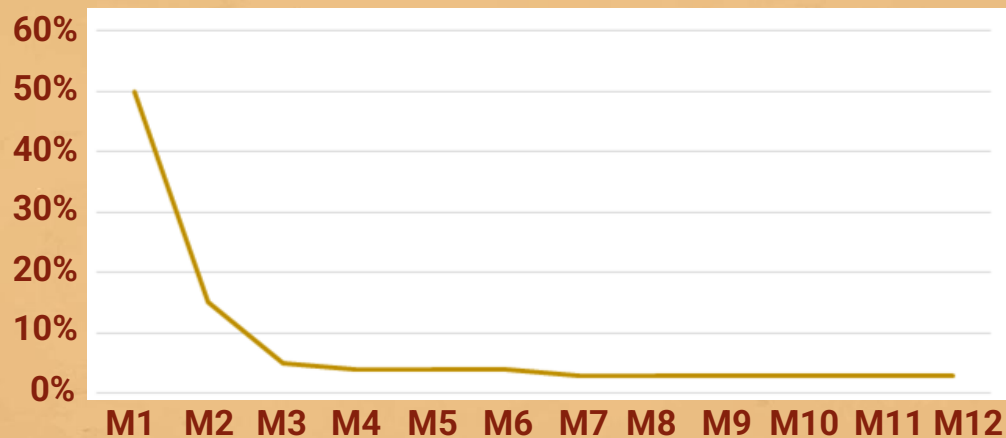


-  **Univers médiéval fantastique décalé** peuplé de chats, souris, oiseaux et autres animaux.
-  **Incarner** un chat, une souris et un oiseau alliés **malgré leurs différences**. Ils ont tous les 3 des **caractéristiques particulières** qui leur permettent ensemble d'**élucider le mystère** du Saint Bol de Croquettes.
-  **Narration spécifique** en fonction des caractères des personnages.
-  **Graphismes 3D hauts en couleurs** dans un style toon inspiré des jeux et animes japonais.

3. Dimensionnement



4. Monétisation



 Business Modèle Premium (entre 20 et 30€) 

Cf. Annexes : compte de résultat

2. Objectifs de vente

Prix de vente	Plateforme	% de la vente	Nombre total de copies pour être à l'équilibre	Nombre de copies pour atteindre un bénéfice de 15%
30,00€	Steam	70%	18807	21628
30,00€	Epic Games	88%	14960	17204
30,00€	Gog	70%	18807	21628

VI/ Playtest

I. Personae - Coeur de cible (13-15 ans)

Alex
16 ans
Lycéen.ne
Bordeaux

♥ aime :
Littérature : Guerre des clans ; Mangas
Cinéma : Avatar, le dernier maître de l'air ;
Naruto

Réseaux sociaux :



Rapport au jeu

Matériel : Switch et PC

Combien de jeux achète-t-il par an : 2 (+1 si on lui en offre)

Temps de jeu moyen : 8 à 10h par semaine

Jeu vidéo : Ni No Kuni, Genshin Impact, Ghost of a Tale

Expérience recherchée

Joueur expérimenté qui aime les jeux d'aventure et découvrir un univers à travers des quêtes et missions

Ce qui le motive à acheter

Gameplay fluide et amusant



I. Personae - Cible secondaire (19 - 25 ans)

Charlie
23 ans
Employé.e
Paris

♥ aime :
Littérature : BD (Blacksad, De cape et de crocs)
Cinéma : Le Seigneur des anneaux;
Ghibli

Rapport au jeu

Matériel : Switch et PC
Combien de jeux achète-t-il par an : 4
Temps de jeu moyen : 2 à 5h par semaine
Jeu vidéo : Breath of the Wild, Animal Crossing

Expérience recherchée

Joueur casual qui aime les jeu narratif avec un univers et une histoire riche

Ce qui le motive à acheter

L'aspect esthétique et sonore du jeu
L'histoire du jeu

Réseaux sociaux :



2. Analyse des Playtests

L'objectif principal des tests était de vérifier que les joueurs comprennent et apprécient la narration à caractère humoristique, qu'ils trouvent une cohérence entre celle-ci et l'univers graphique du jeu. Le second objectif était de vérifier que le prototype était jouable, que le gameplay était compréhensible et potentiellement améliorer l'ergonomie du jeu.

Nous avons émis l'hypothèse que les joueurs devraient apprécier l'humour et voir cet aspect comme intégré à la narration mais aussi apprécier la direction artistique et intégré à l'univers du jeu.

Au total, 5 joueurs cible ont participé à cette session de tests. Leurs profils sont détaillés en annexe.

Analyse et résultats

APPRÉCIATION DU JEU : 2.8 /4

Tout d'abord, ces tests ont permis de **confirmer que notre cible était bien constituée de joueurs âgés de 13 à 25 ans**. Le seul joueur n'ayant pas apprécié le jeu (il a attribué une note de 1 sur 4) est un habitué des jeux AAA.

GAMEPLAY : 2.3 /4

Très peu de joueurs ont réussi globalement à jouer (1,6/4) notamment à cause de **gros problèmes techniques**. En effet, **le positionnement et le contrôle de la caméra était source de frustration pour les joueurs** (exemple : ils rentraient dans le mur en se déplaçant). De plus, il a aussi été soulevé un problème de contrôle, notamment lors du déplacement de Mimolette qui s'est avéré **non-fluide et saccadé**. Enfin, un joueur a révélé un autre bug lors du test : lors de la compétence du crochetage de Mimolette, il a réussi à crocheter une porte en se déplaçant.

Nous pouvons aussi relevé la difficulté des joueurs à accomplir la mission qui était de trouver le luth en raison notamment du **feedback des quêtes et de la map qui n'étaient pas clairs**.

NARRATION : 3,4 /4

Concernant la narration, **les joueurs ont trouvé l'histoire intéressante (2,8/4)**. Cependant, certains d'entre eux n'ont pas réussi à résumer en quelques mots l'histoire du jeu de manière claire et formelle. Nous pouvons en conclure qu'il est primordial de bien poser les bases de l'histoire dès le début afin que le joueur puisse se repérer.

Les dialogues sont bien perçus par 4 de nos joueurs et ils les trouvent **humoristiques (3,8/4)**. Cependant, nous pouvons aussi constater que les dialogues méritent d'être retravaillés ou synthétisés car au fur et à mesure du temps passé sur le jeu, les joueurs les passaient très vite sans les lire.

GRAPHISME : 2.8 /4

L'univers graphique a été globalement apprécié par les joueurs hormis le joueur qui est habitué aux graphismes de jeux AAA.

Pour conclure, nous pouvons voir que les points forts sont la narration humoristique et la direction artistique du jeu. Il est important de souligner que le manque de son a cruellement manqué au jeu. Le design sonore fera parti des éléments importants à mettre en place afin de créer une immersion totale du joueur dans l'univers du jeu.

Cf. Annexes : Participants Playtests, Analyse Playtest



VII/ Communication

I. Projet d'annonce



L'annonce du jeu se fera sous la forme d'un teaser qui a pour objectif d'introduire les joueurs au monde de Mimolette, Mahaut et Rouge-Ventre.



Nous n'aurons que des illustrations mais avec des effets de mouvements afin de rendre la présentation plus dynamique.





Le teaser comportera :

- Intro au Studio Croquette League
- Montrer un peu le monde où se déroule notre histoire, poser les bases de l'univers : sketching, livre qui s'ouvre, page qui se tourne, police médiévale
- Montage de visuels autour du thème : musique 'bard', graphismes médiévaux
- Type de jeu : jeu d'aventures narratif
- Titre du jeu : La Quête du Saint Bol de Croquettes
- En savoir plus sur (Mettre lien sur réseaux sociaux)

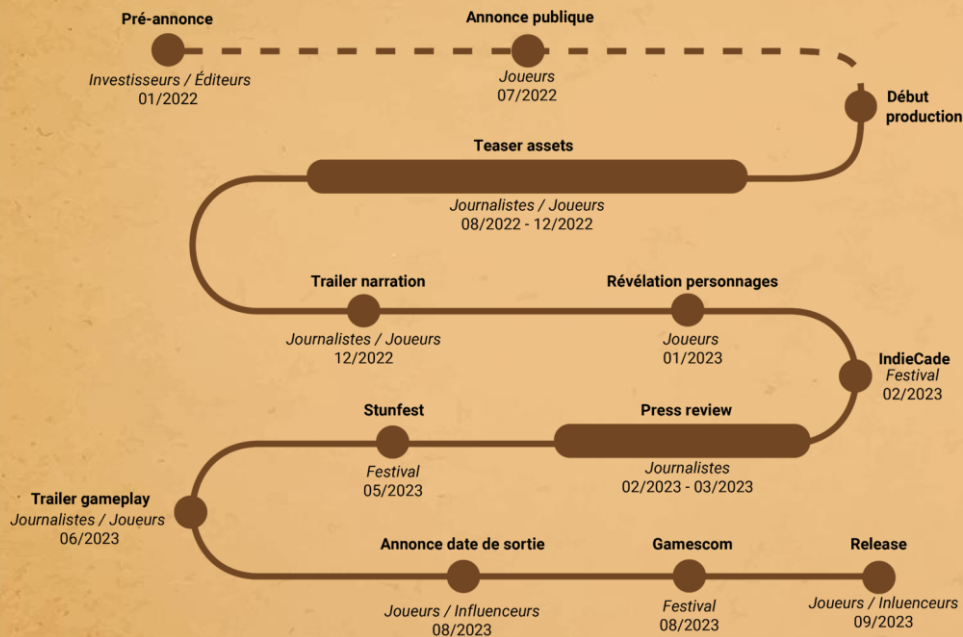
Cf Annexes : Press kit, Communiqué de presse.

2. Communication influenceur

-  Influenceurs **européens** ayant une appétence pour notre style de jeu et **présentant des jeux indépendants**.
-  Influenceurs ayant une assez grande communauté soit un minimum de **100k abonnés** et ce sur différentes plateformes telles que **YouTube** et **Twitch**, pour pouvoir toucher un maximum notre **cœur de cible**.



3. Plan d'action










Teaser assets




Environment Art : village du “chat-haut”, les “Chatacombes”, le “Ratyaume”

Objets : le trône du roi, stèle du Saint Bol de Croquettes, luth de Rouge-Ventre, l’épée de Mahaut et son bouclier

Présence online

- Devlog 
- Twitter 
- Facebook 
- YouTube 
- Reddit 
- Twitch 
- Instagram 

Diffusion pub

- TikTok 
- Youtube 
- Instagram 

3. Plan d'action

Action	Destinataires	Objectifs	Contenu du message	Canaux de diffusion	Quand
Pré-annonce du projet	Investisseurs Éditeurs	Attirer l'attention pour trouver des fonds	"Nous sommes un studio indépendant et nous mettons en chantier notre premier jeu"	 	01/2022
Teaser assets	Joueurs Journalistes	Engager Faire adhérer	"Regardez un aperçu sur le monde"	   	08/2022 - 12/2022
Trailer gameplay	Joueurs Journalistes	Révéler le gameplay et les mécaniques du jeu	"Découvrez vos héros en action dans ce trailer gameplay"	    	06/2023

4. Investisseurs potentiels



MICROIDS



Nous avons recherché des éditeurs présentant une affinité avec les jeux à forte composante narrative, capables de diffuser un jeu sur le marché européen et prêts à proposer au public de nouvelles propriétés intellectuelles.

Nous avons retenu les éditeurs suivants :

- **Raw Fury** a publié de nombreux titres d'aventure : Backbone, Night Call, Kathy Rain. C'est un éditeur totalement tourné vers la publication de studios indépendants de petite taille.
- **Microids** est amplement connu pour avoir publié de multiples jeux d'aventure comme la série *Syberia* conçue par Benoît Sokal, les jeux *Paradise* et *L'Île noyée* (également conçus par Sokal), l'adaptation de la bande dessinée *Blacksad* ou bien la série des *Still Life*.
- **Dear Villagers**, acteur arrivé plus récemment sur le marché, possède une image moins associée aux jeux d'aventure "classiques" mais a porté un certain nombre de titres qui nous semblent bien correspondre à l'esprit et au *look* de *La Quête du Saint-Bol de Croquettes*. Ils ont ainsi publié l'adaptation en jeu vidéo de la célèbre saga audio *Le Donjon de Naheulbeuk*. On note en outre dans leurs catalogue quelques jeux orientés narration tels que *Ashwalkers* ou *The Forgotten City*.

Dans notre approche auprès de ces sociétés, nous souhaitons mettre en avant à la fois notre univers fantastique peuplé d'animaux anthropomorphiques, une narration humoristique et notre DA cartoon / animé pour faire valoir l'intérêt pour ces éditeurs de nous intégrer à leur catalogue.

Annexes

Revue technique

Genre	Action-Aventure / Narration
PEGI	+12
Motivations	Narration / Exploration
Business Model	Premium
Durée de jeu	8 à 10h
Plateforme	PC/Mac
Outil de développement	Unity

World Building

Histoire complète du Jeu

Situation initiale

Les chats sont en possession du Saint Bol de Croquettes. Seuls eux peuvent l'utiliser, mais dans leur générosité, ils partagent leur production avec d'autres peuples tels que celui des souris et celui des chiens. Les oiseaux se sentent moins concernés car ils sont libres de récupérer de la nourriture en dehors des frontières de Katdom, étant un peuple nomade.

Les chats constituent les nobles de leur société, les souris sont généralement des paysans, les oiseaux, étant nomades, voyagent en caravane et sont des marchands, des musiciens et des médecins ambulants.

Il existe aussi un royaume de Rats souterrain, situé sous le royaume des chats. Ils sont isolés des autres peuples par les chats, qui ont comblé la quasi-totalité des issues menant à leurs souterrains afin de protéger les autres peuples, les rats étant considérés comme particulièrement agressifs et belliqueux.

Élément déclencheur

Les rats viennent à voler le Saint bol de croquettes, leurs raisons selon les chats étant de vouloir affamer les peuples des chats, souris, etc. pour pouvoir les envahir. L'équipe décide donc de partir à la poursuite des Rats au sein de leur royaume souterrain.

World Building

Péripéties

Ils doivent donc passer par le château pour atteindre les chatacombes, l'un des derniers passages pouvant amener vers le royaume des rats (selon une rumeur entendue par Rouge-Ventre ou Mimolette).

L'équipe passe donc par le village, puis le château, puis les chatacombes pour rejoindre ce monde. Puis le no man's land entre le royaume des chats et des rats.

Dans le monde des rats, ils découvrent un peuple en piteux état, les villes / villages des rats (taillés dans les stalactites / stalagmites des parois rocheuses, à proximité de nappes phréatiques) exsudant la pauvreté, ce qui amène l'équipe à se questionner sur leur situation misérable et l'influence que les chats ont eu dessus.

Dans les zones visitées, il y a notamment une zone comportant de la lave, source de silice, avec une usine/un atelier gigantesque de soufflerie de verre désaffectée.

L'équipe apprend ainsi que les rats étaient autrefois d'excellent travailleurs du verre (avec page de codex, inscriptions au mur, etc). Murale de plusieurs Saints Bols apparaissant dans un endroit sans explications.

Ils rencontrent là-bas un rat vénérable qui accepte de leur parler (au bout d'un moment, tout ce qu'ils ont vu leur a fait soulever des questions, et ils ont essayé de trouver un rat plutôt pacifique, donc un religieux. Le rat est réticent au premier abord à cause de Mahaut, mais finalement accepte grâce à la présence de Rouge-Ventre et surtout Mimolette. Il leur révèle une partie des intentions des rats, leur disant que le groupe ayant volé le Saint Bol s'est dirigé vers un vieux temple chat au coeur de la Forêt (une forêt type Brocéliande), qu'ils n'ont pas pour but de forcément envahir les chats, seulement de stopper les injustices perpétrées par ces derniers (en notant toutefois que s'il fallait pour cela en venir à la violence, ils n'hésiteraient pas, ce qui énerve Mahaut et obscurcit son jugement).

World Building

Ils ressortent donc du royaume des rats (ellipses, maintenant qu'ils sont "autorisés" par les rats, plus besoin de s'infiltrer).

Ils traversent la forêt et atteignent le temple. Dans le temple, fresque décrivant une procédure pour créer le Saint Bol. Surprise car :

- Ce ne sont pas seulement les chats, mais chaque peuple qui apporte une part, avec par exemple les rats fournissant les éléments en verre (on trouve l'explication de la murale de l'usine désaffectée).

- Il y a plusieurs bols sur les murales, il serait donc possible de faire plusieurs bols !

Ils retrouvent le groupe des rats avec le Rat Arthur (ex Chevalier de Munster) .

Avec ce groupe, ils retournent s'infiltrer dans le château pour mettre à découvert la ruse des chats et rétablir la vérité.

Ils retrouvent des membres des autres peuples et recréent un bol pour prouver leurs dires au peuple des chats et donner du poids à leur discours visant à dévoiler la supercherie.

Avant de rentrer au château, l'équipe se voit restituer le Saint Bol de Croquettes volé par les rats. Ils aident les rats et les membres des autres peuples venus en renfort à infiltrer la ville / le château. Au moment de l'annonce prévue à la gloire de l'équipe, les rats et autres les rejoignent sur l'estrade. Une partie du groupe sert à empêcher les gardes chats d'intervenir. Les autres joignent les différentes parties pour créer un second Saint Bol afin de prouver la supercherie mise en place par les chats.

Fin.

Participants playtests

Les profils semblent plutôt différents. Nous avons une personne adolescente qui est un joueur "casu", les autres sont des joueurs expérimentés. Les prénoms des participants ont été changés afin qu'ils restent anonymes.

Charlie : 15 ans, lycéen(ne)

- Pratique faible du jeu vidéo
- Joue plutôt à des jeux mobiles
- Pas habitué(e) à jouer à des jeux d'exploration
- Ne joue pas trop à des jeux d'aventure

Alex : 15 ans, lycéen(ne)

- Pratique du jeu vidéo très importante
- Joue à tout sauf les jeux type RPG, habitué au AAA
- Joue sur PC principalement et occasionnellement sur switch
- Joue souvent aux jeux d'exploration
- Joue souvent aux jeux d'aventure

Sacha : 21 ans, étudiant(e)

- Pratique du jeu vidéo très importante
- Joue aux RPG ainsi qu'au MOBA
- Joue sur PC, Switch et PS4
- Joue souvent aux jeux d'exploration
- Joue souvent aux jeux d'aventure

Andréa : 20 ans, étudiant(e)

- Pratique du jeu vidéo très importante
- Joue à des MOBA, RPG/JRPG, aventure/action
- Joue sur PC
- Joue souvent aux jeux d'exploration
- Joue souvent aux jeux d'aventure

Morgan : 23 ans, salarié(e)

- Pratique du jeu vidéo très importante
- Joue à des FPS, des jeux PVP et action/aventure
- Joue sur PC, PS4 et Switch
- Joue souvent aux jeux d'exploration
- Joue souvent aux jeux d'aventure

Analyse playtests

APPRÉCIATION DU JEU : 2.8 / 4

Tout d'abord, ces tests ont permis de **confirmer que notre cible était bien constituée de joueurs âgés de 13 à 25 ans**. Le seul joueur n'ayant pas apprécié le jeu (il a attribué une note de 1 sur 4) est un habitué des jeux AAA.

GAMEPLAY : 2.3 / 4

Très peu de joueurs ont réussi globalement à jouer (1,6/4) notamment à cause de gros problèmes techniques.

En effet, **le positionnement et le contrôle de la caméra était source de frustration pour les joueurs** (exemple : ils rentraient dans le mur en se déplaçant).

"Le décor passe devant le personnage et je ne voyais plus. (...) La caméra me posait soucis à certains moments."

"Les contrôles étaient un peu compliqué, genre la souris. (...) C'est pas naturel, ni habituel. (...) "C'est bizarre quand on se déplace de gauche à droite avec la caméra."

"La caméra me perturbe. Quand je bouge la souris, cela bouge aussi mon personnage."

"J'aurai aimé avoir un contrôle au niveau de la souris, je la contrôle qu'avec les touches. Je ne peux pas regarder facilement derrière moi."

"C'était très galère pour se déplacer avec la caméra. Ça allait dans tous les sens, je ne sais pas si c'est parce que je jouais sur Mac."

De plus, il a aussi été soulevé un problème de contrôle, notamment lors du déplacement de Mimolette qui s'est avéré **non-fluide et saccadé**.

"Quand j'avancais, y'a des moments, j'appuyais sur une touche, le personnage s'arrêtait. (...) C'était un peu compliqué"

"Je me déplaçais comme un camion... J'arrivais pas bien à tourner"

"Vu que la caméra bugait, j'ai du faire 15 tours sur moi-même pour me déplacer"

Enfin, un joueur a révélé **un autre bug lors du test** : lors de la **compétence du crochetage** de Mimolette, il a réussi à crocheter une porte en se déplaçant.

Nous pouvons aussi relevé la difficulté des joueurs à accomplir la mission qui était de trouver le luth en raison notamment du **feedback des quêtes et de la map qui n'étaient pas clairs**.

"Y'a pas énormément d'informations. Les informations partent vite. J'ai vu en haut à gauche mais c'est parti vite. Et le truc des quêtes marchait pas."

"Y'a pas une carte tracé dans la minimap, j'ai du chercher. Je préfère que la carte soit centré sur le joueur et qu'elle avance en même temps que moi."

"La quête se met pas à jour, alors je dois retenir dans ma tête. Et quand je vais dans les quêtes, c'est toujours écrit la même chose (cela ne marche pas)"

"Il manque la map"

Recommandation : Faire en sorte que la pop-in de la quête reste visible.

NARRATION : 3,4 / 4

Concernant la narration, **les joueurs ont trouvé l'histoire intéressante** (2,8/4). Cependant, certains d'entre eux n'ont pas réussi à résumer en quelques mots l'histoire du jeu de manière claire et formelle.

"J'ai trouvé l'intrigue hyper originale et très amusant"

"J'ai pas de grand fil directeurs. En bref, je suis une souris et j'étais dans un royaume, c'est tout ce que j'ai pu retenir de l'histoire. Il manque le maintien du fil conducteur de l'histoire, ça a l'air bien, c'est dommage de le perdre (au fur et à mesure du jeu)."

"Ce que j'ai compris, y'a un problème dans le royaume et que je suis Mimolette. Je me rappelle pratiquement pas..."

"J'ai aimé l'histoire, c'était cool (...) les dialogues, l'histoire, le design des personnages, leur personnalités."

"

Recommandation : Nous pouvons en conclure qu'il est primordial de bien poser les bases de l'histoire dès le début afin que le joueur puisse se repérer. Il faudrait aire un synopsis ou résumé en début de jeu.

Les dialogues sont bien perçus par 4 de nos joueurs et ils les trouvent **humoristiques** (3,8/4)..

"C'était un peu lent, toutes les phases de texte... il y avait quelques longueurs dans les phases de textes. (...) L'histoire est intéressante, c'est pas comme d'habitude. (...) Les personnages ont leur personnalités."

*"Les dialogues, oui oui *pires*, j'ai trouvé ça marrant. (...) J'ai trouvé ça génial de crocheter les portes, mais c'est dommage qu'il y ait tout le temps les mêmes répliques. Y'a pas de satisfaction de le faire."*

"J'ai bien aimé les cinématiques, c'était sympathique"

"Les jeux de mots avec les animaux, les réactions des personnages (...) Quand tu toques chez des personnes où tu dois pas aller et ils te répondent de différentes manière, c'est sympa."

Recommandation : Les dialogues méritent d'être retravaillés ou synthétisés car au fur et à mesure du temps passé sur le jeu, les joueurs les passaient très vite sans les lire.

GRAPHISME : 2.8 / 4

L'univers graphique a été globalement apprécié par les joueurs hormis le joueur qui est habitué aux graphismes de jeux AAA.

"La ville est un peu vide"

"Franchement, ça allait. J'ai reconnu les maisons avec une architecture du moyen-âge."

"L'ambiance et le character design est bien fait ! Il manque la musique."

Recommandation : Mettre de plus de personnages et d'animations dans les environnement.

Pour conclure, nous pouvons voir que les points forts sont la narration humoristique et la direction artistique du jeu. Il est important de souligner que le manque de son a cruellement manqué au jeu. Le design sonore fera parti des éléments importants à mettre en place afin de créer une immersion totale du joueur dans l'univers du jeu.

Direction artistique sonore

FONDS SONORE À EFFET COMIQUE

Investigations (Kevin MacLeod) -
Gaming Background Music

The Metropolitan Philharmonic Orchestra
Peer Gynt, Op. 23, No. 1



FEEDBACK SONORE

Quand on clique sur un objet ou sur certains éléments du décor ça fait un bruit de coussinet de chat ou un petit grui grui.
Exemple : "OwlKitty the shinning"

FEEDBACK UI

Text typing (quill in fact)

<https://freesound.org/people/6polnic/sounds/180379/>

Click

<https://freesound.org/people/Andrewkn/sounds/505269/>

Click (bell)

<https://freesound.org/people/patchytherat/sounds/534257/>

Serrure <https://opengameart.org/content/key-jiggle>

Serrure <https://freesound.org/people/Brickhario/sounds/491111/>

Page flip <https://freesound.org/people/Luke100000/sounds/511847/>

Notification <https://freesound.org/people/stereostereo/sounds/124537/>

Compte de résultats



Coût de production (coût chargée pour la structure)

MEMBRES	SALAIRE MENTUEL MOYEN	NOMBRE DE PERSONNES	PAR MOIS	TOTAL POUR L'ÉQUIPE
Salaire mensuel chargé pour une personne	3 500,00 €	2	16	112 000,00 €
Salaire mensuel chargé pour une personne	3 500,00 €	3	20	210 000,00 €
renfort pour la DA	3 500,00 €	1	10	35 000,00 €
renfort pour l'UI	3 500,00 €	1	3	10 500,00 €
COÛT TOTAL DES SALAIRES				367 500,00 €

Compte de résultats

Coût de production du studio en interne pour le développement du jeu.



Développement du jeu	UNITE	NB TOTAL	NB JOUR POUR 1	NB TOTAL DE JOURS	COMMENTAIRES
Niveaux du jeu	1	10			
Modèle 3D + texture + lighting			21		
Colliders			1		
Collectible			1		
Scripts			7		
Minimap			2		
				320	multiplié par le nombre de niveau
PNJ	1	40			
Modèle 3D (riging + animations)			2		
Voice Over des dialogues			0,5		
Scripts			0,5		
Écriture			2		
				200	multiplié par le nombre de PNJ
Localisation (Allemand/ Anglais/ Espagnol)					
Modification des assets + traduction			1	40	multiplié par le nombre de PNJ
Illustration 2D					
dialogue des personnages			1	40	
UI					
inventaire, quête, dialogue, map...			40	40	
Sound FX		500	20	25	50 FX par niveau (50 * 10) 500/20 = 25 jours de production au total
Playtest				30	
Nombre total jour de développement				695	à répartir sur 1 an et demi de projet

Compte de résultat

Coûts Marketing/communication du studio en interne.

NB MOIS/JOURS SUR LA DURÉE TOTAL DU PROJET			TOTAL NB JOURS	COMMENTAIRES
BUDGET MARKETING STUDIO				
Évènement communautaire	tous les 3/4 mois		10	1500 transport + 3000 logement + repas pour 1 festival (gamescom) pour 5 personnes = 18000
Devlog	1 fois tous les 15 jours		30	
Festival	pour 1 festival budget aller retour		4	
Relation presse (aller aux interviews)	10 jours sur 1 an et demi		10	
NB TOTAL DE JOURS DU MARKETING			54	
COÛT TOTAL			27 450,00 €	
Budget Marketing de l'éditeur				
COÛT TOTAL				
COÛT TOTAL GÉNÉRAL			394 950,00 €	

Press Kit



Description

Dans un univers médiéval fantastique peuplé de chats, souris, oiseaux, rats et autres animaux anthropomorphiques, la discorde gronde au sein de Katdom, le Royaume des chats suite au vol d'un artefact précieux, le Saint Bol de Croquettes. Dans ce jeu d'aventure solo humoristique, incarnez Mahaut, Mimolette et Rouge-Ventre, un chat, une souris et un oiseau alliés malgré leurs différences, explorez le royaume de Katdom et ses environs pour élucider ce mystère et résoudre le conflit qui menace l'équilibre de leur monde.



Features

- **Univers médiéval fantastique décalé** peuplé de chats, souris, oiseaux et autres animaux.
- **Incarner** un chat, une souris et un oiseau alliés **malgré leurs différences**. Ils ont tous les 3 des **caractéristiques particulières** qui leur permettent ensemble d'**élucider le mystère** du Saint Bol de Croquettes.
- **Narration spécifique** en fonction des caractères des personnages.
- **Graphismes 3D hauts en couleurs** dans un style toon inspiré des jeux et animes japonais



Plateformes et prix

PC/Mac (Steam, GOG, Epic Game Store)
Prix entre 20 et 30€



Histoire

Dans le royaume de Katdom vivent paisiblement plusieurs peuples.

Le Saint Bol de Croquettes permettant de nourrir le royaume est détenu par les chats.

Le chevalier Munster, leader des rats bannis dans les souterrains de Katdom, vient à voler cet artefact légendaire. À l'aide de vos 3 compagnons vous partez retrouver le Saint Bol de Croquettes : il vous faudra pour cela passer par de nombreux lieux et rencontrer de multiples personnages pour découvrir pourquoi il a été dérobé.



Crédits

Emmanuel Allaire - Character Designer et Narrative Designer

Jeanne Bertoux - Game Designer, Programmer et Producer

Martin Duvergey - Lead Programmer et Game Designer

Eli Harb - Environnement Artist et Level Designer

Elodie Su - UX/UI Designer, Communication et Game Designer



Contacts

- Press : press@croquetteleague.com
- Twitter : [@CroquetteLeague](https://twitter.com/CroquetteLeague)
- Web : croquetteleague.com

Communiqué de Presse



Dans un univers médiéval fantastique peuplé de chats, souris, oiseaux, rats et autres animaux, la discorde gronde au sein de Katdom, le Royaume des chats suite au vol d'un artefact précieux, le Saint Bol de Croquettes.



Dans ce jeu d'aventure solo humoristique, incarnez Mahaut, Mimolette et Rouge-Ventre, un chat, une souris et un oiseau alliés malgré leurs différences pour élucider ce mystère et résoudre le conflit qui menace l'équilibre de leur monde.



Cette aventure prend vie au travers de graphismes 3D hauts en couleurs dans un style toon inspiré des jeux et animés japonais ; c'est une expérience faisant la part belle à des confrontations épiques lors desquelles les joueurs devront peser chacune de leurs décisions tactiques.



Le Saint Bol de Croquettes est le premier jeu produit par Croquette League, studio indépendant basé à Paris.



Le Saint Bol de Croquettes sera disponible pour PC et Mac sur les plateformes Steam, GOG et Epic Games.



Sa sortie est prévue pour l'automne 2023.

