



YOYO'S LITTLE TALE

Léo Mirland · Hichame Oukdim · Anthony Peyre
Jonathan Baudillon · Antoine Zakrzewski

Table des matières

<u>I) Présentation du concept</u>	5
Sujet	
Fiche Technique	
<u>II) Résumé du projet et de son originalité</u>	6
Résumé du projet	
<u>III) Présentation du game design et du gameplay du projet</u>	7
Présentation des 3C	
Présentation des 3C - Character	7
Présentation des 3C - Controller	9
Présentation des 3C - Camera	9
Game Design : La core game loop	10
Les règles du jeu	
Game Design : Level Design	11
Les Errances - Ennemis	11
Objets interactifs	11
Les Dévorées	11
L'environnement et les arènes	14
La carte et la progression	15
Game Design : Onboarding	17
Game Design : Accessibilité & Personnalisation de l'expérience	18

Narration et personnages	19
Yoyo	19
Le voleur	19
Errances	20
Dévorées	20
Village	20
Dévorées	20
Villageois-es	20
Univers graphique	21
Note d'intention	21
Références	22
Direction artistique sonore	23
Musique	23
Sound Design	23
Références	24
<u>IV) Potentiel commercial du projet</u>	25
Analyse de la concurrence	26
Identification du marché cible : Les joueur-euses action-aventure indépendants	27
Stratégie de communication	28
Stratégie B2B	30
Stratégie B2C	31
Retombées financières	35
Innovations Techniques ou de création	36
Repenser le combat	36

Présentation des outils et de la méthodologie	37
Présentation de l'équipe	40
Planning de la production	41
Budget	43
Financement	44
Annexes	48

I) Présentation du concept

Sujet

Yoyo's Little Tale a vu le jour en février 2022 dans le contexte des projets de fin d'année de la formation IDE dispensée par le CNAM ENJMIN et Les Gobelins.

Yoyo's Little Tale est un **jeu d'action/aventure** dans lequel vous incarnez **Yoyo**, un-e enfant champion-ne du jouet du même nom. En sortie avec sa sœur, iel se retrouve transporté-e dans une **étrange forêt** remplie de **créatures mystérieuses**.

Utilisez votre yo-yo pour surmonter les obstacles, percez les mystères du mal qui ronge la forêt et libérez les dévorées de l'emprise de leur anxiété.

Il s'agit là de **l'innovation gameplay principale du jeu : on s'y bat avec un yo-yo, en entourant ses adversaires** à l'aide du fil pour les vaincre, et non en les frappant directement. Cette nouvelle mécanique a été un challenge pour notre équipe, car les rares yo-yos présents dans les jeux vidéo sont habituellement utilisés pour frapper directement ses adversaires.

Fiche Technique

Le jeu est un jeu **premium** prévu pour une sortie **Q2 2024** sur **PC et Switch** pour un **prix de 9.99€**. Nous sommes actuellement en train de contacter l'éditeur **Humble Games**, qui sera à même de nous aider à produire le jeu ainsi que le portage Switch.

Nous visons **sur PC une sortie en format dématérialisé**, via les plateformes Steam, GOG, Epic et Itch.io. Nous souhaitons également une sortie dématérialisée sur Nintendo Switch.

Humble
GAMES



Nintendo
eShop 

II) Résumé du projet et de son originalité

Résumé du projet

Yoyo's Little Tale est un jeu d'**action/aventure** basé sur un **nouveau type de combat au yo-yo** et une **narration sans texte**, se jouant en **solo**.



Le personnage principal, Yoyo, se retrouve **coincé dans une forêt** peuplée de **créatures mystérieuses** qui requièrent son aide afin de **ramener la paix dans leur village**. Les deux **Créatures Divines** participant au bon fonctionnement de ce dernier se sont en effet écroulées sous le poids de leurs responsabilités et ont été dévorées par leur anxiété.

Après s'être enfuies du village, cette anxiété à peu à peu débordé de leur corps et a pris la forme des **Errances**, une multitude de créatures agressives qui rôdent dans les bois et corrompent la nature.

Yoyo se voit confié-e la tâche de **venir en aide aux créatures divines** en remontant leur piste pour les libérer de cette anxiété et **leur permettre de regagner le village**.

Le jeu aborde les thèmes de **l'anxiété** et de la **pression sociale de la réussite**, message qui prendra son sens auprès d'un public à partir de 16 ans. Cependant, la narration comportant une grande part de **libre interprétation**, nous pensons que le jeu sera également adapté à un public plus jeune.

Avec un scénario tournant autour de questions personnelles et introspectives, la **direction artistique** du projet se veut particulièrement originale, mettant en avant un style **dessiné à la main naïf et psychédélique**. Nous cherchons en effet à être le plus honnêtes que possible dans notre démarche, et une direction artistique aidant à l'imagination et à l'introspection nous permettra d'atteindre nos joueur•euses et de transmettre notre message.

À travers cet **univers singulier**, nous souhaitons ainsi proposer un jeu exploitant un jouet rarement utilisé dans les jeux d'action/aventure, mais aussi promouvoir des valeurs d'**acceptation de soi** et de "**self-care**". Cette volonté s'inscrit dans un **contexte sociétal actuel** où la **santé mentale est constamment mise à l'épreuve**, en plus d'être particulièrement importante aux yeux de l'équipe.

Key Selling Points



Gameplay

au yo-yo facile à prendre en main



Univers

décalé et psychédélique



Style visuel

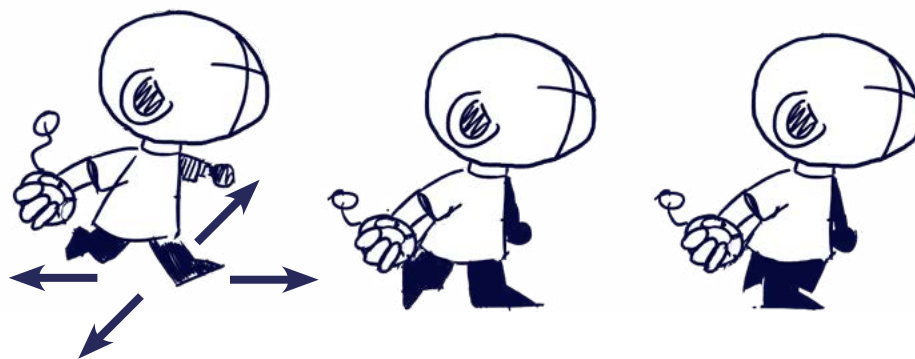
dessiné à la main

III) Présentation du game design et du gameplay du projet

Présentation des 3C : Character

Le personnage principal de Yoyo's Little Tale se nomme **Yoyo**, il s'agit d'un personnage non genré dans son design afin que chacun puisse s'y identifier comme iel le souhaite. Se retrouvant coincé-e dans une forêt mystérieuse, iel va devoir utiliser l'ensemble de ses capacités pour en sortir. Étant **champion-ne de yo-yo**, iel va principalement exploiter son habileté à manier le jouet.

iel peut :



Se déplacer dans tous les axes de profondeur

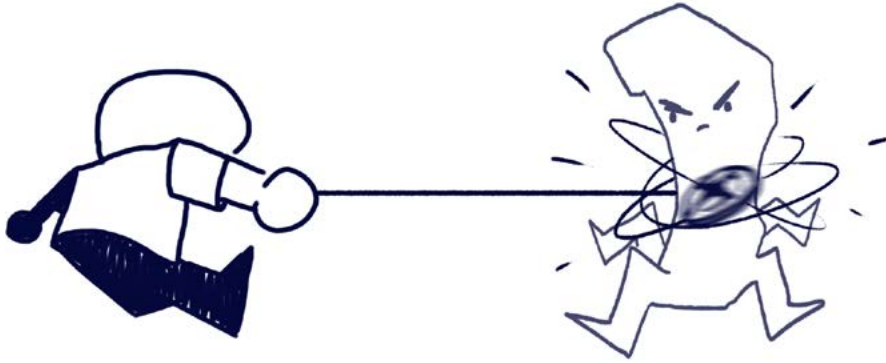


Faire une roulade pour esquiver les attaques ennemies

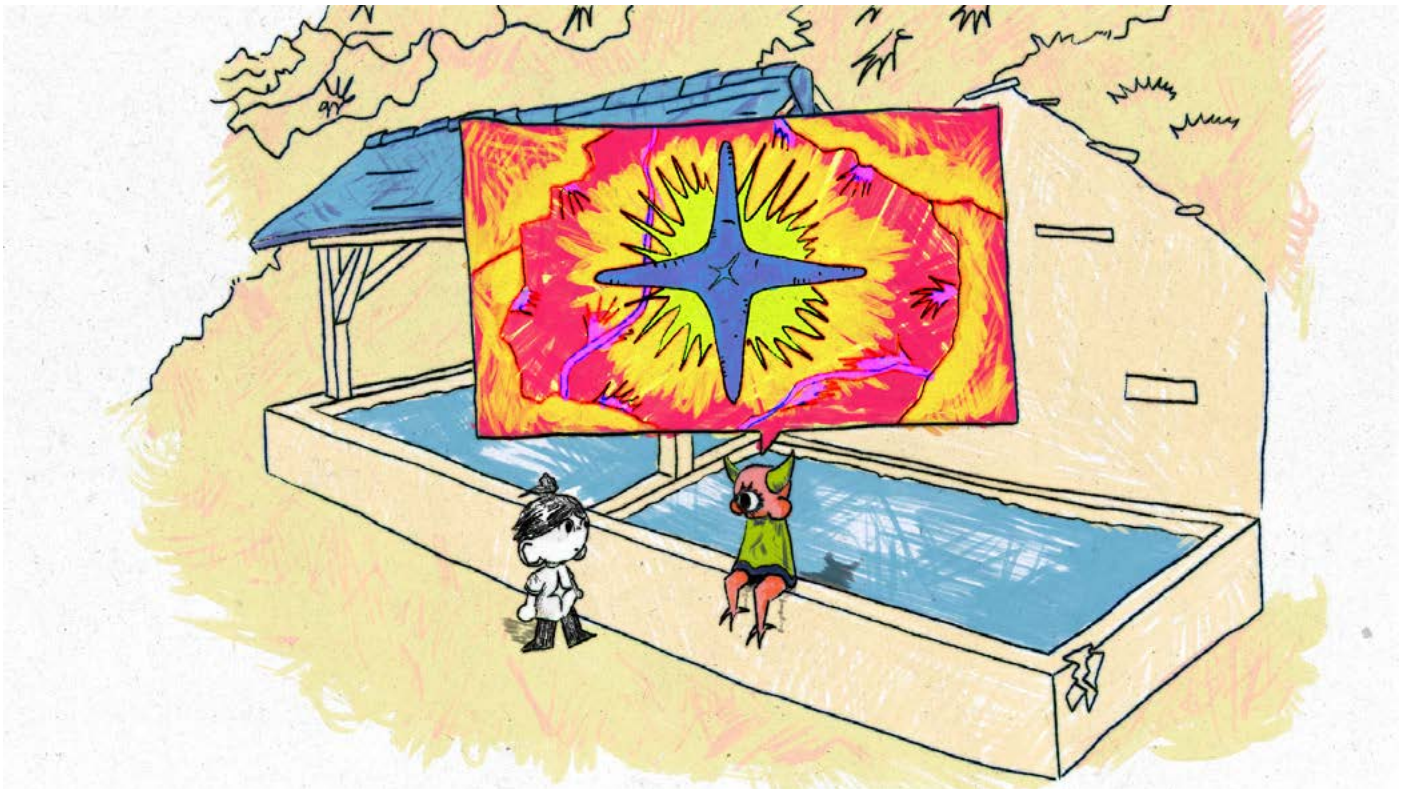
Présentation du game design et du gameplay



Lancer son yo-yo. Iel peut le lancer dans toutes les directions.



Entourer ses ennemis à l'aide du fil du yo-yo.
Il est également possible de viser certains éléments de l'environnement !



Interagir avec des personnages non jouables : Yoyo peut discuter avec les autres personnages afin de tenter de mieux comprendre leur univers.

Il est à noter que les dialogues n'ont **pas de texte** et seront composés d'une succession d'images.

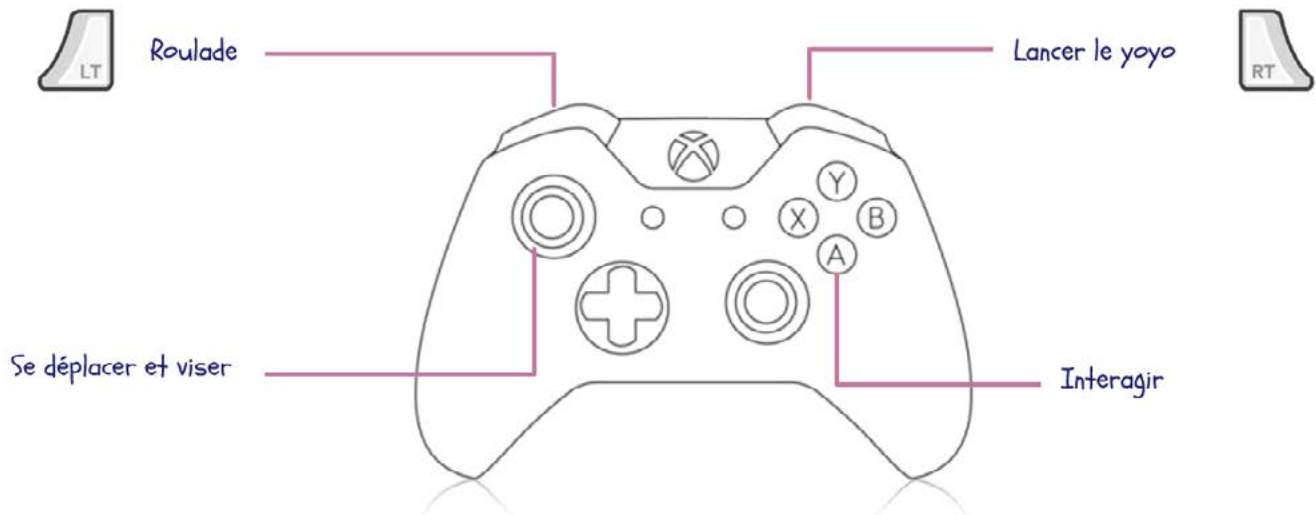
Au travers de ces éléments, nous souhaitons **faire ressentir l'aspect enfantin** du personnage grâce à des animations qui transmettent le caractère espiègle. Cela passera également par des animations spécifiques dans les menus (regarder les papillons dans les menus de pause par exemple).

Le cœur du gameplay réside dans l'utilisation du yo-yo pour entourer les éléments interactifs.

Présentation des 3C - Contrôler

Le jeu est pensé pour être joué à la **manette avant tout**. Les contrôles se veulent instantanément plaisants en main. Ils sont **minimalistes** et intuitifs. Dans une démarche d'accessibilité et d'approchabilité, **tous les contrôles du jeu sont entièrement reconfigurables** par les joueur-euses.

Commandes



Présentation des 3C - Camera

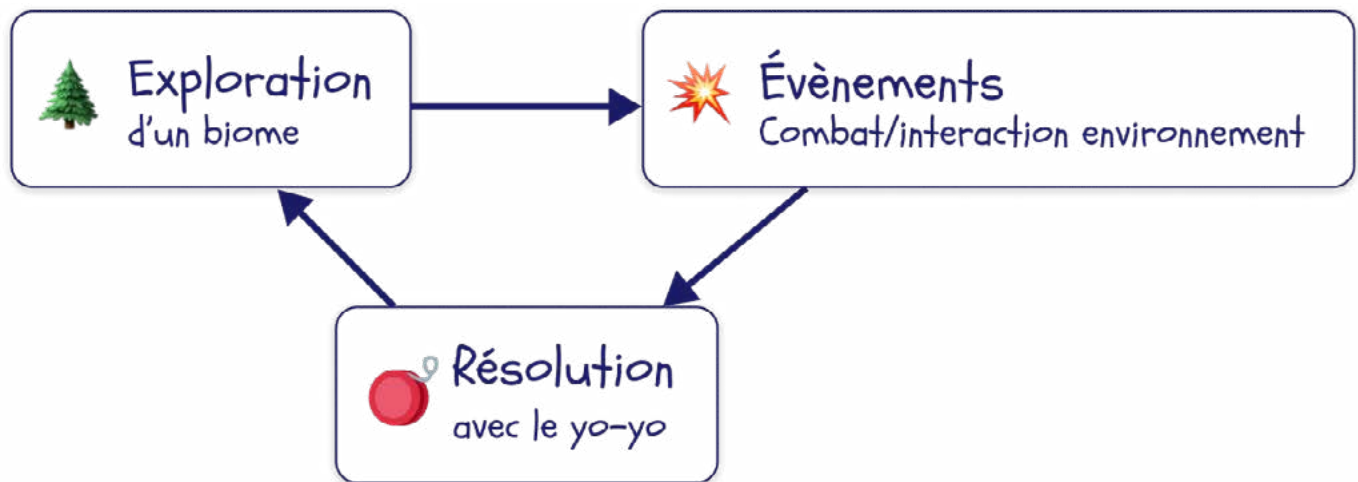
Yoyo's Little Tale est un jeu d'action/aventure en 2,5D : les assets 2D sont positionnés dans un monde en 3D. Cependant, le joueur-euse n'a aucun contrôle sur la caméra. Elle est centrée sur Yoyo et suit ses déplacements.

La caméra est en vue du dessus et légèrement inclinée, ce qui permet de donner le sentiment d'être au sein de la forêt.



En phase de combat, la caméra est centrée sur l'arène afin d'en avoir une meilleure visibilité mais suit toujours légèrement les déplacements de Yoyo.

Game Design : La core game loop



Le but du jeu est de **sortir d'une forêt** étrange dans laquelle le personnage principal se retrouve piégé, tout en **aidant les habitant-e-s de cette forêt à repeupler leur village**. Des évènements vont ralentir l'avancée des joueur-euse-s : très souvent des **combats en arène** contre des créatures, quelques fois des **puzzles environnementaux**, mais également des **combats de boss** marquant la fin d'un biome.

Les règles du jeu

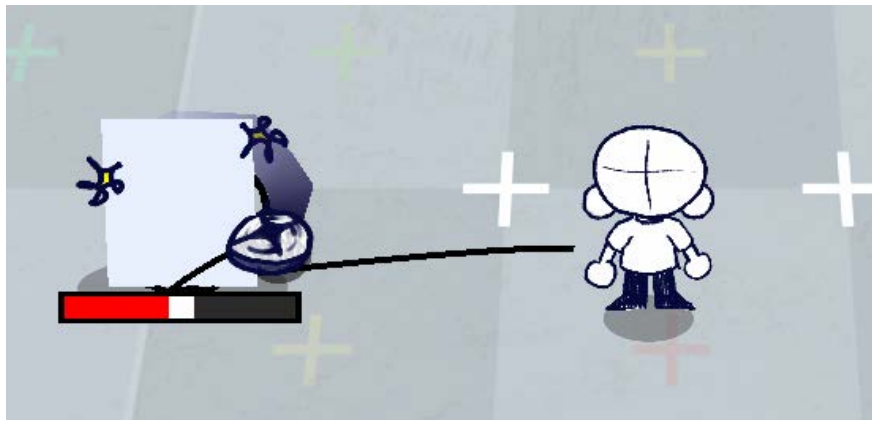
Les combats se jouent dans des arènes fermées. L'arène peut être plus ou moins grande, contenir un nombre d'ennemis variés et les ennemis peuvent venir en plusieurs vagues.



*Le but des combats est de neutraliser tous les ennemis en évitant leurs attaques pour éviter que notre jauge **d'agacement** ne soit remplie.*

Quand un ennemi nous touche, l'ennemi fait augmenter la jauge d'agacement et le yo-yo revient vers nous.

Si la jauge d'agacement est remplie, le joueur recommence l'arène.

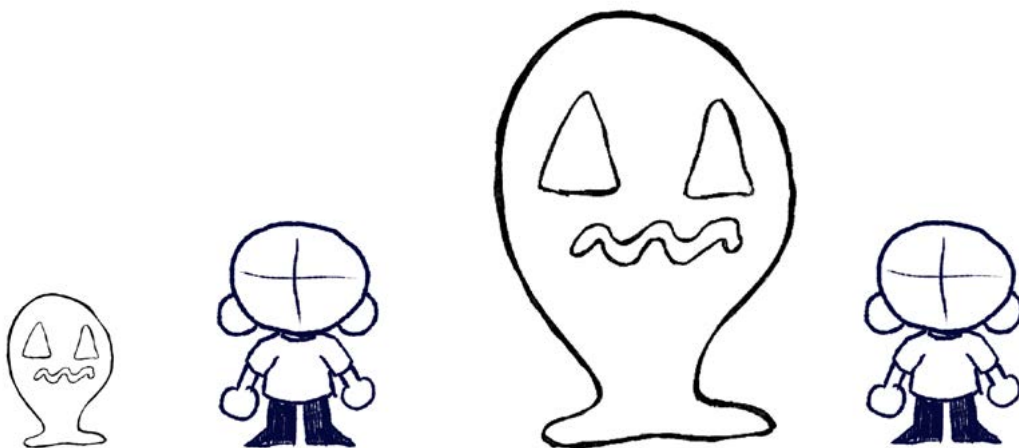


En entourant un ennemi, on l'épuise, ce qui lui fait perdre son endurance.
Plus on entoure longtemps un ennemi, plus son endurance diminue vite.
Une fois son endurance à zéro, il est vaincu et disparaît.

Game Design : Level Design

Les Errances - Ennemis

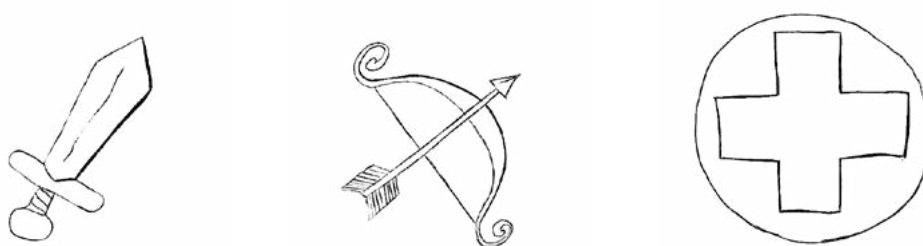
Les joueur-euses vont rencontrer au fil de son avancée dans le jeu des **Errances**, ennemis représentant l'anxiété pure. Ces ennemis sont les obstacles classiques qu'ils devront battre pour avancer dans le jeu. Ils forment le cœur du gameplay, et se doivent donc d'être intéressants et non redondants. Plusieurs paramètres d'ennemis sont possibles parmi lesquels :



Petite taille, faible mais rapide.

Grande taille, fort mais lent.

1. La taille. Des grands ennemis, lents avec beaucoup de points de vie, qui peuvent traîner Yoyo quand on y est attaché. Des petits, rapides avec peu de points de vie, qui s'immobilisent quand on s'attache à eux. A ces ennemis sont associables différents comportements, régis par plusieurs paramètres.



2. La classe. Certains ennemis tenteront ainsi de s'approcher pour frapper Yoyo (**Fighters**), d'autres lanceront des projectiles (**Ranged**), et certains vont uniquement protéger leurs alliés en leur rendant des points de vie (**Healers**).

3. Le comportement entouré. Lorsqu'un ennemi est entouré par le yo-yo, leur comportement va changer ainsi que certaines de leurs statistiques, forçant le joueur à éviter des attaques plus frénétiques et des patterns différents.

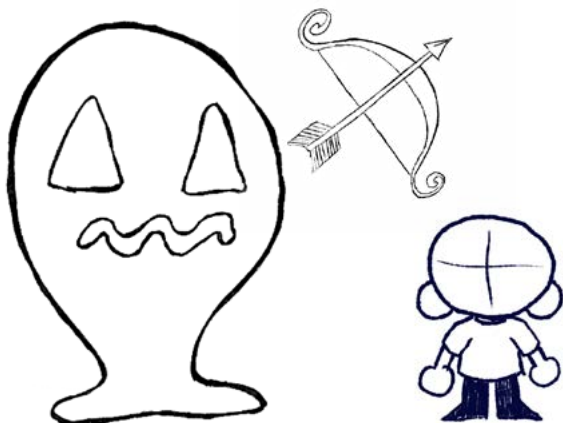
On pourra ainsi avoir :



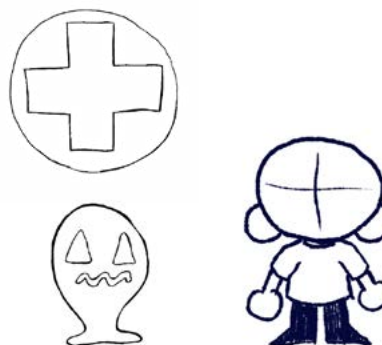
Un **petit Fighter faible mais rapide**, qui va appeler ses alliés à nous attaquer quand il est entouré.



Un **grand Fighter lent**, qui va nous entraîner dans ses coups lorsqu'il est entouré.

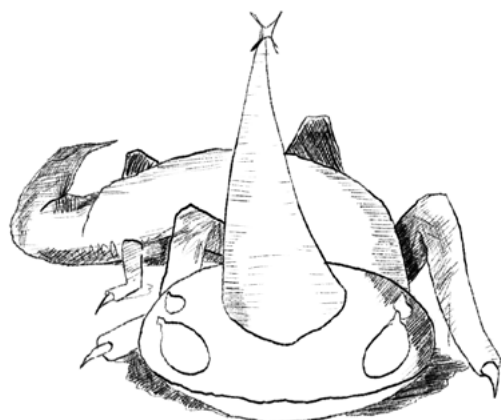


Un **grand ennemi Ranged lent**, qui va nous lancer plus de projectiles et changer de pattern de lancé lorsqu'il est entouré.



Un **petit Healer** qui va appeler ses alliés à nous attaquer quand entouré, se rapprochant du premier ennemi.

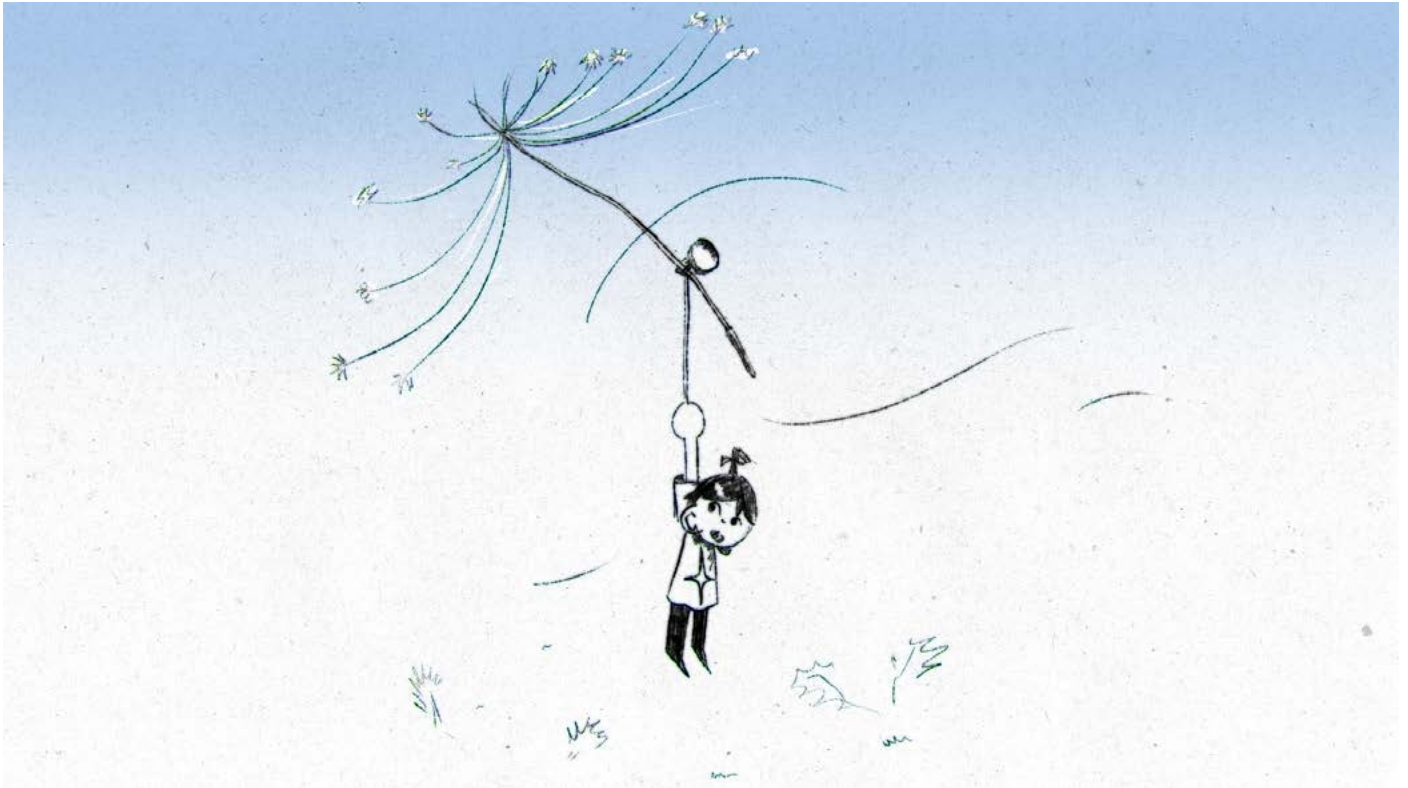
Ces différentes règles amènent de **nombreuses possibilités et variétés avec quelques statistiques simples**. Le challenge proposé est ainsi principalement un **challenge d'évitement**, basé sur les changements de comportement des ennemis lorsqu'ils sont entourés. Ce challenge est relevé car entourer un ennemi limite les déplacements de Yoyo dans la distance.



Concepts arts ennemis (Fighter ici)

Objets interactifs

Lea joueur-euse pourra utiliser son yo-yo pour simplifier son exploration et/ou **résoudre des petites énigmes environnementales**. Par exemple, de grands pissenlits permettent de **traverser les cours d'eau** lorsque l'on s'y accroche. Des zones sont plongées dans le noir et des **champignons bioluminescents permettent d'éclairer les alentours** (plus on entoure le yo-yo longtemps autour, plus ils éclaireront longtemps).



Accrocher le yo-yo à un pissenlit permet de voler temporairement

Les Dévorées

Les Dévorées sont des créatures que Yoyo va délivrer de leur emprise par l'anxiété. Sous forme anxieuse, une Dévorée est un **ennemi d'élite unique** (Boss). Lea joueur-euse rencontrera ces créatures divines à chaque fin de biome, après avoir avancé à travers les arènes. Au travers de plusieurs chorégraphies d'attaque et de défense, elle sera le **challenge culminant** des mécaniques apprises dans le biome où elle siège. Une fois vaincue, une Dévorée redevient Créature Divine et rejoint le village.

Exemple : la Dévorée cache ses différents points faibles mais ils sont sensibles à la lumière. On peut alors utiliser les champignons luminescents pour révéler ses points faibles pendant quelques instants et avancer dans le combat.

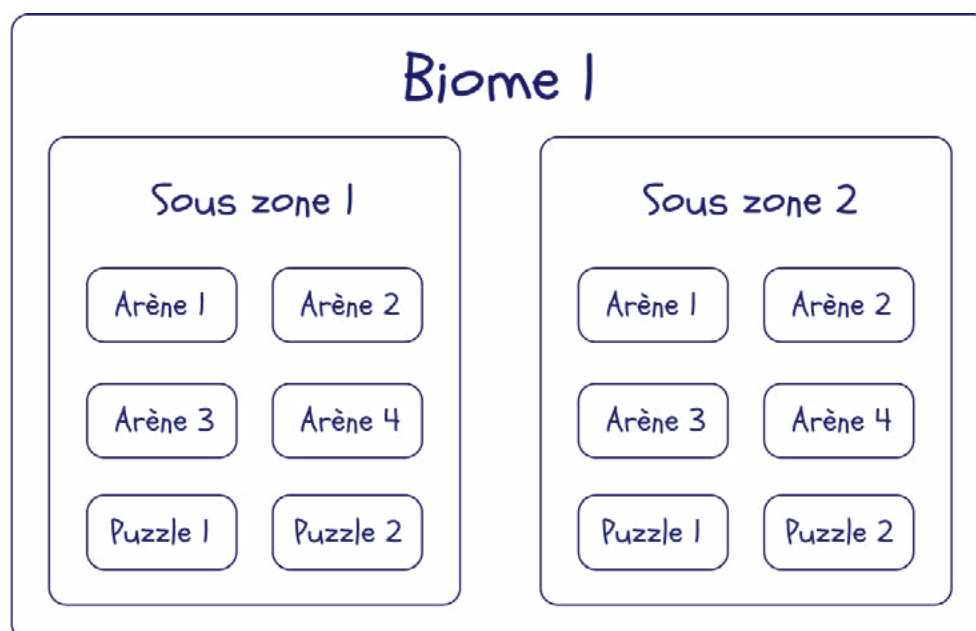
L'environnement et les arènes

Le jeu prend place dans une forêt se situant dans un monde similaire au nôtre. Afin de **renforcer le sentiment de découverte et d'exploration**, cette forêt est divisée en **plusieurs biomes** aux environnements distincts. Ces biomes proposent chacun une **mécanique différente d'interaction avec l'environnement**.

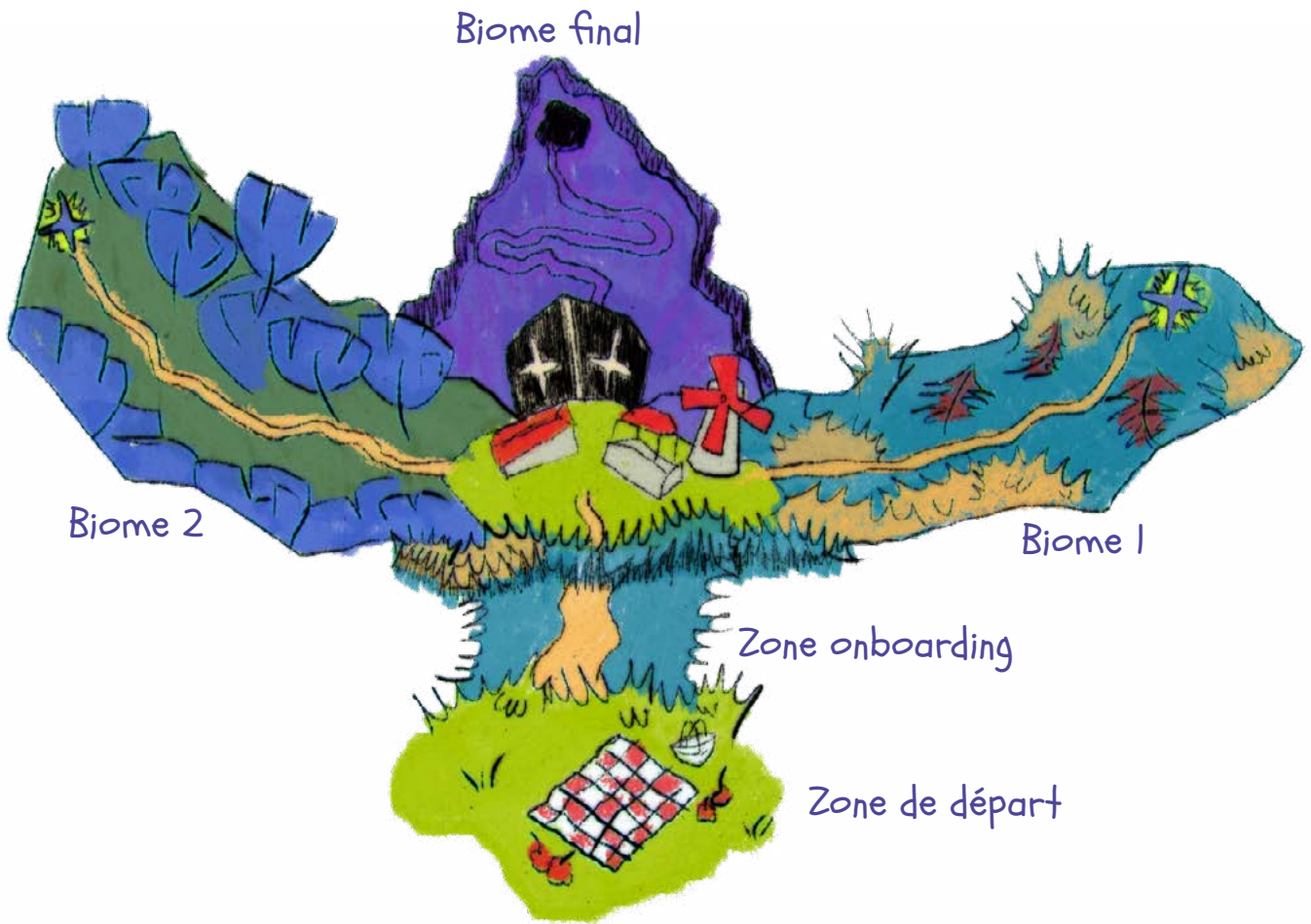


Les différents environnements sont très colorés et possèdent chacun une ambiance unique.

Ces biomes définissent nos unités de production. Un biome proposera aux joueur-euses **environ 50 minutes de jeu**. Ils sont découpés en **sous zones explorables** dans lesquelles se trouvent des «**arènes**» remplies d'ennemis ainsi que quelques **puzzles** environnementaux, pour mener à la Dévorée qui y réside. Le principe des arènes est de proposer des zones au sein d'un biome qui bornent temporairement la liberté d'exploration des joueur-euses jusqu'à la complétion du combat. Certains ennemis seront parsemés dans en dehors de ces arènes, laissant le choix dans ces cas-ci de les combattre ou non.



Exemple du contenu d'un biome. Modulable en termes de nombre de sous zones et de leur contenu

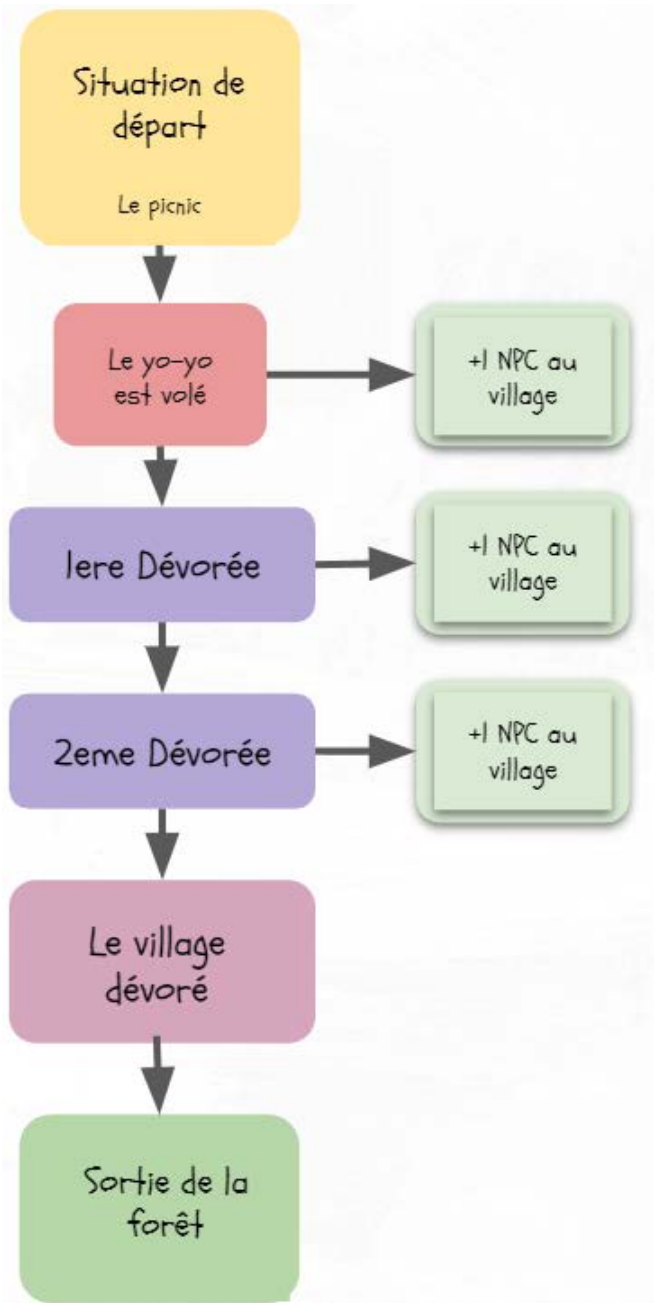


La carte et la progression

Le joueur va progresser à travers 2 biomes et finir son aventure dans un troisième biome plus condensé. Au centre de la carte se trouve un **hub** (considéré comme demi-biome aussi), le village, qui permettra aux joueur-euses de **discuter avec des PNJs** qu'il a rencontré/sauté au cours de son aventure et d'aller et venir entre les différents biomes. On aura au total donc **3 biomes dans le jeu**, si on compte en unité de production.



Répartition du temps de jeu dans Yoyo's Little Tale.



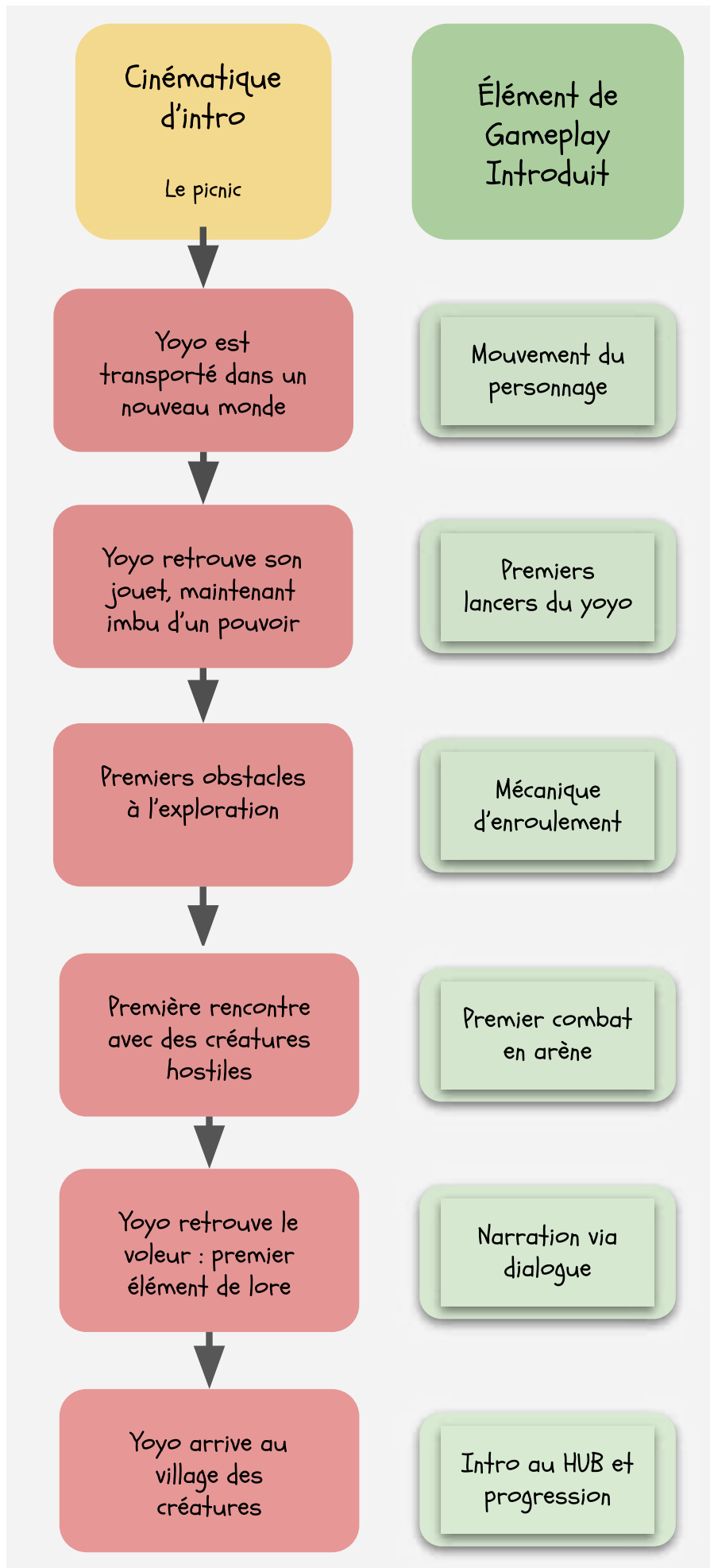
· La situation de départ (le picnic) va être interrompue pour Yoyo, car son yo-yo vient d'être volé ! Une silhouette espiègle s'enfuit dans la forêt. Yoyo y fonce pour tenter de retrouver son jouet. Cet élément déclencheur va lancer l'onboarding du jeu.

· Une fois son jouet récupéré, le voleur explique la situation à Yoyo et lui demande d'aider son village. Il pourra voir la porte bloquée et l'entrée vers le deuxième biome, inaccessible tant que le premier n'est pas fini.

· Chaque biome verra lors de sa résolution (libérer la Dévorée) l'arrivée d'un PNJ dans le village, ainsi que le déverrouillage d'un des deux crans de la porte.

· Une fois les deux Dévorées libérées, tout semble résolu. Cependant, alors que Yoyo s'apprête à quitter le village, c'est lui même tout entier qui s'écroule, les bâtiments s'agglutinant pour former le dernier boss que Yoyo devra affronter avant de rejoindre la sortie en sécurité.

Game Design : Onboarding



Présentation du game design et du gameplay

L'onboarding débute dans les premières minutes du jeu à travers une **combinaison de cinématique et de phases de gameplay** expliquant les mécaniques de jeu naturellement jusqu'à l'arrivée au village de la forêt. Les éléments narratifs sont introduits à l'aide du NPC du voleur, qui explique la situation à Yoyo et le guide jusqu'au village.

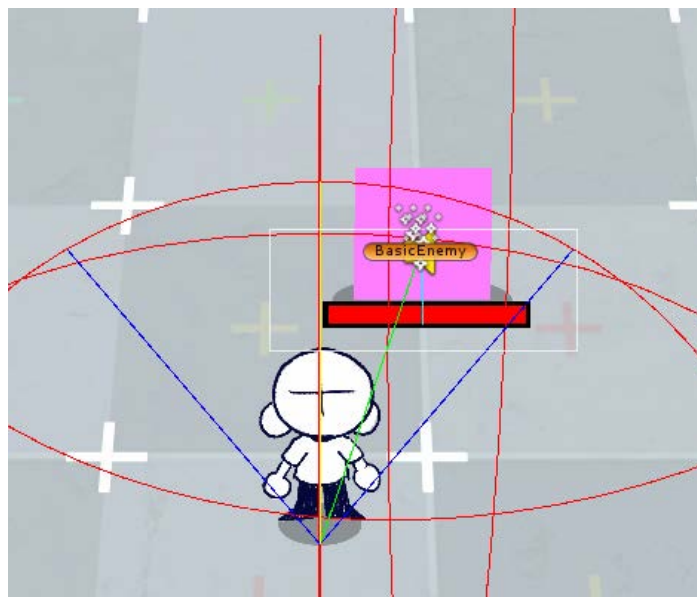
Au delà du début du jeu, chaque biome contient des éléments d'onboarding additionnels dès qu'une nouvelle interaction avec un environnement ou un nouvel ennemi apparaît.

Game Design : Accessibilité & Personnalisation de l'expérience

Notre jeu propose un challenge de base, et nous sommes conscients qu'il puisse ne pas être adapté à chacun·e. **Afin que le plus grand nombre puisse jouir de l'expérience de Yoyo's Little Tale, nous avons pensé des options d'accessibilité et de personnalisation de l'expérience de jeu dès le départ du projet.** Ces options permettent d'adapter la difficulté du jeu ainsi que ses **différentes barrières**, en voici quelques exemples :

Remapping intégral des commandes, mode une main à la manette, désactiver le besoin de maintenir la touche de lancé enfoncée, différents modes daltoniens si besoin, skipper intégralement les combats, activer un mode invincible, désactiver les vibrations manette, permettre de mettre le jeu en pause à chaque instant, permettre la sauvegarde n'importe où dans le jeu...

Bien d'autres options sont considérées, et nous les implémentons dans les bases de chacune de nos réflexions, tant au niveau du design que du code.



*Une aide à la visée représentée par le cône bleu est présente.
La puissance de cette aide est réglable via un paramètre accessible aux joueur·euses.*



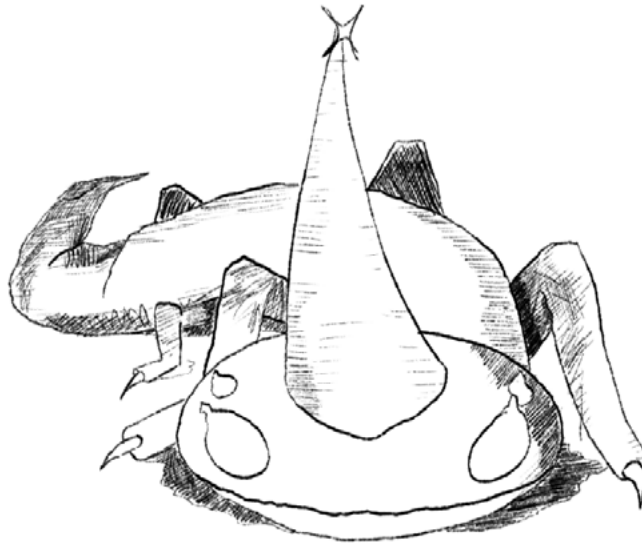
Yoyo

Yoyo est un-e **jeune enfant humain-e champion-ne de yoyo** extrêmement **énergique** et **téméraire**. Ayant peur de peu de choses, ses parents et ses ami-es le-a qualifient de **casse-cou**. Sa spontanéité et son énergie font qu'il a **beaucoup de mal à focaliser son attention** sur ce qu'on lui raconte, ce qui lui vaut de **nombreuses maladresses involontaires**. Au fond, c'est une personne **extrêmement empathique** qui n'hésite pas à aider autant qu'il peut les autres.



Le voleur

Le voleur est un habitant du village. Créature espiègle et extrêmement joueuse, elle est assez préoccupée par la situation actuelle de son village et de la forêt. À sa première rencontre avec Yoyo, il n'hésite pas à lui chaparder son jouet favori afin d'attirer son attention et lui demander de l'aide par la suite.



Errances

Conséquences non désirées de l'état critique des Dévorées, les errances sont des êtres dénués de toute conscience qui ne sont mus que par leur état hautement instable.

Ce sont des masses informes errant sans but dans le monde. Aveuglées par leur nervosité, elles sont extrêmement agressives envers tout, y compris entre elles. Elles n'ont pas de personnalité ou de sentiments : il s'agit en réalité de l'anxiété des Dévorées qui a débordé de leur être et s'est éparpillée dans le monde.

Les Dévorées

Anciennement appelées Divines, Les Dévorées étaient deux créatures garantes de l'équilibre du village, fournissant l'énergie nécessaire à son fonctionnement. S'étant petit à petit écroulées sous le poids de leurs responsabilités, elles se sont repliées sur elles-mêmes et n'assurent plus correctement leurs fonctions. Leur anxiété a débordé de leur propre corps et se matérialise sous la forme des Errances, terrorisant la faune locale et rendant la forêt alentour dangereuse.

Le Village

Le village est considéré comme une entité à part entière, en ce qu'il est le centre de la narration de Yoyo's Little Tale. Toutes les interactions de dialogue se feront en son sein, et à chaque biome complété les joueur·euses vont y revenir.

Atteignable uniquement lorsque l'on est guidé·e par l'une des créatures y habitant, le but de Yoyo est de réussir à faire revenir son activité à la normale en aidant les Dévorées.

Les villageois·es

Habitant·es du village se retrouvant désespéré·es depuis le départ des Divines.

Univers graphique

Note d'intention

Le jeu souhaitant aborder des thèmes relativement lourds tout en permettant de jouer un·e enfant, le choix est fait d'une direction artistique dessinée à la main, naïve et très colorée. Cela permet de ne pas transmettre une trop grande violence envers notre personnage principal, mais également de proposer un monde décalé et psychédélique qui nous permettra d'insuffler le propos du jeu au travers de métaphores incarnées par les créatures affrontées.

Afin de rendre compte de l'aspect luxuriant d'une forêt, les sprites du jeu sont donc des éléments 2D placés dans un monde en 3D, ce qui permet d'ajouter de la profondeur et le sentiment de se trouver perdu·e au sein de la forêt. Ces sprites sont animés à l'aide de dessins à la main combinés à l'utilisation de keyframes dans le moteur de jeu, pour soulager les tâches d'animation.

La majeure partie du jeu se déroulant dans cette forêt, le dessin à la main permet également une bonne retranscription des éléments organiques tels que la végétation. Afin de souligner l'aspect corrompu et anormal de cette forêt, la végétation prend des teintes rosées vives, jaunes, bleues et oranges.



Le personnage de **Yoyo** est le seul à être dessiné en noir et blanc, non seulement pour des soucis de lisibilité, mais également afin de **souligner l'étrangeté de sa présence dans cette forêt psychédélique**.

Les **ennemis** quant à eux se voient assignés le **violet**, couleur historiquement associée à la notion de corruption dans le jeu vidéo car complémentaire au vert, couleur de la végétation. Les **créatures amicales** rencontrées par Yoyo arborent un large spectre de couleurs, en prenant soin d'**éviter le violet, réservé aux ennemis**.

Enfin, notre jeu se concentrant avant tout sur son gameplay, des **illustrations ponctuelles de Yoyo en plein écran** permettront de lui **donner du caractère et de s'y attacher** ainsi que de proposer un **moyen à bas coût d'enrichir la narration**. Cela passe par exemple par **l'écran de pause** où on peut **le voir regarder les papillons**, l'écran de défaite où visiblement agacé·e iel se met un pansement sur la joue, ou même l'écran titre du jeu, qui verra Yoyo entourée petit à petit par les différentes créatures qu'elle rencontrera et aidera au fil du jeu.

Les références



Omori, Omocat, 2020



Subway Midnight, Aggro Crab, 2021



Mel Murakawa-White @melmurk



Angel Eris @papermeat

Direction artistique sonore

La direction sonore de Yoyo's little tale se veut forte et inséparable de sa direction artistique visuelle. Des effets sonores liés au yo-yo à sa bande originale, le jeu va piocher dans différentes références pour proposer une ambiance sonore unique et inoubliable.

Musique

La bande originale sera créée en utilisant un mix d'instruments acoustiques et des synthétiseurs, en référence à des œuvres comme Nausicaa, Chrono Trigger ou encore Made In Abyss. L'instrument principal, le marimba, se veut évocateur d'émotions fortes par sa simple présence, et renforce le thème de la forêt de par ses sons organiques.

Cette bande son sera accompagnatrice de l'aventure et saura se retirer lorsque nécessaire, ponctuant seulement l'aventure et les émotions données au joueur.



Les instruments principaux ainsi que quelques références musicales

Sound Design

Le jeu étant centré autour d'un concept de gameplay fort comme le yo-yo et des créatures hautes en couleurs, le sound design est très important. Lancer, lancer et relancer son yo-yo est récompensé par des nuggets sonores qui s'ajoutent à d'autres lors de réussite d'actions, l'entourage d'ennemis, l'utilisation de la roulade...

Le sound design donnera également vie à notre personnage principal, la narration se faisant entièrement par les images. De petits bruits de pas et cris lancés lors d'actions permettent de montrer la personnalité de Yoyo.



Quelques références de personnages classiques inspirant le sound design du personnage de Yoyo



Hunter X Hunter



Kirby

Les références sound design se centrent autour d'un feeling très arcade, sortant du réalisme, pouvant se rapprocher de l'animation japonaise ou de la chiptune, avec de la manipulation de sons existants et de la synthétisation sonore.

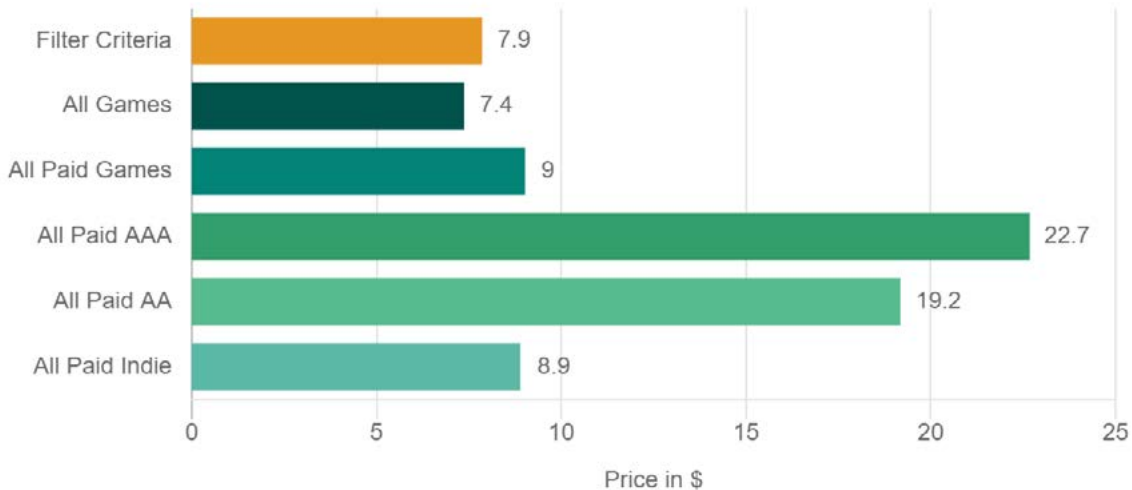
IV) Potentiel commercial du projet

Analyse de la concurrence

Yoyo's Little Tale se positionne sur le marché des **jeux solo d'action/aventure**. Avec une **durée de vie d'environ 3 heures**, le jeu a pour vocation d'être une **expérience courte et unique**. Cela a motivé le choix de références diverses, parfois n'étant pas dans le même genre de jeu mais présentant des durées de vie et/ou des volontés artistiques proches des nôtres.

Le jeu sera **proposé au prix de 9,99€**. Au vu du contenu et de la durée de vie de Yoyo's Little Tale, nous nous positionnons sur un prix légèrement plus bas que notre concurrence.

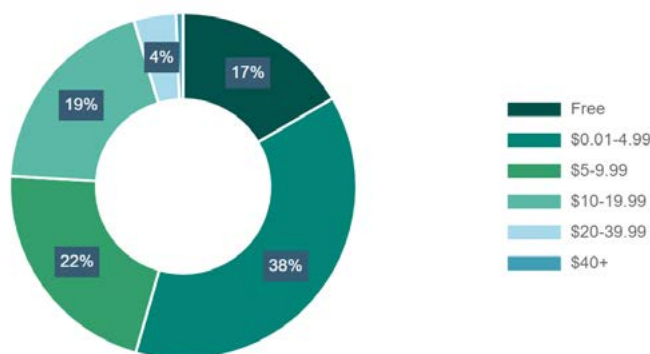
Average Price Of Selected Games On Steam



Based on 12,206 Steam games on 29 Jan 2022

Prix moyen des jeux vendus sur Steam par catégorie

Price Distribution on Steam



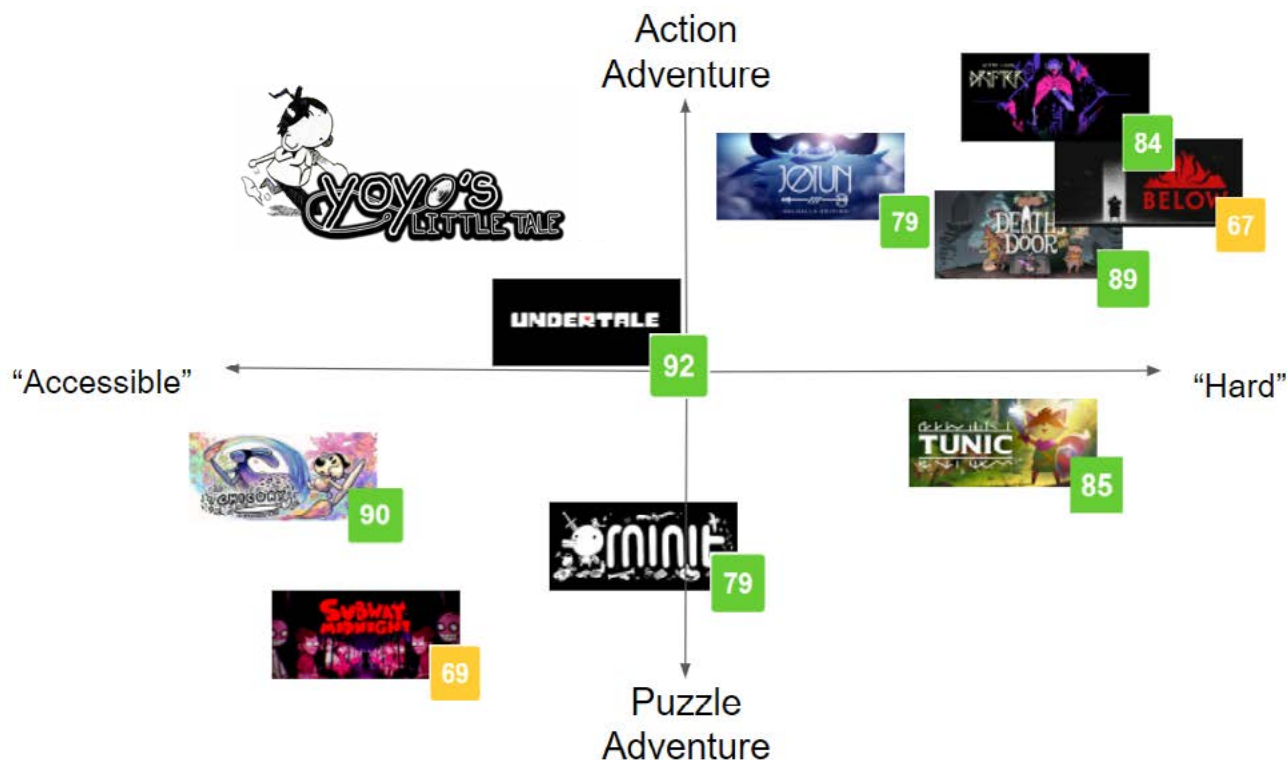
Based on 12,752 Steam games on 29 Jan 2022

Répartition du prix des jeux action/aventure sur Steam.

Yoyo's Little Tale se situe dans une fourchette de prix représentant 22% des jeux du genre (\$10-\$19.99).

Au delà de ce positionnement prix, nous prenons une position différente de ses titres selon 2 autres critères :

- L'aspect "accessible" du jeu : Quel est le degré de skill demandé aux joueur·euses et à quel point la difficulté du jeu est graduelle ?
- Le type de jeu : Ce jeu d'aventure se rapproche-t-il plus d'un jeu d'action ou d'un jeu de résolution de puzzle ?



Le tableau détaillé de notre analyse de la concurrence est disponible en annexe de ce document page 48.

Identification du marché cible : Les joueur·euses action-aventure indépendants

"Yoyo's Little Tale" vise un public de **joueur·euses régulier·es à occasionnel·les** ayant une certaine affinité avec les jeux au **gameplay atypique**.

Notre public cible est particulièrement friand et/ou familier d'**expériences de jeu courtes** ainsi que de **jeux vidéo indépendants**. Iels sont sensibles à l'exploration et aux différentes formes de narration interactive.

Iels aiment les **histoires** laissant la part belle à l'imagination, leur permettant de s'approprier l'univers et l'histoire des jeux auxquels iels jouent. Jouer aux jeux vidéo est pour elleux un moyen d'évasion et d'émerveillement.

Ce sont avant tout des **joueur·euses PC** mais également **consoles** (sur **Nintendo Switch** principalement). Enfin, ces dernier·es sont sensibles à l'**avis de leur influenceur·euse de choix**, que ce soit des expert·es ou leur entourage proche.

On peut personnifier cette cible selon 2 profils types, détaillés sur la page suivante.



Les passionnés

- Jouent 3 à 5 fois par semaine
- Recherchent activement des nouveaux jeux
- Attrait pour les gameplays atypiques et concepts décalés
- Sélectif·ves dans le choix de leurs expériences de jeu
- Ambassadeur·ices actif·ves une fois conquis·es



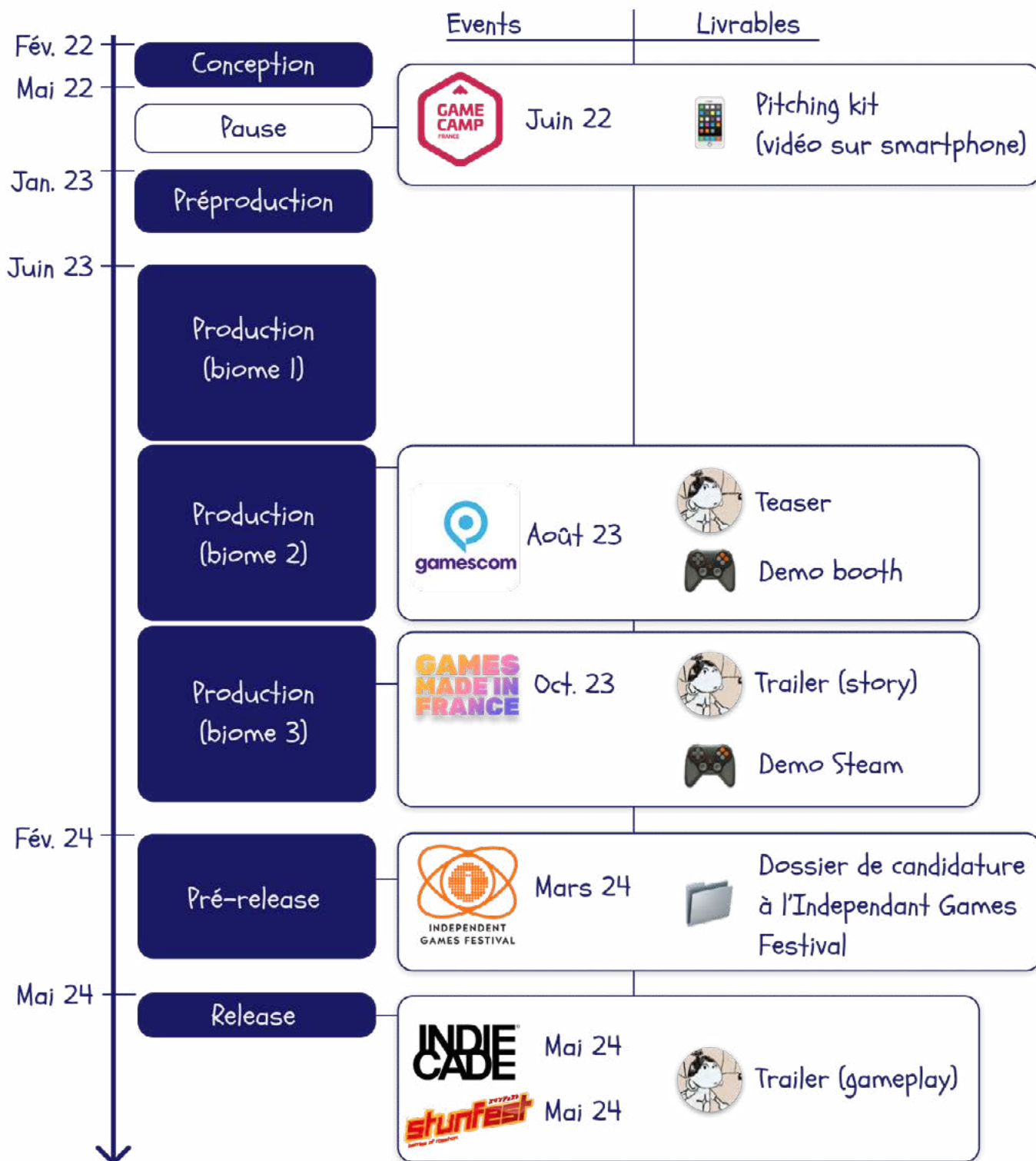
Les joueureuses sociaux/sociales + action/aventure indé

- Jouent 3 à 5 fois par semaine
- Jouent à des jeux en ligne
- Streament sur leur temps libre
- Sensibles aux jeux viraux et "trendy"
- S'évadent en jouant à des jeux d'action/aventure majoritairement indépendants

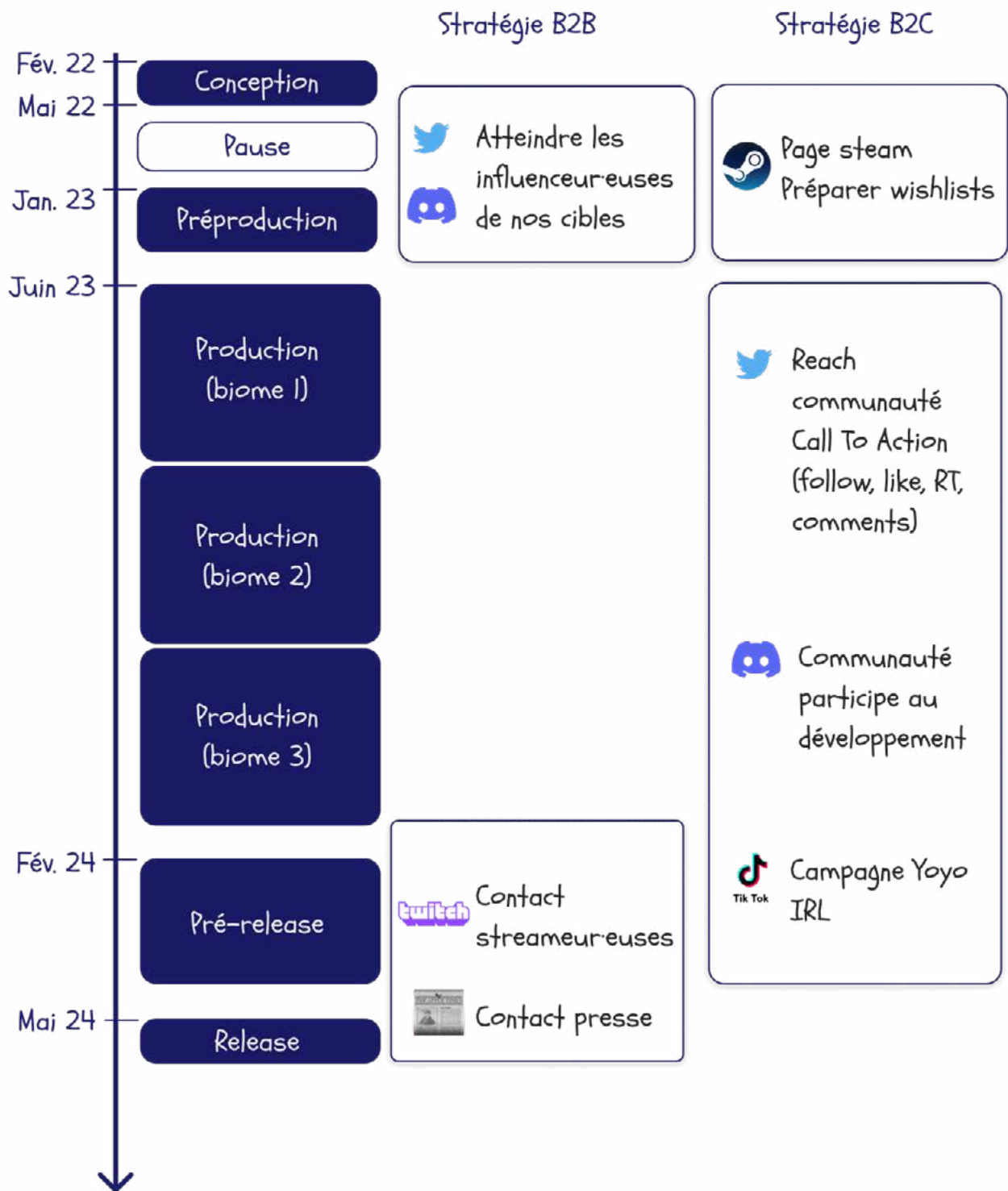


Stratégie de communication

Notre stratégie de communication sera **construite en 2 temps**. Elle sera d'abord destinée à un public B2B, puis sera orientée vers un public B2C.



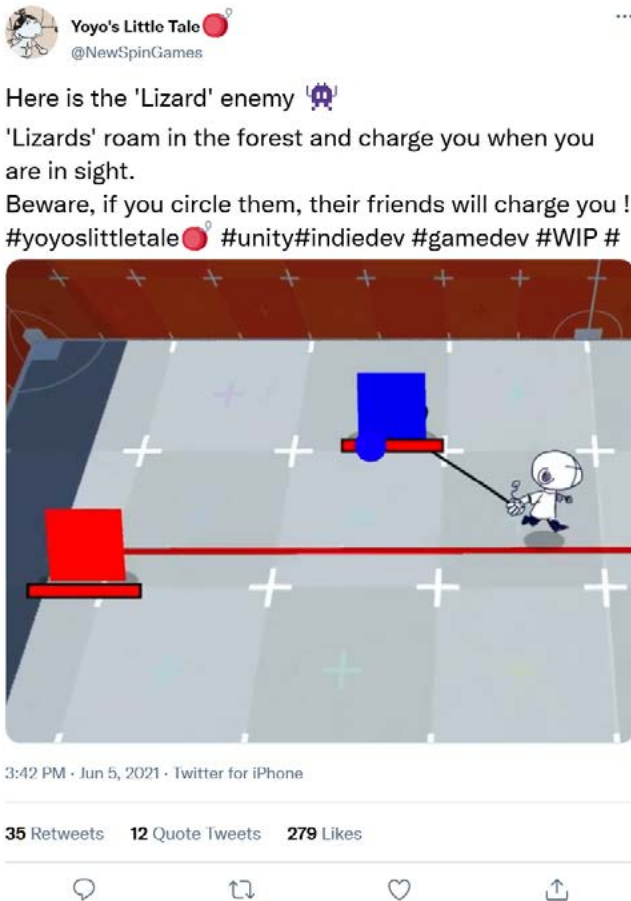
Résumé du planning de la stratégie de communication événementielle



Résumé du planning de la stratégie de communication via réseaux sociaux

Stratégie B2B

Notre stratégie B2B débute dès le début de la pré-production. Cette phase vise d'autres développeur-euses indépendantes ou expertes de la scène indépendante afin de partager la progression de la conception et pré-production du projet. Ces professionnels seront à leur tour des influenceurs auprès de notre cœur de cible B2C et prépareront le terrain de notre seconde phase de communication.



Un exemple de post Twitter



Un exemple de post Discord

Twitter : Poster et engager.

GIFs ou courtes vidéos de nos premières itérations jouables. Capter l'attention d'individus et groupes issus de l'industrie. Posts en anglais.

Ton neutre, rationnel et informatif.

Additionnellement, retweeter ou commenter sur les posts des influenceur-euses qui nous intéressent est aussi un bon moyen d'attirer leur regard vers notre projet. L'utilisation de hashtags tels que #unity, #indiedev, #screenshotsaturday ou #gamedev nous permet de capter l'attention de ces influenceur-euses sur Twitter.

Discord : Rejoindre et partager

GIFs, screenshots ou courtes vidéos, pour rejoindre des serveurs Discord et partager l'avancée de notre projet.

Les posts sont dans la langue prédominante du serveur discord, et le **ton se veut succinct et simple.**

Présenter clairement et rapidement une nouveauté apportée au projet ou une mise à jour significative.



Événement : Networking au Game Camp

Nous prévoyons une participation à la Game Camp en juin 2022 afin de rencontrer d'autres jeunes développeurs et des professionnels du jeu vidéo français. L'objectif est d'établir un contact avec d'autres professionnels pour discuter de nos projets, échanger sur l'industrie et potentiellement entretenir un premier discours networking avec de futurs partenaires.

Support de communication : Teaser Yoyo's Little Tale

Le support principal de communication lors de cette phase B2B est notre teaser.

Il servira non seulement à alimenter nos réseaux sociaux mais aussi de support de pitch lors de rencontres avec d'autres professionnels. Nous pourrions ainsi présenter à tout moment un premier regard sur le monde de Yoyo's Little Tale et poser les bases de l'atmosphère du jeu.

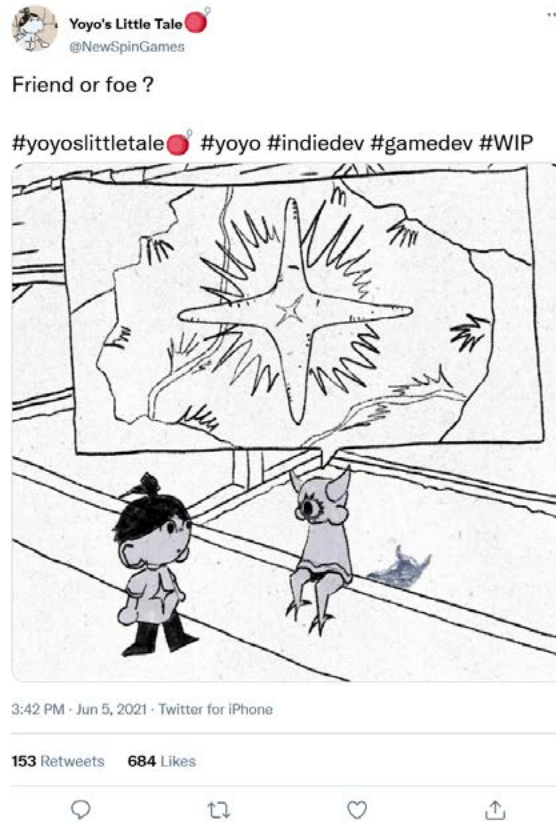
Stratégie B2C

Notre stratégie B2C **début**e dès le passage de la pré-production à la production. Cette phase **vis**e notre cœur de cible mentionné précédemment. Le but de cette phase est d'**atteindre** notre public cible et **construire** une communauté de joueur-euses jusqu'à la sortie du jeu. Les mots clés de cette phase sont **visibilité** et **portée**.

L'enjeu est de **communiquer** sur le jeu Yoyo's Little Tale et de **construire** peu à peu notre communauté de joueur-euses jusqu'à la sortie du jeu. Pour ce faire, nous allons communiquer auprès de nos joueur-euses ciblées sur leurs plateformes de prédilections et **capitaliser** sur leur influenceuses de prédilection pour les convaincre de tester le jeu à sa sortie.

Cette campagne peut s'apparenter à un **teasing progressif** qui grandira et **culminera** à l'annonce officielle du jeu, quelques mois avant sa sortie.

Potentiel commercial du projet



Un exemple de post Twitter

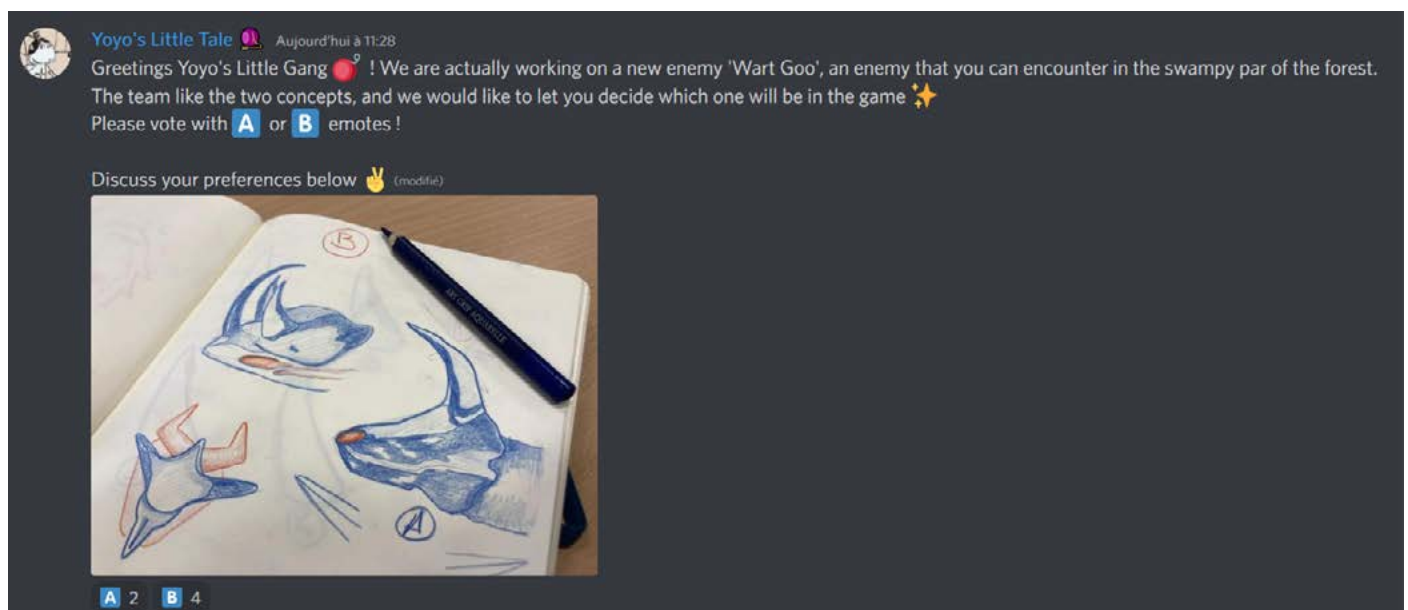
Twitter : Poster et engager

Partager les différents aspects du jeu.

Encourager notre audience à nous suivre et les engager pour créer encore plus de visibilité (like, commentaires et retweets).

Call to action pour atteindre une cible toujours plus large.

Les posts seront **en anglais pour atteindre une cible internationale**, le ton de nos posts se veut plus léger et décalé.



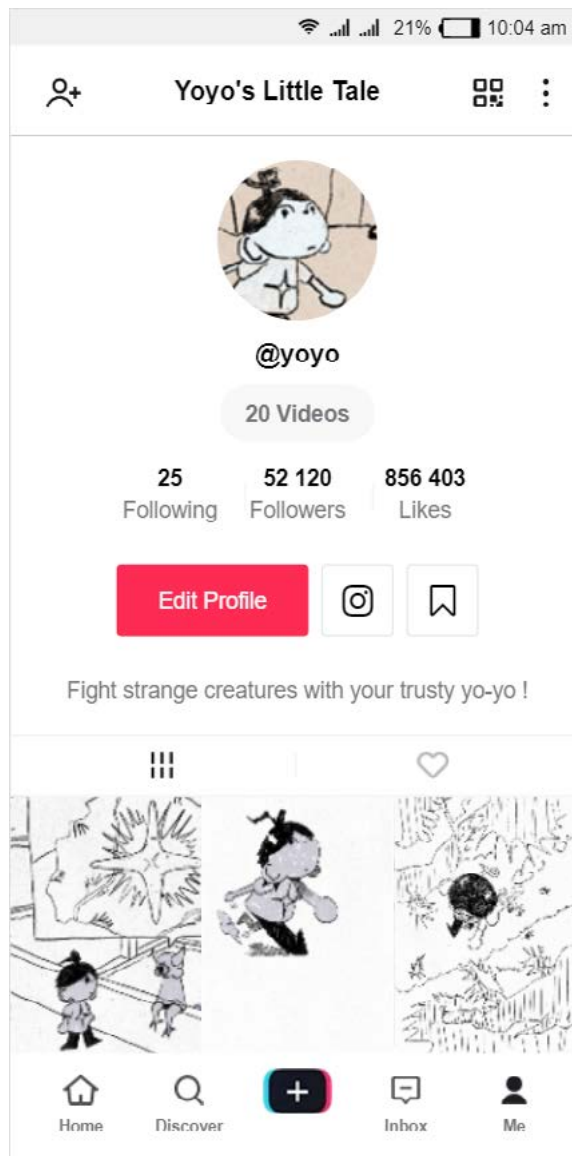
Un exemple de post Discord

Discord : Entretenir et faire participer

Funnel vers le discord sur les posts des autres réseaux sociaux.

Partager plus d'informations sur le jeu tout en faisant participer cette communauté.

La **communication sera en anglais et le ton sera informatif mais aussi léger**.



Exemple de compte TikTok

Tik Tok : Teasing du jeu et humanisation du personnage de Yoyo

Toucher une audience différente.

Introduire l'histoire de Yoyo.

Mettre en scène le personnage et sa vie de tous les jours. Ces vidéos seront courtes, innocentes, "moody", sans dialogues et anodines.

Les vidéos continueront à conter l'histoire de Yoyo et sa famille jusqu'au jour où Yoyo se retrouve transporté-e dans cette forêt mystérieuse. Les posts s'arrêteront à ce moment-là, coïncidant par la même avec l'annonce officielle du jeu.

Après la sortie du jeu : poster à nouveau sur Tik Tok et continuer le story telling au delà de l'histoire du jeu.



Événements : Promotion du jeu sur salons

Au fur et à mesure de l'avancée du projet et de la stratégie B2C, nous souhaitons **participer à plusieurs salons spécialisés dans le jeu vidéo et la scène indépendante** pour promouvoir le jeu et éventuellement le faire tester au grand public.

La participation à ces événements se fera à **l'international** (Gamescom et Independent Games Festival) comme en France et se **terminera par la participation aux Games Made in France où la date de sortie du jeu sera officiellement annoncée**. Nous capitalisons sur cette annonce et notre présence au Games Made in France pour **récolter un maximum de wishlist sur notre page Steam** (60 000 wishlists ont été générées durant l'événement Games Made in France en 2020).

Support de communication : Trailer d'annonce de Yoyo's Little Tale et goodies Yoyo

L'annonce officielle du jeu se fera en deux temps. Premièrement avec un teaser présentant l'univers et qui pourra être partagé par les personnes captées via notre campagne B2B. Dans un deuxième temps avec un trailer de gameplay qui sera diffusé lors de la Games Made in France avec un support de communication via cet événement (2,4 millions de vues sur Twitch, ainsi que visibilité sur la scène anglophone).

Ce dernier présentera brièvement le monde de Yoyo's Little Tale, le gameplay, ainsi que les dates et plateformes de sortie du jeu.

Dans les différents salons, nous aurons à disposition des goodies comme des yo-yos gravés avec des motifs du jeu.

Retombées financières

Yoyo's Little Tale souhaite atteindre un **objectif de 60 000 copies vendues** sur la plateforme Steam sur une durée de 6 mois. Ce scope semble atteignable si l'on se fie aux chiffres de notre concurrence. Sur Steam, on compte près de 50 000 ventes estimées pour Chicory : A Colorful Tale et 60 000 ventes estimées pour Minit. Yoyo's Little Tale, est un bon compromis entre ces 2 jeux en termes de durée de vie et de prix en plus d'être le premier jeu du studio.

Si on atteint cet objectif de ventes, on peut établir le tableau des retombées financières ci-dessous :

Charges	
Licence Unity Pro (5 licences + 1 d'un an)	9936 €
Licence Adobe (1 licence d'un an)	720 €
Salaires (à hauteur de 77 mois.homme)	269 500 €
Freelance Tech Artist	30 000 €
TOTAL	310 156 €
Chiffre d'Affaires	
Prix de ventes unitaire	9,99 €
Objectif de ventes (sur Steam)	60 000
TOTAL	599 400 €
Revenus	
CA	599 400 €
Part Distributeur (Steam)	30 %
TVA	20 %
TOTAL	335 664 €
Résultat Net	
Revenus	335 664 €
Charges	310 156 €

Innovations Techniques ou de création

Le jeu met en lumière un objet insolite en tant qu'outil de combat : le yo-yo. **Aucun autre jeu d'action/aventure n'a entrepris d'utiliser ce jouet comme mécanique principale** pour affronter les adversaires **de la manière dont nous proposons de le faire.**

Cette décision gameplay apporte non seulement son lot d'innovations techniques quant à la programmation d'un tel objet à travers Unity, mais également une touche de fraîcheur aux standards vus et revus du genre comme l'utilisation d'une arme blanche ou d'une arme à feu.

Repenser le combat

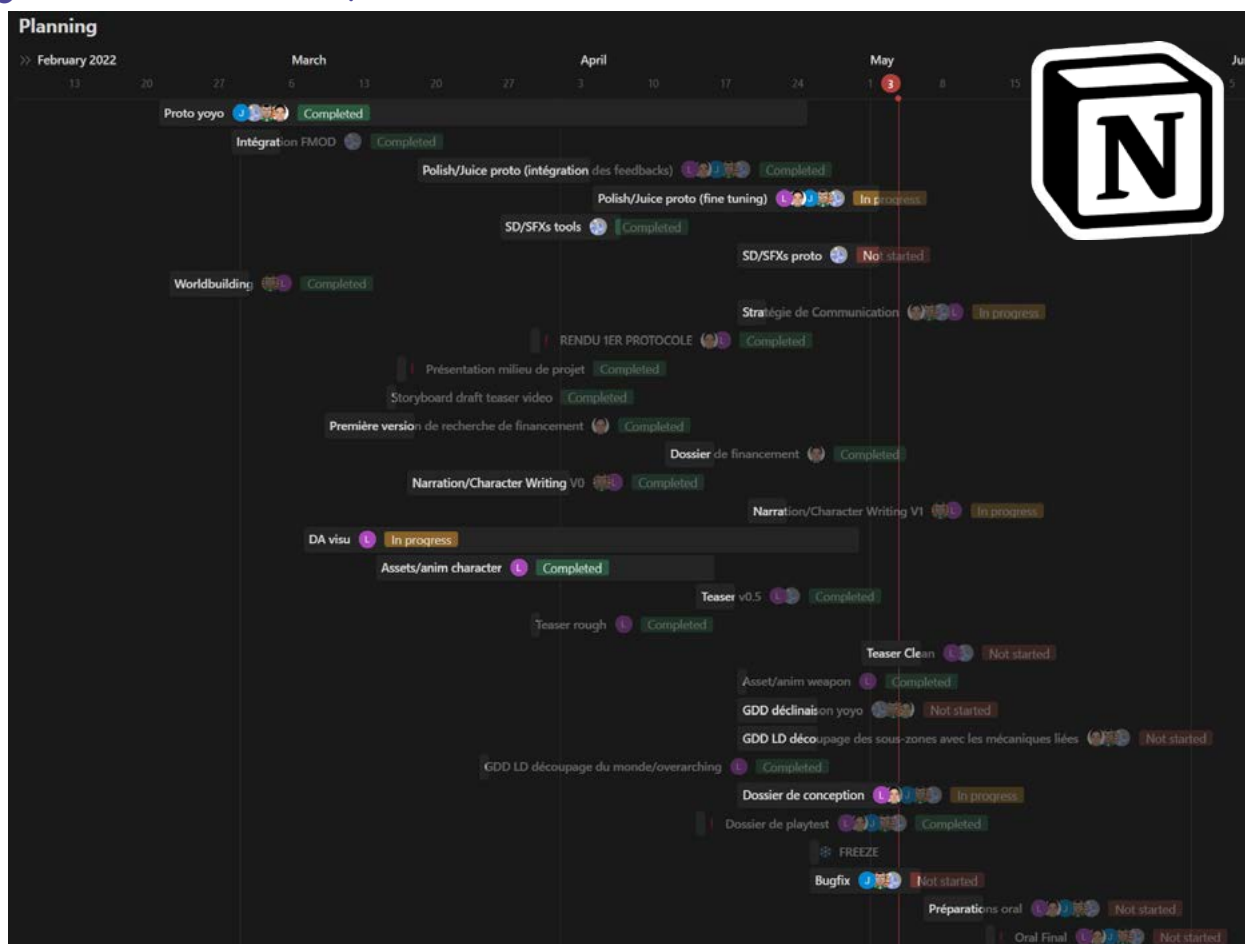
À aucun moment le yo-yo n'est utilisé comme une arme conventionnelle. Le protagoniste utilise ce jouet pour encercler et rendre hors d'état de nuire les créatures se dressant sur son chemin. Le jeu dessine une version différente des phases de combats d'un jeu d'action-aventure.

Il n'est pas question d'utiliser la violence pour remédier à l'agressivité environnante mais plutôt de **circonvenir ces situations hostiles avec une touche plus distrayante et adaptée au personnage incarné par lea joueur-euse** : un.e jeune enfant.

Présentation des outils et de la méthodologie

Actuellement étudiants en alternance au mastère IDE du Cnam-Enjmin et Gobelins, nous travaillons alternativement à distance et ensemble pendant les semaines de cours.

L'organisation du temps de travail



Notion a été utilisé pour créer un rétro planning au début du projet

Dès le début du projet, nous avons **analysé les besoins du projet** en fonction des ressources nécessaires (techniques, savoir-faire individuels, temps de travail quotidien et restant, etc...) et avons **établi un rétroplanning en conséquence** afin de terminer notre prototype dans les temps.

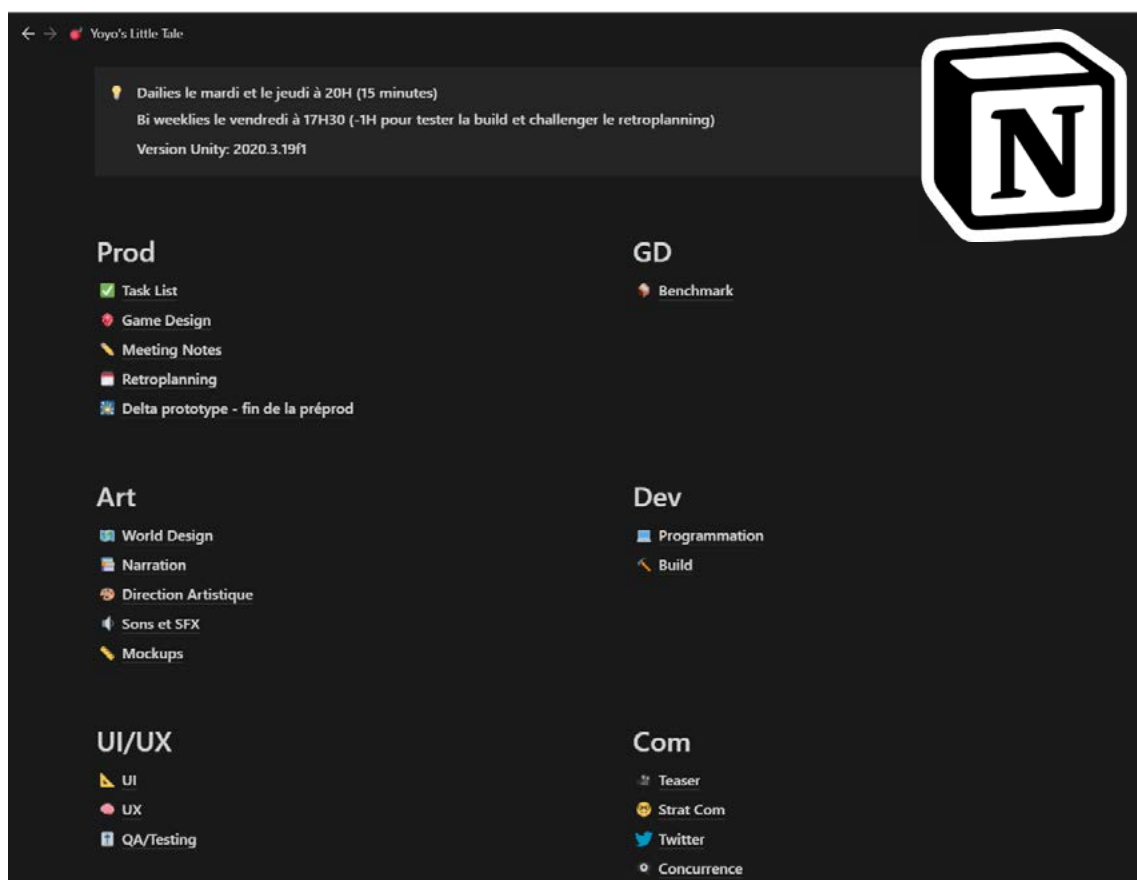
Nous avons également profité de cette opportunité pour **établir les priorités et les impératifs de tâches à effectuer** pour obtenir un prototype jouable. Nous avons en l'occurrence utilisé la **méthode MoSCoW** pour établir un ordre de priorité sur le game design et les mécaniques à implémenter dans notre prototype.

Dès lors que le rétroplanning fut créé, nous nous sommes ensuite organisés en **“sprints” agiles de 2 semaines** devant répondre à une problématique spécifique. Le premier étant d'établir une base solide pour la mécanique principale du jeu : l'utilisation du yo-yo.

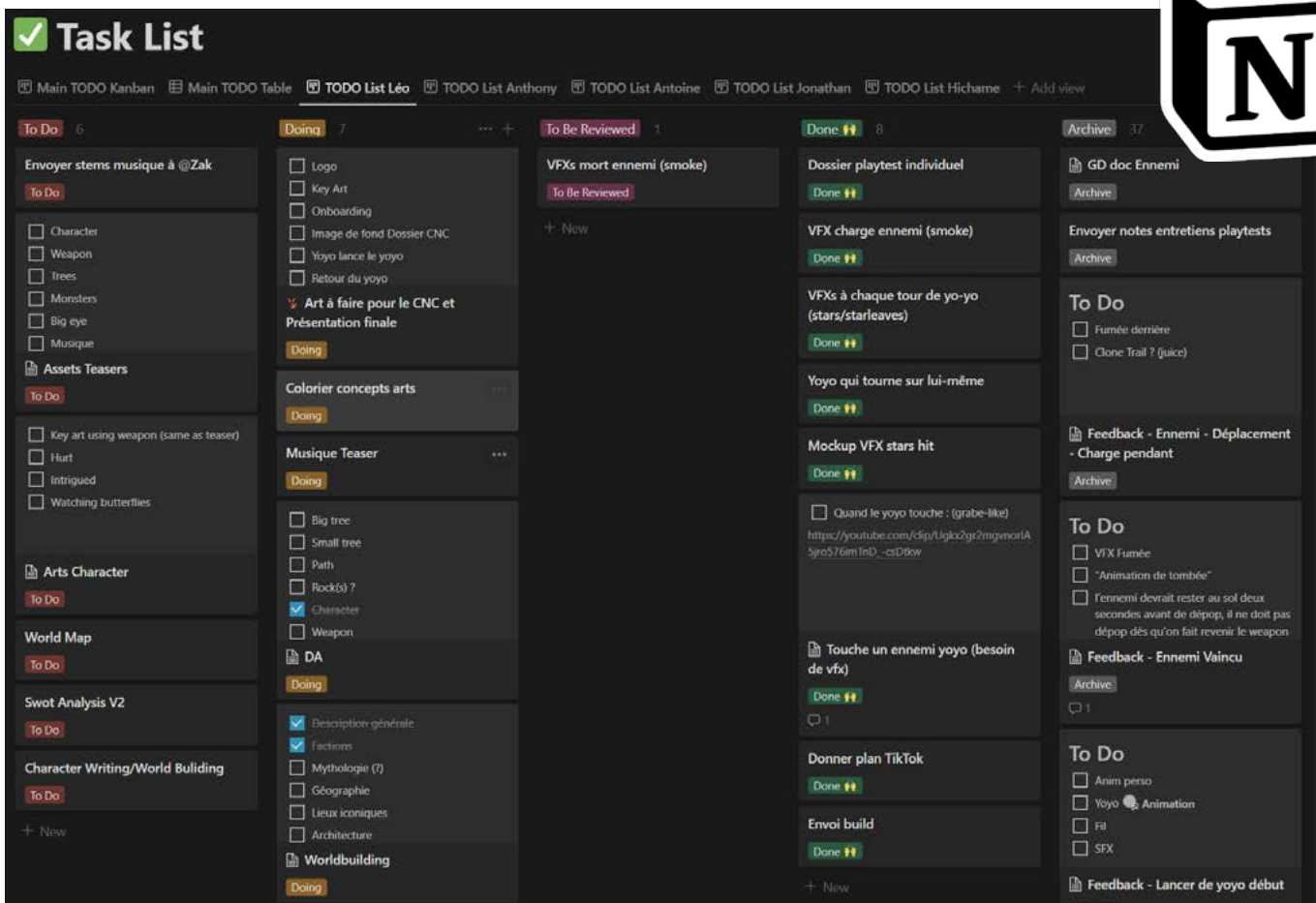
Les sprints suivants ont mis l'accent sur d'autres aspects du projet. Nous nous sommes dès lors imposé de **faire un point au début du sprint** pour établir les priorités à court terme et les objectifs du sprint, ainsi qu'**un point à la fin de celui-ci** pour passer en revue les tâches effectuées lors du sprint et potentiellement **mettre à jour le rétroplanning**.

Au-delà de ces points de début et fin de sprint, nous avons maintenu de **courtes réunions 2 fois par semaine pour que toute l'équipe ait une vision globale de l'avancée du projet**. Et enfin, pour rester en contact constant pendant les phases de travail à distance, toute l'équipe a utilisé Discord.

Les outils utilisés



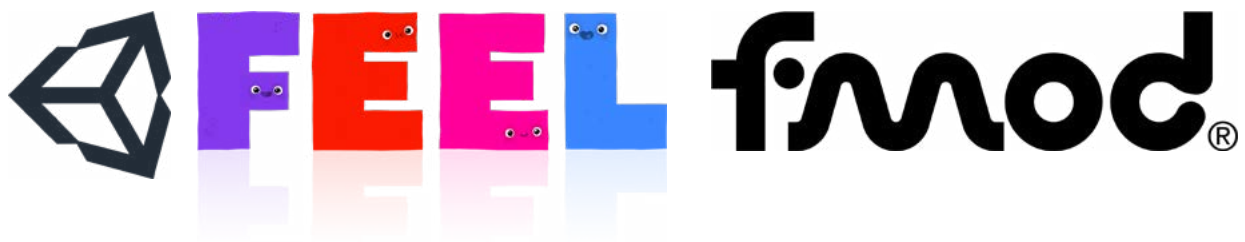
Dès le début du projet, nous avons employé le logiciel **Notion afin d'organiser notre travail**, non seulement pour la collecte d'information en créant des entrées depuis les phases de conception et de recherche, mais aussi afin d'établir un système de création, d'assignation et de priorisation des tâches.



Des task lists personnelles ont permis d'assigner des tâches à chacun et de tracker leur avancement



Côté communication, nous nous sommes concertés en permanence via **Discord**. Certains membres de l'équipe ont travaillé en rythme alterné et près de la moitié du temps de travail jusqu'à aujourd'hui s'est fait en distanciel. Nous avons donc utilisé Discord à hauteur de 2 à 3 fois par semaine pour faire le point en vocal ainsi qu'en chat écrit pour **partager en continu notre progression**.



L'intégralité de la programmation s'est faite sur **Unity et Visual Studio**. Nous avons utilisé les packages **Unity Fmod** et **Feels** pour coder et intégrer tous nos effets sonores et visuels. Le moteur de jeu Unity disposait de tous les outils nécessaires afin de coder et donner vie à notre vision du jeu.

La raison pour laquelle nous avons choisi cette organisation et ces outils était que nous disposions d'un temps restreint, non seulement sur la durée totale de la période de pré-production, mais aussi sur le temps que certains membres de l'équipe pouvaient allouer à ces tâches en plus de leurs responsabilités professionnelles/salariales (alternance notamment).

Cette méthode agile nous a donc permis de nous focaliser sur les briques de game design prioritaire à intégrer au fur et à mesure dans notre prototype tout en **maximisant le temps et les ressources disponibles**. Étant donné notre savoir-faire, concentrer nos efforts sur le moteur de jeu Unity qui nous était tous familier était aussi la réponse évidente plutôt que dépenser notre énergie et notre temps sur l'apprentissage de nouveaux outils ou moteurs de jeu pour concevoir et programmer les fonctionnalités du jeu.

L'équipe



Jonathan BAUDILLON

Programmer
Unity Integration



Léo MIRLAND

UI/UX designer
@Amplitude Studios
Game/Creative director
Game Artist
Music Composer



Hichame OUKDIM

Programmeur Gameplay
@Pastagames
Programmer
Narrative Designer



Anthony PEYRE

Ex-chef de produit junior
@Aeria Games
Producer
Level Designer



Antoine ZAKRZEWSKI

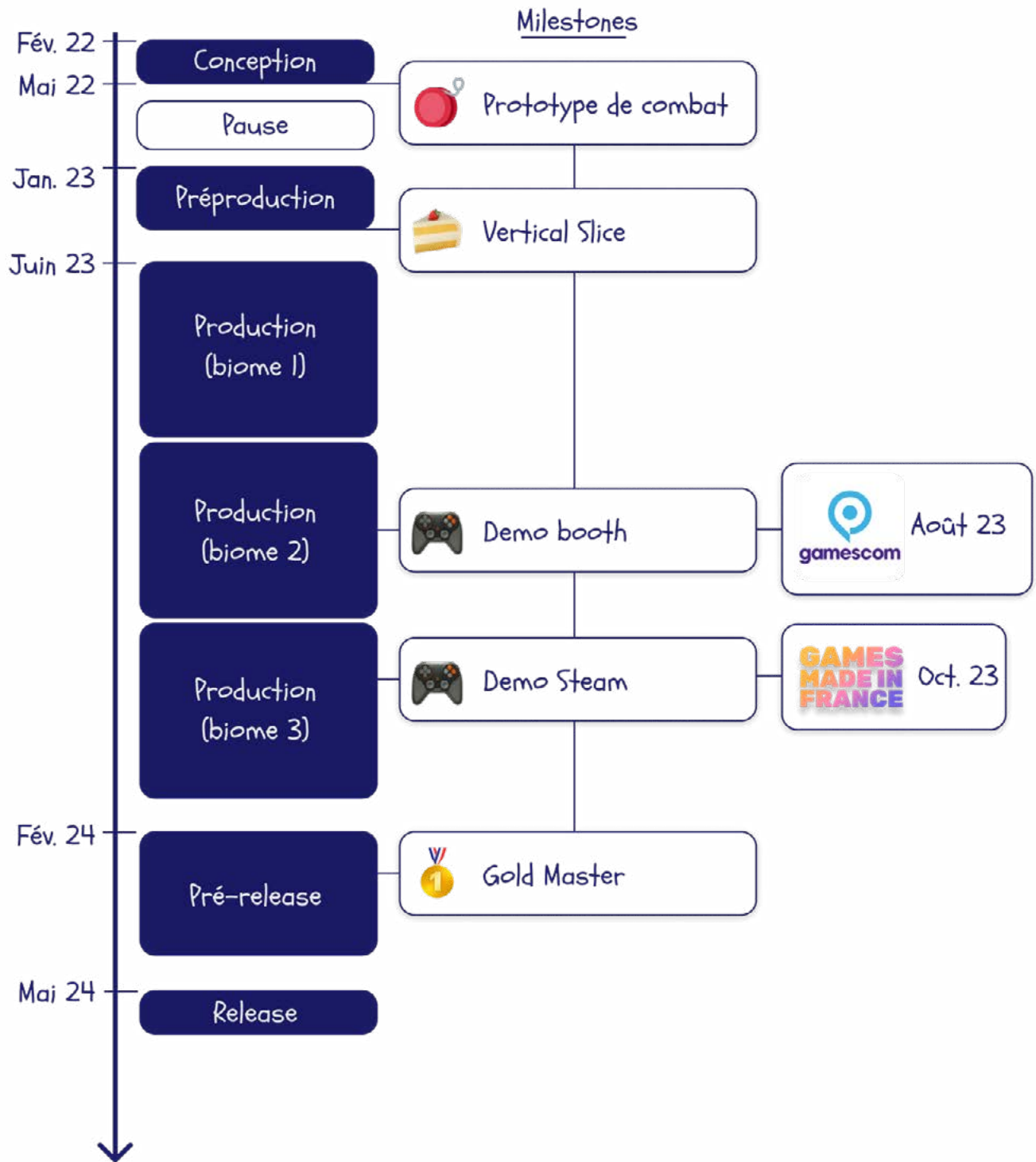
Freelance composer & SD
Game Designer
Sound Designer
Music Composer



**Tech Artist
(temps partiel)**

Notre équipe est composée de 5 membres constants (core team) auxquels nous ajoutons un·e tech artist confirmé·e à temps partiel au début du projet afin de parfaire la pipeline artistique.

Planning de la production



Afin d'établir notre planning de production nous avons :

en préproduction : déterminé les éléments à intégrer dans notre pipeline de production pour lever les verrous techniques,

en production : estimé chaque tâche à effectuer afin de livrer une unité de production.

Il est important de noter que le jeu ne nécessite que très peu de localisation (grâce à la narration passant par des images), ce qui réduit les coûts de développement.

Le détail de ce planning est trouvable en annexe.

La conception : "Core gameplay"

La phase de conception a débuté en février 2022 et se termine en mai 2022. Elle vise à **présenter un prototype du combat jouable** contenant le cœur du gameplay du jeu. Cette livrable fait office de **Proof of Concept** et nous permet d'établir les fondations de la core game loop.

La pré-production : Vertical Slice technique

La phase de pré-production reprendra plus tard en janvier 2023 et est estimée à terminer en Mai 2023. Cette phase permet de **lever les verrous techniques. C'est à cette phase qu'intervient lea tech artist freelance pour la première fois** afin d'aider à établir le pipeline art.

Le livrable prendra la forme d'une **vertical slice** mettant en scène les principales mécaniques de jeu à savoir l'exploration d'une partie d'un biome, des combats en arène et la rencontre avec un villageois. Elle servira de support pour entrer en contact avec des éditeurs potentiels et d'autres professionnels.

La production : Démo jouable

La production est estimée de juin 2023 à juillet 2024. Cette phase terminera le développement du jeu pour préparer une sortie du jeu en mai 2024. À cette phase lea tech artist viendra en support pour consolider l'ajout des assets en temps partiel. **Le contenu du jeu servira à nourrir différents supports de communication** pour l'annonce du jeu tout au long des campagnes de communication.

Pré-release : Gold Master

La phase de pré-release est estimée de février 2024 à fin avril 2024. Le but de cette phase est de **livrer une build stable appelée Gold Master**. Lea tech artist sera une dernière fois en support court terme afin de finaliser la dernière build. Cette build sera ensuite envoyée aux différentes plateformes de distribution de jeux vidéo en ligne (Steam, GoG, Itch.io) ainsi qu'à Nintendo pour une date de sortie en Mai 2024.

Budget

Pour calculer notre budget, nous avons **multiplié le coût mensuel par Homme par le temps total de développement**. Il est important de noter que notre équipe comporte en son sein les sound designers et les compositeurs du jeu.

Le budget du jeu est donc de 280 156 € avec un coût mensuel par Homme de 3500€ :

- Ce montant vient d'un coût mensuel par homme de 2631€ brut (1600€ net par personne)
- À cela nous avons réajusté le coût mensuel par homme pour ajouter une estimation des coûts de structure (frais de location de bâtiment, frais de comptable, avocat, création d'entreprise...) afin de couvrir les tâches et ressources que nous ne pouvons pas estimer pour le moment.

Pour obtenir le budget final, nous avons ajouté le coût d'un-e tech artist freelance dans notre production (pendant 1/3 du temps de développement environ).

Le budget final de production revient ainsi à 310 156 €.

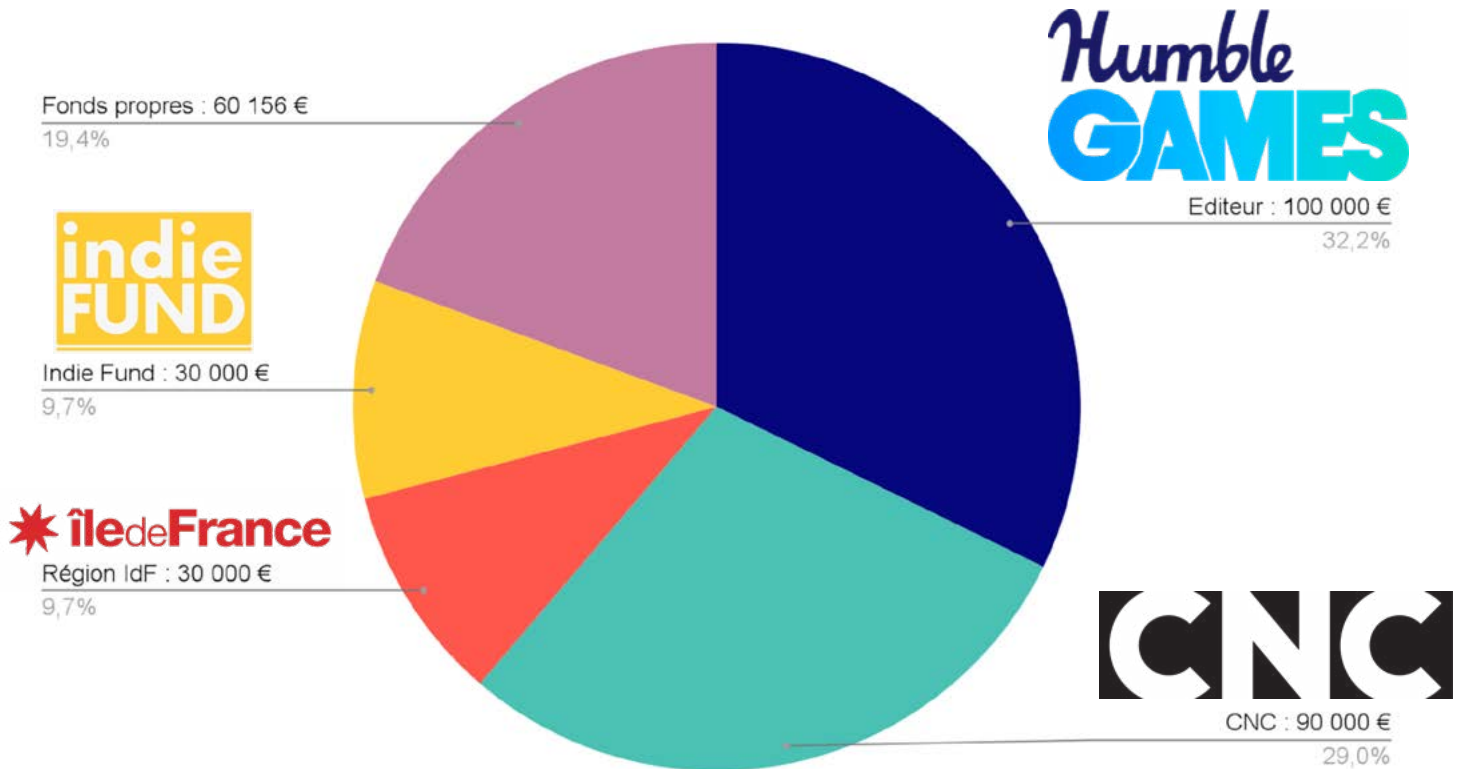
Notre estimation de budget détaillée est disponible en annexes page 49.

Temps de préproduction (mois)	Temps de production (mois)	Temps de pre-release (mois)	Temps Total (mois)
4,5	8	3	15,5

Coût mensuel incluant les coûts de structure (€/Homme/mois)	3500
Budget de production total	280 156 €

Coût total du-de la tech artist (€)	30 000 €
Budget final (sans portage switch)	310 156 €

Financement



Répartition des sources de financement

Répartition du financement

Le financement du projet se fera majoritairement grâce au soutien d'un éditeur couplé à l'aide à la production du CNC. Plus de la moitié du budget sera pris en charge par notre éditeur de choix (Humble Games) tandis que le reste sera complété par l'aide à la production du CNC ainsi que d'autres aides régionales

Fond propres

Au lancement de la préproduction, l'équipe utilisera ses fonds propres afin de développer des éléments tangibles à communiquer aux investisseur-euses.

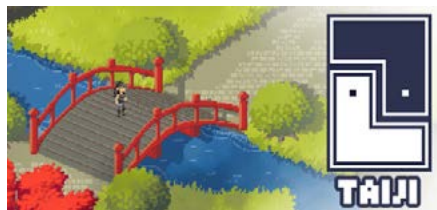


Indie Fund

L'Indie Fund est un fond d'investissement privé pour jeux indépendants créé des par des développeur-euses indépendant-es à succès. Plusieurs points nous motivent à aller chercher des financements de leur part :

- Leur modalité de financement et de remboursement rentre totalement en accord avec un projet financé par un éditeur.
- Iels ont financé des jeux indépendants qui sont devenus des succès.
- Iels ont financé des premiers jeux.

Nous allons chercher ce financement au milieu de la phase de production, pour avoir des éléments du jeu et de communication tangible (démo booth, playtests de joueur-euses à la Gamescom).



Jeux ayant été financés par l'Indie Fund



CNC

Le Centre National du Cinéma et de l'image animée propose un fond d'aide à la création du jeu vidéo. Nous souhaitons recourir au fond d'aide à la production pour présenter notre projet et demander des financements.



Aide de la région Île de France

Les fonds d'aide à la création de jeux vidéo de la région Île-de-France offrent une autre alternative de financement pour un projet de notre budget basé sur Paris. Nous répondons aux critères de sélection et espérons dégager un financement partiel des coûts de production dès la création de notre entreprise.

Choix d'un éditeur

Afin de mener à bien ce projet, notre équipe souhaite collaborer avec un éditeur pour produire et commercialiser le jeu sur la scène internationale. Nous comptons sur son expérience et expertise d'un éditeur pour que notre projet puisse aboutir et atteindre son audience.

Yoyo's Little Tale nécessite le financement d'un éditeur pour couvrir les coûts suivants :

- Le développement du jeu et un soutien de production,
- Communiquer et commercialiser le jeu avant et à la sortie du jeu,
- Offrir l'expertise et les ressources nécessaires au portage d'un jeu PC Unity sur console (plus précisément sur Switch).

En ce qui concerne notre choix d'éditeurs, nous nous sommes intéressés à plusieurs critères :

- Le portfolio et l'expérience avec d'autres jeux indépendants,
- Une compréhension du genre Action/Aventure,
- Un œil intéressé pour une direction artistique atypique,
- Les valeurs de bien-être et d'accessibilité partagées avec notre studio.

Au vu de ces critères, nous avons choisi **Humble Games** comme notre éditeur préférentiel car il **répond le mieux à nos besoins de production ainsi qu'à notre à notre plan de communication et de commercialisation.**



Humble Games correspond à nos critères car il :

- Se focalise sur des développeurs indépendants comme nous
- Sait communiquer auprès de la communauté de joueur-euses indépendant-e-s
- A de l'expérience en sortie sur PC et console
- Accorde une grande importance à l'impact et au bien être social

Parallèlement, Yoyo's Little Tale correspond à Humble games car le jeu :

S'inscrit dans un catalogue de jeux très similaires,

Sait aussi se démarquer en ajoutant une touche de créativité,

S'adresse à la communauté de joueur-euses indépendants,

Véhicule un message bienveillant sur l'anxiété et la pression sociale,

Ne nécessite que très peu de frais de localisations grâce à la quasi absence de texte.

Cette synergie avec Humble Games nous a confortés dans notre décision de les contacter pour éditer Yoyo's Little Tale.



Jeux ayant été édités par Humble Games



Nous nous sommes également intéressés à d'autres éditeurs avant de prendre notre décision et avons considéré d'autres professionnels de l'industrie.

Nos recherches se sont d'abord tournés vers **Devolver Digital** qui a un portoflio de jeux similaire au nôtre et une expertise sans conteste pour co-produire et distribuer des jeux d'action/aventure indépendants.

Nous nous sommes ensuite intéressés à de plus petits éditeurs tels que **Aggro Crab** et **Finji** pour leurs projets respectifs Subway Midnight et Chicory **correspondants au scope de Yoyo's Little Tale et/ou à ses intentions artistiques.**

Tous ces éditeurs seraient enfin potentiellement intéressés par Yoyo's Little Tale, le jeu étant proche des expériences déjà éditées tout en s'en démarquant suffisamment par son gameplay et son univers.



Merci de votre attention !

Annexes
























Jeu	Plateformes	Durée de vie	Prix
Hyper Light Drifter	   	15h (20h sur Switch)	14,99€
Subway Midnight	  	2h	8,19€
Tunic	  	~15h	27,99€
Undertale	     	6h (~20h pour toutes les fins)	9,99€ sur PC 14,99€ sur Consoles
Death's Door	     	9h	19,99€
Minit	      	1,5h (~4h pour 100%)	9,99€
Chicory : A Colorful Tale	  	9h	19,99€

Tableau d'analyse de la concurrence

Annexes

Programmation	Intégration mécanique ennemi	2 ennemis	14	61	IA : 2-3. Nouvelle mécanique 1-2. Nouvelle interaction 1-2 1 pack d'enviro = 2 sols, 3 arbres, 3 buissons, 3 herbes, 3 rochers, 3 décos Création de la nouvelle mécanique: 1-2 + nouvelle interaction:1 1 pack SFX = 10 par ennemi, 10 pour enviro: 2 par interaction environnement 1 set de vfx = 1 FX environnementale (épave, ou feuille qui tombe), 1FX de déplacement (poussière de terrain) Comme par exemple Création de l'animator = variable d'animation (varie en fonction de la complexité de l'anim) Dév de comportement complexe mais utilise des mécaniques des ennemis du biome Designer la race en decoupe 2 attaques, 1 idle, 1 idle entouré Designer la case en decoupe 1 pack d'enviro = 2 sols, 3 arbres, 3 buissons, 3 herbes, 3 rochers, 3 decos Designer la race en decoupe 1 idle 1 Dialogue = 3 bulles (3 illus)						
	Intégration d'asset enviro	1 pack d'enviro	2								
	Intégration puzzle design	3	6								
	Intégration musique	1-3 musiques	5								
	Intégration SFX	1 pack SFX	4								
	Intégration VFX	1 set de VFX	5								
	Ehodera enviro	6	6								
Intégration animation ennemi	3-5 par ennemi avec 2 ennemis	10									
BOSS		1	10								
Art	Concept ennemi	2 ennemis	6	60,5	1 sprite, 1 affet temps (animation ou vfx) pour le saquer du décor 1 set de vfx = 1 FX environnementale (épave, ou feuille qui tombe), 1FX de déplacement (poussière de terrain)						
	Anim/sprite ennemi	2 ennemis	8								
	Concept enviro	1 pack d'enviro	7								
	Sprite enviro	1 pack d'enviro	4,5								
	Concept NPC	2 NPC	4								
	Anim/sprite NPC	0,5 NPC	1								
	Art dialogues	2 Dialogues	6								
	Concept objet interactif	1	1								
	Anim/Sprite Objet interactif	1	1								
	VFXs	1 set de VFX	2								
	BOSS		10			10					
Sound	SFX	1 pack 30 x = 30 30 x	10	58	10 par ennemi, 10 pour enviro: 2 par interaction environnement 3 musiques "ambiance" et musiques qui s'additionnent Recording pris en compte (2 NPC avec 2 voix par npc) 1 musique unique + 20aine vfx						
	Musique	4 musiques	32								
	Voices (intelligible)	5 voices	1								
BOSS MUSIC + SFX		15	15								
Game Design	Mécaniques ennemis	1-3 avec 2 ennemis	54	25							
	Mécaniques interactions	1 interaction avec un seul objet par zone	4								
BOSS Design			7								
Level Design	Placement des vagues d'ennemis par arène	8 arènes à composer de 3 arènes par arène	4	57	Placer les riggers et spawn des vagues d'ennemis Intégrer les concepts de level design dans unity (peut être du grey box) SubArène : Zone du biome délimitée par un changement de biotan Intégrer les concepts de level design dans unity (peut être du grey box) Placer l'interaction, éléments du challenge/puzzle Penser au design de l'interaction/puzzle						
	Intégration Arènes unity	8 arènes à composer de 3 arènes par arène	8								
	Conception Sub-Arènes	6 sub-arena (par rapport à 30 dans HLD)	12								
	Intégration Sub-arena unity	6 sub-arena (par rapport à 30 dans HLD)	18								
	Puzzle Intégration	2 puzzles/challenges	4								
	Puzzles/Item interaction challenges	2 puzzles/challenges	4								
BOSS Level Design			7								
Narrative Design	Lore de boss	1 boss	3	6	Ecrire le lore du boss dans le worldbuilding Ecrire le lore des NPC du biome et le "script" de leurs dialogues (utilisé pour créer les bulles dialogues)						
	Lore NPC	2 NPC	3								
TOTAL BIOME				J1	257,6			Temps Total et \$ Biome JM puis MM	772,6 J1		
				M1	12,89					36,628 M1	
Tâches Extra en dehors du calcul par biome (A placer individuellement tout au long de la conception du jeu)											
Type	Arène	JM (unite)	Quantité	JM (total)							
UI	Intégration	10	1	10	35						
	Design	20									
Techn art	Post Process	20		25							
TOTAL EXTRA				J1	55			Total Extra en plus du calcul des biomes		55 J1	
								Total de la production (3 biomes + extra) JM puis MM		807,6 J1	
										46,378 M1	
Temps de prod											
				4,44				Temps de prod (mois)	0,075	Temps de pro release (mois)	5
										Temps de dev total (en mois)	15,075
Coût											
								181 919,60 € Coût de prod pure			
								77 706,00 € Coût de dev prod			
								52 500,00 € Coût pré-prod			
								Coût total			
								\$ l'entreprise dépense 4000€		271 812,50 €	
								\$ l'entreprise dépense 2531€		2 10 944,00 €	
								\$ l'entreprise dépense 4330€ et 1 qu'on met un buffer de 30%		267 380,00 €	
								\$ l'entreprise dépense 2531€ et 17 qu'on met un buffer de 30%		288 227,50 €	

Lien vers notre tableau de production détaillé : <https://rb.gy/opvswr>