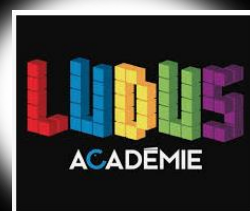


# King's Madmen

## Game Concept

Jeu produit à la **Ludus Académie** dans le  
cadre d'un TP - GD



Conçu et développé par **PROB Bastien**, avec ses  
propres cellules grises et son huile de coude.



# SOMMAIRE

<i>Pitch</i> .....	3
<i>Intentions</i> .....	4
<i>Contexte</i> .....	6
<i>Personnage</i> .....	7
<i>Contrôles</i> .....	8
<i>Caméra</i> .....	9
<i>Cible</i> .....	10
<i>Gameplay</i> .....	13
<i>Promesse de vente</i> .....	14
<i>Monétisation</i> .....	15
<i>Direction artistique</i> .....	16
<i>Technologie</i> .....	17

# PITCH

Seuls des fous pourront arpenter les corridors de la folie elle-même et s'en sortir indemne.

Une expérience proposée par **PROB Bastien**

## King's Madmen

**GENRE :** Action RPG (Souls Like)

**VUE :** 3<sup>ème</sup> personne

**PLATEFORME :** PC

**THÉMATIQUE :** La Folie

**REGISTRE :** Horreur excentrique

Action

Ambiance

Hardcore

3D

Expérimental

# INTENTIONS

**Problématique : Proposer une expérience basé sur la coopération et une difficulté extrême pour que les joueurs dépassent leurs limites.**

## Se confronter à la difficulté

Il s'agit de créer un action RPG à la difficulté très accrue du type Dark Souls Like, à la 3<sup>e</sup> personne, en 3D, sur PC et en multijoueur online à 2 joueurs. Le niveau débute doucement pour permettre aux joueurs de s'accommoder au gameplay et à l'univers, mais change brusquement vers une difficulté anormalement accrue. La courbe de flow monte drastiquement en piquée pour faire comprendre aux fous du roi qu'ils vont devoir persévérer et se donner à fond pour réussir à atteindre le bout du niveau et vaincre le boss final.

Aucun apprentissage à but sérieux ou d'intention économique ne sera impliqué lors de ce projet. La principale résultante sera l'accomplissement effectué par les joueurs et la satisfaction qui en sera engendrée.



## La folie au centre de l'histoire

Le but du jeu serait de parcourir une dimension folle et excentrique afin de vaincre un puissant démon.

Dans un royaume gouverné par un roi dément, les lois asservissent la plèbe et les crises d'hystérie du roi enlissent les réunions de la cour. Pour soigner ce roi pris d'hystérie et de folie furieuse, la cour a décidé d'envoyer les deux fous du roi pour traverser son esprit en proie à l'irrationnalité. Ils se rendront vite compte qu'un démon en a pris le contrôle pour faire du roi son pantin et gouverner selon ses envies sadiques.

L'esprit tourmenté du roi recèlera de pièges et des larbins du démon, qui bloqueront le chemin aux bouffons.

Le décor et l'ambiance reflétera la démence, en faisant penser à un asile et à des effets psychotropes puissants.

# CONTEXTE

Le projet prend sa genèse dans l'envie, datant de plusieurs années, de créer un jeu de type Souls Like. Les assets utilisées seront pour la plupart tirées de mon projet master pour m'accorder un gain de temps nécessaire et important.

En outre, le retour sur investissement de ce jeu est une amélioration personnelle sur la compétence de réseau. En effet, travailler sur un projet network est un atout important pour enjoliver mon portfolio, sachant que savoir travailler avec le framework .NET est demandé par plusieurs recruteurs.

# PERSONNAGE

Les deux personnages se ressemblent et possèdent un objectif commun. Il s'agit de deux bouffons du roi, réputés pour être fous, de sexe masculin et jeune adulte. Ils ont été, contre leur grés, élu par le haut conseil (et à l'insu du roi), pour défier le démon se logeant dans son esprit. A eux deux, ils ont l'obligation et la responsabilité de guérir le roi, et surtout, dans leur intérêt, de revenir en vie.

En termes de références, je peux citer *Kingsman*, mais les protagonistes ne sont pas des agents entraînés, mais des bouffons.

Il s'agissait aussi de donner aux protagonistes une image d'anti-héros, de personnes marginalisées et incomprises, que les hautes gens méprisent et envoient dans l'esprit du roi pour une mission impossible, sans se soucier de leur bien-être.



Les personnages célèbres les ressemblant peuvent être :

Le **Joker**, pour son imprévisibilité, son humour macabre, sa bouffonnerie, son style vestimentaire.



**Deadpool**, pour ses propos absurdes ou déplacés, sa prise de conscience qui va au-delà du 4<sup>e</sup> mur.



**Shaco**, **Singed** ou **Mundo**, de l'univers de League of Legend, pour leurs capacités respectives à faire ce qu'ils veulent en dépit de l'éthique et du danger.





# CONTRÔLES

## DÉPLACEMENTS

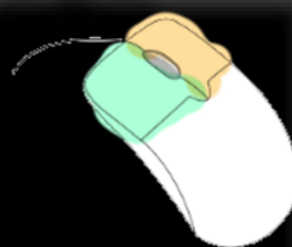
Le personnage peut se déplacer en utilisant les touches du clavier Z, Q, S et D. Pour sauter, il devra appuyer sur la touche « espace ». La souris permet d'orienter la caméra à la 3<sup>ème</sup> personne. La touche MAJ lui permettra d'effectuer un dash (esquive).

## ACTIONS

Le personnage possède deux compétences, qu'il peut utiliser avec la souris.

Le clic droit permet de parer les attaques et de réduire les dégâts. Au bout de 2 secondes de parade, la réduction de dégâts diminue et le joueur laisse sur le sol un glyphe tombal (si un glyphe existe déjà, il disparaît). Durant la parade, la vitesse du joueur est amoindrie.

Le clic gauche permet de donner un coût de couteau. Canaliser l'attaque permet de se téléporter à un glyphe tombal (s'il existe), le supprimant, donnant un court boost de vitesse et accordant une prochaine attaque boostée (+200% de dégâts).



Se déplacer



Sauter



Dash



Attaquer



Parer





La caméra est à la 3<sup>ème</sup> personne. Elle suit le personnage par-dessus son épaule.



La caméra peut être orientée en bougeant la souris sur l'axe des abscisses et des ordonnées.

Néanmoins, elle est bloquée sur l'axe Y de façon qu'on puisse uniquement lever la tête jusqu'au ciel et baisser la tête jusqu'au sol (histoire de ne pas se détruire les cervicales).



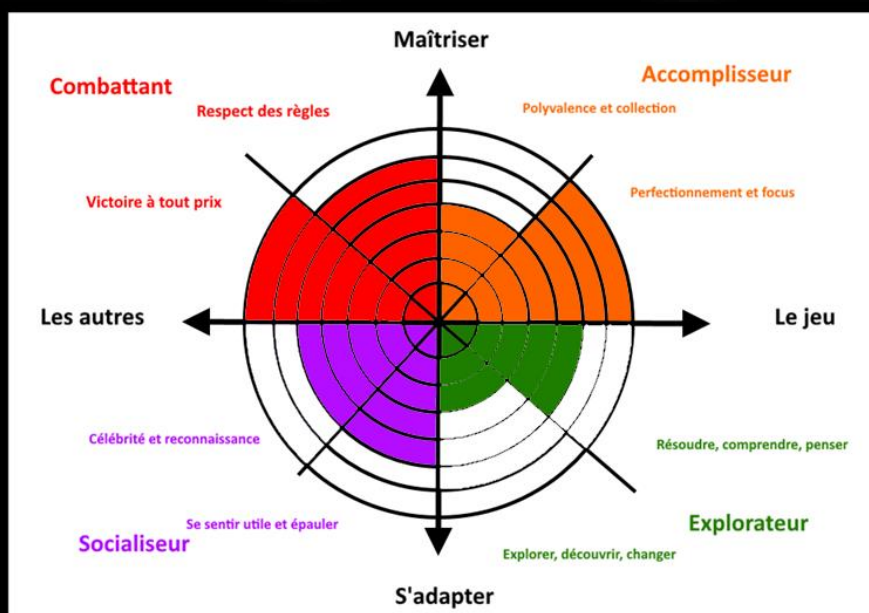
# CIBLE

## PUBLIC

Le genre est plus axé vers une cible masculine, du fait de la grande part d'action et de violence qui se dégage du gameplay. L'âge se situe dans une fourchette comprise entre 18 et 35 ans, le rythme se voulant oppressif et dynamique.

Le jeu cible un public hardcore, du fait de la difficulté émanant du gameplay et la demande significative de compétences cognitives liées au jeu vidéo.

## SELON BARTLE



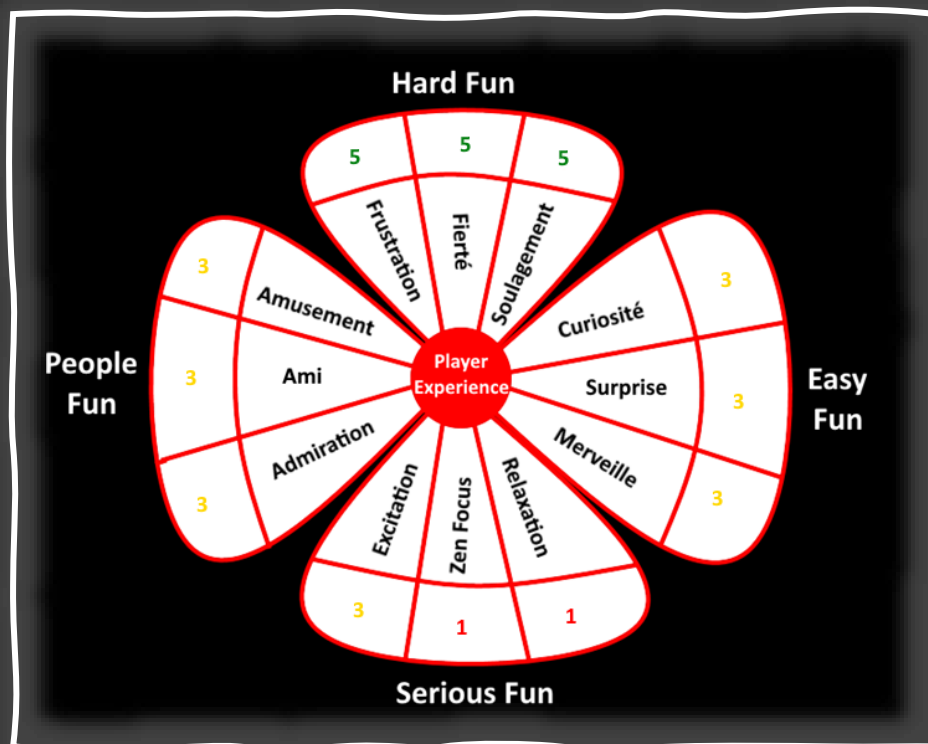
## SELON GARDNER

THEORIE DE GARDNER	NOTE
Musicalité	3
Kinesthésique	4
Logico-Mathématique	2
Langagier	1
Spatial	4
Inter-personnel	4
Intra-personnel	3
Existentiel	3

## SELON LEBLANC

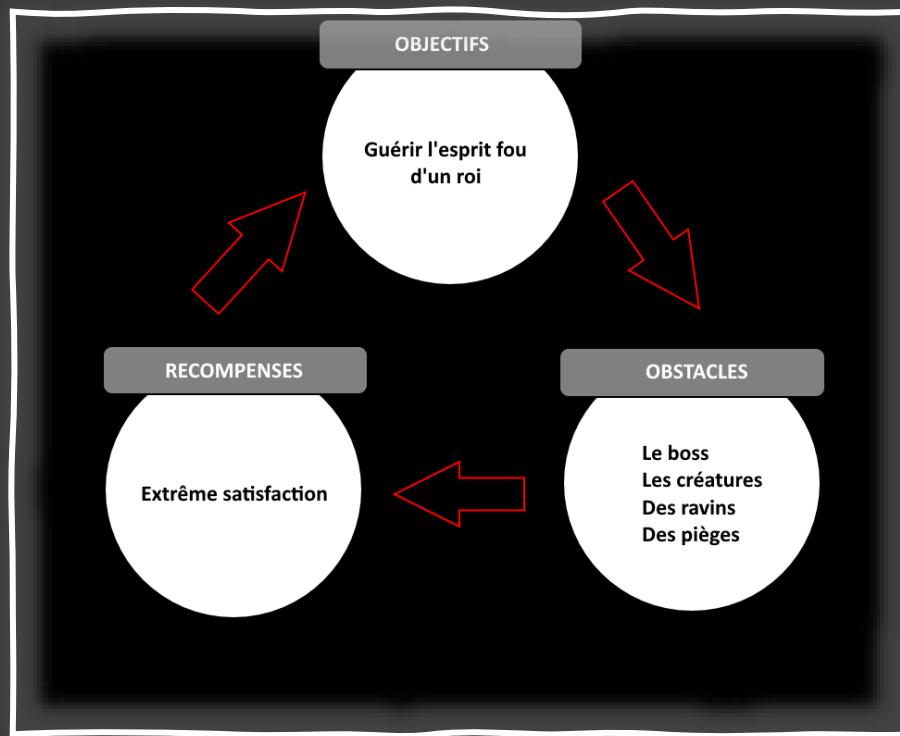
TAXINOMIE DE LEBLANC	NOTE
Sensation	4
Fantasme	4
Narration	4
Challenge	5
Camaraderie	5
Découverte	4
Expression	3
Soumission	4

## SELON LAZZARO



# GAMEPLAY

Le gameplay se base sur le déplacement (mouvoir son personnage, sauter sur des plateformes, esquiver les ennemis, leurs attaques et les pièges) et le combat (attaquer, parer ...). Le jeu se passe en temps réel, et les deux joueurs auront les mêmes compétences, ainsi qu'un but commun (celui de défaire les ennemis et le boss). Les créatures auront une IA agressive et se dirigeront vers les joueurs pour les attaquer.



La communication avec son binôme est primordiale et fait partie intégrale du gameplay. Les choix devront se faire en équipe et il sera utile aux joueurs de donner des informations sur quel ennemi attaquer/ focus et faire savoir quand est-ce qu'un joueur est en danger critique :

- Quel ennemi engager ?
- Quel ennemi laisser à son partenaire ?
- Où se positionner pour ne pas subir de dégâts ou être encerclé ?
- Quand attaquer / parer / esquiver ?



## Un challenge difficile au cœur de la folie !

Un univers fascinant et excentrique qui fournit des obstacles titanesques. Une difficulté dosée pour repousser ses limites.

## Forgez une coopération entre deux fous !

Aidez-vous réciproquement pour permettre de vaincre les ennemis terrifiants. Améliorer la relation avec votre partenaire dans cette aventure difficilement endiablée.

## Un voyage introspectif au propos dénué de sens !

Une atmosphère défiant la raison au cœur d'un esprit dément. Un propos jamais vu pour un action RPG Souls Like.

# MONÉTISATION



Théoriquement, la distribution digitale semble une solution adaptée à ce type de jeu. Il s'agit d'acheter le jeu une seule fois pour avoir accès à toutes les fonctionnalités, pour un prix environnant les 5.99 € sur la plateforme Steam (voire aussi sur la store Microsoft ou sur la Nintendo Switch). Ainsi, le système de succès sera directement en concordance avec le système de trophées de Steam.





# ARTS DESIGN

Le maître mot est : **la Folie**. Le décor doit éveiller l'imaginaire qui réside dans l'inconscient du joueur. Les assets en 3D sont assez simplistes, souvent des formes géométriques basiques tels que des cubes, des sphères ou des cylindres. Tout doit être mis en place pour sortir du réel, tout en y gardant des représentations symboliques fortes. Un peu de particules, de VFX et de Lightning ne peuvent pas faire de mal en phase de polish pour rendre l'univers plus smooth, enchanté et intrigant.

Les assets sont reprises de mon projet master : EgoManiac.



# TECHNOLOGIE

L'indémodable moteur **Unity** servira à la production de King's Madmen. Des logiciels comme Blender et Paint.NET soutiendront le projet sur le plan artistique.

Les langages de programmation primaires seront le C#, ainsi que l'HLSL, langage utilisé pour développer des shaders compatibles avec les buffers stencils et l'Universal Renderer Pipeline. Le framework .NET sera utilisé pour le multijoueur.





Merci d'avoir pris le temps nécessaire pour la lecture de ce document. J'espère que ceci aura été bénéfique et que vous en sortez grandi. Je vous souhaite ainsi une agréable journée,



Cordialement,

PROB Bastien

