

1. GILGAMESH STUDIO : l'équipe	2
1. Fiche signalétique :	3
2. Production :	3
3. Etude de marché :	3
a. Jeux semblables, inspirations et références :	3
b. Concurrence directe :	4
c. Questionnaire :	4

Le géant Enkidu est envoyé sur Terre par les dieux afin de mettre un terme au règne corrompu et décadent du demi-dieu tyrannique Gilgamesh. Déposé au milieu du désert, sans aucune connaissance de notre monde, Enkidu va devoir apprendre à survivre dans un milieu hostile. Guidé par ses créateurs, il va progressivement gagner en pouvoir et se rapprocher de son but ultime : tuer Gilgamesh.

1. GILGAMESH STUDIO : l'équipe

Luna

Son CV et ses compétences : Game art (2D) - Narration - Marketing Jeu vidéo.

Son rôle en studio : narrative designer, writer et level designer.

Benjamin

Son CV et ses compétences : Web designer - Game designer.

Son rôle en studio : game design, modélisation 3D, props.

Jérémy

Son CV et ses compétences : Génie mécanique (3D).

Son rôle en studio : modélisation 3D, texture, environnement.

Erwan

Son CV et ses compétences : Multimédia - Dessin.

Son rôle en studio : modélisation 3D, character design.

Morgane

Son CV et ses compétences : Archéologie - Graphisme - Pédagogie - Narration.

Son rôle en studio : producer, co-narrative designer et historienne.

1. Fiche signalétique :

- Titre du jeu : **ENKIDU**
- Genre : action-aventure, rpg.
- Nombre de joueurs : 1, jeu solo.
- Public cible : PEGI 12.
- Technologie (moteur, support) : PC, consoles.

2. Production :

- Jeu à présenter pour le Gamagora Game Show en mai 2024.
- Lien planning et organisation : [📅 Planning prévisionnel-ENKIDU](#)

3. Etude de marché :

a. Jeux semblables, inspirations et références :

- Série The Legend of Zelda (1986-2023): action-aventure, graphisme, rpg.

La saga d'action aventure "Zelda" produite par Nintendo, mettant en scène Link, est notre principale source d'inspiration : exploration, scénario pertinent, quêtes variées, univers graphique et sonore qualitatifs.

- Série God of War (2005-2018) : combats, mythologie.

Tout comme notre jeu, la sage d'action aventure "God of War" produite par Sony computer Entertainment, s'inspire très largement de la mythologie grecque, puis nordique. Kratos n'est pas sans rappeler le demi-dieu Héraclès/Hercule. Toutefois, outre le fait que notre jeu ne soit pas un *beat them all*, il s'appliquera à être au plus proche de la mythologie mésopotamienne.

- Okami (2006) : action-aventure, graphisme, mythologie.

Jeu vidéo d'action aventure inspiré de la mythologie japonaise, Okami se pare d'un graphisme mémorable emprunté aux estampes Ukiyo-e.

b. Concurrence directe :

Sortie de jeux indépendants étudiants en mai 2024 à Gamagora :

- Sycdom ;
- Princesse Tower (Studio Bidouilles) ;
- Erinyes (Slug Entertainment) ;
- Jeu d'horreur.

Sortie de jeux indépendants pro en 2024 :

- Hades II (Supergiant Games), 2e opus du rogue-lite inspiré de la mythologie grecque.
- Black Myth : Wukong (Game Science), action-rpg reprenant la légende chinoise du Roi des Singes

Parmi les AAA, notons la sortie notable de :

- Prince of Persia : The Lost Crown (Ubisoft), prévue en janvier 2024, dont la narration s'inspire de la mythologie perse.

c. Questionnaire :

- Lien vers questionnaire : <https://forms.gle/tMF2gmu36k24XNNz9>
- Analyse du questionnaire :

Sans surprise, notre échantillon est essentiellement composé de jeunes adultes (presque 90%) masculins (environ ¾). Ces derniers sont majoritairement des joueurs assidus (61,5% d'entre eux jouent presque tous les jours).

Les jeux d'aventure rpg sont largement prisés, en comparaison avec les autres types de jeu : **notre projet est donc susceptible de séduire un large public**. Bien sûr, une histoire pertinente est attendue, puisque la majorité des personnes interrogées affirme adorer les jeux narratifs.

La mythologie semble être une thématique assez appréciée : 83% des personnes interrogées aiment les mythes (dont 39% se disent passionnées). **Notre choix pourrait donc plaire à un grand nombre de joueurs.**

Les éléments les plus attendus pour un jeu évoquant un mythe plus que millénaire sont des graphismes originaux (55,6%) et des zones à explorer à la découverte du passé (55,6%). En 3^e position, les joueurs attendent une histoire mémorable (44,4%), tout à fait en accord avec la question n°5 concernant la narration. **Il nous incombe donc de proposer un univers visuel chatoyant et un level design riche en découvertes et en surprises.**

En revanche, la part éducative de la transmission du mythe et le gameplay ne sont pas les motivations principales de notre échantillon.

La **plateforme PC** est la plus cotée : elle emporte l'adhésion de 94,4% de notre échantillon. La Switch est appréciée est toutefois en seconde position avec presque 39% de vote : cet engouement pour cette console, quoique modéré par rapport au PC, n'est pas à négliger.

