

Document de conception



1. Fiche technique

Titre du jeu	Ulrik
Promoteurs	Pierre-Jean Morel #MORP26080006 Théo Vassart #VAST02020005 Morgan Van Amerongen #VANM29050107 Benoit Lorcy #LORB28080008
Date de livraison	Décembre 2022
Genre	Action-Adventure 3D - Boss Rush
Contexte	Médiéval, Viking, Fantasy
Camera	<i>Third person camera</i>
Mode de jeu	Mode histoire solo
Direction Artistique	Low polygon
Innovations / Points forts	<ul style="list-style-type: none">• Milieu immersif (Village viking) et histoire prenante• Réduction du côté RPG pour un focus sur le combat• Boss design
Clientèle cible	Adulte, Adolescent
Plateforme	PC
Média	Distribution sur Steam, itch.io
Contrôles	Clavier et souris / Manette

2. Description du concept

2.1. Contexte

- Environnement

Le jeu se déroule dans un village viking enneigé à l'époque nordique médiévale. Ce type de village au style ancien se retrouve en pleine nature souvent au bord de l'eau avec des bâties en bois et en pierre. La population humaine vénèrent les dieux nordiques classiques et est divisée en plusieurs villages, chacun d'eux étant dirigé par un chef.

La magie occupe une certaine place dans ce monde, elle peut être utilisée par tous. Cependant, la plupart des guerriers vikings se battent avec des armes médiévales comme les épées ou les haches et refusent l'utilisation de la magie

- Ennemis

De multiples créatures inspirées de la mythologie nordique sont présentes dans le monde comme des trolls, gnomes, elfes ou créatures de la forêt. Certaines sont hostiles et peuvent attaquer les humains. Une partie d'entre eux utilise la magie. Les autres ont des armes classiques (épée, hache, arcs, etc.).

2.2. Histoire

Vous êtes réveillé par des cris et une épaisse fumée. Le village dans lequel vous croupissez depuis des semaines semble être attaqué. Vous qui êtes actuellement un prisonnier de guerre avez peut-être une chance de vous échapper. En effet, les gardes qui vous gardaient semblent avoir disparu. Alors que vous forcez sur le cadenas, un homme apparaît dans votre champ de vision.

- "Toi là, aide-nous à nous défendre ! Des créatures venus des autres mondes attaquent le village ! Si tu te bats à nos côtés, nous te laisserons regagner les tiens !"

Devant votre regard hésitant et perplexe, l'homme insista :

- "Je suis le chef de ce village ! Il ne restera bientôt plus rien à défendre et il vaut mieux mourir l'arme à la main qu'assis comme un chien !"

Le chef fut ensuite sauter le verrou et tendit une hache. Vous vous en saisirez et vous apprêtez à aider l'homme qui vient de vous sauver.

2.3. But du jeu

L'objectif du jeu est de reconquérir le village, actuellement assiégié par une horde d'ennemis. Pour gagner, il faut reprendre les zones qui sont actuellement occupées. Chaque zone est habitée par plusieurs ennemis classiques ainsi qu'un boss. Leur mort signifie que vous avez triomphé de la zone.

2.4. Règles et mécaniques

2.4.1. Coeur du jeu

Le cœur du jeu sera le système de combat et le *boss design*.

- Système de combat

Le viking incarné par le joueur n'a aucun pouvoir magique. Il doit compter uniquement sur son talent de guerrier. Pour cela, le joueur devra bien choisir le *timing* de ses attaques et de ses esquives. Il pourra notamment effectuer des *roulades* afin de se repositionner. Cette décision fait écho à notre objectif de donner de la profondeur au gameplay.

- *Boss Design*

Les boss auront des comportements très spécifiques. L'objectif est de permettre au joueur de découvrir et d'apprendre leurs *patterns*. De cette façon, le combat la première fois sera surprenant et au fur et à mesure, les joueurs comprendront quand et comment ils doivent frapper l'ennemi.

2.4.2 Mécaniques de gameplay

- Mouvement

Au niveau des mouvements, le joueur marche. Il peut également courir et faire des roulades au prix de sa ressource principale, l'endurance (ou communément appelé *stamina*).

Si le joueur marche, il regagne de la stamina de façon normale. Si par contre le joueur s'immobilise, il permet à son personnage de se reposer et donc, il regagne plus rapidement de la stamina.

- Combat

Les attaques classiques ne dépensent aucune stamina. Le joueur peut charger son attaque afin de faire plus de dégâts en dépensant de nouveau de la stamina.

Enfin, il peut parer certaines attaques. La parade est très courte, elle ne consomme pas de stamina. Si un ennemi frappe le joueur pendant la parade, il est étourdi.

Ces mécaniques viennent ajouter une composante de *skill* dans le gameplay. Le joueur peut optimiser au maximum son temps (chargement des attaques, esquive ou non, repos en ne bougeant plus, etc.) s'il connaît bien les boss afin de gérer de la meilleure façon possible sa *stamina*. Il peut également choisir son mode défensif : esquiver afin de se mettre hors de portée au prix de *stamina* ou parer au bon *timing* les attaques les plus faibles.

2.4.3. Cible du gameplay

Le jeu sera désigné de façon à toucher un maximum de gens. Pour les joueurs habitués et les *hard core gamers*, il leur sera possible de vaincre des boss dès le premier affrontement. Pour les joueurs plus *casuals*, il leur faudra potentiellement quelques tentatives avant de comprendre comment triompher.

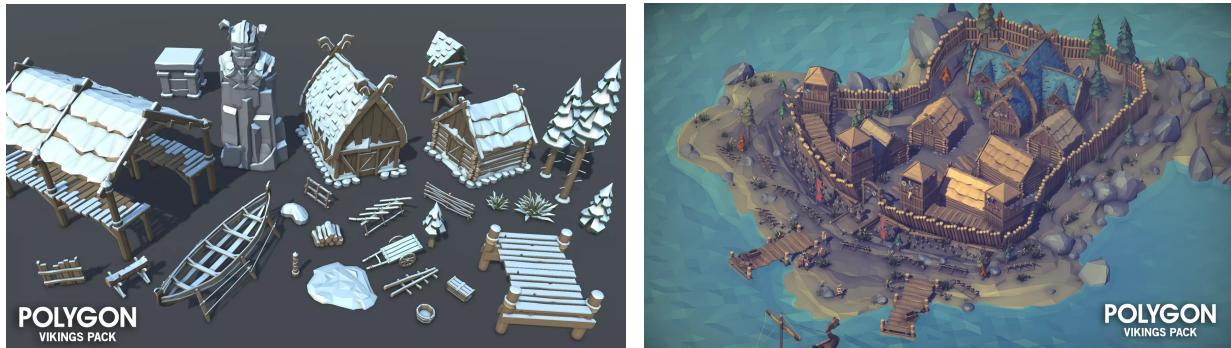
2.4.4. Interactivité et éléments originaux

Notre jeu reste très sommaire dans les éléments interactifs afin de préserver la dynamique suivante : l'urgence de la situation. Les jeux dont nous nous inspirons permettent généralement au joueur de se renforcer, de collecter du butin sur les ennemis, etc. Ce ne sera pas le cas dans notre jeu.

En effet, notre viking n'a pas le temps d'aller changer d'arme ou de développer ses talents. Il est dans une situation de crise où plus il va vite, plus il peut sauver de villageois. Pour maintenir cette idée, il n'y aura donc pas d'élément RPG (renforcement du joueur au travers de l'aventure). Le joueur pourra se diriger librement dans la ville et il pourra commencer par le boss qu'il souhaite.

2.5. Les artworks

- Environnement



Synty Studio - Package Viking (gauche : assets utilisées, droite : schématise le village)

- Joueur et ennemis



Synty Studio - Package Viking (joueur), Dungeon (ennemis basiques), Fantasy Rivals (boss)

2.6. Ambiance sonore

Premièrement, étant donné que le jeu est principalement composé de phases de combat, il faut une musique générale entraînante et épique. On peut imaginer ensuite une musique spécialement pour chaque boss (en fonction des assets disponibles). Il faut également penser à une musique plus “calme” mais qui reste dans la thématique pour les cinématiques et le développement de l’histoire.

Enfin, pour rajouter du suspens et pour plonger les joueurs dans l’histoire, on peut imaginer de temps à autre des rugissements d’ennemis (orc, ogres, etc.) et des cris de villageois blessés.

3. Positionnement par rapport aux titres existants

Titres similaires dans l'ambiance et/ou les mécaniques de combat :

- Dark Souls
- Sekiro
- Elden Ring
- The Witcher 1, 2, 3
- Monster Hunter
- Risk of rain 1&2e
- Dead Cells (pour le combat de boss)

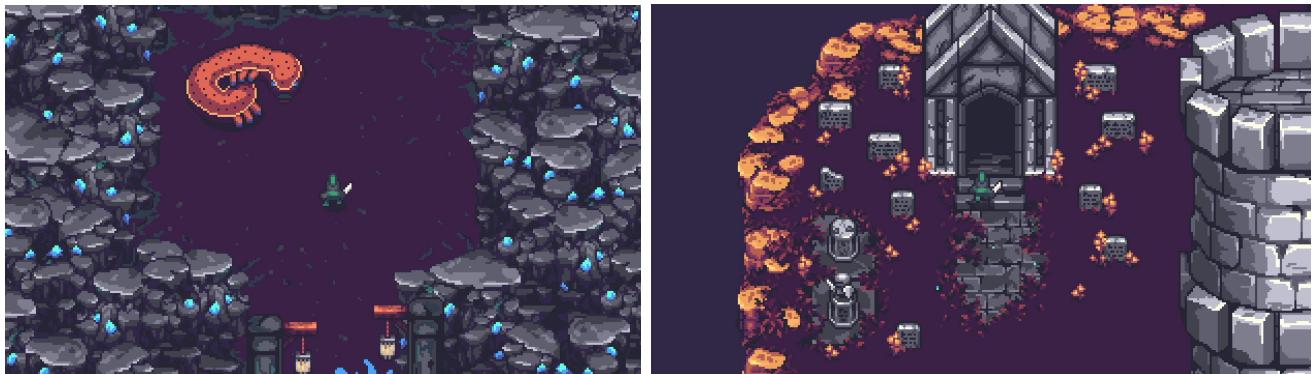
Notre jeu, bien qu'il sera beaucoup plus petit, s'inspirera du système de combat des titres AAA tels que la série Dark Souls, la série The Witcher et Monster Hunter. En effet, le combat en vue troisième personne est un style assez établi et recherché et nous nous inspirerons de certaines mécaniques trouvées dans ces jeux.

Après des recherches sur le Steam Store, nous avons trouvé un jeu ayant un principe assez similaire à notre concept : une suite de combats de boss. Ce jeu, nommé *Endless Boss Fight*, comporte beaucoup de mécaniques intéressantes mais il ne ressemble pas du tout à ce que l'on aimerait obtenir visuellement. De plus, il ne possède pas d'histoire ce qui nuit complètement à l'immersion narrative.



Premiers pas dans le jeu *Endless Boss Fight*
(https://store.steampowered.com/app/1676150/Endless_Boss_Fight/)

Un autre jeu similaire à notre concept est *Castle Grimholt*, qui est placé dans un monde médiéval et est en grosse partie un boss rush. Le contexte est assez similaire mais les graphiques en 2D sont assez lointains des assets que nous utiliserons.



Le monde de Castle Grimholt
[\(Castle Grimholt sur Steam \(steampowered.com\)\)](https://steampowered.com/)

Lors de nos recherches, nous avons conclu que notre jeu pourrait combler une certaine demande chez les joueurs : l'*ultra focus* sur le Gameplay et le design des boss est très recherché (d'où le succès de Dark Souls, Sekiro, etc.). Notre jeu se pose donc comme un hybride en conservant l'aspect narratif tout en accélérant le level design pour permettre de concentrer le gameplay autour des affrontements sur les boss. Cela implique par contre que tout l'intérêt et le fun du jeu reposent sur la bonne conception des phases de boss.

4. Potentiel de marché pour notre concept de jeu

Ce type de jeu possède une clientèle très grande avec des millions de ventes pour les titres AAA cités avant. Notre jeu attirera probablement les joueurs de ces jeux. De plus, comme il se veut être plus accessible et ciblé, il motivera aussi les joueurs moins initiés à ce type de jeu. Les joueurs étant friands des combats de boss, notre jeu attirera car il se concentre sur ces mécaniques là.

Exemple sur un jeu indépendant : **Endless Boss Fight** 3.39 CAD sur Steam

On a *très grossièrement* 1 avis sur 50 ventes (d'après l'étude empirique en bas), donc avec les 35 avis disponibles sur sa page steam on peut espérer $3.39 \times 35 \times 50 = 5932.5$ CAD
 Steam, PS Store, Xbox Game Store prennent une part de 30%. Au final il reste 0.7×5932.5 CAD = **4152.75 CAD**.

On doit donc faire tenir le budget du jeu la dedans pour atteindre le retour sur investissement

[How that game sold on Steam, using the 'NB number'. \(gamediscover.co\)](https://gamediscover.co/)