



PROTOCOL CORE

DOSSIER ARTISTIQUE

1- Résumé du concept

Protocore est un jeu de tir à la première personne en 3D, conçu, produit et édité par notre studio, IUMTEC Project, de façon totalement indépendante. Ciblante un public hardcore, jouable sur PC, en solo et en coop jusqu'à 4 joueurs, il sera vendu principalement sur Steam en version dématérialisée.

Il s'agit d'un jeu exigeant, typé arcade, où les joueurs devront survivre à des vagues consécutives d'ennemis en évoluant dans des niveaux fermés.

Ce projet a pour objectif de faire émerger un nouveau studio de développement de jeux vidéo, indépendant et français, dirigé par des passionnés de la création vidéoludique.

Protocore est un jeu qui proposera une évolution du genre survival-arcade par la richesse de ses mécanismes, poussant le joueur toujours plus loin hors de ses propres limites. C'est également un jeu qui rassemblera une communauté autour de lui, en lien étroit avec les joueurs et leurs envies, et qui saura encourager les créateurs de contenu à concevoir leurs propres façons de jouer. Enfin, Protocore est un titre à l'ambiance particulière, sombre, mature, mêlant la science-fiction et l'inexplicable, portant le joueur dans un climat stressant et hostile où il devra chercher une raison à sa propre existence en plus de survivre à un mystérieux Némésis commandant des hordes d'ennemis robotiques.

Protocore est donc un jeu complexe, au concept pourtant simple, fait pour les joueurs chevronnés en quête de défis à partager avec leurs amis.

2- Présentation du projet

Résumé

Le joueur aura le choix entre trois classes de personnages jouables et une dizaine d'armes différentes pour chaque classe. Au cours de la partie, il pourra découvrir de nouvelles armes, améliorer son équipement et ses caractéristiques, utiliser des pièges présents sur la map et faire usage de capacités spéciales qui se débloquent au fur et à mesure de sa progression dans le jeu.

Tous ces éléments lui permettront de faire face à une dizaine de type d'IA très agressives aux comportements divers et variés dont le nombre et la diversité augmentera à chaque nouvelle vague.

De plus, la présence de phases de jeu spéciales qui consistent en plusieurs modes de jeux secondaires (platform, tower defense, parkour...) auxquels le joueur sera soumis régulièrement lors de sa progression va également permettre d'étayer la diversité du gameplay.

Additionné à cela, un module de scoring se chargera de récompenser les accomplissements du joueur et un système de difficulté adaptative en temps réel lui proposera un défi à la hauteur de ses performances et de ses choix.

Enfin, la progression du joueur dans les différents niveaux lui permettra de découvrir des éléments sur l'histoire de son personnage et sur l'environnement dans lequel il évolue.

Concernant le cadre de cette histoire, le joueur incarne un personnage robotique ayant pris conscience de lui-même dans un vaisseau spatial déserté de toute vie. Il se rendra vite compte qu'une étrange entité a pris le contrôle du vaisseau et cherche inlassablement à mettre un terme à son existence en envoyant des vagues de robots hostiles à sa rencontre.

Au cours du jeu et de sa survie, le joueur pourra donc en apprendre plus sur la raison d'être de son personnage, sur la nature l'étrange entité qui cherche tant à le détruire et sur l'histoire de ce mystérieux vaisseau abandonné.

Originalité

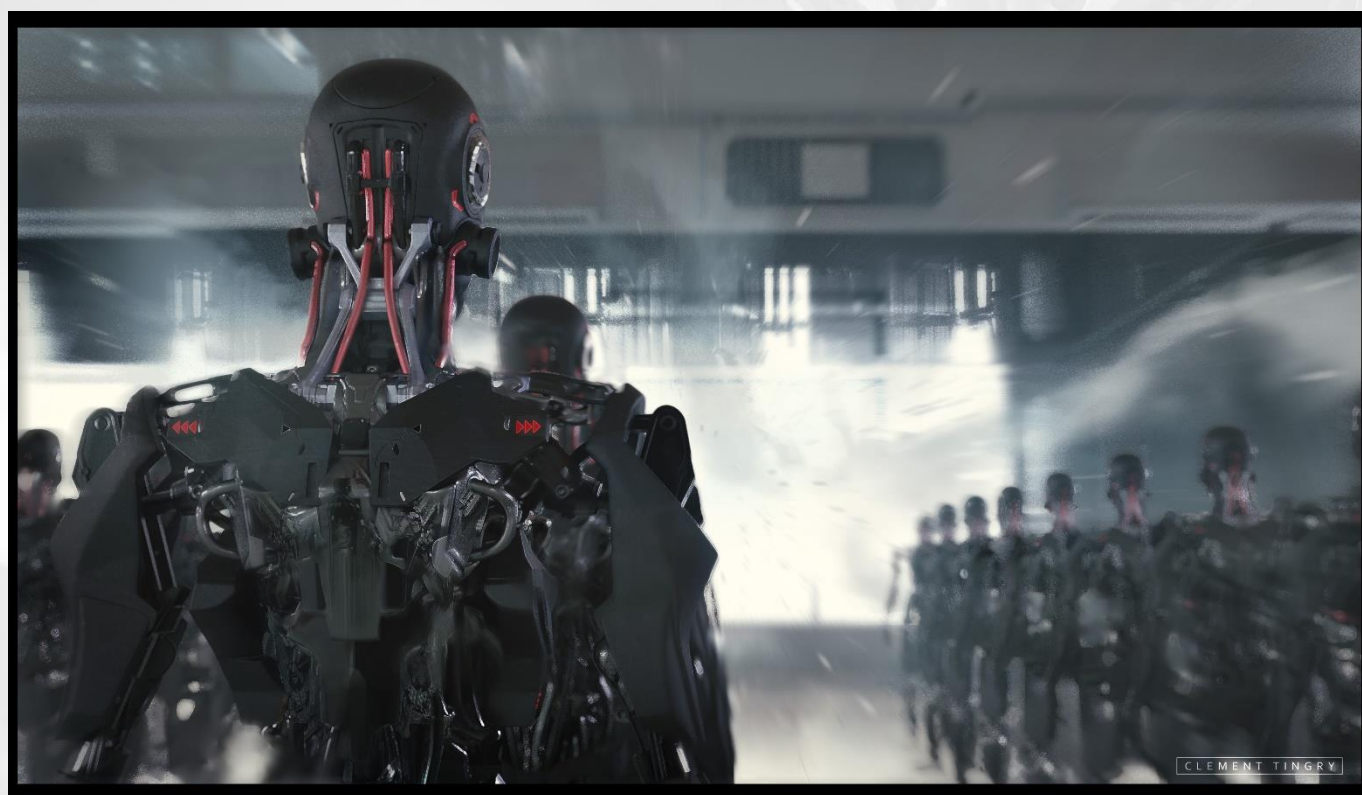
Les titres similaires au notre ne sont pas légion et les derniers en date qui sont sortis ont été assez décevants. Nous pensons donc pouvoir renouveler le genre en développant un jeu qui casse un peu les codes du FPS lambda et qui devrait proposer une expérience dont le joueur n'a pas l'habitude.

Que ce soit l'utilisation de plusieurs armes simultanément, les contrôles très permissifs du personnage, la dangerosité des ennemis, les possibilités inattendues offertes par le gameplay ou le concept de jeu novateur, pensé pour permettre à la communauté d'y intégrer facilement son propre contenu... Beaucoup de choses sont au programme pour que notre œuvre soit unique en son genre.

Nous nous sommes également mis au défi de concevoir un système de difficulté adaptative en temps réel qui devrait pouvoir fournir une opposition à la hauteur des joueurs les plus expérimentés sans

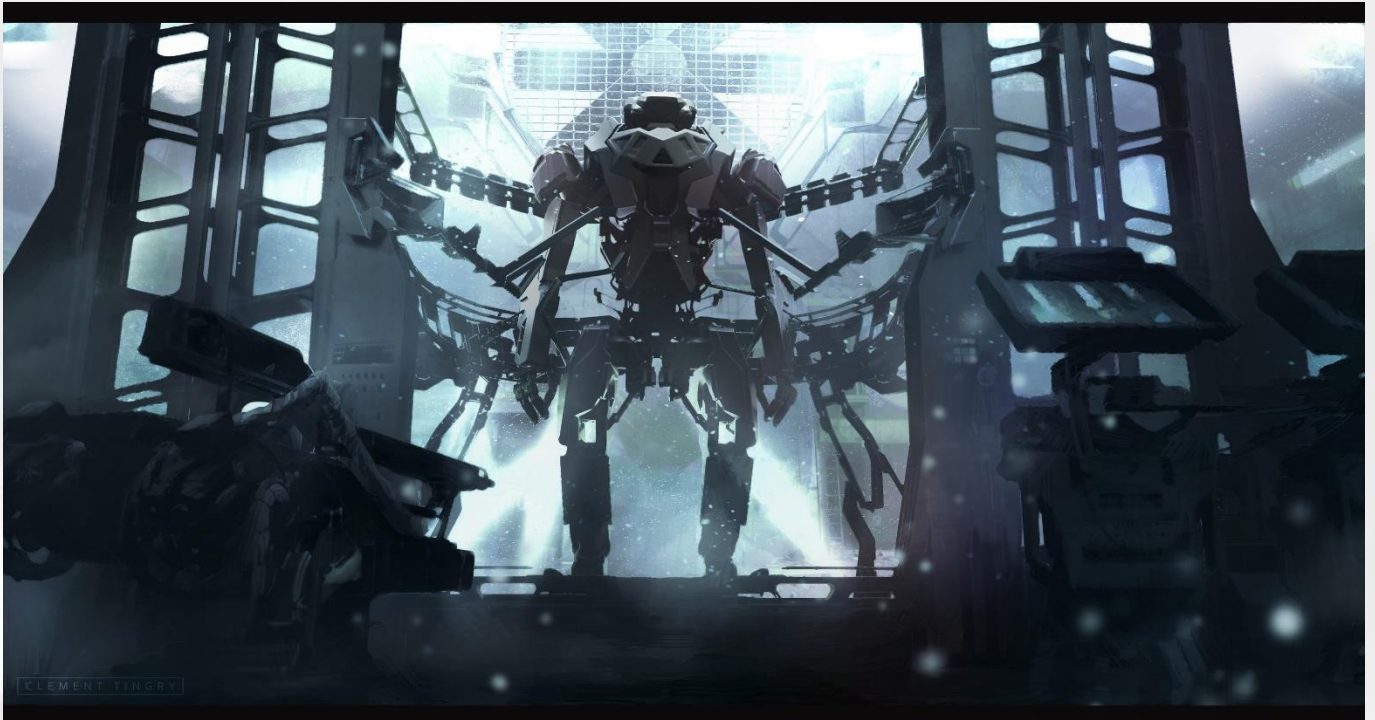
devenir injuste. Système qui pourrait régler des problèmes récurrents des jeux du même genre dans l'équilibre de leur difficulté.

En résumé, notre projet veut pallier au manque de difficulté et de défis des titres actuels, au manque d'interaction avec le jeu (difficulté figée dans le temps), au manque de jeux appartenant au genre du survival-arcade, à la nostalgie des premières versions du mod Nazi Zombie de Call of Duty dont nous nous sommes inspirés en premier lieu, au manque de renouveau et de prise de risque dans le genre du FPS en général, au manque de studios étant à l'écoute des envies et des besoins de leur communauté et exerçant un suivi des attentes même après la sortie du jeu.



3- Présentation exhaustive du jeu

Ambiance sonore et graphique



Comme déjà dit précédemment, Protocole prend place dans une ambiance de science-fiction. Clément Tingry, notre concept designer se focalise donc à mettre en image une ambiance graphique épurée et futuriste. Le tout dans un ton déshumanisé afin d'alourdir l'impression de solitude que le joueur pourrait avoir, préférant les nuances de blancs et de gris aux couleurs dont les quelques représentations se voudront flashy et énergétiques.

Nos modèles 3D seront détaillés et précis, la modélisation en hard surface sera privilégié à l'utilisation de textures trop complexes. Les robots seront propres, comme tout juste sorties de l'usine, leur design se vaudra pragmatique et destiné à une vie parmi les humains. Humanoïdes, rassurants, intimidants pour certains, la plupart d'entre eux auront une allure familière aux yeux du joueur. Pour le reste, il s'agira de des mêmes robots dont l'usage initiale a été détournée par l'adversité à des fins plus pratiques. Modulés, améliorés, délestés des membres jugés inutiles, ces ennemis-là auront un aspect monstrueux qui pourra instiller le malaise ou la peur.

Rapides, efficaces, dynamiques, les effets visuels et les animations n'auront que très peu de temps pour s'exprimer aux yeux du joueur et devront s'adapter au rythme effréné du jeu afin de maintenir la tension tout en apportant les informations nécessaires à la bonne compréhension de l'action. La possibilité au temps de se ralentir (présence de bullet time) imposera néanmoins à tous ces éléments

d'être les plus détaillés possibles, cherchant un compromis entre qualité de rendu et optimisation des performances.

Le décor quant à lui fera état de l'univers métallique et aseptisé d'un gigantesque vaisseau spatial en perdition. Chaque niveau sera ainsi doté d'une ambiance particulière, des laboratoires high tech bourrés de bijoux technologiques aux chambres expérimentales où d'étranges expériences se sont déroulés, des immenses chaînes de montages encore remplis de leurs productions aux cuves de fusion d'une raffinerie de minerai toujours en activité, des halles désertées de toute vie humaine aux couloirs de maintenance étriqués où des robots effectuent leurs interminables routines.

Ces décors seront mis en valeur par les lumières dynamiques qui changeront selon le danger des séquences de jeu, ainsi que par le post process qui se chargera également de suggérer des éléments scénaristiques aux yeux du joueur. Flash-back, déconstruction de l'image, hallucinations, éléments du décor qui changent, apparaissent ou disparaissent subitement, le joueur sera ainsi poussé à douter de ce qui s'affiche à l'écran, l'amenant peut-être à croire que quelqu'un ou quelque chose essaye de l'influencer par ces visions... ou alors pensera-t-il que la réalité elle-même n'est pas ce qu'elle semble être ?...

Pour finir, l'ambiance sonore conçue de toute pièce par Hassen Balhoul complétera l'immersion du joueur dans cet environnement hostile. Elle lui permettra également d'accéder à des informations capitales durant le combat comme la position et les mouvements des unités ennemis, son état de santé, la dangerosité des dégâts reçus, l'efficacité de ses armes, etc... Une bande son originale rythmée, aux sonorités électroniques, servira également à appuyer l'intensité des moments les plus forts du jeu en évoluant de concert avec la difficulté. La composition sonore sera donc de première importance puisque c'est elle qui donnera la touche finale sur le punch des combats, la tension des phases de jeu et le rythme générale des parties.

Déroulement du jeu

Le mod de jeu principal prévoit des parties de 40 à 90 minutes consécutives dans un niveau fermé sans possibilité de sauvegarder sa progression. Ainsi, le joueur débutera toujours sa partie avec un équipement de base qu'il pourra ensuite améliorer en progressant dans le niveau et le temps de jeu. Temps de jeu qui sera rythmé par l'apparition régulière de nombreuses vagues d'ennemis auxquelles le joueur devra survivre.

En bon Die & Retry, la mort de tous les joueurs présents dans le niveau entraînera la fin de la partie en cours. Ils devront alors recommencer une nouvelle partie de zéro afin d'essayer d'atteindre la fin du niveau. En multijoueur, la mort d'un joueur ne sera pas définitive puisqu'il réapparaîtra au bout d'un certain temps si au moins un de ses coéquipiers est toujours en vie. En solo par contre, nous mettrons un moyen d'acquérir une sorte de réapparition bonus (une vie supplémentaire) par un mécanisme de jeu spécifique.

Si le joueur arrive à survivre à suffisamment de vagues, il atteindra la fin du niveau en cours et pourra recommencer une nouvelle partie dans le niveau suivant. Ce niveau sera définitivement débloqué pour le joueur et une partie pourra désormais y être lancée à tout moment sans avoir à passer par le niveau

précédent. Il pourra également choisir de ne pas passer directement au niveau suivant et de simplement continuer à survivre le plus longtemps possible sur le niveau actuel où de nouvelles vagues d'ennemis se mettront à apparaître de façon infinie.

Concernant le déroulement concret d'une partie, le joueur apparaît dans une zone de départ fermée en ayant l'équipement minimum, c'est-à-dire un générateur de bouclier, une arme légère et une capacité spéciale. Il devra très vite affronter les premières unités hostiles qui apparaîtront peu après le début de la partie donnant lieu à une première phase de combat composée de plusieurs vagues d'ennemis successives. Le joueur accumulera alors des ressources en détruisant ses assaillants, un système de scoring avec combos et multiplicateurs l'encourageant à adopter un style de jeu agressif et diversifié. Il pourra également récolter des ressources sur certains éléments du décor lors des courtes pauses entre deux manches. Ces ressources pourront être utilisées afin d'acquérir une deuxième arme, reprendre des munitions, utiliser sa capacité spéciale ou activer des pièges présents sur la map. Après sa première phase de combat, le joueur aura la possibilité de sortir de la zone de départ et d'atteindre une seconde zone contenant de nouveaux pièges, des nouvelles armes, un moyen de voyager rapidement d'une zone à l'autre etc... Tous ces nouveaux éléments seront inaccessibles et la zone sera plongée dans le noir tant que le joueur n'aura pas lancé la réparation du générateur central. S'il le fait, une nouvelle phase de combat se lancera et le joueur devra défendre le générateur jusqu'à ce que la réparation soit complète. Une fois cette phase de combat terminée, le joueur se retrouvera "téléporté" à l'intérieur de l'ordinateur du vaisseau et devra accomplir un challenge solo (même s'il est en multijoueur) tiré aléatoirement. Les challenges en question peuvent prendre la forme de plusieurs modes de jeux secondaires (plateformer, parkour, défense de position, tower defense, combat contre unités spéciales etc...), les règles du jeu y sont complètement customisées et le joueur aura un temps imparti (une à deux minutes) pour passer l'épreuve. S'il réussit, il sera récompensé d'un point d'amélioration pour améliorer son équipement et débloquer de nouvelles capacités spéciales. Il se retrouvera ensuite de retour dans le mode de jeux principal, à l'endroit où il a été téléporté auparavant et une nouvelle phase de combat commencera.

Arrivé à ce stade de la partie, les phases de jeu se répéteront avec une difficulté qui évoluera de plus en plus. Ainsi, le joueur alternera entre phase de combat où il devra survivre et amasser des ressources, phase de challenge jouable en solo et en coop (les challenges en coop sont plus rares mais donnent tous les points d'améliorations que le joueur n'a pas réussi à avoir en solo) et activation de nouvelles zones avec déblocage de nouvelles armes, de nouveaux pièges et agrandissement du terrain de jeu. Il pourra également changer son type de personnage en augmentant la lourdeur de son équipement et de son style de combat, il perdra ainsi en vitesse et en agilité mais se retrouvera avec des armes et un blindage aux capacités supérieures. Les ennemis s'amélioreront également, deviendront plus résistants, feront plus de dégâts et se verront dotés de nombreuses capacités spéciales.

Enfin, le joueur pourra débloquer, au fil des parties et de façon persistante, de nouvelles capacités spéciales pour son personnage et de nouveaux modes de jeu qu'il retrouvera dans les phases de challenge de ses prochaines parties.

Potentiel d'évolution

Trois niveaux sont prévus à la sortie du jeu, chacun d'eux contiendra des éléments scénaristiques permettant au joueur de découvrir le background de son personnage et de l'univers dans lequel il évolue. Et comme nous avons beaucoup de choses à lui raconter, nous prévoyons déjà de développer six niveaux supplémentaires dans les deux années qui suivront la sortie originelle. Ces niveaux seront rassemblés par pack de trois et contiendront d'autres type d'ennemis, de nouvelles armes, de nouveaux mécanismes de jeu, challenge, capacités etc... en plus de proposer de nouveaux environnements bien entendu. Tous ces packs s'intégreront au jeu de base et viendront enrichir son contenu.

Le concept des challenges et des capacités spéciales que le personnage pourra choisir avant la partie a également été pensé afin d'accueillir très facilement du nouveau contenu crée par la communauté. Nous espérons pouvoir fournir les outils nécessaires pour que les joueurs puissent s'approprier notre titre et forger leur propre expérience et concepts qu'ils partageront entre eux. De nouvelles façon de jouer, de nouvelles capacités, de nouveaux modes de jeu... nous encourageront grandement notre public à inventer et enrichir le contenu de notre titre par leurs créations.



4-Le potentiel commercial

Etude de marché

Le marché du jeu vidéo est en train de prendre un tournant majeur. L'apparition de nouvelles technologies telles que [Unity](#) ou [Unreal Engine 4](#) permettent aujourd'hui aux indépendants de grandement réduire leur coup de production tout en accédant à un degré de finition digne des productions AAA. Cela a pour effet de libérer les petites équipes de créations des budgets écrasants à plusieurs millions d'euros, rendant les éditeurs beaucoup moins nécessaires qu'auparavant.

Si nous revenons trois ans en arrière, nous n'aurions pas pu, même avec la meilleure volonté du monde, nous lancer dans notre projet actuel. L'évolution des technologies et l'augmentation drastique de leur accessibilité nous permettent aujourd'hui de créer un jeu qui correspond à nos envies avec un budget avoisinant les 150 000 euros ce qui est un petit budget comparé à celui d'une production plus « traditionnelle » comportant les mêmes degrés de finition.

Concernant le public, le marketing et les médias spécialisés séparent généralement la communauté de joueurs en plusieurs catégories que l'on pourrait regrouper dans deux grands groupes : les joueurs "casuals" et les joueurs "hardcore". Même si nous en simplifierons certains éléments, le tableau qui suit, récupéré sur le site d'information [GameBlog](#), nous permet d'identifier les différents facteurs et particularités qui caractérisent ces deux grands groupes.

Critères de distinction	Ultra Casual/Non gamer	Casual Gamer	Midcore Gamer	Hardcore Gamer	Ultra hardcore Gamer
Fréquence de jeu	Occasionnelle	1 à 2 fois par semaine	Plusieurs fois par semaine	Quotidienne	Quotidienne
Temps de jeu moyen/jour	< 5 min	< 30 min	De 30 min à 2h	> 2h	> 5h
Investissement (temps, argent)	Très faible	Faible	Modéré	Important	Très important
But poursuivi	Fun/divertissement	Fun/divertissement	Fun/divertissement	Scoring/Performance	Scoring/Performance
Plateformes de Prédilection	Smartphone, FB, web	Smartphone, tablette, FB, Web, Wii	Console portable, console de salon, Wii, tablette	PC, console de salon	PC, console de salon
Jeux préférés	Jeux au gameplay ultra accessible	Jeux intuitifs et simples à prendre en main	Jeux plus profonds mais au gameplay simple	Jeux complexes et exigeants (réflexion, agilité, stratégie)	Jeux complexes et exigeants (réflexion, agilité, stratégie)
Durée de l'expérience de jeu	Très courte (2 à 5 minutes)	Courte (5 à 10 minutes)	Moyenne (Entre 10 et 45 minutes)	Longue (>1h)	Longue (>1h)
Durée totale du jeu	Courte (10h)	Courte (10h)	Moyenne	Longue (plusieurs jours)	Longue (plusieurs jours)
Niveau d'information	Quasi nul	Faible	Modéré	Important	Très important

On peut ainsi observer que le joueur casual est généralement porté sur le divertissement court et immédiat, ne requérant que très peu d'effort de sa part et qui peut s'adapter à son temps libre. Ses

plateformes de jeu favorites sont les navigateurs internet, les appareils mobiles, les smartphones et certaines consoles de salon (Wii).

Le hardcore gamer est, quant à lui, consommateur de jeux plus complexes et difficiles, exigeant une certaine performance de sa part. Il est, contrairement au casual, prêt à réserver des moments de son temps libre afin de s'adonner à des sessions de jeu pouvant durer parfois plus d'une heure. Ses plateformes favorites sont le PC et les consoles de salon.

On peut s'avancer à dire que le casual voit le jeu comme un passe-temps occasionnel auquel il n'accordera que peu d'argent contrairement au hardcore qui est prêt à investir beaucoup de temps et d'argent dans ce qui se rapproche plus d'une passion que d'un passe-temps.

Il est également important de retenir une différence nette d'accès à l'information entre les deux profils. Le casual n'est généralement atteint que par du marketing à grande échelle, en effet, ce type de joueur ne cherche pas activement à trouver le jeu qui lui conviendrait, ne participant que très peu sur les forums en ligne et sera plus sensible aux publicités conventionnelles qu'il pourra voir dans sa vie de tous les jours. Le hardcore gamer est, de son côté, un consommateur actif qui aime partager sa passion avec d'autres via des forums de discussions en ligne ou des réseaux sociaux. Il est du genre à chercher les informations par lui-même et se méfie des annonces ou des médias vantant les mérites d'un jeu avec trop d'insistance, la publicité n'a donc pas un effet particulièrement productif sur lui. Le hardcore gamer se laisse plus généralement séduire par les avis positifs de ses proches ou les critiques engendrés par des influenceurs dans lesquels il a confiance tels que des médias spécialisés, des bloggeurs ou des vidéastes présents sur internet.

Etant nous-mêmes des joueurs qui pourraient être qualifiés de hardcore, notre jeu est voulu et étudié pour imposer un défi conséquent et obliger le joueur à s'investir un minimum dans la compréhension de ses mécanismes. De plus, il s'agit d'un titre jouable sur PC, qui sera payant à l'acquisition et dont les parties peuvent durer longtemps (parfois plus d'une heure de jeu). Nous ciblons donc un public composé de joueurs principalement hardcore.

Les concurrents

En concurrents récent, on peut citer Warhammer : [Vermintide](#), qui est une copie conforme de Left 4 Dead adaptée à la sauce médiéval fantaisie, et [Killing Floor 2](#) qui reprend le concept de Killing Floor 1 en n'y apportant que très peu de nouveautés. Vermintide souffre d'une ressemblance trop frappante avec son parent et n'a pas su apporter assez de nouveautés au genre. De plus, il s'agit d'un jeu à l'ambiance médiévale où le joueur évolue dans un niveau linéaire, ce qui se démarque assez bien de ce que nous proposons. Killing Floor 2 pour sa part se rapproche de notre titre par ses niveaux fermés, ses ennemis dangereux et son gameplay exigeant. De plus, KF 2 est doté d'une très belle finition avec un ressenti des combats jouissif et maîtrisé. Il aurait pu avoir un succès encore plus grand (1 millions d'exemplaires vendus tout de même) s'il n'avait pas reproduit les faiblesses de son premier opus. Beaucoup de joueurs lui reprochent son gameplay déséquilibré, son level design appauvri et son absence d'ambition et de prise de risque. L'ambiance de KF 2 prend place dans un contexte contemporain et fantastique, teinté de gore et de malsain. Parti-pris que nous ne prenons pas pour notre jeu.

Nous pouvons également mentionner [Desync](#) et [Doom](#) pour leur côté très nerveux et arcade ainsi que [Raw Data](#) et [Dead Effect 2](#) pour leur univers spatial/robotique. Mais les ressemblances de ces titres s'arrêtent là et nous ne les considérons pas comme de réels concurrents.

Le plus important est maintenant de se concentrer sur les projets similaires au notre qui sont en cours de production et dont la sortie est prévue aux mêmes alentours que celle de notre jeu. C'est le cas de [Deep Rock Galactic](#), FPS survival arcade encore en développement qui sortira courant 2018 et dont le concept ressemble un peu au notre (ambiance futuriste, coop, arcade...). Même si nous n'avons pas encore pu le tester pour nous faire un avis, le jeu semble proposer un style graphique s'éloignant de ce que nous voulons faire. Son univers mêlant spatial et fantaisie, adoptant un ton parfois comique avec ses personnages petits et barbus, ne correspond pas non plus au notre. Enfin Deep Rock Galactic semble être doté d'un gameplay moins nerveux, préférant le nombre des ennemis à leur dangerosité, et propose au joueur d'évoluer dans des niveaux générés aléatoirement promettant une re-jouabilité certes plus fournie mais ne permettant pas au jeu de raconter une histoire comme nous voulons le faire. La génération procédurale et l'aléatoire sont également des éléments qui nuisent au scoring et à la mise à l'épreuve des performances recherchée par certains joueurs.

Stratégie de communication

Pour déterminer où se trouve notre cible, ses intérêts, son comportement, nous avons commencé par faire une veille de marché à travers les différents réseaux sociaux et outils. Ces derniers ont permis de croiser des données quantitatives (nombres de ventes de certains jeux par exemple) et qualitatifs. Quant à la veille concurrentielle, elle nous permet de se positionner, de déceler des erreurs ou à l'inverse des réussites sur lesquelles nous pouvons nous appuyer pour s'inspirer et se différencier. La veille est quotidienne pour être à l'affût des dernières tendances utilisées et pour adapter notre façon de communiquer auprès de notre cible.

Avant de créer n'importe quel contenu, il faut définir le ton global à adopter auprès de notre cible. Nous voulons être perçus comme étant un studio transparent, détendu et conviviale. Nous plaçons la communauté au cœur de nos actions et elle aura une place primordiale dans nos jeux vidéo. C'est pourquoi nous devons avant tout avoir une certaine cohérence entre chacune de nos plateformes. Nous avons opté pour un ton amical et sympathique, un langage familier et adapté à notre cible de joueurs de jeux vidéo.

La première étape est de créer un site internet. Il est cœur de notre communication, la plateforme centrale. Ainsi chacun des réseaux sociaux sont interconnectés et permettent à chacun de trouver facilement l'information que l'on veut délivrer. Nous voulons développer et entretenir un dialogue ouvert et fréquent avec notre communauté. Il est donc primordial d'avoir un chemin de fer solide et que le joueur puisse trouver ce qu'il cherche rapidement, mais aussi que chacune de nos publications atteignent sa cible.

Le site : Image et légitimité de l'entreprise. Une page vitrine qui présente le studio et les jeux vidéo. C'est ici que l'on renforce la confiance qu'ont les joueurs en notre studio. Au-delà de ça, le site

permettra aussi la mise en relation rapide, avec des formulaires de contact, une newsletter, un press-pack et naturellement des liens vers les différents réseaux sociaux mis en place.

Le blog : Transparence avec le joueur, nous voulons écrire un journal de bord du développement du jeu. Un espace commentaire est prévu pour créer des réactions. Le jeu n'étant pas encore sorti, nous voulons mobiliser et engager la communauté le plus rapidement possible. Nous pensons que la création d'un suivi du développement est un moyen d'impliquer notre futur joueur le plus tôt possible.

Le forum : Il sera mis en place plus tardivement. Nous voulons favoriser la mise en relation des joueurs entre eux et aussi pouvoir communiquer facilement avec eux. Pouvoir demander leurs avis, soumettre des votes. Faire avancer et enrichir le jeu par le retour des joueurs.

Facebook : une page informative, qui permet de relayer nos articles, partager les artworks, mettre en avant des joueurs, partager les promotions. Trouver des prospects avec des publicités ciblées. Utiliser les publications multilingues, créer des événements, répondre aux questions, mettre les joueurs en relation les uns aux autres ; Faire des vidéos en live de gameplay sont des exemples des fonctionnalités de notre page Facebook.

Instagram : Nous voulons nous servir d'instagram pour faire partager la vie de l'entreprise. Dans cette esprit de proximité et de transparence. Nous voulons montrer la passion, la convivialité et le grain de folie qui anime l'entreprise. Des photos de journées de travail, de l'humour, des moments "afterworks" sont autant d'éléments qui pourront inclure nos joueurs et ainsi nous rendre accessible et humains.

Youtube : Nous partagerons des vidéos informatives : avancée du jeu, trailer, gameplay, tips et mise en avant de certaines performances de joueurs. Nous ne voulons pas publier nos vidéos directement sur Facebook pour ne pas perdre le référencement de youtube, sa communauté et sa visibilité. C'est aussi dans un soucis d'inter-connectivités que nous choisissons de créer une chaîne sur youtube.

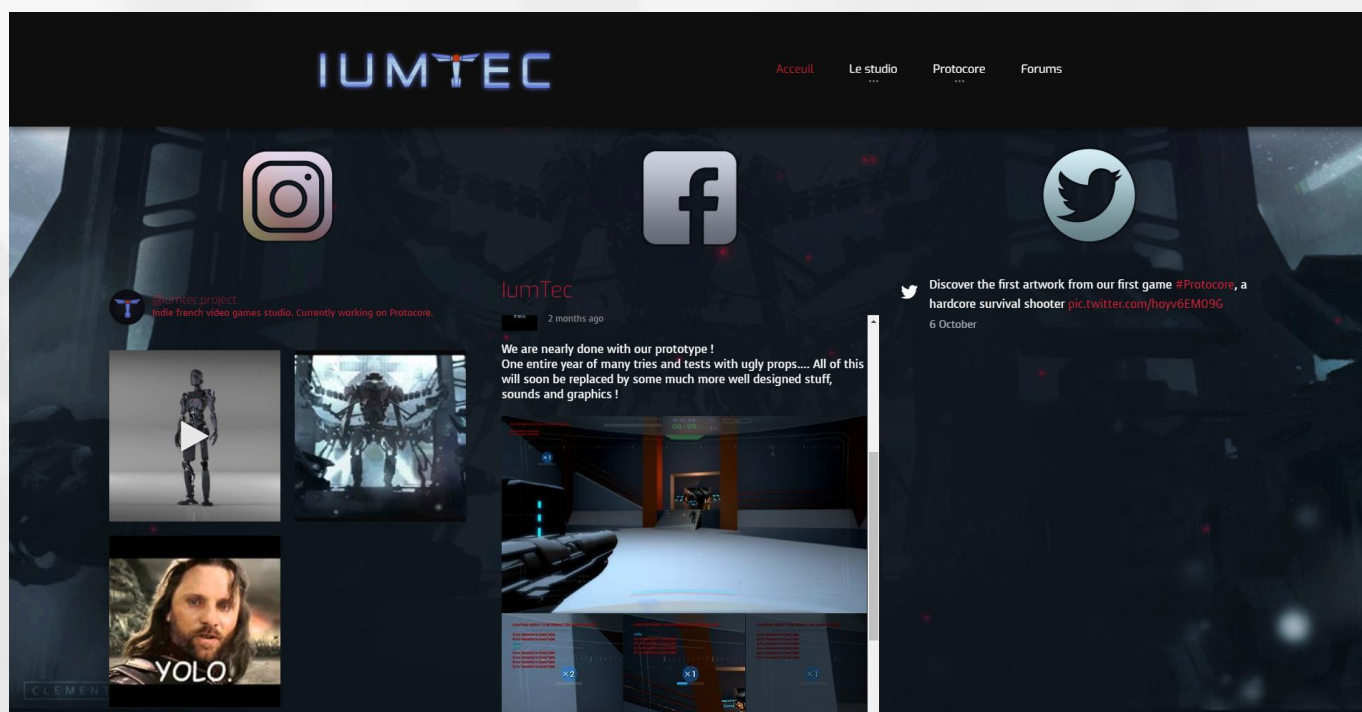
Twitter : Permet de faire des informations courtes qui se propagent rapidement. Le dialogue y est facile et la communauté dynamique et investie.

D'autres réseaux sociaux comme Pinterest, Steam ou Twitch pourront s'ajouter à la liste déjà présente en fonction du temps disponible.

Crowdfunding : Nous espérons pouvoir récolter un extra de budget pour ajouter d'autres fonctionnalités au jeu et l'enrichir. C'est pourquoi nous avons lancé notre communication suffisamment tôt. Nous espérons un engagement assez fort et également un projet assez stimulant pour pouvoir lancer notre campagne de crowdfunding. Si le ce dernier est concluant nous aurons la garantie de la réussite du jeu et dans le cas contraire nous aurons un premier retour de la part de notre communauté.

Les influenceurs : Dans le domaine du jeu vidéo, il y a énormément d'influenceurs, de passionnés qui publient quotidiennement sur le sujet. Qu'ils soient youtubers, streamers ou bloggers, ils sont toujours ouverts aux nouveautés. Néanmoins nous ne voulons pas mettre en place de stratégie de pushing. Une stratégie devenue obsolète. Néanmoins, nous mettrons à leur disposition tous les outils nécessaires pour qu'ils puissent parler du jeu. Nous offrirons aussi régulièrement des copies du jeu.

En résumé, nous souhaitons apporter une nouvelle manière de produire, plus proche de nos clients et de nos collaborateurs. Nous mettrons en valeur nos process de production aux yeux du public afin de lui donner envie de s'investir dans le développement de nos jeux (participation en gamedesign, technologies open sources, modding...). Nous mettrons en avant les membres et les compétences de nos équipes pour encourager leur investissement personnel dans l'entreprise et pour personnifier notre relation à la communauté.



5- Les innovations

Techniques

Nous travaillons depuis quelques mois sur le développement d'un algorithme de difficulté adaptative qui devrait analyser le comportement du joueur et y trouver une opposition adéquate en temps réel. Il s'agit de la seule innovation technique que nous développons nous-même et dont nous serons propriétaire à 100%, le reste du jeu étant conçu sur la base de technologies déjà existantes.


Néanmoins, nous faisons tout de même partie d'une nouvelle vague d'indépendants qui ont su adapter leurs compétences aux dernières technologies présentes sur le marché. L'open source et la mise en libre accès d'Unreal Engine, il y a trois ans de cela, promet de bousculer le monde du jeu vidéo grâce à l'apparition d'outils très puissants pour un coût très bas. Nous sommes parmi les premiers à savoir nous en servir et à les utiliser dans un projet indépendant.

Conceptuelles

Notre jeu souhaite offrir une expérience inédite en

Grâce à la patte graphique de notre concept designer, notre jeu sera doté d'une identité visuelle bien définie qui caractérisera notre titre.





Nous avons également opté pour une direction sonore particulière qui s'occupera de rendre l'ambiance de notre jeu unique en son genre. Nous faisons confiance à notre sound designer pour réaliser cela et composer des musiques aux rythmes déconstruits et aux sonorités dérangeantes qui feront échos à l'état psychologique du personnage qu'incarne le joueur. Un état soumis à un sentiment prédominant de solitude mais aussi aux doutes permanents que ce dernier aura sur le sens de sa propre existence. Dans un ensemble de sons principalement robotiques ou déshumanisés, la musique se chargera d'intensifier l'action mais également d'apporter une nuance étrange et ésotérique qui, nous l'espérons, devrait encourager le joueur à découvrir l'histoire que cache notre jeu.

Concernant cette dernière, nous promettons bien entendu au joueur de découvrir un univers riche en éléments scénaristiques qu'il pourra découvrir au fur et à mesure de sa progression dans le jeu.

6- Les outils et la méthodologie

Les outils du développement

La IUMTEC a l'avantage d'être un tout jeune studio, ayant pu se former aux dernières technologies présentes sur le marché, souvent plus performantes et plus accessibles que les anciennes.

Protocore est donc principalement développé à l'aide de [l'Unreal Engine 4](#) en tant que moteur de jeu principal. Une technologie de pointe qui rassemble toutes les fonctionnalités nécessaires au développement d'un jeu de qualité équivalente à celle d'un AAA. De plus, son utilisation est soumise à un système de redevance, l'accès au moteur étant donc gratuit jusqu'à ce que le jeu génère ses premiers revenus dont 5% du total ira à Epic Games. Une accessibilité réellement moins onéreuse que les autres moteurs du même calibre. Notre jeu aura donc la chance de profiter d'un rendu de dernière génération à moindre frais tout en se garantissant un coût de développement particulièrement bas pour la qualité de production obtenue.

Les autres softs utilisés jusque-là sont [Blender](#) pour l'édition 3D, [FMOD Studio](#) en tant que moteur son ainsi que quelques logiciels de la suite Adobe pour la gestion des éléments 2D. Encore une fois, même avantages que pour l'UE4 puisque Blender et FMOD sont des logiciels de dernière génération dont l'utilisation est complètement gratuite.

La méthodologie

Le travail et la communication dans l'équipe est principalement effectué à distance, faute d'avoir accès à un local digne de ce nom. L'utilisation de Discord permet néanmoins de travailler efficacement avec les possibilités de téléconférence et de partage d'écran qu'offre ce logiciel. Nous utilisons également le site Trello et son système de création de tickets afin de se répartir efficacement les tâches et de pouvoir prendre du recul sur l'avancement du projet.

Enfin, nous utilisons la technologie de dépôt SVN avec les logiciels Tortoise et VisualSVN afin de se partager les sources du projet et de pouvoir continuellement travailler sur une version commune à tous. Evitant ainsi de gros problèmes de conflits qui pourraient apparaître sur la fusion de plusieurs versions faites en local.

Le workflow de l'équipe de production est découpé de la manière suivante :

- La direction artistique se charge de sélectionner un concept qui sera développé pendant une période définie (une à deux semaines) par le concept designer. Celui-ci effectue une recherche rapide en 2D afin de faire valider le concept par la direction artistique.
- Une fois le concept validé, le designer se charge de détailler au maximum le concept en 3D dans le temps qui lui est imparti.
- Le concept détaillé, validé une nouvelle fois par la direction, est donné ensuite aux équipes de production graphique (modelleurs et animateurs 3D) et sonore (sound designer).

- Pendant la période de production, le concept designer se met déjà à travailler sur un autre concept désigné par la direction.

Les périodes de creux sont gérées par la mise en place de tâches secondaires comme la création d'artworks pour le concept designer, la composition musicale pour le sound designer ou encore le perfectionnement des modèles et la création de materials pour les techniciens 3D.

Indépendamment, l'équipe de développement (gamedesigners, développeurs) continue à développer et à tester les fonctionnalités du jeu ainsi qu'à intégrer les éléments produits par l'équipe de production.

En dehors de tout cela, gravite le community manager qui se charge d'informer la communauté des avancés qui sont faites sur le projets et de gérer les différentes plateformes de communication.



7-Le CV de la IUMTEC

Les origines

Le développement de Protocore a réellement débuté en mai 2016 par la collaboration de deux passionnés, Florent Montagne et Thiébaut Dieterich, qui travaillaient alors depuis deux ans à perfectionner ensemble leurs compétences de développement. L'objectif du projet était de trouver un concept original dont le cahier des charges respecterait les faibles moyens d'un studio indépendant à peine créé.

« Protocore appartient à un projet "tremplin", un projet qui va nous donner les moyens d'en faire d'autres plus ambitieux et plus risqués aussi. Il nous fallait donc un concept efficace pour notre premier jeu, un concept qu'on maîtrise bien, pas trop difficile à réaliser et sur lequel on se sent à l'aise. On a toujours beaucoup apprécié le genre du survival arcade et les FPS hardcore en général, on a passé beaucoup d'heures à jouer à ces jeux, c'est donc sur ceux-là qu'on a le plus d'expérience en tant que joueurs. C'est aussi une petite référence au passé puisque c'est sur le mode coop d'un jeu du genre (Call of Duty 5 Nazi Zombies) qu'on s'est rencontré Florent et moi. »

C'est ainsi que les deux développeurs se sont fixés sur le concept de Protocore qui rentrait parfaitement dans le cadre d'un premier projet devant confirmer leurs acquis et pérenniser leur entreprise.

Jusqu'à maintenant

Florent et Thiébaut passèrent alors une année entière à préciser et développer leur concept ce qui nous amène au 4 mai 2017, date à laquelle ils décidèrent de créer la structure juridique de leur entreprise, IUMTEC Project. Jugeant leur prototype assez avancé pour anticiper le passage en production et embaucher le personnel nécessaire à la formation d'une équipe de développement.

C'est ainsi qu'ils embauchèrent un concept artiste, prirent une stagiaire en production 3D et commencèrent à collaborer avec un sound designer en freelance. Ensemble, ils progressèrent sur la réalisation des premiers visuels et sonorisation du jeu durant tout l'été. Leur projet fut également sélectionné lors du concours French Tech Diversité au début du mois de juillet 2017, ce qui leur garantit un financement de 45 000 euros ainsi qu'un hébergement dans un incubateur à Paris.

Fier et confiant de la tournure que prenaient les choses, les deux développeurs purent se permettre d'embaucher une community manager, afin de commencer à mettre en place la communication, ainsi qu'un VFX artist qui s'occuperait des effets spéciaux et d'une partie de la post production.

Cela nous amène au temps présent, en ce milieu d'octobre 2017, où notre équipe est désormais composée de 7 membres, et où le prototype a été poussé jusqu'à sa fin, positionnant le jeu en début de sa phase Alpha. C'est en prévision des besoins en financement d'ici la sortie du jeu qu'un dossier de demande d'aide auprès du FAJV a été monté. Aide qui s'avérera crucial dans le bon déroulement du process de production et de l'augmentation de l'effectif de l'équipe.

« On est actuellement sur le tout début de la phase Alpha de notre jeu, c'est à dire qu'on a une base de gameplay assez solide pour que l'on se permette maintenant de se concentrer sur l'ajout de contenu additionnel (armes, ennemis, capacités spéciales, mécaniques de gameplay supplémentaires, modes de jeux supplémentaires), la mise en place de cette fameuse difficulté adaptative, les graphismes, le son, la construction des niveaux de jeu et du level design, l'interface utilisateur, l'intégration du jeu à steam, le paramétrage des serveurs, l'optimisation, la mise en place des sessions de test et la gestion des retours de la communauté... en plus de tout un tas d'autres petits imprévus qui viendront se rajouter au fur et à mesure du développement (les problèmes techniques et la difficultés d'équilibrage qu'on va sûrement rencontré par exemple). En gros on doit être à 25% du jeu qu'on souhaite réellement faire et à 75% d'une première version jouable dans de bonnes conditions. »



8- Le planning de production

- **Juin 2017 à janvier 2018** : conceptualisation, production, sonorisation et intégration de toutes les IA, des trois classes de personnages jouables, des 28 armes de base et de 6 équipements utilitaires (capacités spéciales).
- **Octobre 2017** : début de la communication, lancement du site web, des comptes Facebook, Twitter, Youtube et Instagram
- **Janvier 2018 à avril 2018** : conceptualisation, production, sonorisation et intégration du décor, des éléments d'ambiance et de scénarisation. Tests alpha en fermé avec une communauté restreinte de joueurs sur des serveurs de jeu, chasse aux problèmes d'optimisation et aux bugs.
- **Février 2018** : campagne de crowdfunding
- **4^e trimestre 2018** : sortie d'une version commercialisable du jeu



9- L'état actuel du prototype

Les fonctionnalités

Contenu de la version actuelle :

- ✓ Une classe de personnage jouable sur les trois prévus à la sortie du jeu
- ✓ Trois armes jouables sur un trentaine d'armes de prévu
- ✓ 7 ennemis dont le concept a été vraiment validé
- ✓ Système de scoring récompensant le kill des unités ennemies
- ✓ La présence de deux challenge dans le mode de jeu principal.

Déroulement d'une partie dans la version actuelle :

- Spawn du joueur avec une arme de base dans une salle fermée.
- Le joueur doit survivre à plusieurs vagues d'ennemis consécutives comportant deux types d'IA différentes
- La destruction des unités ennemies donnent des points de ressource qui peuvent être utilisées pour acheter une deuxième arme (utilisable simultanément avec la première), racheter des munitions ou activer un piège... le joueur peut aussi récolter ces points en interagissant avec des éléments du décor.
- Après les trois premières vagues d'ennemis une porte s'ouvre permettant au joueur d'accéder à une nouvelle salle - une vague infinie débute peu après l'ouverture de la porte, obligeant le joueur à défendre une zone de la nouvelle salle s'il veut voir la vague se terminer.
- Si le joueur arrive à défendre la zone, une nouvelle vague arrive pour l'assaillir comportant deux nouveaux types d'IA différentes - à la fin de la vague, le joueur est téléporté dans un autre niveau fermé où un nouveau mode de jeu lui est imposé, on appelle ça un "challenge".
- Si le joueur atteint l'objectif du challenge dans un temps donné, il gagne un point spécial qui va lui permettre d'améliorer son équipement (bouclier, vitesse, santé) ou ses armes.
- Il va devoir ensuite survivre à trois vagues d'ennemis comportant trois types d'ennemis supplémentaires.
- Nouveau challenge avec nouveau mode de jeu.
- Fin de la partie et victoire du joueur.

Les raccourcis

"Z, Q, S, D" = mouvements

"Maj" = dash

"Espace" = jump

"Click gauche" = tirer avec arme de gauche

"Click droit" = tirer avec arme de droite

"F" = attaque au corps à corps

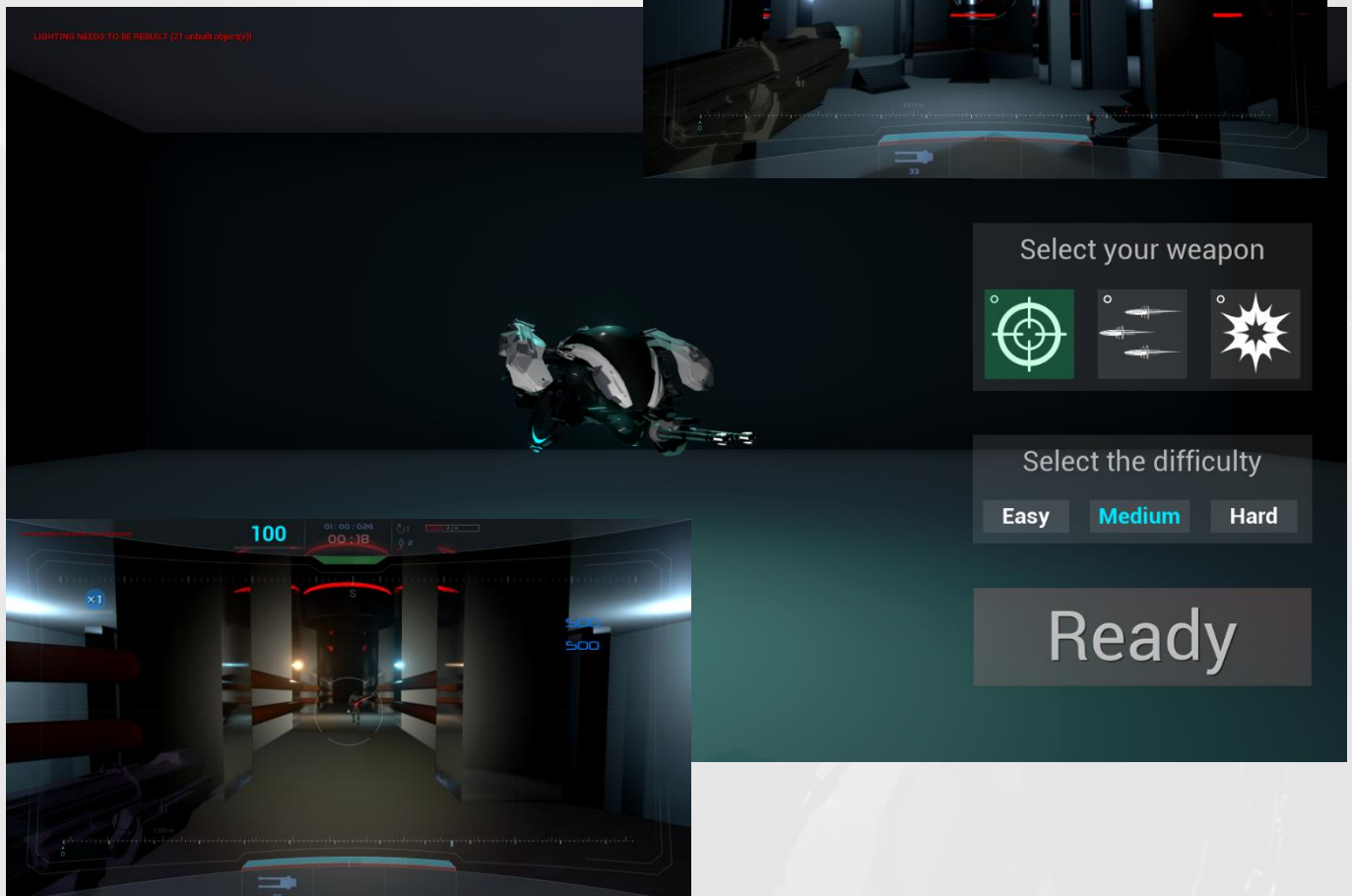
"A" = récupérer l'énergie présente dans un crystal, envoyer de l'énergie vers un système

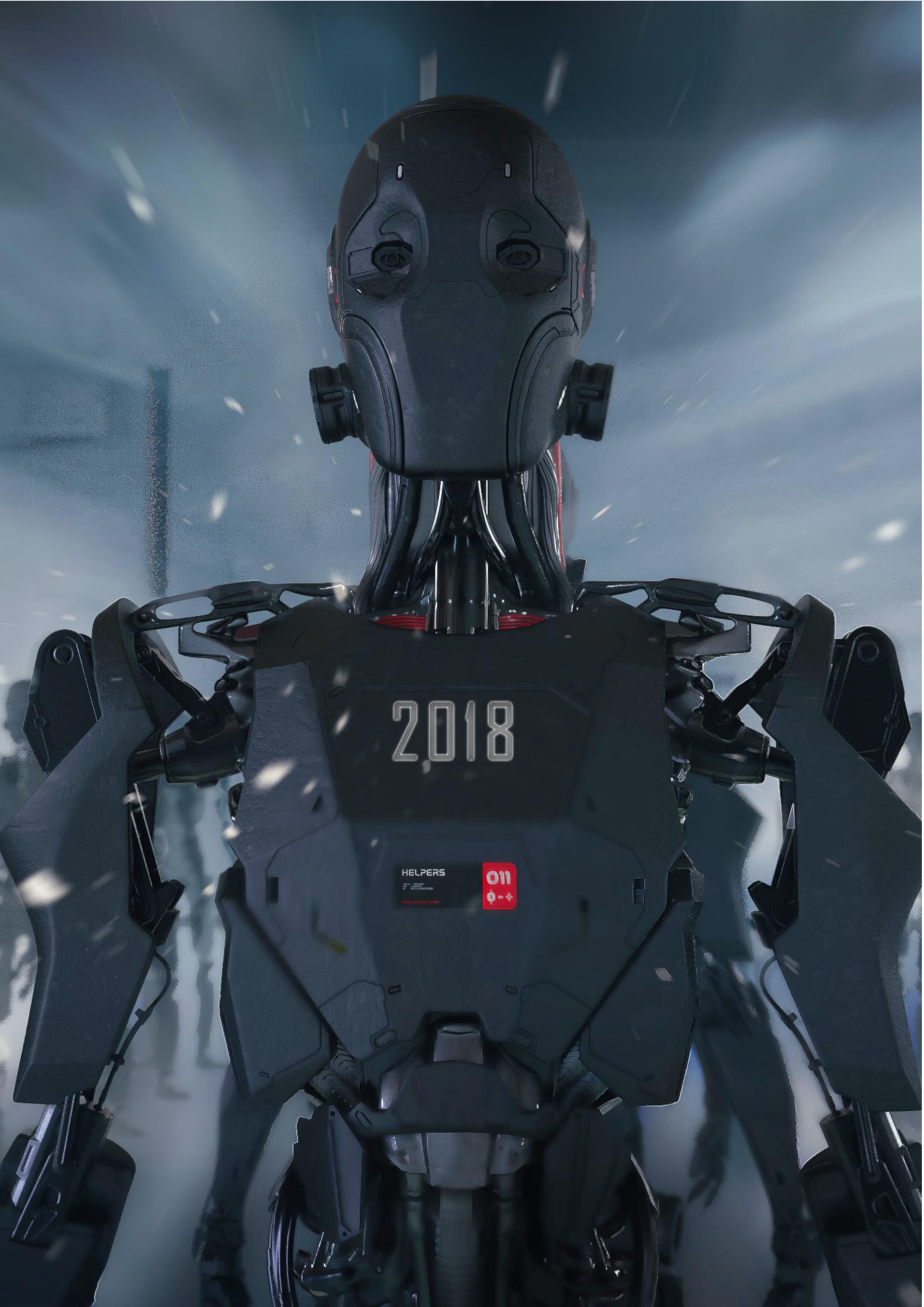
"E" = interaction avec un système

"T" = déplacement rapide

"CTRL" = Zoom / meilleure précision des armes

"M" = stopper la musique





2018

HELPERS

