IceShard Studio

Création d’un studio de jeux vidéo

Business Plan

Version 1 – Septembre/Octobre 2018

**Porteur de projet : Rémi Sézille**

Sommaire

# Le projet de studio

Le projet de création d’un petit studio de développement indépendant est né de la volonté de donner une dimension supplémentaire à un jeu vidéo en cours de création.

En effet, le premier jeu phare est Spectral Frontiers, un tactical RPG s’inspirant des classiques du genre (Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre, Fire Emblem, Disgaea...), le tout en les remettant au goût du jour avec un développement soigné et des graphismes 2D adaptés aux moyens d'aujourd'hui.

Malheureusement une seule personne n’est pas suffisante pour un tel jeu, surtout avec mon bagage fortement orienté technique qui implique également des lacunes côté réalisation graphique et sonore. D’où cette nécessité d’amener des profils complémentaires et créatifs au projet.

Même si les premières lignes de code du jeu actuel ont été écrite fin mai 2018, la réflexion a quant à elle démarré il y a plusieurs années, sous forme d’un prototype en Java à titre personnel, puis d’une seconde version un peu plus aboutie en 2014 pour un projet de fin d’études.

Un prototype interne est actuellement jouable, mettant en scène un combat dans son intégralité : placement des pions, phase de tour par tour avec déplacements et attaques, victoire/game over.

Pour le studio, création d’un statut juridique très bientôt (dernier trimestre 2018).

## L’équipe

**Rémi Sézille** - Gestion, Développement, Game Design

Impliqué dans la création de jeux vidéo depuis ses 10 ans avec notamment RPG Maker 2000, The Games Factory, Game Maker… Rémi a suivi des études en informatique, avec un DUT Informatique puis un diplôme d’Ingénieur obtenu à l’Université de Technologie de Compiègne en 2014. Tout d’abord orienté professionnellement vers le développement web, avec un premier CDI en Angleterre, il est revenu en France pour diriger la partie technique d’une startup web en 2015, avant de se lancer lui-même dans l’aventure entrepreneuriale en revenant à ses premiers amours avec Spectral Frontiers début 2018.

## Les outils

**Unity**

Outil principal de développement, il s’agit d’un des moteurs de jeu vidéo les plus connus sur le marché. Utilisé aussi bien pour du desktop 3D que pour du mobile, c’est un acteur incontournable de la scène. Créé en 2005, des millions de développeurs l’utilisent aujourd’hui, pour notamment créer plus de 50% des jeux mobiles du marché (<https://unity3d.com/public-relations>).

Parmi les jeux les plus connus réalisés par Unity : Cities Skyline, Hearthstone, Pokémon Go, Cuphead…

**Confluence**

Confluence est un wiki collaboratif en ligne qui permet de gérer efficacement toute la gestion de l’information et des documents.

Il permet de centraliser et de mettre à jour très facilement les documents de game design, les spécifications techniques et autres. Tout en permettant à tous les membres de l’équipe d’y accéder et de les modifier directement sur internet.

**Trello**

Outil de gestion de projet, il permet de clarifier la roadmap à court et moyen terme et de garder un œil sur les différentes tâches et idées du projet.

Accessible également via internet, il est également accessible par les autres collaborateurs du projet.

**GitHub**

Utilisé afin de gérer le stockage et le versioning du code du projet. Collaboratif, puissant et accessible de partout, c’est un outil indispensable au suivi des développements et travail en équipe.

# Le jeu – Spectral Frontiers

## Description détaillée - Gameplay

Blabla

## L’histoire

## Univers visuel

## Univers sonore

L’univers sonore est très important pour Spectral Frontiers, bien plus qu’il ne peut l’être dans bien d’autres jeux.

En effet, le scénario solo étant la pièce maitresse du jeu, l’immersion prend une place très importante. De plus, le tactical RPG étant un type relativement ancien, de très nombreux joueurs se souviennent encore des mélodies et musiques de ces jeux.

Il convient donc d’avoir à la fois un univers sonore qui puisse rappeler aux plus anciens joueurs cette ambiance Gameboy/PlayStation, et à la fois avoir des sons à la hauteur d’aujourd’hui.

Cette vidéo (en anglais) explique très bien ce principe, qui a notamment été utilisé pour le jeu vidéo Octopath Traveler : <https://www.youtube.com/watch?v=EbSgRRiPtHY>

Il s’agit de travailler avec les limitations techniques de l’époque, principalement en réduisant le nombre d’instruments utilisés tout en utilisant les techniques d’enregistrement d’aujourd’hui (vrai orchestre, ou sons haute définition).

Côté style de musique, on privilégiera la musique symphonique, habituellement utilisée dans les RPGs et qui se marie très bien avec ce type de jeu.

## Les innovations

Spectral Frontiers se démarque des autres jeux, aussi bien indépendants que tactical RPGs, par une réalisation soignée et un soin particulier apporté aux détails et à l’immersion, à travers notamment un unique mode de jeu solo, mais aussi et surtout son unique gameplay : les combats.

« Facile à apprendre, difficile à maîtriser »  
Loi de Bushnell

Quand les studios à gros budgets peuvent se permettre d’incorporer une multitude de mécaniques différentes à leurs jeux, l’objectif avec Spectral Frontiers est de faire une chose, et de la faire de manière **excellente**. De marier une réalisation visuelle, sonore, des mécaniques et une difficulté savamment dosée afin de proposer des combats d’une rare qualité, immersion et profondeur.

« Apporter une profondeur lors des combats jamais atteinte dans un tactical RPG. »

On peut ainsi distinguer plusieurs paramètres qui permettront de se diriger vers ce désir d’excellence :

* Une difficulté bien dosée avec une courbe de progression aussi agréable pour les néophytes que pour les initiés.
* Une initiation aux mécaniques de jeu pour ceux qui le désirent (un tutoriel), le tout intégré parfaitement à l’histoire
* Une immersion visuelle et sonore rendant les combats « vivants » et racontant une histoire malgré le tour par tour.
* Apporter une profondeur lors des combats jamais atteinte dans un tactical RPG, notamment en faisant intervenir les éléments de décor, la météo, le terrain, la position des pions, l’élévation

« Raconter une histoire différente à chaque combat grâce à un monde vivant, malgré des actions tour par tour. »

La façon dont nous voyons ce désir d’excellence pour Spectral Frontiers par rapport aux jeux à plus de 100 millions de budget :

Mais ce n’est pas tout. Spectral Frontiers se veut également novateur dans sa façon d’amener le personnage principalement joué par le joueur.

De ce point de vue, l’histoire peut se découper en deux parties :

* Une première partie où le personnage principal poursuit le supposé héros de l’histoire en le prenant comme modèle.
* Une seconde partie où le personnage principal devient finalement le vrai héros

Le prologue du jeu démarre d’ailleurs sur ces phrases :

Vous n’êtes pas le héros. (You are not the hero.)  
Pas cette fois. (Not this time.)

# Etat du marché

Les tactical RPGs étaient très présents il y a une vingtaine d’années et sont apparus au Japon.

Cependant après une période de disette ils reviennent à la mode aux Etats-Unis et en Europe.

Concernant le marché français, il a toujours été très réceptif à ce type de jeu en partie dû à l’écrasant succès du jeu Dofus d’Ankama Games.

**Tactics Ogre** (SNES – 1995 – Uniquement Japon)

0,71 millions de ventes [[1]](#ventestacticsogre)

**Tactics Ogre : Let Us Cling Together** (PSP – 2011)

0,54 millions de ventes [[8]](#ventestacticsogrepsp)

**Final Fantasy Tactics** (PS1 - 1997)

2,45 millions de ventes [[2]](#ventesfinalfantasytactics)

**Final Fantasy Tactics Advance** (GBA – 2003)

2,13 millions de ventes [[3]](#ventesfinalfantasytacticsadvance)

**Final Fantasy Tactics : The War of the Lions** (PSP – 2007)

1,16 millions de ventes [[4]](#ventesfinalfantasytacticswarlions)

**Final Fantasy Tactics A2** (Nintendo DS – 2008)

0,75 millions de ventes [[5]](#ventesfinalfantasytacticsa2)

**Disgaea 1 à 5** (PS2 à PS4 – 2003 à 2017)

3 millions de ventes de 2003 à 2017 [[6]](#ventesdisgaea)

**The Banner Saga 1, 2, 3** (PC – 2014 à 2018)

Environ un million, sans compter les portages consoles [[7]](#ventesbannersaga)

**Dofus (et Ankama)**

Il a popularisé le genre en France, même s’il s’agit d’un jeu en ligne, beaucoup de jeunes français connaissent maintenant le type “Tactical RPG” et y sont habitués

**Et bien d’autres titres…**

Shining Force (MegaDrive – 1992), X-COM (1994 à 2017), Bahamut Lagoon (SNES – 1996), Vandal Hearts (PS1 – 1996), Saiyuki : Journey West (PS1 – 2001), Phantom Brave (PS2 – 2004), Jeanne d’Arc (PSP – 2006), Soul Nomad (PS2 – 2007), Wild Arms XF (PSP – 2007), Valkyria Chronicles (PS3 – 2008)

## Le développement indépendant à faible budget

Quelques titres sont actuellement en cours de développement mais aucun n’est pour le moment sorti de sa phase de production.

**Hartacon Tactics**

Tactical RPG similaire à Spectral Frontiers. Un accès anticipé est disponible sur Steam depuis 2017, mais le jeu semble à l’abandon. Il était fait par une seule personne mais la complexité de l’interface et le nombre de fonctionnalités ont rendu le jeu difficile à prendre en main et assez peu qualitatif sur chacune des fonctionnalités.

**Far Away From Home**

Un autre tactical RPG, actuellement en phase de production, réalisé par une seule personne. Débuté début 2017, une démo est disponible. Le gameplay est assez propre mais manque de profondeur. L’interface manque de visibilité. La communication est assez dérisoire.

**Arcadian Atlas**

Un autre tactical RPG similaire à Spectral Frontiers. Ils sont actuellement deux sur le projet et sont en plein dans leur phase de production.

Ils ont levé plus de 95.000€ sur Kickstarter en 2016. [[9]](#kickstarterarcadianatlas)

La sortie était initialement prévue pour début 2018 mais des errements dans leurs choix et leur développement l’a repoussé de plus d’une année.

**Wintermoor Tactics Club**

Un tactical RPG avec une pate graphique très intéressante, se rapprochant de The Banner Saga. Développé par une équipe de 6 personnes, ils ont une version jouable en interne et ont commencé leur communication via Twitter en mai 2018. Les combats sont semble-t-il assez simpliste, l’intérêt du titre tenant dans son univers graphique très intéressant. Sortie prévue pour 2019.

# Stratégie globale

## Production Phase 1

La phase 1 de la production s’articule autour de toutes les tâches que je suis en mesure d’effectuer seul sans aide extérieure, et sans financement.

En particulier tout le développement du gameplay et des différents éditeurs (de cartes, d’objets, de sorts…), des différentes mécaniques du jeu, des effets de particule, des effets d’ambiance.

Cette phase 1 devrait se finir fin 2018 avec un premier prototype très largement jouable pour une première étape de test.

Production Phase 2

Playtest

Livraison

# Planning prévisionnel

## Du projet de studio

Automne 2018 : Création d’une entité juridique

Dernier trimestre 2018 : Recherche de fonds d’amorçage

Dernier trimestre 2018 : Faire réaliser par un freelance un concept-art (servant à la promotion et pour l’écran titre du jeu) ainsi qu’un logo

Fin 2018 - Début 2019 : Recherche de fonds ; embauche d’un artiste polyvalent à temps plein et d’un scénariste/level designer

Eté 2019 : Campagne de crowdfunding (Kickstarter)

Automne - Hiver 2019 : Sortie du jeu

Fin 2020 : Un premier DLC incluant une toute nouvelle campagne centrée sur le passé d’un des protagonistes (amélioration du lore et de l’univers, continuité dans la génération de revenus)

## De Spectral Frontiers

2014-2018 : Maturation de l’idée, du gameplay, à travers divers prototypes

Juin 2018 : Début du développement du moteur du jeu (combat, isométrie, interface)

# Stratégie de communication

Débutée très tôt lors du processus de création afin de fédérer le plus possible un noyau dur.

## Twitter

Sans aucun doute LE canal de communication le plus important pour faire connaître un jeu indépendant.

## Youtubeurs, streamers, influenceurs

Compte tenu de l’influence exponentielle qu’ont les youtubeurs et streamers auprès des potentiels joueurs, ils sont une pièce très importante de toute stratégie de communication d’un jeu indépendant.

Chaque influenceur ayant de plus sa propre communauté, ses propres jeux, il devient alors très facile de cibler son public visé.

La plupart du temps, les influenceurs prennent un forfais pour réaliser un « let’s play », une vidéo ou une diffusion en direct du jeu pendant 2 heures ou plus.

## Annuaires et sites spécialisés

Une fois une base solide établie (concept arts, captures d’écran qualitatives, vidéo de présentation), une fiche du jeu sera réalisée sur les principaux annuaires de jeux indépendants :

* Game Jolt - <https://gamejolt.com/> (en)
* IndieMag - <https://www.indiemag.fr/> (fr)
* Indie DB - <https://www.indiedb.com/> (en)
* Itch.io - <https://itch.io/> (en)

## Kickstarter

Kickstarter est un moyen de communication très important, non pas pour sa capacité à générer de l’argent (qui a réduit au fil des ans) mais pour sa capacité à fédérer des joueurs potentiels, et figure toujours comme un coup de pub majeur pour tout studio modeste.

Son utilité ne vient pas des fonds récoltés mais de sa capacité à construire une communauté fidèle autour d’un jeu, en impliquant les futurs joueurs au-delà d’un simple feedback avec une participation monétaire.

Par exemple, un retour d’expérience du directeur technique de The Banner Saga 2 (anglais) : <https://www.pcgamer.com/banner-saga-2-technical-director-laments-underwhelming-launch-why-the-hell-didnt-we-get-a-kickstarter/>

Il explique qu’après avoir réalisé le 1 avec notamment un projet Kickstarter, ils n’en ont pas fait pour la suite du jeu car ils souhaitaient le réaliser sans aide extérieure. Au final le 2ème épisode a été un échec commercial, car peu adapté au marché et pas assez testé auprès des joueurs potentiels.

## Salons et conventions

**Japan Expo**  
Juillet 2019  
Dispose d’un espace dédié aux jeux indépendants

**Gamescon**  
Aout 2019  
Un rendez-vous incontournable en Europe pour exposer son jeu indépendant et rencontrer du monde, le grand frère de la Paris Games Week

**Game Connection**  
Automne 2019  
LE rendez-vous professionnel entre studios, éditeurs, et entreprises du secteur du jeu vidéo

**Paris Games Week**  
Automne 2019  
Dispose d’un espace dédié aux jeux indépendants

**IndieCade Europe**Automne 2019  
Plus grand salon européen sur les jeux et studios indépendants

**Divers**  
Ainsi que divers salons régionaux permettant des relations plus personnelles avec de potentiels clients, d’effectuer des sessions de test poussées, et de montrer une présence active dans l’écosystème du jeu indépendant.

# Stratégie financière

## Coût de Spectral Frontiers

**Audio**

Musiques : 1500€ (50€ par titre, 30 titres)

Sons d’ambiance : 300€ (10€ par son, une trentaine de sons : crépitement, feu, vague/mer, nature/oiseaux, différentes attaques avec arme et magie, émotes)

**Art**

Hormis ce qui pourra être produit par l’artiste 2D, certaines choses devront être externalisées :

Concept-arts, logo (jeu, studio), interface utilisateur : ~2000€

**Technique**

La quasi-totalité du code est écrit par Rémi.

Prévoir une aide (ponctuelle ?) côté technique pour certains sujets pointus (intelligence artificielle, shaders complexes, post-processing). ~1000€

**Communication**

Blabla

**Outils**

Licences Unity Plus pour 3 personnes pour un an : 1500€

Addons Unity professionnels (gestion des langues, des contrôleurs, effets, inspecteur et éditeurs) : 500€

Licence Adobe Creative Cloud pour 1 personne pour un an : 1200€

Compte GitHub « Team » : 25$ / mois (300$ pour un an)

Licence Microsoft Office pour 3 personnes pour un an : 400€

**Portage**

PS Store

Nintendo Switch

**Traductions**

Japonaise

Très importante (le tactical RPG étant très bien vu et se vendant très bien au Japon, la moitié des ventes d’autres T-RPG y sont réalisées)

Anglaise

Nécessité d’avoir une traduction professionnelle afin d’améliorer grandement l’immersion du joueur.

Environ 10ct/mot, il faudra compter environ 20000 mots, soit 2000€ par langue traduite.

**Locaux & matériel**

Dans un premier temps, les personnes intégrées au projet travailleront en télétravail, permettant de se passer de locaux.

**Salaires**

* Moi-même, Rémi Sézille : Travaillant actuellement de chez moi et bénéficiant de l’Aide au Retour à l’Emploi jusqu’à fin 2019, je n’ai besoin d’aucune rémunération d’ici là.
* Un artiste polyvalent - pour des concept-arts ; les personnages, décors et animations ; l’interface utilisateur
* Un scénariste / level designer - puisque le jeu sera exclusivement solo, nécessité d’avoir un univers et des événements cohérents afin de renforcer l’immersion

**Administratifs**

* Statuts juridiques : 1000€
* Expert-comptable : 2000€

**Total**

* Audio : 1.500
* Art : 2.000
* Technique : 1.000
* Communication :
* Outils : 4.000
* Portage
* Traductions : 4.000
* Locaux
* Matériel
* Salaires : 40.000
* Divers : 3.000

## Financement

Crowdfunding : 20.000€

Lancement prévu été 2019

Il va servir à montrer au grand public un avancement certain du projet (puisque réalisé plus ou moins 6 mois avant la date de sortie), compléter un petit peu les fonds à disposition ainsi qu’amorcer la stratégie de marketing en fédérant la communauté existante et en donnant de la visibilité au projet.

Il permettra également de rassurer les intervenants extérieurs sur le potentiel du projet et de ses ventes.

## Ventes

**Prix de vente**

Le prix sera similaire à celui des autres jeux indépendants développés avec un budget avoisinant celui de Spectral Frontiers.

A noter qu’en fonction des plateformes, les commissions retenues par celles-ci ne sont pas les mêmes.

## Canaux de distribution

**Steam**

Acteur incontournable de la vente dématérialisée sur PC, Steam sera un atout majeur pour vendre le jeu dans le monde entier.

**Autres plateformes PC**

On peut également citer itch.io ou encore GOG qui sont d’autres plateformes de ventes dématérialisées sur PC, souvent plus avantageuses mais également moins connues que Steam, où les ventes seront donc plus faibles.

**PlayStation Store**

Plateforme de choix pour les jeux indépendants qui souhaitent investir le marché des consoles de salon. Le PlayStation Store est réputé pour être un vivier à jeux de rôle, occasion parfaite pour Spectral Frontiers d’améliorer sa crédibilité (comme pour la Nintendo Switch).

**Nintendo Switch**

Console créée par une entreprise japonaise, ses ancêtres ainsi qu’elle-même sont reconnus pour accueillir des RPG et T-RPG depuis très longtemps (Tactics Ogre en 1997, puis Final Fantasy, Fire Emblem…). C’est donc également une plateforme de choix pour accueillir Spectral Frontiers, en plus de lui donner de la crédibilité auprès des potentiels acheteurs PC ou PS4.

## Choix des partenaires

**Traductions** : <http://www.leveluptranslation.com> (entreprise française basée à Saint-Germain-de-Varreville)

**Art** : Beaucoup d’artistes français sont présents sur artstation, notamment pour réaliser des concept-arts, du chara design ou de l’UI. (Par exemple https://www.artstation.com/tohad)

# Captures d’écran de la version actuelle

Todo

# Sources

* [1] <http://www.vgchartz.com/game/4489/tactics-ogre-let-us-cling-together>
* [2] <http://www.vgchartz.com/game/754/final-fantasy-tactics>
* [3] [http://www.vgchartz.com/game/6268/final-fantasy-tactics-advance](http://www.vgchartz.com/game/6268/final-fantasy-tactics-advance/)
* [4] <http://www.vgchartz.com/game/3316/final-fantasy-tactics-the-war-of-the-lions>
* [5] <http://www.vgchartz.com/game/12378/final-fantasy-tactics-a2-grimoire-of-the-rift>
* [6] <https://nippon1.co.jp/news/pdf/2017/20170518_2.pdf>
* [7] <https://steamspy.com/app/237990> et <https://steamspy.com/app/281640>
* [8] <http://www.vgchartz.com/game/46283/tactics-ogre-let-us-cling-together/>
* [9] <https://www.kickstarter.com/projects/1266693296/arcadian-atlas-tactical-rpg-inspired-by-classics/>