



Marine SERRE
Max BORDAS
Romain HENOCQUE
Abdesslam LMOUIDINI

SOMMAIRE

- 1. Concept**
- 2. Résumé du Projet**
- 3. Le point fort du projet : L'univers**
 - 3.1 Les environnements**
 - 3.2 Les créatures**
 - 3.3 Le monstre**
 - 3.4 Yume**
 - 3.5 L'ambiance sonore**
- 4. Gameplay**
 - 4.1 Introduction et quêtes**
 - 4.2 Boucles du jeu**
 - 4.3 Gameplay lié à sa maladie**
 - 4.4 Les énigmes**
 - 4.5 Menu et Interface**
- 5. Scénario**
 - 5.1 Yume**
 - 5.2 Le monstre**
 - 5.3 Les chapitres du jeu**
- 6. Potentiel commercial**
 - 6.1 Marché ciblé**
 - 6.2 Jeux concurrents**
 - 6.3 Stratégie commerciale**
 - 6.4 Estimation des retombées financières**
- 7. Les innovations**
- 8. Méthodologie**
- 9. La démo**

Concept

Yume est un jeu d'aventure, de plateforme et de réflexion où l'on incarne une jeune fille isolée du monde qui devra se dépasser pour vaincre ses peurs et accepter sa maladie.

Type et genre de jeu :

Yume est un plateformer / puzzle qui lie l'aventure et la réflexion. Il ne peut se jouer qu'à un seul joueur et il n'y a pas de multijoueur.

Nous ciblons des adultes et jeunes adultes, nous prévoyons de classer notre jeu PEGI 7.

Notre jeu sera disponible pour les PC sur MacOS, Shadow et sur Steam



Jaquette Steam du jeu :



Résumé

Yume est une petite fille habitant dans la campagne japonaise, elle a très peu de vie sociale, son père est absent et elle est **dépendante de sa mère** qui la élève seule.

Atteinte de **schizophrénie**, ses hallucinations et ses angoisses augmentent avec le temps même si l'amour de sa mère l'aide énormément. Oppressée par la peur et l'incompréhension, la maladie de Yume se matérialise par une **créature** qui se développe dans ces rêves et les hante. Grâce aux histoires racontées par sa mère, Yume peut construire un monde qui la protège et dans lequel elle se sent en sécurité durant ses nuits.

Un jour sa mère **ne rentre pas** à la maison, son anxiété prend le dessus et ses peurs l'envahissent, elle n'arrive pas à gérer ses **crises** et cette nuit seule est la pire pour Yume.

Ainsi l'**objectif** du jeu est d'affronter le monstre qui a envahi ces rêves et altéré de son monde, elle va devoir se dépasser pour recréer la vie. Sa schizophrénie l'atrophie, sa capacité à différencier le vrai du faux l'affaiblit dans sa quête. Yume devra combattre sa **maladie** et ses symptômes avec la même détermination avec laquelle elle devra **combattre le monstre** qui la poursuivra durant tout le jeu. En parallèle, durant les phases d'exploration et d'énigmes, Yume devra parcourir son univers à la recherche d'**objet** représentant les souvenirs de sa mère qui lui offrira des moments de répit et de réconfort.

Le jeu met en lumière cette jeune fille qui lutte pour combattre ses peurs face à cette maladie. Le but étant que le **joueur se mette à la place** de quelqu'un qui souffre de schizophrénie juste quelques instants pour en ressentir les difficultés à en vivre. A la fin, la jeune fille devra toujours vivre avec sa maladie, cependant elle aura dépassée ses peurs face à la solitude, le deuil et l'anxiété de la vie. Elle développe une **force mentale** durant cette aventure qui éloignera le monstre à tout jamais.

Son point fort : L'Univers

Les Environnements :

Les décors de Yume sont inspirés des architectures japonaises. Etant donné que la petite fille a toujours vécu en campagnes et est très peu sorti de chez elle, les décors sont inspirés de ce qu'elle a vu autour de sa maison et ce qu'elle imagine avec les histoires que lui contait sa mère. Les environnements sont donc très naturels avec beaucoup de végétations et des bâtiments impressionnants pour la jeune fille.

L'environnement est différent entre le moment où le monde est dévasté par le monstre et quand la petite fille le répare. Ainsi, Les environnements sont tout d'abord sombres, détruits, en ruines et la végétation pourrie puis quand Yume trouve un souvenir, le monde se rétablit et tout se remet en place. L'univers reprend alors l'ampleur qu'il avait avant que le monstre le détruise.

Références de la campagne japonaise :



Nature

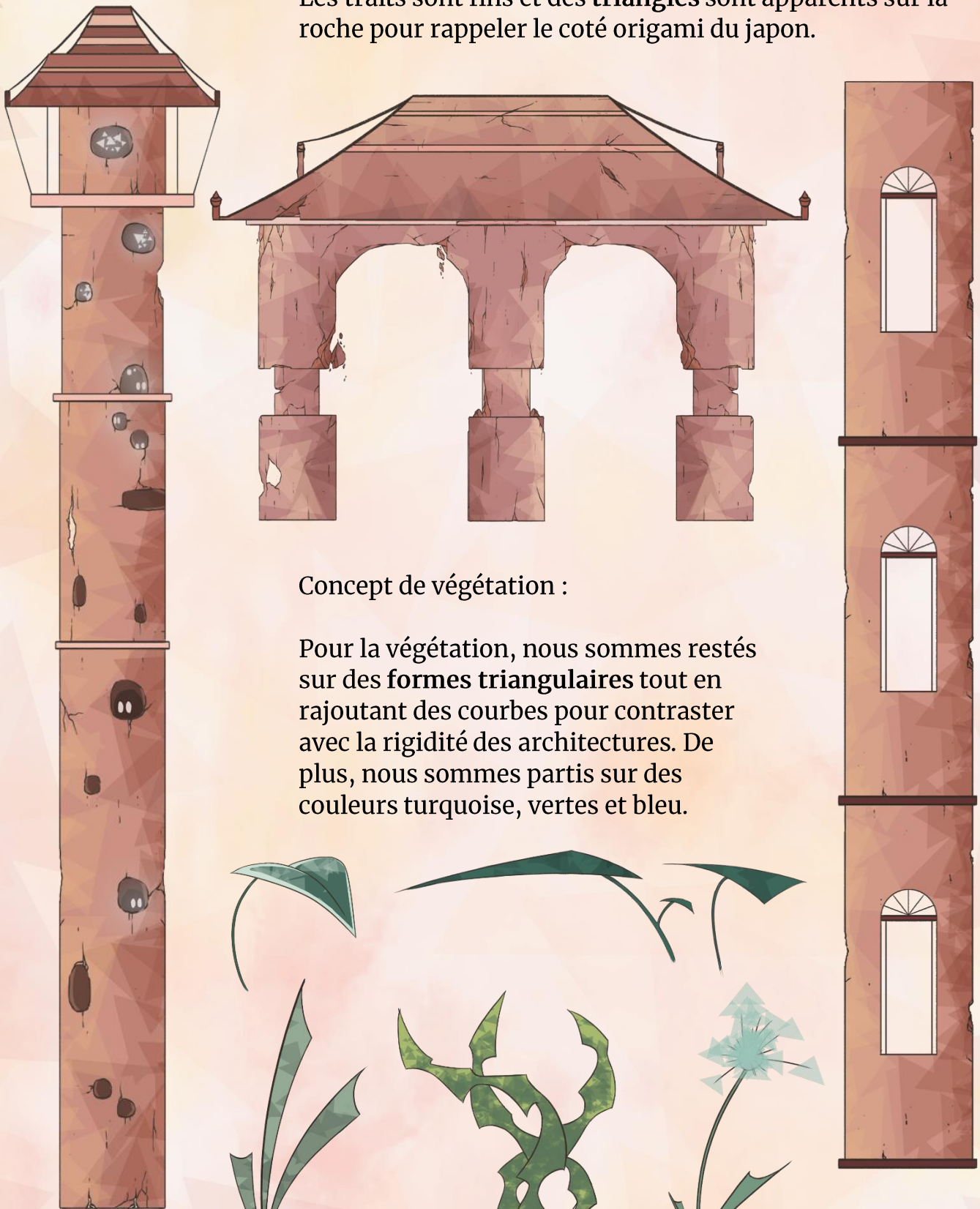


Batiments

Concept d'architecture :

Pour l'architecture, nous avons opté pour des couleurs orangées, rosées et saumon.

Les traits sont fins et des **triangles** sont apparents sur la roche pour rappeler le côté origami du japon.



Concept de végétation :

Pour la végétation, nous sommes restés sur des **formes triangulaires** tout en rajoutant des courbes pour contraster avec la rigidité des architectures. De plus, nous sommes partis sur des couleurs turquoise, vertes et bleu.



Le monde dévasté :

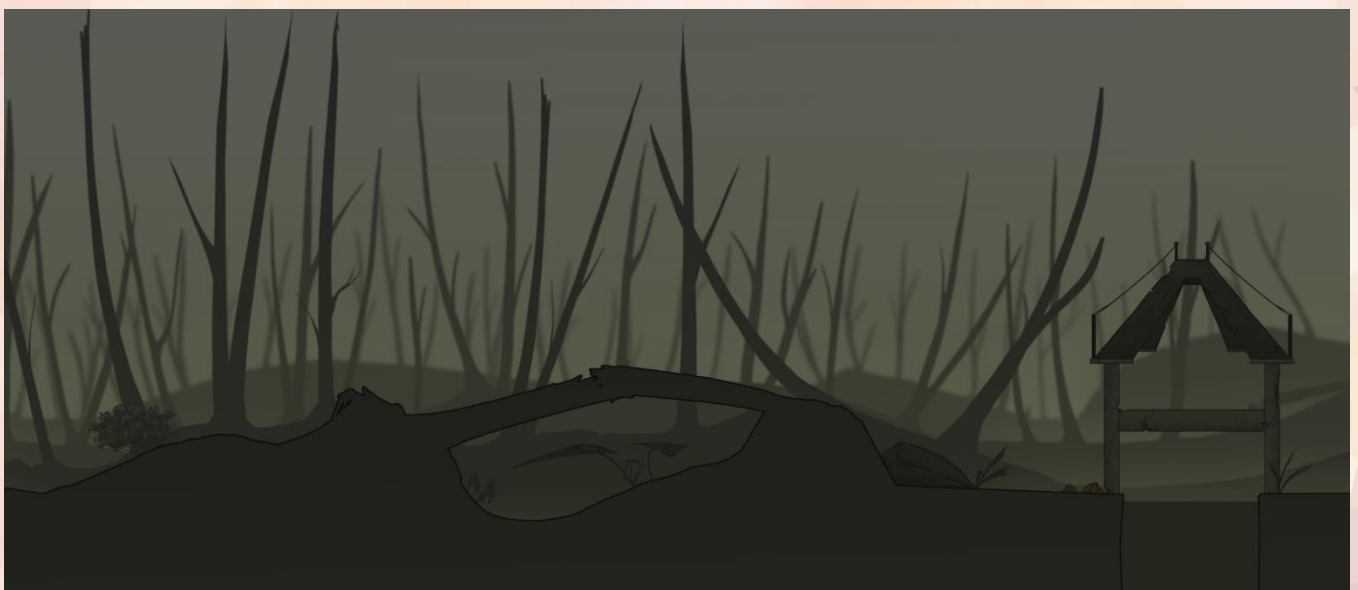
Lorsque le monstre passe, la végétation fane et devient terne comme si elles sentaient sa présence ce qui peut prévenir Yume d'une attaque imminente. De plus, l'architecture est dévastée à cause du passage du monstre.

Selon le caractère des créatures, elles fuient, se replient, s'envolent ou se cachent sous terre.



Afin de reconstruire ce monde détruit, Yume doit trouver des fragments de souvenirs qui la rendra heureuse et éloignera les dégâts du monstre pour un moment.

Forêt dévastée :

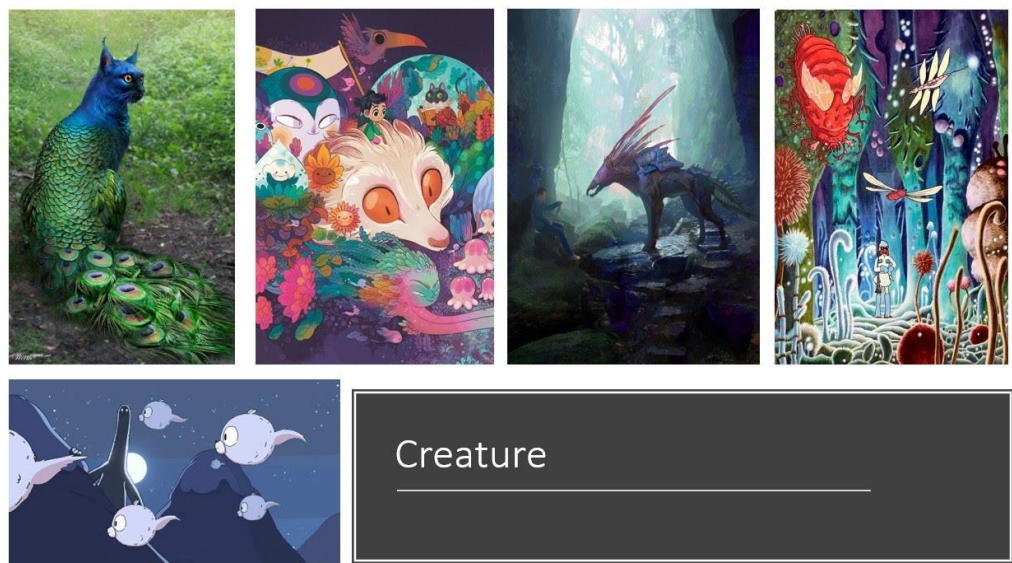


Les Créatures

Les créatures dans le jeu sont de simples habitants du monde. Ils sont tous **pacifiques** et vivent autour d'elle sans forcément lui prêter de l'attention. Les créatures sont de toutes formes, certaines peuvent **coopérer** avec la petite fille pour l'aider de temps en temps et d'autres peuvent créer des **obstacles** sans qu'ils s'en rendent compte. Les créatures ne parlent pas, cependant elles auront leur langage et leurs sons à elles.

Ainsi, des dizaines de créatures vivent dans ce monde. Elles servent à la contemplation de l'univers par le joueur.

Références :

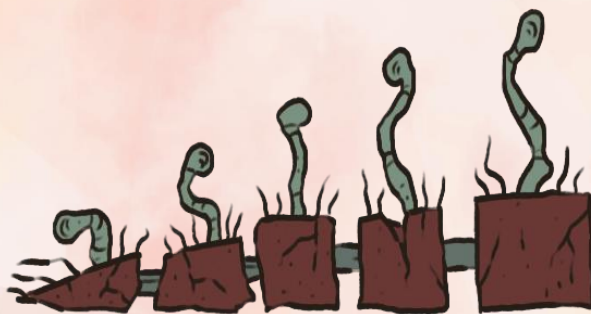


Les créatures sont créées à base de roche, de champignons, d'algues, d'herbes etc...

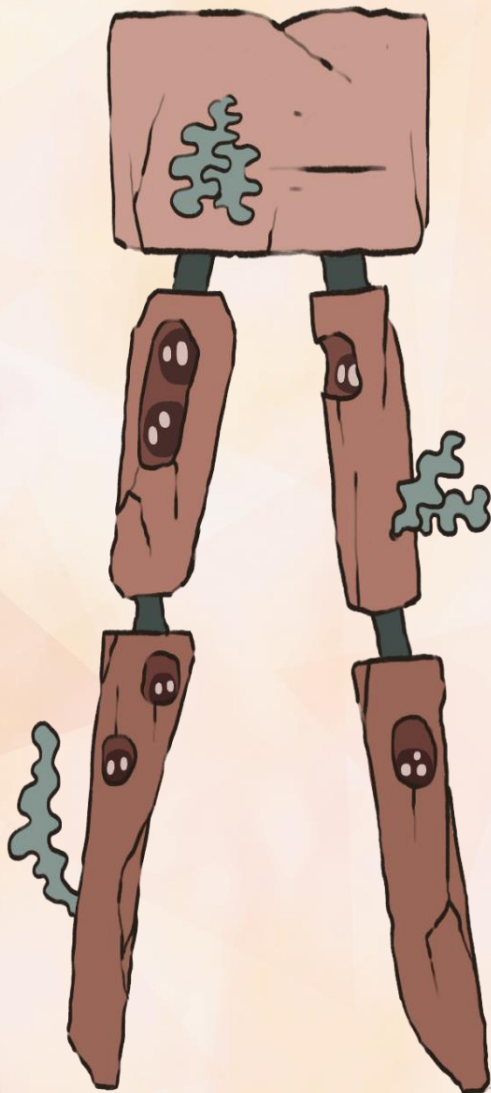
Comme dit précédemment, la roche est d'une couleur rosée, saumon, pêche voir orange. Pour les végétaux nous avons opté pour des couleurs comme le bleu, turquoise, vert.

Ainsi, les créatures sont un mix des deux.

Concept de créatures :

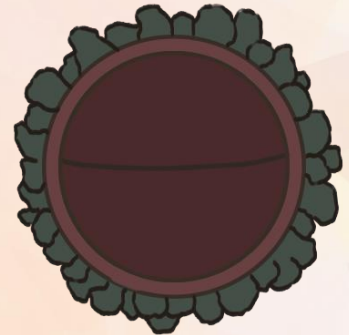
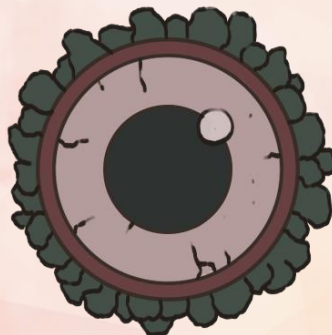
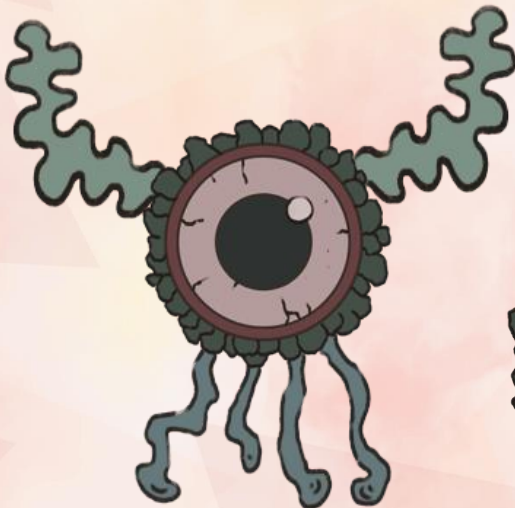


Par exemple celle ci-dessus à droite, vole avec des ailes en forment d'algues qui sont liées à de la roche, elle a deux tiges qui s'illuminent. A l'intérieur de la roche, il y a des yeux qui clignent pour montrer qu'il y a de la vie.



Celle-ci à gauche est très grande et son corps déborde hors de l'écran. Ses grandes pattes avancent lentement. Les petits corps incrustés dans la roche vivent dedans pour se tenir chaud et nous pouvons apercevoir leurs yeux.
Le bruit de cette créature ressemblerait à un cri de baleine grave et long.

Certaines créatures peuvent avoir des yeux aussi. Comme celles-ci dessous.
La première vole avec ses ailes un peu comme une méduse et le deuxième roule au sol et ne peut ouvrir l'œil que lorsqu'elle est en stand, ainsi elle doit s'arrêter souvent pour regarder sa direction.

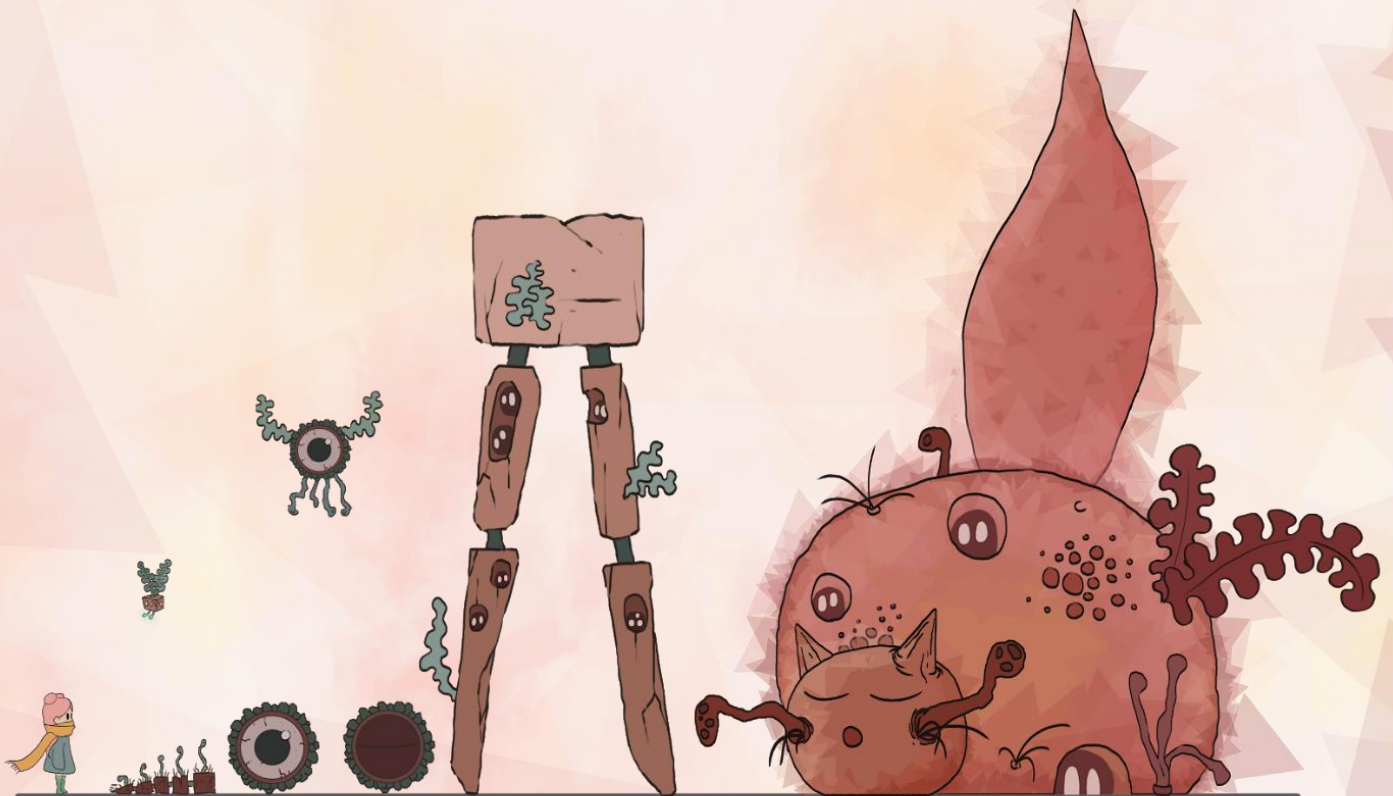


Il y a aussi des créatures spéciales dans le jeu qui sont donc plus imposantes que les autres.

Par exemple, le chat à droite est une immense créature dormant sur le chemin de Yume depuis des années ainsi, de la vie s'est formée sur son corps. Le pattern des triangles donne une impression de poil.



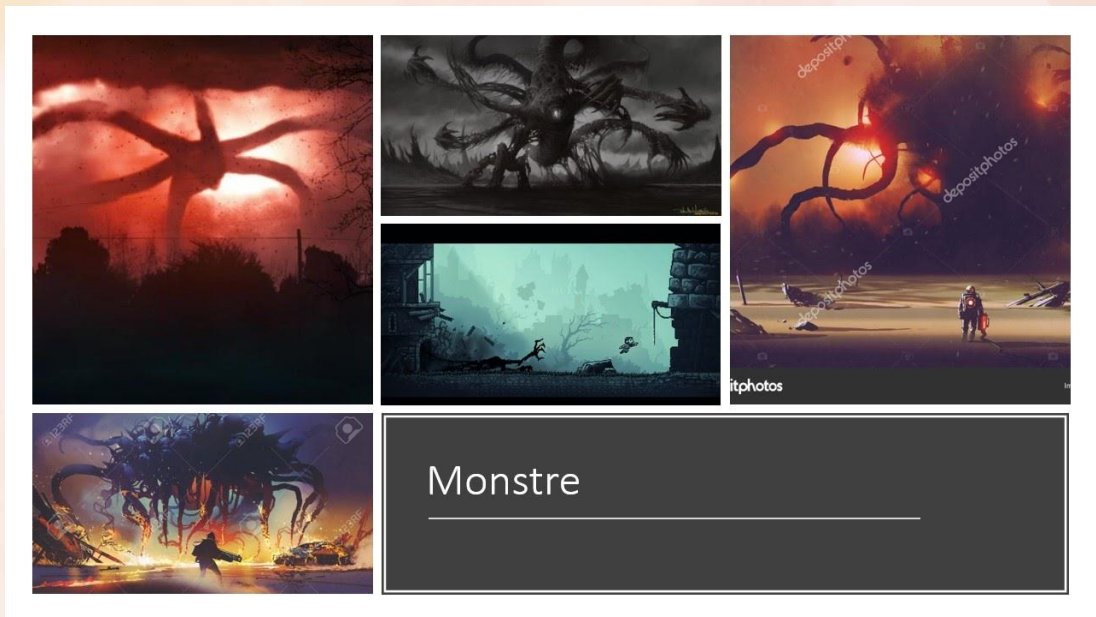
Echelle des créatures par rapport à Yume :



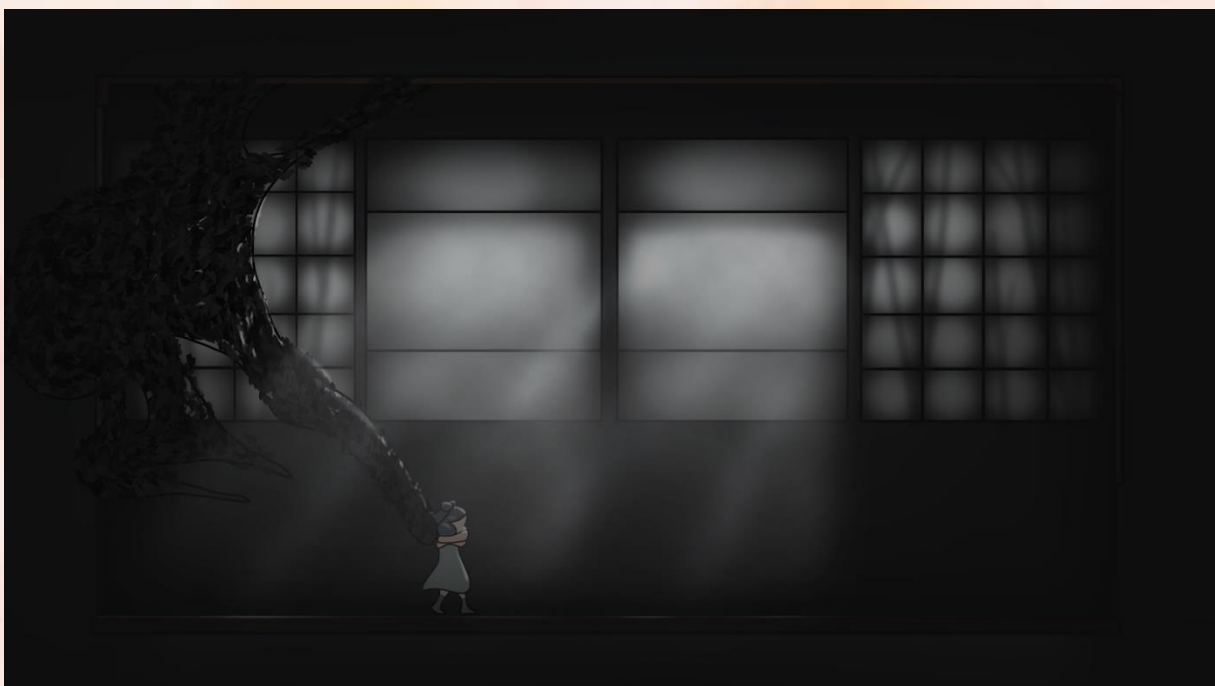
Le Monstre

Le monstre est, dans le jeu, la représentation de sa **maladie**. Il peut prendre **n'importe quelles formes** et durant tout le jeu, le joueur ne le verra jamais entièrement et nous allons utiliser l'hors-champ pour amplifier l'oppression contre le personnage. Le joueur va donc ressentir de l'angoisse à travers le son, les créatures qui se cachent à l'arrivée du monstre, le fait que l'on ne voit pas le monstre entièrement et qu'on se l'imagine autour de l'écran. Les attaques du monstre sont **violentes** et furtives, sa forme complète n'apparaît qu'en fin de jeu.

Références :



Mise en situation du monstre :



Yume

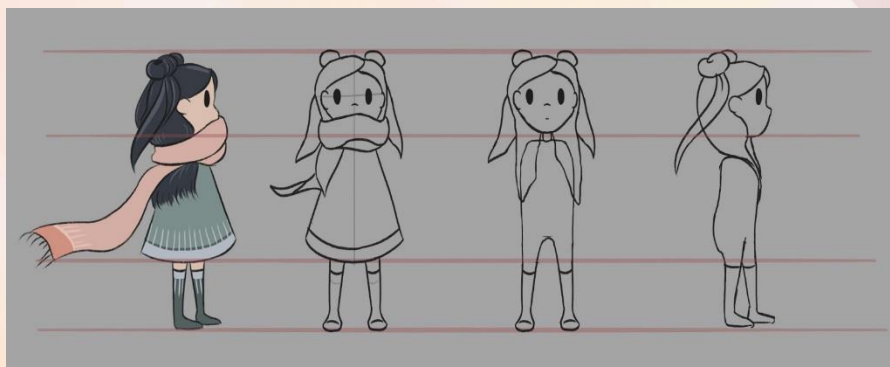
Yume porte des vêtements amples et est coiffée avec deux chignons. C'est une petite fille renfermée sur elle-même, ainsi nous avons décidé d'enfourer ses bras dans sa robe pour que visuellement elle paraisse vouloir prendre le moins de place et que ca lui donne la sensation d'être protégée.

Yume sera traitée en 3D dans le jeu mais durant les cinématiques, elle sera dessinée et animée en 2D traditionnelle.

Concept et recherche de Yume :



Yume en 2D avec et sans vêtements :



Turn final de Yume en 3D :



L'Ambiance sonore

Game Design

Introduction

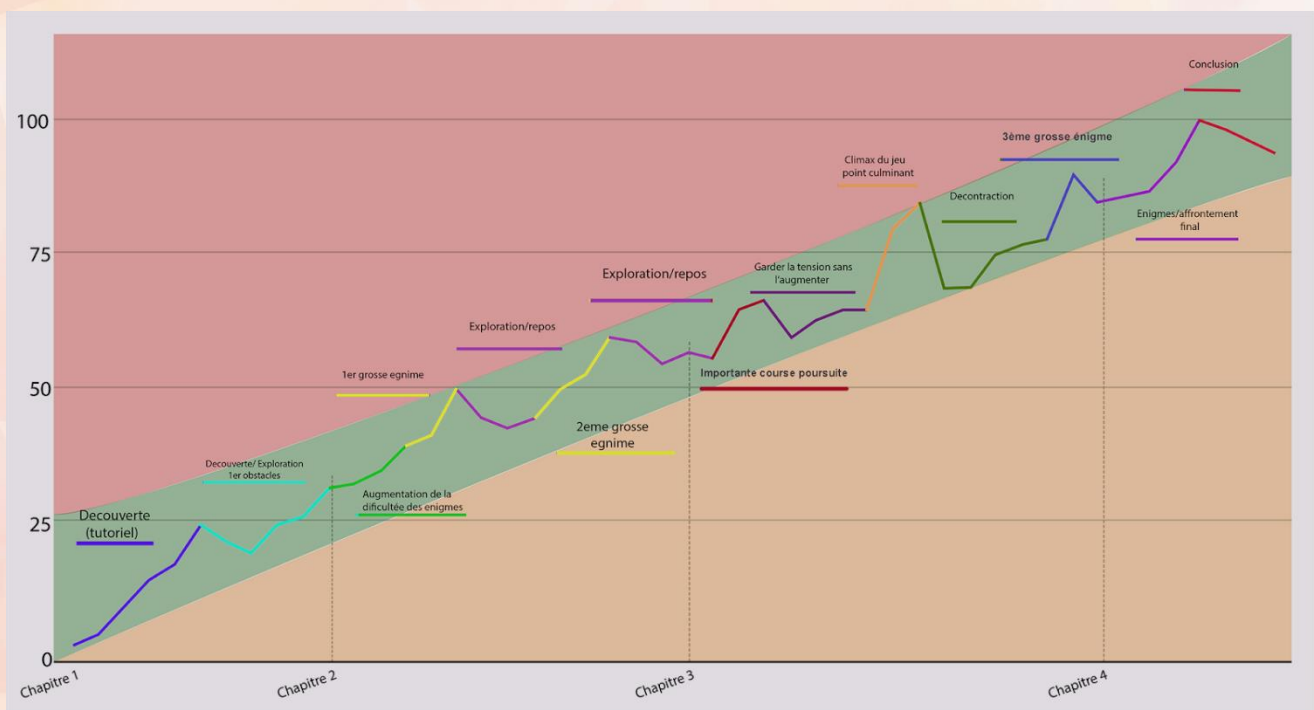
Durant le jeu, vous incarnez Yume. Le jeu est à **1 joueur** et vous incarnez que ce personnage durant tout le jeu. Le jeu durera environ 6h divisé en 4 chapitres. La difficulté au niveau des énigmes sera élevée mais l'exploration et les courses poursuites seront modérées pour que le rythme soit plus lent lors des énigmes et plus rapide lors des autres phases.

Le but du jeu est donc de le finir et de battre le monstre. Yume, au fil du jeu va se dépasser, faire le deuil de sa mère et se créer une force mentale pour vaincre ce monstre qui se nourrit de ses angoisses.

Quête principale

Pour finir la quête principale, Yume doit finir toutes les énigmes afin de trouver à chaque fois des fragments de souvenir (qui seront aussi appelés "boule d'énergie" dans le dossier pour aider à la compréhension) qui lui permettent d'avancer.

Courbe de difficulté



L'axe des abscisses est en temps de jeu. L'axe des ordonnées est en pourcentage, c'est à dire que à la "conclusion", la difficulté aura atteint son maximum.

Quêtes Annexes

Les quêtes annexes sont des salles, des endroits où Yume peut aller dans le jeu qui lui permettent de récupérer d'autres objets comme des musiques, des dessins de son enfance, des contes de sa mère etc. qui permettent au joueur de s'imprégner encore plus de l'histoire de Yume et récolter des Succès Steam. Il y a donc des énigmes aussi compliquées que sur la quête principale. Le but étant de créer un vrai labyrinthe dans ce monde où le joueur peut s'y perdre des heures. Le monstre ne peut pas aller dans ses endroits, le joueur peut donc se concentrer un maximum sur les énigmes.

La caméra

La vue sera de profil avec un **scrolling horizontal en 2D**.

En phase d'exploration et de course poursuite : Elle est toujours centrée sur le personnage et suit ses mouvements.

En phase d'énigmes : La caméra est fixe et ne suit pas les mouvements du personnage afin que l'œil du joueur se pose durant les énigmes les plus complexes.

Les plans

Ils sont plus serrés quand on doit ressentir les émotions du personnage comme dans les cinématiques ou les courses poursuites. Le hors champs aura une importance durant ses phases.

Les plans sont plus larges dans les phases d'exploration et d'énigmes afin que le joueur découvre l'environnement et qu'il interagisse avec à grande échelle.

Les aptitudes de notre personnage principal

Le joueur peut courir, sprinter, sauter, double sauter, glisser, pousser quelque chose, tirer quelque chose, actionner quelque chose dans l'environnement, récupérer des objets.

Contrôleurs

Les touches présentées ci-dessous sont les touches par défaut du jeu. Le joueur aura la possibilité de modifier les touches des 10 actions possibles comme il le veut (pousser et tirer ne sont pas dissociable).

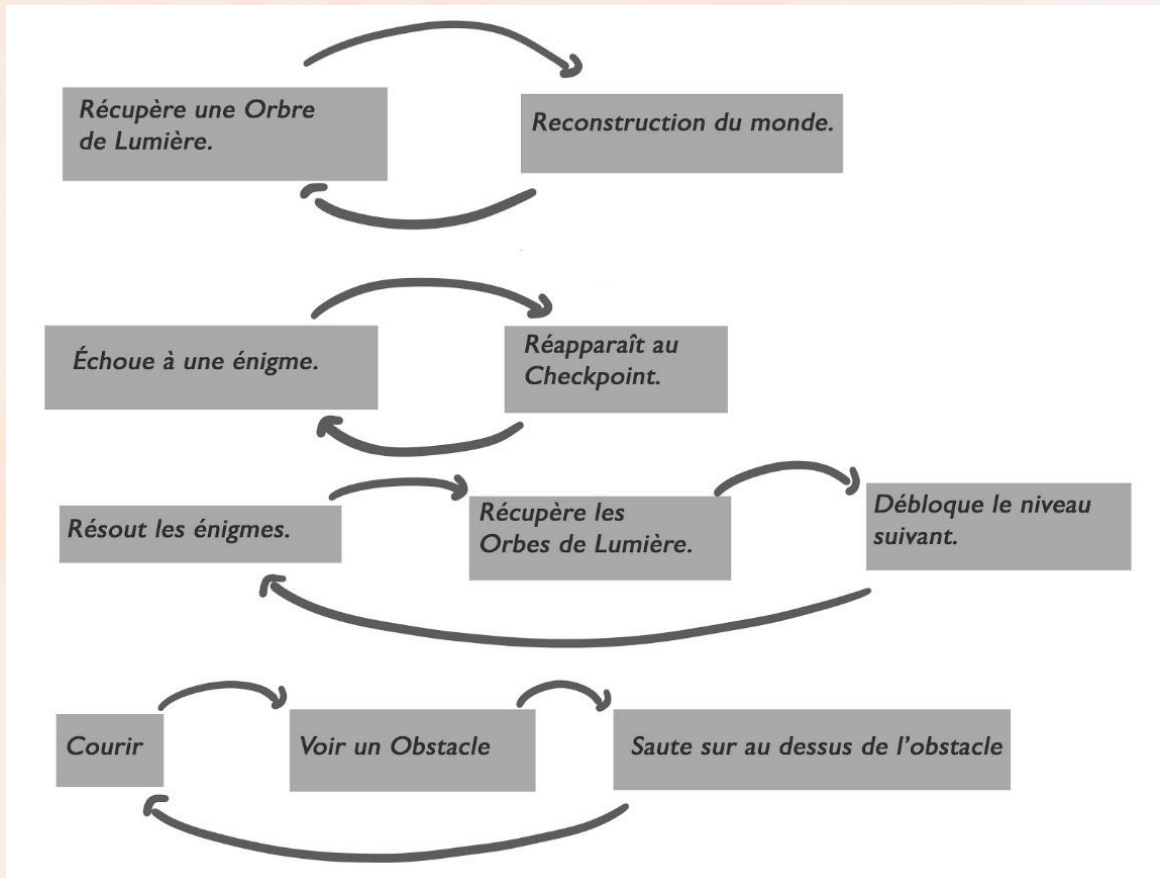
Touches clavier



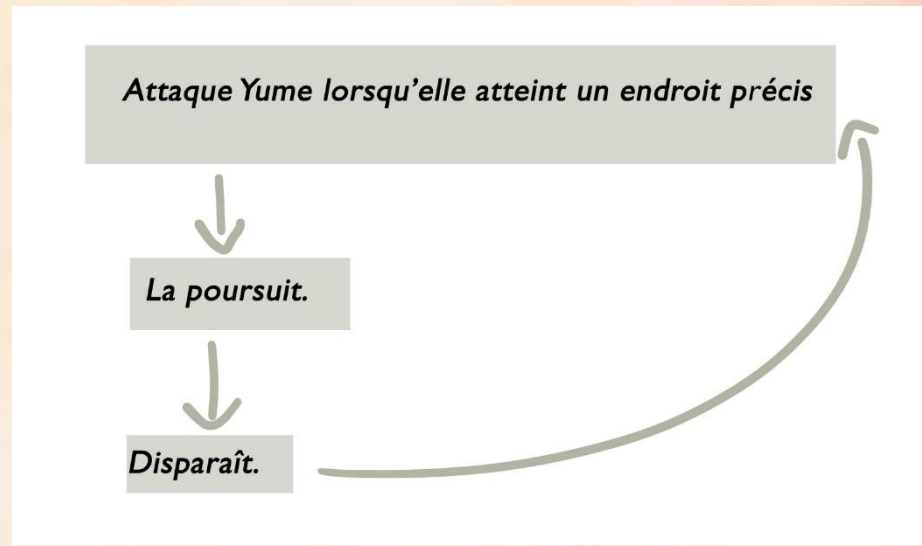
- = se déplacer
- = sauter (double saut en appuyant deux fois)
- = Courir
- = Glisser
- = Actionner un élément
- = Tirer et pousser un élément

Exemple de boucles du jeu

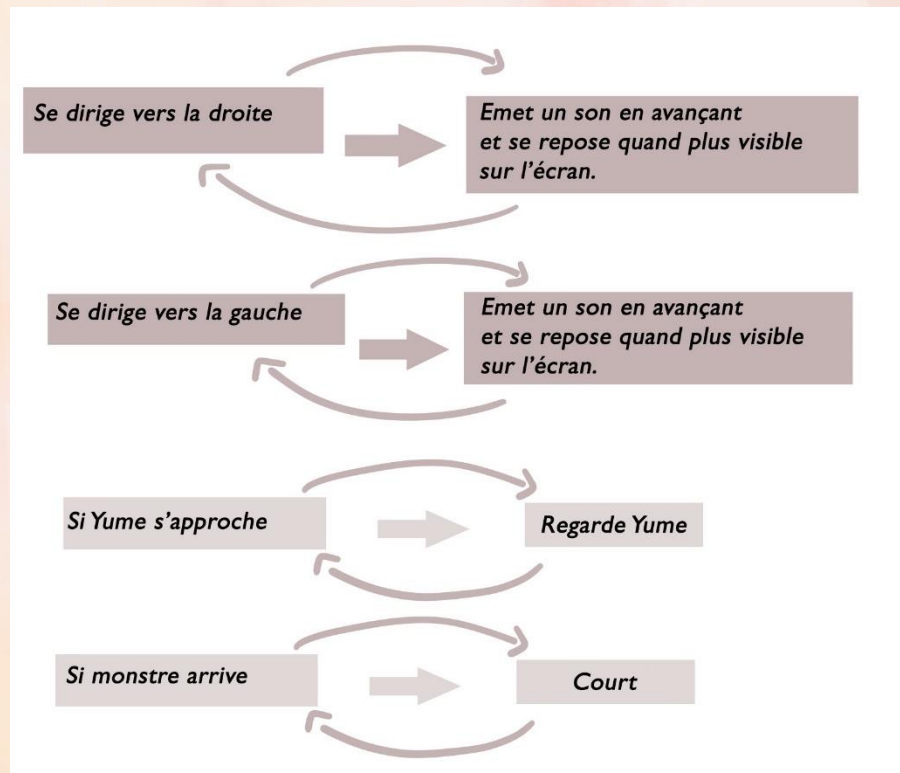
Celles de Yume :



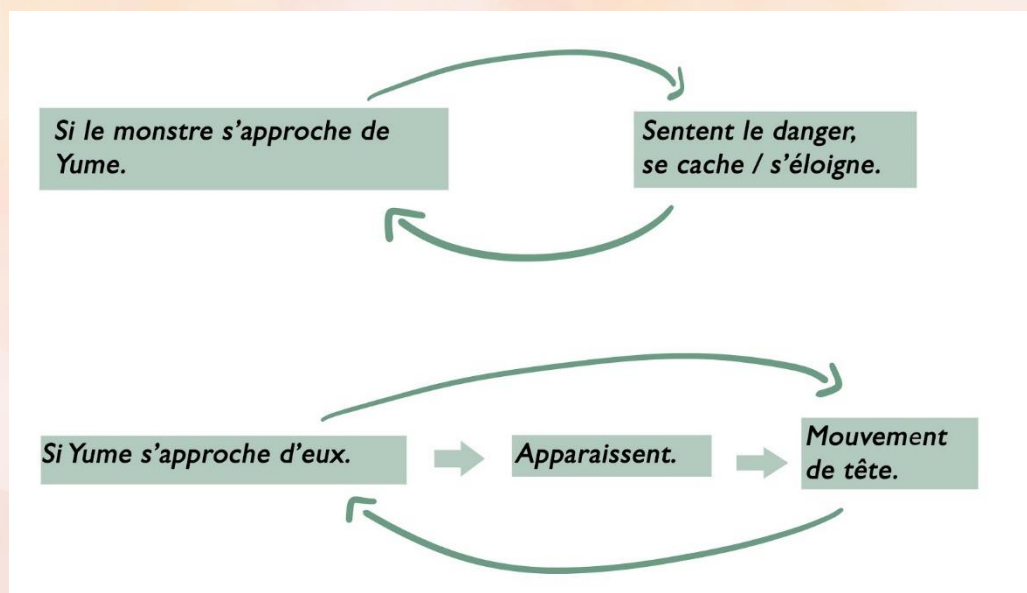
Celle du monstre :



Celles des grosses créatures :



Celles des petites créatures :



Description du gameplay lié à sa maladie :

Yume est une petite fille atteinte de schizophrénie, ainsi nous entrons dans sa tête et le joueur rencontre des **difficultés** liées à cette maladie psychiatrique. La schizophrénie se caractérise surtout par une grande **perte de contact avec la réalité**. Nous allons donc beaucoup jouer entre ce que croit voir ou entendre le joueur et la réalité.

Yume a une base de gameplay assez simple comme courir, sauter etc. Cependant, pour toute les phases d'exploration et d'énigmes, notre désir d'impliquer au maximum le joueur dans la vie de la jeune fille crée un **gameplay immersif et créatif**. Notre gameplay est fait pour que le joueur ressente autant de difficulté à avancer dans le jeu, qu'une personne atteinte de schizophrénie à avancer dans la vraie vie. (La liste ci-dessous n'est pas exhaustive).

Nous allons d'abord avoir les **hallucinations visuelles** :

Des plateformes qui disparaissent et réapparaissent à un autre endroit, l'impression que des objets sont proches alors qu'en réalité ils sont à une distance plus grande et inversement, l'impression de voir des choses comme des personnages, des créatures ou des objets alors qu'elles **n'existent pas**, comme des mirages.

Des **hallucinations auditives** :

Yume entend des voix, le joueur peut donc les entendre aussi, cependant, comment savoir si ses voix sont bienveillantes ou malveillantes ? En effet, la plupart du temps elles sont méconnaissables et ne sont pas familières à la jeune fille. La seule voix à qui elle peut se confier est celle de sa **mère** qui pourra la guider durant des énigmes. Ces voix pousseront néanmoins le joueur à faire des choses méprisables si il les suit trop à la lettre, ce sera à lui de **départager** intelligemment le bon du mauvais dans leurs indications.

De plus ces voix peuvent l'aider lors de phases où le joueur n'a aucune visibilité, elles pourront le guider vers un bon chemin ou un mauvais, selon ses choix.

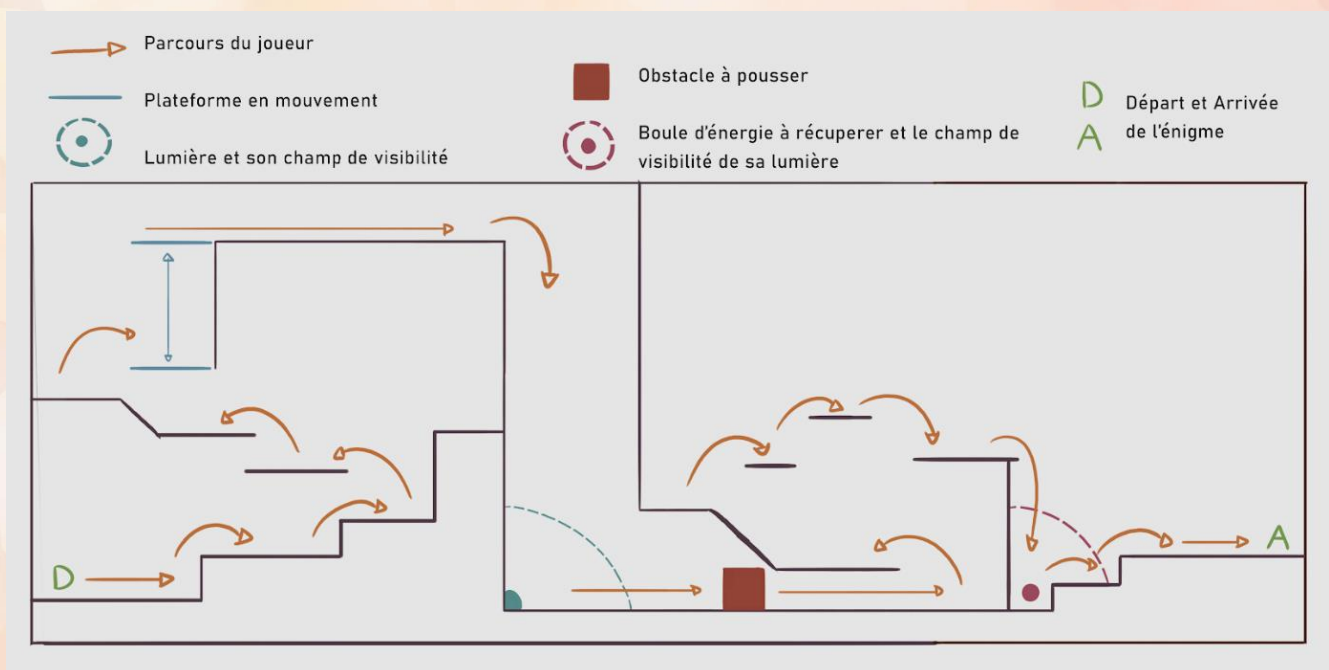
Les **tocs** :

Les tocs sont très fréquents dans cette maladie, Yume a donc des tocs dont le joueur n'a pas le contrôle. Ainsi, cela permet au joueur de comprendre qu'il ne pourra **jamais contrôler** cette maladie, surtout lorsqu'on l'a découverte si jeune comme dans le cas de Yume.

Ex : Un toc récurrent chez Yume est d'empiler quelques cailloux quand elles les voient au sol éparpillés. Elle les empile et crée une statue avec ces cailloux ce qui va créer un **checkpoint**. Ainsi, à chaque fois qu'elle aura ce toc, cela créera un checkpoint dans le jeu.

Les énigmes

Exemple d'énigme 1 :



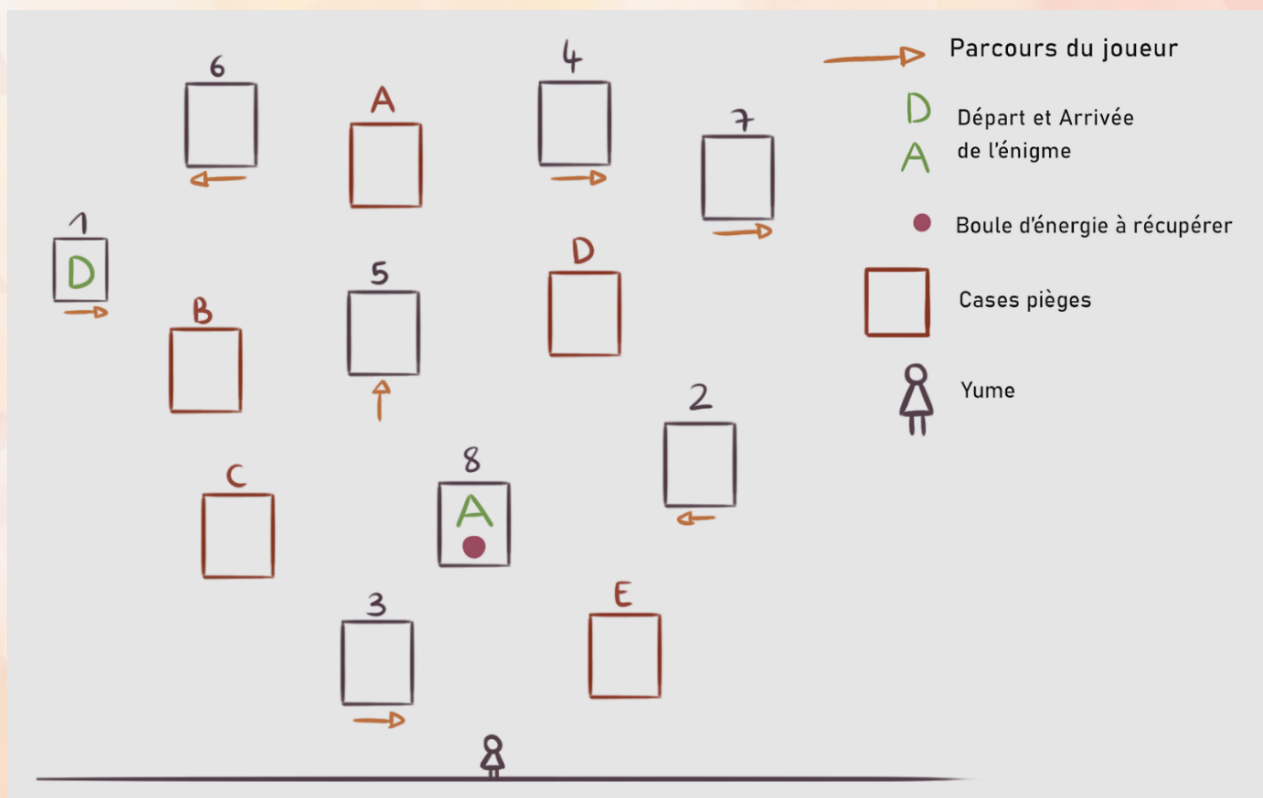
Objectif : Récupérer la boule d'énergie et sortir de l'obscurité.

Cette énigme se passe dans le noir complet ainsi, le joueur doit se fier aux voix qu'il entend pour en sortir.

Les voix sont confuses et multiples mais le joueur pourra entendre des indications comme "Sautes !", "Non ! Pas par là...", "Vas à droite à mon avis", "Pousses le". Et lorsque Yume s'approche du vide les voix s'affolent et préviennent le joueur. Si le joueur tombe, elles lui font savoir et l'accompagnent pour rejoindre le bon chemin. Des sources de lumière sont disposés pour rassurer le joueur et lui faire comprendre qu'il est sur le bon chemin.

Situation : Cette énigme se situe vers le milieu du jeu, ainsi le joueur s'est déjà familiarisé avec les énigmes dans le noir et il a déjà fait l'expérience des voix qui lui veulent du mal et celles qui l'aident. Il sait donc à qui il doit faire confiance.

Exemple d'énigme 2 :



Objectif : Récupérer la boule d'énergie.

Cette énigme va jouer avec les hallucinations visuelles de Yume. Elle se voit en plusieurs fois et elle ne sait pas quelle est la vraie Yume.

Yume est au sol et entre dans une salle où elle doit récupérer un fragment de souvenir (une boule d'énergie), cependant plusieurs Yume apparaissent et elle se voit donc dans toutes les arches (représentées par des cases sur le schéma). Le joueur contrôle la Yume qui est au sol. Quand le joueur **interagit** avec le personnage, **une autre Yume se met à bouger** et reproduit les gestes de la vraie Yume. Le joueur va devoir reproduire un pattern de mouvement avec les Yume pour récupérer le fragment.

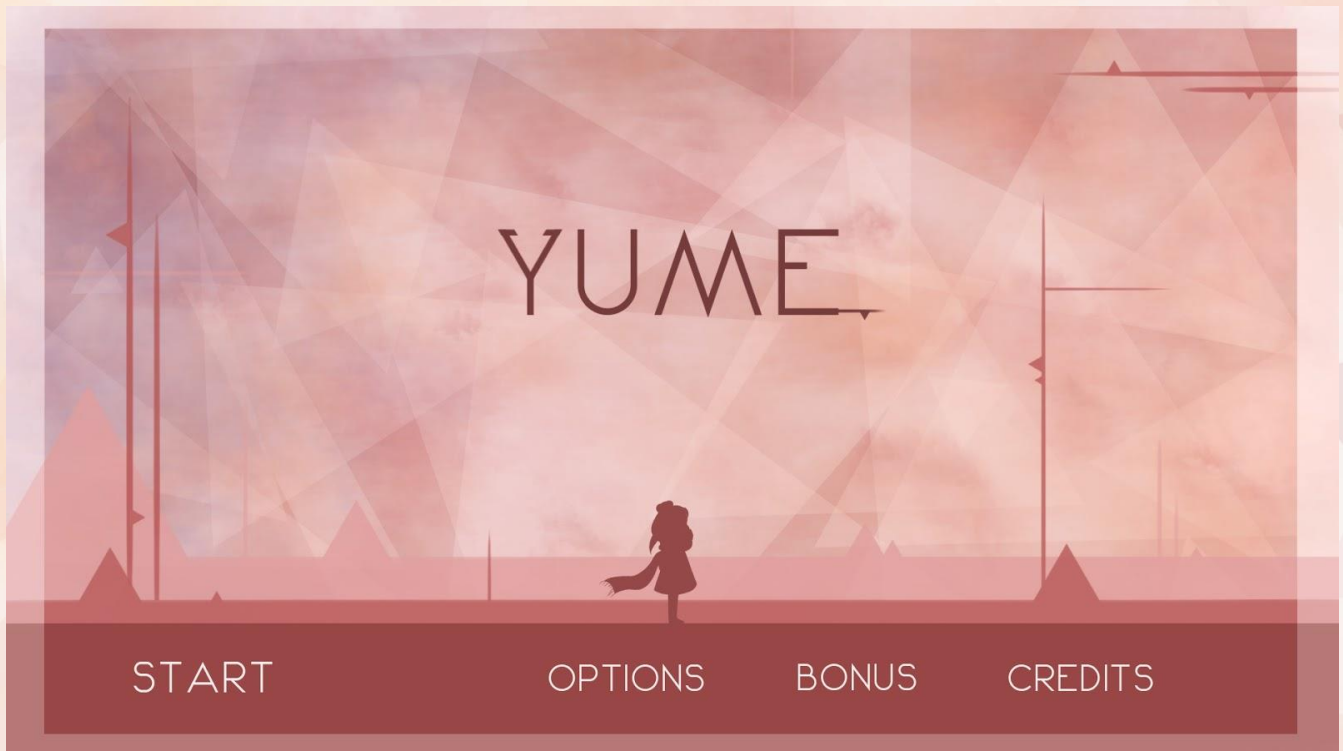
Chaque bord des arches (haut, droite, gauche) est une sortie vers une autre arche sachant qu'un seul chemin/pattern est possible. Lorsque le joueur commence l'énigme, il contrôle la Yume de l'arche 1 (cf schéma). Il doit aller à droite pour aller à l'arche 2, il doit ensuite aller à gauche etc...

Si Yume fait une erreur dans le chemin, elle ne s'en rendra pas compte, cela permettra d'accentuer le côté la folie. Il est possible qu'elle puisse reprendre le bon chemin seulement en arrivant à repartir de l'arche 1 joignable par les cases pièges. Cela oblige le joueur à mémoriser le bon chemin.

Elle n'a pas de temps imparti sur cette énigme. Le joueur a donc tout son temps pour comprendre et analyser le bon chemin.

Situation : Cette énigme se trouve à la fin du chapitre 2, le joueur aura déjà pris connaissance des hallucinations de Yume et du fait qu'il doit utiliser sa **mémoire** pour ce genre d'énigme.

Menu et Interface



Dans le menu du jeu, le joueur peut **lancer le jeu**, accéder aux **options**, a des **bonus** et les **crédits**.

Dans les options, le joueur peut modifier les commandes de son clavier, le son, la luminosité du jeu. La difficulté ne peut pas être changée.

Dans les bonus, il peut y retrouver des illustrations sur le jeu, les chara design et un certain nombre d'éléments graphiques qui auront aidé à produire le jeu.

En ce qui concerne l'interface, le joueur peut seulement voir à l'écran sa jauge de sprint et les éléments qu'il a récupéré.

Scénario

Personnage principal : Yume

Son histoire et son caractère :

Yume est une jeune fille de 12 ans. Elle a toujours été proche de sa mère qui prenait soin d'elle et surtout la cachait du regard des autres puisque Yume est atteinte de **schizophrénie**.

Elle a donc des troubles anxieux et des crises déclenchées par situations souvent inoffensives ce qui ne lui permet pas de suivre un parcours scolaire normal. De plus ses tocs ne lui permettent pas de sortir avec des amis ou avec sa mère car ils sont incontrôlables et font peur aux autres. Ainsi, depuis toujours elle reste dans sa maison et ne voit pas le monde extérieur.

Yume a toujours ressenti un profond mal-être comme des troubles du sommeil, des problèmes de concentration ou une nervosité qui survient aléatoirement et de manière très violente. De plus, l'incompréhension des autres dus à la dissociation entre ses expressions émotionnelles et la réelle situation la renferme encore plus. Depuis peu, des **hallucinations** visuelles et auditives surviennent et perturbent la jeune fille et même sa mère a du mal à calmer ses crises.

Ses troubles du sommeil sont notamment causés par ses **cauchemars** qui la hantent. En effet, tous ses rêves sont gardés par un monstre qui grossit avec le temps et qui lui fait de plus en plus peur, à un tel point qu'elle ne peut s'endormir sans sa mère près d'elle auquel cas elle aurait trop peur de se retrouver face à lui en s'endormant.

Son évolution :

Yume débute le jeu avec toutes ses angoisses et ses peurs face à l'incompréhension de sa maladie et face aux monstres qui se nourrit de sa faiblesse mentale actuelle. Elle commence cette nuit avec très peu de détermination, beaucoup de **crainte** avec un sentiment permanent d'être en situation d'échec. Petit à petit, elle arrive à ne plus abandonner face à lui et à donc l'esquiver et lui trouver des failles pour l'affaiblir.

Yume ne pourra pas détruire sa maladie mais elle pourra essayer de la comprendre et de se dépasser pour détruire le monstre qui représente en réalité toutes ses angoisses et son mal être. A la fin du jeu elle va donc se créer une force mentale qui remplacera l'image de sa mère qu'elle a en elle et qui la pousse à avancer. Pour une fois, elle repoussera ses démons seule et avec sa détermination.

Le monstre

Le monstre représente la **maladie** de Yume. Ce monstre grandit et se renforce avec le temps dans les rêves de Yume et elle en a très peur. Il change de forme comme il le souhaite. Il est présent durant tout le jeu.

Il peut poursuivre Yume et l'attaquer. Ces phases d'attaque sont jouées avec des Qte. Il peut se former des bras pour attraper Yume et l'engloutir. Ce monstre peut aussi piéger Yume en jouant avec ses symptômes.

Par exemple, il peut imiter une voix dont le joueur a habituellement confiance comme la voix de la mère de Yume pour l'inciter à prendre une direction ou tout simplement l'affaiblir mentalement. Il peut aussi prendre la forme d'une créature pacifique et créer des leurres pour le joueur.

Les chapitres du jeu

Chapitre 1 : Plaine - Extérieur - Jour (Environ 1h30 de jeu)

Obstacles : Le monstre (course poursuite), les énigmes.

Objectif : Découvrir. Reconstruire son monde.

(2 fragments à récupérer)

Yume se réveille sous un torii dans un environnement anéanti. Son monde est dévasté après le passage du monstre. La végétation est fanée, l'architecture est détruite et l'atmosphère est sombre. Yume avance dans une phase de plateformes au-dessus de l'eau. Elle arrive face à une lumière. Plus elle s'en approche, plus elle entend des voix confuses lui disant que c'est dangereux. Elle attrape le fragment et le monstre apparaît pour la première fois en passant rapidement dans le ciel. Elle dépose cette boule d'énergie dans un autel, qui active la porte torii lui donnant accès à la suite.

Derrière ce portail, se trouve une succession d'énigmes qui mènent Yume à une fontaine Shishi-Odoshi. Après avoir résolu l'énigme finale, elle obtient un nouveau fragment. Ce fragment de souvenir lui donne un sentiment de bonheur qui apporte vitalité à son univers et permet de reconstruire une partie de son monde.

Chapitre 2 : Monde architectural - Extérieur - Jour (1h30 de jeu)
/ architectural + aquatique - Extérieur et Intérieur - Jour (45 min de jeu)

Obstacles : Le monstre (courses poursuite + pièges), les énigmes, ses symptômes.
Objectif : Comprendre ses symptômes. Reconstruire son monde.

(6 fragments à récupérer)

Yume avance dans des débris de tour, de pont. Le monstre est de plus en plus présent dans le jeu. Yume essaye de comprendre cette peur qu'elle ressent, elle revit des scènes de son passé grâce aux fragments de souvenirs éparpillés dans les bâtiments dévastés. Des créatures étranges apparaissent petit à petit et Yume se retrouve à devoir nager sous l'eau pour découvrir un monde sous-marin. Cependant, le monstre essaie de manipuler ses souvenirs et joue avec les symptômes de Yume en jouant avec son imagination et son sens erronée de la réalité.

Dans ce chapitre, le joueur comprend mieux l'histoire de Yume. Les énigmes sont de plus en plus difficiles et le joueur apprend à gérer les crises de Yume et ses symptômes qui le frustraient et l'empêchaient d'avancer dans le premier chapitre.

Chapitre 3 : Monde aquatique gorgé de créatures - Extérieur et Intérieur - Nuit
(2h30 de jeu)

Obstacles : Le monstre (courses poursuites + pièges). Les énigmes. Ses symptômes.
Objectif : Créer une relation avec les créatures présentes. Comprendre ses symptômes. Reconstruire son monde.

(8 fragments à récupérer)

Dans ce chapitre, les créatures sont plus présentes, elles créent même des obstacles pour Yume ou lui apportent son aide.

Les fragments sont plus difficiles à trouver. Le monstre crée des obstacles pour Yume à travers des pièges (cf. Fiche perso du monstre). Le joueur comprend les artifices du monstre et arrive à ne plus se prendre aux jeux. Il arrive de plus en plus à décerner le vrai du faux.

Vers la fin du chapitre, le monstre ne laisse aucun répit à Yume et elle saute dans un souterrain pour y échapper. Dans ce souterrain elle y découvre pleins d'espèces de créatures étranges et de dessins gravés sur les murs. Yume va se lier d'amitié avec ses êtres et ressentir de l'amour autrement que dans la relation avec sa mère. Ces moments de répit sont très précieux et Yume s'endort.

Chapitre 4 : Désert - Extérieur - Jour (20 min de jeu)

Monde architectural - Extérieur - Jour (20 min de jeu)

Obstacle : Le monstre.

Objectif : Vaincre le monstre. Reconstruire son monde avec une nouvelle source d'énergie.

Yume se réveille dans un désert, il y a du vent et rien aux alentours, elle marche longtemps et l'atmosphère devient de plus en plus lourdes et sombres. Arrivée entre des débris d'architecture, le monstre apparaît et essaie d'attraper Yume. Les attaques sont brutales et rapides, il y a un moment de Qte pour le joueur. Le monstre disparaît et réapparaît devant elle, la confrontation est inévitable. Le monstre pousse un cri des plus effroyables et attaque Yume. Yume se protège en créant une bulle autour d'elle représentant la force qu'elle a acquis durant le jeu. Le monstre réitère son attaque en vain et s'affaiblit alors que la bulle de Yume se renforce. Le monstre persiste et crée une multitude d'attaques contre la bulle de Yume. Il devient de plus en plus faible alors que Yume se relève et n'en a plus peur. Une dernière attaque surpuissante du monstre provoque son explosion contre le champ de protection de Yume et il se décompose dans l'air en y laissant apparaître la silhouette de la mère de Yume.

La mère de Yume apparaît comme un souvenir et la regarde, fière d'elle. Yume a vaincu ses peurs face à cette maladie et s'est créée une force mentale à elle seule, représentée par la bulle qui a détruit le monstre. Yume a fait son deuil et accepte maintenant de se débrouiller seule et accepte le fait qu'elle soit malade.

Potentiel commercial

Marché ciblé

Nous visons des joueurs PC, hardcore gamer de la réflexion.

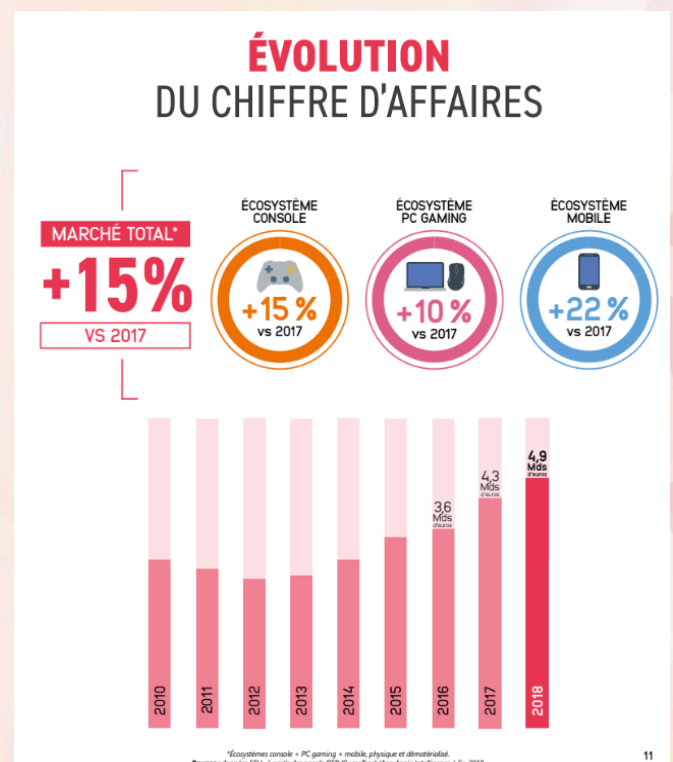
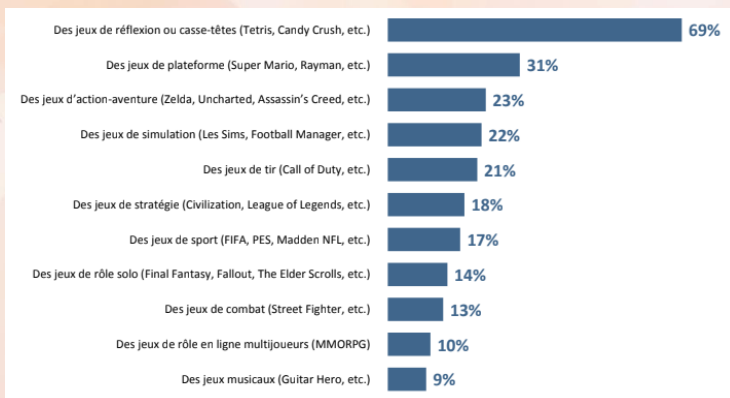
La tranche d'âge : 16 – 50 ans.

Type de jeu : Aventure – Réflexion – Plateforme.

Pegi : 7.



Le chiffre d'affaire du jeux vidéo est en augmentation en France et les joueurs français jouent aux jeux de réflexion, plateformes et d'aventure en particulier :



Notre type de jeu se trouve donc dans les jeux les plus appréciés par les joueurs durant les dernières années.

Sources : AFJV :

(https://drive.google.com/file/d/1vOablmQxzWrUZWIe1rIV35sIDp0Um5z_/view)

Les jeux concurrents du même type :

Gris

Sorti le 13 décembre 2018 par Nomada Studio, il a rapporté environ **5 millions d'euros** avec **300 000 ventes** pour un jeu coutant 16,99 euros à sa sortie. Il est sorti sur PC Windows et Mac. Les notes sont extrêmement positives sur Steam et il est surtout acclamer pour ses graphismes, les animations et l'ambiance du jeu qui rappelle la rêverie.

C'était le premier jeu de Nomada Studio.



Hellblades Senua's Sacrifice

Ce jeu est sorti le 8 août 2017 sur PS4, Xbox One, Nintendo Switch et sur Windows. Il vient du studio Ninja Theory et a rapporté environ **30 millions d'euros**. Le jeu coûtait 30 euros à sa sortie et a fait **1 millions de ventes**. Il a reçu des critiques très positives sur Steam, récompensé notamment pour sa gestion de la maladie du personnage, de l'univers des énigmes mais on lui a reproché sa redondance dans les combats.



RiME

RiME est un jeu sorti par Tequila Works le 17 novembre 2017 sur PS4, XboxOne, Nintendo Switch et Windows. Avec environ 500 000 ventes et un coût de 35 euros à sa sortie, il a rapporté environ 22 500 000 euros. Les critiques sont très positives sur Steam, les joueurs aiment la musique, les énigmes et l'ambiance calme.



Stratégie de communication :

Nous allons axer notre communication sur les streams et les vidéos d'influenceurs spécialisés notamment sur Twitch et YouTube. De plus, notre démo sera accessible gratuitement à sa sortie sur les plateformes.

Estimation des retombées financières :

Avec cette analyse du marché nous pouvons estimer vendre 100 000 jeux la première année. Nous souhaitons mettre le jeu à 14,99 euros, ainsi le jeu pourrait rapporter environ 1 500 000 euros.

Les innovations

En termes d'innovation, Yume propose un type de gameplay se basant sur des **souffrances psychologiques** humaines peu traitées dans le jeu vidéo, il va donc probablement frustrer le joueur en faisant des actions contre lui et en le ralentissant dans le jeu. Le joueur va donc devoir appréhender ces obstacles et garder son **sang froid** pour réagir au mieux. Les jeux vidéo ont pour habitude de satisfaire le joueur, à l'inverse, Yume va jouer sur son **endurance** et sa capacité à accepter et comprendre les faiblesses de son personnage pour avancer.

La méthodologie

Les logiciels utilisés :

Photoshop : Pour les props de décors, des créatures, et les concepts des personnages.

TV Paint : Animation du monstre, les cinématiques.

Créature Animation : Animation décors et créatures.

Maya : Modélisation, rigging et animation de Yume.

Substance Painter : Texturing de Yume.

Unreal Engine : Building du jeu et création de la video démo.

Fl Studio : Ambiance sonore.

Première Pro : Montage de la démo et du son.

La démo

La démo du jeu est en pièce jointe de ce fichier.