



Synthèse

Nom : GUS Adventures : Plotfall (« Complots en cascade »)

Genre : Jeu de plateforme hybride 2.5D / 3D - Aventure humoristique

Univers : Fantasy mettant en scène des animaux sur une île tropicale

Public : PEGI 7

Plateformes : PC - Consoles

Multijoueur : Jeu solo + coopération locale et en ligne dans des modes dédiés

Concept

Incarnez Gus, le dragon le plus gentil — et le plus rapide — d'une île tropicale paradisiaque. Lancez-vous dans une aventure de plateforme pleine d'humour afin de déjouer une tentative d'invasion aussi absurde que maladroite menée par une colonie de souris et de poules.

Derrière cette succession de complots improbables se cache pourtant une menace bien plus grave : l'éveil involontaire du Dragon Noir, une force ancienne capable de rompre l'équilibre fragile de l'île et de son peuple.

GUS Adventures : Plotfall est un jeu de plateforme 2.5D à la narration riche, accessible et intergénérationnel, qui mêle exploration, humour et progression narrative. Le projet s'inscrit dans la tradition des grands jeux de plateforme tout en cherchant à proposer une expérience positive et lisible, où l'aventure se découvre autant par le jeu que par l'histoire.

Note d'intention

Je suis né en 1980 et j'ai grandi avec les premières générations de jeux vidéo, de l'Amstrad CPC à la Game Boy. Ces expériences ont profondément marqué mon rapport à la création : le jeu vidéo était alors un espace d'évasion, de curiosité et de joie, accessible à tous, où la difficulté servait l'apprentissage et la découverte plutôt que la performance.

Avec **GUS Adventures : Plotfall**, je souhaite renouer avec cet esprit. Le projet est né d'un constat personnel : une grande partie de la production contemporaine, bien que remarquable sur le plan artistique, s'adresse aujourd'hui à un public averti, avec des mécaniques exigeantes et des thématiques souvent sombres ou oppressantes. Ces œuvres portent des valeurs fortes, mais peuvent exclure certains joueurs, notamment les plus jeunes ou ceux en quête d'une expérience plus légère et bienveillante.

Mon ambition est de proposer un jeu **accessible sans être simpliste**, capable de parler à plusieurs générations. L'aventure se veut immédiatement lisible et amusante pour les plus jeunes, tout en développant une narration plus subtile et progressive pour les joueurs adultes. L'humour, l'absurde et le décalage constituent le moteur du récit, mais servent également de façade à des thématiques plus profondes : la différence, la transmission, la peur du changement et la place que chacun peut trouver dans une communauté.

Le personnage de **Gus**, un dragon à part au sein de son propre peuple, incarne ces questionnements. Mal aimé, jugé inutile, il porte pourtant en lui un héritage oublié qui fait de lui un acteur essentiel de l'équilibre de son monde. À travers son parcours, le jeu explore l'idée que la valeur d'un individu ne se mesure ni à son utilité immédiate ni à sa conformité aux normes établies, mais à sa capacité à évoluer et à s'affirmer.

L'univers de **Plotfall**, volontairement **coloré et burlesque**, repose sur un contraste constant entre légèreté apparente et enjeux réels. Derrière les complots maladroits, les antagonistes animaliers et les situations absurdes, se dessine une menace plus ancienne et plus grave, héritée d'un passé que les habitants de l'île ont préféré oublier. L'écriture cherchera à accompagner cette montée en tension de manière progressive, en laissant au joueur le temps de découvrir l'histoire à son rythme, par l'exploration, les dialogues et l'observation de l'environnement.

L'aide à l'écriture du FAJV représente une étape déterminante pour approfondir la structure narrative du jeu, affiner les arcs des personnages et renforcer la cohérence thématique de l'univers. Elle permettra de travailler plus finement le rythme du récit, la place de l'humour dans la dramaturgie, ainsi que l'articulation entre narration et gameplay, afin de proposer une œuvre accessible, sensible et fédératrice.

Avec **GUS Adventures : Plotfall**, mon objectif est de créer un jeu qui donne le sourire, qui invite à la curiosité et à l'exploration, et qui rappelle que le jeu vidéo peut être un espace de partage, d'émotion et de légèreté, sans renoncer à une véritable ambition narrative.

Le porteur du projet



Je m'appelle **Cyrille CHINETTE**.

J'ai débuté ma carrière professionnelle en tant que technicien informatique et développeur web avant de devenir responsable opérationnel puis **chef de projet** dans divers départements au sein d'Airbus.

Que ce soit auprès des **services internes** ou des **compagnies aériennes** je n'ai cessé d'apprendre, de me former. Après plus de 20 ans au service de l'aéronautique, **je suis désormais en invalidité**.

Totalement **autodidacte** depuis toujours, y compris dans cette ancienne vie professionnelle, l'arrêt brutal de mes activités par la maladie m'a poussé à **refaire vivre le petit garçon** qui s'était endormi en moi.

Fini donc le costume cravate et place à la création.

J'ai tout d'abord exorcisé mon passé avec **l'écriture et la publication en autoédition d'un recueil d'histoires horribles**, en association avec d'autres artistes pour lui adjoindre des illustrations, une bande originale et en faire un **projet cross médias** au terme d'une campagne de financement participatif réussie.

Puis est venu le temps de la **musique**, autre passion laissée de côté dans mon adolescence pour laquelle j'ai obtenu la certification **RS6005 : Composer et éditer avec Ableton live**. Je crée désormais mes propres mélanges de musique électronique et orchestrale.

Ayant mené ces projets jusqu'à leurs réalisations avec **ma micro entreprise PSYKO Arts**, il est désormais temps de me lancer dans le grand projet que ce petit enfant en moi à toujours rêvé : **un jeu vidéo**.

Par le passé, j'ai déjà pu pratiquer Unreal Engine et RPG Maker mais pour m'assurer de pouvoir réaliser ce jeu, j'ai suivi la formation de 140 heures « **Créateur de Jeux Vidéo Pro sur Unreal Engine 5** » validée par **Epic Games** avec 2 EPIC MEGAGRANTS et animé par **Evans Bohl**, Expert Certifié Gold (Instructor Partner 2025).

"Ce parcours m'a permis de développer une approche transversale de la création, où l'écriture, la musique et la conception se nourrissent mutuellement."



Synopsis



Sur une île tropicale isolée vit un peuple de petits dragons bipèdes, héritiers d'une lignée ancienne ayant peu à peu renoncé au vol, au voyage et à une part de leur histoire. Dans cette communauté paisible, **Gus** est un dragon à part. Jugé inutile, étrange, trop rêveur, il passe ses journées à écouter de la musique et à s'éloigner des attentes de ses semblables.

Cette tranquillité apparente est brutalement rompue lorsqu'une attaque aussi absurde qu'inattendue survient : un gigantesque appareil volant, piloté par des poules maladroites et manipulées, capture une partie des dragons avant de s'écraser sur le volcan à l'autre bout de l'île. Gus, seul à échapper à l'enlèvement, se lance alors dans une aventure qui le mènera bien au-delà d'un simple sauvetage.

Derrière cette tentative d'invasion se cache un complot plus vaste orchestré par une colonie de souris venues d'une île voisine. Leur objectif officiel est simple : survivre à une saison froide annoncée par leur grand mage. Mais ce dernier poursuit un dessein bien plus dangereux, convoitant une force ancienne enfouie sous l'île des dragons.

En réveillant involontairement le **Dragon Noir**, une entité mythique liée au passé oublié de l'île, les antagonistes font ressurgir une menace capable de rompre l'équilibre fragile entre les habitants, leur histoire et leur avenir.



Développement narratif



L'aventure de **Gus Adventures : Plotfall** repose sur une progression narrative graduelle. Le joueur découvre l'intrigue par fragments : dialogues, exploration des environnements, récits secondaires et indices égarés par les ennemis lors de leur crash.

Gus n'est pas un héros prédestiné. Sa différence – notamment la présence d'une corne sur son nez – est perçue par les siens comme une anomalie de l'évolution, vestige d'un passé révolu. Pourtant, cette singularité devient progressivement la clé de la compréhension de l'histoire des dragons et du danger qui les menace. À travers son parcours, Gus passe du statut de figure marginale à celui de lien vivant entre le passé et l'avenir de son peuple.

Les antagonistes eux-mêmes participent à cette ambivalence narrative. Les souris, guidées par la peur et la survie, s'engagent dans des plans maladroits et souvent absurdes. Les poules, enrôlées sans réelle compréhension des enjeux, oscillent entre loyauté, doute et remise en question. Ce traitement permet d'éviter une opposition manichéenne et d'introduire un regard critique, parfois humoristique, sur la notion de pouvoir et de manipulation.



La figure du Dragon Noir, quant à elle, n'est pas seulement une menace physique. Elle symbolise un passé refoulé, une force ancienne que les dragons ont choisi d'oublier en évoluant vers une existence plus sédentaire et confortable. Son réveil agit comme un révélateur : pour sauver leur île, les personnages devront accepter de se confronter à ce qu'ils ont volontairement laissé derrière eux.

Intentions d'écriture

L'écriture de **Plotfall** cherche à concilier humour et profondeur sans jamais sacrifier l'accessibilité. Le récit s'adresse à un public familial, mais propose plusieurs niveaux de lecture. Les plus jeunes y verront une aventure colorée et dynamique, tandis que les joueurs adultes pourront y percevoir une réflexion sur l'identité, la transmission et la difficulté d'évoluer sans renier ses origines. Les yeux les plus affutés sauront même y trouver quelques discrètes références à la pop culture des années 80 à aujourd'hui.

L'aide à l'écriture servira avant tout à mieux rythmer le récit, clarifier les trajectoires des personnages et doser les révélations tout au long de l'aventure. Elle contribuera également à renforcer la cohérence thématique entre narration, gameplay et direction artistique, afin que chaque élément du jeu participe pleinement au récit.

Axes de développement narratif à approfondir

L'univers et les fondations narratives de **GUS Adventures : Plotfall** sont volontairement posés comme un socle solide mais évolutif. L'aide à l'écriture du FAJV permettra d'approfondir et de structurer plusieurs axes essentiels afin de renforcer la portée émotionnelle et la cohérence du projet.

L'évolution de Gus : de la marginalité à la légitimité

L'un des enjeux centraux du récit repose sur la transformation de Gus. Perçu au début de l'aventure comme un individu inutile, étrange et inadapté, il devra progressivement trouver sa place au sein de sa communauté. L'écriture permettra de préciser les étapes de cette évolution : ses doutes, ses échecs, ses choix, mais aussi la manière dont le regard des autres dragons évolue à son égard. L'objectif est de construire un arc narratif crédible et sensible, dans lequel Gus ne devient pas un héros par hasard, mais par affirmation de ce qu'il est réellement.

La mémoire oubliée des dragons et la transmission



Le peuple des dragons a volontairement laissé derrière lui une partie de son histoire et de ses capacités, considérées comme inutiles ou dangereuses. L'aide à l'écriture permettra de développer cette thématique de la transmission : ce qui se perd avec le temps, ce qui est nié par confort, et ce qui finit par resurgir.

Les reliques, les anciens pouvoirs et la figure du Dragon Noir s'inscrivent dans cette réflexion, qui sera approfondie afin de donner au monde de **Plotfall** une véritable épaisseur historique et symbolique.

Antagonistes et zones grises morales

Les souris et les poules ne sont pas conçues comme des figures purement maléfiques. Le travail d'écriture visera à affiner leurs motivations, leurs contradictions et leurs limites.

La peur de disparaître, la manipulation par une autorité prétendument éclairée et l'absurdité de certaines décisions seront explorées avec humour, mais aussi avec un regard critique sur les mécanismes de pouvoir. Cet axe permettra d'éviter une opposition manichéenne et d'enrichir les interactions narratives tout au long de l'aventure.

Le Dragon Noir : menace, héritage et symbole



Le Dragon Noir ne sera pas traité uniquement comme un antagoniste final. L'aide à l'écriture permettra de définir précisément sa nature symbolique : une incarnation du passé refoulé, de la peur du changement ou de la rupture entre tradition et évolution.

Son réveil progressif, son influence sur l'île et son lien avec les choix des anciens de son peuple seront structurés afin de l'inclure au cœur du récit, et non comme un simple obstacle à vaincre.

Rythme narratif et articulation avec le gameplay

L'écriture devra accompagner le joueur sans jamais freiner l'expérience de jeu. L'aide FAJV permettra de travailler la répartition des révélations narratives, l'intégration des dialogues et des éléments de lore au sein des niveaux, ainsi que la cohérence entre progression scénaristique et progression ludique.

L'objectif est de proposer une narration fluide, accessible et immersive, où le joueur découvre l'histoire à son propre rythme, par l'exploration et l'interaction.

Direction Artistique



Cel-Shading

L'inspiration principale pour l'utilisation du cel-shading, aussi appelé « Toon-shading » est le titre de Nintendo, **The Legend of Zelda : The Wind Waker** qui, au-delà de l'**aspect cartoon**, permet une grande expressivité des personnages.

Dans notre contexte, le cel-shading est un choix artistique qui permettra de lier un design de dessin animé avec des effets visuels modernes que permet Unreal Engine 5 tout en assurant une compatibilité avec les configurations matérielles plus modestes.

De fait, si le cel-shading permet de simplifier le design, il peut aussi être utilisé pour des environnements plus complexes et détaillés, comme a justement su le faire Nintendo avec les deux derniers épisodes de la série « Zelda » eux aussi en cel-shading, mais bien plus évolués que leur grand frère de l'époque Gamecube (Wind Waker).

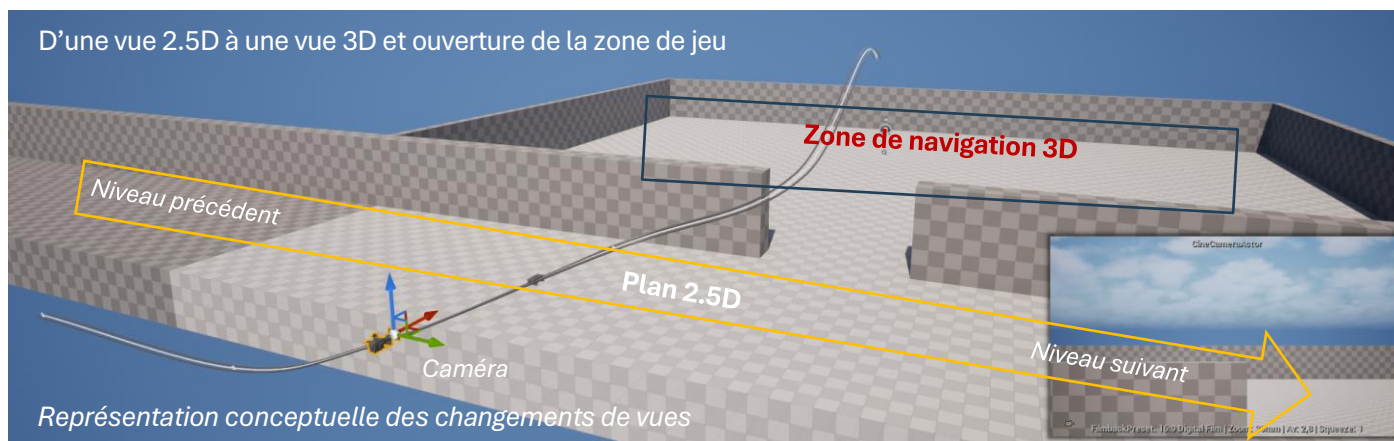


2.5D (ou Pseudo 2D) et ouverture des zones de jeu en 3D isométrique

Ce procédé consiste à afficher un jeu en 2 dimensions alors que les personnages, les décors et les assets sont tous en 3D. « **Gus Adventures : Plotfall** » sera donc un jeu de plate-forme en vue de profil, dont tous ses éléments sont des objets en 3D dans une scène en 3D. Cet environnement permettra d'afficher de la profondeur de champ mais également de créer des effets de dynamisme avec des changements d'angle de caméra pour zoomer sur un personnage ou sur un objet.

Exemples : New Super Mario Bros., Donkey Kong Country Returns et Sonic the Hedgehog 4 : Episode 1.

Si le jeu est en « 2.5D » pour les niveaux, certaines zones offriront des déplacements plus libres. La caméra passera alors à une vue 3D isométrique et prendra de la hauteur tandis que le joueur avance afin d'ouvrir la zone de jeu. Il sera ainsi possible d'explorer les maisons et de se promener sans la contrainte comme dans un jeu en 3D.





Temps et Météo

Les villages auront des **cycles jour / nuit** et des **changements de météo** afin de varier les ambiances. Le comportement des PNJ s'adaptera en fonction de ces paramètres (les habitants dorment la nuit et d'autres non, des secrets sont révélés, etc.). La musique accompagnera elle aussi ces changements d'ambiance.



Sound Design

Les sons auront leur importance car au-delà de l'ambiance générale, ils apporteront des informations au joueur, que ce soit sur l'état de santé de Gus, notre Héros, ou des indices environnementaux.

Le **sound design** tirera parti des possibilités offertes par Unreal Engine pour une **immersion** encore plus importante au casque et avec une gestion de la stéréo qui orientera le joueur lors de l'arrivée d'ennemis.

Les **bruitages** seront issus de captations réelles, mais aussi de sons générés sur mes propres synthétiseurs.

Les personnages n'auront pas de doublage des dialogues (les textes seront affichés à l'écran), mais des **expressions** telles les exclamations, bruitages et onomatopées viendront appuyer les interactions et seront enregistrés en studio et faits à la bouche pour accentuer l'esprit burlesque.



Musiques

La musique fait partie intégrante de l'expérience et la **bande originale** que je souhaite composer bénéficiera elle aussi d'un soin particulier. Elle comportera plusieurs thèmes adaptés aux personnages ainsi qu'aux rythmes et ambiances de chaque niveau.

Le **thème principal** existe déjà et sera décliné de plusieurs façons pour construire une **cohérence** tout au long de l'aventure.

Une maquette du thème principal en version orchestrale est jointe au dossier pour votre écoute.

Note : *Il s'agit d'une version de travail, non mixée ni masterisée.*



Pas d'interface envahissante grâce au visuel

Toujours pour **favoriser l'immersion**, l'interface utilisateur (UI) sera **vide de jauges et de tout autre compteur de points**. C'est un choix à contre-courant des jeux actuels qui affichent les informations importantes à l'aide de boussoles et de repères sur les cartes. Ici, tout sera représenté par des indicateurs environnementaux, sonores et des animations.

Par exemple : **Notre héros** est le dernier dragon connu de l'île à posséder **une corne sur son nez**. Les autres pensent que l'évolution de leur race fait qu'ils n'en ont plus besoin et trouvent cela inutile, comme leurs ailes. Ils se disent les précurseurs d'une nouvelle race, les dinosaures !

Mais ce qu'ils ne savent pas (ou qu'ils ont oublié), c'est que **les pouvoirs des anciens se transmettent grâce à cette corne**, et seul Gus pourra les utiliser. Ainsi cet appendice **changera de couleur en fonction du pouvoir sélectionné** par le joueur (feu, lumière, bulles, puissant souffle, etc.).

Mais aussi :

- La santé est représentée par le nombre « d'écailles » sur le dos du personnage et leurs couleurs.
- Lors d'un sprint l'endurance s'épuise et Gus commencera à tirer la langue avant de ralentir.

Les tutoriels seront intégrés aux décors (exemple : écritures dans le sable, sur un mur d'une grotte, etc.)

Néanmoins, une interface pourra être affichée **temporairement** à la demande sur une simple pression d'un bouton, ou **définitivement** (option d'affichage et d'accessibilité) pour la laisser à l'écran si le joueur le désire.



Fluidité de l'expérience

Une attention particulière sera portée à la fluidité de l'expérience et à la continuité narrative entre les zones de jeu. Le joueur passera de temps calmes dans des hubs - tels que le village du dragon - aux niveaux les plus proches naturellement, avec un changement progressif des décors et des thèmes musicaux associés aux différentes zones.



Manettes ou clavier / souris ?

À chaque joueur sa préférence surtout sur PC où le choix est possible. Toutes les configurations seront prises en compte pour assurer une expérience sans friction.

Les manettes compatibles (DualSense de Playstation) offriront le retour haptique et les gâchettes adaptatives.



Accessibilité

Nous sommes tous différents et je pense qu'un jeu doit être adapté au plus grand nombre.

Ainsi « **Plotfall** » se voudra être accessible autant que possible, aux personnes en situation de handicap, qu'il soit moteur (mapping des touches et prise en charge des manettes adaptatives), visuel (couleurs adaptées, options de sous-titrage).

Level Design



Philosophie

Variété, découverte et difficulté adaptative sont les maîtres mots du level design.



Gameplay & Mécaniques

Le héros peut sauter, courir et faire la plupart des **mouvements habituels** d'un jeu de plateforme 2D.

Ce qui va différencier le gameplay est sa capacité d'utiliser des **pouvoirs magiques** déblocables au fil de l'aventure et interchangeables, ce qui donnera une touche de **RPG** au jeu. Si certains pouvoirs seront **offensifs** et viennent compléter des attaques classiques au corps à corps, d'autres sont plus **pratiques** (faire de la lumière avec sa corne pour voir dans l'obscurité des grottes).

D'autres capacités sont dites **passives**, comme la possibilité de pousser ou soulever des obstacles plus lourds pour accéder à certaines zones inaccessibles en début de jeu.

Le joueur doit trouver **les reliques des anciens** (cornes) dans les différents niveaux et les apporter à **Mella** (la dragonne historienne qui décrypte les informations sur le passé de l'île et les ancêtres). Une fois tous rassemblés, ces objets offriront un **pouvoir** crucial au héros.

Une seconde recherche d'objets consiste à retrouver les plans que les ennemis ont perdu au fil des niveaux pendant leur crash. Cette quête n'est pas obligatoire mais reste utile pour en apprendre plus sur les objectifs des souris, le complot en cours et bien plus.

L'île est composée de plusieurs biomes (plaine, grottes, montagne, lac, etc.). Les villages serviront de « **HUB** » où le joueur pourra se reposer, accéder à des indices, découvrir des mini jeux, rencontrer les PNJ qui proposeront leurs services tout en évoluant avec leurs histoires et pour certains, leurs quêtes secondaires.



Des niveaux variés

Chaque niveau aura son identité propre avec **un environnement** adapté à chaque zone visitée de l'île. Du sable blanc de la plage au cratère du volcan endormi en passant par une forêt dense ou les grottes sombres du plateau de pierres, pour que **chaque niveau soit une découverte**.

Mais au-delà des décors, **le gameplay pourra lui aussi changer** et offrir certaines variantes. Dans certains niveaux il faudra courir le plus vite possible, quand dans un autre en pleine montagne il faudra savoir manier le snowboard. Il y aura régulièrement des niveaux qui serviront d'interludes afin de surprendre le joueur.



Re-jouabilité et gestion de la difficulté

« Peu importe les efforts que vous déployez, il est tout simplement impossible de trouver un niveau de difficulté qui satisfasse tout le monde. » SHIGERU MIYAMOTO, NINTENDO

Les niveaux sont pensés de façon à pouvoir les compléter en passant par **différents chemins**, offrant des **difficultés différentes**. Il faudra s'aventurer et prendre des risques pour découvrir tous les secrets et objets cachés. Des passages ne seront accessibles qu'à la condition que la capacité requise soit déblocquée dans un autre niveau, ce qui donnera la possibilité de revenir en arrière pour explorer de nouvelles zones.

Certains niveaux seront également jouables en mode « **maudits** » dans le cadre de la malédiction faisant partie du scénario.



Succès et Trophées

Des **trophées et succès seront déblocables** tout au long du mode histoire mais aussi dans les modes additionnels pour les plateformes compatibles (PC, Playstation 5 et Xbox Series).



Les BOSS

Les boss sont les passages ultimes vers les niveaux suivants ou les fins de quêtes. Ils seront effectivement des épreuves plus ardues qui proposeront au joueur un niveau plus relevé que le jeu lui-même. **Mais qui a dit qu'il faudrait tout le temps se battre pour réussir ?**

Ici aussi le but sera de surprendre le joueur mais aussi **casser la monotonie**. Un boss proposera un challenge de dance, quand un autre voudra vous affronter lors d'une course d'obstacle. Et pourquoi pas une « battle » de « pierre, feuille, ciseau » ?



Des surprises ? (Ou contenu post lancement.)

En m'appuyant sur toutes les fonctionnalités précédemment citées, je vais glisser quelques « easter eggs » et surprises. Par exemple, le village des dragons pourra s'adapter à la saison en étant enneigé ou aux couleurs de l'automne. Une fête pourra être organisée par les dragons en l'honneur du joueur à la date anniversaire de fin du jeu. Bref, autant d'idées qui ne demandent qu'à se concrétiser.

Les modes de jeux



Mode Histoire

Le **mode histoire**, cœur du jeu, sera une aventure jouable uniquement en solo. Le joueur débloquera au fil de son aventure des challenges et mini jeux qui viendront compléter les modes annexes.



Mode « annexes » jouables également en multijoueur.

Le **mode « Courses et Challenges »** permettra de rejouer les niveaux avec des objectifs de temps (courses), de récupération d'objets (challenges) et de combattre à nouveaux les boss de l'histoire sans avoir à refaire les niveaux.

Dans le même esprit, le **mode « Mini jeux »** offrira la possibilité de rejouer aux mini jeux préalablement débloqués dans le mode histoire.



Multijoueur

Les modes annexes « **Courses et Challenges** » et « **Mini Jeux** » proposeront des parties entre amis en coopération locale ou en ligne.

*La décision est prise de ne pas intégrer de mode multi joueur dans le mode histoire afin de garantir la faisabilité et l'intégrité de la vision initiale du jeu et de son histoire. **Le multijoueur sera proposé uniquement dans les modes additionnels « Courses et Challenges » et « Mini Jeux ».***

Unique Selling Proposition (USP)



Je suis conscient qu'un jeu doit pouvoir se démarquer d'une concurrence très active avec des arguments de vente, au-delà de l'aspect purement créatif ou même affectif que l'on peut apporter au projet.

Ce jeu n'est pas une course avec une horloge affichée en permanence dans l'angle de l'écran, ni une histoire prétexte où il faut vaincre un grand méchant ou libérer une princesse. C'est encore moins une histoire poignante à la difficulté digne d'un « Souls like ».

« **Gus Adventures : Plotfall** » est une **aventure loufoque** avec des personnages attachants, qui se démarque par son **ambiance humoristique forte**, **accessible** à tous les âges et tous les profils de joueurs, mais aussi par sa **direction artistique singulière**, son **gameplay hybride** 2.5D et 3D isométrique. Un jeu dans lequel on peut prendre le temps de s'immerger dans l'expérience sans le stress de la performance.

En résumé, ce jeu apportera toujours son lot de surprises aux joueurs, que ce soit par l'histoire, la musique, les visuels ou le gameplay.

Note Technique

Choix des outils

Les choix techniques sont envisagés comme des supports au récit, et non comme une finalité.

Moteur de jeu : Unreal Engine - Si Unity est le plus souvent utilisé pour les jeux indépendants, Unreal Engine offre également des avantages non négligeables, notamment dans la 3D, dans les effets visuels et la gestion de la lumière. De plus son système « Blueprints Visual Scripting » permet de prototyper et itérer rapidement.

2D : Krita - Logiciel open source permettant de dessiner les premiers artworks de recherche artistique

3D : Blender - Logiciel open source de modélisation 3D des assets, personnages et décors

The Free Motion Capture Project (FreeMoCap) - Logiciel open source de motion capture. Des outils gratuits et « open source » disponibles aujourd'hui permettent de créer à moindre frais des animations basées sur la **capture de mouvements** avec de simples caméras. Il en est de même pour le visage, ce qui permettra d'obtenir des expressions personnalisées.

Gestion de projet : Kanboard - logiciel gratuit et open source auto hébergée chez mon fournisseur.

Note concernant l'I.A générative : aucun asset généré par I.A ne sera utilisé dans le jeu. Les outils d'I.A pourront uniquement servir à des recherches techniques ou documentaires, au même titre qu'un moteur de recherche.

Calendrier de finalisation de l'écriture

	2025						2026						
	07	08	09	10	11	12	01	02	03	04	05	06	
Définition de l'idée et concept du jeu, son genre, son public cible													Début de la Préproduction
Rédaction du scénario principal et du lore													
Écriture des personnages													
Écriture des dialogues clés													
Structure du jeu en mode histoire: - 18 niveaux - Reprise de certains niveaux en mode "Cursed" (malédiction) - Quêtes secondaires obligatoires et optionnelles - Mini jeux													
Recherche artistique et premiers sketches par Cyrille													
Choix de la direction artistique													
Choix des mécaniques de jeu principales													
Première rédaction du Game Design Document (GDD)													
Définition des modes de jeux secondaires Mode "Challenges et Courses" Mode "Mini-jeux" Intégration du multi-joueur dans les modes secondaires													
Production du Brief DA pour les illustratrices													
Recherche Artistique personnages par Anne-Sophie													
Recherche Artistique village et niveaux par Cassie													
	Fait						Reste à faire						

Artistes partenaires

Au fil de mes expériences **je me suis entouré d'artistes**, devenus amis, déjà prêts à me prêter main forte dans cette aventure.

- ✓ **Anne-Sophie HENNICKER** – Autrice de plusieurs romans et illustratrice, Anne-Sophie m'aidera pour la recherche artistique des personnages, basés sur mes premiers dessins
- ✓ **Cassandra MARTINEAU** - Illustratrice et peintre, Cassie a déjà participé à de grands noms de l'animation telles la saison 2 des « Mystérieuses cités d'or » et « Blue Eye Samouraï » sur Netflix. Elle apportera son aide dans le cadre de la recherche artistique des décors des niveaux.
- ✓ **Gregory MICHEL** – Auteur – Il assurera la relecture et la cohérence de l'histoire
- ✓ **Yann CHINETTE** – Auteur compositeur interprète (et mon frère) – Il apportera sa touche musicale
- ✓ **Thomas FLETCHER** – Expérience en voix OFF pour Fun Radio et chanteur, Tom, tout comme Yann, sera mon acolyte pour donner vie aux personnages avec des bruitages et expressions sonores.

Soutiens éventuels

- ✓ **Association Toulouse Game Dev** dont je suis membre depuis 2025 (réseau de développeurs indépendants, organisation de play tests, conseils et partenariats possibles)
- ✓ **CNC - FAJV** Aide à l'écriture (et peut être pour la suite aussi !)
- ✓ **EPIC Megagrant** – Programme de soutien à la création qui sera sollicité en préproduction



MERCI !

