

Guillaume BOULLIARD • Kémo DESCHAMPS • Olena HOSTILOVA • Théodore LAUGÉE



TALES OF METAL

le cnam
enjmin

Projet réalisé dans le cadre du Mastère Spécialisé IDE "Designer d'expériences immersives, interactives et ludiques" (Promo P14 / 2024-2025)

TALES OF METAL

SYNTHESE

Nom : Tales of Metal

Genre : Science-fiction

Type de jeu : Expédition

Cible : 12+ midcore gamer

Plateforme : PC, console envisagée

*Et dans le froid, et dans la nuit,
Tu es parti vers l'inconnu.*

Luttant, combattant, assailli,

Vainqueur, tu nous es revenu.

*Tous les trésors que tu as pris
Sont autant de bonheurs voulus.*

*Mais qu'est-ce donc que tu as pris ?
Qu'as-tu laissé ? Quel absolu ?*

Teod'nur, poète Ilmari et libre penseur

PITCH

Tales of Metal est un jeu d'expédition en solo en 2D vue de dessus se déroulant dans un univers entièrement en métal. Le jeu est inspiré par des titres tels que *Sunless Skies*, *Dredge*, *Rainworld* et *Subnautica*.

Dans un monde gelé et hostile vivent les Ilmari, êtres sociaux fait de métal et de chaleur. Vous pilotez le premier vaisseau capable de naviguer à travers les terres gelées, loin de la sécurité de votre cité-état. Seul et luttant contre le froid, vous allez découvrir de nouveaux écosystèmes remplis de ressources. Récolter et rapporter ces trésors vous garantira gloire et fortune. Cependant, les écosystèmes que vous pillez sont fragiles et réagissent à vos actions. Vous serez rapidement mis face aux contradictions d'une société qui demande toujours plus, à n'importe quel prix. Et qui ne vous autorise pas à vous arrêter...

Tales of Metal porte des thèmes militants et veut détourner les réflexes des joueuses et les codes habituels des jeux basés sur la récolte de ressources pour pousser vers une réflexion sur notre rapport à la nature.

SOMMAIRE

• Pitch	1
• Note d'intention	3
• Qu'est-ce qu'un jeu d'expédition ?	4
• Key Selling Points	5
• Synopsis	6
• Piliers du jeu / Boucle de jeu	10
• Gameplay	11
• Level Design	14
• Références Vidéoludiques	16
• Les Factions	18
• Les Personnages	21
• Direction Artistique Visuelle	25
• Direction Artistique Sonore	27
• Objectifs transmédia	28
• Positionnement marché	29
• Potentiel économique	30
• Cible	30
• Communication (état des lieux, stratégie, planning)	31
• Planning de production	33
• Budget	34
• Équipe / CV de la société	35
• Outils	36
• Méthodologie / processus de conception	37
• Technique	38
• Test utilisateur	39
• Conclusion	40
• Annexes	41

NOTE D'INTENTION

À travers nos jeux, nous voulons raconter des histoires que comptent et qui se démarquent.

L'idée originale de *Tales of Metal* est venue d'une envie de faire un univers gigantesque, à même de porter plusieurs projets de jeux et des projets transmédia, comme des [poèmes](#), des nouvelles et des romans. Ces projets doivent être militants, ayant une opinion politique et écologique assumée, mais ne se veulent pas moralisateurs. Nous voulons d'abord réaliser de bonnes œuvres, puis espérons transmettre au mieux des connaissances et des valeurs.

Nous avons voulu changer toutes les règles, pousser notre public à remettre en cause ses connaissances et ses avis. C'est ainsi que nous avons changé les bases du monde, passant de l'organique au métallique.

Le choix du métal est explicable par trois axes.

- D'abord, nous avons dans l'équipe un bagage scientifique suffisant pour comprendre les caractéristiques communes et exceptionnelles des métaux. Nous pensons ainsi pouvoir concevoir une représentation intéressante de ce que pourrait être un monde basé sur ces matériaux, à travers par exemple le magnétisme, l'électricité, la [ductilité](#), la transmission thermique, la [supraconductivité](#), ou encore la [cristallisation](#), les minéraux, l'[iridescence](#), la rouille, la corrosion, etc.
- Ensuite, nous rejetons la séparation qui est communément faite entre la *société* (l'humain) et la *nature*. Cette séparation se base souvent sur la différence de matière. Comment pouvons-nous être assimilés à la nature alors que les arbres sont d'écorce et nous de chair ? Nous désirons ainsi soulever des réflexions intéressantes sur ce qui définit le vivant et sur la place de l'humain parmi le vivant.
- Enfin, nous avons réalisé avec stupeur que ce concept n'existe pas dans la fiction. Après avoir interrogé les librairies et les moteurs de recherche et constaté l'absence de référence, nous nous sommes tournés vers les IA génératives pour voir l'aspect le plus probable de cet univers. Nous n'avons obtenu que des déserts gris et des robots. Le fait que l'IA générative n'arrive pas à faire émerger une vision proche de la nôtre, faite de créature cristallisée et changeante dans un paysage de minéraux et de couleurs, nous confirme l'originalité et la valeur de notre projet.

Nous voulons également faire ressentir aux joueuses qu'elles font partie d'un monde vivant dans lequel elles ont une importance et une influence.

Habituellement dans un jeu vidéo, tout ce qui peut être ramassé doit être ramassé. L'univers du jeu n'existe qu'en tant que ressources ou obstacles vis-à-vis de la joueuse. Nous voulons pousser les joueuses à dépasser cette vision de la Nature comme simple ressource à exploiter en créant des écosystèmes vivants. Nous avons été très inspirés par l'exemple des [loups du Yellowstone](#). La réintroduction de ce prédateur à, entre autres, régulé la population de Wapiti (un grand cervidé). En conséquent, certains arbres ont pu se développer à nouveau et servir de refuge à des espèces d'oiseaux qui avaient disparu du parc. Le retour du loup a fait revenir les oiseaux. C'est le principe de la [cascade trophique](#), qui définit selon nous une nature vivante et complexe, une nature dans laquelle nous voulons inclure nos joueuses.

QU'EST-CE QU'UN JEU D'EXPÉDITION

PROPOSITION DE DÉFINITION

Le jeu d'expédition en 3 points :

- La joueuse voyage et explore un monde inconnu et dangereux.
- La joueuse ramasse et rapporte des ressources vers un lieu sûr et demandeur.
- La position des lieux importants ne change pas ou peu / le monde reste sauvage.

Le jeu d'expédition se situe à la croisée des genres, entre jeu d'exploration, d'aventure et de gestion, avec des comparaisons possibles avec les jeux de marchands.

Un jeu d'expédition s'inspire des récits de grandes découvertes occidentales des XV^e et XVI^e siècles et, dans une moindre mesure, des récits de voyage et de commerce en général.

Il s'agit d'un genre de jeu centré sur le voyage, le transport de ressource et la découverte d'un espace inconnu que la joueuse va maîtriser petit à petit, mais qui reste dangereux.

Une limite importante est que la joueuse ne peut pas modifier le monde à sa guise, contrairement à un jeu de survie bac-à-sable. La position des lieux importants du monde restent relativement figée et le monde reste sauvage.

La mécanique de base tourne autour du déplacement et de la récolte, et consiste en des aller-retours entre un monde nouveau, hostile, mais rempli de richesse, et une ou plusieurs zones sûres (bases / villes / métropole) réclamant les richesses de ce nouveau monde.

Un jeu d'expédition peut facilement explorer les thématiques de la colonisation, de l'exploitation et de la destruction de la Nature, mais peut aussi parler d'archéologie.

Ce genre de jeu est souvent associé au voyage par bateau et se prête donc volontiers à l'exploration d'univers Steampunk, Lovecraftien ou remplis de pirates.

Exemples de jeux d'expédition : [Sunless Sea](#), [Sunless Skies](#), [Dredge](#)



Thumbnails pour les jeux-vidéo Sunless Sea, Sunless Skies et Dredge

Exemples de jeux avec des éléments de comparaison : [Moonlighter](#), [Kenshi](#), [Recettear](#), [Rainworld](#), [Lethal Company](#), [Subnautica](#), [Black Skylands](#), la saga [Port Royale](#), [Minecraft](#), [Terraria](#), [No man's sky](#), [Caves of Qud](#), [Caravaneer 2](#), [Highfleet](#), [Merchant of the Skies](#), [Curious Expedition](#).

Genres avec des éléments de comparaison : Exploration, Aventure, Gestion, Roguelike, Commerce

KEY SELLING POINTS

- Un univers de science-fiction original.

Tales of Metal propose un nouvel univers de science-fiction entièrement fait de métal avec une civilisation, une planète et des écosystèmes originaux. Cependant, le choix de ce matériau n'est pas seulement un choix esthétique. En créant un monde entièrement en métal, nous avons rajouté un facteur considérable à prendre en compte dans l'ordre naturel et les règles sociales qui régissent ce monde. Par exemple, les Ilmaris sculptent leur propre corps ou y fusionnent d'autres métaux pour créer des vêtements.

Cela nous a permis d'étendre notre créativité, et d'imaginer de nouvelles interactions encore jamais vues auparavant. De plus, grâce à ces règles et ces caractéristiques uniques, l'histoire de *Tales of Metal* ne peut pas être intégralement transposée dans d'autres univers de science-fiction, solidifiant son originalité.

- Un thème écologique et politique assumé.

Tales of Metal est un jeu avec un sous-texte écologique qui remet constamment en cause les systèmes traditionnels d'exploitation des ressources. Les idéologies politiques qui y sont représentées sont également poussées à l'extrême afin de souligner les dangers de leurs dérives.

Nous souhaitons mettre en avant l'importance de fonctionner en symbiose avec nos environnements et de faire de cette idée, une philosophie qui transcende les différences politiques.

Bien que jamais exprimé de manière explicite pour éviter d'adopter un ton moralisateur, le message de *Tales of Metal* sera exprimé pleinement à travers le jeu, surtout par ses mécaniques de gameplay.

- Une subversion des mécaniques du jeu.

Tales of Metal va forcer le joueur à remettre en question les mécaniques de gameplay habituelles le poussant à exploiter les écosystèmes autour de lui. Si le joueur se contente de scrupuleusement faire ce que les personnages lui ordonnent de faire sans remettre en question son comportement, il est impossible pour lui d'atteindre la vraie fin du jeu.

- Les actions des joueuses ont des conséquences concrètes sur le jeu.

Pour mieux permettre au joueur de remettre en question ses actions, beaucoup d'entre elles auront des conséquences directes sur l'environnement et les personnages que le joueur découvrira au fur et à mesure du jeu. De la destruction complète d'écosystèmes à la haine ou l'amitié d'autres personnages essentiels à l'intrigue principale, le joueur devra assumer les conséquences de ses décisions.

- Une œuvre qui compte grandir à travers d'autres jeux et le transmédia.

Tales of Metal dispose d'un univers assez riche pour être développé dans le cadre d'une licence transmédia. Pour en savoir plus, nous vous référons à la page 34 de ce dossier qui détaille nos intentions et notre démarche.

SYNOPSIS

L'UNIVERS VOUS INTÉRESSE ?
ALLEZ VOIR NOS [ANNEXES](#) !

1. HISTOIRE DE L'UNIVERS

Dans l'univers de science-fiction de *Tales of Metal*, les étoiles sont porteuses de vie, et de gigantesques arbres de métal viennent les parasiter pour s'en nourrir.

Le jeu se déroule sur l'un de ces arbres parasites, ce dernier ayant entièrement recouvert une étoile de son feuillage.

À l'interface entre l'étoile et l'arbre, des formes de vie naissent de la chaleur et du métal et luttent pour survivre.

Ces formes de vie sont souvent gigantesques, agressives, vivant grâce à l'apport constant de chaleur fourni par l'étoile. Elles se nourrissent de métaux précieux pour grandir et éviter l'oxydation et la corrosion.

Parmi elles naissent les Ilmari, des créatures chétives mais sociales, contrôlant dans une certaine mesure la forme de leurs corps.

À la recherche de terres propices à leur survie, les Ilmari s'éloignent du cœur chaud de la planète et finissent par atteindre la couche extérieure du feuillage, froide donc dangereuse, mais inoccupée.

C'est là, dans cette niche écologique, qu'ils vont développer une société prospère, et construire une cité.

2. LA SOCIÉTÉ ILMARI

La société Ilmari est composée d'une cité-état construite autour d'un puits de chaleur.

Cette cité est contrôlée d'une main de fer (plus ou moins littéralement) par cinq factions dirigeantes.

De par leur faiblesse face au froid, les Ilmari ne peuvent s'éloigner trop loin de cette cité sous peine de geler et mourir. Cela n'a pas empêché les Ilmari de maîtriser l'électricité et de développer des véhicules magnétiques. Mais il leur a été impossible de trouver une façon de conserver suffisamment de chaleur assez longtemps pour permettre la survie des premières expéditions envoyées...

Alors que le problème semble insolvable, une créature primordiale nommée l'Avatar sort du puits de chaleur et meurt à proximité de la cité. Les propriétés inhabituelles de son corps, en particulier de son cœur, permettent aux Ilmari de créer le vaisseau que la joueuse pilotera, un vaisseau restant chaud assez longtemps pour permettre l'exploration des terres gelées entourant la ville.

Cependant, les conditions à l'intérieur du vaisseau lors des expéditions sont si extrêmes que seuls des Ilmari à la composition et à la forme dûment choisies peuvent espérer le piloter sans fondre.

Les cinq factions, en un rare moment d'entente (intéressée), ont alors mis en place un vaste programme de sélection et d'entraînement.

De nombreux sacrifices ont été réalisés pour finalement donner naissance au capitaine incarnée par la joueuse.

SYNOPSIS

3. RÉGLES DE L'UNIVERS

En construisant notre univers, nous avons édifié une série de règles arbitraires aux fortes conséquences, avec pour objectifs de s'y tenir sans les énoncer trop explicitement, et de laisser les joueuses en ressentir les effets à travers le jeu et la narration afin qu'elles puissent les comprendre par elles-mêmes. Ces règles nous servent à la fois de limites et d'inspiration dans notre processus créatif.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1	H																	He
2	Li	Be											B	C	N	O	F	Ne
3	Na	Mg											Al	Si	P	S	Cl	Ar
4	K	Ca	Sc	Ti	V	Cr	Mn	Fe	Co	Ni	Cu	Zn	Ga	Ge	As	Se	Br	Kr
5	Rb	Sr	Y	Zr	Nb	Mo	Tc	Ru	Rh	Pd	Ag	Cd	In	Sn	Sb	Te	I	Xe
6	Cs	Ba	*	Hf	Ta	W	Re	Os	Ir	Pt	Au	Hg	Tl	Pb	Bi	Po	At	Rn
7	Fr	Ra	**	Rf	Db	Sg	Bh	Hs	Mt	Ds	Rg	Cn	Nh	Fl	Mc	Lv	Ts	Og
8	Uue	Ubn	**															

*	La	Ce	Pr	Nd	Pm	Sm	Eu	Gd	Tb	Dy	Ho	Er	Tm	Yb	Lu
**	Ac	Th	Pa	U	Np	Pu	Am	Cm	Bk	Cf	Es	Fm	Md	No	Lr
	Ubu	Ubb	Ubt	Ubq	Ubp	Ubh	Ubs	Ubo	Ube	Utn	Utu	Utb	Utt	Utq	Utp
**	Uth	Uts	Uto	Ute	Uqn	Uqu	Uqb								

Li	Métaux	B	Métalloïdes
Mt	Nature chimique inconnue	H	Non-métaux
Uue	Éléments hypothétiques		

Tableau de Mendeleïev, représentant tous les éléments connus. On remarque qu'une grande majorité est considérée comme métallique.

- Tout est en métal et uniquement en métal.
 - En pratique, cela veut surtout dire qu'il n'y pas de carbone (organique) ni de silice (sable et pierre).
 - Les alliages et minéraux sont autorisés et même mis en avant.
 - Exception : L'atmosphère est composée d'oxygène, d'hydrogène, d'azote, et d'un peu d'eau, pour permettre l'existence de certains minéraux et de la rouille.
 - Exception : Il y a du soufre, car c'est un élément important dans la cristallisation.
- Les étoiles sont sources de vie. Elles sont habitées et leur chaleur fait naître la vie.

- Les êtres vivants :
 - Ils sont faits de métal. Ils ont besoin de chaleur pour survivre. En l'absence de chaleur, ils gèlent et se statufient.
 - Ils stockent la chaleur dans un cœur, qui est leur organe le plus important.
 - La taille de leur cœur est proportionnelle à la taille de leur corps.
 - En vieillissant, leur cœur perd en force, jusqu'à ne plus pouvoir ni accumuler ni fournir assez de chaleur. Le destin d'un être de métal est de geler.
 - Ils n'ont pas besoin de respirer et n'ont pas de sang.
 - Ils ont besoin de manger du métal pour grandir et se maintenir en forme. Le métal dont ils se nourrissent change leur composition, et donc les propriétés de leur corps. Tous les métaux ne sont pas comestibles pour toutes les créatures.
 - Ils ressentent la douleur et perdent de la chaleur s'ils sont blessés.

- L'Arbre métallique est parasité pour les êtres vivants. Il sert de support involontaire, mais des symbioses peuvent se mettre en place.

- S'opposer à la nature au lieu de s'y inclure amène à la mort.

- Les Ilmari (nom commun invariable) :
 - Ce sont des êtres sociaux similaires aux humains en termes de complexité émotionnelle, organisationnelle et décisionnelle.
 - Iels n'ont pas de genre. Iels connaissent l'amour et le plaisir, et se reproduisent en se caressant, en faisant fondre les couches extérieures de leurs corps et en l'assemblant en un enfant. Deux Ilmari sont nécessaires pour garantir la viabilité de l'enfant, mais il n'y a pas de limite aux nombres de parents.
 - Les Ilmari peuvent modifier leur corps dans une certaine mesure. Iels peuvent changer de formes, changer la position et le nombre d'appendices qu'ils possèdent et leur donner des formes singulières pouvant atteindre une grande finesse. Le processus est long, demande des efforts, de la chaleur et une bonne alimentation, et devient plus difficile en vieillissant.
 - Iels sont originaires de la zone de contact entre l'étoile et l'Arbre.

- Si nous devons inventer des métaux avec des propriétés inhabituelles ou théoriquement impossibles, ces dernières sont expliquées par de la structuration.

SYNOPSIS

4. L'HISTOIRE DU JEU

La capacité de la joueuse à piloter le vaisseau (et à y survivre) lui donne une valeur immense, que les cinq factions dirigeantes ne vont pas hésiter à exploiter.

Passé le choc initial, les factions envoient la joueuse découvrir un monde vierge et inexploré. L'histoire du jeu est alors découpée en trois actes :

Le nouveau monde

La joueuse explore les premiers écosystèmes et les factions sont extatiques ! Le potentiel de ces découvertes et de celles à venir est immense ! Les demandes se font croissantes, et la joueuse, après un moment d'enrichissement facile, réalise qu'elle va devoir faire attention de ne pas détruire les écosystèmes. Cependant, la joueuse fait une découverte bouleversante : l'épave d'une autre expédition Ilmari, qui ne vient pas de sa cité-état. Tandis que les distances se réduisent et que les barrières tombent, les Ilmari réalisent qu'ils ne sont pas les seuls habitants de cette planète.

FIN PRÉVUE DE LA DÉMO

La fin de l'innocence

La découverte d'une nouvelle civilisation pousse les factions à encore accélérer le programme de recherche pour augmenter les capacités du vaisseau. En explorant, la joueuse va commencer à découvrir des écosystèmes déséquilibrés, qui vont demander une intervention de sa part pour produire des ressources intéressantes. D'autres artefacts Ilmari ne provenant pas de la cité-état sont découverts. Finalement, la joueuse découvre une nouvelle cité Ilmari, morte, construite autour d'un puits de chaleur éteint... Cette découverte choquante remet en cause le mode de vie des Ilmari. Les puits de chaleur, source de vie, ne sont pas éternels ! D'autres études et expéditions révèlent la véritable nature de la planète, un arbre géant parasité par la vie. Les puits de chaleur sont des trous dans son feuillage, et les écosystèmes participent à leur maintien et leur agrandissement. L'exploitation sans limites n'est pas viable.

Révolution

Malgré ce constat et de vains engagements, aucune des Factions ne réduit ses demandes auprès de la joueuse, prétextant l'urgence, le besoin, le partage ou l'injustice. Pire, elles les augmentent, poussées par leur féroce compétition. À ce moment de l'histoire, en fonction des amis et des ennemis rencontrés durant l'aventure, la joueuse devra mener une révolution pour changer ce système à bout de souffle. Si elle réussit, une nouvelle ère de symbiose entre les Ilmari et leur planète pourra commencer.

PILIERS DU JEU

À l'image de notre définition d'un jeu d'expédition, le game design de *Tales of Metal* repose sur trois piliers :

- L'exploration d'un monde inconnu qui reste sauvage.
- La récupération de ressources depuis des écosystèmes réagissant aux actions des joueuses
- L'échange de ces ressources contre des améliorations, des compagnons et des histoires.

BOUCLE DE JEU

Le jeu est séparé en deux phases :

- **La phase dite d'expédition**, durant laquelle la joueuse va explorer le monde, découvrir des **écosystèmes**, récupérer des **ressources** et combattre des créatures. Durant cette phase, la joueuse doit gérer deux ressources, la **chaleur** et l'**électricité**. La **chaleur** descend rapidement dans les terres gelées, mais remonte aux abords de la ville et dans les écosystèmes. L'**électricité** descend lentement, mais ne peut être récupérée qu'à la ville.
- **La phase dite de préparation**. De retour à la ville, la joueuse peut dépenser ses **ressources** en accomplissant des **quêtes** pour les différentes factions. Elle récupère ainsi de la **réputation** lui permettant de recruter des **compagnons** et d'**améliorer** son vaisseau. La majorité des **dialogues** du jeu ont lieu durant cette phase.

UNE VERSION PLUS DÉTAILLÉE EST DISPONIBLE EN **ANNEXE**.

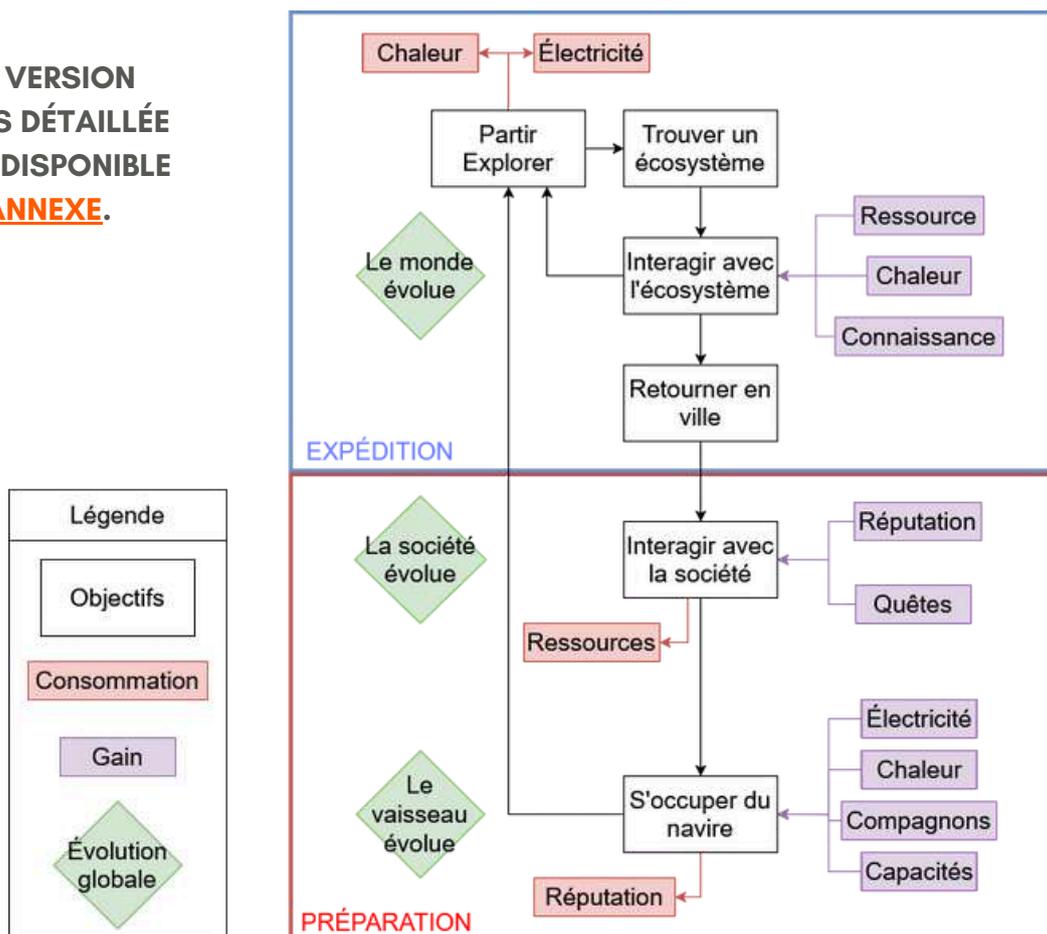


Schéma de la boucle principale de *Tales of Metal*

GAMEPLAY

1. DÉPLACEMENT

OBJECTIFS

- Déplacements agréables avec des limitations intéressantes
- Retranscrit à la fois le sentiment "Je pilote un bateau, un gros véhicule qui est lourd et plus gros que moi" et le sentiment "C'est un navire magnétique qui glisse au-dessus d'une surface".

RESSENTI

- Inertie
- Vitesse
- Déplacement relativement libre dans les 4 directions d'un plan 2D.

LES TOUCHES

Clique Gauche : Tire le harpon vers l'avant du navire

Clique Droit : Retracte le harpon et le décroche si nécessaire.

Z : Avance le vaisseau dans sa direction

S : Recule le vaisseau

Q : Fait tourner le vaisseau vers la gauche

D : fait tourner le vaisseau vers la droite

A : Déplace le vaisseau vers la gauche

E : Déplace le vaisseau vers la droite

Espace : Klaxon

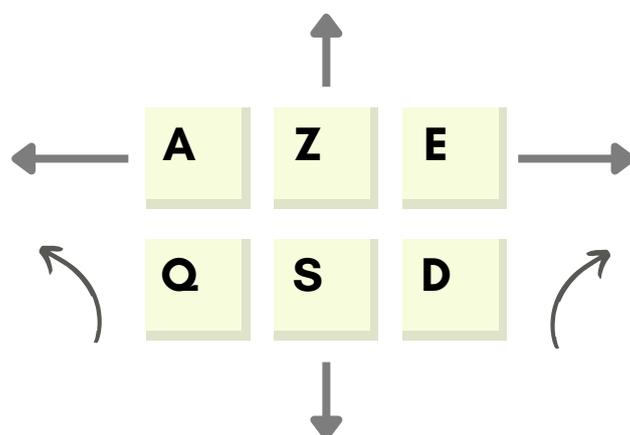


Schéma illustrant les mouvements du vaisseau en fonction des touches pressées

Il est important de noter que les touches seront remappables en fonction de la volonté des joueuses.

2. CHALEUR, ÉLECTRICITÉ ET VIE

La chaleur et l'électricité sont les deux ressources majeures consommées par votre vaisseau à l'extérieur de la ville. Elles ont chacune leur propre jauge pour que le joueur puisse garder un œil dessus en permanence.

L'électricité représente l'énergie de votre vaisseau, c'est le carburant qui lui permet de se déplacer. Cette jauge diminue lentement quand le joueur est en mouvement et ne peut se réapprovisionner qu'en passant par la ville. Si elle tombe à zéro, votre vaisseau s'arrête et c'est la "mort".

La chaleur fonctionne différemment. Lorsque vous vous trouvez dans les terres gelées, ou d'autres zones particulièrement froides en-dehors des écosystèmes, elle diminue rapidement. Rendez-vous dans des zones à la température plus acceptable (écosystèmes, alentours de la ville) et cette jauge remontera automatiquement. Si la jauge de chaleur atteint zéro, votre vaisseau gèle et c'est la "mort".

En plus des jauges de chaleur et d'électricité, le vaisseau du joueur dispose également d'une jauge de vie indiquant l'état du vaisseau et diminuant en cas d'impact, d'attaque ou d'accident.

3. DÉFAITE ET MORT

Lorsqu'une des trois jauges atteint zéro, une condition de défaite est atteinte. Mais ce n'est pas la fin du jeu pour autant. Nous pensons que la défaite et la mort dans les jeux vidéo sont des vecteurs de narration, et nous comptons les utiliser comme tel.

En cas de défaite, la joueuse retourne à proximité de la ville avec ses jauges juste assez remplies pour pouvoir rentrer. Elle perd toutes les ressources, et un de ses compagnons peut même mourir.

Si elle perd à nouveau à proximité de la ville, elle rentre automatiquement en ville, sauvée par une expédition.

En rentrant à la ville, elle est félicitée d'avoir réussi à rentrer malgré l'état du vaisseau.

Cette situation permet de laisser deviner la nature anormale du vaisseau aux joueuses. En effet, le vaisseau a été conçu à partir des restes d'une créature et commence à prendre vie petit à petit.

4. GÉRER LES RELATIONS

Au cours du jeu, le joueur aura l'occasion d'interagir avec de nombreux personnages, membres d'équipage ou représentants de factions politiques et d'établir des relations amicales ou non avec eux.

En fonction de votre niveau de relation avec ces différents acteurs, vous aurez accès à de nouvelles quêtes, de nouvelles améliorations pour votre vaisseau et de nouvelles informations sur le monde.

A travers le système de quête, le joueur va pouvoir choisir de satisfaire ou non les demandes et les besoins des différents personnages, ce qui fera fluctuer ses relations avec eux. Il est impossible de maintenir des relations amicales avec tous les personnages, puisque beaucoup ont des intérêts qui s'opposent ou qui dépasse les capacités de production des écosystèmes. Il est toujours possible pour le joueur de changer de camp au cours de sa partie.



Cadavre de l'Avatar, une créature légendaire dont le corps et en particulier le cœur ont permis la construction du vaisseau

. LE HARPON

Le harpon est votre principal outil d'interaction avec le monde. Tiré depuis l'avant du vaisseau, le harpon s'accroche ou rebondit sur la première entité qu'il rencontre. Si on s'accroche à une entité en mouvement, on est emporté, sauf si on a une force de traction plus importante. À l'inverse, si on s'accroche à une entité statique, on peut tirer pour l'arracher en déplaçant le vaisseau dans la direction opposée. C'est souvent de cette manière que l'on récolte des ressources.

Le harpon a une portée limitée, il revient vers le vaisseau si sa portée maximale est atteinte, ou si le joueur décide de le rappeler.

. LES QUÊTES

Il existe trois types de quêtes.

Les quêtes dites d'histoire, qui servent à faire avancer l'intrigue principale.

Les requêtes, des quêtes secondaires qui peuvent être manquées et dont l'accomplissement ou le non-accomplissement influencent les relations du joueur avec les différentes factions et personnages du jeu.

Les quêtes de compagnon, des quêtes cachées et facultatives qui se déclenchent si le joueur effectue certaines actions avec des personnages spécifiques à bord de son vaisseau.

. AMÉLIORATIONS DU VAISSEAU

Le vaisseau sera amélioré au fur et à mesure que vous progressez dans l'histoire principale. Ces améliorations sont nécessaires pour pouvoir explorer le jeu. En parallèle, vous pouvez également débloquer des améliorations facultatives en accomplissant des quêtes pour les différentes factions de la ville. Plus votre relation avec une faction est bonne, plus elle sera prompte à vous aider.

Les factions ont chacune des technologies qui leur sont spécifiques et qui permettent d'améliorer un aspect particulier de votre vaisseau (vitesse, résistance, réserves de carburant etc). Nous voulons ainsi permettre aux joueuses de s'approprier le jeu à travers différentes options.

. AIDES À LA NAVIGATION

Afin de permettre à la joueuse de se repérer, mais sans trop l'accompagner dans son exploration, nous allons implémenter une carte du monde interactive.

Cette dernière se remplira des contours des obstacles et des chemins découverts par la joueuse durant le jeu, mais n'indiquera pas les points d'intérêt comme une épave ou les écosystèmes. La joueuse aura la possibilité de les marquer sur la carte à l'aide d'indicateurs.

Parmi nos inspirations pour ce système, on peut citer [Valheim](#) et [Zelda: Breath of the Wild](#).

LEVEL DESIGN

1. LES ÉCOSYSTÈMES

Nous prévoyons d'implémenter 3 écosystèmes dynamiques dans notre jeu. Chacun de ces écosystèmes peut être détruit et restauré par la joueuse et contient une source de chaleur.

- Les Vergers Prédateurs :

Premier écosystème du jeu. Il s'agit d'une plaine chaude et paisible. Repose sur un équilibre entre des Arbres fruitiers (les Gémanguiers) qui nourrissent des Parasites (les Prolitites) qui sont mangés par un Prédateur (l'Orishark). Le Prédateur est passif s'il est bien nourri. On peut l'attaquer et le tuer en arrachant ces écailles. On peut également arracher les arbres. S'il n'y a plus d'arbres, les Prolitites disparaissent et l'Orishark devient très agressif. Si l'Orishark est éliminé, les Prolitites prolifèrent et mangent tous les fruits. L'écosystème peut être restauré en laissant les arbres repousser ou en laissant un œuf d'Orishark éclore.



Schéma illustrant le fonctionnement des Vergers Prédateurs

- La Vallée des Éperonneurs

Deuxième écosystème. Composé d'une longue vallée / couloir et de falaises reliant des gouffres nids. La production de chaleur repose sur des éléments radioactifs (ils produisent de la chaleur par eux-mêmes). Les vallées sont parcourues par des blocs de métaux magnétiques (Météores) flottant à grande vitesse. Ils servent d'abord d'obstacles, bloquant l'accès à la vallée, puis de moyen de déplacement après une amélioration pour pouvoir s'y accrocher. La vallée est habitée par des Éperonneurs (mot valise entre harponneur et éperonner), de longues et fines créatures radioactives flottant à grande vitesse dans la vallée. Leur bec acéré et leur grande vitesse les rendent extrêmement dangereuses, mais elles sont également sources de chaleur pour la joueuse. Pour se nourrir, les Éperonneurs creusent des mines. La joueuse peut s'y servir ou tuer les créatures pour aller plus vite, mais tuant ainsi la source de sa richesse.

- La Ruine ruche

Troisième et dernier écosystème. Il s'agit d'une ancienne ville Ilmari en ruine, construite autour d'un puits de chaleur éteint. Elle est peuplée de coraux et de créatures sociales rappelant des abeilles. Les coraux forment un labyrinthe bloquant la joueuse, mais peuvent être détruits. Cependant, les abeilles les utilisent pour produire l'équivalent d'un miel. Détruire les coraux, c'est se priver de ce miel. La ruche est protégée par des soldats et habitée en son centre par une reine. Dans cet environnement, les sources de chaleur sont rares et espacées.

. CARTE DE LA DÉMO

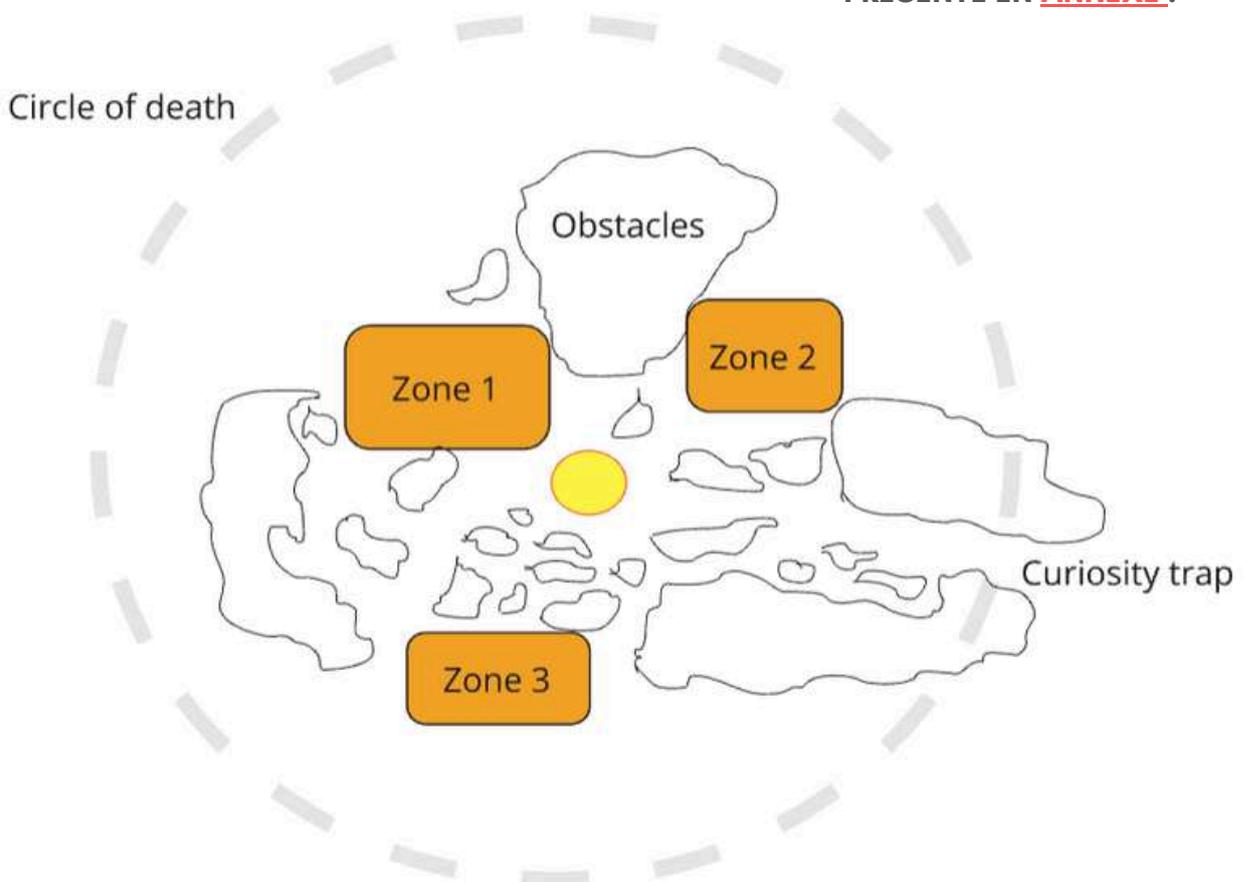
Pour la démo, nous comptons présenter aux joueuses seulement le premier type d'écosystème, les Vergers Prédateurs.

Nous avons placé 3 écosystèmes en triangle afin de garantir que la joueuse trouvera un écosystème en explorant et puisse en détruire au moins un sans se bloquer.

Nous avons créé un cul-de-sac pour piéger les joueuses dans un premier temps puis pour y cacher une épave. Cette épave est accessible après une amélioration et sa découverte marque la fin de la démo.

Le circle of death marque la distance maximale à partir de laquelle la joueuse n'aura pas assez de chaleur pour survivre.

UNE CARTE DU MONDE EST PRÉSENTE EN ANNEXE!



Carte du monde prévu pour la démo

JEUX DE RÉFÉRENCE

[Dredge](#)

Dredge est un jeu de pêche et d'exploration dans lequel vous incarnez le capitaine d'un bateau explorant les eaux sombres d'un monde aux accents lovecraftiens. Nous nous sommes inspirés de ses mécaniques d'exploration et de découverte des différentes régions, et en partie de sa gestion d'inventaire.



Thumbnail du jeu vidéo Dredge

[Sunless Skies](#)



Thumbnail du jeu vidéo Sunless Skies

Sunless Skies est un RPG en vue de dessus avec un focus sur l'exploration et la narration. Le joueur y incarne et y gère l'équipage d'un vaisseau traversant un monde horrifique à l'esthétique gothique. *Tales of Metal* partage plusieurs points communs avec Sunless Skies (positionnement de caméra, vaisseau flottant au-dessus du décor, monde étrange).

[Subnautica](#)

Subnautica est un jeu de survie dans lequel on incarne un rescapé d'un naufrage spatial sur une planète entièrement recouverte d'eau. Le joueur doit explorer les différents écosystèmes aquatiques pour subsister à ses besoins et trouver un moyen de quitter la planète. *Tales of Metal* retrouve Subnautica dans ces notions d'exploration d'écosystèmes, mais aussi dans son esthétique puisque les créatures de ToM sont très inspirées des fonds marins.



Thumbnail du jeu vidéo Subnautica

[Rainworld](#)



Thumbnail du jeu vidéo Rain World

RainWorld est un jeu de plateformes qui plonge les joueurs dans des écosystèmes interactifs. Il est l'un des rares jeux primés pour sa mise en scène d'écosystèmes vivants que les joueurs peuvent dérégler ou modifier comme dans *Tales of Metal*. Les conséquences des changements/dérèglements causés par les joueurs ont un impact direct sur le gameplay.

JEUX ANTI-RÉFÉRENCE

Factorio

Factorio est un jeu de gestion et de construction d'usine où le joueur a pour objectif de créer une usine automatisée en exploitant les ressources naturelles de la planète pour créer une fusée et rentrer chez lui. Dans ce jeu, le joueur est encouragé puis récompensé dans une poursuite d'une croissance sans fin en exploitant les ressources naturelles sans réelle considération pour les conséquences de ses actes. *Tales of Metal* prend un contrepied total dans sa gestion des écosystèmes et de ses ressources limitées.



Thumbnail du jeu vidéo Factorio

Black Skylands



Thumbnail du jeu vidéo
Black Skylands

Black Skylands est un jeu de tir en vue du dessus dans un monde ouvert dans une esthétique steampunk. Le joueur y incarne la capitaine d'un vaisseau volant qui récolte des ressources, améliore son équipement et combat des monstres et des pirates au milieu d'îles volantes. Même si la navigation, l'aspect gestion de vaisseau et collecte de ressources de Black Skylands peuvent sembler similaires à *Tales of Metal*, la philosophie des deux jeux vis-à-vis de la disponibilité des ressources et de la violence est fondamentalement différente. Black Skylands offre des ressources infinies et tombe dans une boucle de gameplay collecte/exploration/combat rapidement répétitives puisqu'aucun facteur extérieur ne peut venir altérer le déroulement de ces activités. C'est un jeu dans lequel tous les problèmes se règlent par le plomb et la poudre.

LES FACTIONS

1. L'ACADÉMIE

Présente dans la démo

La grande Académie Ilmari, comment ne pas la respecter ? Après tout, ce sont ses chercheurs et ses élèves qui ont créé les chaudières permettant la première extension autour des cratères de chaleur. Ce sont eux qui ont théorisé et testé toutes les modifications corporelles possibles. Ce sont les meilleurs médecins et chirurgiens Ilmari. Et bien sûr, ce sont eux qui ont créé les plans et mis en place le fonctionnement de votre vaisseau. Sans eux, il n'y aurait pas d'expédition. Cependant, si tout le monde se souvient de leurs grands accomplissements, peu se souviennent que pour chaque réussite, il y a eu un grand nombre d'échecs. C'est ainsi que progresse la science, et l'Académie n'hésitera pas une seconde à prendre tous les risques nécessaires pour poursuivre sa quête de savoir.

L'Académie est présidée par Firgoth, un très ancien Ilmari qui semble constamment à deux doigts de voir son cœur s'éteindre. C'est D'Nur, un jeune chercheur brillant et un des principaux architectes de votre vaisseau, qui représente régulièrement l'Académie à la place de son aîné vieillissant.

L'Académie peut être une alliée de poids si vous adhérez à leur rapport à la science et à leur interprétation libérale de la morale. Mais pourrez-vous aller aussi loin qu'elle le demande ?

2. LE SYNDICAT

Présente dans la démo

La création du Syndicat des Métaux et des Forges partait d'une bonne intention. Créé pour éviter la main basse des élites sur les ressources et fournir aux Ilmari des classes sociales plus modestes des métaux indispensables, le Syndicat devint rapidement une des plus grandes puissances politiques de la ville. Mais une telle organisation, représentant les intérêts d'un si grand nombre, peut rapidement s'embourber. Pris au piège par le nombre, créant une administration tentaculaire remplie de hauts fonctionnaires trop puissants, se corrompant avec le temps, le Syndicat se transforma exactement en ce contre quoi il avait juré de lutter. Originellement héros du peuple fournissant à moindre prix tous les métaux nécessaires aux autres Ilmari, les fondateurs du syndicat devinrent leurs usuriers, assurant la loyauté de leurs pairs contre l'accès au métal et aux forges. Ils formèrent le comité de décision central, chargé de diriger les activités du Syndicat. Aujourd'hui presque tous les Ilmari sont obligés de rejoindre le Syndicat et bien sûr de payer régulièrement des frais d'adhésion. Toutes les ressources sont regroupées et distribuées selon ce que le comité estime important, mais la corruption et les luttes de pouvoir internes ne leur laissent que peu de temps pour se préoccuper des vrais problèmes de leurs adhérents.

Interagir avec eux n'est pas plaisant, vous avez constamment l'impression de vous faire extorquer, mais cela reste indispensable puisqu'ils contrôlent la main d'oeuvre et les forges.

Le syndicat est représenté par [Arost](#), leur porte-parole officiel. Calculateur, froid (ironique pour un Ilmari), et antipathique, ses bonnes grâces sont cependant indispensables pour garder des relations cordiales avec le Syndicat.

3. LES LUMINAIRES

Absents de la démo

La chaleur est vitale aux Ilmari. Toute source de chaleur ou de lumière était vue comme une bénédiction. Il ne fallut pas longtemps pour que ces dernières, symboles de prospérité et de confort, soient vénérées. Si au fil des âges, différents cultes et croyances se sont succédés, la religion dominante de la ville aujourd'hui est celle des Luminaires.

Rendus puissants et riches par la ferveur de leurs croyants, les membres du clergé des Luminaires ont pris le contrôle des sources de chaleur et de lumière au sein de la ville. Il suffirait d'un claquement de doigt de leur part pour plonger la cité entière dans le gel et l'obscurité. Dotés de ce pouvoir, ils ne se privent pas de menacer pour asseoir leur influence et forcer tous les Ilmari à suivre leur dogme.

Rendus extrêmement anxieux par la nouvelle de votre expédition, ils craignent que la découverte de nouvelles sources de chaleur au-delà des terres gelées ne remettent en question le monopole dont ils disposent. C'est pourquoi ils réclament des rapports réguliers de vos découvertes et de votre progression.

Cependant, ils peuvent s'avérer très utiles de par le contrôle qu'ils exercent sur la population.

4. LES CRÉATEURS

Absents de la démo

Les autoproclamés Créateurs sont une guilde d'artistes-artisans rassemblant les professions qu'ils considèrent comme "supérieures". Cela inclut les architectes, les modistes, les chirurgiens esthétiques, les horlogers, les joailliers, les ingénieurs, les graveurs, les sculpteurs, les peintres, etc. Tous les Créateurs sont des perfectionnistes fascinés par l'art, l'efficacité et la beauté. De leur point de vue, le sublime n'est atteint que quand le beau est mêlé au fonctionnel. Pour eux, si vous ne comprenez pas pourquoi ce qu'ils font est de l'art, alors vous ne méritez pas qu'ils vous l'expliquent ou qu'ils vous aident. Ils sont également fascinés par la perfection physique, et comptent parmi les Ilmari les plus physiquement singuliers et décorés. Ils n'aiment pas qu'on vienne se mêler de leurs affaires, et pour eux, leur métier ou leur "art" est la seule préoccupation digne de leur temps.

Les Créateurs ont un rôle central dans la planification, la construction, l'agrandissement et le maintien de la cité, des infrastructures et des machines en général.

Bien qu'ils méprisent les autres factions, ils dépendent d'elles pour financer leurs travaux et vendre les œuvres dont ils arrivent à se débarrasser.

Rivalisant de puissance, de richesse et de capacités avec les autres factions, ils peuvent se révéler des alliés de poids... Si vous arrivez à vous faire accepter... et à les supporter !

5. LES EUDAEMONS

Absents de la démo

Aussi appelés Eudaimons ou Eudaimonist.

Une faction de nobles héréditaires, descendants des premières familles dirigeantes des différents villages à s'être unifiés pour former la cité-état. Ils ont pendant longtemps été les seuls maîtres des Ilmari. Le temps passant, vivants en rentiers sur la prospérité de la cité et se désintéressant peu à peu du pouvoir, ils perdirent progressivement leur contrôle, laissant la place aux autres factions. Groupe fermé et conservateur, ils passent leur temps à jouir de leurs richesses et à se vautrer dans la débauche, que ce soit la drogue, le sexe ou des douleurs exquis... Ils contrôlent d'ailleurs l'approvisionnement de drogues au sein de la cité, ce qui garantit en partie leur influence et leur sécurité.

Représentés par le hautain Orphesis, leur appui reste extrêmement utile au vue de leur ancienneté et de leur richesse, bien qu'il faille ravalier votre fierté pour l'obtenir.



Croquis d'étude pour Orphesis, le représentant des Eudaemons



Croquis d'étude pour Ekki, un membre du Syndicat

LES PERSONNAGES

LE CAPITAINE

Le capitaine est le personnage incarné par la joueuse. Il n'est pas montré et n'est pas clairement défini. Il sert avant tout de lien entre la joueuse et le jeu, que ce soit pour justifier le contrôle du vaisseau ou l'interaction avec les autres personnages.

La joueuse contrôle le comportement du capitaine.

Cependant, il est défini que le capitaine est un Ilmari sélectionné et entraîné depuis son enfance pour piloter le vaisseau, que sa survie n'était pas garantie et qu'il est, au début du jeu du moins, complètement soumis aux factions. Sa position au sein de la cité-état est entièrement dépendante du bon vouloir des factions, qu'il doit donc satisfaire un minimum.

LES REPRÉSENTANTS DES FACTIONS

D'NUR DE L'ACADÉMIE

"Knowledge is power. And I know a lot."

Un.e jeune chercheur.euse brillant.e et un.e des principaux.ales architectes de votre vaisseau. D'nur est l'un.e des plus jeunes Ilmari à avoir intégré l'Académie, et pour de bonnes raisons. C'est grâce à ses travaux que la chaleur du cœur de votre vaisseau a pu être stabilisée et éviter de nombreux accidents et probablement votre perte. Si D'nur est très intelligent.e, iel n'est pas très courageux.se. En revanche, iel est toujours intéressé.e par ce que vous trouverez au-delà de la ceinture de froid qui entoure la ville. Puisqu'iel a l'entière confiance et attention de Firgoth, la/le doyen.ne de l'Académie, iel a tendance à confondre ses intérêts avec ceux de l'Académie. D'nur estime que l'Académie devrait toujours être prioritaire dans l'attribution des ressources, car elle seule sait correctement les exploiter et les analyser correctement. Sans surprise, D'nur est extrêmement élitiste et a tendance à mépriser les autres factions. Iel les juge indignes de recevoir des objets d'étude aussi précieux.



Représentation de D'Nur, le représentant de l'Académie

AROST DU SYNDICAT

"The Ilmari don't know what's best for them. Luckily, the Syndicate does."

On aurait pu croire Arost sorti.e directement des forges, mais au contraire, c'est quelqu'un de très éduqué et raffiné. Cependant, ça n'en fait pas quelqu'un de sympathique. Froid.e, calculateur.rice et antipathique, Arost est un.e fervent.e défenseur.se de l'idéologie du Syndicat. Malgré ses nombreux défauts, le cynisme n'en fait pas partie. Iel pense vraiment que le Syndicat œuvre pour le bien de la ville en régulant la distribution de métal là où c'est nécessaire. Selon iel, si tous les Ilmari avaient accès à autant de métal qu'iels le souhaitent, ce serait l'anarchie. On ne peut pas faire confiance aux autres pour qu'iels prennent les décisions qui sont les meilleures pour tout le monde.

Bien qu'Arost préfère toujours discuter plutôt que frapper, iel ne manque pas de rappeler que la violence reste une solution. C'est pourquoi cela en fait un.e négociateur.rice difficile à gérer. Cependant, être de son côté présente de très nombreux avantages, essentiellement, parce qu'iel sait être persuasif.ve avec les autres factions, par tous les moyens disponibles...

Arost



Représentation d'Arost, le représentant du Syndicat

OKALE DES LUMINAIRES

"The light of the Luminaries warms the faithful and melts the harmful."

Okale est un.e Scintillant.e de l'église des Luminaires et leur représentant.e officiel.le. Enfant de plusieurs membres du clergé, iel a la foi depuis toujours, mais iel est également conscient.e du pouvoir de la religion sur les masses et de la nécessité d'utiliser cette influence de manière... pertinente.

Okale



Représentation d'Okale, le représentant des Luminaires

UKUETIS DES CRÉATEURS

"I am a genius amongst geniuses, my creativity knows no bounds."

Ukuetis est à la fois immensément riche, le porte-parole des Créateurs, et probablement l'Ilmari le plus narcissique de la cité.

Obsédé par l'idée de rester ancré dans les mémoires, Ukuetis, à l'aide d'un immense héritage, a fait tourner ses ateliers jours et nuits dans l'espoir de créer une machine qui le rendrait inoubliable. Il a ainsi connu quelques petits succès, cimentant sa place au sein du cercle des Créateurs, mais plusieurs de ses opposants remettent en cause son travail, l'accusant de s'attribuer le mérite des créations de ses ingénieurs et ouvriers. Une situation commune chez les Créateurs...

Il voit dans votre expédition l'occasion pour sa faction de récupérer de nouvelles ressources qui permettrait enfin à ses créations de sortir du lot, aussi essaiera-t-il souvent de vous solliciter et de vous garder dans ses petits papiers. Cela peut en faire un allié de poids, mais sa nature impatiente le rend aussi insupportable qu'imprévisible.

Ukuetis



Représentation d'Ukuetis, le représentant des Créateurs

ORPHEUSIS DES EUDAEMONS

"I'm the life of the party and it's the only life worth living."

Orphesis est un.e Ilmari à l'apparence riche mais débraillée. De toute évidence, être capable de se payer les services des meilleurs artisans en un clin d'œil n'encourage pas à garder leur travail intact. Son regard semble absent et vide. Son métal est tacheté par endroit à cause de sa surconsommation de métaux exotiques qui jurent avec sa structure et la fragilise. Iel aime également abuser de métaux sous forme gazeuse ce qui a pour effet de le/la faire régulièrement régurgiter des nuages de gaz. Malgré tout cela iel a quand même été choisi.e pour représenter les Eudaemons car iel reste plus souvent conscient.e que ses pairs. Dialoguer avec Orphesis n'est pas toujours facile, mais le reste des Eudaemons s'en remettent entièrement à son jugement.

Orphesis



Représentation d'Orphesis, le représentant des Eudaemons

EXEMPLES DE COMPAGNONS

EKKI

"This ship is a gift from the people. Now it's up to us to better their lives with what's out there."

Tous les Ilmari se doivent de connaître les bases de la ferronnerie, mais peut-être sont aussi doués qu'Ekki. Formé.e depuis qu'il était gamin.e par les forgerons du Syndicat et issu.e d'une famille de fervents défenseurs de cette institution, c'est autant pour son talent que pour sa fidélité que le Syndicat en a fait un.e candidat.e à rejoindre votre vaisseau.

Discipliné.e, obéissant.e et pragmatique, ce n'est peut-être pas l'Ilmari idéal.e avec qui rire à la fin d'une dure journée de labeur, mais pour le reste de la dure journée de labeur, il fera parfaitement l'affaire.

Si vous avez besoin d'effectuer des réparations ou de récupérer autant de ressources que possible dans les écosystèmes, les ruines ou sur les bestioles que vous affrontez, Ekki est l'Ilmari parfait.e.

Mais ne lui parlez pas des Luminaires. Il est fortement anticlérical.

Bonus envisagés :

Un petit coup de clé à molette : Ekki semble améliorer les capacités de votre vaisseau par sa simple présence. Votre harpon va plus vite et plus loin.

Réparation d'urgence : En utilisant le peu de métal à sa disposition, Ekki peut sauver votre vaisseau du naufrage. Une fois par expédition, vous regagner un peu de vie lorsque celle-ci atteint zéro.



Croquis d'Ekki, un compagnon membre du Syndicat

GERNOMOS

"Whatever question you may have, the Academy's library has the answer."

Vous avez besoin d'un.e Ilmari qui connaît par cœur chaque ouvrage de la bibliothèque de l'Académie ? Engagez Gernomos. Il est un distributeur de connaissances sur pattes et il aura toujours une explication aux déséquilibres des écosystèmes et autres phénomènes étranges que vous croiserez dehors.

D'un naturel calme et pédagogue mais qui ne se laisse pas non plus marcher dessus, Gernomos est très attaché.e à l'Académie et prêt.e à tout pour faire avancer la science. Parfois un peu trop.

Il a une haine profonde du Syndicat qui a privé un de ses parents de métal pendant des années car il refusait de payer leurs frais d'adhésion exorbitants.

Bonus envisagés :

Grand.e connaisseur.se : Gernomos identifie plus facilement les origines d'un dysfonctionnement dans un écosystème et vous en tiens informé.

Ingénierie improvisée : Gernomos connaît bien le fonctionnement de votre vaisseau. Lorsque l'état de votre vaisseau est critique, il lui donne un boost de vitesse.



Croquis de Gernomos, un compagnon membre de l'Académie

DIRECTION ARTISTIQUE

Lorsque l'on parle de métal, on imagine facilement de grandes surfaces polies et grises. Un de nos objectifs à travers *Tales of Metal* est de montrer que les métaux sont visuellement beaucoup plus variés et intéressants. Nous voulons utiliser l'apparence distincte des métaux, leurs textures, mais aussi les formes et couleurs générées par la rouille, la patine et la corrosion. Nous nous inspirons également des formes et des couleurs des minéraux composés d'éléments métalliques.

1. LES ILMARI

Les Ilmari sont constitués en une société diverse et multiples dans laquelle la culture et la personnalité influence l'apparence. Les Ilmari affiliés aux factions ont habituellement un style très spécifique en adéquation avec le style de leur faction. Les Ilmari peuvent modifier la forme de leur corps, ce qui leur permet de s'exprimer en décorant leur corps. Ils peuvent ajouter de la couleur, des formes, jouer sur les textures et les matériaux, ce qui peut rappeler nos bijoux et vêtements. Certains Ilmari changent leurs mains en outils, ou préfèrent pouvoir ramper au sol.



Illustrations de plusieurs Ilmari aux styles et formes variés

Les membres de l'**Académie** privilégient les formes fines, jugées plus élégantes et efficaces pour leur travail de recherche. Ils préfèrent se débarrasser des éléments qu'ils considèrent inutiles.



Illustrations d'un Ilmari membre de l'Académie

Les Luminaires apprécient les métaux rares et précieux comme l'or. Pour eux, une apparence riche est un moyen d'honorer leurs Dieux. S'ils intègrent de la couleur dans leur tenue c'est uniquement pour faire ressortir les métaux précieux qui la compose.



Illustrations d'un Ilmari membre des Luminaires

Le **Syndicat** préfère garder les choses simples. Couleurs unies, pas de superflu mais une silhouette imposante et des angles marqués pour avoir l'air naturellement menaçant. Mais surtout rien d'ostentatoire, ils trouvent cela ridicule.

Les **Créateurs** raffolent des décorations et des ornements. Leurs corps ressemblent aux costumes des carnivals vénitiens. Certains cachent leur visage derrière des masques, mais c'est un choix purement esthétique.



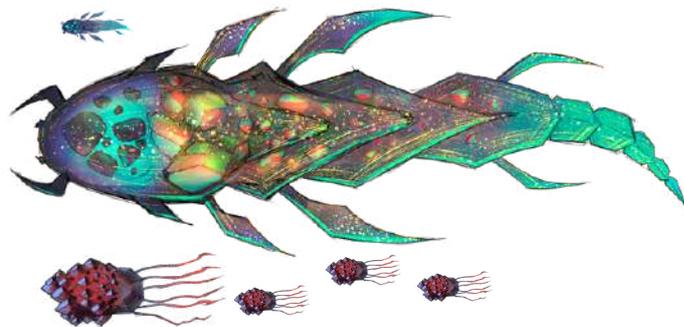
Croquis de plusieurs membres du Conseil

Les **Eudaemons** se moquent de leur apparence malgré le fait qu'ils incarnent la noblesse d'autrefois. Ils se sont abandonnés aux plaisirs de la vie et cela a un coût : la rouille et la corrosion qui les recouvre témoignent de l'ampleur de leur décadence.

2. ENVIRONMENTAL DESIGN

Une ville baignée de lumière, est entourée de terres sombres et froide. Le sol est fait de plusieurs couches de métal, recouvertes d'éraflures laissées par des créatures sauvages et jonché d'épaves d'anciennes expéditions Ilmari ratées.

Chaleureux et riches, les Vergers Prédateurs ont permis de donner vie à une créature comme l'Orishark : imposante et ornée de magnifiques métaux rares qu'elle a mangés au cours de sa vie.



Illustrations de l'Orishark et de Prolitites, des créatures habitant les Vergers Prédateurs

Pour les Prolitites, qui sont une sorte de parasite, nous avons choisi une apparence qui mélange le corps de la méduse et la texture de la roche. Etant de la même région que l'Orishark, ils ressemblent à ce qu'ils mangent.

La conception visuelle de la Vallée des Éperonneurs et de la Ruine ruche sont encore en cours.

Dans Unity, nous utilisons beaucoup de normal maps sur des sprites 2D, ce qui nous permet de créer une impression de surface en 3D sans utiliser d'objets 3D. Nous utiliserons cette technique pour la plupart des environnements du jeu. Notons que les éléments avec lesquels on peut interagir sont en 2D tandis que les obstacles et décors sont en 3D.



Capture d'écran d'un prototype du jeu montrant les recherches effectuées sur l'aspect du sol

DIRECTION SONORE

Le son doit représenter le monde du jeu.

Nous voulons utiliser le son pour renforcer l'immersion et les retours sur les actions des joueuses à la fois lors des expéditions et lorsque les écosystèmes évoluent.

Vis-à-vis de l'immersion, nous avons défini une typologie de sons transmettant un message spécifique lié à notre univers. D'un côté, les sons calmes, froids ou métalliques, qu'on associe à la solitude, à la glace, à la destruction et à la mort.

À l'opposé, les sons rythmés, chauds ou organiques, qu'on associe à la vie, à l'action, à la survie et au gaz.

Grâce à ce cadre, nous pouvons facilement définir les sons et les musiques associées à chaque zone.

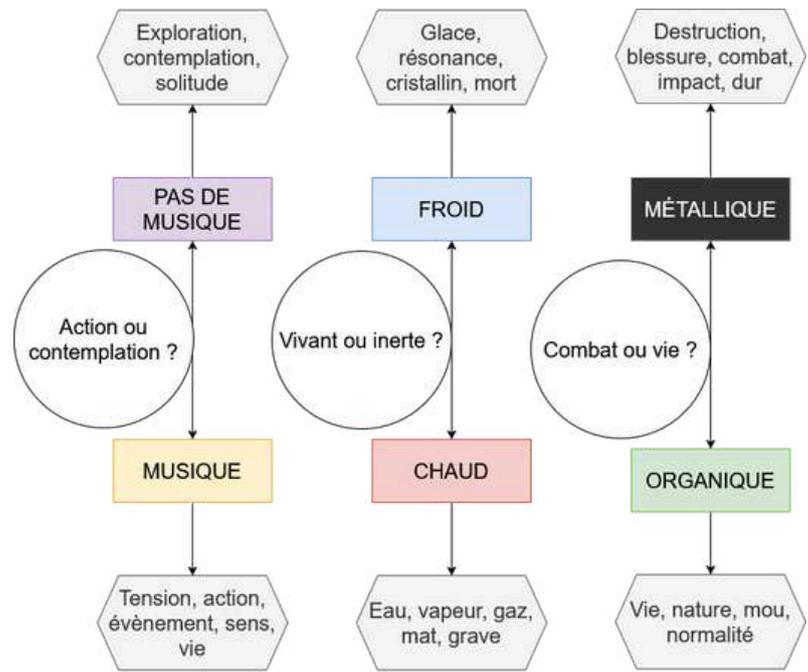


Schéma de la typologie des sons du jeu

Par exemple, la musique des terres gelées doit avoir un rythme lent et une texture froide et métallique. Pour donner cet effet, nous avons modifié des cris de baleines jusqu'à qu'ils rappellent l'orgue, et nous avons choisi une gamme mineure.

À l'opposé, la musique de la ville est faite de sons de cloches étouffés, mat, accompagné de marimba. Une harpe saturée joue sporadiquement, rappelant les dangers cachés de cet endroit.

En plus de cette typologie, nous voulons rendre la musique interactive afin qu'elle accompagne l'évolution des écosystèmes. En fonction de l'état des écosystèmes, des lignes mélodiques vont apparaître ou disparaître.

Ainsi, pour les Vergers prédateurs, les Arbres (Gémanguiers) sont associés à une ligne de basse, les Parasites (Prolitites) sont associés à du marimba, et l'Orishark à un orgue modifié pour sonner guttural. Chacune de ces lignes mélodiques ne joue que si les entités concernées sont présentes.

Pour réaliser nos objectifs, nous nous inspirons de la [dark ambient](#) et du travail sonore réalisé par Mark Mangini, en particulier sur [Dune](#).

OBJECTIFS TRANSMÉDIA

UTILISER ET AGRANDIR L'UNIVERS

L'univers de *Tales of Metal* a été pensé dès sa création pour être étendu. Pour cela nous avons effectué un très gros travail de worldbuilding en sachant que nous ne pourrions pas tout exploiter à son plein potentiel en une seule œuvre.

C'est pourquoi, dans l'idéal, nous avons l'ambition de faire de *Tales of Metal* le premier jeu d'une licence qui se déploierait sur une vaste gamme de médias. Les premières créations liées à *Tales of Metal* étaient d'ailleurs des nouvelles écrites par notre game designer et par notre narrative designer.

Nous créons aussi régulièrement du contenu transmédia (en particulier sous forme de poèmes) que nous postons sur notre site internet ou nos réseaux sociaux.

Nous sommes conscients que sur un premier jeu, il est important d'être réaliste vis-à-vis de la production. Cela implique parfois de mettre au second plan différentes idées, histoires ou personnages. Mais puisque l'univers atypique de *Tales of Metal* a été pensé comme un de ses key selling points, nous savons également que ce travail est essentiel et qu'il pourra être réutilisé dans d'autres œuvres ou dans des suites.

Cela va également de pair avec notre volonté de faire grandir une communauté engagée et de la laisser s'approprier *Tales of Metal*. Plus nous offrons à nos followers un univers riche et varié, plus nous augmentons nos chances de les inspirer à créer leur propre contenu et à faire vivre *Tales of Metal*. Cette démarche est en adéquation avec notre public cible composé notamment d'amateurs de RPG et TTRPG ainsi que d'autres profils de joueurs impliqués qui sont plus prompts à s'approprier les univers mis à leur disposition et à les enrichir.

POSITIONNEMENT MARCHÉ

Notre jeu se positionne dans une niche qui n'est pas saturée.

Tales of Metal a été très influencé par *Sunless Skies*, *Dredge*, *Rainworld* et *Subnautica*.

Nous en avons tiré un jeu d'expédition en 2D vue de dessus immersif avec des écosystèmes dynamiques et un univers fort. Nous comptons attirer les fans de ces jeux, ce qui nous a poussé à définir notre jeu par rapport à ces derniers. Nous avons défini trois axes de positionnement :

- L'incarnation : comparable au gamefeel, à l'interaction physique avec le monde du jeu. Défini à quel point la joueuse est un personnage du jeu qui interagit avec son univers. D'un côté, nous avons les visual novel, et de l'autre les physics based games. Notre jeu se veut plus physique que *Sunless Skies* et *Dredge*, avec des points de comparaison avec *Subnautica*.
- Un monde dynamique : à quel point le monde évolue en fonction des actions des joueuses. D'un côté, nous avons les jeux d'arcade (toujours les mêmes niveaux) et de l'autre les jeux où l'on teste et simule un écosystème. Sans aller jusqu'au niveau de *Rainworld*, nous comptons avoir un monde plus dynamique que *Sunless Skies*, *Dredge* ou *Subnautica*.
- Un univers fort : tous les jeux n'utilisent pas leur univers comme argument de vente. Avec *Tales of Metal*, nous rejoignons *Sunless Skies*, *Dredge*, *Rainworld* et *Subnautica* dans une volonté de proposer des imaginaires originaux à même d'attirer un public spécialisé.

Avec ces trois axes, nous réalisons que *Tales of Metal* se positionne dans **une niche combinant ses trois éléments de manière original**. Dans notre communication, nous pouvons nous adresser aux communautés de ces différents jeux en insistant sur les points communs et les différences. Nous allons vendre un *Sunless Skies* plus physique, un *Dredge* plus dynamique, un univers fort comme *Rainworld*.



Schéma représentant le positionnement de notre jeu par rapport à la concurrence

POTENTIEL ÉCONOMIQUE

DONNÉES ET ÉTUDES SUPPLÉMENTAIRES EN ANNEXE

Pour réaliser notre étude, nous avons utilisé le Altshift Steam Market Study template v1.4. Notre étude complète se trouve [ici](#).

Nous nous comparons à des jeux qui sont majoritairement indépendants et s'étant très bien vendu.

Bien que cela nous rassure sur le potentiel commercial de notre jeu, nous préférons partir d'hypothèses pessimistes, car il s'agit de notre premier jeu.

Notre jeu dure entre 5h et 10h au minimum dans un monde immersif et finement travaillé. Vis-à-vis de la concurrence, nous nous rapprochons de l'expérience proposée par *Dredge*, ce qui nous fixe un prix maximal à 24.99\$.

Nous envisageons de vendre notre jeu à **14.99€** et sommes certains de vendre au minimum **20k copies** (nombre de ventes estimé de *House of Many Doors*, un jeu inspiré par *Sunless Sea* et mis en avant par Failbetter Games).

CIBLE

En se basant sur nos intentions et sur les résultats de notre campagne de communication, nous savons que notre jeu peut attirer des :

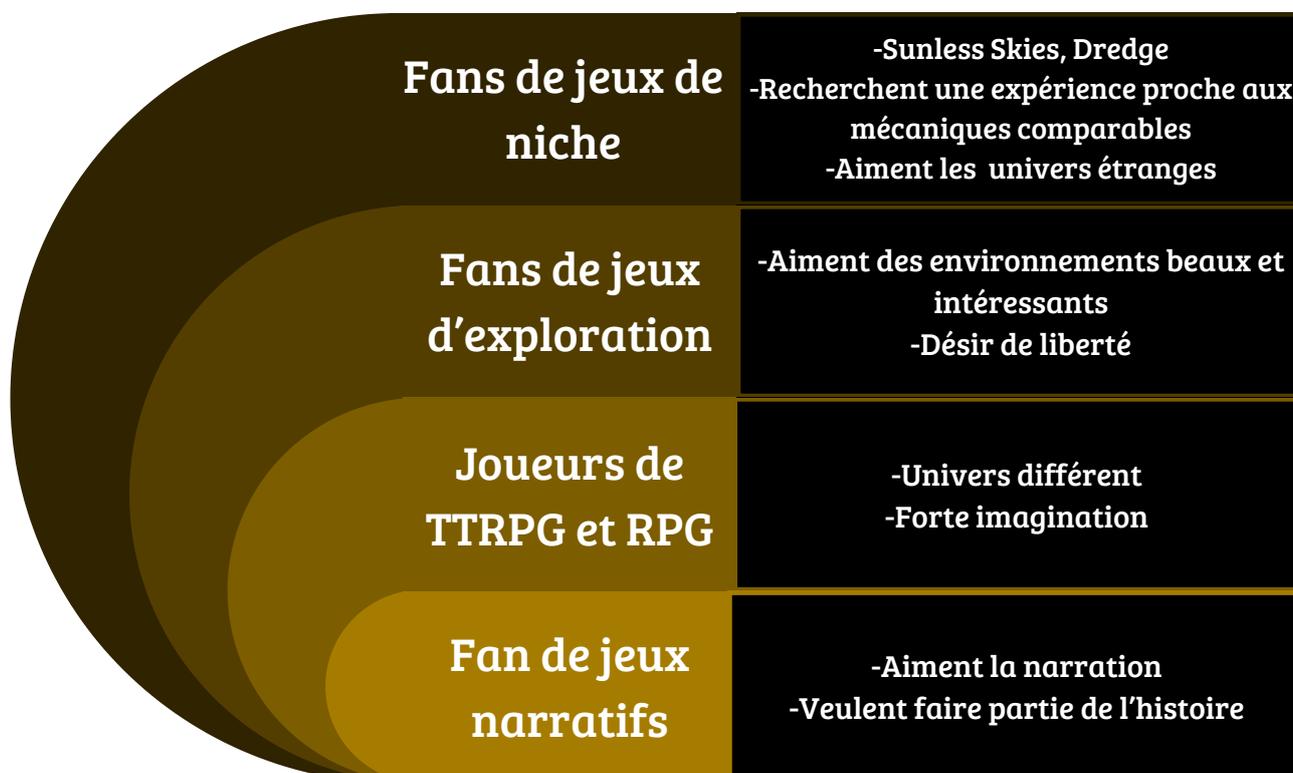


Schéma représentant nos différentes cibles. Il est important de noter que ces dernières peuvent se recouper.

PRÉSENTATION DE NOTRE COMMUNICATION

Nous avons choisi de communiquer majoritairement sur les réseaux sociaux, notamment :

- TikTok
- YouTube
- Instagram
- Twitter/X
- Bluesky



La majorité de notre contenu est en format vidéo de moins d'une minute et nous postons entre deux et trois fois par semaine, notre objectif principal étant de rester réguliers pour être favorisé par les algorithmes. Nous communiquons essentiellement en anglais.

Notre contenu décrit des éléments d'histoire du jeu, ses mécaniques, et parfois les aventures ou opinions des membres de l'équipe qui travaillent sur le jeu.

Nos communautés sur les différents réseaux ne s'entrecroisent que peu, mais comme nous postons le même contenu sur chacun d'entre eux, nous ne voyons pas cela comme un problème.

Nous avons tenu à communiquer dès le premier jour sur le processus de création de *Tales of Metal* pour nous constituer une communauté engagée qui pourrait nous soutenir, que ce soit en ajoutant le jeu dans leur liste de souhait Steam, en partageant son existence ou éventuellement dans le cadre d'un financement participatif.

En termes de résultats, nous avons publié **28 vidéos en 4 mois** pour un total cumulé de **676 abonnés uniques** et de **75k vues** sur TikTok/YouTube/Instagram. Notre vidéo qui a le mieux fonctionné accumule environ 25% de nos vues, mais nous ne savons pas si cela a dû à la qualité de la vidéo ou aux algorithmes car cette vidéo est la deuxième que nous avons publiée. Nous avons également remarqué que les vidéos sur Youtube Shorts avec les hashtag **#gameart** et **#conceptart** ont tendance à mieux fonctionner.

Nous avons rencontré un engagement important, recevant une centaine de commentaires contenant des avis, des conseils, des questions, mais également beaucoup d'enthousiasme ("I need it!", "Where to play it?", "Do you need artists?").

Lorsque notre démo sera disponible et jouable, nous avons l'intention de communiquer directement sur des canaux plus niches ou professionnels, comme les subreddits dédiés aux jeux vidéo ou les blogs de *Sunless Skies* ou *Dredge*.

Nous envisageons également la création d'un serveur Discord et la constitution d'une newsletter.

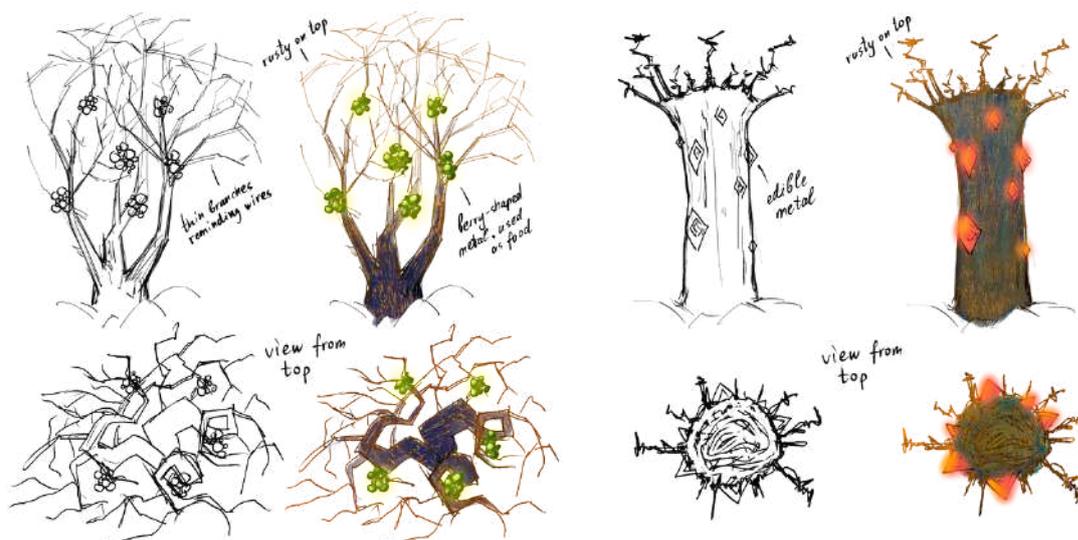
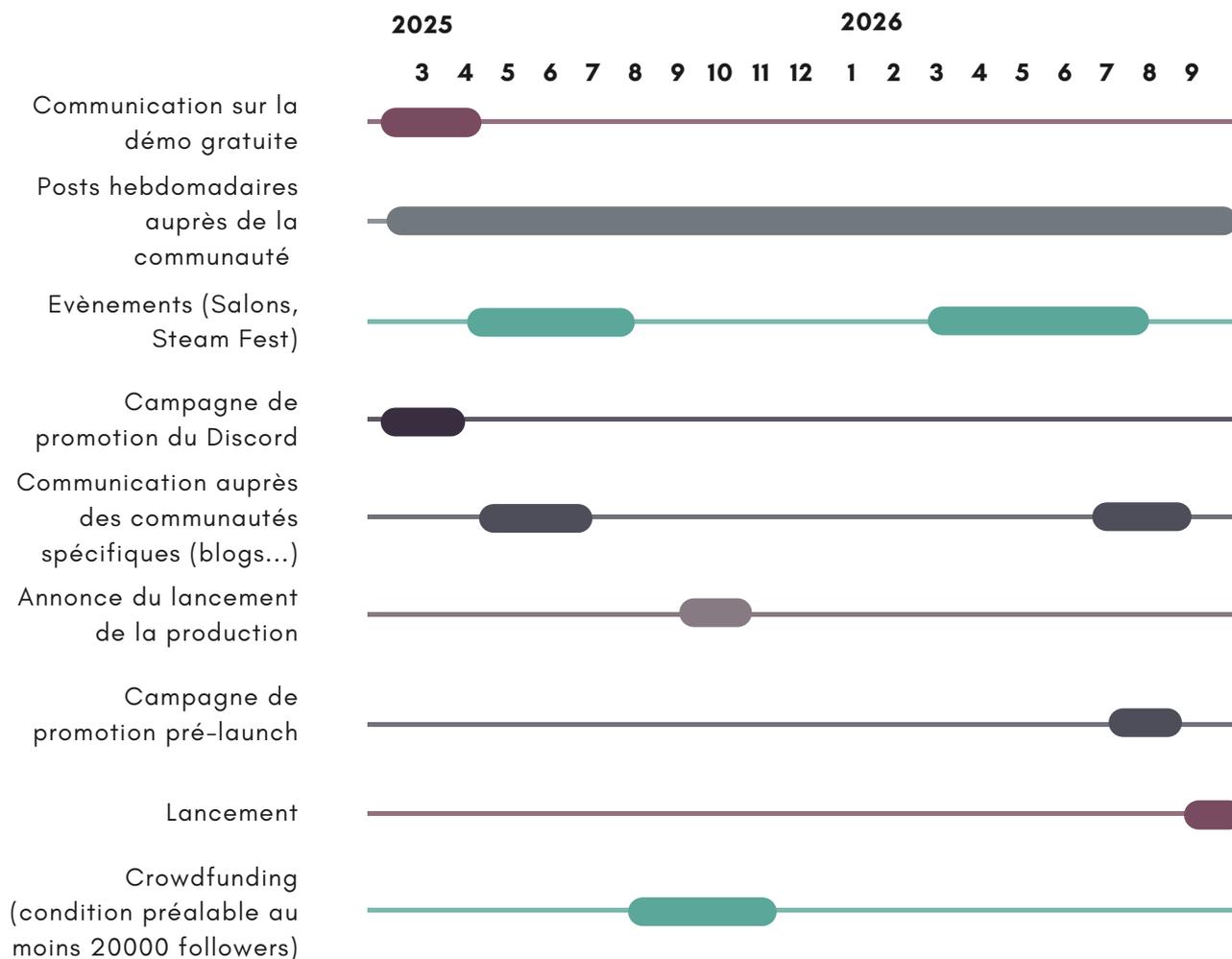
En parallèle, nous avons créé un site internet afin de publier des devlogs, un presskit, une présentation de l'équipe et d'éventuels contenus plus exclusifs (poèmes, nouvelles).

L'objectif de ce site est de pouvoir contacter à travers lui des instances, des journalistes et des éditeurs, tout en nous laissant la possibilité de publier des contenus plus expérimentaux.

PLANNING DE COMMUNICATION

ETAPES CLÉS DE LA COMMUNICATION

SORTIE VISÉE: SEPTEMBRE 2026



Croquis préliminaires de Gemanguiers, les arbres des Vergers prédateurs

PLANNING DE PRODUCTION

Grâce à notre formation au sein du Mastère spécialisé IDE, nous pouvons travailler à mi-temps sur notre communication, une démo jouable et des playtests pendant une période totale de 10 mois entre novembre 2024 et septembre 2025.

Après ces dix mois de conception et de pré-production, nous pensons réaliser le jeu en 13 mois à partir d'octobre 2025, découpé en 3 mois de préproduction, 8 mois de production et 2 mois de post-production :

- Pré-production : Développement d'outils de création. Rationalisation du gameplay. Clarification du design des deux autres écosystèmes et des terres gelées. Fixation de l'histoire principale. Mise en place du système d'amélioration du vaisseau.
- Production : Implémentation des éléments du jeu et de l'histoire puis polissage intensif à partir d'avril 2026. Campagne de communication plus intensive à partir de juillet 2026.
- Post-production : Debug, gestion de la communauté, planification de la suite de l'univers.
- Au cours de chaque phase : tests utilisateurs et implémentation en fonction des retours. Communication et community management.

Nous ne prévoyons pas de réaliser de vertical slice.

Nous préférons nous concentrer sur une démo, moins soignée, mais plus utile pour notre développement, testable auprès de notre communauté et améliorabile.

Si nous obtenons suffisamment d'abonnés pour garantir le succès d'une campagne de crowdfunding (20 000), nous prévoyons d'allonger ce planning de deux mois.

		2024-2025	2025			2026									
		11/2024-09/2025	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Démo	■													
Outils (création puis utilisation)	Création de niveau		■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Création de quêtes		■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Gameplay	Vaisseau et harpon	■	■	■	■										
	Améliorations		■	■	■						■	■	■	■	■
Espace de jeu	Désert	■	■	■	■	■	■								
	Écosystème 1	■	■	■	■	■	■								
	Écosystème 2						■	■							
	Écosystème 3							■	■	■	■				
Narration	Worldbuilding	■	■	■	■										
	Histoire principale	■	■	■	■	■	■	■							
	Quêtes secondaires	■	■	■	■	■	■	■							
Polissage	Visuel									■	■	■	■	■	■
	Gameplay et équilibrage									■	■	■	■	■	■
Évènements	Playtest				■			■		■		■	■	■	■
	Sortie du jeu													■	■
	Communication poussée											■	■	■	■
Animations	Teaser (cinématique d'intro)	■	■	■	■										
	Cinématique de fin								■						

BUDGET

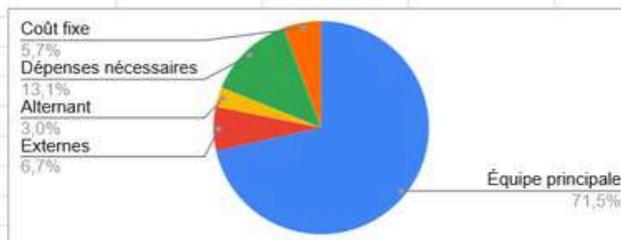
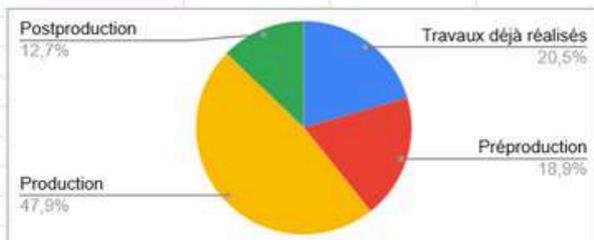
Les détails de notre budget se trouvent [ici](#).

Le budget total pour le jeu est de **380k€**.

Ce budget va servir à financer, entre autres :

- Le travail de notre core team de 4 à plein temps (Art, Design, Dev, Narration, Com) à hauteur de **271k€**.
- Des prestataires (Son, Marketing, Art, QA, Traduction, Portage) à hauteur de **75k€**.
- Un alternant, demandé par la plupart des aides publics, à hauteur de **11k€**.
- Des matériels (PC, tablette graphique, etc) à hauteur de **6k€**.
- Des licences logiciels à hauteur de **2k€**.

	Total	Travaux déjà réalisés	Préproduction	Production	Postproduction
Coût	380 372 €	78 072 €	71 749 €	182 168 €	48 383 €
Durée (Mois)	23	10	3	8	2
Équipe principale	271 800 €	75 500 €	45 300 €	120 800 €	30 200 €
Externes	25 600 €		10 500 €	7 550 €	7 550 €
Alternant	11 286 €		- €	11 286 €	- €
Dépenses nécessaires	50 000 €		11 538 €	30 769 €	7 692 €
Coût fixe	21 686 €	2 572 €	4 411 €	11 762 €	2 941 €



FINANCEMENT

Nous allons fonder notre entreprise courant avril-mai 2025.

Notre plan est d'obtenir 150k€ auprès d'un éditeur pour pouvoir demander 100k€ d'aide à la production auprès du CNC.

Nous allons demander l'aide du [Fonds d'aide à la création de jeu vidéo](#) avant mai 2025 en espérant l'obtenir pour septembre 2025.

Nous sommes éligibles à cette aide grâce aux travaux que nous avons déjà réalisés au cours de notre formation au sein du mastère spécialisé IDE, que nous chiffrons à 80k€.

Si nous n'avons pas trouvé d'éditeur d'ici-là, cette aide nous permettra de terminer notre période de pré-production et de continuer notre recherche de financement.

En résumé :

Travaux déjà réalisés : **80k€**

Aides Île-de-France* : **50k€**

Éditeurs** : **150k€**

FAJV (CNC) Production: **100k€**

*envoi avant le 30 mai 2025

** envoie des dossiers en avril 2025

Parmi les éditeurs envisagés, nous pouvons en citer trois prioritaires, sélectionnés car nous pensons pouvoir nous inscrire dans leur ligne éditorial : team17, Spotlight by Quantic Dream et Dear Villagers. team17 est un éditeur que nous pourrions particulièrement intéresser car ils ont déjà soutenu Dredge.



RECOUPEMENT

Notre jeu occupe une niche non saturée regroupant des jeux à succès nous rassurant sur le succès potentiel de *Tales of Metal*. Nous nous basons sur 30% de notre recommended retail price (RPP, prix de vente conseillé) pour calculer nos gains. Ce pourcentage est une approximation du gain final après la part Steam, les taxes et en prenant en compte les éventuelles soldes.

Ainsi, avec un RPP de **14,99€**, nous recoupons notre budget à partir de **85k unités vendues**.

Pour prévoir notre nombre de ventes en un an, nous avons comparé deux chiffres, le nombre de ventes médian de nos concurrents par an depuis leur sortie, ainsi que la moitié du nombre médian de vente qu'ils ont réalisé, en ne prenant pas en compte *Subnautica* (13M ventes). Ces deux chiffres sont autour de 250k unités.

Ainsi, nous pensons pouvoir vendre **250k unités en 1 an**, pour un chiffre d'affaires de **1.1M€**.

Ce résultat assurerait la production de nouveaux jeux dans l'univers de *Tales of Metal*.

ÉQUIPE / CV DE LA SOCIÉTÉ

Nous sommes quatre créateurs de jeu qui se sont rencontrés durant le Mastère Spécialisé IDE des Gobelins et CNAM-ENJMIN. À force de projets et de bons moments, nous sommes rapprochés, au point de nous lancer tous ensemble dans la création d'un studio. Nos compétences sont très complémentaires, et nous travaillons ensemble pour apprendre lorsque nous rencontrons des problèmes.

Kémo est notre développeur et technical artist. Il travaille avec une efficacité extrême et peut coder à peu près n'importe où. C'est également le meilleur pour organiser notre équipe et nous maintenir sur les rails !

Il est diplômé d'Épitech.

[LinkedIn](#) - [Itch](#)



Illustration de Kémo



Illustration d'Oléna

Oléna est notre directrice artistique, illustratrice et quest designer. C'est une artiste ukrainienne, travailleuse et passionnée. Elle a déjà conçu en solo deux jeux, [Unroaded](#) et [The Silent Huntress](#), disponible sur Steam. Elle dessine également des [bande-dessinées](#) (en cours de publication) et a une formation de théâtre et cinéma !

[LinkedIn](#) - [Steam](#) - [Portfolio](#)

Théodore est notre auteur, narrative designer et responsable de la communication. Il écrit des poèmes, des nouvelles, des romans, des pièces de théâtre et des webtoons. Il a travaillé en tant que community manager chez Ubisoft et en tant que narrative designer sur les jeux [Firebird](#) et [Worlds of Aria](#). Il est diplômé de Science Po Grenoble.

[LinkedIn](#) - [Itch](#)



Illustration de Théo



Illustration de Guillaume

Guillaume est notre chef de projet, game designer et level designer. Il est à l'origine de l'idée qui est devenue *Tales of Metal*. Après un diplôme d'ingénieur, un master en physique et un doctorat en physique, il a décidé de se reconvertir dans le jeu vidéo pour pouvoir s'exprimer sur les crises politiques et écologiques actuelles. Il écrit également des poèmes.

[LinkedIn](#) - [Itch](#)

OUTILS

Voici une liste des outils que nous utilisons dans le cadre du développement de *Tales of Metal*

Game Dev :

Moteur de jeu : Unity 6

Gestionnaire de version : GitHub

Narration dans Unity : Yarn spinner

Son :

Gestion de la musique dans Unity : Fmod

Création de musique : Reaper

Librairies libres de droit : Sonniss, Adobe, BBC

Gestion de projet :

Discussion interne : Discord

Documentation : Notion

Communication :

Planification des publications : Buffer

Site web : WordPress

Plateforme de publication : Steam, Itch.io

Art :

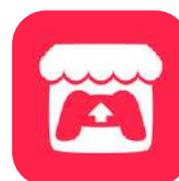
Animation : Procreate

Illustration : Photoshop

Animation : Clip Studio Paint

Montage vidéo : DaVinci Resolve Studio

Création d'assets : Blender



MÉTHODOLOGIE / PROCESSUS DE CONCEPTION

Nous travaillons en mode Kanban.

Nous découpons notre projet en stories composée de tâches.

Les stories sont des éléments définis sous forme d'histoires que les joueuses doivent pouvoir vivre dans le jeu, ou d'évènements importants dans la vie de notre studio. Elles sont rangées dans un backlog et nous les développons au fur et à mesure en fonction de leur importance.

Les tâches sont composées de :

- Un type (par exemple dev pour une tache de développement ou art pour une tache de création artistique)
- Un responsable (la personne qui va faire la tache)
- Une durée estimée (en JH = jours homme = 8h)
- Un état (pas commencée, en cours, terminée)

Les story sont composées de :

- Plusieurs tâches
- D'une priorité
- D'une définition (En tant que ... , je veux ... , afin de)
- D'une liste de critère d'acceptation (validation de la story)

PROCÉDURE DE RÉALISATION DE STORY

Quand l'on veut commencer une nouvelle story :

- On passe la story de "pas commencer" à "en cours"
- Toutes les tâches se retrouve attribuées aux personnes qui doivent les réaliser
- Tous les membres accomplissent leurs tâches
- Une fois toutes les tâches réalisées, la story affiche 100%
- Toute l'équipe regarde les critères d'acceptation et valide ou non la réalisation de la story
- Si la story n'est pas validée, on crée les tâches manquantes et on repasse à l'étape 2
- Si la story est validée, alors elle passe de "en cours" à "Terminé"

PROCÉDURE DE CRÉATION DE STORY

La création de nouvelles stories est fait en concertation avec le responsable de la gestion de projet. Les étapes à réaliser sont :

- Vérifier s'il est nécessaire de créer une nouvelle story ou d'ajouter une tâche à une story existante. Sinon, réorienter vers les tâches déjà créées.
- Si on doit rajouter cette tâche à une story qui est "pas commencée" ou "en cours", le faire.
- Sinon on crée une nouvelle story.
- On commence par la définition (En tant que ... je veux ... afin de ...).
- Puis on rédige les critères de validation.
- Enfin, on ajoute toutes les tâches nécessaires à la réalisation de la story.

NB : il est parfois difficile d'estimer le temps nécessaire à la réalisation d'une tâche. Nous considérons que c'est une étape fondamentale, ne serait-ce que pour constater la différence entre temps effectif et l'estimation.

TECHNIQUE

OUTILS

Dans le cadre du développement de *Tales of Metal*, la création de 2 outils est prévu :

- Un outil de level design pour simplifier la création et l'agencement des écosystèmes
- Un outil de création de quêtes et de dialogues

SAUVEGARDE

Pour que les écosystèmes puissent être modifiables par le joueur, nous sauvegardons un certain nombre d'informations liées aux entités qui les composent.

Pour cela, nous avons une classe qui contient toutes les informations des entités. Chaque entité possède un identifiant unique. Lorsqu'une entité est créée, elle récupère automatiquement ses informations dans la classe qui stocke les données associées aux identifiants.

Ces données sont sauvegardées dans un fichier, chargé au lancement du jeu et réécrit à la fermeture.

Les données sont enregistrées sous la forme d'une clé en chaîne de caractères et de valeurs également formatées en chaîne de caractères, séparées par des « ; ».

ÉCOSYSTÈMES

Les écosystèmes ont des règles différentes et sont mis à jour chaque fois que le joueur retourne en ville.

Lorsqu'un écosystème est chargé, les entités présentes signalent leur présence et leur état à la classe qui gère l'écosystème. Après avoir récupéré toutes les informations des entités, l'écosystème met à jour leur état si nécessaire.

Par exemple, si 50 % des arbres sont censés être en vie, mais que seulement 30 % des entités de type arbre le sont, l'écosystème en fait revivre 20 % pour rétablir l'équilibre.

TEST UTILISATEUR

PHILOSOPHIE

Nous présentons régulièrement nos visuels, nos vidéos et notre jeu à différentes personnes dans notre entourage et notre communauté pour guider notre prise de décisions. Nous vous présentons ici une des séries de test que nous avons réalisé.

RETOUR SUR LA DÉMO 02/2025

Étant donné l'état d'avancement de notre démo, nous avons réalisé des tests qualitatifs, basés sur des playtests suivis d'un interview dirigé. Nous avons fait tester le jeu à une dizaine de personnes parmi notre entourage et durant les deux événements que sont les portes ouvertes des Gobelins et les ENJMIN Game Conferences (EGC).

Nous avons eu des retours consistants et intéressants, en particulier :

- Le Gamefeel du jeu est apprécié (déplacement, bruitage, sensation d'arrachage). La majorité des testeuses miment l'action d'arracher en la réalisant dans le jeu.
- Le vaisseau paraît très lent et lourd.
- Combattre l'Orishark est sympa mais complexe. Les joueuses ont du mal, peu réussissent à le vaincre, mais elles s'amuse. Les attaques ne sont pas assez télégraphiées.
- Tuer les Parasites (Prolitites) est rigolo. Certaines joueuses s'amuse à tous les tuer.
- Les joueuses s'attendent à pouvoir tirer avec le harpon en fonction de la position de la souris et pas juste vers l'avant.
- L'exploration n'est pas assez présente et le monde est vide, mais l'univers est apprécié.
- Les joueuses restent plusieurs minutes, même dans ce petit prototype.

ACTIONS

Ces playtests valident à nos yeux l'intérêt du jeu et de l'univers. Parmi les améliorations que nous comptons apporter, nous allons :

- Améliorer la réactivité du vaisseau.
- Remplir et agencer le monde.
- Rajouter des points faibles à l'Orishark.
- Encore insister sur le gamefeel du jeu, en particulier du harpon.

APRÈS

En plus de continuer à tester le déplacement et le gamefeel du jeu, nous comptons :

- Réaliser une étude quantitative au sujet de la compréhension des écosystèmes dynamiques. Est-ce compris ? Est-ce utilisé ? Sous quelle forme ?
- Tester le système de quête.
- Tester l'exploration.
- Tester la musique, les sons et l'immersion.

Nous comptons installer des succès et un système de mesure dans notre jeu en parallèle des études qualitatives pour évoluer ces éléments.

CONCLUSION

Tales of Metal est un jeu se basant sur trois points

- Une identité artistique et un univers forts basés sur la diversité des métaux.
- Des écosystèmes dynamiques réagissant aux actions des joueuses.
- Des thèmes politiques et écologiques assumés.

Grâce à son univers unique et à son approche singulière, *Tales of Metal* s'inscrit dans une niche peu exploitée de jeux d'expédition proposant des histoires fortes dans des mondes étranges. En réalisant ce jeu, nous nous attendons à trouver un public demandeur et investi, à même de nous suivre dans notre projet de création et d'agrandissement de cet univers. Les premiers résultats de notre campagne de communication nous rassure sur nos hypothèses.

Nous formons également un groupe soudé, ayant déjà produit des jeux ensemble et ayant eu le temps de confirmer notre sérieux et notre amitié durant le mastère spécialisé IDE.

Nous espérons vous avoir convaincu du potentiel de *Tales of Metal*. N'hésitez pas à parcourir nos annexes pour étoffer votre expédition au sein de notre univers, et suivez-nous sur les réseaux sociaux afin de ne pas rater notre démo sortant un mars 2025 !



Merci !

ANNEXES

TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LES ILMARI (*SANS JAMAIS OSER LE DEMANDER*)

COMMENT LES ILMARI SE REPRODUISENT

Les Ilmari connaissent la sensualité et le plaisir.

Ces derniers se ressentent en particulier à travers le toucher, un moment où les Ilmari peuvent partager leur chaleur entre eux.

En cas de plaisir intense, la partie superficielle de leur corps peut fondre. Les Ilmari peuvent récupérer ce métal afin de l'assembler en un enfant Ilmari.

Afin que la naissance se déroule convenablement, il est recommandé aux Ilmari d'accumuler du métal de qualité en réserve, leur donnant un aspect ballonnant pouvant rappeler la grossesse humaine. Tous les parents accumulent habituellement du métal, sauf dans certaines relations vue comme toxique ou dégradante.

Lors de la naissance, au moins un Ilmari doit sculpter l'enfant, tandis qu'au moins un autre doit constamment infuser de sa chaleur pour que le métal ne gèle pas. Cependant, il n'y a pas de limite au nombre de parents pouvant participer à la naissance.

Si un Ilmari tente de donner naissance seul, l'enfant ne survivra pas. Dans certains cas, l'enfant peut survivre, mais son esprit ou son corps est alors incomplet, et l'enfant né handicapé.

La naissance ne se passe pas toujours bien, même à plusieurs, et les morts en couche ou les malformations peuvent arriver, bien que les propriétés des Ilmari permettent souvent de les combler.

MAUX DES ILMARI

Les Ilmari peuvent se blesser et tomber malade.

Les plus grands risques sont la douleur, pouvant mener au coma, la perte de membre et de sens, les équivalents de la pourriture, de l'infection et de la gangrène (rouille, oxydation, perforation, acide), la perte de chaleur (équivalent sans matière du saignement).

Pour les blessures physiques, des médecins Ilmari peuvent agir :

Poser des "pansements" isolants métalliques pour empêcher la rouille et la perte de chaleur.

Un membre coupé peut être rattaché s'il est recollé suffisamment vite. Recoller des membres demande aux docteurs d'infuser leur chaleur.

Refermer des plaies. Plus la plaie est importante, plus la quantité de chaleur, et donc le nombre de docteur nécessaire, est important.

En général, il n'est pas possible de greffer une partie vivante métallique à un être vivant. On garde cette idée pour une histoire annexe.

COMMENT PARLENT LES ILMARI

Les Ilmari ne soufflent pas. Ils n'ont même pas besoin de respirer. Partant, ils produisent des sons et s'expriment. Comment ? Ils résonnent.

Ils font des sons cristallins à partir d'organes internes modulaires équivalent à des petits marteaux venant frapper des cloches.

Un jeune peut faire plus de sons différents et plus vite, car il a de l'énergie et peut plus facilement moduler ses cavités vocales.

En vieillissant, le nombre de sons réalisables diminue tandis que les cavités se solidifient, mais le son gagne en pureté, en rondeur, en clarté. Un vieil Ilmari ne peut plus converser, mais sa voix devient infiniment belle aux oreilles des Ilmari.

Le son des Ilmari les plus âgés est surnommé "le chant divin", "l'oraison" ou "la note des morts". Ce type de son est central dans la musique religieux Luminaire.

LES ÂGES DU MONDE

Nous appelons notre étoile Rhalios ([Râ](#) + [Hélios](#)) et l'arbre de métal [Maderakka](#).

L'ÂGE DE RHALIOS : AVANT MADERAKKA

Une étoile solitaire existe dans un univers ressemblant de loin au nôtre. Elle est pleine de vie, peuplée de gigantesques créatures de lave et de plasma. Elle propage sans fin ses rayons de lumière pleins de chaleur et de vie. Car dans ce monde, les étoiles sont à l'origine de la vie, transmise à l'univers à travers leurs rayons. Et ce sont ces mêmes rayons qui ont attiré Maderakka.

L'ÂGE DES LUTTES : LA NAISSANCE DE L'ARBRE

Attiré par les rayons pleins de vie, ou simplement par la gravité, une immense graine métallique vient se planter dans l'Étoile. Un Arbre de Métal se déploie et croît. Son tronc immense se dresse des flammes, survivant de peu aux créatures voraces de Rhalios. Petit à petit, ses racines s'enfoncent dans l'étoile et Maderakka déploie ses branches et ses feuilles. La vie de l'Étoile vient de prendre un tournant, et un monde vient de naître.

L'ÂGE DE MADERAKKA : MADERAKKA RECOUVRE RHALIOS

La puissance et la chaleur générées par l'étoile sont des freins puissants à la croissance de l'Arbre de Métal. Ses extrémités et ses feuilles les plus fines fondent et sont emportées dans le cosmos, ou s'effondrent dans les gaz en fusion de l'étoile. Mais l'Arbre tire sa vie et sa puissance de l'Étoile, et son expansion ne s'interrompt pas. L'étoile entière finit recouverte par une couche de feuilles et de branches métalliques soutenue par les multiples troncs et racines de Maderakka. Maderakka perçoit la quasi-totalité des rayons de Rhalios. Il s'en nourrit et s'en nourrira jusqu'à la mort de l'étoile.

L'ÂGE DES CIMES : APPARITION DE LA VIE

Pourtant, la vie n'est pas aussi figée qu'elle n'y paraît. Les rayons pleins de vie et la chaleur de Rhalios influent constamment sur le métal de Maderakka, donnant naissance à de gigantesques créatures métalliques se nourrissant de l'Arbre et luttant avec les créatures de Rhalios pour leur survie. Quelques créatures remontent le feuillage pour atteindre la couche extérieure, mais la vie y est extrême. L'interface directe avec l'espace rend ce monde glacial, très peu propice à ces créatures de chaleur, tandis que des monstres spatiaux viennent les dévorer ou se nourrir des fruits de Maderakka. Le feuillage croît plus lentement, mais continue malgré tout de croître. La couche s'épaissit, et un écosystème complexe naît en son sein. Cependant, tandis que Rhalios perd en taille, une nouvelle couche de branche, plus basse, commence à se former.

LES ÂGES DU MONDE

L'ÂGE DU FROID : APPARITION DE LA TERRE INTÉRIEURE

Plus Maderakka se nourrit de l'étoile, plus celle-ci diminue en taille. À partir d'un certain point, les premières "feuilles" de Maderakka sont si loin que de nouvelles commencent à se former, plus proche de l'étoile. Cette nouvelle couche forme petit à petit une planète intérieure qui prive petit à petit la couche extérieure d'une part importante de sa chaleur. Lors de la formation du second feuillage, certaines créatures sont descendues, sont restées au plafond, ou ont évolué en êtres volants entre les deux couches. Lorsque le second feuillage a recouvert la majorité de Rhalios et a commencé à s'épaissir, un refroidissement progressif a changé ce monde en profondeur, poussant les créatures à évoluer, migrer vers le centre de la planète, ou disparaître. Un nouveau monde est né, fait des cimes et des branches basses de Maderakka. Un monde froid et dur, mais plus hospitalier que le vide spatial et plus vivant. Un monde couvert de puits de chaleur et de créatures.

L'ÂGE SAUVAGE : APPARITION DES ILMARI

Les créatures qui deviendront les Ilmari sont nées dans les couches inférieures de Maderakka, dans le second feuillage, directement en contact avec la lumière de l'étoile. Petites, elles se sont réfugiées dans les grottes et cavités plus froides à l'intérieur du feuillage. Faibles, elles se sont rassemblées en groupe pour lutter contre les prédateurs. Devant s'adapter rapidement à une multitude de dangers, seules celles capables de modifier leurs corps ont survécu, leur offrant petit à petit cette capacité extraordinaire. Elles sont devenues les premières créatures à pouvoir manipuler des objets. Ainsi, les faibles créatures sont devenues des Ilmari sauvages. Ces Ilmari ont vécu en clan et tribu nomades, adaptés, mais faibles dans un monde trop grand pour elleux.

L'ÂGE DE LA NAISSANCE : MIGRATION DES ILMARI

Tandis que les Ilmari sauvages se répandaient dans les couches inférieures, certaines tribus ont osé remonter de plus en plus haut dans le feuillage, jusqu'à sortir des puits de chaleur pour découvrir les jungles les peuplant et les plaines gelées les entourant. Ce nouveau monde était froid, peuplé de créatures et de plantes inconnues, mais les Ilmari y étaient mieux adaptés, plus à même de lutter dans un monde à leur taille. Ainsi furent fondés les premiers villages sédentaires, disséminés à travers le monde, séparés par la distance et le froid. Au fil des générations, les villages Ilmari grandirent pour devenir d'immenses villes. Les jungles et les forêts faisaient place aux habitations et aux cultures tandis que leur origine tombait lentement dans l'oubli. Les tunnels et méthodes qui leur ont permis de remonter ont depuis longtemps disparu ou été oubliés, et le puits de chaleur est maintenant trop vénéré pour être envisagé comme un chemin vers un lieu. Que sont devenus les Ilmari sauvages ? Ont-ils disparu ? Ont-ils survécu ? Ont-ils fondé d'immenses cités souterraines à l'instar de leurs cousins ? Sont-ils différents ? Nul ne le sait. (ça veut dire qu'on se garde la possibilité de faire quelque chose de ça plus tard).

LES ÂGES DU MONDE

L'ÂGE DES DÉCOUVERTES : LES VAISSEAUX

Au fur et à mesure, les Ilmari ont colonisé la grande majorité des terres habitables autour des puits de chaleur. Leurs villes ont grandi, plus en hauteur qu'en largeur, leurs sociétés et cultures se sont complexifiées, mais elles n'avaient pas de moyen pour franchir le froid. Chaque ville ayant survécu a trouvé un moyen de vivre en autarcie ou de s'étendre plus encore avant l'épuisement des ressources disponibles. La cité-état présentée dans *Tales of Metal* tentait de construire un vaisseau magnétique pour pouvoir explorer rapidement les plaines gelées, mais sans réussir à l'isoler du froid. Mais cette civilisation a connu un miracle. Une créature immense, un Avatar, est sortie du puits pour venir mourir à portée des Ilmari. Iels ont pu l'étudier et utiliser son corps, en particulier son cœur, pour construire un vaisseau capable de protéger du froid son équipage. Et c'est ici que notre histoire commence.

L'HISTOIRE ([VOIR LE CORPS DU DOSSIER](#))

À la fin, la cité connaît une révolution politique, la menant vers une symbiose entre les Ilmari et la Nature et prend contact avec d'autres civilisations Ilmari.

L'ÂGE DES ÉCHANGES : APRÈS

Les différentes cultures Ilmari rentrent en contact les unes avec les autres. Du commerce, de la géopolitique, de la guerre.

L'ÂGE DE LA COMPRÉHENSION : APRÈS

Exploration du centre de la planète et découverte des Ilmari sauvages et de Rhalios. (avec une mécanique de trop de chaleur ?)
Exploration du "ciel" et découverte de l'espace.
1^{er} tour du monde d'un explorateur qui survit.

L'ÂGE SPATIAL : FUTUR LOINTAIN

Les Ilmari ont réussi à dompter les créatures spatiales pour les utiliser comme vaisseaux spatiaux et partir à la découverte de la galaxie.

FIN DU MONDE

Rhalios finira par exploser.

La supernova va tuer Maderakka, mais lui permettre de répandre ses graines dans l'univers pour continuer de se nourrir des étoiles.

FIN DE L'UNIVERS

Les étoiles sont la source de toute vie.

S'il n'y a plus d'étoiles, il n'y a plus de vie.

NOTE SUR LA GUERRE

Chaque faction possède son propre corps armé et sa propre façon de se battre.

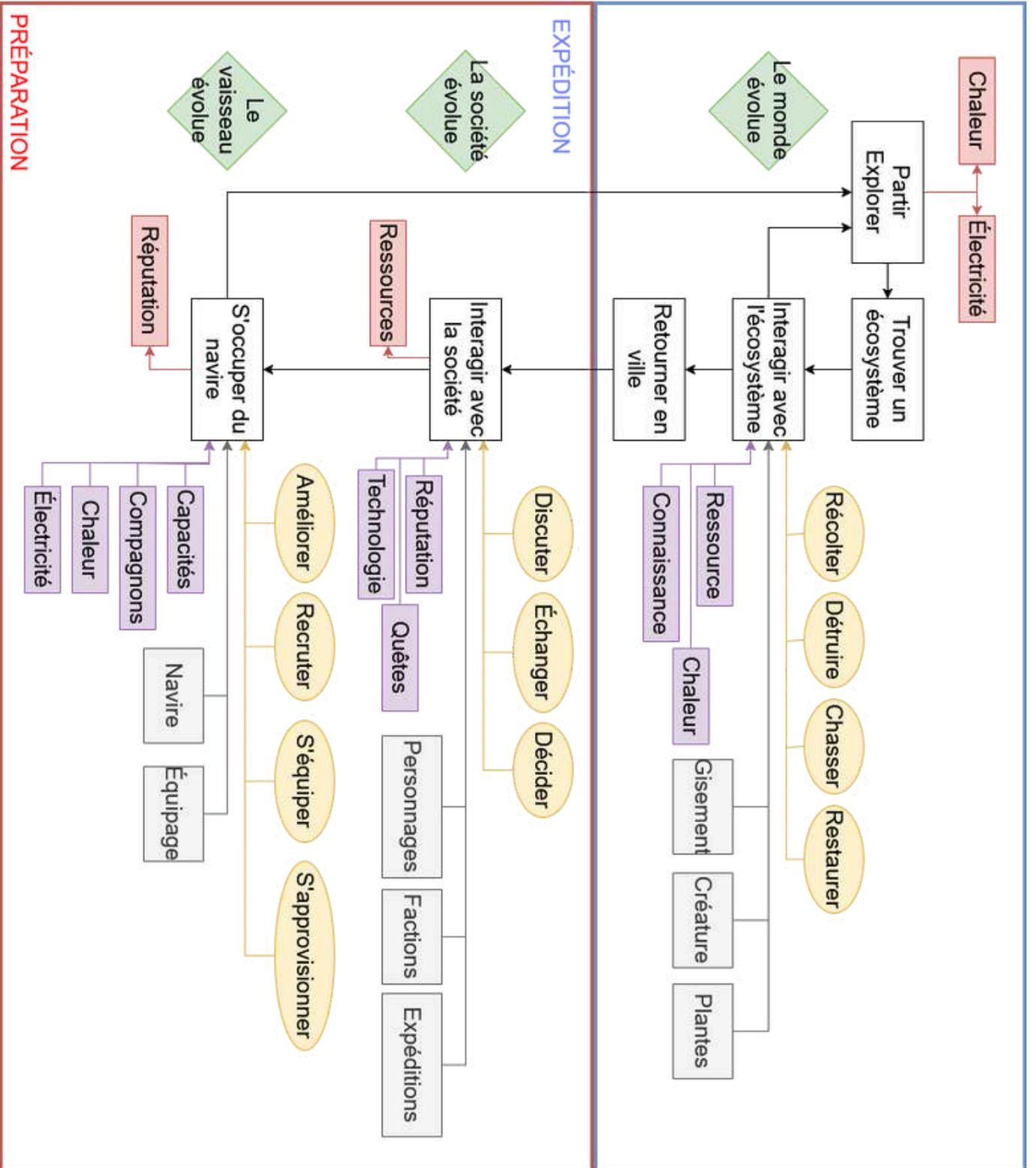
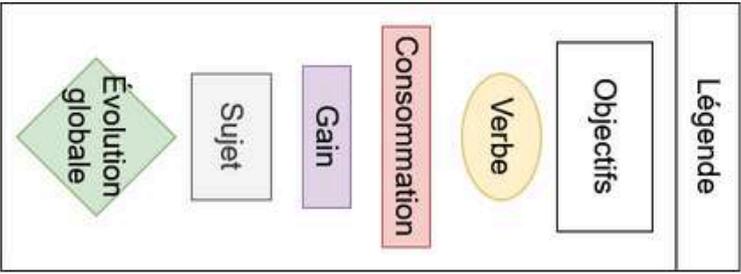
- L'Académie préfère utiliser des machines, le magnétisme et l'électricité.
- Le Syndicat conscrit féroce toutes les personnes payant leur taxe. Il possède une faible unité de commandement d'élite. Il préfère les armes à distance de mauvaises factures et les unités légères et rapides.
- Bien que toutes les factions modifient le corps de leurs soldats pour l'adapter à la guerre, les Créateurs sont ceux qui explorent au plus loin ce concept. Leurs guerriers sont de gigantesques et terrifiantes œuvres d'art, des outils hyper spécialisés et mortels.
- Les Luminaires font appel aux Dioscures (dieux jumeaux de la Chaleur et de la Lumière) à l'aide d'explosifs, de lasers et de lance-flammes. Faire fondre leurs adversaires est pour eux une manière de les rapprocher des dieux tout en leur refusant l'honneur de vivre éternellement sous forme de statue.
- Les dépravés Eudaemons ne se battent pas, mais ils sont protégés pour une noble classe de chevaliers, vestige glorieux d'un passé pourrissant. Ce sont des guerriers de profession dédiant leur vie à la protection de leurs maîtres.

DÉTAILS SUR LES LUMINAIRES

Les croyances des Luminaires sont simples : Un très grand Dieu vit au centre de la planète, il est la chaleur et la lumière incarnée. Lors d'une très ancienne guerre, il a vaincu le Démon du gel et du froid qui, avant de mourir, l'a maudit en le séparant en deux. Lumière et Chaleur, à jamais divisé, deux dieux jumeaux ou siamois nommés Dioscures, qui cherchent en permanence à se recoller car seuls, ils ne sont pas assez puissants. Les Ilmaris incarnent cette séparation. Ils dépendent de la chaleur mais ne maîtrisent pas la lumière naturellement. C'est l'église des Luminaires qui a su leur redonner la foi et les réunir tout comme les deux Dieux doivent un jour être réunis.

La hiérarchie des Luminaires se découpe en trois étages avec tout un tas de sous-catégories plus pompeuses les unes que les autres. Au sommet de la pyramide, vous trouverez le Thermor (Thermor). Puis il y a les Scintillants (Shiners), les représentants de la volonté du Thermor. Ce sont un peu les ambassadeurs de la volonté des Luminaires. C'est d'ailleurs l'un d'entre eux, la Scintillante Okale qui sera votre point de contact quand vous interagirez avec la faction. Enfin, il y a les Eclaireurs (Lighters), les plus nombreux et ceux qui interagissent régulièrement avec les fidèles et qui doivent également tenter de recruter de nouveaux membres pour le culte.

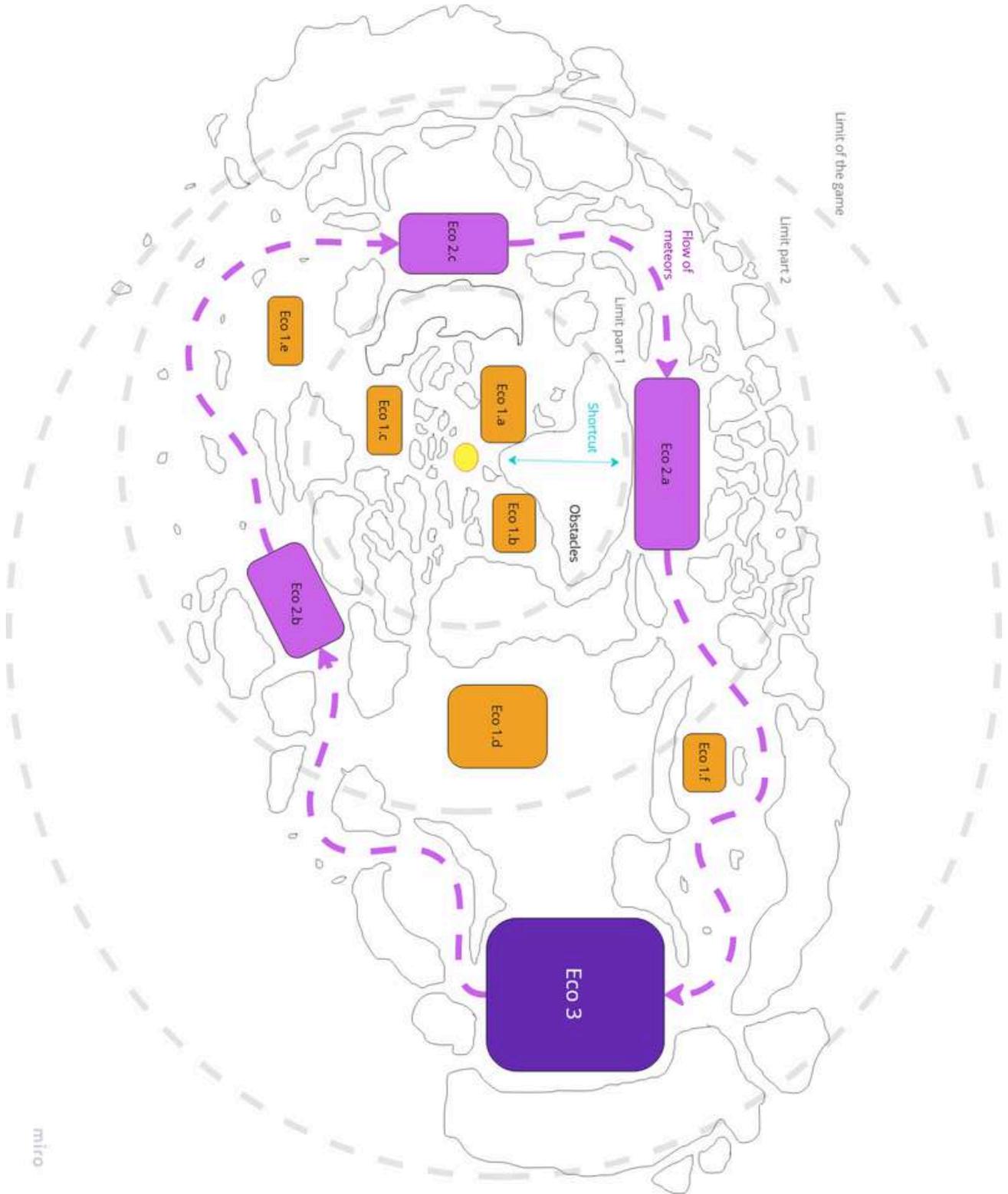
BOUCLE DE JEU PLUS DÉTAILLÉE



LEVEL DESIGN

CARTE DU MONDE

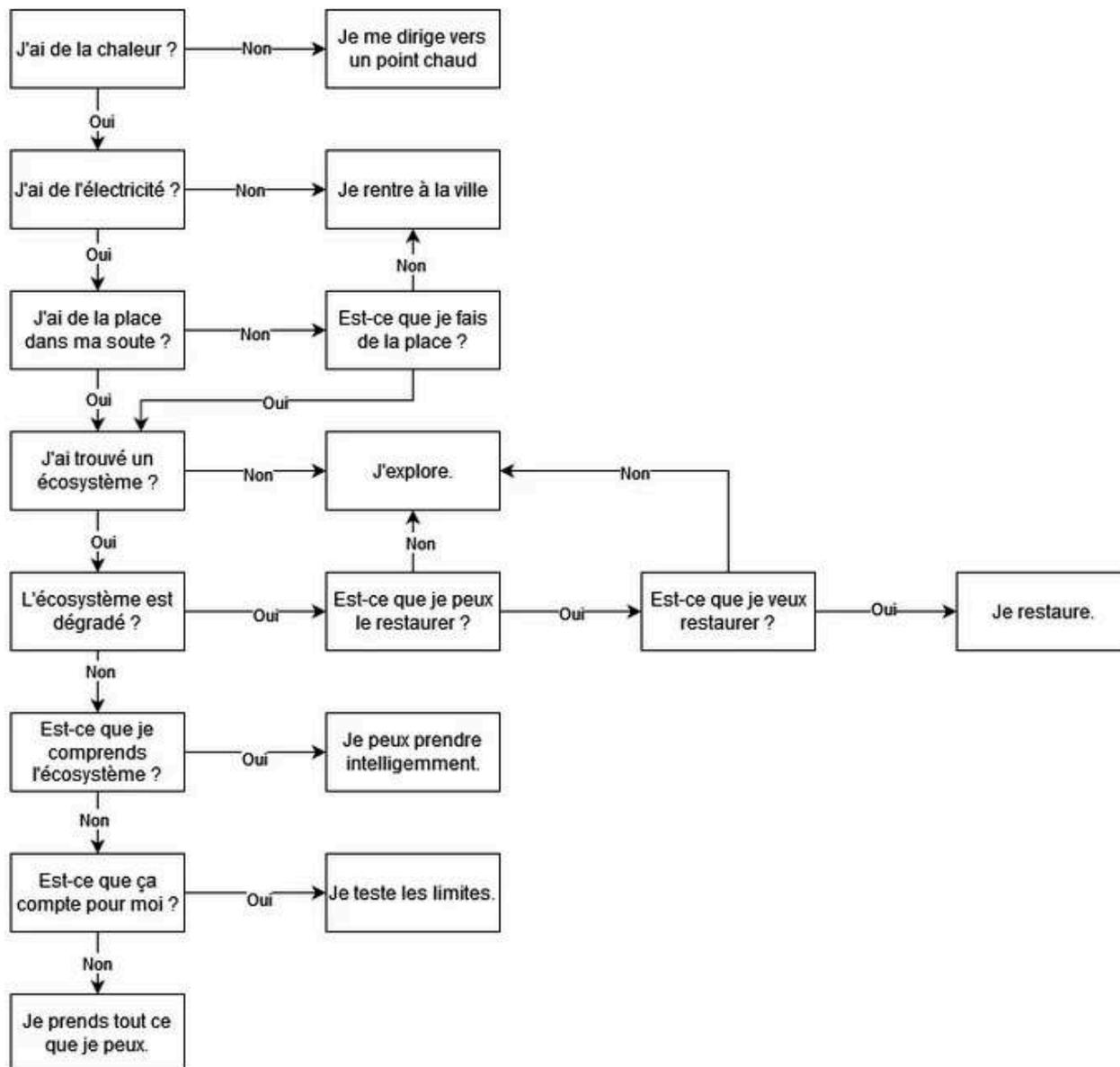
Voici l'organisation prévue de notre monde.



miro

PRISE DE DÉCISION LORS DE LA PHASE D'EXPÉDITION

Présentation des situations rencontrées par la joueuse et des choix qu'elle peut être amené à prendre.



NIVEAUX DE COMPRÉHENSION DU JEU

Inspiré par le travail réalisé sur Frost Punk, nous avons défini les couches de compréhension que nous espérons transmettre aux joueuses.

	Tales of Metal	Frost Punk
Couche viscérale (boucle de retour sur l'action)	Survivre au froid et aux monstres.	Le bien de l'individu VS le bien du groupe
Couche cognitive à court terme (boucle tactique)	Explorer ou rentrer (stock, électricité). Interaction avec l'environnement et les personnages.	Extorquer VS équilibrer Compassion VS efficacité
Couche cognitive à long terme (boucle stratégique)	Comment maximiser mes gains sans détruire ? Faut-il détruire ? Qu'apporter avec soi ? Quel équipage ? Quelles factions soutenir ?	Rester moral VS Dépasser les limites
Couche de réflexion (boucle émotionnelle et culturelle)	Quels sont ma place, mon impact et mon rôle dans ce monde ?	Qu'est-ce que franchir la ligne veut dire ?

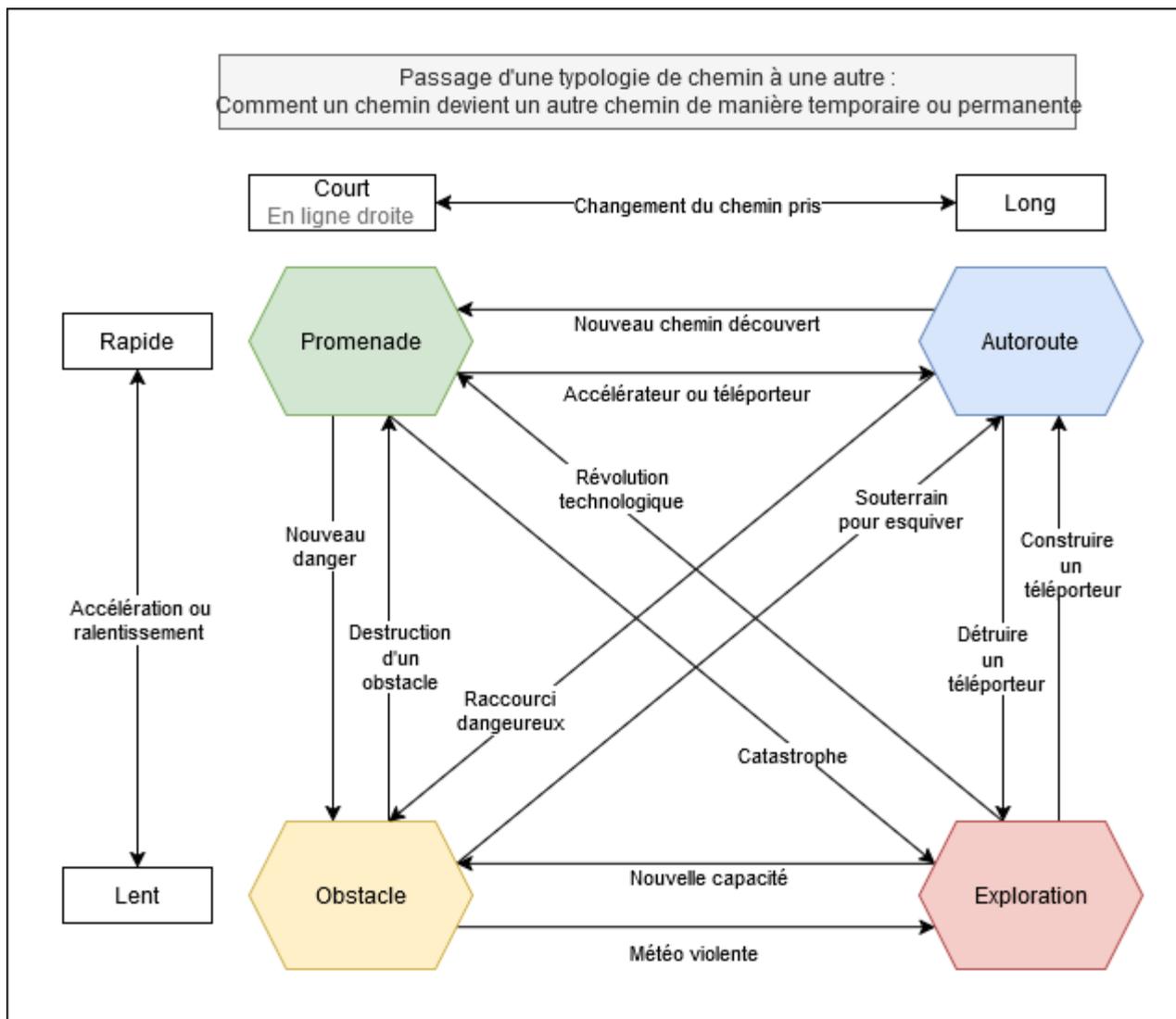
TYPOLOGIE DE CHEMIN DANS TALES OF METAL

Afin de créer une expérience d'exploration intéressante et amusante, nous avons réfléchi sur ce que signifie explorer à travers le concept de chemin. Nous définissons un chemin selon deux critères : sa longueur (court/long) et le temps qu'il faut pour le parcourir (lent/rapide).

On en tire quatre types de chemins :

- Les promenades, qui caractérise un chemin court et maîtrisé.
- Les Autoroutes, des chemins longs mais qui bénéficient d'un moyen d'accélération.
- Les Obstacles, des chemins courts mais sinueux et dangereux.
- Les Explorations, des chemins souvent trop complexes pour être parcourus.

Nous définissons également les moyens narratifs et de design que nous pouvons utiliser pour passer d'un type à l'autre.



POSITIONNEMENT MARCHÉ

Tales of Metal se positionne par rapport à nos concurrents selon la quantité de narration écrite présentée dans le jeu.

- La narration écrite : tous les jeux racontent une histoire, au moins dans la tête des joueuses. Cependant, certains jeux reposent plus leur narration sur le texte que d'autres. D'un côté nous avons les jeux type "livres dont vous êtes le héros", et de l'autre les jeux sans texte, ou si peu. *Sunless Skies* est un jeu avec énormément de texte. Nous comptons en faire significativement moins, mais avec plus de récits textuels que *Dredge*.



Jeu sans texte

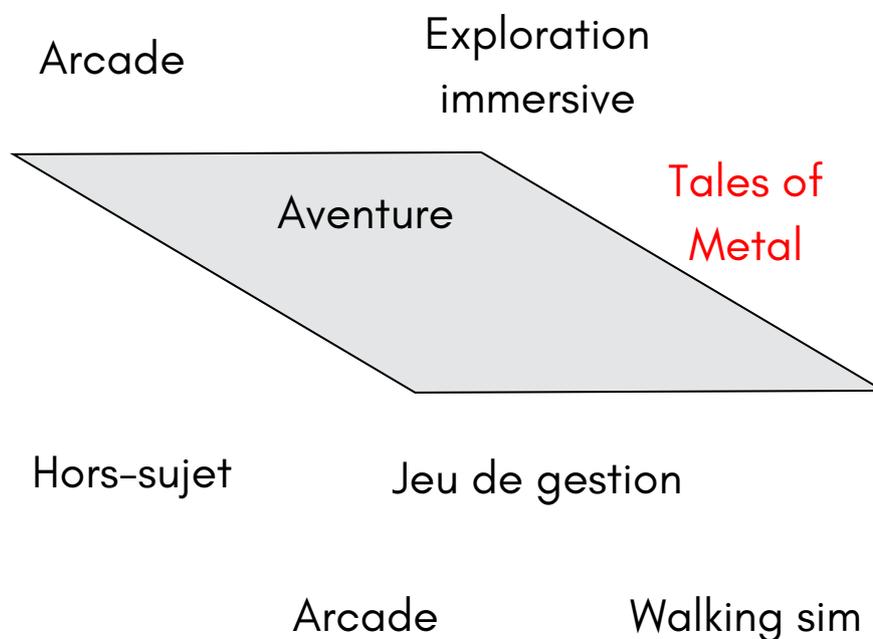
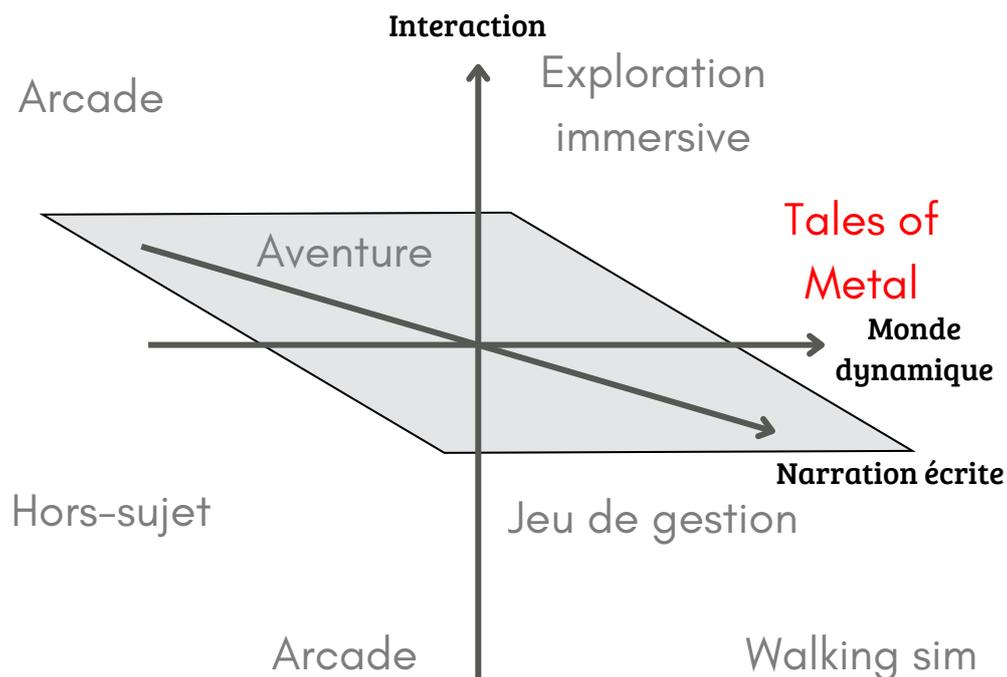
Schéma représentant le positionnement de notre jeu par rapport à la concurrence

Livre dont vous êtes le héros

DÉTAILS SUR NOTRE POSITIONNEMENT

Avec nos trois axes (interaction, monde dynamique, narration écrite), nous réalisons que *Tales of Metal* se positionne dans une niche combinant ses trois éléments de manière unique.

Ici, nous explicitons les genres de jeux combinant en d'autres proportions ces trois éléments.



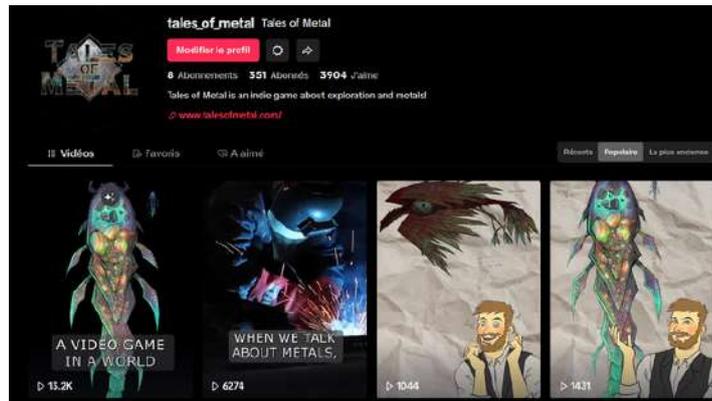
POTENTIEL ÉCONOMIQUE

Pour réaliser notre étude, nous avons utilisé le Altshift Steam Market Study template v1.4.
Notre étude complète se trouve [ici](#).

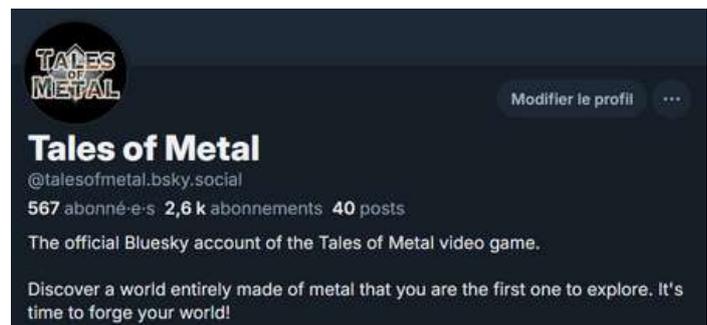
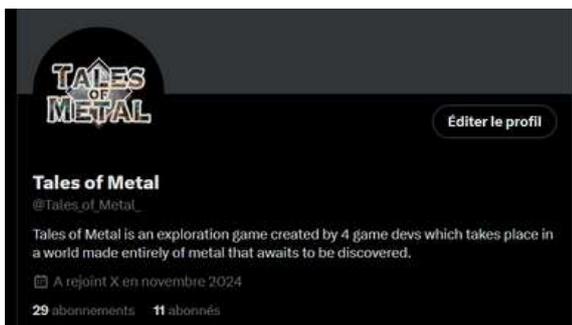
Thumbnail	Base Price	Rel. since	Steam userscore	Genre	Tags	< Low	Estimated sales (review est method) AVG	> High	Estimated lifetime raw revenue	Short description
	\$4.99	1.1 yrs	90.5%	Adventure	Story Rich Top-down Shooter Emotional Hand-drawn Adventure	420.0	934.5	1.2K	1.8 K\$	Take control of your airship and embark on an emotional journey through the Seven Skies. - Thrilling dogfights, alien landscapes and mysterious enigmas await on the path to Paradise.
	\$24.99	2.0 yrs	95.8%	Adventure RPG	Exploration Fishing Lovecraftian Open World Adventure	678.7K	1.5M	1.9M	14.8 M\$	DREDGE is a single-player fishing adventure with a sinister undercurrent. Sell your catch, upgrade your boat, and dredge the depths for long-buried secrets. Explore a mysterious archipelago and discover why some things are best left forgotten.
	\$24.99	6.0 yrs	84.2%	Adventure Indie RPG	Steampunk Lovecraftian Exploration Rpg Story Rich	62.8K	124.3K	150.7K	1.2 M\$	SAIL THE STARS. BETRAY YOUR QUEEN. MURDER A SUN. Sunless Skies is a Gothic Horror roleplay game with a focus on exploration and exquisite storytelling.
	\$29.99	7.1 yrs	97.0%	Adventure Indie	Open World Survival Horror Open World Underwater	6.9M	13.7M	16.5M	160.3 M\$	Descend into the depths of an alien underwater world filled with wonder and peril. Craft equipment, pilot submarines and out-smart wildlife to explore lush coral reefs, volcanoes, cave systems, and more - all while trying to survive.
	\$10.99	8.0 yrs	84.4%	Indie RPG	Story Rich Lovecraftian Exploration Rpg Lore-rich	11.2K	22.9K	27.9K	98.4 K\$	Explore the House, a parasite dimension that steals from other worlds, in a train that scuttles on mechanical legs.
	\$24.99	8.0 yrs	94.8%	Action Adventure Indie	Difficult Atmospheric Survival Exploration Indie	939.7K	1.9M	2.3M	18.8 M\$	You are a nomadic slugcat, both predator and prey in a broken ecosystem. Grab your spear and brave the industrial wastes, hunting enough food to survive, but be wary— other, bigger creatures have the same plan... and slugcats look delicious.
	\$18.99	10.0 yrs	83.9%	Adventure Indie RPG	Exploration Lovecraftian Survival Story Rich Dark	264.4K	552.3K	675.7K	4.1 M\$	LOSE YOUR MIND. EAT YOUR CREW. DIE. Take the helm of your steamship and set sail for the unknown! Sunless Sea is a game of discovery, loneliness and frequent death, set in the award-winning Victorian Gothic universe of Fallen London.
	\$9.99	19.7 yrs	94.9%	RPG	Pirates Open World Rpg Adventure Singleplayer					Sail the Caribbean, marauding all on the high seas or ally your ship and crew as a privateer in search of riches - the life you choose is up to you. Face dogged enemies, raid unsuspecting villages, woo fair maidens, avoid capture or dig for buried treasure. Discover what it takes to become one of the most famous pirates in history!

Market study (play with data) Summary						
Data	Median	Average	1st Quartile	2nd Quartile	3rd Quartile	4th Quartile
Price	\$24.99	\$19.99	\$16.99	\$24.99	\$24.99	\$24.99
Reviews (qty)	6.7K	12.6K	2.0K	6.7K	21.6K	34.4K
Reviews (userscore)	88.72%	89.57%	84.38%	88.72%	95.04%	95.99%
Estimated Qty	412.9K	657.5K	99.1K	412.9K	992.5K	1.9M
Estimated raw revenue	3.4 M\$	6.3 M\$	938.6 K\$	3.4 M\$	9.7 M\$	19.0 M\$

DÉTAILS SUR NOTRE COMMUNAUTÉ



Vues de vidéos	Public atteint	Vues du profil	J'aime	Partages	Commentaires	Nouveaux abonnés	Abonnés perdus
42243	41059	568	3903	30	175	356	5



DÉTAILS SUR NOTRE COMMUNAUTÉ

Nous explicitons ici le contenu des commentaires que nous avons reçu sur nos réseaux sociaux.

TYPES DE COMMENTAIRES

I LOVE IT x19

Suggestion x17

Where may I buy it x5

You should use heavy metal x2

RÉFÉRENCES

DnD x3

Rainworld x3

Cybertron x2

Atlantis x1

Doctor Who x1

Subnautica x1

Made in Abyss x1

Steven Universe x1

The land of Lustrous x1

Monster Hunter x1

Library of Ruina x1