

Seed

Time for an Odyssey

GAME CONCEPT

Game Overview

Titre : Seed – Time for an Odyssey

Genre : Aventure / Interactive drama / Jeu narratif

Type : FPS / FPE (Experience)

Support : PC

Âge : 16+

Cible : Casual gamer (de 16 à 30 ans)

Pitch

Incarnez un enfant de 10 ans à la recherche de son père perdu dans les méandres du continuum espace-temps. Munis de votre Time Ruler, retrouvez sa trace au travers d'indices laissés dans différentes époques historiques.

High Concept

Seed – Time for an Odyssey est un jeu d'aventure à la première personne (FPS/FPE) avec scénario à embranchements dans lequel le joueur est un enfant de 13 ans (garçon ou fille) qui part rechercher son père perdu dans le continuum espace-temps. Muni de son artefact, le Time Ruler, lui permettant de jouer avec le temps pendant une période donnée, le joueur doit à partir d'indices et de messages laissés par ce dernier retrouver sa trace dans 5 époques historiques différentes (Révolution Française, 1^{re} Guerre mondiale, Philippe IV le Bel & la condamnation des Templiers, la Saint-Barthélemy et Clovis et la bataille de Tolbiac).

Synopsis

Dans un futur lointain, le Professeur Virgil a trouvé le moyen de voyager dans le temps. Un soir, alors qu'il travaille sur son invention, le Professeur se retrouve avalé par sa machine, mais réussi de justesse à laisser un message à son fils Milo. Découvrant la catastrophe, Milo, muni de son Time Ruler, décide de partir à sa recherche...

Explorez des époques passées, déterminez les choix moraux, éthiques, sociétaux... dans l'évolution de votre personnage et de son récit et utilisez votre Time Ruler pour mener l'enquête et vous aider à solutionner les énigmes disséminées dans le jeu !

Twist de fin : Milo retrouve son père après un long et tumultueux périple aussi physique qu'émotionnel. Alors qu'il est confronté aux derniers souhaits et volontés de son père, ce dernier lui révèle, qu'en plus d'avoir entrepris tout ce voyage pour qu'il puisse lui léguer toutes les "armes" pour affronter ce monde, qu'il est une intelligence artificielle incorporée dans le corps d'un humain.

Arc thématique / Proposition dramatique

Le scénario reposera sur la thématique du voyage initiatique, de la filiation, de la transmission et de l'expérience de la vie qu'un père cherche à véhiculer à son fils afin

qu'il devienne un "Homme". Tout en essayant de faire réfléchir le joueur sur sa notion et/ou sa définition des caractéristiques intrinsèques à l'espèce humaine.

Unique Selling Points

- 5 périodes historiques à explorer
- jeu riche en récits
- capacité de jouer avec / gérer le temps

Game Objectives

Retrouver la trace du Pr. Virgille (père de Milo) perdu dans les méandres du temps en avançant selon des critères de choix et en solutionnant des énigmes grâce à un artefact capable d'altérer le cours du temps.

Game Rules

CONDITIONS DE VICTOIRE

Les niveaux de jeu se déroulent dans un environnement scripté et prennent place dans 5 grands moments de l'histoire de France. Le joueur peut se déplacer à loisir dans l'époque explorée, mais durant un temps imparti propre à celui-ci, limitant ses possibilités de reconnaissance terrain.

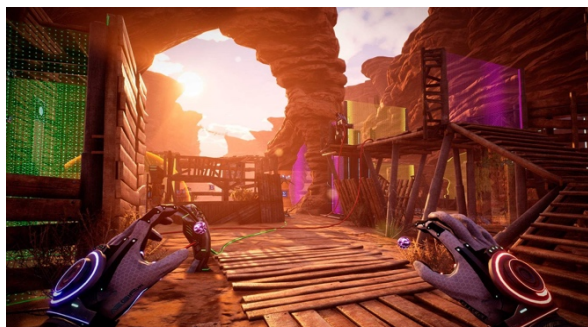
CONDITION DE DEFAITES

Il existe 2 conditions de défaites, l'une liée au temps passé *in game* l'autre liée aux événements et actions du jeu

- le Game Over
- le Knock Out

Univers graphique





Business plan

Cibles

- jeunes ado / pré-ado
- parent gamer ayant déjà des enfants
- public amateur de jeu immersif avec scénario à embranchements

Concurrents

	Concurrent #1	Concurrent #2	Concurrent #3	Concurrent #4
Nom	The Stanley Parable	What remain to edith finch	Outer Wilds	Everybody gone's to the rapture
Type de concurrent	• jeu PC • Explo. / Aventure • FPE • walking simulator	• jeu PC • Aventure • FPE • walking simulator	• jeu PC / console • Explo. / Aventure • FPE	• jeu PC / console • Aventure • monde ouvert • PEGI 16
Parution	Oct. 2013	Avr. 2017	Mai. 2019	Avr. 2016
Tarif	11,99€	19,99€	20,99€	19,99€
Réputation	92% + / 35.400 Eval.*	95% + / 20.800 Eval.*	95% + / 23.900 Eval.*	71% + / 1.100 Eval.*
Forces	• 1^{re} personne • aventures • riche en récit • fins multiples	• 1^{re} personne • DA • voice over • mise en scène • la narration • BAFTA Games Award • bande son	• expérientiel • player's cognition • riche en récit • BAFTA Games Award • bande son	• walking simulator & interactive drama • ambiance • graphisme • BAFTA Games Award • bande son
Faiblesses	• graphismes trop légers • attente / déception face au pitch du jeu • prix élevé Vs. Pdt • court	• peu de replay-value • court • plus conte interactif que jeu vidéo	• commandes défaillantes • dimension map • effets de "loop" • répétitives • dialogues non naturalistes	• lenteur du récit • pb. déplacement du perso • sauvegarde défaillante • interactions limitées • mise en scène

Référents

HEAVY RAIN



Chiffres :

- 2010
- 1,7 millions d'exemplaires
- 8^e place des meilleures ventes PS3 en 2010

Caractéristiques :

- un des premiers “interactive drama” reconnu pour la force de son scénario par les joueurs et les critiques
- gameplay en point'n'click et QTE (Quick Time Events ou actions contextuelles)

LIFE IS STRANGE



Chiffres :

- 2015
- 3 millions d'exemplaires

Caractéristiques :

- une aventure vidéoludique & sériele découpée en plusieurs épisodes
- gameplay en point'n'click
- arc thématique
(dépression, intimidation, suicide, violence domestique, maladie mentale, perte d'êtres chers...)

Autres

- Poème, Rudyard Kipling, Tu seras un homme mon fils
- Série, Code quantum
- Disney, Le roi Lion / Némó
- Manga, Naruto / Naruto Shippuden

Tarification

- Prix 20€

Étude de marché

3 raisons pour y croire :

⇒ **Les jeux d'Action / Aventure trustent le marché¹ !**



⇒ **France : N°1 mondial du genre narratif² !**

⇒ **Ubisoft grimpe en bourse
suite à l'annonce d'un jeu narratif Star Wars
en OW³ !
(13/01/21)**

CONCLUSION

- jeu en FPE
- jeu aventure / expérientiel
- jeu narratif riche en récits
- un marché français mature
- une approche Glocale

(un rayonnement international/global, une spécificité française/locale)

Pour aller plus loin :

Asset narratif possible à incorporer au récit en fonction des velléités et des possibilités
du développement du jeu

> Option scénaristique #1

Contextualisation musclant l'immersion dans le récit :

Dans un futur lointain, à la suite de bouleversements climatiques majeurs, l'espèce humaine a presque disparu. Ne survivent que quelques poches d'humanités qui ont toutes misé sur les travaux du Professeur Virgile et sa théorie du voyage dans le temps, capables de transporter les derniers survivants dans une époque historique plus clémente.

*Sources BP : * Source Steam*

Sources graph#1 : données SELL, à partir des panels GSD/GameTrack à fin 2020. Données hors bundles.

Sources graph#2 : Sources : <https://cogs.me/le-genre-narratif-pour-decouvrir-une-autre-facette-du-jeu-video/>

Sources graph#2 : <https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/le-francais-ubisoft-grimpe-en-bourse-apres-avoir-gagne-la-production-dun-jeu-video-star-wars-1280786>