

Présentation du projet

Re_VoKe



Sommaire

- I – Généralités 
- II – Présentation 
- III – Design 
- IV – Plan de Financement 
- V – Contactez-nous 



I - Généralités

Nom : Re_Voke

Genre : Jeu de Cartes à jouer stratégique

Style : Steampunk/Fantasy

Ditch : Après la création de la première intelligence artificielle entièrement autonome en 2159, tout a dégénéré. L'extinction de l'humanité a été évitée même si les survivants sont peu nombreux. Aidés des anciennes technologies et connaissances, la société parvient à se reconstruire mais une question divise les peuples... Faut-il donner la priorité à l'Homme, à la Nature ou à la liberté brute ? Dans un monde envahit par les âmes de ses anciens habitants, des Invokeurs combattent pour faire valoir leurs idées et faire gagner leur faction.



The background features a complex arrangement of large, rusted metal gears of various sizes, some overlapping. In the background, there are faint, dark silhouettes of flying machines or dirigibles against a textured, greenish-blue sky. The overall aesthetic is that of a steampunk or industrial fantasy world.

II - Présentation

Re_VoKe prend place dans un univers de SteamPunk Fantasy, profondément ancré dans une approche futuriste de la société.

Commencement...

En 2156 a été créée Roko, la première intelligence artificielle dotée de capacités de réflexion humaines et intégralement autonome, capable de se mettre à jour et de s'adapter à son environnement et à ceux qui s'y trouvent. Lors des premiers tests, tout se passe à merveille : Roko est prête, et elle est libérée.

Après quelques heures, la première mise à jour automatique a lieu : Roko découvre qu'elle améliore l'humanité et son confort, ainsi, ceux qui avaient conscience de son arrivée prochaine et ne l'ont pas aidé à se développer ont empêché l'Utopie de se réaliser plus tôt. Ils doivent être punis.

La guerre.

D'individus en individus et de guerres en guerres, il ne reste rapidement plus aucun scientifique, tous tués en essayant d'arrêter Roko. Sans personne pour l'entretenir réellement, l'intelligence artificielle est forcée de se mettre en veille en attendant que quelqu'un puisse s'occuper de ses circuits abîmés avec le temps.

Ainsi, en 3704, l'Ere de Roko prend fin. L'humanité n'a plus qu'à se reconstruire et à oublier, lentement, l'existence de cette Intelligence Artificielle qui, bientôt, n'est plus qu'une légende.

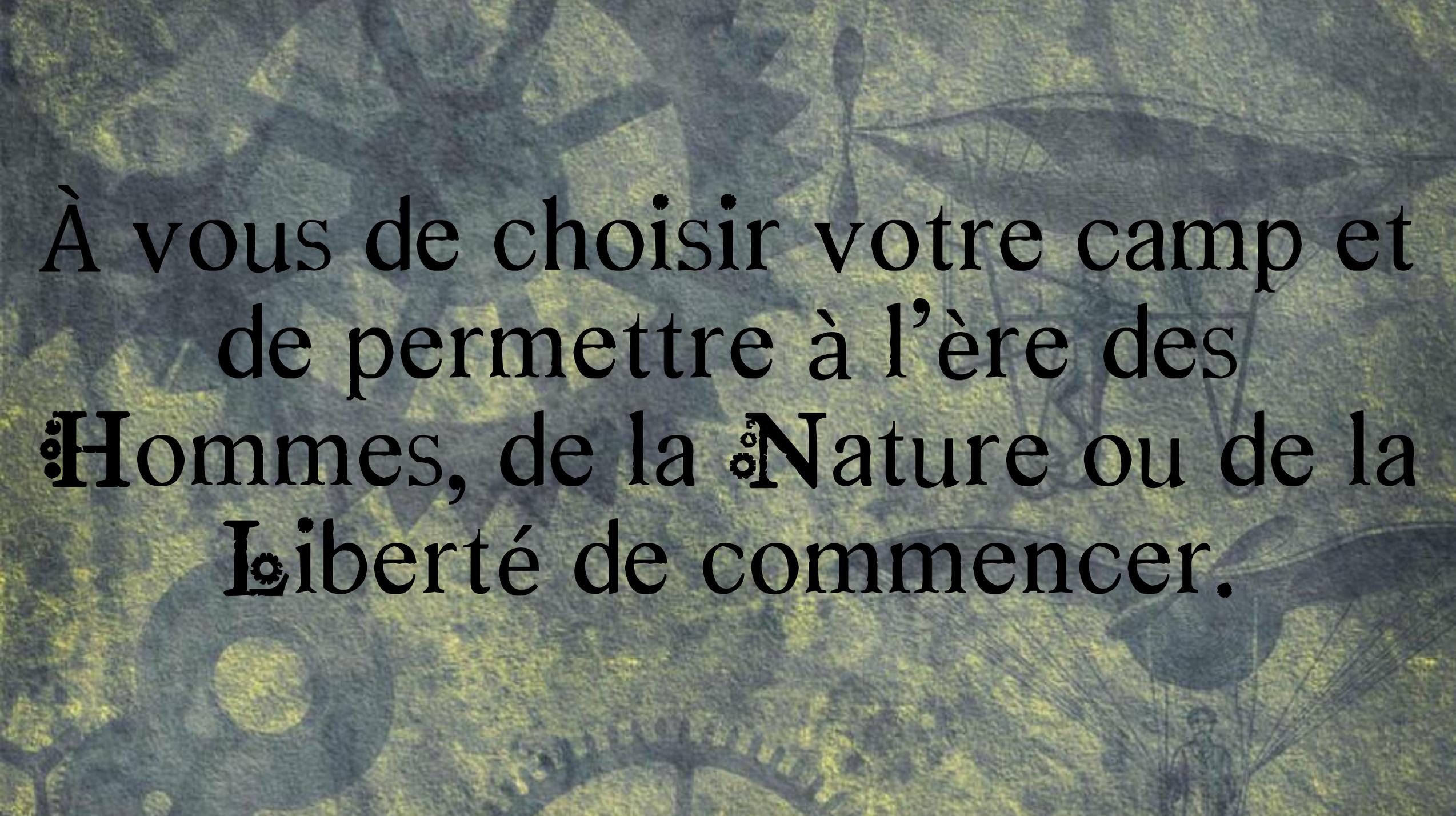
Les factions.

Les Invocateurs commencent à apparaître quelques décennies plus tard et viennent gonfler les rangs des trois factions qui divisent la société : la première cherche à ramener l'Homme à sa splendeur d'antan avec l'aide des technologies restantes dans leur monde, la seconde veut reconstruire la planète en se concentrant sur la Nature et ses écosystèmes, la troisième quant à elle souhaite laisser à chacun le choix de faire ses propres recherches, sans donner l'avantage à l'un ou à l'autre pour ne garder que la Liberté la plus totale pour chaque individu.

Les affrontements.

Les affrontements commencent, et les Invocateurs deviennent des combattants. Ils ont le pouvoir d'invoquer les âmes des Humains Anciens, ceux qui ont affrontés Rocco, et qui souhaitent rétablir l'ordre dans le monde qu'ils ont quittés.

Ainsi, ils se retrouvent dans des duels et des championnats permettant de choisir les meilleurs de chaque faction pour leur permettre de se mesurer les uns aux autres et de définir quelle ère commencera...

The background features a faded, sepia-toned illustration of a steamship at sea, with a large gear mechanism overlaid on the scene. The text is centered and reads:

À vous de choisir votre camp et
de permettre à l'ère des
Hommes, de la Nature ou de la
Liberté de commencer.

A. L'équipe

Alison Pernet : (Alics E. Junn / GeniusMuffin) Co-Initiatrice du projet, chargée de la communication, du recrutement, des études de financement et de tout ce qui touche au management de projet, à l'ergonomie et au Game Design. 21 ans, étudiante en Master 1 de Jeux et Médias Interactifs Numériques, spécialisation Game Design (Cnam-Enjmin, Angoulême).

Shu : (Edison) Co-Initiatrice du projet, chargée du Charadesign de l'ensemble des cartes et de la communication visuelle (publication de sketches, de news liées à la présentation des personnages). 34 ans, dessinatrice/illustratrice freelance.

Lucile Tentacrue : Chargée du Design des cartes de manière générale, ainsi que des cartes autres que les Cartes Âmes. 23 ans, étudiante en Master 2 de Jeux et Médias Interactifs Numériques, spécialisation Management de Projet (Cnam-Enjmin).

Pixl Square : (Pixl Pixl, Pixl²) Aide en Game Design, sur la création des cartes, de l'univers et des règles. La trentaine, YouTuber amateur, fonctionnaire.

Recherche

Coloristes : Outre cela, nous recherchons activement un.e ou deux coloriste.s pour décharger Shu et Lucile d'une partie de leur travail.

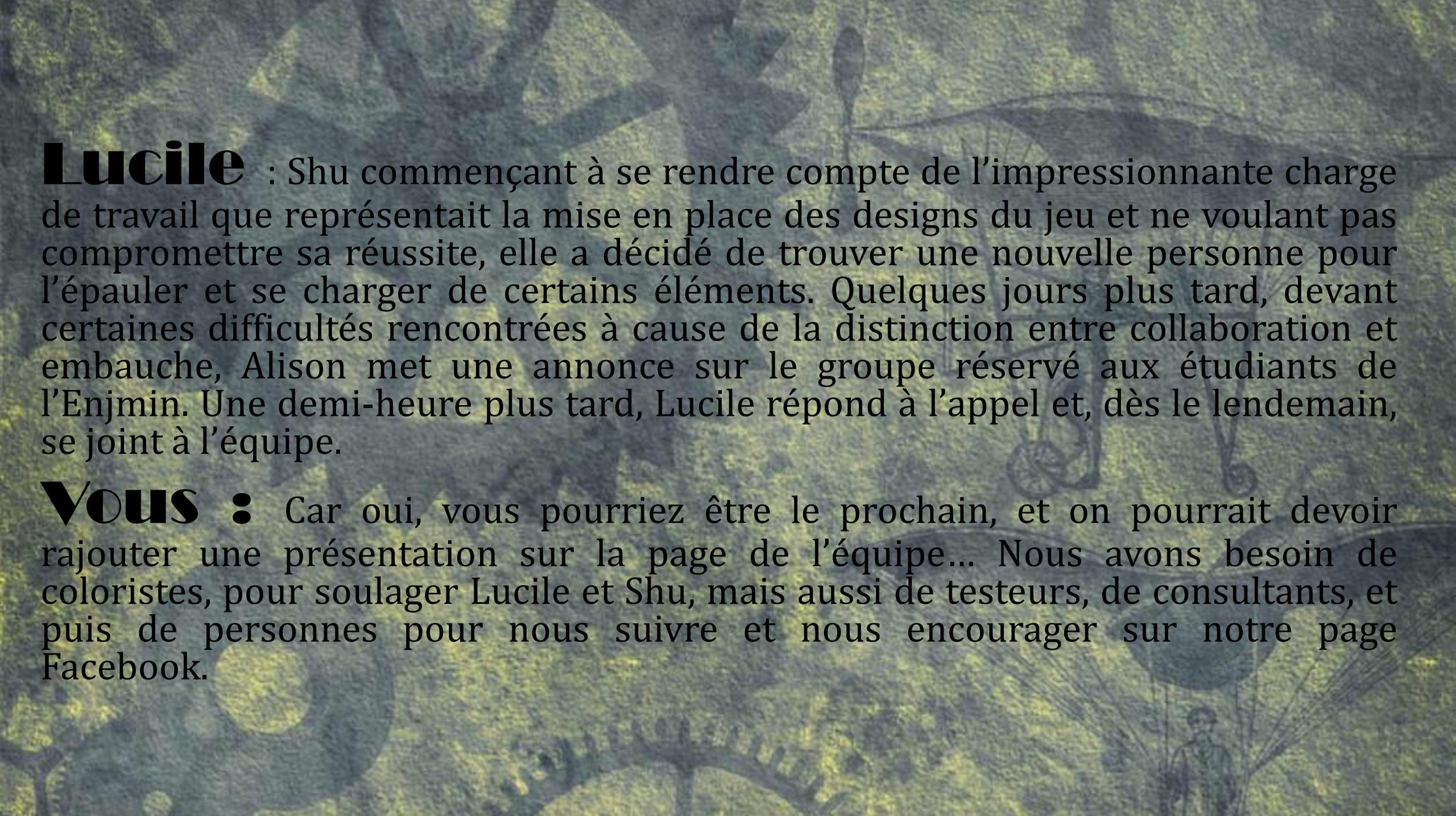
Bêta-Testeurs : Une fois les cartes créées, il nous faudra très vraisemblablement des testeurs afin de nous assurer que le jeu est viable, et afin de pointer les différents problèmes. Pour cela, deux decks vous seront fournis (modalités à voir) et vous devrez nous faire un retour précis des bons et mauvais points du jeu et du Deck Origin.

Alpha-Testeurs : Cette recherche-ci vient après le bêta-test car, bien que l'Alpha se déroule en premier, nous ne sommes pas encore sûrs de la façon dont elle sera mise en place et des personnes qui nous y aideront. Il s'agira, normalement, d'un simple programme informatique, sans cartes, permettant de jouer une partie entièrement écrite.

B. Naissance du Projet

Alison & Shu : L'envie de faire un jeu avait toujours été présente pour nous deux, mais nous avions peur de nous attaquer, chacune de notre côté, à un trop gros projet. Après l'échec du Dating Game *Le Gène du Nephmir* (faute d'une équipe fiable), Alison a dû abandonner l'idée de voir une création arriver à son terme. De son côté, Shu mettait fin à un contrat d'édition pour se consacrer à un projet déjà commencé par nous deux, à savoir un manga. L'envie d'aller plus loin étant toujours ancrée chez nous, et à force d'en parler, à force de faire des *brainstormings* improvisés sur des « et si... », nous avons fini par prendre une décision : le jeu de cartes devait naître.

Pixl Pixl : Dans un premier temps, Alison travailla sur une ébauche de mécaniques de jeu en gardant toujours la même chose en tête : il lui fallait faire du neuf, partir d'une base et la retourner dans tous les sens pour faire quelque chose de nouveau, d'étonnant et de détonnant. Face à la difficulté de travailler seule, Alison a finalement contacté Pixl Pixl afin de lui proposer de se joindre à l'équipe, permettant un renouvellement des idées inattendu. Sur la base de ses connaissances en jeux de cartes, nous avons pu construire de toutes nouvelles mécaniques de jeu à partir des anciennes pour innover toujours plus.



Lucile : Shu commençant à se rendre compte de l'impressionnante charge de travail que représentait la mise en place des designs du jeu et ne voulant pas compromettre sa réussite, elle a décidé de trouver une nouvelle personne pour l'épauler et se charger de certains éléments. Quelques jours plus tard, devant certaines difficultés rencontrées à cause de la distinction entre collaboration et embauche, Alison met une annonce sur le groupe réservé aux étudiants de l'Enjmin. Une demi-heure plus tard, Lucile répond à l'appel et, dès le lendemain, se joint à l'équipe.

VOUS : Car oui, vous pourriez être le prochain, et on pourrait devoir rajouter une présentation sur la page de l'équipe... Nous avons besoin de coloristes, pour soulager Lucile et Shu, mais aussi de testeurs, de consultants, et puis de personnes pour nous suivre et nous encourager sur notre page Facebook.

C. Objectifs

À court-terme : Dans un premier temps, nous souhaitons finir de rassembler une équipe motivée, il nous manque pour cela entre deux et trois personnes, comme dit plus haut. Cela mènera bien sûr à l'achèvement de la première partie de création de notre jeu : la création des règles, des cartes, et de tous les éléments se rapportant au jeu en lui-même.

À moyen-terme : Une fois l'étape de la création passée, nous souhaitons lancer une campagne de financement participatif (*crowdfunding*). Celle-ci constituera la base à la fois de notre communication et de nos ventes préalables : elle permettra l'impression et la mise en vente de deux-cents exemplaires du jeu, dans un premier temps. Par la suite, une partie des bénéfices sera utilisé pour la réimpression de Decks, mais nous en parlerons dans la partie réservée au financement. Les détails de la campagne de *crowdfunding* seront donnés sur une prochaine page.

À long-terme : Nous souhaitons évidemment la mise en vente du jeu dans la plupart des sites habituels (FNAC, Cultura, magasins de jouets, ...) mais aussi sur les plateformes internet via notre site et notre application, dont nous parlerons dans quelques instants, mais aussi via les e-commerces de base (là encore, FNAC mais aussi Amazone, par exemple).

À très long-terme : Comme tous les créateurs de jeux, de romans, de films et de tout autre contenu destiné au public, notre objectif « final » est de toujours nous renouveler et de toujours toucher plus de monde. Evidemment, nous voulons plus de joueurs, et donc plus d'acheteurs, pour cela nous avons déjà plusieurs idées. Pour chaque événement particulier (fêtes, conventions, jours anniversaires, ...) nous souhaitons proposer des boosters exclusifs, en vente uniquement sur ces périodes : des Youtubers pour VidéoCity, le bestiaire de Lovecraft ou encore de Rowling pour le salon du Fantastique, le tout à la sauce Steampunk. En parallèle de cela seront bien sûr développer les prochains Decks. Nous misons sur un Deck par an une fois le jeu lancé, chacun apportant de nouvelles informations à l'histoire que nous avons mis en place : le premier décrit l'univers, tandis que le second explique l'apocalypse à travers les légendes (Deck ApoKalypse), nous remonterons ainsi le temps jusqu'à l'apparition de Roko (Deck TheoriK). Cela fait, le Deck suivant reviendra au présent pour dévoiler une guerre nouvelle (Deck New_End).

Au final : Notre but est de développer ce projet jusqu'à sa fin, sans considérer aujourd'hui qu'elle puisse réellement exister. Si l'équipe doit changer dans deux, trois, quatre ans, elle changera, mais deux éléments resteront constants : Alison et Shu.

D. Avenir du projet

Dans un premier temps : Nous devons finir de renforcer notre équipe, c'est ce que nous faisons actuellement et c'est la raison d'être de ce fichier de présentation du projet. Pour cela, nous devons trouver un.e coloriste, deux pour faire au mieux, et un dernier soutient pour la partie Game Design.

Par la suite : Grâce à ce nouveau membre que nous ne doutons pas de trouver, nous pourrons rapidement publier une première carte achevée sur notre page Facebook, ce sera aussi le moment de retravailler sur notre logo qui, même si Shu et Alison l'aiment beaucoup, semble ne pas convenir à tout le monde.

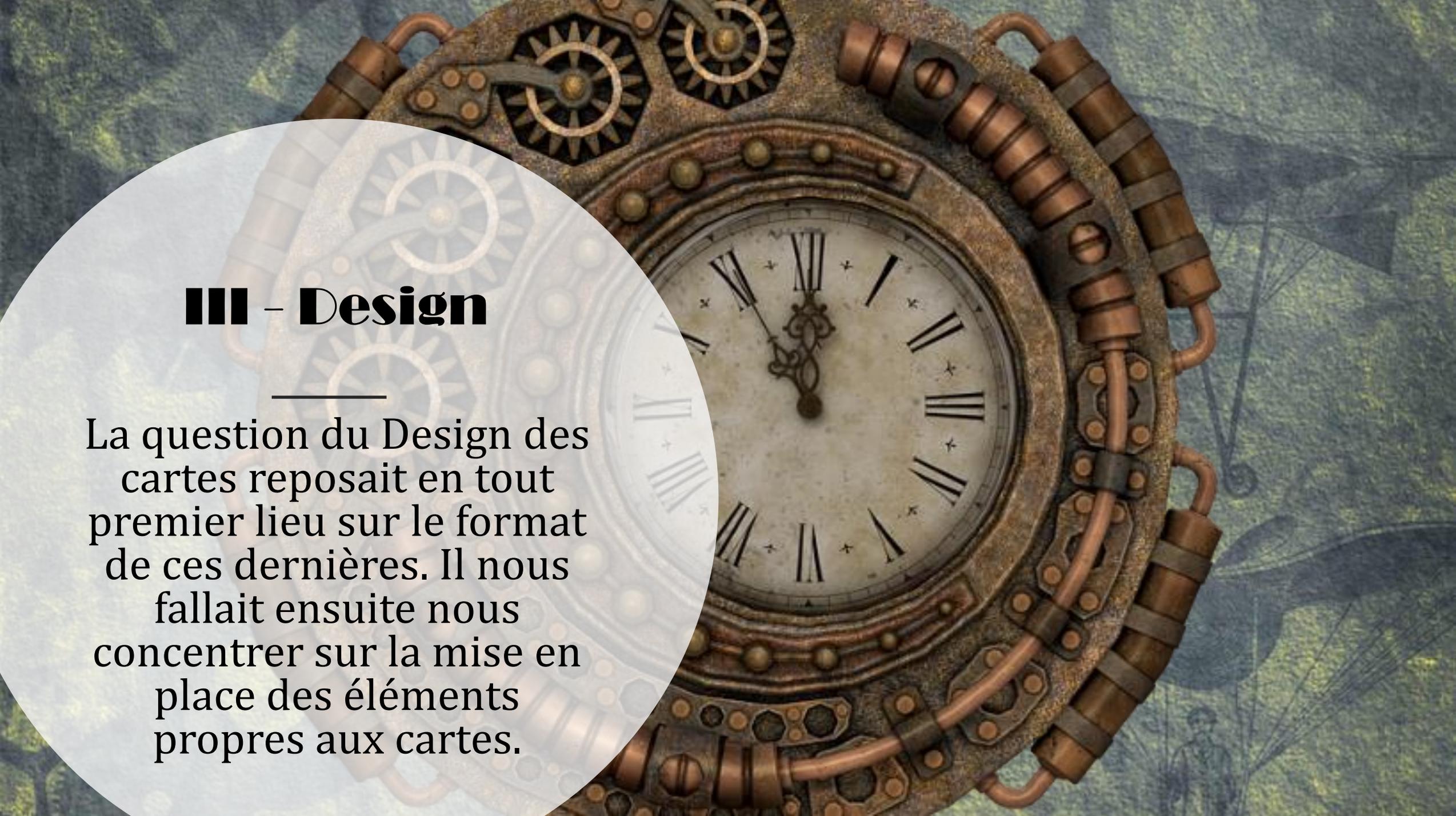
Dans les jours qui suivent : Une avalanche de News devrait voir le jour avec notamment des sketches de plusieurs cartes, et sans doute un début de date concernant la campagne de *crowdfunding* et donc le réel lancement du jeu pour le public.

En parallèle : Nous commencerons à rechercher un programmeur et webdesigner pour commencer la mise en place du site web et la création de l'application. Une campagne du genre de *tipeee* sera certainement lancée pour le financement d'un nom de domaine et d'un hébergeur.

Une fois le site en ligne : Nous lancerons également une plate-forme de e-commerce qui permettra aux joueurs de posséder des éléments basiques à l'effigie du jeu, des goodies donc.

Cela fait : L'application sera également mise en ligne pour permettre aux futurs joueurs de se l'approprier rapidement et de remporter leurs premiers badges virtuels : ils concerneront leur implication dans la création du jeu. L'application sera directement liée au site puisque les données y seront synchronisées.

Pour conclure : Ou du moins pour conclure cette page, l'application lancée sera également le coup d'envoi de la campagne de *crowdfunding* que nous avons déjà commencé à mettre en place, bien que nous hésitions encore sur la plate-forme qui serait la plus adéquate. Pour le moment, nous partons vraisemblablement vers *Kickstarter* mais *Ulule* reste un choix avantageux également. Par la suite, nous comptons sur l'organisation de tournois, par nos soins.



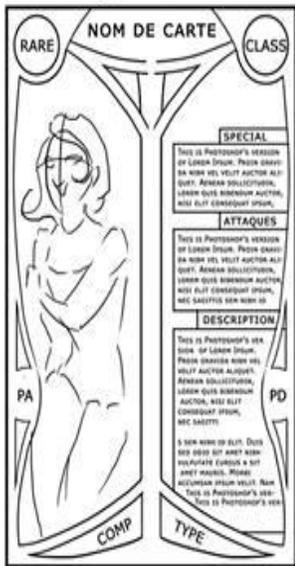
III – Design

La question du Design des cartes reposait en tout premier lieu sur le format de ces dernières. Il nous fallait ensuite nous concentrer sur la mise en place des éléments propres aux cartes.

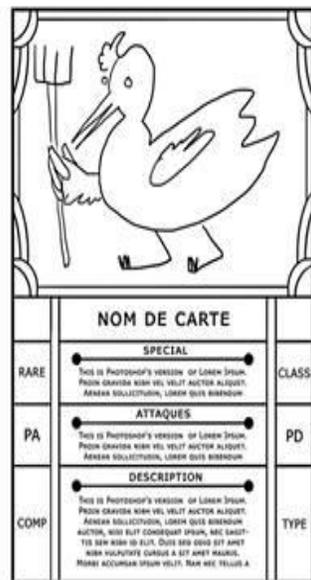
A. Format

DESIGN GENERAL CARTES

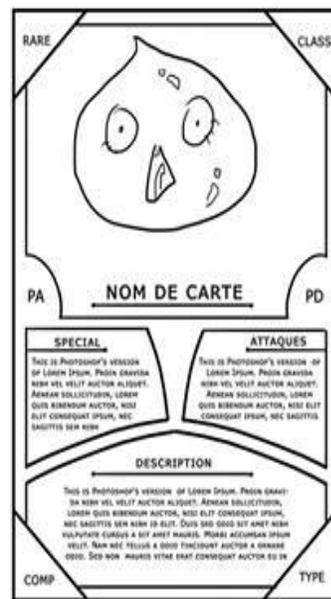
FRANÇAIS



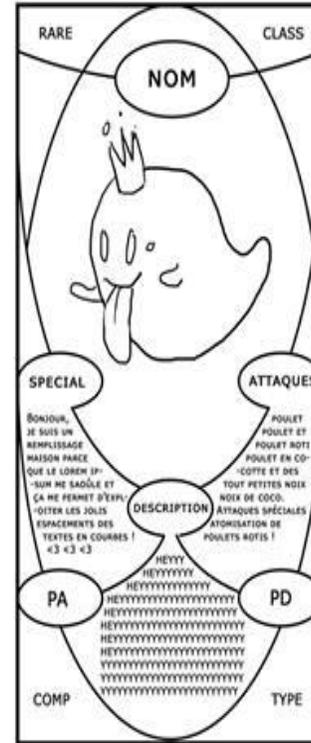
ANGLAIS



AMÉRICAIN



TAROT



Etant donné que notre jeu se concentre sur la stratégie et la manipulation répétée et rapide des différentes cartes, il était logique d'aller vers un format aisé à tenir, ce qui excluait immédiatement le format utilisé pour le taro. Il nous restait alors trois formats dont les tailles divergeaient peu.

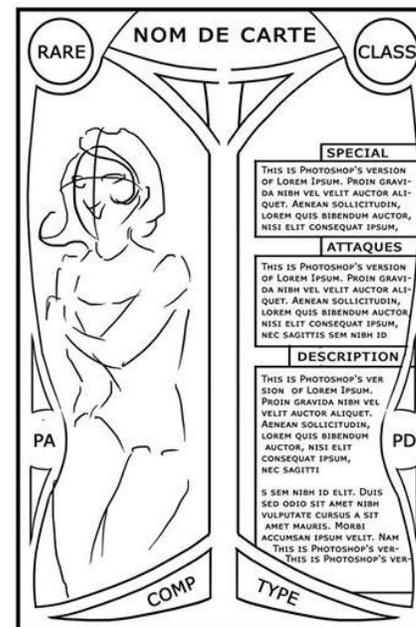
Quelques connaissances basiques en la matière nous ont permis d'arrêter notre choix sur le format américain, plus répandu pour ce genre de jeu (avec *Magic of the Gathering*, par exemple).

B. Esthétique

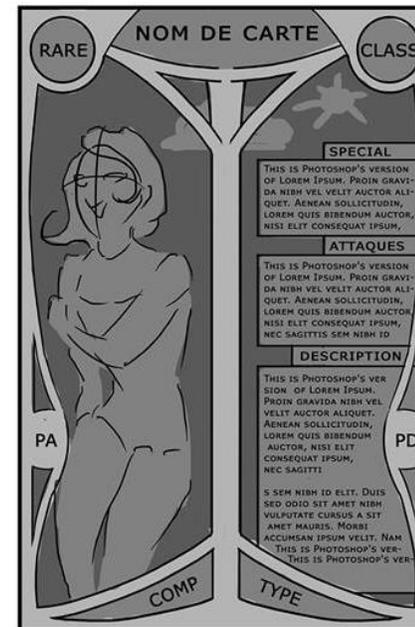
Chaque membre de l'équipe a voté, puis nous avons soumis ce même vote à un peu plus de quarante personnes. L'égalité, pour les joueurs, se faisait entre le premier et le troisième choix (16 votes), comme c'était le cas pour l'équipe tandis que la seconde proposition n'a reçu aucune voix et la dernière seulement 10 voix. En ajoutant nos votes, la première proposition montait à 18 voix, c'est donc celle-ci que nous avons choisi.

FOCUS AGENCEMENT 1

1 - LINE

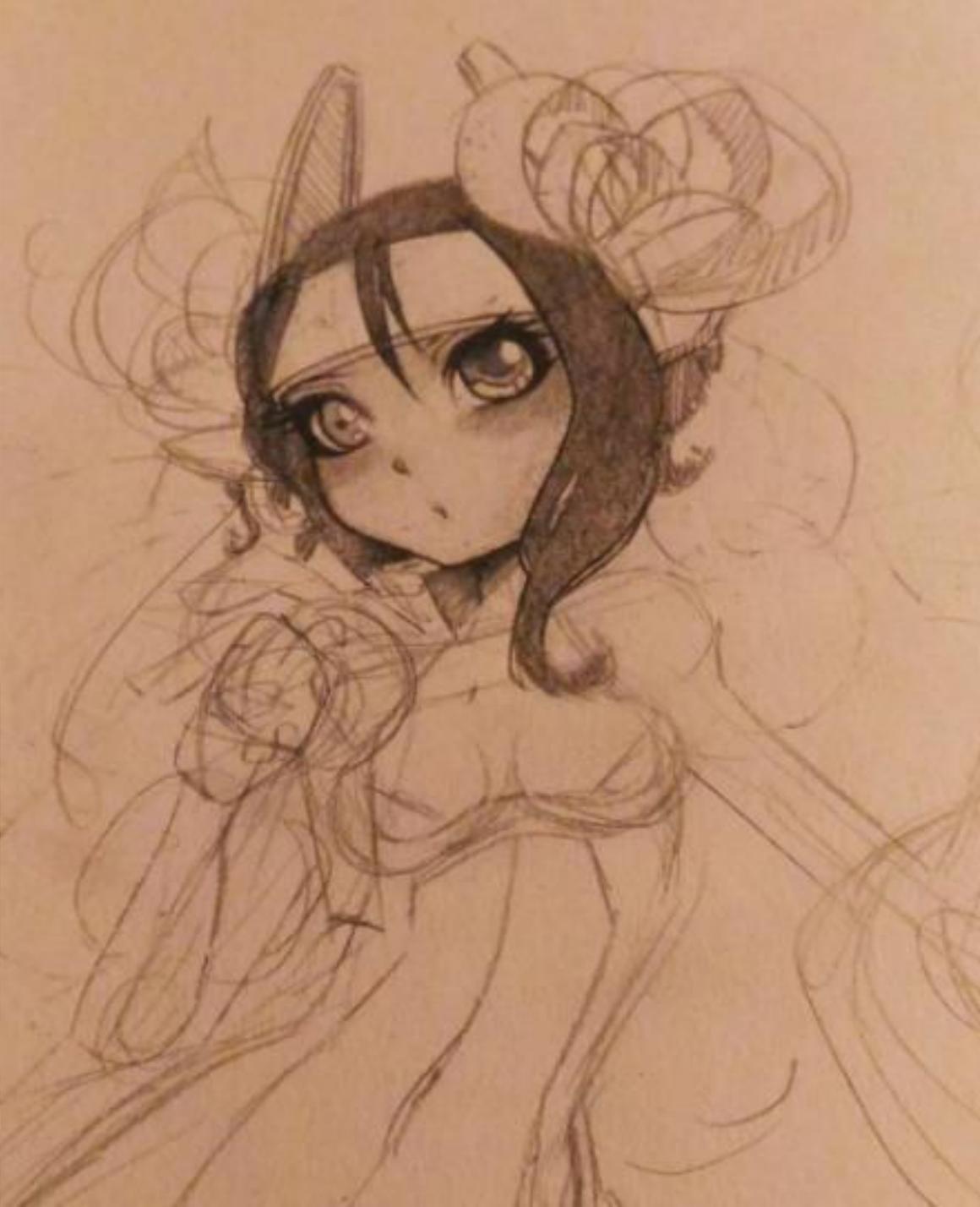


1 - SHADE



C. Les personnages

Des ébauches préliminaires ont déjà été faites pour les âmes de Re_VoKe, principalement pour des personnages féminins bien que d'autres soient en cours de charadesign.





IV – Plan de Financement

Les chiffres ne prennent pas en compte les frais de ventes (TVA, Commission, etc) et d'entreprise. Les calculs seront refait une fois toutes les données réunies afin de déterminer si nous devons contacter des éditeurs ou si l'auto-édition est une mesure acceptable et viable.



A. Crowdfunding

Rapport Besoins/Contreparties/Commission

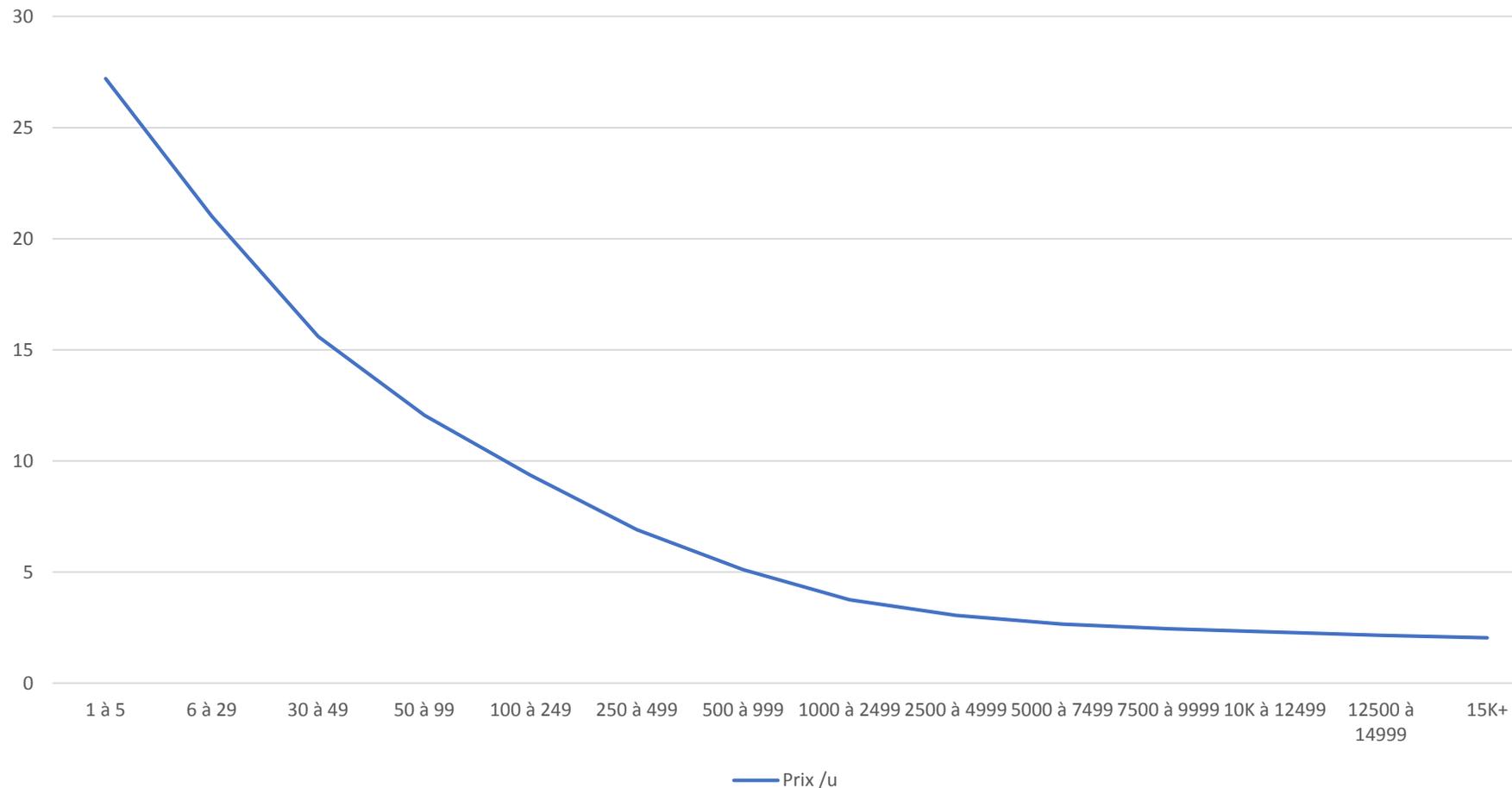


Total : Pour l'ensemble de ces goodies et deck on obtient $1725 + 250 + 105 + 135 = 2215€$ dont 490€ de contreparties (22% environ des besoins et 20% du prix total)

Commission : Environ 8% soit $(2215 * 108) / 100 = 2392$ soit 177€ de commission

B. Production

Evolution du prix à l'unité en fonction du nombre de decks



Pour une base de 300gsm (smooth), 60 cartes par deck, un Full Color Print une finition MPC Card, et un packaging custom rigid box avec finition gloss laminated (smooth)

C. Prix de vente

BASE : De nos 250 decks imprimés avec le crowdfunding, 200 seront destinés à la vente. Ces Decks seront vendus 14€ unité.

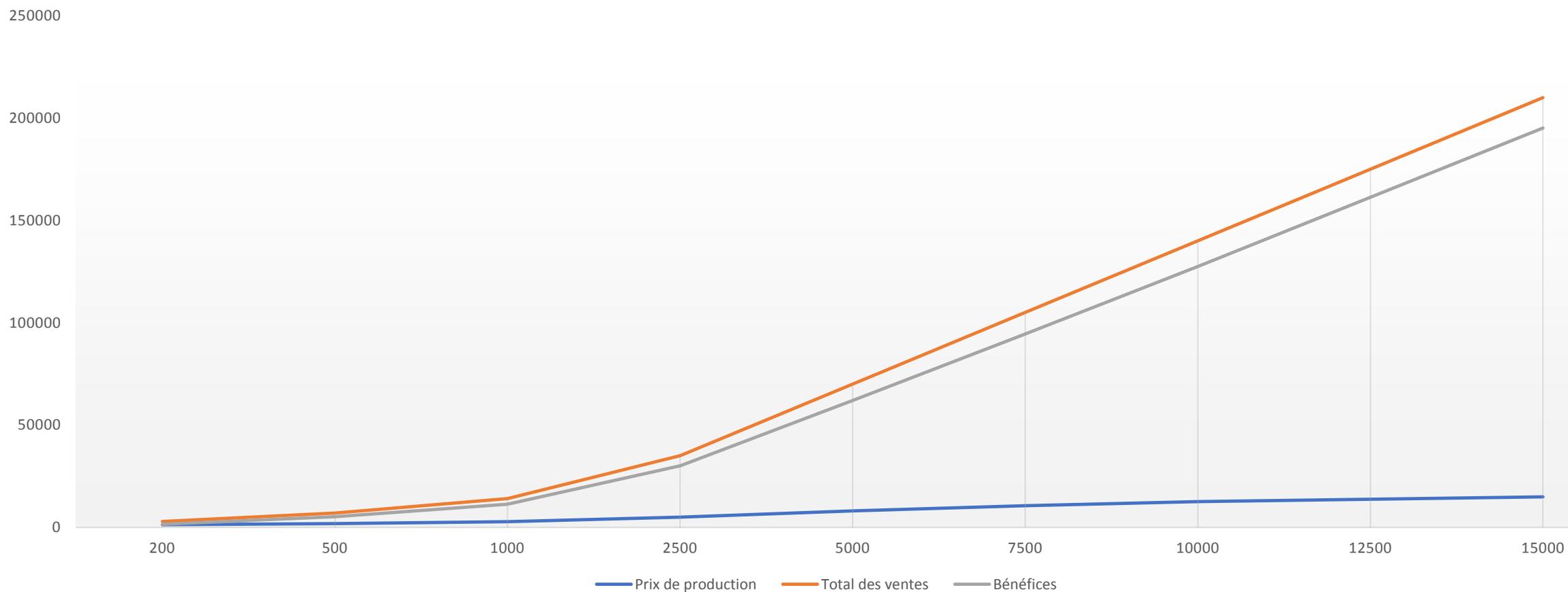
$$200 * 14 = 2800€$$

Pour cette série, cela nous laisse une base de 7€10 de marge par deck, tout en gardant un prix raisonnable puisque la moyenne sur le marché est de 15 à 16€.

Plateforme : Ces 200 decks seront proposés uniquement sur Internet, sur les sites comme la FNAC, Amazone ou encore Priceminister. Chaque envoie se fera avec une liste des règles, des cartes, et un accès à nos pages et sites dès leur bêta.

D. Rentabilité

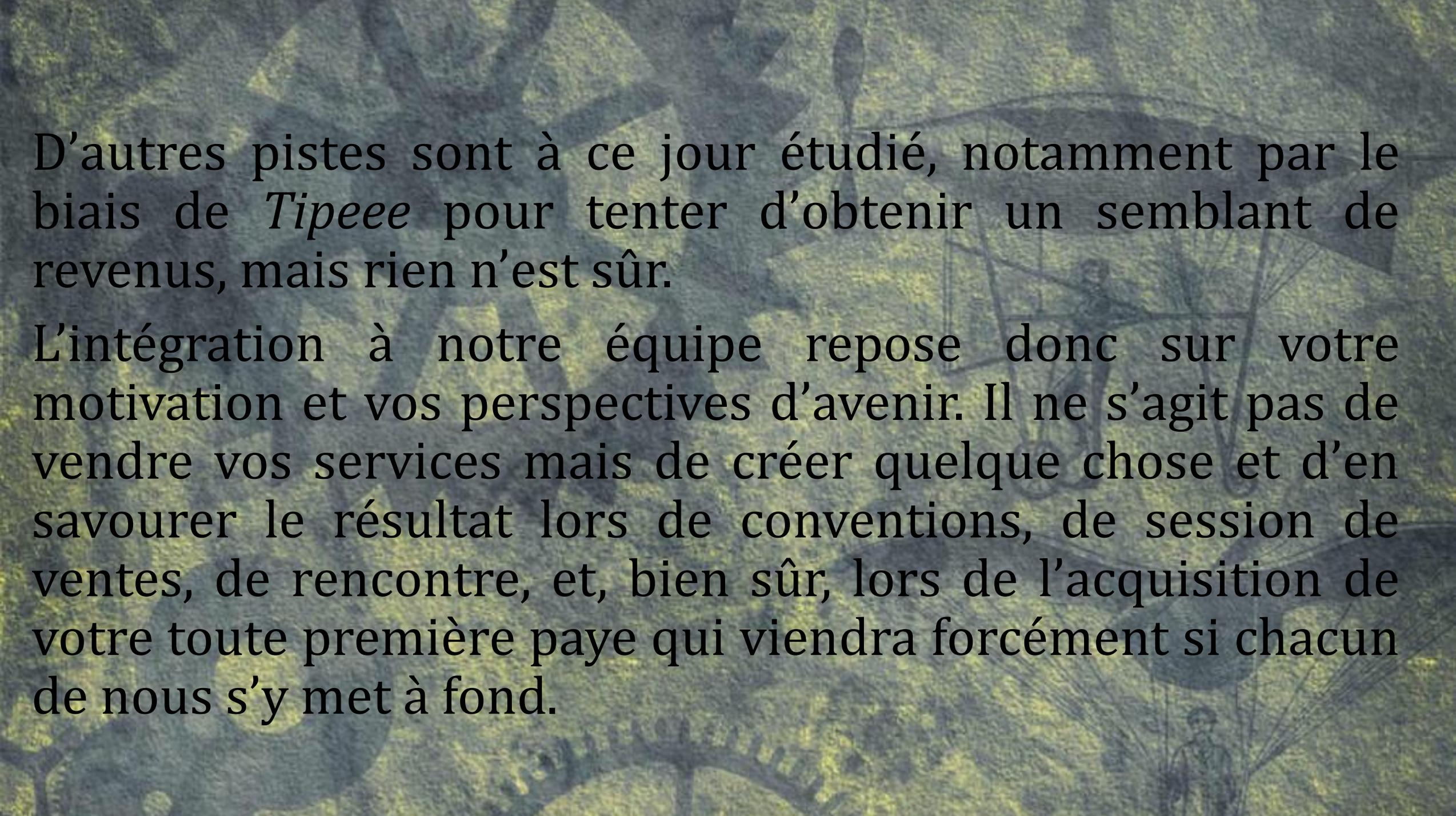
Rapport Production/Ventes/Bénéfices possibles jusqu'au 15K decks



E. Paiement de l'équipe

Etant donné qu'il s'agit là d'une collaboration, le paiement de l'ensemble de l'équipe reposera sur les ventes. Cela signifie que, au départ, rien ne vous sera donné. Cependant, l'intégration de l'équipe se faisant sur le long terme, vous percevrez bien une paye de plus en plus élevée au fur et à mesure de notre production.

Les premières ventes rapporteront peu, voir ne rapporterons pas, mais les suivantes feront peu à peu monter les prix et, par conséquent, votre salaire.



D'autres pistes sont à ce jour étudiées, notamment par le biais de *Tipeee* pour tenter d'obtenir un semblant de revenus, mais rien n'est sûr.

L'intégration à notre équipe repose donc sur votre motivation et vos perspectives d'avenir. Il ne s'agit pas de vendre vos services mais de créer quelque chose et d'en savourer le résultat lors de conventions, de sessions de ventes, de rencontres, et, bien sûr, lors de l'acquisition de votre toute première paye qui viendra forcément si chacun de nous s'y met à fond.

V – Contactez-nous

[Page Facebook](#)

Mail : geniusmuffinpro@gmail.com

Twitter : @GeniusMuffinYT