

LIRAMILLION



ACADEMY





SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| Equipe Projet | 2 |
| Pitch | 3 |
| Synopsis | 3 |
| Overview | 3 |
| Pegi | 5 |
| Benchmarks | 6 |
| Histoire | 10 |
| Cœur de jeu | 11 |
| 3C | 17 |
| Briques de Gameplay | 19 |
| Level Design | 22 |
| Challenge et difficulté | 23 |
| Conditions de victoire / défaite | 23 |
| Boucle de gameplay | 24 |
| Motivations | 25 |
| Accessibilité | 26 |
| KSP et USP | 26 |
| Veille du projet | 27 |
| Plan d'affaires | 30 |
| Direction Artistique | 34 |
| Références environnement | 35 |
| Environnement | 36 |
| Références personnages | 39 |
| Personnages | 40 |
| Références interfaces | 43 |
| Interfaces | 44 |



ÉQUIPE PROJET



Louise PIETRZYK



Valentin DEGROOTE



PITCH

Liramillion Academy est un captivant jeu de séduction qui combine phases d'**Exploration**, d'**Énigmes** et de **Sociabilisation**.

Pour conquérir le cœur de la **créature** qui vous attire, **dialoguez avec elle et son entourage** pour révéler la meilleure stratégie de séduction.

Parviendrez-vous à franchir les étapes une à une à travers cette *académie infernale* ?

SYNOPSIS

Vous incarnez un-e élève dans une académie de magie dont le but est de séduire l'élue de son cœur.

Vous allez rencontrer différents personnages qui vous permettront de progresser dans votre relation au travers de conversations, d'échanges, de présents et de quêtes.

OVERVIEW

Genre

Top down RPG (Role Playing Game), Visual Novel, Otome, Dating, Romance, Fantasy, 2D

Jouabilité

Jeu solo

PEGI

Pegi 12

Outils

Godot (Moteur de Jeu)

Git (Gestionnaire de version)

Adobe Photoshop – Clip Studio Paint (Logiciels de dessin numérique)

Tiled (Outil de Level-design)

Prévisions

Prix : 16.80€

Durée de Vie : 40-200 heures

Date de Sortie : Automne 2027



LIRAMILLION ACADEMIE



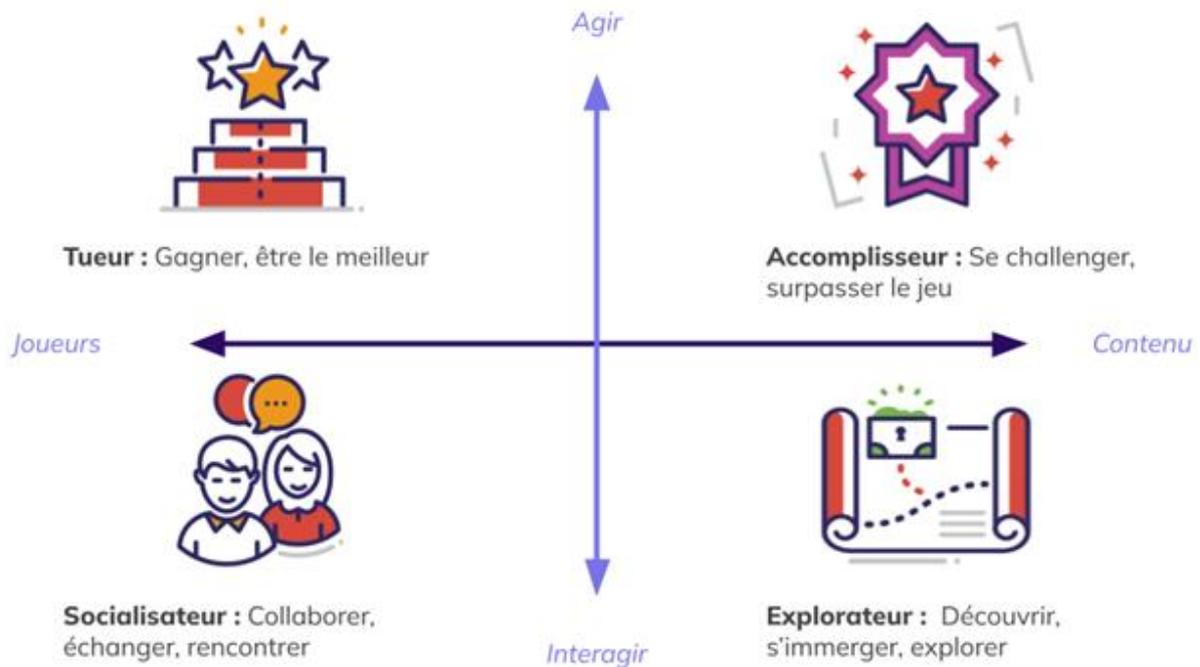
Public cible

Liramillion Academy est un jeu de séduction entre adolescents mélangeant les genres du « Visual novel » et du « RPG top down ».

C'est un jeu calme destiné à un public entre 16 et 30 ans, à la recherche d'une expérience de romance et d'un divertissement ponctuel.

Cependant, ce jeu peut aussi plaire à un public adepte d'exploration, de mystère et de rebondissements.

Le modèle taxonomique des joueurs de Bartle décrit ce type de joueurs comme 50% socialisateur, 25% explorateur et 25% accomplisseur.





PEGI

La classification PEGI permet à tous de prendre des décisions éclairées. PEGI est le système européen de référence de classification des jeux vidéo. Il permet de comprendre le contenu d'un jeu et de connaître l'âge recommandé pour y jouer.



PEGI 12

Un jeu PEGI 12 est adapté aux joueurs âgés de 12 ans minimum.

Des jeux vidéo montrant de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des personnages imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine entrent dans cette classe d'âge. Des insinuations à caractère sexuel ou des postures de type sexuelles peuvent être présentes, mais dans cette catégorie les grossièretés doivent rester légères.

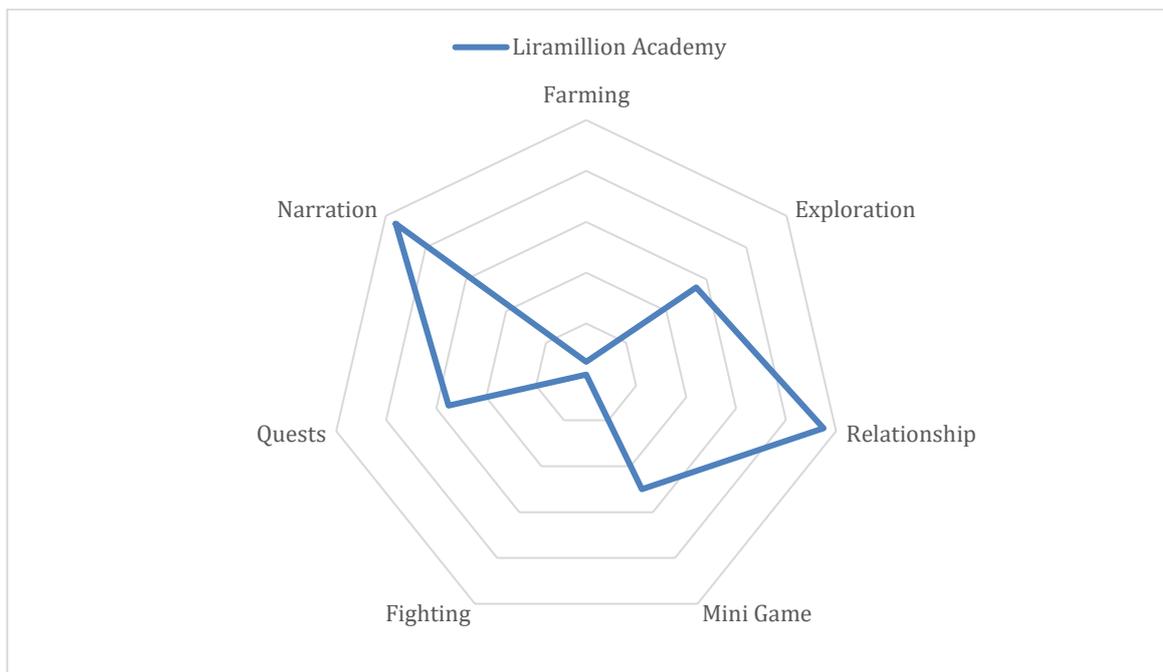
Classification de Liramillion Academy

Le jeu Liramillion Academy entre dans la classification PEGI 12 en Europe. Les thèmes abordés dans le jeu peuvent contenir des insinuations à caractère sexuel et des propos suggestifs. Cependant le jeu ne contient pas de violence, de gore, de peur ou de discrimination.



BENCHMARK

Situation de **LIRAMILLION ACADEMY**



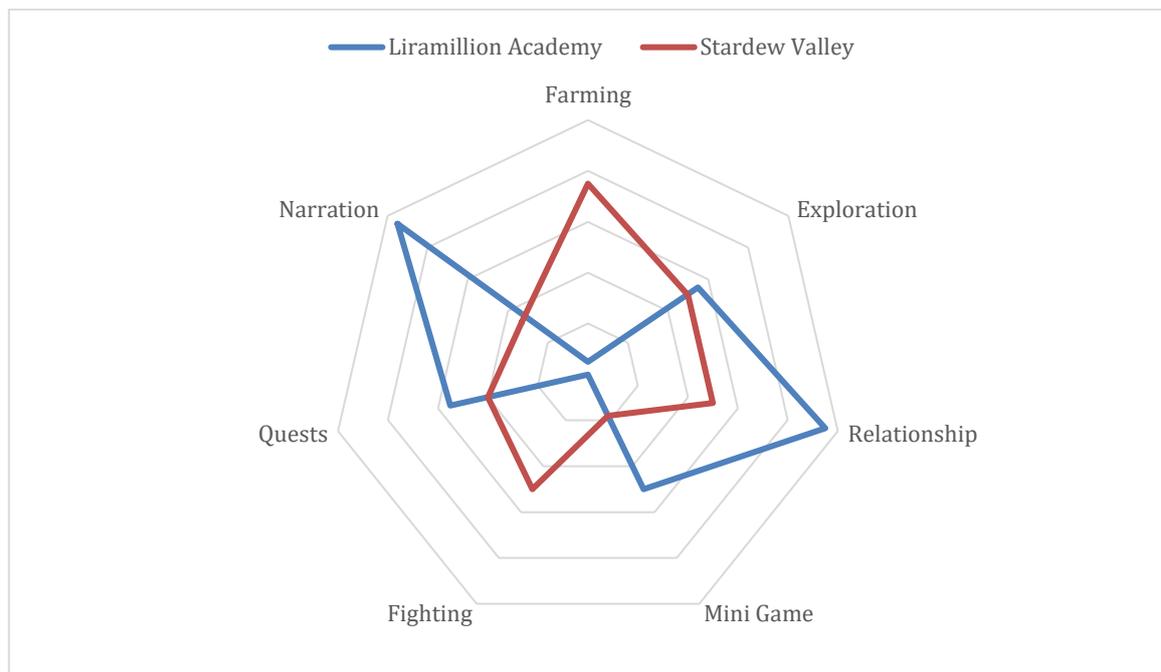
Le point fort de Liramillion Academy est son association unique des genres du **Visual Novel** et du **RPG** top-down.

Ainsi ce jeu allie la **narration** et la **sociabilisation** forte que l'on retrouve dans tous les Visual Novel avec l'**exploration** et le **système de quête** des jeux RPG et autres jeux d'aventure à grande échelle.



BENCHMARK

Comparaison LIRAMILLION ACADEMY / STARDEW VALLEY



Stardew Valley se distingue de Liramillion Academy principalement de par son cœur de jeu orienté sur le farming. Dans Stardew Valley, le joueur doit principalement planter et récolter ses ingrédients et matériaux lui-même et combattre des monstres.

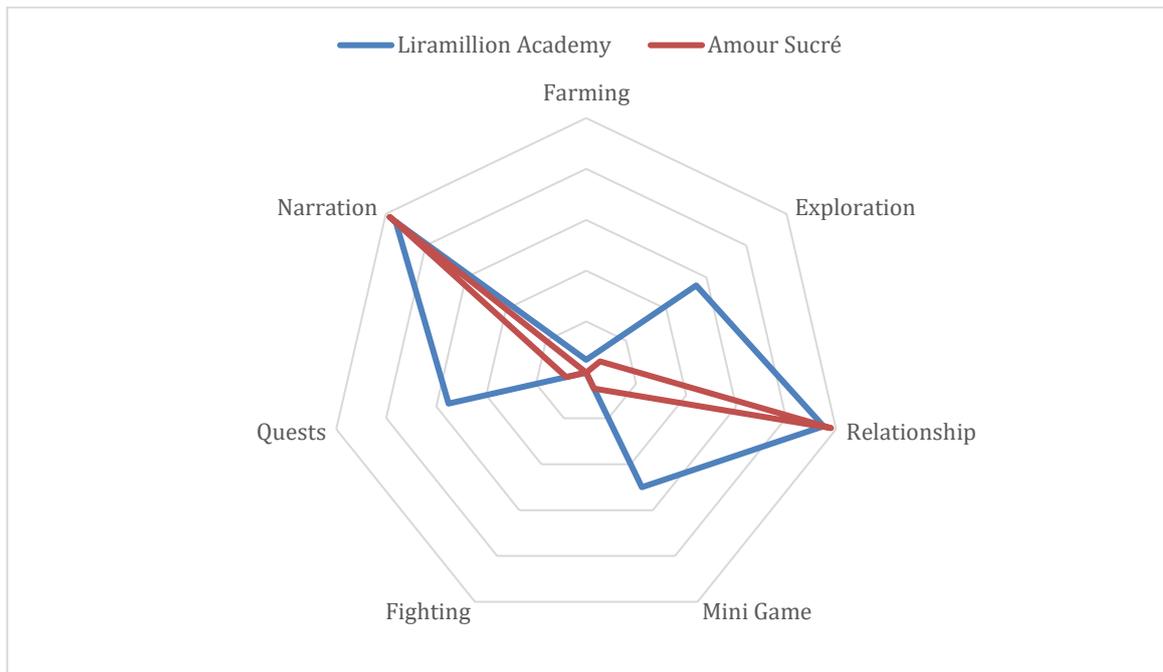
A contrario, Liramillion Academy apparait comme un jeu pacifiste, sans farming ni combats. Les deux jeux sont équivalents sur la quantité d'**exploration** de par la taille de leur map, et leur système de dialogue.

De plus, Liramillion Academy met l'accent sur la richesse de son **système de relation amoureuse** entre joueurs et PNJ (personnages non joueurs).



BENCHMARK

Comparaison **LIRAMILLION ACADEMY / AMOUR SUCRÉ**



Amour Sucrée et Liramillion sont des jeux aux approches très similaires. Pour autant, Amour Sucré ne possède pas de grandes phases d'exploration ni beaucoup de quêtes.

En effet, Amour Sucré est un pur Visual Novel Otome, tandis que Liramillion Academy offre un pan entier de **niveaux à explorer** à la manière des RPG.

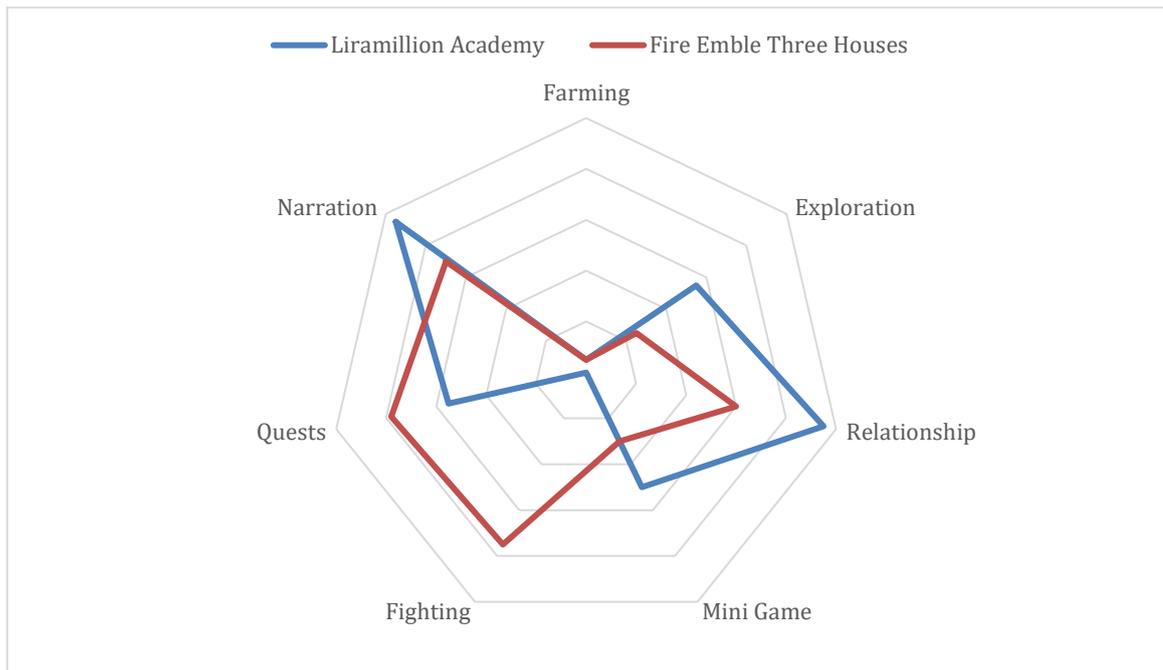
Cependant, les **relations** et la **narration** sont très présente dans ces deux jeux.

L'atout de Liramillion Academy repose donc dans la **variété de son gameplay**, contrairement à un Visual Novel classique.



BENCHMARK

Comparaison LIRAMILLION ACADEMY / FIRE EMBLEM: Three Houses



Fire Emblem: Three Houses est un jeu narratif qui s'appuie principalement sur l'alternance entre phases de combats, de quêtes, et phases de narration et de sociabilisation.

Liramillion Academy possède en commun avec ce Fire Emblem, le **système de sociabilisation** entre les personnages qui, grâce à des quêtes, des choix de dialogue et différents cadeaux à donner, permet de séduire l'être convoité. De plus, Liramillion Academy se distingue par son **absence de combat** pour mettre l'accent sur un **système relationnel riche**.



HISTOIRE

Bienvenue à Liramillion Academy, une prestigieuse école de magie où les étudiants ne se contentent pas seulement d'apprendre des sorts et des potions, mais où ils découvrent également l'amour et le mystère de leur propre héritage. Ce RPG de séduction captivant, plonge les joueurs dans un monde où la magie, l'aventure et les relations interpersonnelles sont au cœur de l'expérience et de l'intrigue.

Le joueur incarne un personnage personnalisable, qu'il soit homme ou femme, qui fait ses premiers pas dans l'académie. Ce qu'il ne sait pas encore, c'est qu'il est le lointain descendant du fondateur de Liramillion Academy. Cet héritage, dissimulé au fil des siècles, va progressivement se révéler à lui à travers des quêtes et des découvertes qui lui permettront de comprendre ses origines. Ce lien ancestral lui confère des pouvoirs uniques, liés à la téléportation et à la manipulation de l'espace, faisant de lui un élève exceptionnel et un génie en devenir au sein de l'école.

La vie à Liramillion Academy est rythmée par des cours divers et variés. Les étudiants suivent des leçons de magie arcanique, de potions, de botanique, de cuisine magique, et même de sport, chaque matière ayant son importance dans le développement des compétences magiques et sociales de l'élève. En dehors des cours, les étudiants ont la possibilité de se lier d'amitié, voire plus, avec les autres élèves.

Le joueur a ainsi la possibilité de choisir un PNJ à séduire parmi ceux disponibles. Chaque PNJ a sa propre personnalité, ses passions, et ses défis, offrant des arcs narratifs différents à chaque fois. La séduction est un élément clé du jeu, mais elle n'est pas simplement une question de charme ; elle nécessite de comprendre et d'apprécier les autres, de résoudre des quêtes spécifiques, et de faire des choix qui influenceront l'issue des relations.

L'académie ne se limite pas à ses murs. Autour de Liramillion s'étendent des environnements variés comme une forêt mystique, une caverne remplie de secrets anciens, et un parc enchanteur, où de nombreux événements et quêtes secondaires prennent place. Ces zones permettent au joueur de découvrir de nouveaux aspects de la magie et de son propre héritage, tout en offrant des opportunités de renforcer les relations avec les PNJs.

Le but ultime du joueur est non seulement de maîtriser ses pouvoirs et de percer les mystères de ses origines, mais aussi de séduire l'un des PNJ et de s'y fiancer. Cette quête amoureuse, bien que centrale, est entrelacée avec la progression dans les études magiques et la découverte de soi. Les choix effectués tout au long du jeu influenceront l'issue finale, rendant chaque partie unique.



CŒUR DE JEU

Le cœur de jeu se compose de **dialogues** entre les différents intervenants, d'**exploration** de l'environnement à la recherche de faveurs. Le joueur est confronté à divers **mini-jeux** au cours de sa progression dans l'histoire.

Dialogues

Les dialogues sont des interactions possibles avec les PNJs permettant de progresser dans l'histoire du jeu, dans la connaissance des personnages, du monde ainsi que dans les opportunités envisageables.

Pour débiter un dialogue avec un personnage, il faut appuyer sur la touche d'interaction « E » en se tenant à côté de lui. Cela va ouvrir une fenêtre contextuelle se superposant au jeu, et appliquant un effet de blur sur l'arrière-plan. Un dialogue se compose d'une succession de lignes d'informations représentant tour à tour les mots du PNJ puis les nôtres. Pour passer à la ligne de texte suivante, il faut cliquer dans la fenêtre contextuelle. Certaines fenêtres contextuelles nécessitent que le joueur fasse un choix entre trois propositions impactant la suite de l'échange.



LIRAMILLION ACADEMIE



A. Oh Oui avec Plaisir !

B. D'accord, mais je ne veux pas rater les cours

C. Ce serait avec plaisir mais je suis trop occupé

Aphrodi

J'aime Bien venir me promener dans cette forêt. L'air y est agréable. Il y a meme un magnifique sakura géant au bout du chemin. Ça te dirais de venir ici avec moi plus souvent ?



Loupilia

Quoi !!!

Tu veux m'inviter a aller voir le clair de lune demain soir !?

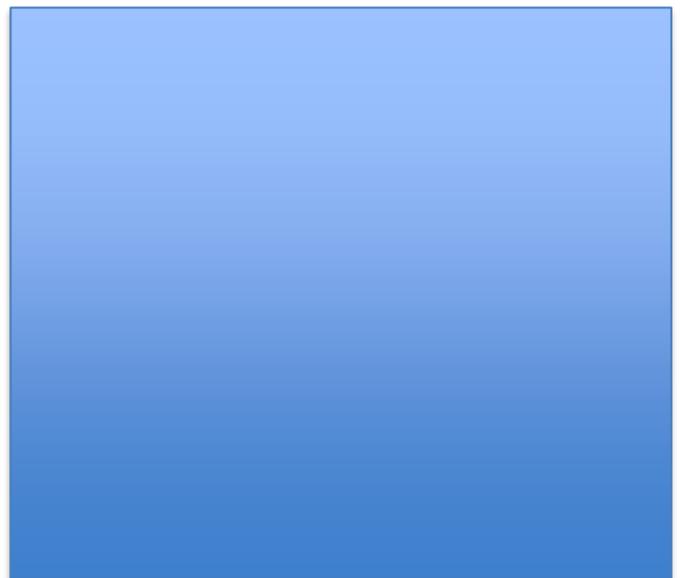
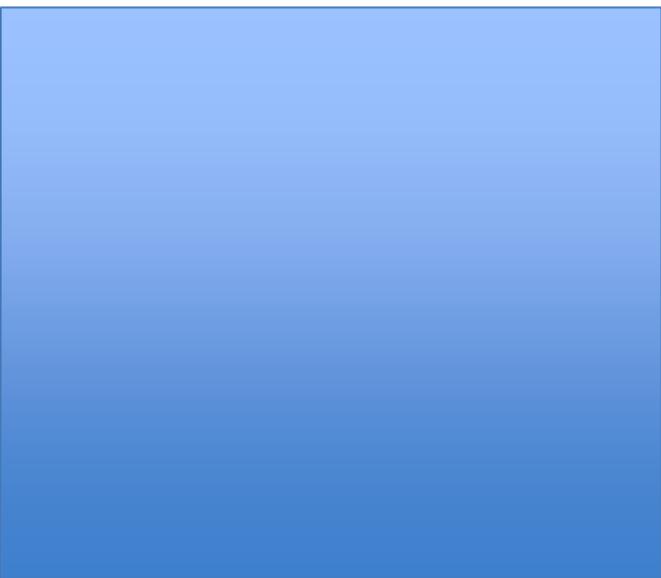


Exploration

La pérégrination dans les divers environnements permet :

- **D'explorer l'académie**

Le jeu permet d'évoluer dans l'Académie et nous fait découvrir divers univers. Le joueur découvre les couloirs de l'Académie, les salles de classe, les chambres des étudiants, le réfectoire, le gymnase, les bureaux des professeurs, les jardins, la forêt environnante, etc



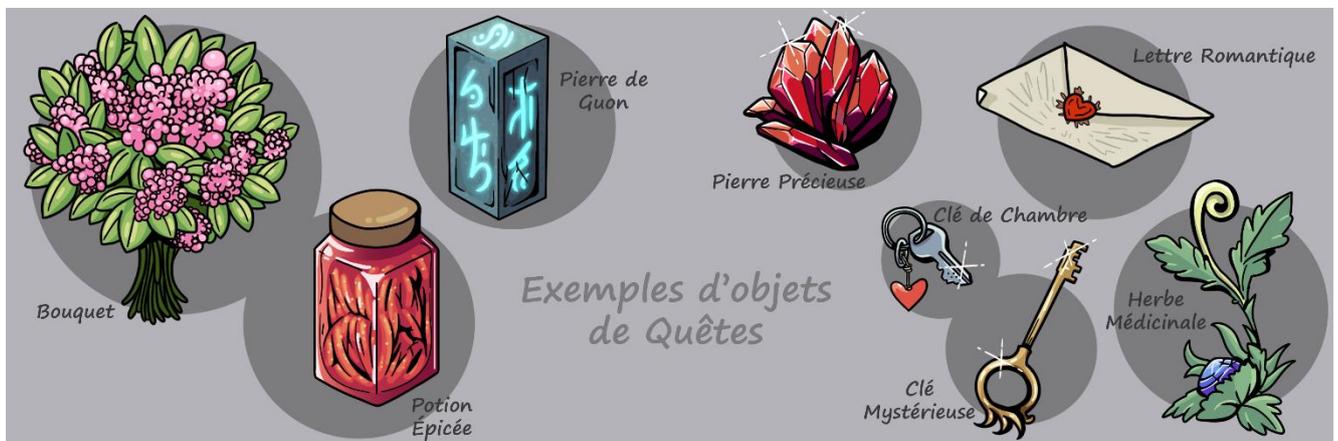
- **De découvrir des passages secrets**

Au sein des environnements explorables de l'Académie, le joueur est appelé à découvrir des passages secrets faisant office de raccourcis pour la plupart, ou de caches pour des trésors secrets.



- De récolter des items

Les objets collectables au sein de l'Académie sont disséminés, soit au sein de l'Académie, soit dans le parc alentour, soit dans la forêt avoisinante. Il peut s'agir d'objets de quêtes, de cadeaux à offrir (fleurs, bijoux, trésors, etc.) ou d'ingrédients servant à des confections plus élaborées durant les cours.



- D'accéder aux cours de l'Académie

Les cours permettent d'accéder à divers mini-jeux tels que des travaux de jardinage, des leçons de cuisine ou encore de la confection de potions magiques. Ces activités donnent accès à des échanges entre camarades pouvant révéler des informations faisant avancer l'histoire.

- De rencontrer des personnages divers

Au cours de son exploration, le joueur rencontrera les élèves, les professeurs ainsi que d'autres intervenants extérieurs. Cela lui permettra d'enrichir sa connaissance de l'environnement dans lequel il évolue.



Mini Jeux

Les cours au sein de l'Académie se traduisent dans le jeu par des mini-jeux **éducatifs ou ludiques**. Chaque cours est décliné dans diverses activités représentatives de son thème. Ils peuvent demander au joueur de réaliser des défis d'adresse ou de dextérité. Ils permettent, en cas de réussite, d'obtenir des informations en lien avec le PNJ à séduire ou la matière enseignée.

Ainsi les mini-jeux du cours de **botanique** apprennent à désherber, à confectionner un onguent à base d'herbe ou encore à tailler un arbre.



Au travers de ce mini-jeu, il faut réaliser une suite d'actions afin d'arriver au résultat espéré. Ici, le joueur doit arracher les mauvaises herbes, couper les branches qui dépassent, épousseter la plante et le pot et enfin l'arroser pour obtenir le résultat voulu.

Les mini-jeux du cours de **cuisine** enseignent les secrets de la pâtisserie ou de la grillade à l'aide d'ustensiles magiques.

Un mini-jeu possible ici, serait que le joueur coupe les légumes et la viande sur son plan de travail, puis les mette à cuire dans l'ordre du plus long au plus court temps de cuisson. Et enfin couper le feu au bon moment.



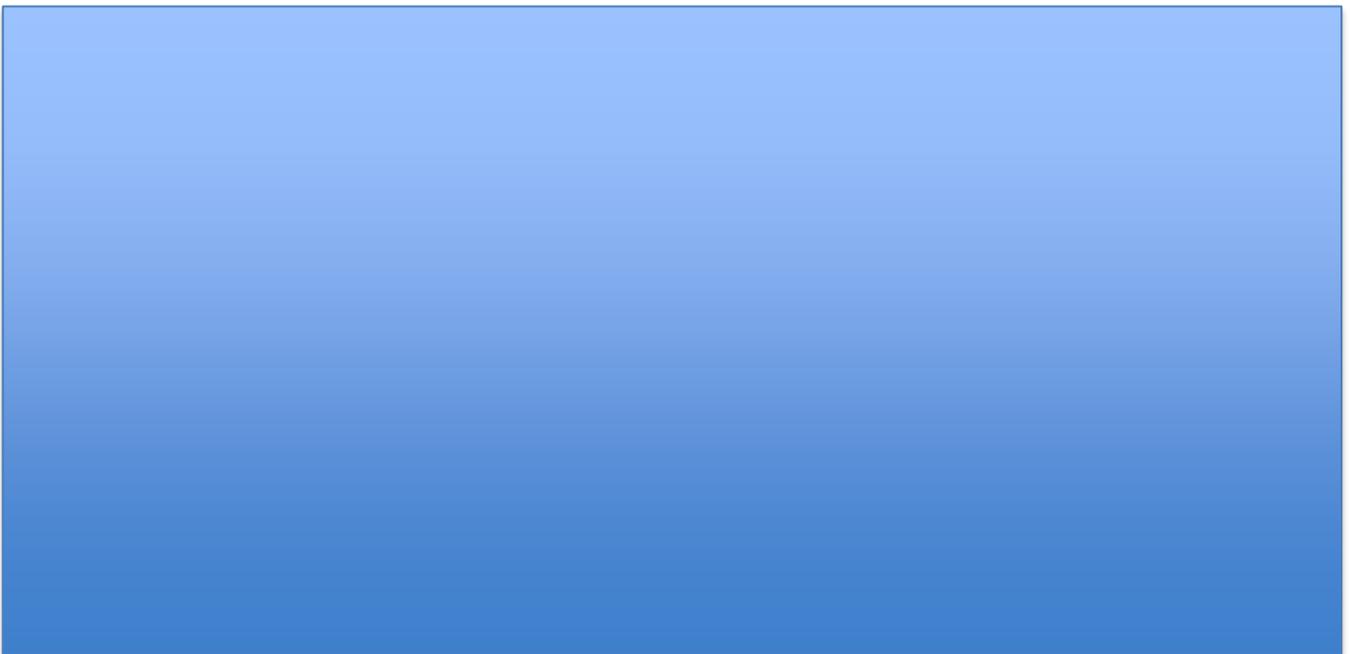
LIRAMILLION ACADEMIE



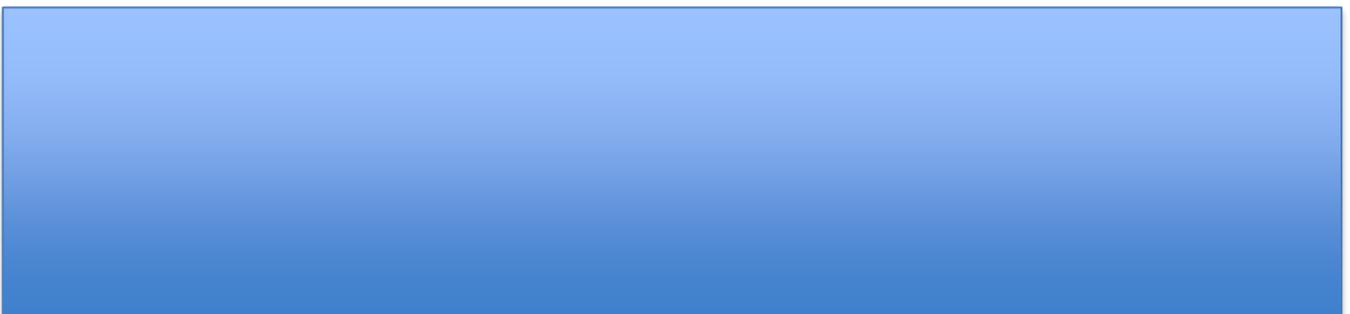
Les mini-jeux du cours de **potions** enseignent les recettes ancestrales d'élixir de soin et de guérison.



Les mini-jeux du cours d'**astrologie** enseignent l'art de lire dans les astres et de décrypter le ciel.



Et enfin les mini-jeux du cours d'**arcane** enseignent la manière de tracer les runes et d'employer la magie.





3C – CAMERA / CHARACTER / CONTROLLER

Camera

Liramillion Academy emploie une caméra **2D** orientée avec un angle **top-down** à 45° et une perspective **isométrique**.

La caméra est par défaut **centrée** sur le personnage joueur (PJ). Cependant tant que le PJ ne se déplace pas de plus de 1/6 de l'écran, la caméra reste fixe.

Cet ajustement permet d'éviter le phénomène de Shake de l'écran pouvant incommoder le joueur.

Une fois 1/6 de l'écran dépassé, la caméra rattrape le joueur à une vitesse progressive décrivant une courbe **easelnOut** pour plus de fluidité.



Lorsque que le PJ aborde un environnement vaste, la caméra **dézoome**, ce qui permet d'accentuer l'impression de **grandeur** et de profondeur de champ aux yeux du joueur.

Aux changements de zone d'environnement, un **fondus noir** s'applique sur la caméra, pendant le temps que les props de la nouvelle zone à charger se génèrent.

Lorsqu'une fenêtre contextuelle s'ouvre, la caméra applique un effet de **blur** sur l'arrière-plan du jeu pour aider le joueur à se focaliser sur l'action en cours.



Character

Capacités Passives

- Déclencher des cinématiques
- Augmenter sa jauge d'affection avec les PNJs
- Recueillir automatiquement des informations pour le codex

Capacités Actives

- Se déplacer (Marcher/Courir)
- Interagir avec les PNJs
- Interagir avec l'environnement
- Ramasser des objets
- Se téléporter aux points prévus à cet effet
- Dormir (Sauvegarde rapide)
- Ouvrir et gérer l'inventaire
- Ouvrir le codex
- Ecrire dans le codex
- Ouvrir la mini-map

Controller

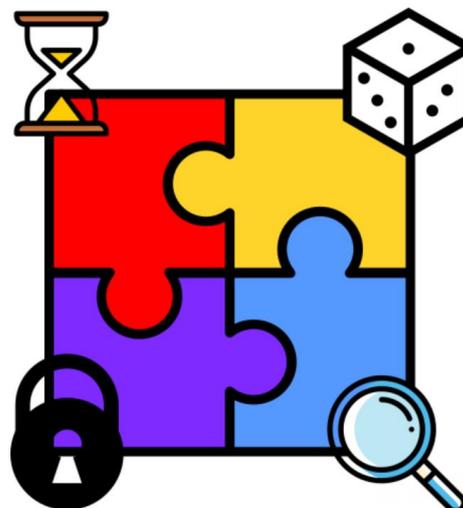




BRIQUES DE GAMEPLAY

Les briques de Gameplay permettent de spécifier ou d'analyser les différents mécanismes ludiques d'un jeu vidéo, vu coté machine.

Dans Liramillion Academy, les briques de gameplay sont nombreuses. Elles sont interconnectées et permettent de multiples possibilités de jeu.



Interagir avec un PNJ

Lorsque que le joueur rencontre un PNJ et se tient à côté de lui, il peut presser la touche d'action pour accéder à la liste d'interactions qu'il peut réaliser avec lui. Si le PNJ ne peut que dialoguer, le dialogue se lance automatiquement.

Dialoguer avec un PNJ

Quand un joueur entre en dialogue avec un PNJ, il peut presser la touche d'action ou cliquer sur la flèche en bas à droite pour passer à la ligne de dialogue suivante. Si le joueur rencontre un choix de dialogues, il devra sélectionner une des 3 propositions données pour orienter la suite de l'échange.

Donner un objet à un PNJ

Quand un joueur interagit avec un PNJ pouvant recevoir un objet, il peut lui transmettre un objet de son inventaire en sélectionnant cette option.

Interagir avec un élément de décor

Lorsque que le joueur se tient à côté d'un point d'intérêt, il peut presser la touche d'interaction pour obtenir des informations sur ce dernier.

Interagir avec un coffre ou un casier

Lorsque que le joueur se tient à côté d'un coffre ou d'un casier, il peut presser la touche d'interaction pour ouvrir l'inventaire donné et le sien. Le joueur peut alors transférer des objets communs entre les inventaires.



Récolter un objet

Lorsque que le joueur se tient à côté d'un objet récoltable, il peut presser la touche d'interaction pour l'ajouter à son inventaire.

S'asseoir

Le joueur peut s'asseoir sur des bancs ou des chaises présentes dans l'environnement. Cela peut dans certains cas déclencher un dialogue ou une cinématique.

Dormir

Lorsque le joueur se situe dans sa chambre à côté de son lit, il peut interagir avec ce dernier pour y dormir. Dormir permet de faire passer le temps et de régénérer la jauge d'endurance/mana. Le joueur a le choix entre différentes durées à faire passer en dormant :

- Dormir jusqu'au matin
- Dormir jusqu'à midi
- Dormir jusqu'au soir

Codex

La brique de gameplay Codex est une interface qui prend la forme d'un journal, où toutes les informations collectées par le joueur sur les personnages PNJs sont automatiquement rassemblées et organisées selon certaines règles :

- **Collecte Automatique** : Chaque fois que le joueur rencontre un nouveau PNJ ou découvre des informations pertinentes (via dialogues, documents trouvés, ou interactions), ces données sont automatiquement ajoutées au Codex.
- **Organisation Structurée** : Les entrées du Codex sont catégorisées de manière logique (par exemple, par région, affiliation, ou importance dans l'histoire) pour faciliter la navigation et la recherche d'informations.
- **Mise à Jour Dynamique** : Le Codex se met à jour en temps réel, ajoutant de nouvelles informations et modifiant les entrées existantes au fur et à mesure que le joueur progresse dans le jeu et en apprend davantage sur les PNJs.
- **Interface Interactive** : Le joueur peut consulter le Codex à tout moment via le menu du jeu. Les entrées peuvent inclure des textes descriptifs, des images, des biographies, et des notes sur les relations et les interactions avec d'autres personnages.
- **Outil de Référence** : Le Codex sert d'outil de référence rapide pour le joueur, aidant à rappeler des détails importants sur les PNJs, leurs rôles dans l'histoire, et les quêtes associées.



Inventaire

L'inventaire est une fonctionnalité qui permet au joueur de gérer et d'organiser les objets qu'il collecte au cours de son aventure. Cet inventaire est divisé en plusieurs sections spécifiques :

- **Objets de Quêtes** : Cette section est dédiée aux objets nécessaires pour progresser dans les quêtes du jeu. Cette section est séparée des autres pour plus de lisibilité et de compréhension du joueur.
- **Objets d'Histoire** : Dans cette section, on trouve des objets importants pour la progression dans le jeu. Chaque objet a un emplacement prédéfini. Les objets y sont ajoutés automatiquement lorsqu'ils sont collectés et ne peuvent pas être déplacés ou réorganisés par le joueur.
- **Objets Communs** : Cette section contient les objets divers que le joueur ramasse (comme des potions, des plantes, ou des matériaux). Le joueur a la liberté de réorganiser ces objets comme il le souhaite, offrant ainsi une flexibilité dans la gestion de l'espace et des ressources.

Miroir

Le miroir est un élément de décor situé dans la chambre du PJ. Le joueur peut interagir avec celui-ci afin de modifier l'apparence de son avatar.

Brouillard de guerre

Le brouillard intervient lorsque le joueur se situe à proximité d'un passage ou d'une zone secrète. Cette zone est alors complètement noire et il est impossible pour le joueur de la détecter. Le brouillard disparaît définitivement lorsque le joueur découvre la zone.

Escalier

Les escaliers ou les pentes permettent au joueur de changer de niveau à volonté. Le joueur peut les emprunter à n'importe quel moment dans le jeu. Lorsque le PJ est sur un escalier ou une pente, l'avatar et la caméra suivent le décalage créé par l'escalier pour que le joueur n'ait pas la sensation de se déplacer linéairement. Tous les PNJs peuvent emprunter les escaliers.

Porte

Les portes permettent de marquer un changement d'environnement et parfois de niveau de zoom de la caméra. La plupart des portes sont déverrouillées par défaut. Elles s'ouvrent dans le sens de la marche du PJ ou des PNJs. Cependant quelques-unes sont verrouillées et délimitent l'accès à une zone restreinte. Pour celles-ci, il est nécessaire d'employer une clé, obtainable au cours de l'histoire.



Déclencher un mini-jeu

Lorsque le joueur est assis dans une salle de classe, aux heures de cours, il peut déclencher aléatoirement l'un des mini-jeux en lien avec le cours qu'il suit.

Jauge de mana / d'endurance

Cette jauge d'endurance évolue à la hausse ou à la baisse en fonction des actions réalisées par le joueur au cours d'une journée. Lorsque le joueur réalise une action, la jauge diminue. Lorsqu'il dort ou qu'il mange, la jauge augmente. La contenance de la jauge peut être augmentée au cours de l'histoire

Jauge d'Affection

Cette jauge évolue en fonction du déroulement des dialogues avec les PNJs. À chaque PNJ est attribué une jauge qui lui est propre.

Téléportation

Le joueur peut utiliser une compétence de téléportation lui permettant de rejoindre rapidement des emplacements prédéfinis sur la map.

Nourriture

Les plats récoltés ou cuisinés par le joueur régénèrent la barre d'endurance/mana à la consommation.

LEVEL DESIGN

Dans Liramillion Academy, le level design a été conçu pour que le joueur assimile de manière intuitive comment progresser dans le jeu.

Afin d'augmenter l'immersion et de donner l'impression au joueur qu'il évolue dans une véritable école de magie, le layout de l'école a été pensé pour être **intriqué**.

Le layout extérieur, quant à lui, est **ouvert** et vaste. Le joueur doit s'y sentir à l'aise et libre de ses mouvements.

Ainsi dans le jeu, les couloirs sont sinueux et les chemins de déplacement y sont multiples. A contrario, le jardin est spacieux et accueillant.

Le level design offre une multitude d'environnements aux **biomes et ambiances variées**. A l'intérieur de l'Académie, le joueur est amené à découvrir de nombreuses salles au **styles et fonctions** distincts.

A l'extérieur de l'Académie, le joueur chemine à travers de nombreuses atmosphères, telles qu'une forêt vierge, un bosquet calciné, un jardin botanique ou encore une caverne. Enfin, les passages secrets, font office de **raccourcis** permettant de relier rapidement des zones à la fois éloignées et stratégiques de la map.



CHALLENGE ET DIFFICULTÉ

L'objectif principal du joueur dans Liramillion Academy est de **séduire** un·e étudiant·e de son choix. Pour y parvenir il doit enrichir sa connaissance des goûts et centres d'intérêt de cette personne. Dans ce but, le joueur déambule dans divers environnements dans lesquels il peut :

- Dialoguer avec d'autres étudiant·e·s
- Collecter des indices concernant le personnage à séduire
- Récolter des objets à offrir en fonction des goûts du partenaire potentiel

Au travers de ce parcours de quêtes, le joueur pourra découvrir des aspects **secrets** de l'Académie et des personnages qui y évoluent. Dans cette optique, le joueur aura la possibilité d'**enquêter** sur lui-même afin de découvrir ses **origines** et son passé particulier.

L'implication du joueur à compléter la quête principale ainsi que les quêtes secondaires influence alors sa progression dans l'histoire du jeu, mais aussi dans ses relations.

Dans son parcours, le joueur va rencontrer des difficultés variables. Ces difficultés se concrétisent dans les **mini-jeux**, la quête d'**informations**, l'exploration de **zones restreintes** et la technique de **séduction**.

Plus le joueur progresse, plus la difficulté s'intensifie. En effet, plus le joueur réussit les mini-jeux, plus le temps imparti au jeu suivant se réduit. Ainsi la dextérité demandée au joueur peut être accrue.

Certaines informations sont un palier indispensable pour en découvrir d'autres. De même, il existe des zones verrouillées accessibles seulement en possession de la bonne clé. Ces éléments ainsi protégés tendent à freiner la progression du joueur dans sa conquête amoureuse.

Liramillion Academy allie la réflexion, la déduction et l'intrigue à la séduction.

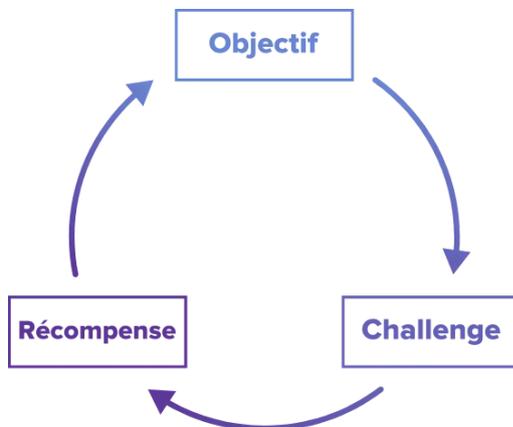
CONDITIONS DE VICTOIRE / DÉFAITE

La victoire, ou fin du jeu, est atteinte lorsque le joueur a réussi à franchir tous les obstacles et à conquérir le cœur du personnage qu'il a choisi.

Il n'y a pas de Game-over. La partie continue tant que le joueur n'a pas gagné le cœur du personnage convoité.



BOUCLE DE GAMEPLAY



La boucle de gameplay correspond à un cycle complet de jeu (sur une échelle macro ou micro). Elle se compose d'un objectif, d'un challenge et d'une récompense. Elle suit toujours un ordre et une répétabilité.

La **boucle micro** est représentée dans ce jeu par la réalisation d'un mini-jeu. En entrant dans un mini jeu, le joueur a pour objectif de résoudre le problème qui lui est proposé. Il devra donc réaliser un enchaînement d'actions pour y parvenir. Une fois le problème résolu le joueur obtient une récompense composée soit d'une information soit d'un objet dont il pourra se servir ultérieurement. Ainsi la boucle termine son cycle et le joueur peut aborder une autre boucle de gameplay.

La **boucle moyenne** se compose de l'ensemble des actions que le joueur va pouvoir effectuer en une journée de jeu (40 minutes). Le joueur disposant d'une quantité d'endurance/mana limitée, il devra choisir méticuleusement les actions qu'il souhaite entreprendre chaque jour de jeu. De cette manière il aura la possibilité de récolter des informations précieuses au cours de cette journée. A la fin de la journée, le joueur pourra dormir afin de terminer la boucle en cours et en relancer une nouvelle.

La **boucle macro** se caractérise par une quête pouvant s'étendre sur plusieurs jours ou par le temps de faire évoluer à la hausse l'affection du personnage à séduire. Dans les deux cas, le joueur devra franchir plusieurs obstacles afin d'obtenir sa récompense. En réalisant son dessein, le joueur mettra ainsi fin à la boucle en cours ce qui en déclenchera une nouvelle.



MOTIVATIONS

Les motivations d'un joueur de Liramillion Academy sont variables en fonction de la **durée** de jeu sur laquelle cette motivation est projetée.

- A **court terme**, la motivation d'un joueur est de terminer une journée de jeu en réalisant un nombre d'actions qu'il jugera satisfaisant dans le temps imparti.
- A **moyen terme**, la motivation d'un joueur sera de découvrir les secrets et indices lui permettant de progresser dans son histoire et dans celle du monde dans lequel il évolue.
- A **long terme**, la motivation d'un joueur consistera à finir le jeu en séduisant le personnage de son choix, peu importe la difficulté de réussite.

Les motivations des joueurs de Liramillion Academy seront également orientées par leur **profil** de joueur (Selon la taxonomie des joueurs de Bartle).

- Les **Socialisateurs** sont motivés par la découverte des profils de chacun des personnages présents dans le jeu. Ils se plaisent à côtoyer les personnages du jeu, à échanger et à découvrir leur mode de vie.
- Les **Accomplisseurs** sont motivés par la performance. Ils veulent réussir tous les défis qui leur sont proposés jusqu'au 100%. Ils cherchent à obtenir toutes les fins possibles offertes par le jeu.
- Les **Explorateurs** aiment se plonger dans l'univers du jeu sans limite de temps. Ils sont motivés à chercher et trouver les zones secrètes et les easter-egg disséminés dans le jeu.
- Les **Tueurs**, cherchant le combat et la suprématie à tout prix ne sont pas le public cible de Liramillion Academy.



ACCESSIBILITÉ

L'ergonomie et l'utilisabilité de Liramillion Academy visent un objectif précis : la **satisfaction** de l'utilisateur et **l'immersion** au sein de l'univers du jeu.

Pour respecter ces principes tout au long de l'expérience du joueur, de nombreuses itérations ont été réalisées afin de garantir au joueur un **niveau de lisibilité constant**.

Pour assurer la lisibilité et l'ergonomie des interfaces, les contrastes ont été vérifiés à l'aide d'applications spécialisées (telles qu'Adobe Color et Contrast Finder).

Le jeu ne véhiculant pas une ambiance sombre, il a également été décidé d'utiliser une palette de **couleurs vives et complémentaires** dans les environnements et pour les personnages, pour augmenter la lisibilité du gameplay et réduire les problèmes liés au daltonisme.

Dans Liramillion Academy, l'apprentissage des différentes mécaniques de gameplay passe par des écrans de tutoriel impliquant des fenêtres contextuelles avec des explications sur comment réaliser l'action en cours. De plus, après la première diffusion de chaque tutoriel, celui-ci reste accessible à tout moment, en consultant l'onglet du codex dédié.

Liramillion Academy propose un niveau de difficulté **rapidement maîtrisable** de par sa conception. La nature cozy et scolaire du jeu offre une **progression évolutive et adaptative** de la difficulté en fonction de la résolution (ou non) des obstacles. En effet le niveau de difficulté des mini jeux s'adapte au niveau du joueur, et n'augmente que si le joueur obtient des réussites consécutives.

Aussi, un paramètre de gestion de la difficulté est accessible au joueur dans le menu « options ». En modifiant ce paramètre, le joueur peut régler **manuellement** la difficulté des mini-jeux et forcer le jeu à ne lui proposer que les très faciles ou très difficiles.

KSP ET USP

Key Selling Point

- Personnalisation : les joueurs peuvent personnaliser leur avatar et leur chambre au sein de l'académie.
- La progression : développer des compétences en botanique, potions, cuisine, astrologie, magie et bien d'autres.
- Interactions sociales : le jeu permet d'interagir avec les élèves et autres résidents de l'académie, nouer des amitiés et même se marier.
- L'exploration : en plus d'échanger avec les personnages, les joueurs peuvent explorer, collecter des trésors et des ressources précieuses dans le monde du jeu.

Unique Selling Point

- Un gameplay varié et addictif : la combinaison insolite d'éléments de RPG, de Gestion, d'exploration et d'Otome Game.



VEILLE DU PROJET

La réalisation d'une veille adaptée au secteur du jeu vidéo indépendant vise à atteindre plusieurs objectifs essentiels pour assurer le succès et la pertinence du projet :

- **Identification des tendances du marché** : comprendre les évolutions du marché des jeux vidéo, notamment les genres populaires, les nouvelles technologies et les préférences des joueurs.
- **Analyse de la concurrence** : étudier les jeux similaires, analyser leurs forces et faiblesses, et identifier les opportunités pour se démarquer.
- **Détection des innovations** : rester à jour sur les avancées technologiques et les nouveaux outils de développement pour améliorer la qualité du jeu.
- **Adaptation aux besoins des consommateurs** : recueillir des retours d'utilisateurs potentiels pour ajuster le jeu en fonction de leurs attentes et besoins.
- **Préparation et adaptation des stratégies de communication** : élaborer des stratégies de marketing et de communication basées sur les données recueillies pour maximiser la visibilité du jeu.

Les **besoins des acheteurs potentiels** sur le marché ont été analysés lors de la conception de Liramillion Academy pour répondre aux attentes des acheteurs potentiels. Il a été tenu compte de leurs besoins spécifiques :

- **Une expérience narrative riche** : les joueurs d'Otome game cherchent des histoires immersives avec des arcs narratifs bien développés et des personnages captivants. Liramillion Academy propose ainsi un monde riche, orienté principalement sur la narration. Il s'agit d'un jeu à l'approche narrative et non systémique. Chaque personnage est méticuleusement pensé pour posséder des caractéristiques uniques et ainsi se démarquer des autres.
- **Interactivité et immersion** : une intégration fluide des phases de dialogues, d'exploration et de mini-jeux maintient l'intérêt et l'engagement. Dans cette optique, l'équipe de Liramillion Academy a mis en place des transitions animées entre les écrans de jeu afin d'apporter de la fluidité entre les phases de gameplay. Le jeu sera également, dans l'optique d'un jeu complet, riche en feedbacks visuels et sonores.
- **Accessibilité et inclusivité** : des options de personnalisation et des histoires inclusives, sont présentes au cœur même du jeu pour permettre à un public diversifié de se sentir représenté.
- **Contenus additionnels et re-jouabilité** : le jeu propose des contenus téléchargeables et/ou des mises à jour régulières et des chemins narratifs multiples pour encourager la re-jouabilité. Du fait de la large proposition de personnages à conquérir, Liramillion Academy offre des chemins narratifs et des fins nombreuses à son histoire.



LIRAMILLION ACADEMIE



L'**intégration** et l'**inclusion** du jeu dans la **dynamique sociale et culturelle** actuelle permet d'assurer la pertinence du projet. Pour ce faire, plusieurs aspects ont été pris en compte :

- **Représentation et diversité** : inclure des personnages de différentes origines, couleurs de peau, orientations sexuelles et identités de genre pour refléter la diversité assumée du monde actuel.
- **Thématiques actuelles** : aborder des thématiques contemporaines telles que l'acceptation de soi, les relations interpersonnelles et la quête d'identité.
- **Engagement communautaire** : créer une communauté en ligne active autour du jeu, permettant aux joueurs d'interagir, de partager leurs expériences et de contribuer au développement du jeu via des feedbacks constructifs. Ce principe peut se construire autour d'un serveur discord communautaire.

La Mise en Place d'une bonne **communication autour du projet** est essentielle pour la promotion et la reconnaissance du jeu :

- **Création de contenus marketing** : l'équipe prévoit la conception de teasers, trailers, posters et goodies attrayants pour capter l'attention du public.
- **Utilisation des réseaux sociaux** : il est prévu une présence active sur les plateformes telles que Twitter, Instagram, TikTok et YouTube pour interagir avec la communauté et partager des mises à jour régulières.
- **Serveur Discord et newsletter** : la mise en place d'un serveur Discord dédié au développement du jeu est prévue ainsi qu'une Newsletter pour tenir informés les abonnés des dernières nouvelles et des progrès.
- **Collaborations et partenariats** : l'équipe mettra en place une collaboration avec des influenceurs, des streamers et des créateurs de contenus pour promouvoir le jeu auprès de leurs audiences. Le planning de communication intègre la participation à des événements et des conventions pour la visibilité et le réseautage. Par exemple : présenter le jeu à une audience passionnée par la culture japonaise et des jeux vidéo à la Japan Expo de Paris ou à la Paris Games Week pour profiter des grandes plateformes européennes. L'équipe organisera également des présentations pour faire connaître le jeu lors de la GDC (San Francisco) et de la Gamescom (Cologne) à la recherche d'un éditeur.



Dans l'intention de se maintenir informé des **innovations technologiques** pour rester compétitif, il est crucial de suivre l'actualité technologique :

- Les **nouvelles plateformes de développement** permettent d'explorer les innovations en termes de moteurs de jeu comme sur « Unity » et « Unreal Engine ». Récemment la percée du moteur de jeu « Godot » tend à attirer de plus en plus les développeurs de jeux 2D, comme c'est le cas pour Liramillion Academy.
- Les outils de modélisation, **de dessin numérique** et d'animation changent en permanence. Pour rester à la page, il faut adopter des logiciels de dessin et d'animation plus performants pour enrichir l'aspect visuel du jeu.
- Les **nouvelles technologies** en matière de **PC gamer** sont également à surveiller pour un jeu tel que Liramillion Academy.

Mise à disposition d'une Early Access, publication et lancement

Proposer une version Early Access permet de recueillir des feedbacks précieux et d'améliorer le jeu avant son lancement officiel.

- Notre équipe envisage de mettre à disposition de la communauté des versions **Pré-Alpha et Alpha** via des plateformes de **financement participatif** tel que **Patreon**.
- Comme **plateformes de distribution**, l'équipe a prévu d'utiliser des plateformes comme Steam mais aussi Itch.io pour lancer une démo puis l'Early Access.
- Pour la **collecte de feedbacks**, l'équipe encourage les joueurs à fournir des retours détaillés sur les aspects qu'ils apprécient et ceux nécessitant des améliorations dans les salons dédiés sur le serveur Discord.
- Une fois l'Early Access lancée, **des mises à jour fréquentes** et régulières seront publiées, basées sur les feedbacks pour tenir compte des avis des joueurs.
- La **stratégie de lancement** planifiée comporte une campagne publicitaire incluant des annonces, des événements de pré-lancement et des promotions spéciales.
- Après le lancement officiel, un salon de **support technique** sur le Discord et des **mises à jour post-lancement** seront mis en place pour corriger les bugs et ajouter de nouveaux contenus.
- Tout au long de ce processus, une **analyse des ventes et de l'engagement** sera réalisée pour suivre les performances du jeu et la concurrence à travers les ventes et les interactions des joueurs pour ajuster les stratégies de marketing et de développement futures.



PLAN D'AFFAIRES

1. Marché Cible

Le marché cible de Liramillion Academy comprend :

- Les joueurs âgés de 15 à 35 ans à la recherche d'expériences narratives
- Les joueurs de jeu solo
- Les personnes qui aiment les jeux indépendants et les concepts uniques
- Les joueurs qui aiment les jeux aux fins multiples
- Les joueurs qui apprécient les interactions sociales et la romance.

2. Estimation Budgétaire

La planification budgétaire est une étape cruciale pour débiter le développement de Liramillion Academy. Une estimation précise permet de garantir que toutes les phases du développement sont correctement financées, tout en évitant les dépassements de coûts. Le budget est prévu pour couvrir divers aspects tels que les salaires, les logiciels, le matériel, le marketing, et les imprévus.

Coûts équipe et développement

Le total RH estimé pour une année de développement, et le coût d'investissement initial s'élève à **265 000 €**, qui se composent comme suit :

| Postes Salariaux | Coûts annuels |
|--------------------------------------|------------------|
| • Salaire Artiste (2 emplois) | 80 000 € |
| • Salaire Développeur (1 emploi) | 50 000 € |
| • Embauche Sound Designer (1 emploi) | 35 000 € |
| TOTAL ESTIMÉ | 165 000 € |



| Postes de dépenses développement | Coûts |
|--|------------------|
| <ul style="list-style-type: none">Logiciels (Photoshop, Clip Studio Paint, Godot) | 5 000 € |
| <ul style="list-style-type: none">Matériel (Ordinateurs haute performance, Tablettes graphiques) | 20 000 € |
| <ul style="list-style-type: none">Marketing (Campagnes sur les réseaux sociaux, Campagne Publicitaire, Trailer, Site web, Matériel promotionnel) | 15 000 € |
| <ul style="list-style-type: none">Évènements et Conventions (Frais de participation, Stand, Matériel de présentation, Voyage et hébergement) | 20 000 € |
| <ul style="list-style-type: none">Frais de publication (Frais pour les plateformes de distribution (Steam, Epic Games Store), tests de conformité, localisation et traduction) | 20 000 € |
| <ul style="list-style-type: none">Fonds de Contingence (pour couvrir les imprévus) | 20 000 € |
| TOTAL ESTIMÉ | 100 000 € |

3. Lancement du produit

Pourquoi proposer le jeu à 16,80 € pour une sortie Fin 2026 / Début 2027 ?

Proposer le jeu à un prix de 16,80 € lors de sa sortie présente plusieurs avantages stratégiques pour maximiser à la fois les ventes et la satisfaction des consommateurs :

- Positionnement de Marché** : un prix de 16,80 € positionne le jeu dans une gamme accessible pour un large public tout en reflétant la qualité et le contenu proposé. Les jeux Otome, souvent perçus comme des produits de niche, doivent être attractifs en termes de prix pour attirer une base de joueurs plus large.
- Compétitivité** : le prix est compétitif par rapport à d'autres jeux indépendants de qualité similaire. Cela permet de se démarquer des jeux plus chers tout en offrant une expérience riche et immersive.
- Récupération des Coûts** : en tenant compte du budget de production estimé et de la durée de développement, le prix de 16,80 € permet de couvrir les coûts de développement tout en générant un profit suffisant pour réinvestir dans des mises à jour, des DLC, ou de futurs projets. Si on vise un objectif de 50 000 unités vendues (ce qui est réaliste pour un jeu de niche bien commercialisé), cela générerait environ 840 000 € de revenus bruts.
- Stratégie de Lancement** : en proposant une version Early Access à un prix réduit pour recueillir des feedbacks, le prix de lancement final de 16,80 € peut être justifié par les améliorations apportées grâce aux retours des joueurs. Cela valorise le produit final et augmente la perception de qualité.



5. **Équilibre entre accessibilité et valeur** : le prix de 16,80 € est suffisamment bas pour être accessible aux étudiants et aux jeunes adultes, qui constituent une part importante du public cible des Otome games, tout en reflétant la valeur ajoutée par les graphismes, la narration, et les éléments de gameplay uniques.
6. **Impact psychologique** : le prix de 16,80 € est psychologiquement attractif, évitant les seuils de prix comme 20 €, qui pourraient dissuader certains acheteurs potentiels.

4. Retour sur investissement

Les bénéfices estimés ci-dessous ne tiennent pas compte des revenus générés par Patreon

Première année de vente

| Postes | Coûts |
|--|--------------------|
| <ul style="list-style-type: none">Recettes Ventes première année (Estimation à 100 000 unités a 16,80) | + 1 680 000 € |
| <ul style="list-style-type: none">Dépenses commission Steam (25%) | - 420 000 € |
| <ul style="list-style-type: none">Dépenses de développement | - 100 000 € |
| <ul style="list-style-type: none">Salaires équipe de développement (2 ans de développement) | - 330 000 € |
| BÉNÉFICES 1^{ère} année | + 830 000 € |

Années suivantes

| Postes | Coûts |
|---|--------------------|
| <ul style="list-style-type: none">Recettes Ventes première année (Estimation à 50 000 unités a 16,80) | + 840 000 € |
| <ul style="list-style-type: none">Dépenses commission Steam (25%) | - 210 000 € |
| BÉNÉFICES années suivantes | + 630 000 € |



5. Jalons

Les étapes suivantes d'avancement seront terminées pour hiver 2027 (Janvier 2027)

| Opérations | Échéances |
|---|--------------------------|
| Début du développement | Novembre 2024 |
| Prototype | Janvier 2025 |
| Pré Alpha (Ouverture du Patreon) | Février 2025 |
| Financement sécurisé | Mai 2025 |
| Première version Alpha | Mai 2025 |
| Première version Beta et Campagne Kickstarter | Décembre 2025 |
| Lancement de la campagne marketing | Décembre 2025 |
| Ouverture de l'Early Acces | Mars 2026 |
| Campagne de Pré-lancement | Décembre 2026 |
| Lancement | Janvier 2027 |
| Mises à jour régulières | A partir de Février 2027 |



DIRECTION ARTISTIQUE

Environnements

Liramillion Academy est un jeu de séduction alliant les codes du RPG et du Visual Novel. L'histoire se déroule au sein d'une école de magie dans laquelle évoluent de nombreux personnages.

Les lieux sont emprunts de **mystères** et de **majesté**. Les bâtiments du domaine ont été édifiés dans un style médiéval puis aménagés ou rénovés dans un style victorien. La rencontre de ces deux mouvements architecturaux confère à l'ensemble un style atypique.

On y trouve des salles de classes, un réfectoire, une bibliothèque, un observatoire, un gymnase, etc.

En extérieur, les élèves bénéficient de divers aménagements. On y trouve un jardin botanique, une serre, un kiosque, un parc et encore la maison d'intendance. Au-delà de cette zone, le joueur peut explorer la forêt enchantée, le bosquet calciné, la caverne ou bien les ruines.

Cette grande variété d'environnement permet d'introduire de nombreuses quêtes et défis.

Personnages

Dans cet univers empreint de Fantasy, le joueur incarne un étudiant, représenté par un avatar qu'il peut personnaliser à souhait. Il représente le personnage principal de l'histoire.

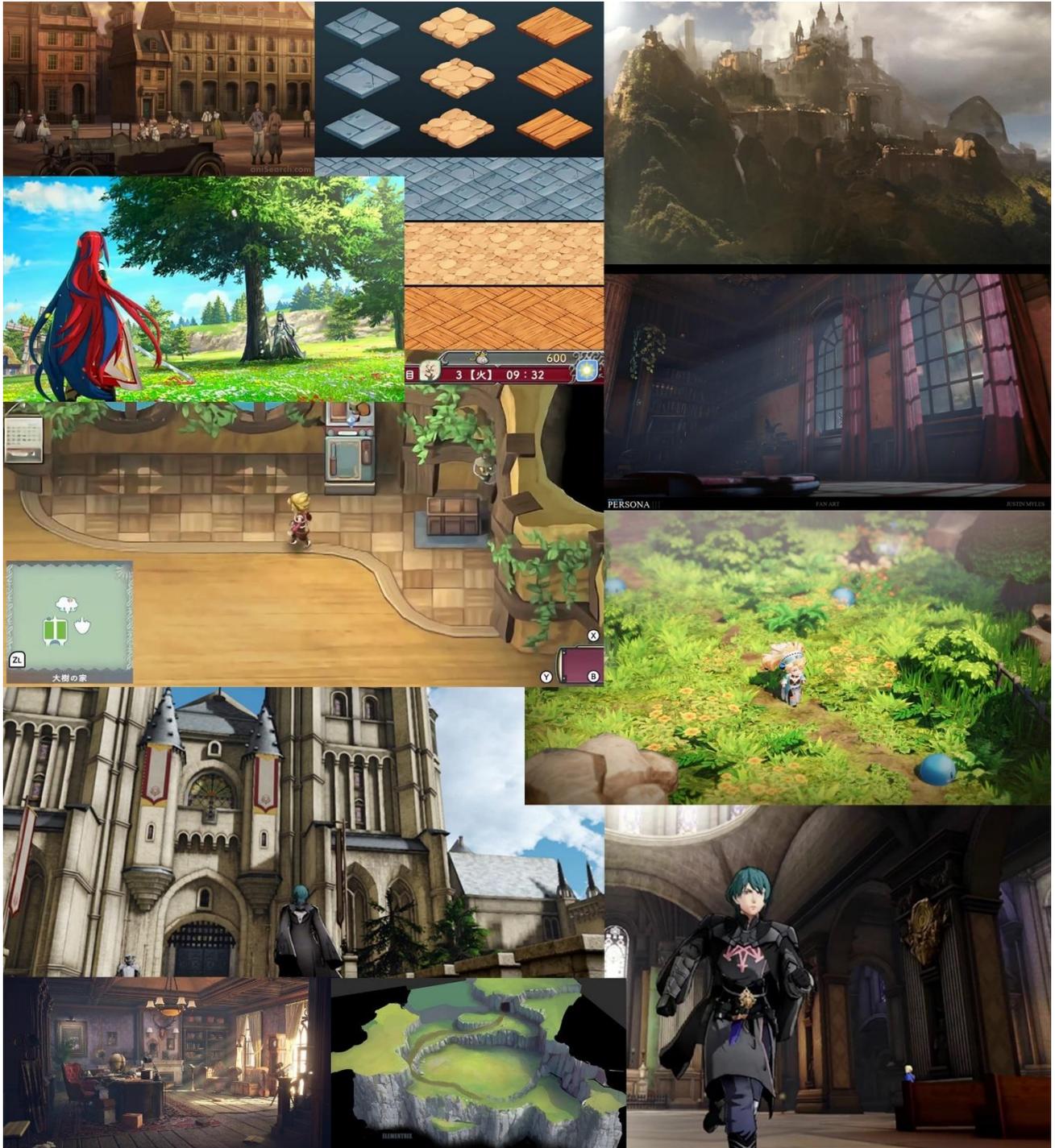
Dans l'académie, évoluent aussi un grand nombre de personnages : une directrice, des professeurs, des élèves, des parents d'élèves, du personnel d'entretien, des cuisiniers et une infirmière.

- La **directrice** gère l'organisation de l'académie, elle est le pilier de l'établissement. Les professeurs lui obéissent et la respectent. C'est elle qui intervient lorsqu'une qu'un élève est convoqué ou qu'une quête majeure en lien avec l'école est donnée.
- Les **professeurs** encadrent les cours et donnent les instructions lors des mini-jeux. Ils peuvent aussi attribuer des quêtes au personnage principal.
- Les **élèves** sont les protagonistes avec lesquels le joueur va le plus échanger. Il s'agit des personnages que le joueur va pouvoir charmer.
- Les **parents** d'élèves sont des éléments perturbateurs qui ralentissent la progression du joueur en troublant le mode de vie des élèves avec lesquels il interagit.

Les autres intervenant sont des personnages de second plan, sans fonctions significatives. Ils peuvent donner des quêtes secondaires.



RÉFÉRENCES ENVIRONNEMENT

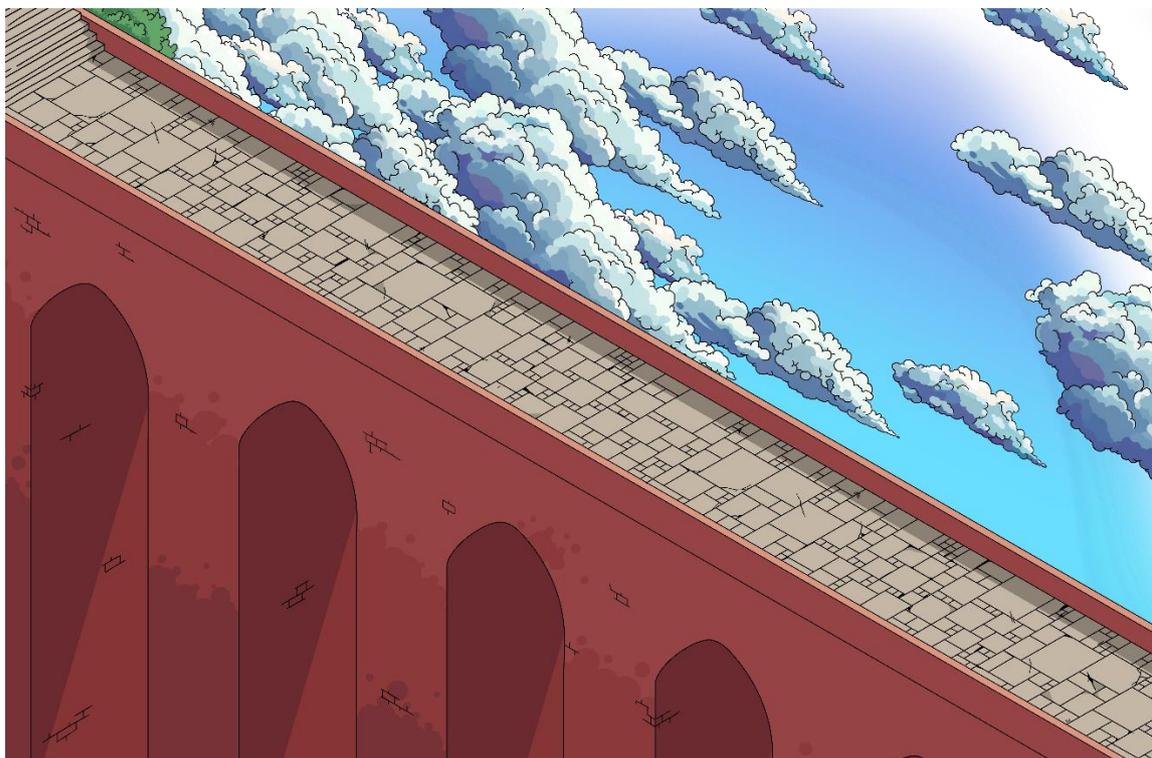




ENVIRONNEMENT



Académie Liramillion



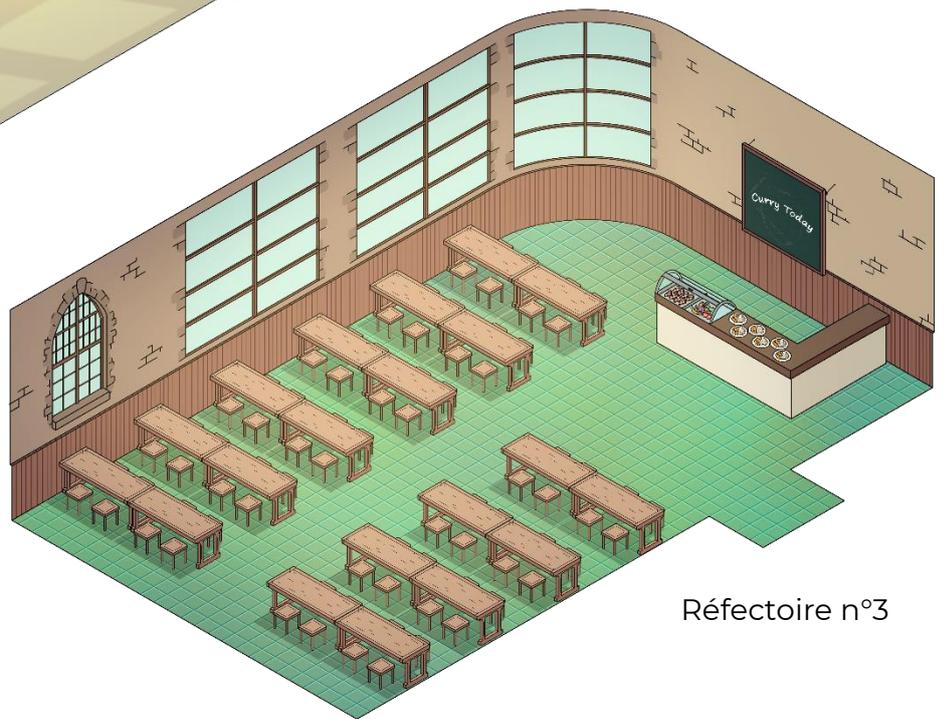
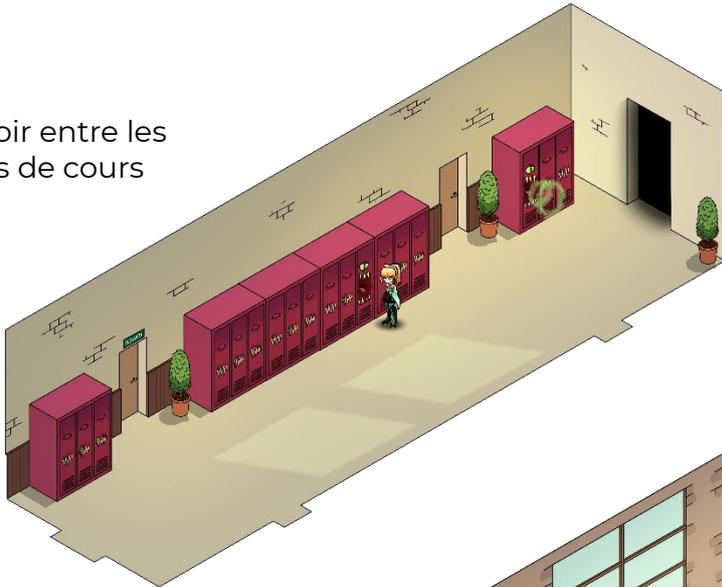
Pont d'accès à l'Académie



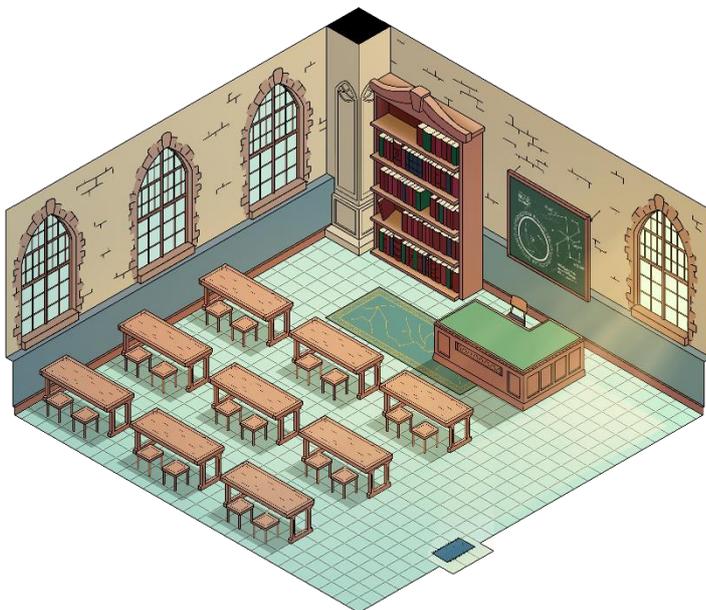
LIRAMILLION ACADEMIE



Couloir entre les Salles de cours



Réfectoire n°3



Salle de Cours d'Arcane



Forêt Enchantée



Kiosque



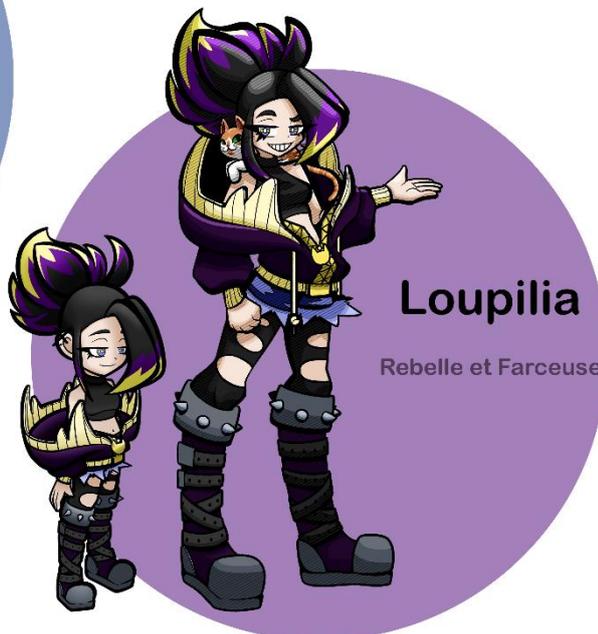
Forêt Calcinée



REFERENCES PERSONNAGES



PERSONNAGES

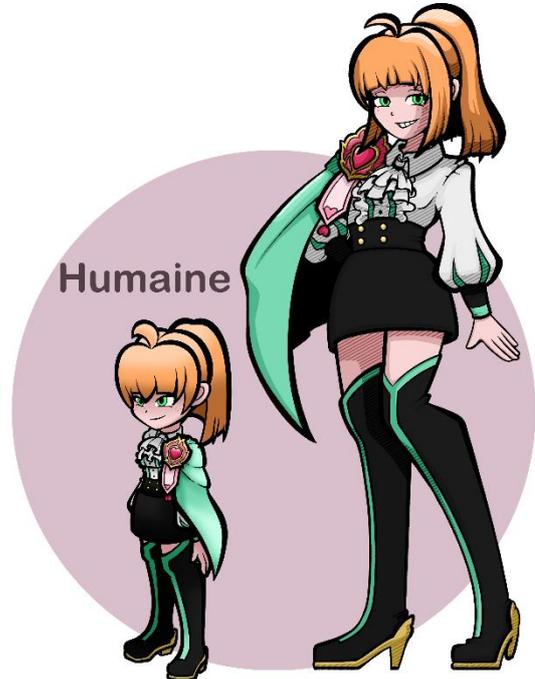




LIRAMILLION ACADEMIE

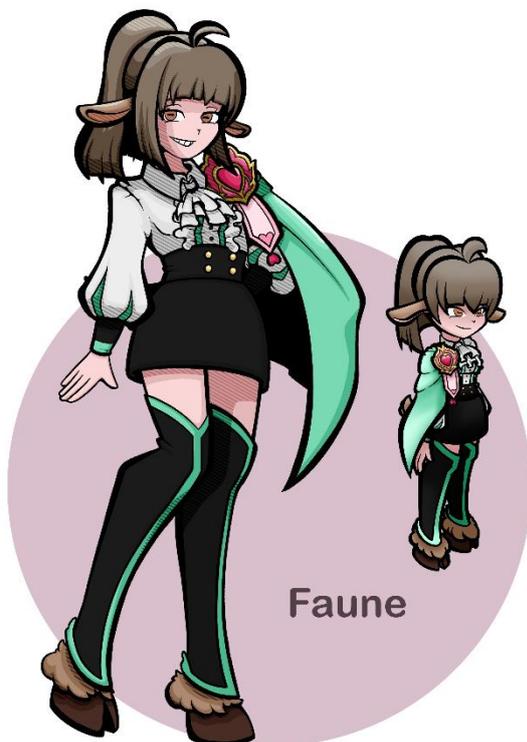


Poisson



Humaine

Filles Random

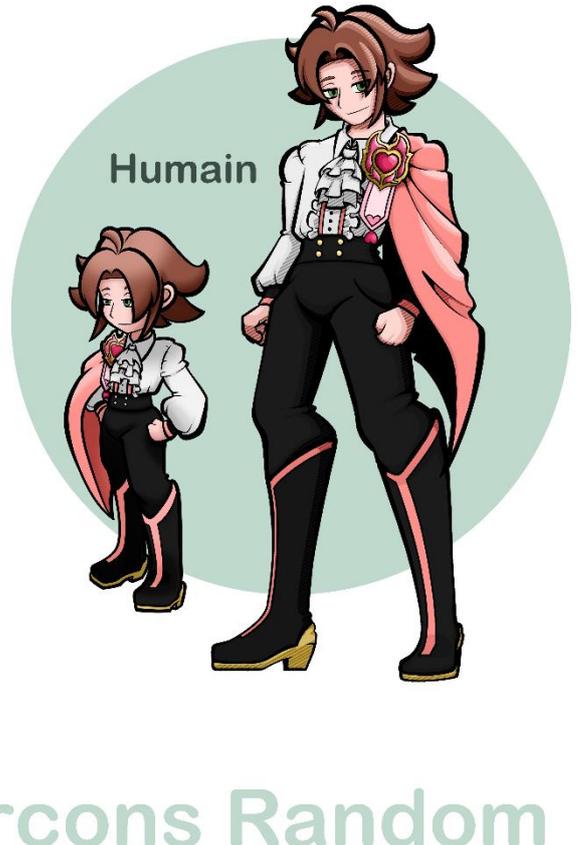


Faune

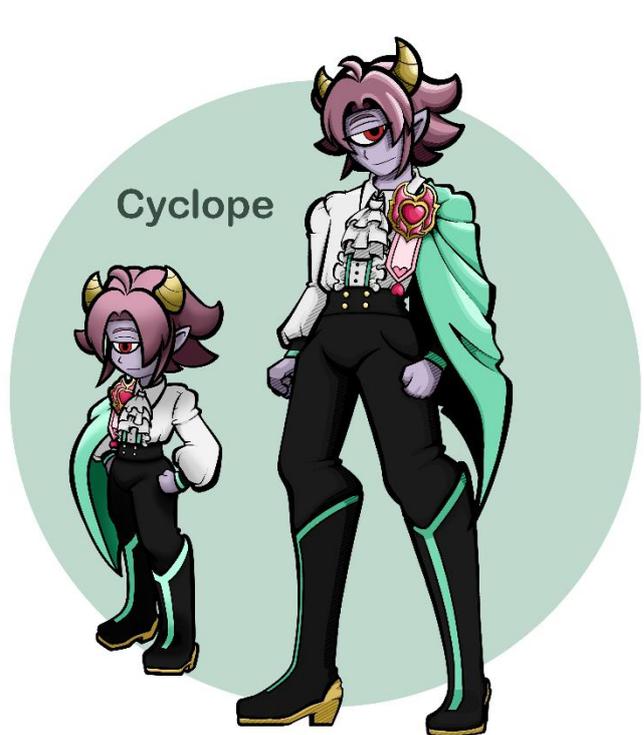
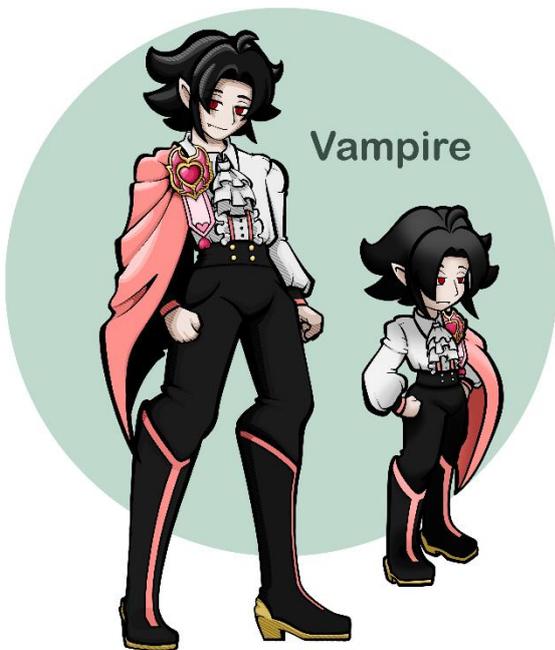


Démone

LIRAMILLION ACADEMIE



Garçons Random

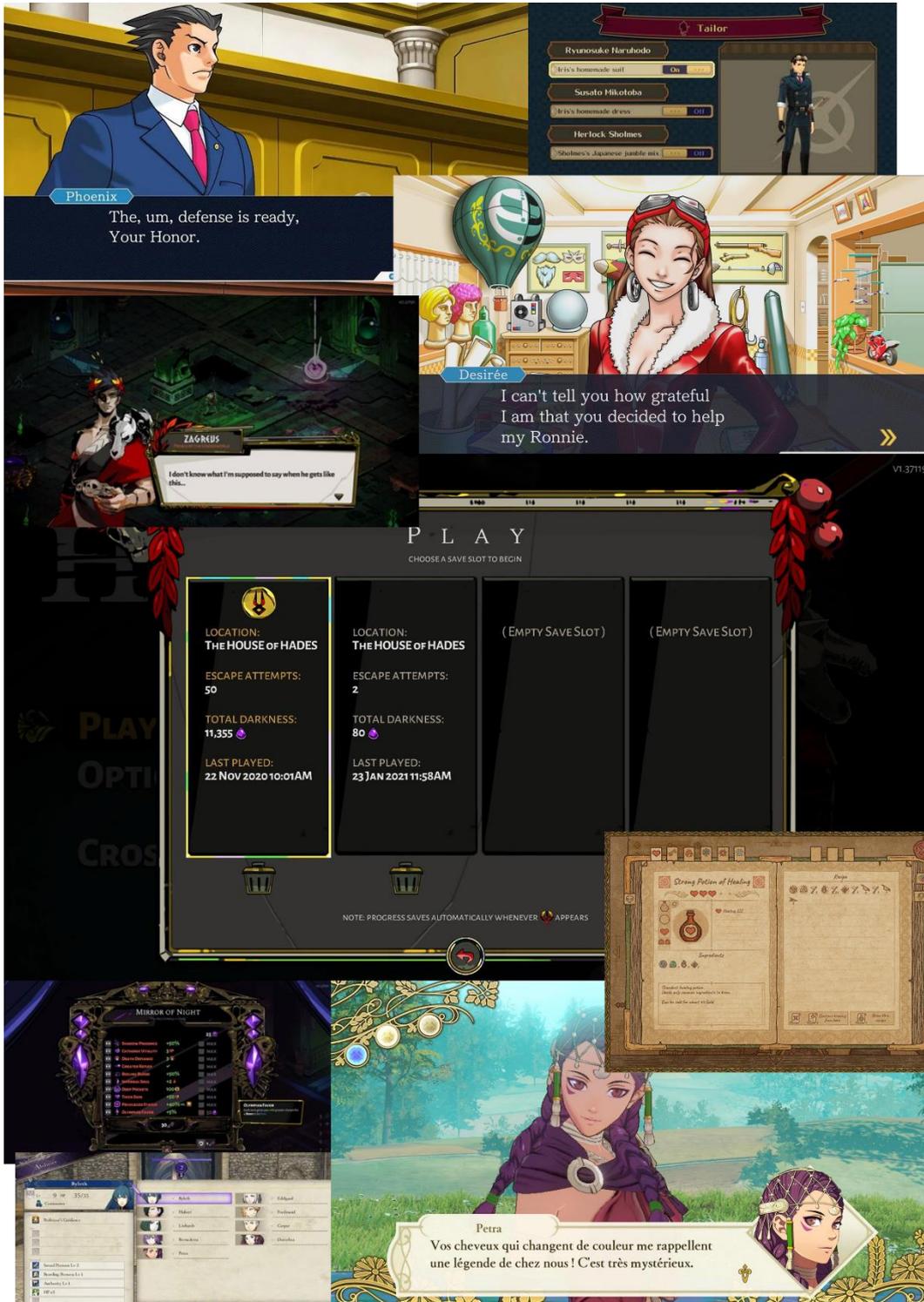




LIRAMILLION ACADEMIE



REFERENCES INTERFACES





LIRAMILLION ACADEMIE



INTERFACES

Jauges :

 Aphrodi


 POTIONNS


 DianaE


 ARcANE


Création de Personnage :




NAME

FAVORITE THING

MALE
 FEMALE

< SKIN TONE 01 >
 < HAIRSTYLE 04 >
 < EYE SHAPE 13 >
 < FACE FEATURE 09 >
 < ACCESSORY 15 >

Hair Color: 
 Eye Color: 
 Feature Color: 



LIRAMILLION ACADEMIE



Menu Principal :



Dialogues :

