

Calleau Aymeric
Rolin-Bénitez Kevin



Bible Transmedia





PLAN

Uni- VERS GLOBAL



TAGLINE - 01
BACKSTORY - 01 à 02
INTRIGUE - 03
POINTS CLÉS - 04
PERSONNAGES - 10
LIEUX - 11 à 14

UNIVERS GLOBAL



TAGLINE - « Affronterez-vous votre destin ? »

BACKSTORY

Monde heroic-fantasy s'ouvrant à la science-fiction

Structure et Population :

Concept Artwork



Humains : vivent sur le monde d'ETERNA composé de 5 ROYAUMES : les humains possèdent des technologies plus ou moins évoluées et développées en fonction des régions (ambiance steam punk, ambiance médiévale, ambiance cyber...). Dans l'intrigue, le peuple humain considère les vestiges des Anciens comme des objets de culte, faisant erreur sur la véritable origine de celles-ci. En raison de son caractère traumatique, l'histoire de Célestia a été oubliée au fil des âges, les anciens ennemis apparaissant désormais comme des dieux. La dimension religieuse est donc très importante pour eux, influençant leur système économique, les commerces et les conflits entre les différents royaumes.

A.N.G.E. (artificial nano genetic energy simplifié ange) : réfugiés de la cité CÉLESTIA : il s'agit d'êtres créés artificiellement par les Anciens. Les Anges sont des humains évolués, modifiés, pouvant faire apparaître des ailes. Leurs pouvoirs proviennent du noyau de Célestia. Les anges originaux, considérés comme purs, peuvent activer des artefacts. Ces derniers renfermant une partie de l'énergie circulant dans les chaînes. Au fur et à mesure des générations, ce pouvoir a été perdu.

Concept Artwork



UNIVERS GLOBAL



Concept Artwork



Les Anciens, surnom donné à un peuple extraterrestre, voyageant de planète en planète à la recherche de ressources. Pour se faire, les chaînes de leur station, creusent les sous-sols des planètes pour extraire les ressources naturelles, afin de les transposer en énergie pure. Lorsqu'ils pénètrent sur Eterna il y a plusieurs siècles, leurs scientifiques mènent des expériences provoquant la création des A.N.G.E. Suite à ces événements, une rébellion à lieu dans le peuple des A.N.G.E souhaitant se venger des Anciens, la Grande Guerre éclate. Ce qui provoqua la fin du peuple que l'on surnomme « Les Anciens ».

Concept Artwork



Les PRIME sont une race essentiellement artificielle, crainte par les Anciens. Contrairement à eux, ces entités mécaniques n'ont pas besoin d'énergie pour vivre. En revanche, ils sont intéressés par la puissance offerte par la technologie des Anciens et interviennent dans les extensions de l'univers (suite probable de l'univers).

Note : Le monde d'ETERNA ne s'arrête pas seulement à la planète : l'univers est élastique : il en existe aussi d'autres qui joueront un rôle dans les extensions de l'univers (la planète d'origine des PRIME, celle des Anciens ; ainsi que d'autres races). Ce qui permettra une certaine liberté d'imagination pour les fans ou d'autres adaptations dans des univers plus science-fiction.





UNIVERS GLOBAL

INTRIGUE

En résumé, l'histoire d'ETERNA CHRONICLE traité dans l'œuvre principale repose sur un conflit entre deux peuples : celui des humains contre celui des anges. L'intrigue ci-dessous concerne celle connue par le public, tandis que les éléments ci-haut reposent sur la vision globale de l'univers.

« Monde d'Eterna,

Suite à un conflit entre le peuple des humains et des Anges, les Anges pourchassés par l'humanité décident de se séparer à tout jamais du monde d'Eterna, coupent tout contact, et disparaissent à bord d'une gigantesque cité dans les cieux : la Cité de Célestia. Cette dernière reste cependant reliée au monde des humains par des chaînes faisant transiter l'énergie vitale entre les deux mondes.

Des siècles plus tard, le monde des humains et des anges n'a plus rien à voir, chacun ayant développé sa propre histoire, sa propre économie, à tel point que seuls quelque rares humains continuent de croire en ces êtres ailés. Un évènement inattendu va cependant les pousser à renouer des liens : le noyau de Célestia s'affaiblissant, une des chaînes liant Célestia à Eterna se brise lors d'une cérémonie, menaçant le quotidien des Anges et des Humains.

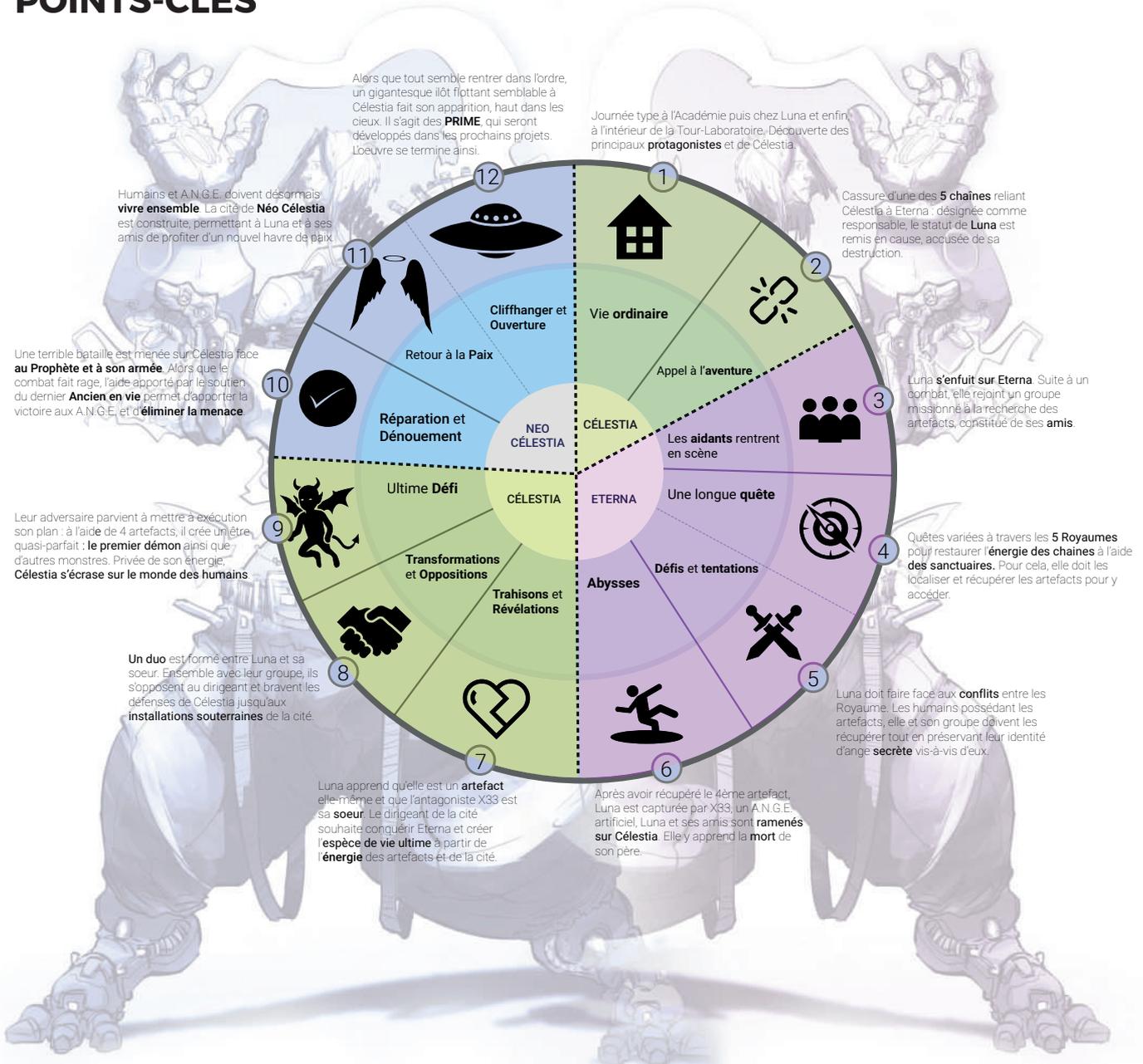
Luna, jeune prêtresse, va alors partir sur le monde de l'en-dessous afin de trouver une solution. Elle se dirigera vers les Temples Spirituels pour purifier les chaînes qui lient Célestia au monde humain.

Ce n'est qu'après ce périple, qu'elle comprendra qu'elle n'est qu'un pion sur le grand échiquier ayant pour but de relancer le Projet A.N.G.E. ... »



UNIVERS GLOBAL

POINTS-CLÉS



UNIVERS GLOBAL



PERSONNAGES

LUNA



Caractère : Enjouée, aventurière, Luna rêve d'exploration au-delà de la mer des nuages qui s'étend sous Célestia. D'une nature curieuse et particulièrement sociale, Luna est appréciée par ses pairs qui reconnaissent en elle de véritables capacités. Grande lectrice et amatrice de légendes, Luna s'est souvent perdue à lire les contes et mythes que l'on raconte sur les humains. Elle console sa peine en observant du haut de la Falaise Pentue, la nuit, les lumières qui semblent provenir du royaume des Humains. Qui sait, peut être qu'un jour, elle sera amenée à y voyager ?

Physique : Jeune fille à la silhouette fine. Quelques ceintures et plaques métalliques fixent ses vêtements au corps qui sont toutefois particulièrement légers, et parfait pour l'exploration. Coquette, elle aime porter différentes tenues, surtout lorsqu'elle a droit à des quartiers libres ou quand elle souhaite se balader dans la Cité. Comme tous les anges de Célestia, elle ne fait apparaître ses ailes qu'à certaines occasions – signe de majesté et de parade, elle ne les montre, en général, que lors des grandes cérémonies – les siennes comportant une lueur plus importante que les autres.

Rôle : Luna est encore une étudiante à l'Académie de Célestia. Néanmoins, en raison de son grand potentiel vis-à-vis de l'artefact qu'elle ne soupçonne pas posséder, lui a permis de se distinguer dans ses missions d'extraction d'énergie des chaînes. Dans cette aventure, elle en sera l'héroïne principale, le destin l'enverra à la recherche d'Artefacts anciens, qui lui apporteront réponses et doutes.

Motivation / Objectif : Récupérer les artefacts, restaurer l'énergie des chaînes, changer Célestia, voyager. Elle souhaite protéger ses pairs.

Liens : William est son père. Luka et Oriel ses amis. X33 sa sœur (pourtant antagoniste).



UNIVERS GLOBAL



WILLIAM

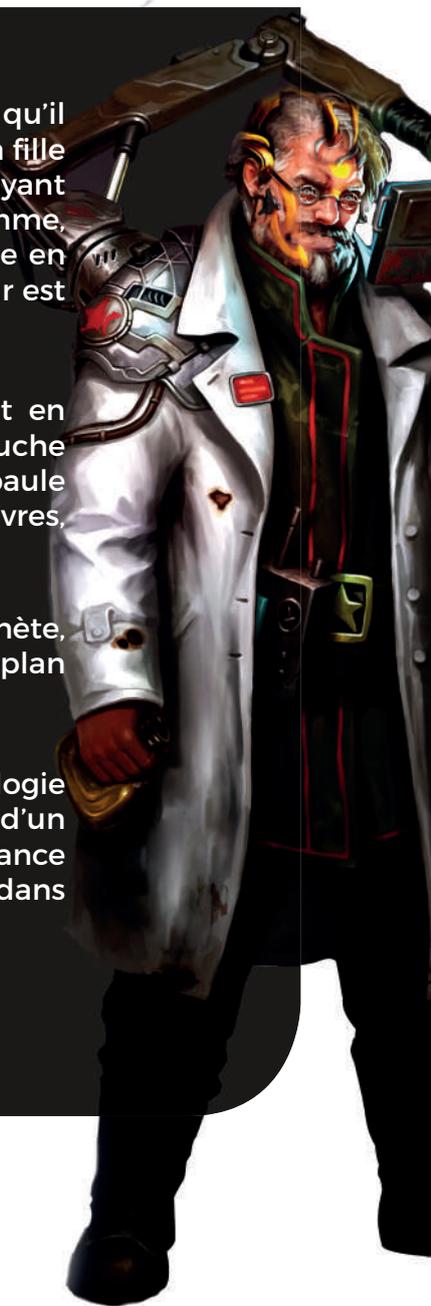
Caractère : Sérieux dans son travail, William est dévoué à condition qu'il obtienne ce qu'il souhaite. En l'occurrence, la protection vis-à-vis de sa fille adoptive Luna. Dans les faits, il ne s'agit là que de sa création, mais n'ayant jamais pu avoir d'enfant en raison de la mort prématurée de sa femme, William a toujours partagé le rêve de pouvoir l'élever dans un monde en paix. Malheureusement, en raison des secrets qu'il lui cache, son cœur est quelque peu torturé.

Physique : Grand homme âgé, imposant par son gabarit, portant en permanence une blouse blanche sale, des lunettes brisée. Son bras gauche n'est plus présent, il possède un bras mécanique attaché à son épaule droite en remplacement. Beaucoup plus à l'aise avec son travail et ses livres, qu'avec les autres. Il manque d'un certain tact en société.

Rôle : Scientifique ayant créé X33 et Luna. Il mourra de la main du Prophète, l'accusant de mettre en danger sa fille et le menaçant de révéler son plan à tout Célestia.

Motivation / Objectif : En tant que scientifique, travaille sur la technologie des Anciens. Des équipes sont envoyées en secret sur Eterna, équipés d'un module leur permettant de compenser la perte de leur pouvoir à distance du noyau de la cité. Sa motivation principale est le fait d'élever sa fille dans un environnement viable, à l'abri des humains.

Liens : Père de Luna. Coopère malgré lui avec le Prophète.



UNIVERS GLOBAL



X33

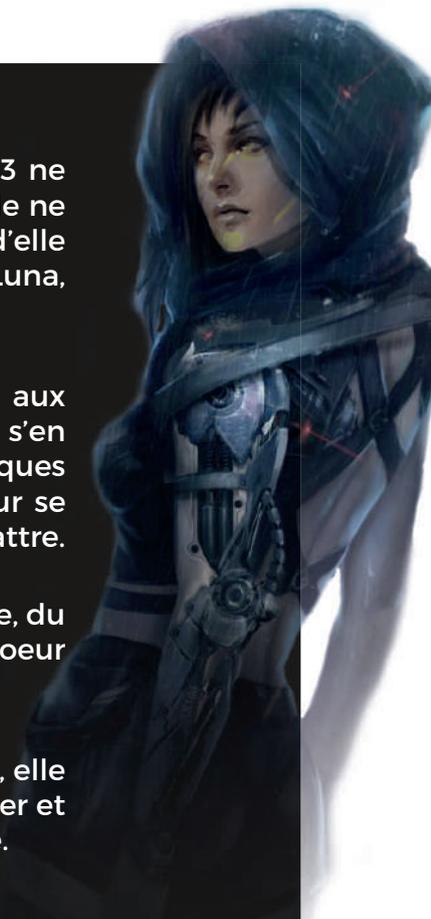
Caractère : Froide et peu habituée aux contacts avec les autres, X33 ne possède même pas de prénom. Ce manque d'identité, et le fait qu'elle ne soit rien d'autre qu'un sujet d'expérience relatif au projet A.N.G.E. fait d'elle un adversaire redoutable. Obéissant au Prophète, elle pourchassera Luna, persuadée qu'il s'agit de son adversaire principal.

Physique : Ange presque entièrement mécanique, X33 échappe aux règles du noyau de Célestia, faisant perdre les pouvoirs à quiconque s'en éloignerait. Elle possède des réacteurs sous ses éléments métalliques lui permettant de voler à volonté, et un module de camouflage pour se dissimuler des humains. Ignorant la douleur, X33 n'hésitera pas à se battre.

Rôle : E X33 joue un rôle clef tout au long du jeu, celui de l'antagoniste, du rival, son rôle subit un revirement à la fin du jeu : elle s'alliera avec sa soeur pour affronter les créatures du Prophète et tenter de l'arrêter.

Motivation / Objectif : Retrouver Luna. Au fur et à mesure de l'histoire, elle aura des doutes sur le Prophète et sur ses intentions. En plus de traquer et de chasser l'héroïne, elle cherche à obtenir des réponses sur son passé.

Liens : Luna est sa soeur (cachée). Elle obéit au Prophète.



UNIVERS GLOBAL



LUKA



Caractère : Contrairement à sa meilleure amie Luna avec qui il vit au quotidien à l'Académie, ce magicien en devenir n'est pas vraiment doué avec les mots. Son silence et sa non-compréhension des formes sociales font de lui un être assez particulier auprès de certains. Luka développe davantage son intellect que sa force physique, mais il espère un jour pouvoir arriver au niveau de Luna. Il est en quelque sorte son plus grand admirateur.

Physique : Luka est un jeune homme imposant, au corps taillé qui possède une certaine réputation auprès des étudiantes de l'académie. Son regard sombre, ses yeux violets ainsi que son air mystérieux créent en vrai mystère autour de lui. Sa particularité physique est que sa jambe droite est entièrement mécanique suite à un incident lors de son jeune âge.

Rôle : Luka est amoureux de Luna, et ce simple fait aura dans l'histoire des répercussions : entre sauvetage du groupe pour la garder en vie, ou jalousie pure et simple, Luka participera à la quête des sanctuaires, dans le but de la conquérir, un jour, en secret.

Motivation / Objectif : Restaurer l'énergie des chaînes. Sa motivation principale consiste en le fait que Luna ait rejoint le groupe. Il n'est pas prêt de l'abandonner.

Liens : Luna est sa meilleure amie et il est particulièrement attaché à elle.



UNIVERS GLOBAL



ORIEL



Caractère : Oriel a toujours été un petit garçon turbulent, tôt il a été fasciné par les histoires mystiques que relate le livre sacré d'Eterna d'où sont dévouement des années plus tard à la recherche d'objets ou de lieux appartenants au passé des cinq royaumes.

Physique : Oriel est de taille moyenne pour un humain, toujours un peu de saleté sur lui dû au fait des nombreuses maladresses pour la plupart du temps volontaires. Il est toujours lourdement vêtu afin de pouvoir répondre à n'importe quelle action nécessaire durant ses explorations.

Rôle : Oriel est l'unique humain à rejoindre le groupe de Luna, celui-ci sera le principal guide pour les protagonistes, autant en terme de lieu que de cultures ou de dialectes spécifiques.

Motivation / Objectif : Participer à ce qu'il pense être une mission divine, découvrir la vérité sur les fables et les textes bibliques d'Eterna.

Liens : Ne possède aucun lien si ce n'est un état d'esprit proche de celui de Luna avec qui il deviendra assez complice.



UNIVERS GLOBAL



PROPHÈTE

Caractère : Le Prophète est un homme pieux et de parole, au charisme important. C'est lui qui "guide les anges vers la lumière" et qui possède la "sainte parole". Il est cependant conscient qu'il est vain d'exercer une influence seulement sur des "brebis galeuses". D'une détermination sans faille, le Prophète fera tout ce qui est en son pouvoir pour changer le monde, ou plutôt, les mondes. Mais tout cela est un processus lent qui demande beaucoup de patience et de clairvoyance...

Physique : Revêtant une longue toge noire, le Prophète porte le plus souvent un masque ancien, de couleur blanche et dorée, afin que l'on ne reconnaisse pas son visage, et que les fidèles suivent ses paroles plus que son apparence. Il cache cependant une incroyable puissance contenue dans un artefact factice qu'il a lui-même créé. L'énergie qu'il renferme n'est rien d'autre que la propre énergie du Noyau, dont il se nourrit et qui le maintient en vie.

Rôle : Le Prophète a pour rôle de guider le peuple de Célestia sur le chemin de la perfection. Afin d'honorer ce rôle, il empêche quiconque de se rendre sur Eterna, exception pour les scientifiques travaillant à la Tour Céleste. Leader, son rôle est clef pour la cité...mais aussi un poison que la population ne suspecte même pas.

Motivation / Objectif : Le Prophète souhaite créer l'être de vie ultime. Ses motivations resteront obscures, mais la principale reste qu'il est convaincu que les anges sont des êtres impurs, au même titre que les humains. Il souhaite lever une armée d'êtres parfaits dans le but de conquérir Eterna et de se nourrir de son noyau.

Liens : Le peuple de Célestia lui voue toute sa confiance et son plus grand respect. Il entretient des liens étroits avec William, le père de Luna, ainsi que X33, lui faisant croire qu'il était son créateur.



UNIVERS GLOBAL



LIEUX - CELESTIA

CÉLESTIA



Cité s'élevant au-dessus des nuages alimentée par un noyau. Son origine liée à la technologie des Anciens n'est connue que de l'Ancien et des recherches du dirigeant de la Cité. Il s'agit en réalité d'une station d'extraction des ressources naturelles, utilisée par le peuple des Anciens sur le noyau d'Eterna. Lors de la Grande Guerre, Célestia constitua une sorte d'Arche de Noé pour les anges qui souhaitaient fuir le combat.

Au moment de l'aventure, Célestia est une cité développée, alliant technologie humaine et angélique (magique). Elle se divise en plusieurs archipels, reliés entre eux par des monorails suspendus au-dessus du vide, où l'on peut trouver des ruines à l'extrémité de la ville. Le noyau perturbe la météorologie : l'épaisse mer de nuages l'entourant ainsi que son altitude ne permet pas à la cité d'être visible des humains. En revanche, les chaînes reliant l'île flottante au monde d'Eterna sont elles bien visible, créant différentes histoires et interprétations.

Le Prophète, sorte de meneur éveillé et soutenu par le peuple, dirige la cité. Enfin, les anges tiennent leurs pouvoirs du noyau qui se nourrit en secret d'Eterna, mais qui faiblit de plus en plus...



UNIVERS GLOBAL



LIEUX - CELESTIA

ACADEMIE



Un vaste bâtiment construit autour d'une forêt et d'une cascade, l'Académie propose des cours variés sur de nombreux sujets que cela soit la maîtrise de la technomancie, les arts, la fabrication et le maniement des armes, les récits d'antan, ou encore la purification. Luna est une prêtresse en formation et côtoie depuis son enfance son ami Luka qui étudie dans une autre section de l'Académie. Enfin, la bibliothèque de l'Académie centralise une quantité astronomique de savoir, à tel point qu'il s'agit sans doute de la plus grande source au-delà même d'Eterna.

TOUR CÉLESTE



Centre d'expérimentation qui cherche à comprendre la société humaine secrètement observée et sa technologie. Des missions de reconnaissance sont effectuées régulièrement sur les territoires d'Eterna, à proximité des chaînes. Pour se faire, les missionnaires sont équipés de modules de vol leur permettant de contrer l'éloignement avec le noyau de Célestia. Les missions réalisées se déroulent le plus loin possible des villes pour ne pas rencontrer d'humains. Enfin, la tour est aussi un centre du pouvoir, le dirigeant de la cité résidant au dernier étage de celle-ci. Des rumeurs parlent d'installations secrètes sous la Tour...

UNIVERS GLOBAL



LIEUX - CELESTIA

MAISON DE LUNA



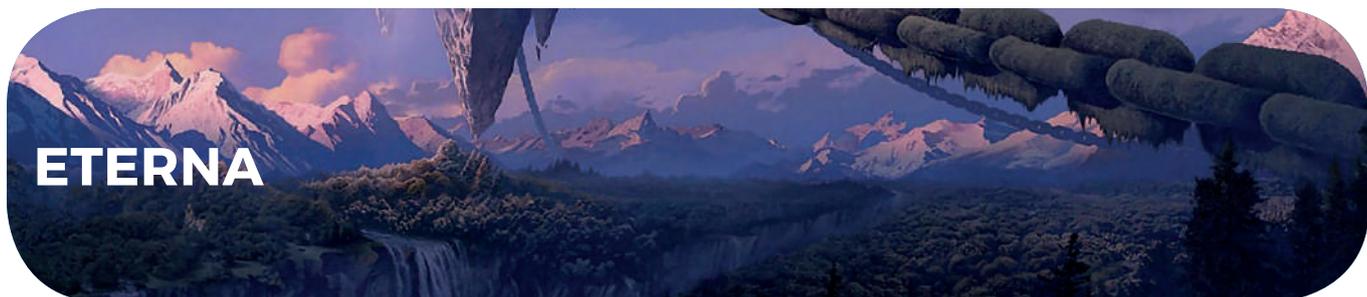
Foyer de résidence de Luna, il s'agit d'une maison bourgeoise semblable à celles de la capitale d'Eterna. Son père William ayant supervisé les groupes envoyés en mission et recueillis des informations, il prit la décision de façonner la maison du foyer de telle sorte à ce qu'elle ne ressemble pas à l'architecture liée à la technomancie de Célestia.



UNIVERS GLOBAL



LIEUX - ETERNA



ETERNA

Répartis en quatre royaumes au centre desquels on retrouve la Capitale, un cinquième royaume, Eterna est la terre des Humains. Globalement, ces différents royaumes sont en proie à la guerre. Il s'agit d'une terre fertile, bien qu'ayant été brisée par les âges, notamment lors de la Grande Guerre. Les royaumes qui composent Eterna sont également très croyants : les chaînes qui se font apercevoir sur tout le territoire sont considérées comme des monuments qui témoignent de la présence des Dieux. L'histoire de Célestia et des Ange ayant été oubliée au fil des âges. Le territoire autour des chaînes propose de nombreuses richesses (minerais, ressources telles que du bois, du fer, de l'or....) – c'est d'ailleurs la raison de la localisation de ces chaînes – et les villes autour s'y sont développées. Cependant, ces différentes ressources provoquent parfois des conflits entre les différentes régions, plus ou moins développées.



ROYAUME DE TERE BRO

Il s'agit du royaume nord à l'intérieur duquel Luna et ses amis débutent leur aventure. Il est entouré d'une épaisse forêt, de vestiges des temps anciens. Des traces d'affrontement, des statues érigées en l'honneur de dirigeants déchus sont disséminés partout sur le territoire. À proximité de la chaîne se situe un sanctuaire dont l'artefact est gardé comme trésor sacré par le village situé à quelques kilomètres.





PLAN

**STRAT-
ÉGIE
TRANSMEDIA**



BENCHMARK - 15 à 18

STRATEGIE GLOBALE - 19 à 23

CIBLES- 24 à 28

PLANNING- 29

EXPÉRIENCE UTILISATEUR - 30

STRATÉGIE TRANSMEDIA

BENCHMARK - FINAL FANTASY XV

L'univers de FF XV repose sur une stratégie transmédia :

JEU

Jeu-vidéo cross-plateforme (Ps4, XBOX one, PC) sorti en novembre 2016. Celui-ci est donc l'oeuvre principale autour duquel la stratégie transmedia va pouvoir se construire. Pour ce faire beaucoup d'événement durant l'expérience de jeu ne sont pas développés ou simplement évoqués. Cela laisse la place à des contenus tierces (rabbit hole) pouvant remplir le rôle de combler les informations ou de nous apporter de nouveaux éléments via des expériences sur diverses plateformes cross-média ou encore transmédia.



FILM



Film d'animation 3D (Kingsglaive Final Fantasy XV) sorti au Japon le 9 juillet 2016 (soit 4 mois avant l'oeuvre principale) permettant d'assister à des événements parallèles à notre future aventure. Les événements qui s'y déroulent seront évoqués dans le jeu, mais nous n'y assisterons pas en tant que joueur. Son utilité permet de mettre en place le background général de l'oeuvre, de nous expliciter l'aspect scénaristique autour de "l'empire" (ennemi) et du royaume du protagoniste point très important de l'intrigue générale..

STRATÉGIE TRANSMEDIA

SÉRIE D'ANIMATION

Série d'animation 2D (Final Fantasy XV Brotherhood) se déclinant en cinq épisodes de durée variable, entre dix à quinze minutes. Diffusés du 30 mars 2016 au 17 septembre 2016, (soit avant l'œuvre originale et en complément du film d'animation) permet principalement de développer les relations entre les personnages principaux et d'apporter quelques éléments à l'univers global.



JEUX MOBILE



Deux jeux mobiles ont été déployés :

FFXV A New Empire (29 Juin 2017), jeu de stratégie

où l'on doit créer un empire et défendre sa ville, Permettant d'étendre notre licence au jeu de divertissement, afin d'atteindre un public différent de l'oeuvre originale.

FFXV : Pocket (à partir de septembre 2017) en 9 épisodes, suivant une logique davantage cross-platform en reprenant l'intrigue du jeu original pour l'adapter sur mobile.

STRATÉGIE TRANSMEDIA

Dans notre projet, il s'agit de notre inspiration première en raison de sa proximité avec notre œuvre principale (un univers fantastique, mêlant magie et technologie, à l'univers conséquent) et le gameplay (RPG). La stratégie de transmédia mise en place par Final Fantasy XV est donc une référence à étudier, autant ses forces que ses faiblesses. Il n'y a que peu de faiblesse dans leur stratégie en elle-même, la seule faiblesse est liée à l'œuvre principale qui possède beaucoup trop de points d'intrigues imprécis ou des ellipses auquel aucun contenu (transmédia, crossmédia) n'est rattaché. Il est assez intéressant de voir que le désir de créer une œuvre avec en son centre des contenus transmédia a suscité une mauvaise gestion de l'intrigue principale. Pour les forces, ces contenus permettent de développer le lore de Final Fantasy XV, de fidéliser le public néophyte et d'interpeller un public plus large au travers de diverses plateformes ou moyens de communication.

BENCHMARK - ANKAMA

Spécialisé dans le transmédia, Ankama est à l'origine de Dofus, jeu multijoueur.



Anthony Roux, son co-fondateur, déclare que leur **“volonté est de ne jamais raconter deux fois la même histoire”**. Série Wakfu animée, jeu-vidéo Wakfu (univers étendu de DOFUS), bande dessinée, jeux en ligne, mangas, films... Toutes ces réalisations permettent à Ankama de développer le Lore sans limite de leur création originale.

STRATÉGIE TRANSMEDIA

BENCHMARK - OVERWATCH

Jeu-vidéo multijoueur sorti le 24 mai 2016 : Blizzard, populaire grâce à de célèbres licences telles que World of Warcraft ou Hearthstone, lance en 2016 Overwatch. S'agissant d'un jeu de tir multijoueur profitant d'une importante communauté mais n'étant pas un style de jeu permettant d'élargir l'univers (pas de mode histoire), les héros incarnés par les joueurs lors des parties online sont approfondis au moyen de court-métrages diffusés sur la chaîne YouTube d'Overwatch.

Par ailleurs, Blizzard développe le lore d'Overwatch principalement par la parution de Comics en ligne. Souvent, ils sont publiés lors d'événements liés au jeu tel que la sortie d'un nouveau personnage, ou alors un événement traditionnel. Parfois, ils sont publiés sans liens directs avec le jeu principal. Ce qui est intéressant dans cette démarche et dans la façon dont la team Overwatch a créé cet univers transmédia est la conquête d'un nouveau public et la création d'un « tunnel » d'accès. L'univers est

tellement étendu à travers les comics, qui serait légitime de penser que le jeu est une œuvre secondaire au final, ce qui n'est pas le cas. L'intérêt suscité par l'univers fait en sorte que les comics et les courts métrages s'auto-suffisent, jouer au jeu n'apporte aucune réponse ni aucun élément d'intrigue. Une certaine partie du public a donc découvert et joue l'œuvre originale grâce leur intérêt/attachement à l'univers développé par Blizzard.



Nous reprenons dans notre projet ces procédés.

STRATÉGIE TRANSMEDIA

STRATÉGIE GLOBALE

La stratégie transmédia va se concentrer autour de trois moments clé, à savoir: AVANT (6 mois avant le jeu), PENDANT et APRÈS (6 mois après le jeu) la sortie de l'œuvre principale. À chaque étape, les objectifs sont différents. Nous avons fait en sorte de créer une cohérence dans nos démarches de création de contenus Transmédia. Celle-ci nous permet de viser un large spectre de publics potentiels comme nous l'expliciteront dans chaque analyse technique de nos dispositifs mise en place dans notre stratégie. Notre but étant de développer une expérience complète, riche et variée au travers de diverses plateformes.



Concept Art Jaquette
Version PS4

A v a n t

Teasing de l'oeuvre principale et découverte de l'univers

OBJECTIF : Faire découvrir l'univers. Cette étape là n'indiquant pas explicitement qu'il s'agit d'un jeu-vidéo (ne présentant pas d'extrait de gameplay excepté pour le trailer), l'objectif ici est de plaire à ceux qui ne sont pas forcément des joueurs.

Vidéos permettant de développer des personnages

P E N D A N T

OBJECTIF : Faire découvrir le jeu-vidéo. L'objectif ici est de mettre en valeur le jeu. L'univers sera illustré de différentes manières sur différentes plateformes, permettant de toucher des publics différent et de les motiver à acheter le jeu.

A P R È S

Développement de l'univers et du lore

OBJECTIF : Étendre l'univers, préparer la sortie d'un second épisode. Cette étape permettra de préparer le futur de l'oeuvre, et d'explorer différentes pistes pour tester l'intérêt du public vis à vis d'un point qu'ils apprécient. L'aspect science-fiction permettra de conquérir un nouveau type de public.

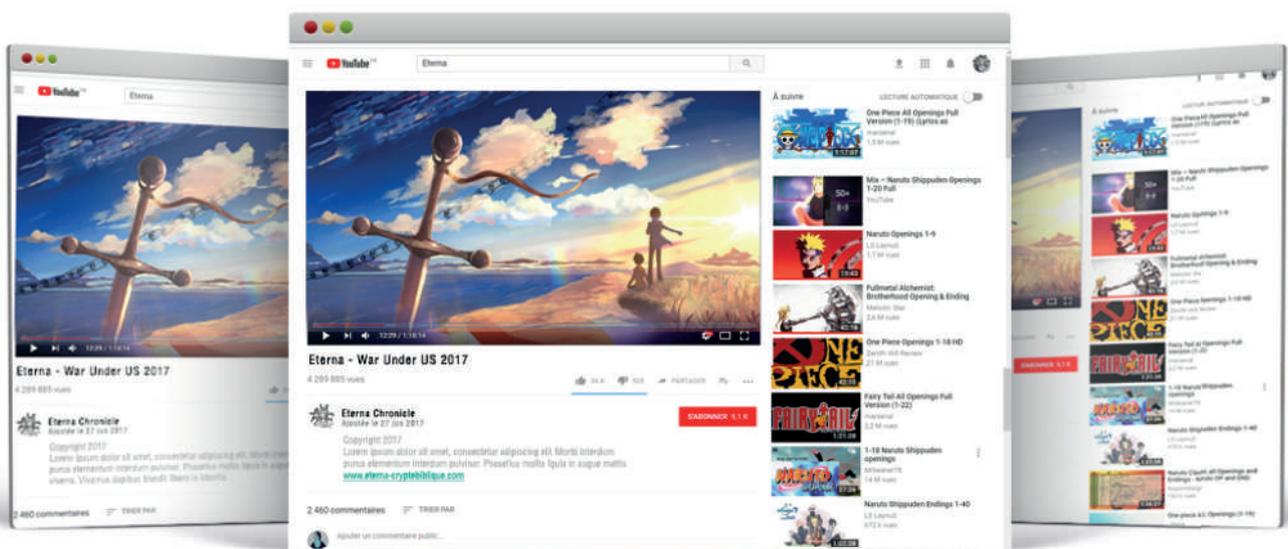
STRATÉGIE TRANSMEDIA

Avant :

Court-métrage d'animation « War Under Us » : Diffusé sur les plateformes de streaming populaires (gratuites) tel Youtube, court métrage disponible aussi sur la page du site « Crypte Biblique ». Sur un champ de bataille, côté humain, un jeune soldat essaye de progresser sur le front. Le poids de la religion se fait tout de suite ressentir, motivant les troupes, au moyen de versets qui sont énoncés en fond sonore. Le cœur du court-métrage se concentre sur l'affrontement entre humains, jusqu'à ce que le personnage principal se fasse tuer. La caméra s'éloigne du champs de bataille, pour s'intéresser aux chaînes qui traversent le ciel d'Eterna, la caméra prend son envol en suivant ces dernières jusqu'à l'intérieur de la cité de Célestia (inconnue des Humains). On aperçoit une jeune fille, se tenant debout, sans comprendre de qui il s'agit (il s'agit en réalité de Luna l'héroïne du jeu à venir).

À la fin de la vidéo, celle-ci renvoie vers un site lié au teasing au moyen de la présence d'un lien.

Le but de ce court-métrage est la découverte de l'univers d'Eterna Chronicle, en s'adressant à un public diversifié, qu'ils soient joueurs ou non. En effet, le court-métrage n'indiquera pas la nature du véritable projet. Le court-métrage permettra d'interroger le spectateur, afin qu'il se déplace sur le site teasé pour obtenir plus d'informations, et ainsi découvrir une application et un aspect de l'univers d'Eterna (ici, côté humain ; le côté ange se fera avec une autre application au moment de la sortie du jeu.)



STRATÉGIE TRANSMEDIA

Site encyclopédique (CRYPTE BIBLIQUE) + Application RA événementiel : Site où sera référencé des extraits de la Bible d'Eterna se reposant sur des fausses croyances et des données erronées, fantasmées des temps anciens. Le site fonctionnera de pair avec une application RA où les utilisateurs devront récupérer les pages de la Bible d'Eterna pour débloquent du contenu sur le site. Un compte à rebours sera disponible sur le site, déterminant la sortie d'un trailer du jeu. À la fin de ce dernier, il sera disponible sur le site.



600 pages trouvées

#1

Accès Anticipé
Jeu



300 pages trouvées

#2

Accès Anticipé
Demo



150 pages trouvées

#3

Contenus
Additionnels

Un système de rewards est mis en place pour les utilisateurs de l'application événementiel, au bout de 150 pages ramassées et déposées sur le site « Crypte » un code promotionnel est envoyé donnant accès à des contenus additionnels (skins, armes, ...) quand le jeu sortira. Pour 300 pages (moitié du parcours), l'utilisateur obtient un code à entrer sur son profil Eterna pour obtenir un accès anticipé à la première démo du jeu (lorsqu'elle sera disponible). Si l'utilisateur termine Eterna Quest, celui-ci obtient un code boutique permettant de pré-commander le jeu et ainsi de le recevoir en accès anticipé plusieurs jours avant le reste du public lors de sa sortie.

STRATÉGIE TRANSMEDIA

Pendant :

Ouverture du site officiel : Plateforme de communication principale, remplaçant le site événementiel « Crypte biblique » qui existe toujours en tant qu'entité secondaire (barre de navigation principale) Le site permettant de mettre en avant les nouveaux contenus partagés par notre équipe. De créer notre espace de communauté par la création d'un forum. Le site permettant bien entendu de présenter l'univers du jeu, les médias, la boutique, et surtout de mettre en avant nos contenus transmédia tel que : jeu mobile « Celestia Builder », courts métrages, advertising, ...

Courts-métrages : Disponible sur le site du jeu, ils permettront de développer l'identité des personnages, leur background, de les présenter et de renforcer les liens déjà existant entre certains protagonistes.

Jeu mobile [Celestial Builder] : Développement de Célestia, jeu de construction dans un univers magique. Permettant d'obtenir des informations sur la technologie utilisée par les Ange, ainsi que d'en apprendre plus sur le lore de ce peuple : histoire, tradition, monuments sacrés, mentalité, etc.

Forum : Créer une plateforme officiel d'échange, d'engagement du public, de faire remonter les bugs, d'avoir une interaction entre les différents publics. Une partie création permettrait aux fans de s'exprimer à partir de leurs créations musicales, graphiques...



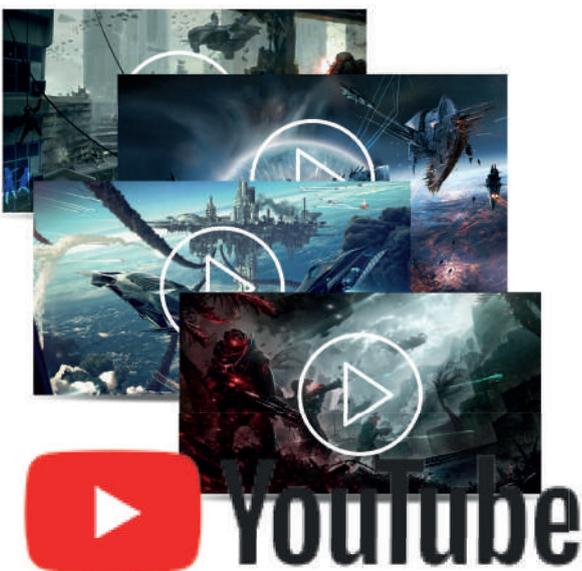
STRATÉGIE TRANSMEDIA

Après :

Comics - The Ancient : Histoire reposant sur la Grande Guerre et le rôle de l'Ancien. Ces comics en deux numéros développeront son rôle durant la Grande Guerre ainsi que la personnalité du personnage. Le premier numéro repose sur le vécu de l'Ancien durant ce conflit, le second vis-à-vis de son enfermement à l'intérieur du sanctuaire. Une version en ligne et papier est prévue, afin de renvoyer sur le site officiel. Ces comics serviront à développer le personnage en s'appuyant sur ses relations avec d'autres races.

Websérie - Worlds Destroyers : Permet d'apporter une explication au cliffhanger de la fin du jeu et développe le peuple des PRIME permettant pour la première fois de comprendre de quoi il s'agit. Dans un univers science-fiction permettant de combler les amateurs du genre sans qu'ils aient forcément eu un contact avec l'œuvre originale, la série raconterait l'histoire de réfugiés sur une planète essayant de survivre à leur invasion, avant qu'ils ne s'en prennent à Eterna. La web série consiste en 6 épisodes détaillant ces événements, et serait disponible sur YouTube, ainsi que sur le site Web. Certains éléments rentrant en lien avec les comics.

Une stratégie similaire sera appliquée pour la suite du jeu (court-métrage, trailer avant, nouvelles affiches, actualisation du site, forum après...).



STRATÉGIE TRANSMEDIA

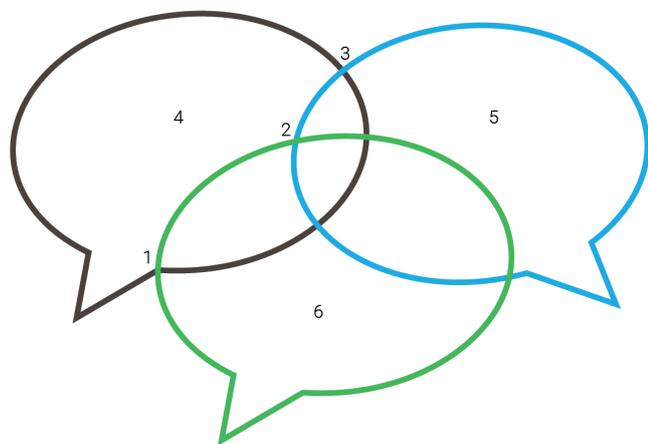
CIBLES

Cible prioritaire : les joueurs hardcore, masculins et féminins, jeunes (entre 12 à 26), se passionnant pour les univers fantastiques et de sciences-fictions, souhaitant se détacher du réel et voyager, des joueurs se définissant comme étant des explorateurs, d'incarner des personnages travaillés avec lesquels ils établiront des liens pour le faire évoluer, l'équiper, le rendre puissant.

Un public en priorité occidental : par conséquent le jeu serait disponible en priorité en anglais, dans des langues européennes. La diffusion dans d'autres pays du monde, notamment l'Asie.

Cible secondaire : les joueurs casuels (jeux mobile, dans les transports, occasionnels), Youtubers et Influenceurs (Joueurs généralistes français : Squeezie, Cyprien, AtOmium – joueurs spécialisés anglais : gameranx, SuperDerekRPGs...), ceux / celles n'aimant pas forcément le jeu-vidéo mais qui aiment les histoires.

Points de contact entre les cibles :



- Cible #1 : **HARDCORE GAMER GAMEPLAY**
- Cible #2 : **HARDCORE GAMER SCÉNARIO**
- Cible #3 : **CASUAL GAMER MOBILE**

■ #1 : Intérêt pour le **scoring**

■ #1 : Intérêt pour le **partage**
sur les réseaux sociaux

■ #4 : Intérêt pour le **challenge**

■ #4 : Intérêt pour le **fun**

■ #4 : Intérêt pour le **streaming**

■ #2 : Intérêt pour l'**univers**

■ #5 : Intérêt pour le **scénario**

■ #5 : Intérêt pour les **oeuvres alternatives**

■ #3 : Intérêt pour le **jeu-vidéo**

■ #3 : Intérêt pour l'**évasion**

■ #6 : Intérêt pour la **simplicité**

■ #6 : Intérêt pour les sessions **courtes**

STRATÉGIE TRANSMEDIA

LUCAS - hardcore gamer



Youtuber

Adore le jeu-vidéo

Aime les expériences narratives

Biographie

Après son travail, Lucas, *hardcore gamer*, apprécie découvrir de nouveaux jeux et les partager au moyen de **Twitch**, une chaîne de **streaming**. Ayant quelques abonnés, il apprécie poster ses vidéos sur YouTube et les réseaux sociaux. Il adore l'aspect **aventure** de l'univers, et son univers **enchanteur**.

Engagement

- A réalisé une vidéo afin de partager son expérience sur le jeu.
- Participe sur le forum pour échanger avec les membres sur la **quête annexe légendaire de l'Artefact #4**.

Motivations

- Lucas apprécie la sensation de **liberté** du jeu et souhaite en savoir plus sur l'**histoire**.
- Il sait que des amis steamers ont obtenu une **démo gratuite** du jeu en échange de publicité. Il décide de faire une vidéo pour en parler à ses abonnés / *viewers*.
- Amateur de musique, il apprécie les musiques du jeu et aime l'ambiance générale.

Frustrations

- N'aime pas être bloqué dans le jeu en raison d'un obstacle trop compliqué (boss difficile, localisation difficile d'un lieu, énigme trop compliquée...)
- Pour connaître la suite de l'histoire et comprendre le **cliffhanger final**, il doit attendre la suite du jeu.
- **Résolution** : Il peut continuer d'explorer cet univers à travers la **websérie** et le **comics**.

Plateformes préférées

Publicité

Online & Social Media

Jeux-Vidéos

Littérature

Vidéo

Motivation

Explorateur

Compétitif

S'améliorer

Devenir puissant

Sociabiliser

A connu Eterna Chronicle via...

- Un partage d'un ami sur **Facebook**

En tant que **point fort**, il citerait...

- L'**aventure** et le **dépassement** qu'offre Eterna.

En tant que **point faible**, il citerait...

- Une histoire longue : Il faut s'y accrocher pour apprécier

** Salut à tous ! Nous sommes aujourd'hui sur un tout nouveau jeu ...Eterna Chronicle ! **

Age: 23

Travail : Technicien audiovisuel

Famille : En couple

Ville : Paris, France

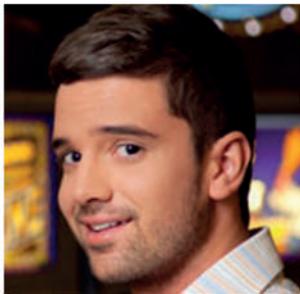
Caractère : Énergique

Personnalité



STRATÉGIE TRANSMEDIA

PASCAL - hardcore gamer



"Avec ce jeu, on a affaire à une oeuvre addictive : on explore, on trouve, on vend, on se bat et on s'améliore : tout ce que j'aime !"

Age: 25

Travail : Étudiant Master
Numérique

Famille : Célibataire

Ville : Liverpool, Angleterre

Caractère : Audacieux

Personnalité



Cinéma

Aime les histoires originales

Science-Fiction

Biographie

Joueur plus solo que multijoueur, Pascal était à la recherche d'une oeuvre qui pourrait l'amener dans un univers de qualité. Pascal possède un goût poussé pour le numérique et l'usage des **nouvelles technologies**. L'aspect science-fiction révélé lors du court-métrage *A War Under Us l'a conquis*, ainsi que le jeu sur mobile de **réalité augmentée**, qu'il a trouvé amusant.

Engagement

- Pascal s'est abonné à la chaîne **YouTube** de Eterna Chronicle, et suit les vidéos détaillant les personnages de l'univers. Attends impatiemment le **prochain épisode** de la web série.
- Après avoir terminé le jeu, Pascal s'est inscrit sur un forum de **jeu de rôle** pour incarner Oriel de Eterna Chronicle.

Motivations

- Suivre une série pas trop longue qui lui permettrait de profiter d'une histoire SF mêlant complots, et suspens régulièrement.
- S'inspirer pour ses propres projets de réalisation 3D en raison de la qualité des environnements.

Frustrations

- Pascal est un fan de la web série. Il doit **attendre le prochain épisode** pour savoir si le personnage principal va mourir ou survivre !
- Eterna Quest n'était qu'un événement temporaire, avant la sortie officielle du jeu.
- **Résolution** : Pascal conserve néanmoins les récompenses qu'il a débloqué : Il se rend sur le site officiel et la **Crypte Biblique** pour obtenir de nouvelles informations sur la technologie utilisée par les Anciens.

Plateformes préférées

Publicité

Online & Social Media

Jeux-Vidéos

Littérature

Vidéo

Motivation

Explorateur

Compétitif

S'améliorer

Devenir puissant

Sociabiliser

A connu Eterna Chronicle via...

- Courts métrages et websérie

En tant que point fort, il citerait...

- La présence de science-fiction dans un univers riche et la manière avec laquelle le monde évolue

En tant que point faible, il citerait...

- Le second jeu mobile Célestia Builders, qui ne lui correspond pas.

STRATÉGIE TRANSMEDIA

SANDRINE - CASUAL GAMER



Littérature

Souhaite s'évader

N'aime pas trop les jeux-vidéos hors mobile

Plateformes préférées

Publicité

Online & Social Media

Jeux-Vidéos

Littérature

Vidéo

"Une oeuvre qui fait passer le temps dans un univers dépaysant. Passionnant!"

Age : 32

Travail : Professeur de français

Famille : Mariée, un enfant

Ville : Bruxelles, Belgique

Caractère : Patiente

Personnalité



Biographie

Sandrine a croisé le chemin de l'univers d'Eterna Chronicle en cherchant un **jeu mobile** pour s'occuper durant **ses longs trajets** en transport en commun. Avec **Celestia Builders**, elle crée sa ville féérique et **partage son expérience** avec son fils, qui lui joue au jeu-vidéo.

Engagement

- Invite des amis sur **Facebook** pour jouer avec quelqu'un. De cette manière, elle fait découvrir le média à quelqu'un d'autre et l'incite à le consommer aussi.
- Elle **partage son score** sur les réseaux et ajoute les bonus offerts par les affiches publicitaires pour obtenir des **récompenses**.

Motivations

- S'occuper dans les transports avec un jeu **original** et qui n'est pas **trop compliqué**.
- Obtenir un **point d'entrée** pour pouvoir discuter de l'histoire avec son fils qui y joue de temps en temps.
- Sandrine lit beaucoup. Elle aime les univers qui l'aide à sortir de la **routine** et à se perdre dans un autre monde.
- Les récompenses fréquentes et son système de rang [**gamification**] de Célestia Builders la motive à continuer.

Frustrations

- Les derniers niveaux de Célestia Builders demandent **plus de temps** et de stratégie, ce qui ne correspond pas à ses attentes. Elle se contente des premiers niveaux.
- Elle souhaiterait qu'un **livre** soit disponible pour pouvoir profiter de l'univers sur son média favori.
- **Résolution** : En attendant, elle consomme le comics pour comprendre les origines de Célestia.

Motivation

Explorateur

Compétitif

S'améliorer

Devenir puissant

Sociabiliser

A connu Eterna Chronicle via...

- Célestia Builders et une affiche qui en faisait la publicité.

En tant que **point fort**, elle citerait...

- La **diversité** de plateformes sur lesquelles on retrouve l'univers (jeu mobile, vidéo, comics...)

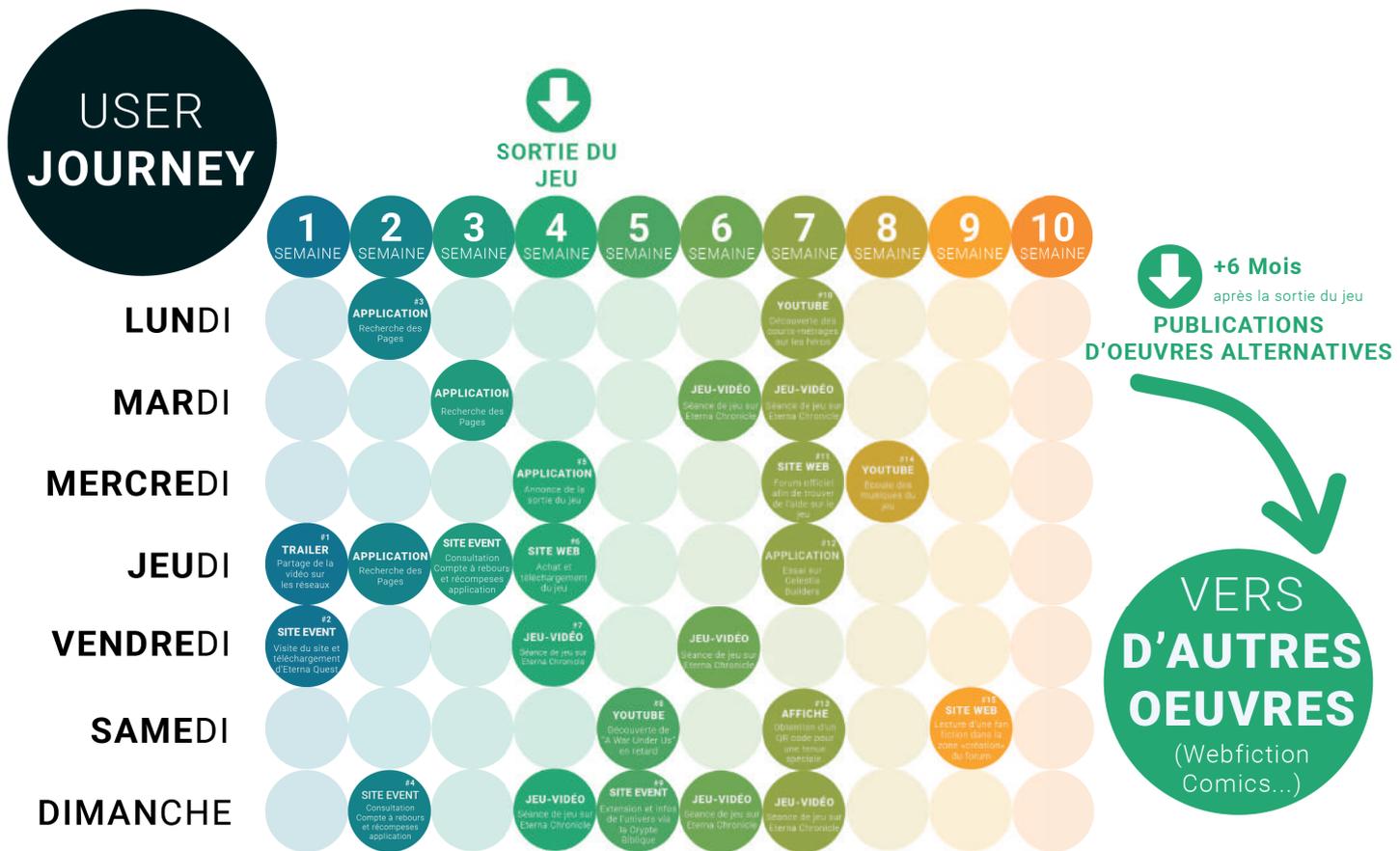
En tant que **point faible**, elle citerait...

- Le jeu vidéo est central pour tout comprendre.

STRATÉGIE TRANSMEDIA

CIBLES

Quelle expérience type pour un utilisateur ? :



* #Numero : Indique une nouvelle plateforme / media / action de la part de l'utilisateur

* Ce **User Journey** s'intéresse au parcours typique d'un utilisateur qui deviendra fan de notre oeuvre au moyen de déplacements sur plusieurs plateformes de notre stratégie transmédia.

Son parcours commence à partir du 5ème mois, après la sortie du **premier court-métrage** qui introduit l'univers.

STRATÉGIE TRANSMEDIA

EXPÉRIENCE UTILISATEUR

Qu'est-ce qui, dans la conception de l'univers et de l'expérience utilisateur du projet, rentre en interaction et permet d'engager et de motiver les cibles ?



DÉBUT DE L'EXPÉRIENCE UTILISATEUR



PLAN

PRO-
DUC-
TION



RESSOURCES - 31
FINANCEMENT - 32 à 33
COMMUNICATION - 34
PARTENAIRES - 35
RISQUES FAIBLESSES-36

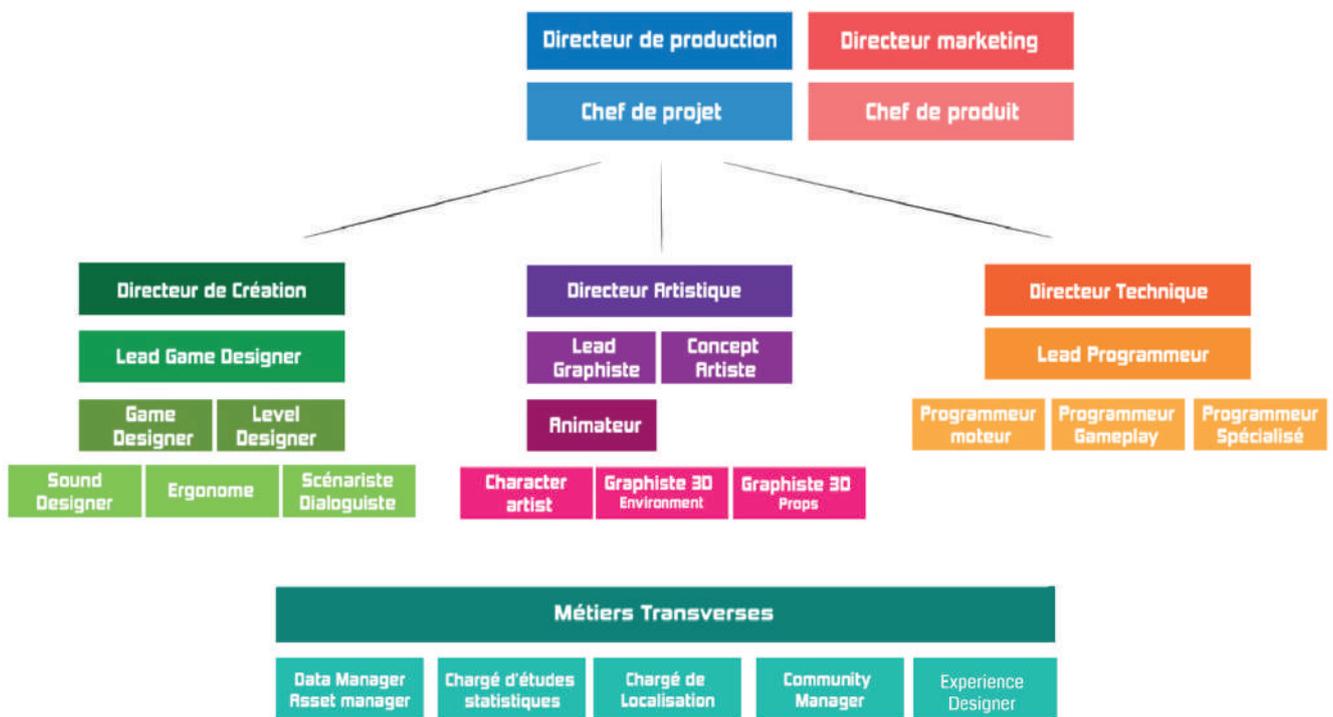
PRODUCTION

RESSOURCES

Pour mener à bien ce projet, l'équipe devra réunir trois compétences principales :

Un savoir-faire dans le game design, dans l'expérience utilisateur et la programmation du projet une direction artistique permettant au jeu d'être reconnu des autres productions du genre des compétences en matière de transmédia : écriture et cohérence de l'expérience sur les différents supports ainsi que la communication du projet.

Pour ce faire, voici l'équipe qui serait idéale pour ce projet :



PRODUCTION

FINANCEMENT

K.P.I - Indicateurs Clés de Performance : Les K.P.I. varient en fonction du média.

Voici des exemples qui vont nous permettre de connaître le succès d'une plateforme et obtenir un feedback de la part des utilisateurs .

Eterna Quest et Celestia Builders [Application RA et Application Jeu de Gestion] :

Nombre de téléchargement, nombre d'étoile sur les différents stores de l'application, commentaires, taux de viralité de l'application (qui partage sur les réseaux ? comment ? pourquoi ?), taux de complétion (qui récupère toutes les pages ? où ? pourquoi ?)

Eterna Chronicle [Jeu-vidéo] :

Nombre de vente, partage sur les réseaux sociaux (capture d'écran notamment), discussion sur les forums (nombre de sujets, de posts, sondages pour connaître la satisfaction des utilisateurs)

Websérie et Vidéos YouTube :

Nombre de vues et de partage, liens renvoyant à ces pages, nombre de like...

Site Web principal et Crypte Biblique :

Taux de nouvelles sessions, taux de rebond, nombre de pages vues par visite, temps passé par page, durée moyenne par visite, taux d'achat du jeu à partir du site, nombre de réactions aux annonces sur les forum, nombre de connexion lors de la présence du compte à rebours sur la Crypte Biblique avant la sortie du trailer...

Concernant les solutions qui pourraient être appliquées pour développer les KPI, on pourrait citer le fait de s'adresser aux influenceurs et, dans le but de satisfaire chaque type de cible (non gamer, hardcore gamer et casual gamer...), proposer du contenu davantage ciblé (plus de mécanique amusante pour les gamers, des mises à jour régulières pour le jeu mobile afin de faire souvent revenir nos cibles sur la plateforme).

PRODUCTION

COMMUNICATION

La communication se fera sur deux axes : un premier permettant de s'adresser aux joueurs, notre cible principale, et un second pour les non-joueurs.



COMMUNICATION JOUEURS : L'objectif est ici de fidéliser et d'amener l'utilisateur à devenir fan de l'expérience que nous proposons. Pour se faire, nous nous adresserons à eux en particulier par l'intermédiaire de Facebook : des concours seront proposés aux fans en échange de l'obtention de codes pour obtenir in-game des bonus cosmétiques, des questions et sondages seront postées, permettant d'obtenir des incitations pour raconter son expérience sur les différentes oeuvres pour obtenir des avis, ainsi que sur les forums. Twitter quant à lui permettra d'obtenir des informations chaudes sur l'actualité de l'univers d'Eterna Chronicle. YouTube dans notre stratégie, est un élément central, permettant de faire transiter des fans vers le site officiel et le jeu, mais aussi des novices qui pourraient apprécier l'univers (exemple : un internaute découvre le court métrage A War Under Us grâce au partage de la page officielle, relayée par un fan)

COMMUNICATION NON-JOUEURS : L'objectif est ici de faire découvrir notre univers. Par conséquent, la communication non-joueurs s'effectuera dans des canaux différents du jeu vidéo : dans la rue au moyen d'affiches, à travers les oeuvres intermédiaires comme les comics et les courts métrages, et des jeux proposant un gameplay simple, pour des sessions courtes. Sur ces derniers, on retrouvera la présence des réseaux-sociaux (dans le but de convertir en joueurs/fans), du site internet, et un visuel du logo d'Eterna Chronicle. Par exemple, si l'utilisateur se rend sur son application Celestia Builders, le logo d'Eterna Chronicle apparaîtra aux côtés du logo du titre, pour rappeler la cohérence de l'univers.



PRODUCTION

PARTENAIRES

Nous allons établir **trois partenariats** en fonction des différentes plateformes sur laquelle la stratégie doit se développer. Il est important de rappeler qu'en temps que développeur et éditeur, nous sommes indépendants de ces entités mais qu'elles pourraient nous aider à mener à bien notre projet :



DONTNODE - Jeux-Vidéo : partenariat avec DontNode (studio créée en 2008 à Paris dont l'un des fondateurs est Hervé Bonin) : nous sommes un studio français et cela pourrait déjà créer une première proximité avec ce studio qui en est un aussi. Beaucoup moins important qu'un studio comme Ubisoft, nous pourrions profiter de la visibilité du studio et de son calendrier pour proposer notre titre principal. DontNode a déjà exploré l'univers science-fiction avec Remember Me, vision futuriste et malsaine d'un Paris futuriste et développe beaucoup ses scénarios comme le populaire Life is Strange narratif et épisodique. Ces différents points rentrent en lien avec notre stratégie.

CYANIDE - Jeux mobile : Cyanide est un studio indépendant de développement de jeux vidéo situé à Nanterre, près de Paris et crée 2000 par 7 anciens employés d'Ubisoft. Il s'agit de l'un des studios les plus productifs en France. Sa particularité est qu'il travaille souvent en sous-traitance pour des sociétés (Spiders, Stream On, Kylotoon)...L'expérience de Cyanide aux côtés de DONTNODE pourrait nous permettre de développer l'aspect artistique de notre univers et proposer un jeu de qualité.



BLUR STUDIO - Studio d'animation : Créé en 1995 par Tim Miller et situé en Californie, le studio a notamment travaillé dans les longs-métrage sur Millénium : Les Hommes qui n'aimaient pas les femmes et Avatar, et ont réalisé les bandes annonces pour des licences de jeu vidéo comme Bioshock, Batman : Arkham, Fable et Mass Effect (univers variés, dont de la SF et de la fantasy). Blur Studio produit des oeuvres de qualité, avec qui il serait vraiment intéressant de travailler notamment pour les cinématiques du média principal, mais aussi pour tout le contenu vidéo.

PRODUCTION

S.W.O.T.

OBJECTIF : PROPOSER UNE EXPÉRIENCE RICHE ET VARIÉE SUR PLUSIEURS PLATEFORMES

	POSITIF (pour atteindre l'objectif)	NÉGATIF (pour atteindre l'objectif)
INTERNE	FORCES <ul style="list-style-type: none">- Univers complet et transmédia- Mêlé SF et Fantasie, séduction de publics différents- Communauté présente sur les canaux (forum, youtube..) ; interactivité.	FAIBLESSES <ul style="list-style-type: none">- Segmentation des histoires- Difficulté d'accès pour les non-initiés / casuels sur certaines plateformes<i>(exemple : un débutant n'ayant pas le réflexe stratégique du tour par tour RPG.)</i>
EXTERNE	OPPORTUNITÉS <ul style="list-style-type: none">- Partenariats avec des éditeurs / développeurs proches de l'univers- Contexte favorable au développement du jeu-vidéo <i>(France = second pays le plus attractif, derrière les USA)</i>	MENACES <ul style="list-style-type: none">- Calendrier des sorties de jeux saturé et forte concurrence- Difficulté à trouver des sources de financement et d'édition des médias