

Bienvenue !

Bienvenue dans la campagne de financement participatif (crowd-funding) du jeu vidéo « **Dungeon Kingdom : Sign of the Moon** », qui est un jeu de rôle dans un monde fantastique, et plus précisément un « Dungeon Crawler » où l'exploration de donjons est de mise !

Certains d'entre vous vont probablement demander, qu'est-ce qu'un « Dungeon Crawler » ? Et bien il s'agit de créer une équipe d'aventuriers, d'explorer de sombres donjons infestés de créatures, résoudre des énigmes, découvrir des trésors et des objets fantastiques. Vos nuits vont être courtes...

Mais ce n'est pas tout ! **Dungeon Kingdom** est un « Dungeon Crawler » en 3D avec une vue immersive à la première personne, vous êtes donc l'acteur direct ! Toutes les actions se produisent en temps réel ! Ces principes sont hérités d'une famille de jeux dont les plus illustres représentants ont remporté de nombreux prix il y a une vingtaine d'années, et cette famille possède une très solide base de fans, y compris encore aujourd'hui !

Il est temps de vous montrer une vidéo du jeu. C'est un peu « brut », le contenu du niveau et son aménagement n'est pas finalisé, ni les sons. Dans cette vidéo, je joue sur une tablette Android (notez que cela fonctionne aussi très bien sur Pc, Mac, iPhone, iPad...) . Cliquez sur le lien ci-dessous pour la visionner sur youtube (ou simplement sur la fiche indiegogo):

<http://www.youtube.com/watch?v=-YozyX0oepw>

Une image extraite de cette vidéo:



Maintenant que vous avez une idée plus précise du jeu, vous vous demandez peut-être pourquoi créer un «Dungeon Crawler» de nos jours ?

Et bien, premièrement, en tant que joueurs, nous adorons ça ! Deuxièmement, aujourd'hui le marché du jeu vidéo manque cruellement de bons «Dungeon Crawler» à actions en temps réel, et depuis la belle «époque» des excellents jeux du genre (Dungeon Master, Eye of the Beholder, Ishar...) il y a un vide pratiquement abyssal si l'on omet le bon Grimrock. Et sur mobile c'est encore pire ! Très insuffisant pour nourrir le gros appétit des fans du genre !



Dungeon Kingdom ne dépoussière pas seulement le genre, nous avons également de solides arguments pour faire de lui le digne héritier de ses ancêtres :

- Techniques modernes de rendu et puissant moteur de gestion dynamique de l'éclairage et des ombres.
- Multi-plateformes : **Dungeon Kingdom** est conçu et fortement optimisé pour fonctionner aussi bien sur Pc, Mac, Linux que sur mobiles (iOs, Android, tablettes et smartphones). Le moteur d'affichage s'adapte parfaitement à tous ces types d'appareils.
- Intelligence artificielle avancée avec une large palette de comportements. Ne soyez pas surpris de vous faire attaquer dans le dos par des créatures intelligentes, ça n'est probablement pas un hasard.
- Fonctionnalités avancées : vous pouvez par exemple mettre le feu à certains éléments du décor, notamment les rideaux !
- Fonctionnalités inter-plateforme : vous pourrez par exemple commencer à jouer une partie sur Pc, et récupérer la sauvegarde sur votre tablette pour continuer à jouer !
- Environnements variés : vous ne vous lasserez pas des environnements dans **Dungeon Kingdom**, beaucoup de surprises vous attendent !
- Contexte scénaristique et historique solide. Car pour nous, un **Dungeon Crawler** peut-être plus qu'une succession de couloirs dont le motif d'exploration se justifierait par un prétexte alambiqué !.
- Moteur de physique réaliste permettant de nouveaux types d'énigmes et des animations plus crédibles !.
- Fonctionnalités modernes mais non envahissantes !. A titre d'exemple, la gestion de «trophées» pour souligner vos exploits dans le jeu.
- Le monde de **Dungeon Kingdom** est constitué de niveaux «en continu», sans effet de fading ou autres coupures quand l'on change d'étages, améliorant ainsi l'immersion.

Nous pourrions continuer cette liste, et même y inclure des fonctionnalités plus traditionnelles qui font parties de l'ADN de ce genre de jeu (création de personnages, de sortilèges...).

Mais je veux surtout insister sur un point qui va faire de **Dungeon Kingdom** un jeu unique dans vos souvenirs lorsque vous y aurez joué : la conception de ses donjons...!. Car pour

nous, un « Dungeon Crawler » temps réel c'est avant tout une question d'ambiance, de tension, d'immersion, et c'est ainsi que nous passons un temps incalculable sur la conception des niveaux du jeu pour travailler avec acharnement sur ces points et sur tout un tas de détails qui vont faire la différence !

Nous voulons graver dans votre mémoire toutes les sombres pièces et les couloirs que vous allez explorer dans Dungeon Kingdom ! Nous allons alimenter vos cauchemars !.

Ceux qui ont perdu leur âme il y a 20 ans dans l'excellent jeu Chaos Strikes Back (la suite de Dungeon Master) dont la conception du donjon frôlait la perfection, vont adorer **Dungeon Kingdom** !



L'équipe derrière **Dungeon Kingdom** est composée de professionnels du jeu vidéo avec de nombreuses années d'expériences et ayant œuvré sur de nombreux titres pour de nombreuses plateformes. Après avoir travaillé au sein de studios de développements traditionnels, nous sommes tous passés en indépendant pour gagner notre liberté de création. En tant que freelance nous avons (et continuons) de travailler pour d'importants clients du monde du jeu vidéo, notamment sur mobile.

L'équipe de production principale est composée de:

- Frédéric Duval «*Kanda*» et Quentin Duval «*Bilboee*» sont les développeurs et concepteurs du projet. Alors que Quentin est plutôt spécialisé dans les développements liés au Web, Frédéric a une longue histoire dans le développement de jeux vidéos et de technologies de rendu depuis l'ère des ordinateurs 16 bits et a fait ses premiers pas en programmation à l'âge de 10 ans !.
- François von Orelli est notre talentueux graphiste 2D qui a notamment peint les portraits des héros et les écrans statiques. Il a été formé aux «beaux arts».
- Julien Noël a également été formé aux «beaux arts» et il est un spécialiste de la modélisation 3D et du texturing «next-gen». Il est capable de créer des modèles 3D très détaillés même dans un contexte de faible budget polygones.

A ces personnes, nous ajoutons nos camarades œuvrant sur des domaines très spécifiques:

- Marc Lambert «*Weren*» est notre talentueux écrivain qui a conçu l'histoire du monde de Dungeon Kingdom et a également défini le scénario de cet épisode avec nous.
- Fabrice Deshayes «*Xtream*» qui a composé les musiques du jeu. Vous pouvez écouter ses belles mélodies sur Soundcloud.

Certains compagnons, issus de la communauté supportant le jeu, nous aident également pour différents aspects tel que la traduction, les tests etc. Merci infiniment à tous nos

supporters bien-aimés !.

pourquoi indiegogo ?

Comme vous l'aurez probablement remarqué sur la vidéo, le développement est déjà bien avancé, la plupart des fonctionnalités étant implémentées, et le gros du contenu est déjà (ou prêt à être) intégré.

Cependant développer un jeu avec autant d'ambitions et de si grosses attentes de la part des fans, est une tâche immense ! Et nous ne voulons pas brider notre créativité pour des raisons de budget. Nous (le noyau de base) souhaitons passer plus de temps sur le jeu et pouvoir le sortir plus tôt que si nous n'avions pas de financement. De plus nous aimerions ajouter un peu plus de contenu et rendre encore plus détaillé l'affichage pour les machines les plus puissantes.

Ensuite, nous voulons intégrer une fonctionnalité non dévoilée qui permettrait de ravir encore plus les amateurs du jeux, mais elle demande de payer une licence logicielle pour être intégrée dans le jeu. Et pour finir, si la campagne se révèle être un très gros succès, nous intégrerons plus de langues et plus de plateformes, selon le souhait de notre communauté.

- **9000 euros** : On peut finir le jeu dans les meilleures conditions, à temps plein, pour la fin de l'année, avec le contenu souhaité et les langues prévues.
- **13 000 euros** : Plus de contenu et surtout de nouvelles fonctionnalités: un éditeur de niveau intégré (y compris sur mobiles) et un très bon mode de jeu à base de génération aléatoire de donjons.
- **18 000 euros** : Le jeu sera porté sur PS Vita, Windows Phone et Wii u pour satisfaire les demandes de la communauté. Plus de créatures, d'objets et de langues seront ajoutées.
- **xxx euros** : Le développement de la suite pourra démarrer juste après la sortie du premier chapitre...Et pourquoi pas un portage sur d'autres plateformes, nous sommes ouvert à vos suggestions ! (Dungeon Kingdom a été testé avec le casque de réalité virtuelle Oculus Rift)

les cadeaux

En fonction du montant de votre contribution, pour vous remercier, certains d'entre vous recevront des contreparties, parmi lesquelles vous trouverez une carte postale de Dungeon Kingdom, un lot de cartes des héros principaux du jeu, un badge, un tee-shirt ou encore mug :



A ces contributions physiques, nous avons ajouté:

- Accès anticipé au jeu.
- Une Copie Digitale du jeu et de ses mises à jours
- Accès aux versions développement avec mises à jour hebdomadaires.

Les plus fortes contributions auront également les possibilités suivantes:

- Inventer un Héros dont le portrait sera peint à la main par François et inclus dans le jeu. Il aura le nom et les caractéristiques de votre choix.
- Imaginer une créature qui sera modélisée par Julien et qui prendra vie selon votre description de son apparence et de son comportement.

Choisissez donc judicieusement le montant de votre investissement dans le tableau de droite sur la page Indiegogo !



Comme mentionné plus haut, le jeu est déjà bien avancé. Nous utilisons la technologie Unity 3D qui nous permet de nous concentrer sur le jeu lui-même et de ne pas perdre trop de temps sur le portage vers les différentes plateformes. Alors il n'y a pratiquement pas (pour ne pas dire aucun) de risques à financer **Dungeon Kingdom**. Nous sommes passionnés et motivés. Et il faut garder à l'esprit que votre argent peut permettre de transformer un bon «Dungeon Crawler» en un titre *exceptionnel* !.

Si vous avez des doutes, allez jeter un œil sur la campagne de publication sur la plateforme Steam Greenlight, et lisez les retours fantastiques de la communauté, voici le

lien :

<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=296809307>



Vous n'avez peut-être pas (ou ne souhaitez pas) nous aider à financer la fin du développement du jeu. Cependant il y a un autre moyen de nous aider: faites passer le mot ! Partager le lien de la campagne Indiegogo sur les réseaux sociaux comme twitter, facebook et autres, postez sur les forums et partout où vous voulez ! Parlez en à vos amis !!!!

Pour finir, vous pouvez également voter pour nous sur Steam Greenlight, la plateforme de diffusion numérique, afin de terminer la campagne de validation !

<http://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=296809307>

D'avance merci infiniment ! Notre but principal est de combler votre appétit pour l'aventure !

Gardez un œil sur la galerie des captures d'écran du jeu car nous allons en publier de nouveaux très prochainement afin de dévoiler de nouveaux environnements !

Lien internet de la campagne Indiegogo pour participer :

<http://www.indiegogo.com/projects/dungeon-kingdom-sign-of-the-moon/x/8516640>



