

The background of the cover is a vibrant, stylized illustration. It depicts a large, multi-story wooden house with a complex roofline and several windows, some of which are glowing. The house is situated on a grassy hill. To the left of the house, there is a tall, dark, cylindrical structure that resembles a chimney or a tower. A large, translucent, pinkish-purple sphere is floating in the sky to the left of the house. The sky is a deep blue with a large, bright, pinkish-purple sun or moon in the center. There are several small, dark, bird-like silhouettes flying in the sky. The entire scene is framed by a thick, dark, wavy border.

PROJECT BASE

DOSSIER ARTISTIQUE

FICHE DE SYNTHÈSE



ProjectBASE est un jeu sandbox à la première personne, jouable en solo ou en coopération, mêlant construction, survie, exploration et gestion dans un univers vivant et évolutif.

Vous vous réveillez sur une planète inconnue et vous liez d'amitié avec Orbi, une mystérieuse créature. Ensemble, bâtissez votre refuge, accueillez de nouveaux habitants et transformez progressivement votre abri en une colonie vivante, que vous devrez organiser et protéger.

À mesure que vous explorez, construisez et transformez le monde, la planète semble réagir à votre présence et à vos actions. Vous devrez apprendre à survivre dans un environnement imprévisible, rythmé par des événements qui bouleversent la vie de votre colonie.

Titre : ProjectBASE

Genre : Survie /
Construction / Gestion

Univers : Médiéval
fantasy

Plateforme : Steam -
PC, Mac et Linux

Graphisme : 3D Stylisée

Public cible : Amateurs
de jeux de construction,
de survie et de gestion

Modèle économique :
Early Access - Buy to Play

Mode : Solo - Coop

Avancement : Démo
technique - Vertical Slice
en cours de développement

LES PILIERS DU PROJET

Construisez

Transformez un simple refuge en une colonie vivante et évolutive

Dirigez

Attribuez un rôle à chaque habitant, organisez leur travail et veillez à l'équilibre de votre communauté

Explorez

Découvrez un monde inconnu, ses ressources, ses dangers et ses mystères.

Survivez

Affrontez les créatures hostiles et les événements imprévisibles qui menacent l'équilibre de votre colonie

OUTILS



Notion



Unreal Engine



Blender



Suite Adobe

NOTE D'INTENTION

À travers ProjectBASE, notre volonté est de proposer une expérience sandbox où la construction et la survie ne sont pas uniquement des objectifs de progression, mais des moyens de créer une relation plus intime entre le joueur, sa colonie et le monde qui les entoure.

NOTRE PROPOSITION

Le projet est né d'une frustration récurrente dans les jeux de survie : le manque d'impact réel de la base sur l'aventure du joueur. Avec ProjectBASE, nous voulons en faire le cœur de l'expérience.

Là où la plupart des jeux de survie demandent au joueur de construire une base pour explorer le monde, ProjectBASE inverse la formule : le joueur explore le monde pour construire, développer et faire vivre sa colonie.

Chaque découverte, chaque événement et chaque choix important contribuent à transformer la colonie et le monde qui l'entoure, tout en renforçant le lien entre le joueur, son refuge et celles et ceux qui y vivent.

NOTRE POSTURE

La nécessité de survivre pousse le joueur à bâtir un premier refuge. Lorsque de nouveaux habitants viennent s'y installer, cet abri devient progressivement un lieu de vie partagé dont il doit comprendre les besoins et assurer la protection.

Dans les jeux de survie, les objectifs du joueur sont souvent clairement énoncés. Les conséquences de ses choix le sont beaucoup moins.

ProjectBASE laisse au joueur la liberté de tirer ses propres conclusions. Les conséquences de ses choix apparaissent naturellement au fil de la partie et peuvent progressivement orienter la manière dont sa colonie se développe et interagit avec le monde qui l'entoure.

Les différents choix effectués par le joueur et leurs conséquences sur le monde, les habitants et Orbi seront approfondis durant la prochaine phase de développement.

LE CHOIX D'UN MOT "COLONIE"

Le terme de « colonie » est employé volontairement. Il ne désigne pas seulement une base à développer, mais une communauté qui s'installe durablement dans un environnement inconnu, transforme un refuge en lieu de vie et apprend à faire face aux conséquences de son installation.

Ce mot porte une histoire que le projet ne souhaite pas ignorer. La transformation du monde par la colonie modifie l'équilibre entre celle-ci et la planète. Cette tension est au cœur de ProjectBASE, sans constituer son unique sujet ni imposer une lecture au joueur.

LES GRANDES FIGURES

ORBI

Orbi est le premier compagnon du joueur. Il devient également son principal moyen d'interagir avec le monde et la colonie. À travers lui, le joueur accède aux menus, transmet des ordres à distance et utilise différentes capacités pour soutenir ses alliés ou se défendre face aux menaces.

Encore jeune, Orbi gagne progressivement en puissance, ce qui permet au joueur de débloquent de nouvelles aptitudes au fil de l'aventure. Il apprend également en observant ses décisions et ses habitudes ; ses réactions et ses paroles évoluent selon la manière dont le joueur développe sa colonie.



Orbi a été conçu comme un reflet des actions du joueur : il met en lumière ses actes et les conséquences de ses décisions, sans lui imposer de jugement ni déterminer une voie à suivre.

LA PLANÈTE

La planète constitue la principale force à laquelle le joueur doit faire face. À mesure que la colonie s'étend et transforme son environnement, le monde réagit pour préserver son équilibre.

Créatures hostiles, phénomènes naturels et événements imprévisibles sont les manifestations de cette réaction. La planète n'agit ni par cruauté ni pour punir le joueur : elle défend instinctivement un monde dont la colonie bouleverse les règles.

LES HABITANTS

Les habitants ne sont pas de simples unités. Chacun possède un nom, une apparence, des aptitudes et des fragilités qui lui sont propres. En partageant leur quotidien et les épreuves de la colonie, le joueur s'attache progressivement à eux.

Au fil du temps, les habitants gagnent en expérience, développent leurs aptitudes et deviennent plus efficaces. Certains finissent par occuper une place essentielle au sein de la communauté.

Perdre un habitant expérimenté constitue alors un véritable drame. Sa disparition peut priver la colonie d'un savoir-faire précieux, fragiliser son organisation et affecter durablement les survivants. La base est le cœur matériel de l'expérience, mais ce sont ses habitants qui en font un foyer.



TRAME NARRATIVE

ProjectBASE propose une **trame principale définie**, mais également une histoire procédurale unique et personnelle, façonnée par les actions du joueur à chaque partie.

L'HISTOIRE PRINCIPALE

Le joueur se réveille sur une planète inconnue et fait la rencontre d'Orbi, avec qui il se lie. En explorant le monde, il découvre des **vestiges et d'imposantes structures** laissés par une ancienne civilisation. Leur étude, ainsi que les réactions d'Orbi, lui permettent de reconstituer progressivement le passé de ce monde, de comprendre qui est Orbi, pourquoi il se trouve ici et ce qui les unit.

À mesure que la colonie transforme son environnement, la planète réagit. Ce comportement n'est pas celui d'un simple écosystème : le monde est lui-même une **immense créature vivante**, qui cherche instinctivement à repousser et à contrer les bouleversements provoqués par le joueur.

Cette histoire se dévoile librement au fil de l'exploration. Le joueur peut choisir de la découvrir à son rythme ou de se consacrer entièrement au développement de sa colonie : le récit principal reste **entièrement facultatif**.

L'HISTOIRE DE VOTRE COLONIE

En parallèle, chaque partie fait naître une **histoire unique**. L'arrivée de nouveaux habitants, les constructions, les découvertes, les attaques, les catastrophes, les victoires et les disparitions d'habitants sont automatiquement **consignées dans un carnet**.

Le carnet, à la manière d'un journal de bord, permet de retracer toute l'histoire de la colonie : ses premiers jours, ses transformations, les épreuves qu'elle a traversées et les personnes qui l'ont façonnée.

Plusieurs joueurs peuvent ainsi découvrir la même histoire principale tout en vivant des aventures profondément différentes. Un même joueur peut également recommencer une partie, rencontrer de nouveaux événements et écrire une **tout autre histoire**.

Le point de départ et le mystère central du récit sont aujourd'hui définis. Nous développerons le récit au fil du développement.

L'UNIVERS

Au-delà du mystère de ses origines, la planète se révèle comme un monde ancien et profondément sauvage, où les vestiges d'une civilisation disparue côtoient une nature qui a repris toute sa place.

UNE NATURE PRIMORDIALE

Plusieurs environnements y coexistent, chacun avec sa propre ambiance, sa faune, sa flore, ses ressources, ses dangers ainsi que ses ruines. Leur exploration pousse le joueur à adapter ses constructions et également l'organisation de sa colonie.

Les trois premiers biomes ont déjà été modélisés et validés pour la première version du jeu, chacun disposant de sa propre identité visuelle.

Rosazur



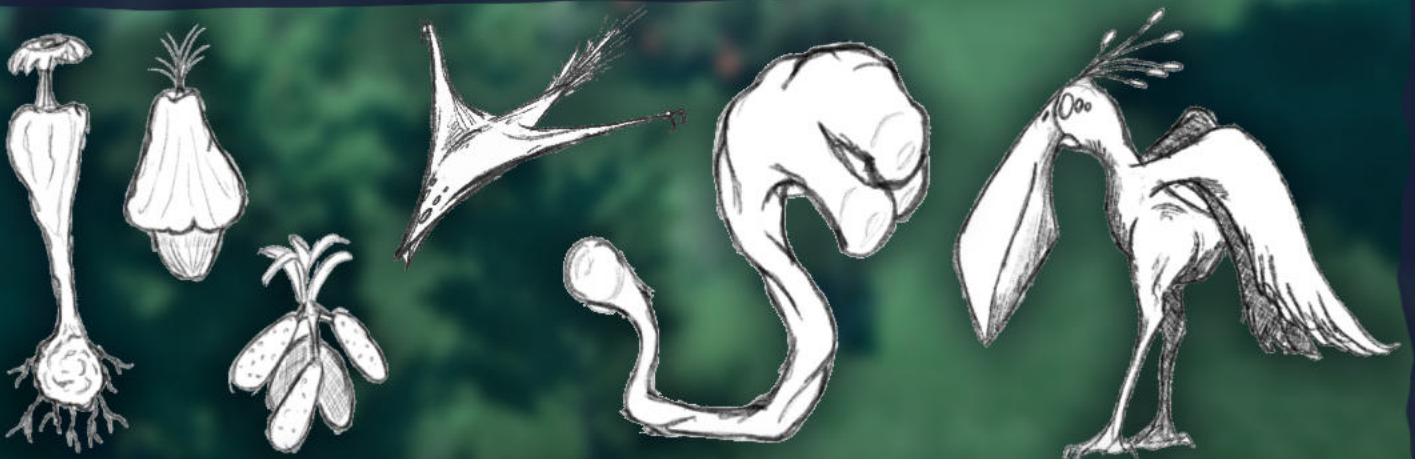
Terreestre



Sombreval



RECHERCHES — FAUNE & FLORE



Plusieurs formes de vie et de menace ont déjà été imaginées. Le bestiaire continuera d'évoluer au fil du développement.

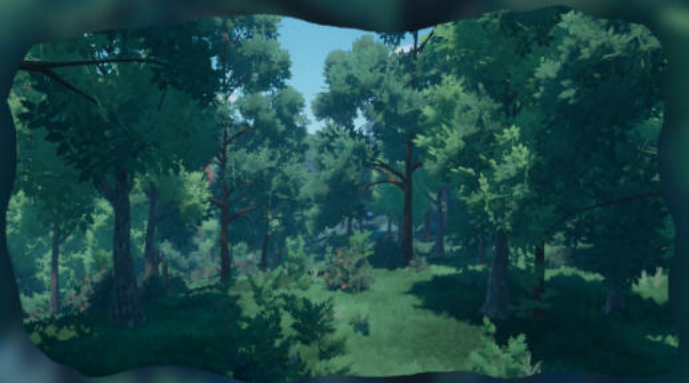
DIRECTION ARTISTIQUE

Une direction artistique pensée pour porter le message du jeu.

UNE IDENTITÉ EN CONSTRUCTION

En l'absence de concept artist au sein de l'équipe, les premières recherches visuelles de ProjectBASE ont été menées **directement en 3D**. Les environnements, les constructions et les personnages ont ainsi été prototypés afin d'explorer les formes, les proportions, les couleurs et la lisibilité du projet. Ce travail a permis de faire émerger une **première identité visuelle**, encore appelée à évoluer avec le renforcement de l'équipe en direction artistique.

Le jeu s'oriente vers une **esthétique stylisée et handpainted**, portée par des silhouettes lisibles, des couleurs marquées et une **nature magnifiée**. Les architectures se veulent simples et chaleureuses, tandis que les personnages adoptent des proportions légèrement caricaturales afin d'être facilement reconnaissables. L'apparence du monde évoluera avec le développement de la colonie et les transformations provoquées par le joueur.



INSPIRATIONS VISUELLES



GAMEPLAY

Une boucle de survie qui ramène toujours à la colonie et à ceux qui la font vivre.

UN GAMEPLAY DE SURVIE

ProjectBASE reprend les fondations des jeux de survie : exploration, récolte, artisanat, construction et combat. Il y ajoute cependant une dimension encore rarement exploitée à la première personne : la **gestion d'une colonie**, dont les habitants participent activement à l'exploration, au développement et à la défense de la base.

Seul ou accompagné de membres de la colonie, le joueur part explorer le monde et en rapporte les ressources nécessaires au refuge. Entre chaque expédition, il construit, répare, organise le travail des habitants et prépare la communauté aux prochaines menaces.

LA BOUCLE DE JEU



Le joueur peut accomplir chacune de ces actions **seul ou accompagné des habitants**. Lui seul peut cependant **attribuer les rôles et définir les priorités de la colonie**.

IMPRÉVISIBILITÉ

Afin de rendre unique chaque partie, ProjectBASE s'appuie sur un système d'événements dynamiques capable de **transformer durablement le monde et la vie de la colonie**.

Catastrophes, attaques, transformations du terrain et interactions entre les événements créent des situations uniques, obligeant le joueur à adapter ses constructions, son organisation et ses priorités.

MÉCANIQUES CENTRALES

UNE CONSTRUCTION MODULAIRE

La construction repose sur un système modulaire par **points d'accroche**. Dans le mode construction, le joueur sélectionne, positionne et assemble librement poutres, sols, murs, toits et objets décoratifs.

Ses créations peuvent être enregistrées sous forme de plans afin d'être reproduites rapidement ou partagées avec d'autres joueurs.



UN TERRAIN MODELABLE

À l'aide d'**outils**, le joueur peut ajouter ou retirer de la matière, creuser, niveler et remodeler le terrain.

Il peut ainsi préparer ses constructions, ouvrir de nouveaux passages ou aménager le relief pour faciliter l'exploration et renforcer les défenses de la colonie.



UNE COLONIE AUTONOME

Le joueur attribue des rôles et définit les priorités de la colonie. En jeu, un **menu radial** lui permet également de donner rapidement des ordres individuels ou collectifs aux habitants. Ceux-ci accomplissent ensuite leurs tâches de **manière autonome**.

Ils peuvent explorer, récolter, construire, réparer, défendre le refuge ou accompagner le joueur dans ses expéditions.

L'objectif n'est pas de contrôler chacun de leurs gestes, mais de coordonner une communauté capable d'agir sans supervision constante.



Les mécaniques centrales présentées ici sont d'ores et déjà finalisées et intégrées à notre démo technique. La Vertical Slice en cours de développement ajoutera les principales mécaniques de survie et les réunira avec ces systèmes existants au sein d'une expérience plus complète et représentative du jeu.

RÉFÉRENCES

ProjectBASE s'inspire de plusieurs œuvres issues du jeu vidéo, du cinéma et de l'animation, aussi bien dans ses mécaniques de gameplay que dans sa direction artistique et ses thématiques.

INSPIRATIONS GAMEPLAY



Construction modulaire et exploration d'un monde hostile



Survie exigeante et immersive à la première personne



Habitants semi-autonomes, construction collective et défense de la base



Communauté de survivants et conséquences durables de la perte d'un membre

INSPIRATIONS DIRECTION ARTISTIQUE



Lumière, profondeur des paysages et palettes de couleurs expressives



スタジオジブリ
STUDIO GHIBLI

Nature omniprésente et sublimée, personnages profondément attachants



Biomes fortement caractérisés, couleurs expressives

INSPIRATIONS THÉMATIQUES



Conflit non manichéen entre expansion humaine et survie de la nature



Colonisation, exploitation des ressources et réaction d'un monde vivant

Ces références nourrissent différents aspects du projet sans constituer des modèles à reproduire. Elles permettent à ProjectBASE de construire progressivement sa propre identité.

ÉQUIPE & AVANCEMENT

ProjectBASE est porté par Thibault Carabasse et Nastassja Kratochvil depuis plus de quatre ans. Une première démo technique jouable a déjà permis de valider plusieurs aspects du projet. L'équipe travaille aujourd'hui à la finalisation d'une Vertical Slice intégrant de nouvelles mécaniques de survie, auxquelles viendront s'ajouter les systèmes déjà développés, afin de proposer une expérience plus complète et représentative du jeu.

Le projet a été accompagné par l'incubateur Alumni de SKEMA Business School avant d'intégrer, en 2025-2026, l'incubateur Wizz d'Eurekatech à Angoulême. L'équipe a choisi de s'y installer afin de poursuivre son développement au sein d'un écosystème dédié au jeu vidéo.

Aujourd'hui composée de trois profils complémentaires, l'équipe a récemment accueilli Erwan Le Pape en tant que compositeur. Elle prévoit de se renforcer dans un premier temps en direction artistique, puis en animation et en modélisation 3D lors des prochaines phases.



THIBAUT CARABASSE
Directeur technique & game designer



NASTASSJA KRATOCHVIL
Productrice & cheffe de projet



ERWAN LE PAPE
Compositeur

AVANCEMENT DU PROJET

Systèmes en place

- Génération procédurale
- Construction modulaire
- Édition du terrain voxel
- Gestion des habitants
- Système de combat
- Combat des IA
- Météo dynamique
- Sauvegarde
- Pouvoirs du joueur

Étapes à venir

- Finalisation de la direction artistique
- Renforcement de l'équipe
- Création des contenus restants
- Vertical Slice
- Démo publique
- Early Access
- Version 1.0

Communauté

- Plus de 3 000 followers
- Développement partagé publiquement
- Présence régulière sur YouTube et les réseaux sociaux