

**Sylvain Seccia**



**DÉSIRÉ - LE PROJET**

**2012-2016**



**À mes parents**







## Janvier 2012

Après un énième flop à mon actif dans le jeu vidéo... me revoilà d'attaque pour débiter l'écriture du premier chapitre de « Désiré ». Je me souviens... déjà à cette époque, je me donnai quatre longues années pour réussir ce challenge. « Il fait tout le temps nuit dans ma tête » résonna en moi dès le début de l'aventure et s'est naturellement imposé dans la direction du projet.



À vrai dire il faut revenir en 2008 lorsque je traversais une période difficile... j'écrivis un synopsis pour un court-métrage en noir et blanc qui n'a jamais vu le jour. Ce qui me bottait dans cette histoire... c'était de vouloir retranscrire visuellement les émotions du héros à travers son regard. D'un point de vue philosophique le monde serait représenté par le noir et blanc, et l'homme rajouterait la couleur en déformant la réalité et en masquant ses propres angoisses. Dans le court-métrage en question... un homme se réveillait un beau matin en ne percevant plus les couleurs comme si on lui ôtait brusquement toutes ses passions.

C'est seulement fin 2011, quand j'ai commencé à penser au scénario de « Désiré »... que je me suis penché sur mon parcours de vie... ma personnalité... mes sentiments... et je trouvais finalement que ce synopsis me résumait bien. Je l'ai donc repris et adapté pour

mettre en avant la causalité entre la tristesse et la vision du personnage.

Étant donné que j'en prenais pour quatre ans, il était primordial de choisir un sujet qui me tenait à cœur... sans quoi, le jeu aurait flotté à la dérive malgré ma persévérance sans limite. Et pour en quelque sorte boucler la boucle... je décidai de partir sur un point & click à la LucasArts car les années 90 avaient marqué mon adolescence... et déjà à l'époque je souhaitais en créer un. Ce fut comme un rêve de gosse qui n'attendait plus qu'à s'accomplir.

Dès les premières pages du scénario, j'avais besoin de faire connaître mon nouveau projet sur les forums... histoire d'officialiser ma démarche et de tenir bon jusqu'au bout...

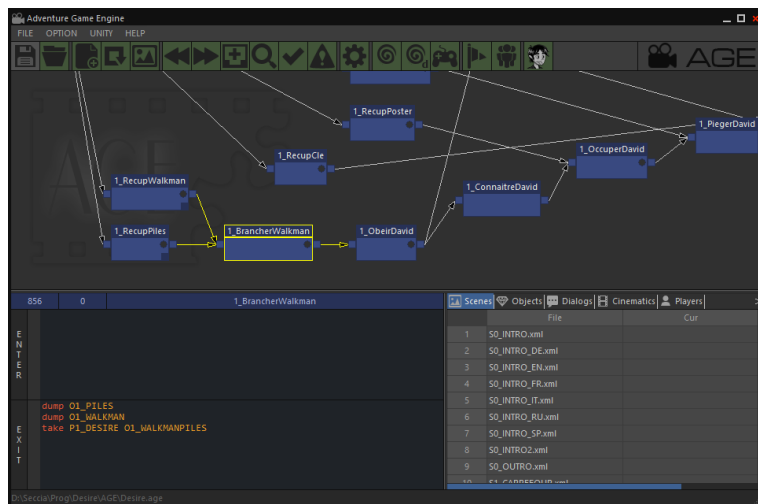


Le scénario avançait vite puisque deux chapitres furent bouclés dans la foulée. C'est en mars que j'entrepris le développement de mon moteur de jeux point & click, nommé AGE. Ce ne fut pas mon intention initiale, je cherchais un outil existant afin de me focaliser essentiellement sur « Désiré »... sans avoir recours à une seule ligne de code. Je m'orientais vers une approche purement scénaristique et graphique... sauf que je n'ai rien trouvé de bien convaincant ! Du coup, je remis une fois de plus la casquette du codeur pour concevoir l'outil de mes rêves.



L'IDE fut développé en C++ et le runtime avec Unity qui me permettait de sortir un jeu multiplateforme sans trop de peine.

Mes connaissances se limitaient à la programmation Windows.



Suite au licenciement économique d'une dizaine de salariés au sein d'un studio de jeux vidéo, j'ai pu construire les fondations du projet « Désiré » en m'y consacrant sérieusement à temps plein durant mes trois mois de préavis. Je devais ensuite retrouver un emploi salarié à la fois pour vivre et poursuivre cette aventure sereinement... ce qui a légèrement ralenti la cadence.

Au même moment, je repris contact avec Cyril... un ancien collègue en lui envoyant le scénario inachevé. Forcément... ayant moins le nez dans le guidon à cause du nouveau taf et AGE qui prenait forme... la recherche d'artistes me trottait dans la tête. Suite à nos échanges, il me conseilla de me tourner vers le site Café Salé. Aussitôt dit... aussitôt fait !... Je postai une annonce le 26 juin à la recherche de l'artiste perdu...



## Juillet 2012

Les réponses à l'annonce n'aboutissaient sur rien de concret. Je profitai de l'été pour m'exprimer musicalement en pianotant des mélodies sur mon synthé. Je me laissai emporter par le personnage pour inventer des morceaux qui... pour être franc... manquaient cruellement de technique. Ça n'avait aucune importance ! J'avais su retranscrire mes émotions dans ces notes de musique... que je pouvais à présent confier à un compositeur professionnel pour qu'il puisse s'en inspirer. À cet instant... le héros posséda une âme... il ne lui manquait plus qu'un corps pour exister.



## Novembre 2012

Je repris contact avec Sam, un autre ancien collègue qui me proposa un modèle qui servirait de référence tout au long du projet. Il mit l'accent sur la perspective qui me semblait trop architecturale mais nécessaire. En novembre, je pataugeais... j'avais seulement de vagues idées sur le style. Et donc les interrogations furent nombreuses :



Plutôt cartoon ?... plutôt réaliste ?... cartoon pour le décor et réaliste pour les personnages ?... ou le contraire ?... du noir et blanc polar ?... style BD ?... en monochrome ?... en nuance de gris ? Bref...

Dans un premier temps... il fallait de toute évidence une référence claire et nette pour établir le style des décors.

À l'exception de la mécanique bien rodée du point & click classique, les influences de « Désiré » proviennent principalement de la littérature et du cinéma. Je m'étais éloigné progressivement du jeu vidéo et ce monde devint à mes yeux un univers si étranger. C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles je souhaitais créer un jeu atypique.



La logique voulut que je me tourne vers un film qui m'avait touché artistiquement... il s'agit de « La Traversée de Paris ». J'aime beaucoup le contraste des scènes extérieures en pleine nuit.

Bien qu'il s'agisse d'une photographie, cela donnait le ton que je souhaitais apporter à l'ambiance du jeu.

La difficulté fut d'adapter cette ambiance à travers une illustration.

Malheureusement en 2012... les décors restèrent au point mort.

Toujours au mois de novembre, je décidai d'accélérer le mouvement afin d'éviter une cristallisation du projet. Ce fut une initiative maladroite de ma part mais utile pour le moral. Je fis appel à David, un prestataire indépendant, pour créer les quarante personnages de ce conte moderne. Dans la foulée, je lui demandai de tenter la scène de la station de métro.

Sur le moment... autant j'étais satisfait des personnages (alors qu'en fait ils étaient médiocres)... autant je fus très déçu par l'illustration présentée.



En effet les premiers essais ne furent pas très séduisants... par contre j'avais réussi à déblayer le terrain. J'avais surtout du contenu à montrer aux prochains artistes prêts à relever le défi.

Cette première expérience m'a permis d'être plus précis dans mes recherches et de recadrer ma demande.



## Décembre 2012

Le scénario est terminé ! J'avais pondu un document de soixante pages A4 en l'espace d'une année. Je n'en étais pas peu fier. Personnages... thèmes... situations... énigmes... messages du jeu... tout y était sauf les dialogues que je ne pouvais écrire sans *character design* définitif.

La fin de l'année 2012 sonna le premier round du défi que je m'étais fixé et je savais que le plus dur restait à venir. Car sans artistes talentueux... le projet n'avait point d'avenir.



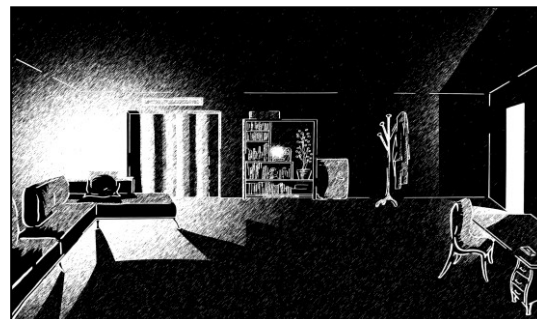
## Avril 2013

Le projet prit un tournant décisif au printemps 2013 après un début d'année calme... trop calme qui ne me rassurait pas. Ce n'est pas un hasard si au même moment... j'écrivis deux nouvelles publiées aux éditions Edilivre. La situation me frustrait profondément... moi qui avais si envie de raconter l'histoire de cet enfant achromate. Je m'essayai alors à l'écriture pure et dure un bref instant.

Puis tout s'emballe... en avril je fis la connaissance de Laurent sur internet qui m'offrit deux illustrations pour approfondir le style recherché.

Tout d'abord une version du métro bien plus sympa que celle de David... et une tentative monochrome de la scène finale du troisième chapitre.



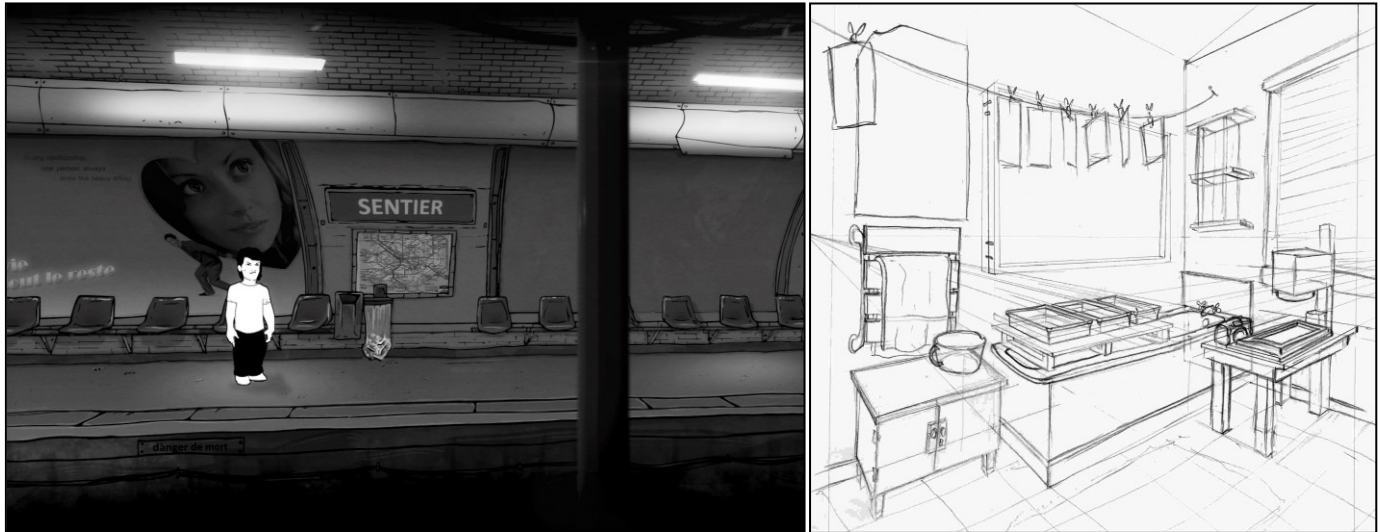


Je fus plus attiré par le côté BD de la station de métro. L'appartement me faisait penser aux cartes à gratter... le rendu me plaisait aussi mais ne correspondait pas vraiment au jeu.

Antoine et Sébastien, qui avaient répondu timidement une première fois à mon annonce en juillet 2012, revinrent vers moi plus déterminés et acceptèrent de travailler sur « Désiré ».

Leur proposition fut bluffante d'emblée... tous les détails n'y étaient pas encore mais j'avais la conviction qu'on était enfin sur le bon chemin. Je ne me sentais plus seul dans l'aventure. De mon côté je codai un shader pour rajouter un effet sépia à l'image dans le but d'adoucir la vision du héros et de rendre l'ambiance plus poétique.

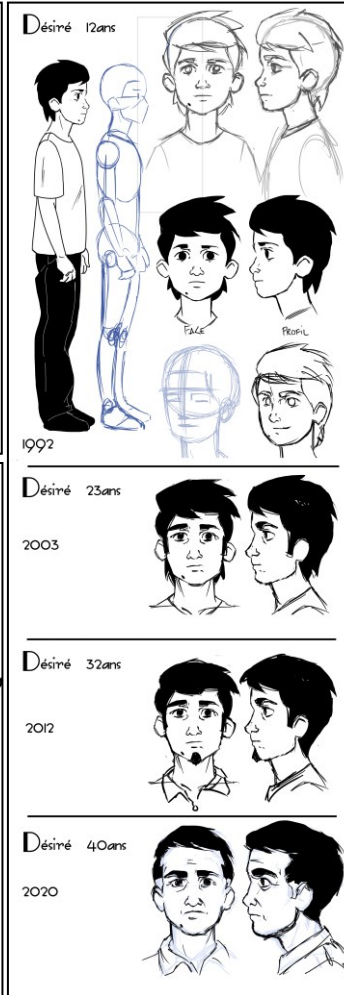




Antoine dessinait les croquis sur papier à partir des références que je lui transmettais et Sébastien se chargeait de l'encrage et de la colorisation en nuance de gris sur Photoshop.



Max répondit à l'annonce postée en juin 2012 et se pencha sur le design des personnages. On abandonna rapidement la piste du réalisme par anticipation des animations. Max tenta alors une version provisoire beaucoup plus stylisée...



Les premiers essais de Max étaient très intéressants.

Il me montra en quelques dessins ses compétences et son talent indiscutable dans son domaine.

Il touchait à tous les styles !

Mais au début Max ne parvenait pas à s'approprier les personnages... il préféra se concentrer sur les animations.



Loïk me recontacta spontanément pour proposer ses talents de compositeur. Il avait collaboré sur un projet de jeu vidéo 3D en 2011 et il se sentait prêt à réitérer l'expérience sans savoir où il mettait les pieds car il me faisait confiance.

Quand je lui parlai du concept et de la musique minimaliste au piano qui m'émouvait... il s'enflamma et composa une multitude d'extraits. Sa créativité fut débordante. Grâce à mes compositions de 2012... je parvins à lui communiquer l'âme de « Désiré ».

Loïk aura finalement composé de juin 2013 à 2016 une bande son de plus de quatre-vingts minutes exclusivement pour le jeu.

Souvent considérée dans les jeux vidéo comme la cinquième roue du carrosse... pour « Désiré » la musique ne peut être dissociée de l'œuvre.



À cette période... j'avais enfin trouvé les artistes à la hauteur de mes espérances... voire même au-delà de mes espérances...



## Novembre 2013

Je voulais une chanson pour accompagner la scène du restaurant du second chapitre. J'écrivis alors la première version de la chanson « Young Boy » en français.

Lorena composa la mélodie et enregistra une démo qui m'envoûta dès la première écoute.

Par la suite... les paroles furent réécrites entièrement pour mieux coller à la personnalité du héros et à l'histoire qui évoluait au fil de l'eau...



## Décembre 2013

Antoine fit appel à des étudiants pour nous concocter des personnages vivants... ayant du caractère... du cœur... des vices... et qui nous racontent un peu leur histoire rien qu'en les contemplant.

De plus les étudiants nous imposèrent une nouvelle méthode de travail par l'intermédiaire d'un groupe privé Facebook... afin d'échanger du contenu entre nous au quotidien. Ce fut un outil de communication indispensable pour concilier tout le monde.



Deux ans s'étaient écoulés... c'est-à-dire que je me trouvais à mi-chemin de l'objectif initial. Les éléments se mettaient en place doucement... il devenait urgent d'accélérer le pas pour passer à l'étape suivante : être en mesure de sortir une démo dans les prochains mois.

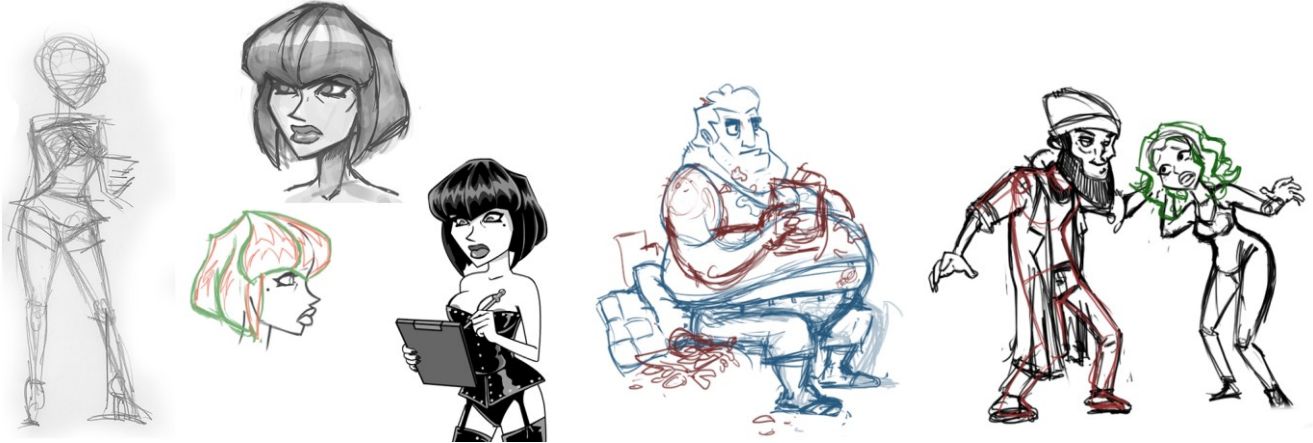
Je pris la décision de financer moi-même le projet en demandant à Antoine et Sébastien de réaliser tous les décors du jeu de janvier à avril 2014.



Les étudiants terminèrent les personnages et nous étions tous épatés par le résultat. Anne et Terence firent un travail remarquable.



Et puis grâce aux décors réalisés par Antoine et Sébastien... Max put entreprendre la création du premier personnage : le marin. Son travail consistait à créer une version Flash du personnage et à l'animer entièrement en fonction du cahier des charges que je lui transmettais au fur et à mesure.



J'en profitai à mon tour pour me lancer dans l'écriture des dialogues du marin et c'est ainsi que la première scène prit forme dans son intégralité. Ah... le marin vivait pour de bon !

Il ne manquait plus que la finalisation des icônes et UI pour une immersion totale.







Mai 2014

Le témoin se baladait entre les mains de Max et moi pour un marathon qui s'annonçait d'ores et déjà laborieux et périlleux. Nous travaillions par chapitre et par personnage. J'attendais ses assets pour les intégrer dans AGE... effectuer les interactions... et pour enfin écrire les dialogues en situation. Certaines animations demandaient un effort minutieux image par image afin d'éviter le plus possible l'effet marionnette... qu'on retrouve habituellement dans les jeux Flash.

La question de la traduction en anglais se posait sérieusement et il fallait anticiper au plus vite vu la quantité de dialogues à prévoir. Je repris contact avec Christophe, avec qui j'avais monté une boîte informatique dans les années 2000... pour cette fois-ci lui confier une mission très importante : une traduction anglaise de 35 mille mots.



Octobre 2014

Coup de tonnerre !... Max décida subitement d'arrêter l'aventure pour des soucis personnels... Réussir à dénicher un profil aussi doué que Max en si peu de temps et capable de s'appropriier l'univers du jeu revenait à tout remettre à plat. Ça ne présageait rien de bon. Et lorsque je vis les résultats démoralisants d'un nouveau candidat... il y avait de quoi s'alarmer !

Heureusement l'épisode s'est bien terminé puisque Max revint rapidement dans l'aventure.

Avec le recul... je me dis que le projet tenait vraiment sur un fil ténu.





## Novembre 2014

Antoine me fit connaître Thibaut qui s'occupait de l'IGP Lyon prévu pour décembre. Puisque nous avons une bonne partie du premier chapitre jouable... nous décidâmes de participer à l'événement pour nous confronter au regard extérieur.

En parallèle, nous avons mis en place une campagne Indiegogo en espérant acquérir une visibilité suffisante pour terminer sereinement le projet.

C'était donc une double occasion de faire parler de « Désiré ».



## Décembre 2014

Le salon fut une réussite. Les mécaniques fonctionnaient... l'histoire accrochait... le style les emportait... et « Désiré » se démarquait par son audace et originalité.

En revanche la campagne de financement échoua... loin du compte. Nous ne récoltions aucun sou mais nous avons constitué une petite communauté qui ne pouvait que grossir au fil du développement.

Ce n'était que le début... il ne fallait pas perdre le nord... hors de question ! Avec Max, nous avons du pain sur la planche pour les mois à venir... le chapitre 2 s'impatiait et nous aura occupés jusqu'en mars.



Avril 2015

Pas de répit !... Max enchaîna aussitôt sur le chapitre 3 qui nous donnera du fil à retordre jusqu'au mois d'octobre...

De mon côté je mis en ligne un tutoriel vidéo d'une quarantaine de minutes... présentant les principales fonctionnalités du logiciel AGE. Même si je l'avais expressément développé pour « Désiré », je voulais aussi en faire profiter en le distribuant gratuitement et en fournissant au moins une documentation de prise en main.

Lorenaregistra au studio la version définitive de la chanson « Young Boy » et lorsque Loïk entendit la nouvelle prestation plus émotive de Lorena... il décida de recomposer la partition de piano pour sublimer la voix...



Loïk mixa le morceau et put terminer la bande son complète de « Désiré ».

Une chanson qui aura parcouru un an et demi de réflexion et de péripéties avant de pouvoir exister à part entière.



La cinématique d'introduction fut réalisée en mai 2015 par Antoine pour les décors et Max pour les personnages et animations. Loïk composa ensuite la musique et les bruitages de la cinématique.

J'organisai un casting de voix pour doubler les deux personnages de l'introduction... ainsi que la voix-off du prologue en français et en anglais par des comédiens.

La voix de « Désiré » à l'âge de cinq ans fut interprétée par Olivia et celle de l'institutrice par Alex à mon domicile. De même pour le texte du conteur interprété en version française par Lionel, et en version anglaise par Krishna.

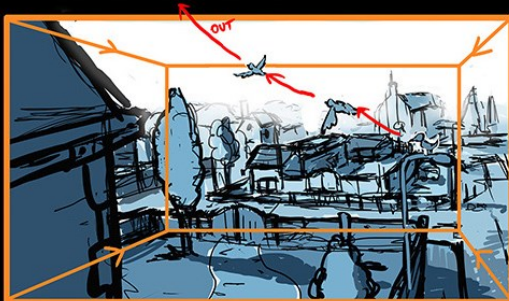
Il ne me restait plus qu'à préparer la promotion via les réseaux sociaux et monter la bande annonce officielle. Cette bande annonce marqua — distinctement et définitivement dans nos esprits — la séparation entre la création et la promotion de l'œuvre.

Il était temps d'atteindre une plus large audience en nous engageant auprès du public sur la sortie de « Désiré ».

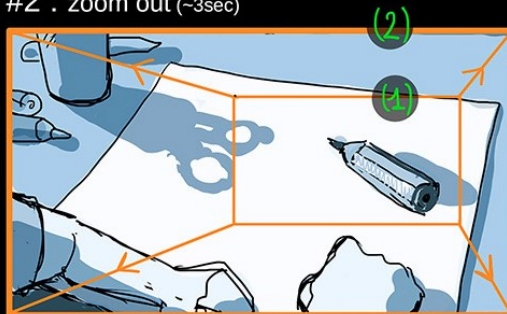
Je fus saisi par l'engouement immédiat pour le trailer manifesté par les internautes sur divers groupes Facebook. Nous avons réussi à toucher le public droit au cœur grâce à nos efforts et au talent des artistes.

J'étais rassuré et confiant pour la suite des événements...

#1 : zoom sur l'école (~6sec)



#2 : zoom out (~3sec)



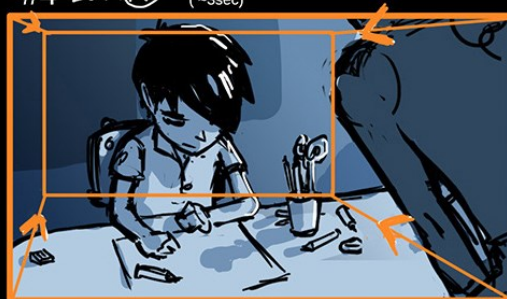
Stop (2) institutrice: « ...Désiré ...? » (~4sec)

#3 (fixe)



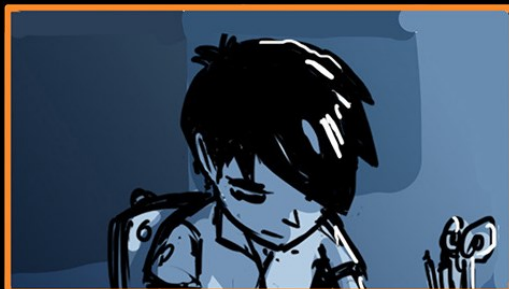
« ...Pourquoi n'as-tu rien dessiné ? » (~3 sec)

#4 Zoom (IN) (~3sec)



Il reste muet

#4 (plan fixe)



« Désiré je t'ai posé une question ! » ...

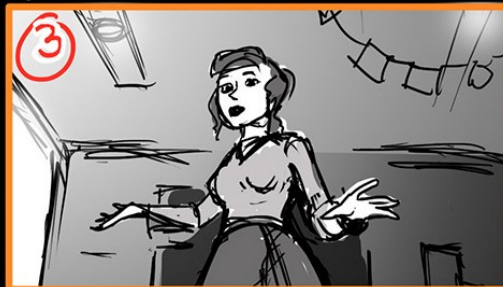
→ #4



« Je sais pas ! » « Regarde... »

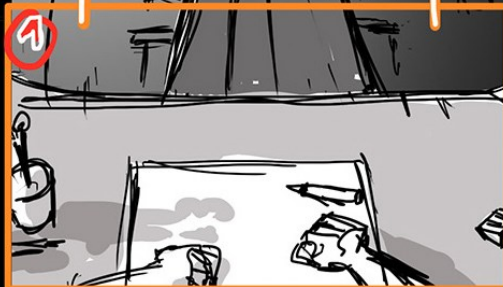
# 5 (TRAVELLING)

→ # 5 Bis (FIXE)



...un soleil !»

«Tu es le seul à ne pas l'avoir fait !»



..., tes camarades ont tous dessiné...

# 6 (PLAN FIXE)



«Oui, mais moi j'ai jamais vu le soleil ! »

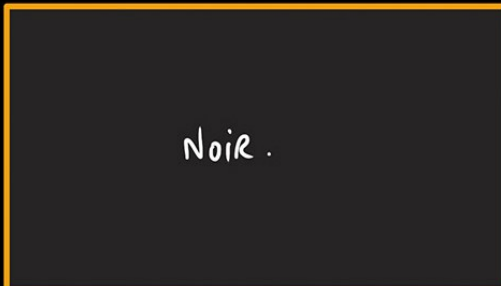
«Pourquoi tu dis ça mon garçon ?»

# 7 (FIXE)



«Il fait tout le temps nuit dans ma tête . »

# 8











Août 2015

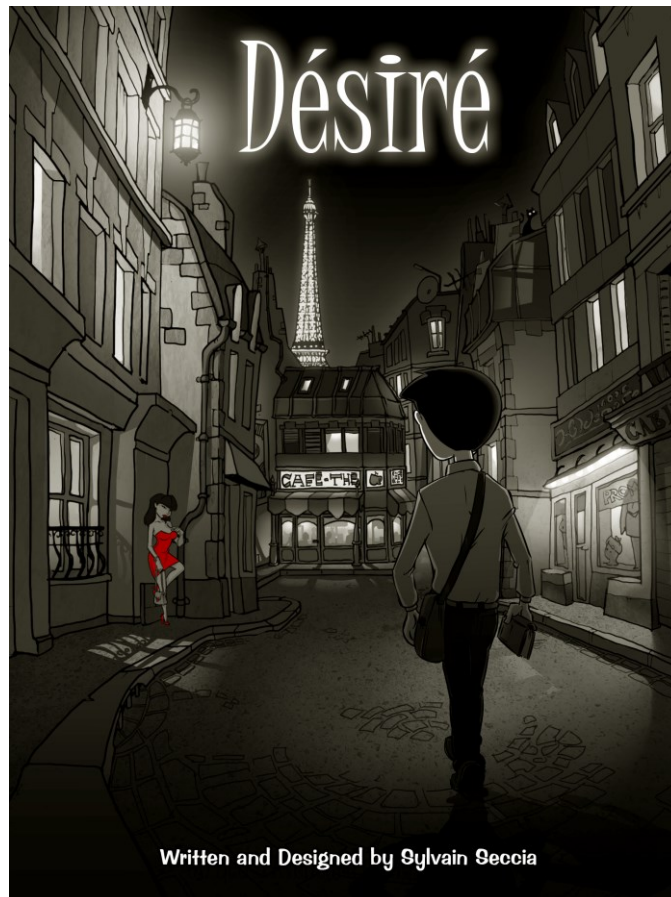
Les vacances estivales ralentirent le développement... surtout après les efforts produits précédemment.

L'IGP approchait à grand pas et il fallait remettre une bonne dose de carburant pour rester dans l'action sans fléchir. Le chemin à parcourir était encore assommant mais le jeu en valait la chandelle.

Alors pour nous alléger moralement et nous remotiver, je devais déterminer une étape intermédiaire... indispensable pour y voir plus clair au beau milieu de ce long tunnel obscur.

Ce fut la diffusion de la bande originale de « Désiré » en téléchargement payant sur Bandcamp... et le Greenlight remporté haut la main en seulement huit jours de campagne.

Ça faisait plaisir !... de quoi nous rebooster pour les salons imminents.







Avant de me jeter à l'eau dans cette course effrénée... je ressentis le besoin de me jeter dans le vide littéralement... un défi de plus qui se concrétisa en saut en parachute quelques jours avant l'événement promotionnel.



aboutie et dépourvue de cinématique. L'équipe monta à Paris pour marquer le coup.

Fin septembre je participai également au concours du jeu indé organisé par le festival du film fantastique de Strasbourg.

L'IGP de Paris se déroula en deux jours — le vendredi destiné à la presse et le samedi ouvert au public — durant lesquels je découvris les véritables premières impressions des joueurs... contrairement à la version de Lyon non





## Octobre 2015

Nouveau stand pour « Désiré » à l'événement EIGD Paris réservé à un public professionnel. Ce fut l'occasion une fois de plus d'être confronté à chaud aux avis des joueurs et de pouvoir échanger avec eux spontanément.



## Novembre 2015

Intel Buzz Workshop Paris fut l'ultime événement promotionnel avant le bouclage de la version finale.

La participation à ces différents événements me poussa à publier une démo jouable iOS et Android totalement gratuite et sans pub sur les stores respectifs. Je voulais m'assurer d'être prêt le jour J.

Pour ne pas trop en dévoiler... la version « Désiré Prologue » ne comportait que la scène de la plage et du Vieux... pour ne présenter qu'un aperçu du gameplay et de l'histoire.

Les réactions furent immédiates à travers le monde et très positives... Et bien sûr cela me permit de corriger des bugs techniques et des petites erreurs à ne pas reproduire pour la version finale.

Tout cela semblait réconfortant à condition de franchir la ligne d'arrivée à temps... je réfléchissais à une date de sortie...



## Décembre 2015

Je consacrai le mois de décembre — délicat à gérer à cause des fêtes de fin d'année — pour mener à bien la cinématique de l'épilogue.

Max anima le personnage ainsi que le papier journal emporté par le vent... et Antoine réalisa le décor et la séquence vidéo. Loïk fit une dernière intervention pour clore musicalement le long voyage de « Désiré ».

Pendant que les fêtes se préparaient, je me fixai une roadmap serrée pour 2016 : le sprint final !

Janv	Février	Mars/Avril	10 mai
anims chapitre 4 (Max)	fin du chapitre 4 (Sylvain)	finitions, corrections, traduction russe et espagnole, tests	release date (steam, iOS et android)







## Janvier 2016

La balle était dans le camp de Max qui devait s'infliger un dernier coup de pression pour finaliser son travail. Sa contribution aura duré deux ans et demi... chapeau l'artiste !

Par contre j'avais sous-estimé l'utilité des langues. Grâce à la version « Désiré Prologue » publiée en novembre 2016, je compris l'intérêt flagrant de traduire les dialogues notamment en russe. Il suffisait de regarder les chiffres... les russes portaient une attention toute particulière à l'histoire et à sa forme. Je décidai alors en urgence de lancer une traduction en gardant en tête la nécessité de trouver rapidement une solution également pour la version espagnole.



## Février 2016

J'avais tous les éléments en main pour conclure cet ouvrage titanesque. Je me retrouvais de nouveau seul face à l'objectif. Par pure coïncidence ou circonstances de la vie, je connus un mois de février émotionnellement difficile... pour faire court... je pris un coup de massue sur la tête à une semaine du bouclage. Ç'aurait été trop facile sinon. À coup sûr... ce désir artistique me donna la force de passer outre et de canaliser mes émotions pour me reconcentrer sur la roadmap.





Voilà... le 1<sup>er</sup> mars 2016 signa la fin de ma mission. Il aura fallu précisément cinquante mois de développement pour y parvenir. Et pour la première fois de son existence... « Désiré » devint jouable du début à la fin... ah !... la fameuse boucle qui hanta mes nuits.

J'espérais ce moment depuis si longtemps que je ressentis surtout un grand soulagement lorsque la dernière pièce du puzzle fut enfin posée. C'est bête. C'est comme si j'avais retrouvé une paix intérieure.

Patience... ce n'était pas encore tout à fait dans la boîte car il restait les traductions et les corrections à prendre en compte. Bon... par rapport à la distance parcourue, ce n'était plus qu'une formalité.

J'avais largement un mois et demi devant moi...



Tout devait être ficelé le 24 avril... trois semaines en avance... pour que je puisse solliciter l'équipe éditoriale d'Apple pour une éventuelle mise en avant de la version iOS.



Il est 9 heures à Paris... nous sommes le mardi 10 mai 2016... je suis devant mon écran sur la page de mon compte Steam.

C'est l'heure de publier la version 1.0.0 disponible en français, anglais, russe et espagnol pour Windows et Mac au prix de neuf euros... incluant la bande son originale. L'effet sera immédiat à travers le monde. J'hésite encore... le poids de quatre ans et demi se fait ressentir. Les minutes s'écoulent... mon index se crispe... un simple clic et tout démarre... un dernier geste et c'est fini... allez je clique... raté, à côté... je reclique... c'est fait... « Désiré » cesse d'être un projet pour devenir une œuvre.

Je peux maintenant suivre en temps réel les ventes qui s'accumulent de minute en minute...

Puis dans la journée, des joueurs me préviennent que la version mise en ligne ce matin contient un bug bloquant dans le chapitre 1... c'est la panique ! Un bug qui ne s'était jamais produit lors des tests... et pour cause car j'avais dû réorganiser certaines énigmes à la dernière minute. Le problème fut résolu le lendemain.

En guise de récompense... une petite soirée fut organisée le jour même dans un bar de Paris pour trinquer à la naissance de « Désiré ».

Merci à tous...





1992



2003



2011



2020



En plus de l'enthousiasme général au sein de l'équipe lors de la sortie du jeu... deux autres excellentes nouvelles tombèrent au mois de mai.

Primo... le jeudi 12 mai, l'équipe éditoriale d'Apple mit en avant la version iOS de « Désiré » sur l'App Store dans trois ou quatre pays dont la France... ce qui généra deux mille ventes dès la première semaine et un classement inespéré dans plusieurs catégories.


Et secundo... « Désiré » remporta le prix du meilleur scénario à l'Indie Prize de Singapour organisé par Casual Connect.


Y avait pas à chiquer !... le lancement fut clairement une réussite sur tous les plans.


iPad

Categories Adventure

Paid

- 

Minecraft: Pocket Edition  
Games  
★★★★☆ (248)  
+ 6,99 €  
In-App Purchases
- 

Spirits of Mystery: Chains of Promi...  
Games  
+ 3,99 €
- 

Désiré  
Games  
★★★★☆ (16)  
+ OPEN

App Store France le 22 mai 2016



Quelle surprise !... Le 3 novembre, « Désiré » remporta à la fois le prix du meilleur jeu mobile et le prix du meilleur son à l'Indie Prize de Tel Aviv organisé par Casual Connect.

Je repense aux années 90 quand j'étais môme... jamais je n'aurais pu imaginer vivre une telle expérience. Je suis sûr d'une chose à présent : la vie est vraiment surprenante...



Nadine, Sylvain et Bruno à la soirée du 2 novembre 2016









# 2017

Au bout d'un an d'exploitation, les ventes de « Désiré » ont permis de rembourser les frais de développement du projet sans engendrer de gain significatif. Étant donné que l'objectif premier — d'un point de vue commercial — a été atteint et qu'il devenait difficile de faire mieux... j'ai décidé de rendre le jeu gratuit sans publicité pour atteindre un plus grand nombre de joueurs. Je ne regrette pas car le pari est réussi. Peu de temps après... les téléchargements sur le Play Store m'ont donné raison en grimpant vertigineusement.

Au total « Désiré » a été acquis un demi-million de fois depuis les principaux stores.



STEAM

57 338



APP STORE

49 040



GOOGLE PLAY

567 089

Il s'agit des chiffres fournis par les stores au cours du mois d'octobre 2017.

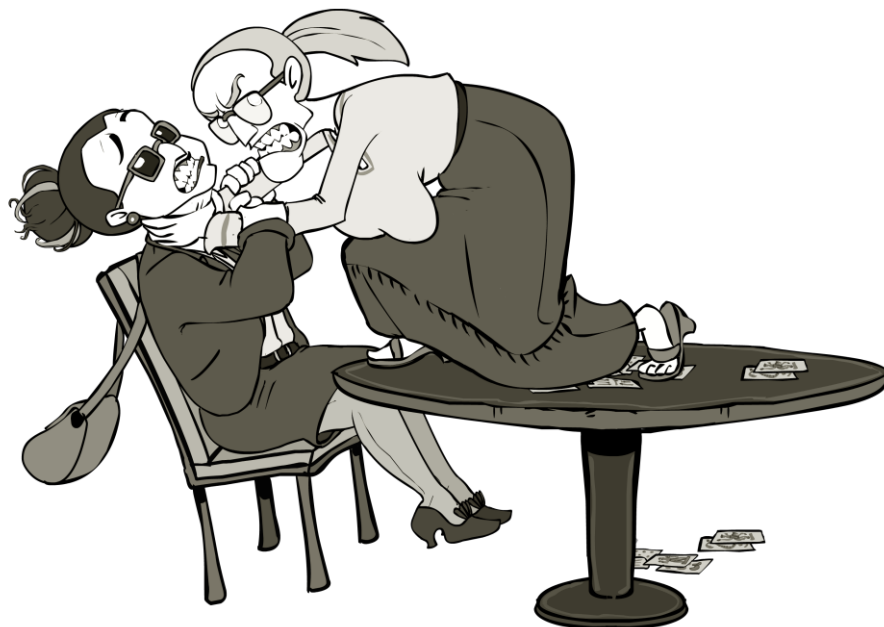
Ces chiffres incluent les ventes et les acquisitions gratuites.





**Antoine, Sébastien, Maxime et Sylvain à l'IGP Paris 2015.**





**Lucia**  
**1927-2012**

**Nina**  
**1918-2012**



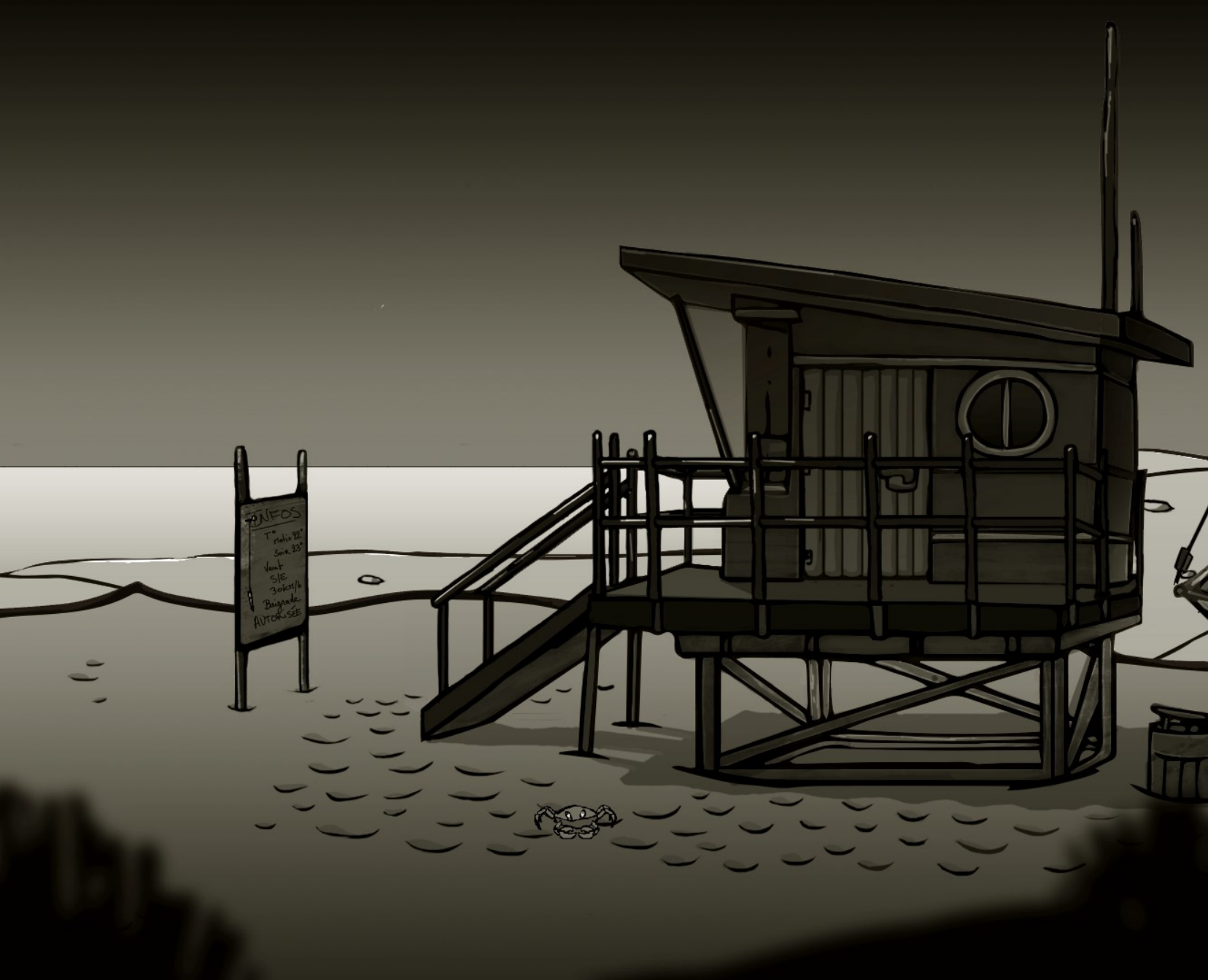


*Désiré*









Infos

T° matin 22°  
Soir 23°  
Vent  
S1E  
30km/h  
Baignade  
AUTORISÉE





































Jimmy Fallon  
Carolina Ricci

on,  
fait toujours  
s gros du travail !

LA VIE  
ET  
TOUT LE RESTE

SENTIER



























































































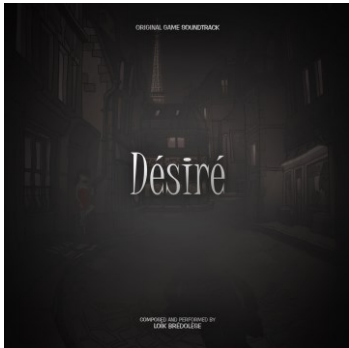




iOS  
App Store



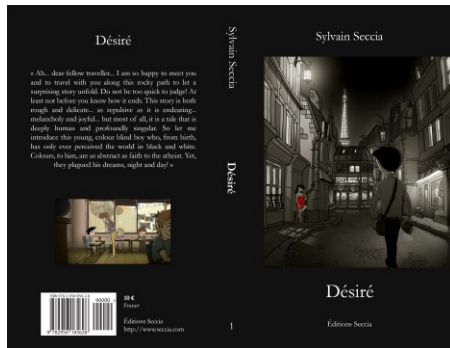
Android  
Google Play Store



CD  
Amazon



MP3  
Bandcamp



Anglais



Français



<http://desire.seccia.com>



**Éditions Seccia**  
**editions@seccia.com**  
**<http://www.seccia.com>**  
**France**

**Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction,  
intégrale ou partielle réservés pour tous pays.**

**ISBN : 978-2-9561856-4-2**

**Dépôt légal : novembre 2017**

**© Éditions Seccia, 2017**

**Imprimé par CreateSpace**