



Dossier de candidature au Master Jeux et Médias Interactifs Numériques

## SOMMAIRE GAME DESIGN

Ceci est un dossier de candidature au concours d'admission de l'ENJMIN pour l'année 2017, on y retrouve les différents éléments nécessaires à la réalisation d'un jeu vidéo sur le thème de l'oeuvre d'Etienne de la Boétie, le discours de la servitude volontaire.

Le discours de la servitude volontaire a été une oeuvre majeure dans la réflexion philosophique de l'époque. Etienne de la Boétie publie le discours final en 1576 alors qu'il n'est qu'adolescent.

Pour plus d'information sur la charte graphique, se référer à l'autre document de l'admission en Conception visuelle.

### PARTIE GÉNÉRALE

Rapport à l'oeuvre	P 3
Histoire	P 3
Gameplay	P 4
Navigation	P 4
Fin d'une partie	P 5
Ambiance	P 5
Originalité	P 6

### PARTIE GAME DESIGN

Concept général, public cible, plateformes	P 7
Univers et histoire	P 8
Exemple de situation du jeu	P 9
Principes et règles du jeu	P 10
Caméra choisie pour l'ensemble du projet	P 12
Contrôles	P 13
Mécaniques de level-design	P 14
Organigramme et flowchart	P 17
Charte graphique	P 18
Charte sonore	P 19
Copyright	P 20





## RAPPORT À L'OEUVRE

L'oeuvre d'Etienne de la Boétie pointe du doigt l'habitude d'un peuple à se soumettre auprès une volonté souveraine. Il analyse ici le mot "Liberté" et catégorise les façons de se battre pour celle-ci.

Plus loin, il prend en considération de manière historique la façon dont les souverains la détourne ou l'aveugle, afin que le peuple se sente en liberté malgré le système tyrannique. Le peuple ne réfléchit plus au sens de ce mot, acceptant ainsi sa situation.

Le texte en lui-même est un appel à l'ignorance globale de ce système "tyrannique" qui, selon lui, amènerait à la liberté absolue. Il parle des types de tyrans et celui qui m'a le plus intéressé est le tyran malgré lui. Fils d'ancien dirigeant qui ne connaît pas grand chose à la politique et qui profite comme si cela lui était dû.

Lorsque je déplace la problématique du discours à notre époque, j'obtiens ceci : Les gens pensent qu'une liberté naturelle n'existe plus, que la seule façon de l'acquérir est de monter les échelons de la société afin de devenir libre de droit grâce à l'argent et le pouvoir qu'il confère.

J'ai pour principe que le royaume dans lequel se déroule mon histoire est conquis par un mot qu'Etienne de la Boétie utilise souvent, 'l'habitude'. Le roi reste à son poste et le peuple, étant tout autant farfelu que le roi, ne cherche pas vraiment à se révolter. Le roi profite de cela pour ne rien faire et laisse toute la direction du royaume à la main du roi qui, ironiquement, pensait accéder à la liberté en ayant ce poste. Une métaphore qui fait allusion à ma "transposition moderne" du texte. Une mécanique principale (le fait de prendre sa liberté lorsqu'on la désire/finir la partie) est tirée directement de la thèse d'Etienne de la Boétie.

Dans l'intention pure et imagée, c'est une critique de l'idée absurde, actuelle et non-moderne qui consiste à "monter" les échelons de la société afin de s'émanciper et de chercher sa propre "liberté". Comme dans "Le roi et l'oiseau" de Paul Grimault, le roi dit : "Le travail c'est la liberté". Et dans l'intention du point de vue "design", c'est chercher sa propre limite d'attention. Le joueur se soumet aux exigences d'un souverain et à ses caprices afin de pointer du doigt directement la situation que le discours met en avant pour, au final, décider à tout moment de s'en libérer.

## HISTOIRE

Le château de Frogate est un jeu de gestion top-down axé sur la mécanique de prise de décision avec une pointe d'humour qui se ressent à travers les habitants et leurs actions.

Nous incarnons un héros qui est au poste de main du roi, un gérant de château au service du Roi. Notre objectif est de remettre à flot un royaume ruiné et de devenir la meilleure main du roi. Ceci en répondant aux exigences farfelues et souvent contradictoires d'un roi et de son peuple qui ne nous mettent que des bâtons dans les roues et en faisant face à des événements aléatoires autant absurdes que ridicules au risque de finir exécuté.

## GAMEPLAY

Le château de Frogate est un jeu de gestion/tactique en temps réel, PC, et en 2.5D qui se joue uniquement à un joueur. L'objectif principal est le scoring. Le score d'une partie est transformé en une expérience globale (progression méta) qui permet de débloquer des nouveaux éléments de jeu (salles, modifications de salles, protagonistes). Il est développé sur PC mais son design peut facilement être transformé en un jeu mobile. Le public visé est large, du hardcore gamer au joueur casual (les fins stratèges feront des parties longues mais l'expérience méta récompense tous les joueurs).

Le jeu est un quick game (5-45 min) qui consiste à faire durer le plus longtemps la partie afin d'obtenir un score élevé. Il a l'originalité d'être **arrêté par le joueur à n'importe quel moment**. La prise de risque est donc un énorme enjeu. Va-t-on arrêter de jouer maintenant car cela devient compliqué, ou allons-nous risquer de continuer le jeu pour des points de score en plus, quitte à perdre plus ? On a de la rejouabilité et une évolution du joueur qui apprend par ses erreurs, cela au sein même d'une partie et/ou à force de jouer.

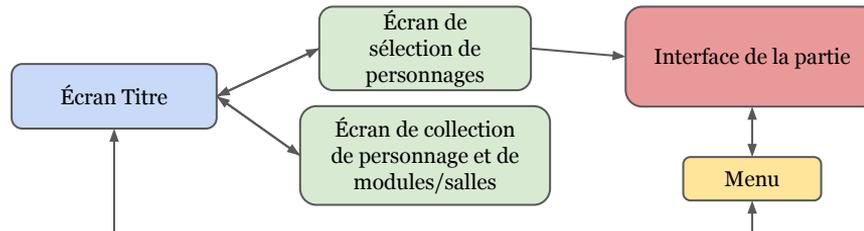
On contrôle un gérant de château cherchant à agrandir celui-ci. Seulement à chaque agrandissement, le jeu devient plus complexe car **chaque partie du château demande un micro-managing propre**. Chaque salle a un entretien à avoir ou des particularités propres pour maintenir la jauge de satisfaction du Roi au maximum (déplacer un garde dedans par exemple). Si celle-ci atteint 0%, la partie s'arrête. Des événements aléatoires apparaissent pour ralentir l'avancée du joueur (attaque de paysans mécontents, banquet de nains, réunion politique locale). Le jeu gagne en complexité et pousse le joueur à hésiter entre être capable de continuer ou choisir d'arrêter la partie.

## NAVIGATION

**Contrôle & Navigation :** Partant du principe qu'il y a une base de gestion, on a une vision du haut en Top-Down/Stratégie. On déplace la **caméra** en plaçant la souris sur les bords de l'écran ou avec les flèches directionnelles (drag pour mobile). La souris permet de sélectionner les éléments interactifs des modules/salles et permet aussi de naviguer à travers les menus de gestion.

Les parties sont rapides, on peut toutefois suspendre et reprendre la partie. On peut donc dans le **menu principal** lancer une nouvelle partie, l'écran de **gestion des personnages et collection de salles** et dans le jeu on peut accéder aux paramètres ou revenir au menu principal. L'interface doit comprendre tous les éléments nécessaires sans être trop chargée car la lisibilité des informations à l'écran doit se faire le plus rapidement.

Navigation principale :





## FIN D'UNE PARTIE

Il y a deux façons de finir la partie : - soit en se faisant **exécuter**,  
- soit en choisissant de **quitter le poste** de main du roi en appuyant sur le bouton “Se libérer”.

Note : Le bouton “Se libérer” est toujours présent à l'écran, ce qui inclut que l'on peut finir la partie dès le début. Seulement nous n'obtiendrons pas un score élevé. Le scoring étant l'objectif plus large de comparaison entre les parties. Se faire exécuter divise par 2 le score.

## AMBIANCE

**Graphique** : Le jeu est en 3D, les couleurs sont très **contrastées** et l'ambiance lumineuse est plutôt **froide** pour calmer le côté jeu de plateau vif et rapide. Plus le jeu avance plus la carte deviendra remplie d'éléments. Afin de ne pas s'y perdre, il est impératif que les éléments liés à la micro-gestion des salles soient bien mis en évidence. Chaque salle émet, en fonction de son besoin d'entretien, de la lumière afin que le joueur puisse facilement être attiré par les endroits qui sont mal gérés.

Un exemple de palette :



**Sonore** : Une petite musique d'**ambiance festive mais discrète** médiévale accompagne le jeu, chaque salle génère des bruits et des sons d'ambiance supplémentaires, les bruitages des placements des objets sont très important (telle que la construction d'un nouveau module ou la sélection d'un module) , étant fort similaire à un jeu de plateau on peut faire référence aux sons de HearthStone pour l'**accompagnement FX**. Les bruitages des personnages qui se déplacent dans le château ou réagissent sont des **voix enregistrées**.

## ÉLÉMENTS ORIGINAUX

L'originalité du projet réside dans son gameplay, la possibilité de choisir quand arrêter la partie, cela à n'importe quel moment, ceci mixé à un jeu de stratégie et de gestion. C'est ainsi qu'au niveau du gameplay, on retrouve une tension que l'on peut avoir lors d'une partie de poker ( allons nous passer notre main ou allons nous continuer ?). Mais, ici, en temps réel, créant une dynamique au sein du gameplay.

On retrouve un jeu avec des **objectifs globaux et locaux**, lors de l'ajout de contenu, il est impératif de prendre en compte le fait que les 3 types d'objectifs se doivent d'influencer les autres.

Global : La progression méta comme objectif principal, il récompense le joueur en fonction de la qualité de ses parties.

Moyen : Construire son château ainsi que d'avoir un score élevé.

Local : Gérer les modules/salles, remonter au maximum la jauge de satisfaction du roi.

C'est aussi un jeu qui laisse à **réfléchir** : chaque fin de partie est accompagnée par une phrase de réflexion (quote), comme celle que l'on peut retrouver dans le discours de la servitude volontaire d'Etienne de La Boétie. En fonction de la fin de la partie, les phrases changent. Si nous quittons notre job en "se libérant" on aura des phrases positives et inspirantes par exemple.

Le concept propose également une grande **rejouabilité** : Avec une progression méta, le joueur débloque du contenu. Ceci a pour but d'assurer une grande personnalisation lors des parties. On a, plusieurs façons d'agencer son château, chacune a ses avantages et ses inconvénients.





## **PARTIE TECHNIQUE**

### **CONCEPT GÉNÉRAL DU JEU**

Le château de Frogate est un jeu de gestion et de prise de décision rapide, qui met aux mains du joueur la construction d'un château où les principaux antagonistes sont les membres de celui-ci. En effet, votre dirigeant ainsi que le peuple n'en fait qu'à sa tête et le joueur doit satisfaire ses besoins tout en assurant l'expansion du bâtiment. La particularité du concept étant la fin de la partie. Le joueur a le choix de définir sa limite en terminant celle-ci quand bon lui semble ou en se laissant dépasser par les événements, le gameplay se complexifiant au fur et à mesure que la partie se déroule.

L'expérience se passe dans un monde miniaturisé rappelant le jeu de plateau, les décors se doivent d'être simple afin de plonger le joueur dans une expérience similaire à une partie de jeu de plateau entre amis.

### **LE PUBLIC CIBLE**

De par une rejouabilité complexe et le fait que le joueur peut lui-même établir sa limite ou tenter de la repousser, un univers loufoque et attrayant, une approche jeu de plateau et une durée de vie illimitée, le jeu s'ouvre à un public large. Même s'il reste fort axé sur un public de jeu de gestion, il reste maniable et agréable pour des joueurs peu expérimentés dans le domaine.

Que le joueur soit un fin stratège qui tentera de repousser ses limites, un casual qui cherche juste de la distraction, ou un joueur qui cherche un jeu rapide ou qui aime les parties longues et complexes, le jeu permet ainsi une expérience multiple adaptée aux différents types de besoin consommation du public actuel de l'industrie. Avec son système d'expérience global et une avancée méta, il ravira les collectionneurs et les joueurs assidus.

### **LES PLATEFORMES VISÉES**

Si l'on regarde les bilans des marchés en 2016, on peut observer que le marché PC est en augmentation et reste un marché stable et intéressant surtout pour le public du jeu de gestion. Le marché mobile prend aussi de l'ampleur surtout dans le domaine de la gestion avec des jeux gratuits addictifs. Les jeux de gestions sur consoles n'ont jamais eu beaucoup de succès, cela dit, le développement console est toujours possible dû à l'interface simple et la prise en main rapide du concept.

On a donc un développement qui se fera sur PC pour un public PC et une adaptation mobile par la suite.

Le financement s'établit sur du crowdfunding, et le jeu se vendra peu cher à sa sortie afin de créer rapidement une communauté.

## UNIVERS ET HISTOIRE

Afin d'assurer une cohérence globale entre l'univers, l'histoire et la conception visuelle, le jeu se doit de maîtriser sa propriété intellectuelle (IP), on établit un univers qui est très fondé, basé sur un monde médiéval. La hiérarchie médiévale, les principes de féodalité, la politique, la gestion des ressources, la nomination des modules/salles et de leurs rôles, etc.

La folie de l'univers vient des personnages et de leurs prises de décision absurdes, de leur façon de parler et des événements aléatoires que le jeu propose.

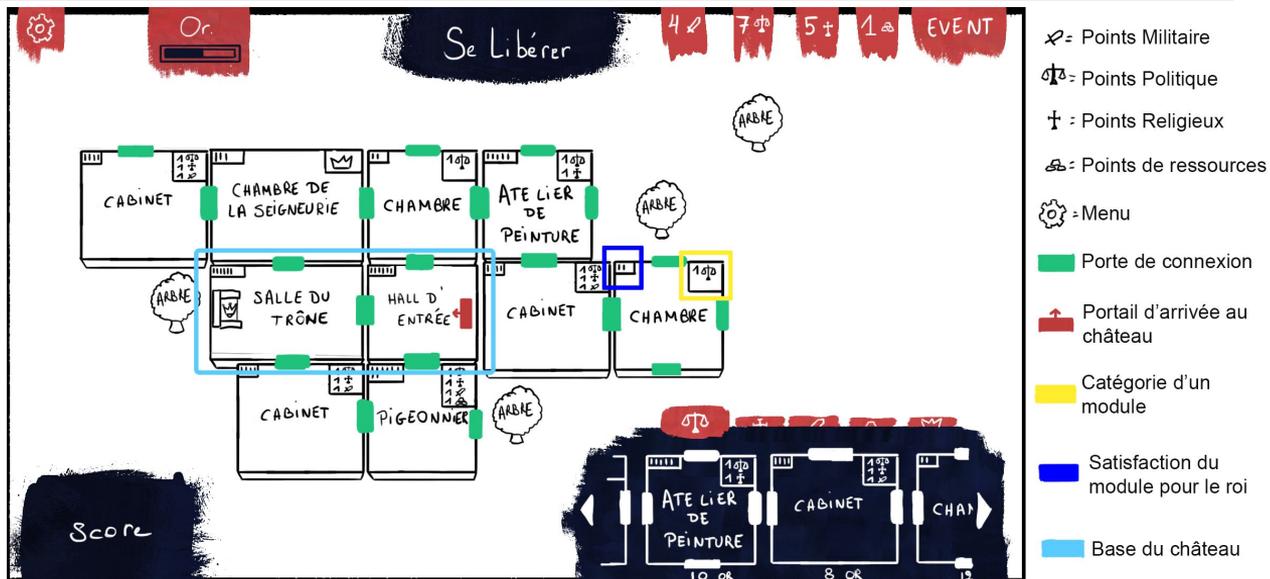
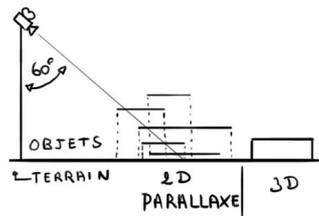
On rentre donc dans la peau de main du roi qui doit gérer un château: le château de Frogate. L'histoire est présentée à l'aide d'une animatique au lancement du jeu (cette animatique doit être passable et ne doit gêner en aucun cas les personnes qui veulent rapidement entrer dans la partie).

Cette animatique explique ceci : un château est sous le contrôle d'un "Roi". Un enfant habitant au village en contrebas du château dont le rêve le plus cher est de devenir la main du roi. Persuadé que ce travail lui apportera plus que ça, notre héros fait tout ce qui est en son pouvoir afin d'obtenir le poste. Il apprend les connaissances nécessaires et attend patiemment son jour. C'est alors qu'une occasion s'offre à lui, la main du roi se fait exécutée sur la place et le roi cherche un remplaçant. Notre héros se propose, le roi l'accepte. Celui-ci, insatisfait de l'ancienne main du roi fait raser le château précédent et désigne le héros pour le reconstruire.

Liant historiquement le contexte du discours de la servitude volontaire et renforçant ainsi le gameplay par une mécanique narrative ("Se Libérer"), le design de l'histoire du château de Frogate se veut très simple afin d'accueillir au mieux un maximum d'événements aléatoires et assurer ainsi une espérance de vie plus longue et variée.



## EXEMPLE DE SITUATION DE JEU



Nous avons ici une partie axée sur la politique commencée il y a peu. L'onglet des éléments disponibles à la construction se situe en bas à droite. (les modules/salles ne sont pas représentatives, elles n'ont pas leurs tailles et formes finales). Pour voir de manière plus détaillée et moins schématique la situation de jeu, se référer à la partie "Conception Visuelle".

La base du château est le commencement de tout jeu, la carte de l'environnement joue un rôle important dans la prise de décision du placement des modules/salles car des obstacles (tel que l'arbre dans l'exemple) bloquent la construction. Pour agrandir son château, le joueur doit attendre que la barre qui se trouve en dessous de la quantité d'or soit remplie (elle se remplit avec le temps). L'or amassé à chaque vague dépend des salles placées, certaines apportent plus d'Or que d'autres.

Lorsque la satisfaction du roi atteint 0% ou que vous cliquez sur "Se Libérer", la partie est finie, votre score est comptabilisé à l'aide de combinaisons de modules/salles et de paramètres exploités lors de la partie, divisé en deux si la satisfaction du roi atteint 0%.

Des événements aléatoires des catégories Politique, Ressources, Militaire et Religieux peuvent faire basculer la satisfaction du roi assez rapidement (telles que des visites d'autres rois, des attaques du château par des nains, etc). Pour garder la satisfaction à son maximum ; vous devez remplir des micro-gestions dans chaque module afin de garder ce module en son état maximum (exemple ici, la salle du trône n'apporte pas au roi la satisfaction maximum, il faut ordonner à des gardes (qui sont en nombre limité) de venir se tenir dedans).

## PRINCIPES ET RÈGLES DU JEU

Le jeu est divisé en plusieurs parties et objectifs. Le but principal du jeu est de faire le score le plus élevé lors d'une partie principale. On a ensuite une progression méta qui accumule le score de chacune des parties dans une expérience globale.

Afin de mieux expliquer les principes d'une partie, ceux-ci sont répartis en plusieurs types :

### Comment agrandir son château et le score :

La disposition château au début de la partie est toujours la même, une salle du trône et un hall d'entrée. Pour agrandir son château, il faut acheter des modules/salles que l'on trouve dans le menu en bas à droite de l'écran. Celui-ci est divisé en petites catégories afin que l'utilisateur puisse mieux s'y retrouver . Chaque module/salle placé apporte un montant de point qui dépend des modules qui l'entoure.

Par exemple : un module apportant 1 point de score politique qui est placé à côté d'un module apportant 1 point de score politique rapporte 2 points. Ce qui nous fait au total un montant de 3 points de score combiné pour 2 salles de module politique.

Il y a 4 catégories : Politique, Militaire, Ressource et Religieux. Il faut chercher à combiner différentes salles de la même catégorie afin d'augmenter les points. Le score augmente de manière exponentielle, ainsi le joueur peut faire face à une prise de décision plus intéressante (j'attends 1 min pour avoir 20% de score en plus ? mais c'est risqué).

### Comment gérer les monnaies du jeu :

Une gestion du temps est activée dès le début de la partie. Le timer est représenté par une barre qui se remplit. A chaque fois que celle-ci atteint 100% elle retombe à 0 et remonte en fonction de la gestion du temps. Chaque fois que celle-ci atteint 100%, un montant d'or est généré; ce montant d'or peut être des améliorations de salles, des nouvelles salles, du personnel. Le montant d'or généré dépend des propriétés accumulées des salles (par exemple : la salle du trône génère 2 pièces d'or / tic. Des salles combinées d'une certaine manière peuvent apporter plus d'or. Cela dépend des propriétés de chacune des salles). L'or restant en fin de la partie est ajusté et ajouté au score final.

### Gestion des salles et Objectifs à court terme :

Chaque module/salle a des mini-jeux qui l'accompagnent, des systèmes de micro-gestion qui sont différents à chaque module/salle, certains demandent l'interaction avec le joueur ( par exemple, un objet est tombé dans la salle, la satisfaction du roi diminue, le joueur doit cliquer sur tous les éléments pour être récompensé par : du score, la barre de satisfaction du roi augmente). D'autres systèmes de micro-gestion demandent du personnel pour être effectués.

### La barre de satisfaction du roi:

Chaque module/salle est accompagné par une gestion de la satisfaction qui est représentée par une petite barre en haut à gauche de la salle. Elle descend lorsque le joueur ne remplit pas les conditions pour : soit la maintenir, soit la remplir (par exemple, la barre de satisfaction du roi de la salle du trône diminue continuellement, sauf si on y place 1 garde. Il faut cliquer sur le garde et l'envoyer vers la salle du trône. Elle remonte si 2 gardes sont placés dans cette salle). Certains modules/salles combinées réduisent la perte de satisfaction dans ceux-ci.





## PRINCIPES ET RÈGLES DU JEU

### La barre de satisfaction globale du roi (suite):

Si la barre de satisfaction globale du roi atteint 0% le joueur perd et ses points sont divisés par 2. Celle-ci n'est pas affichée en jeu afin de ne pas prendre le joueur par la main et surtout à pour effet de renforcer la tension, le joueur doit observer sa construction et estimer qu'elle est la moyenne, la règle étant simple: une addition fractionnelle de toutes les barres de satisfaction de modules/salles du château.

### Les événements aléatoires :

La partie serait trop facile sans des opposants qui peuvent faire basculer la partie ? Les événements aléatoires positifs ou négatifs apparaissent continuellement dans le jeu, avec des durées différentes et tactiques de contre possible. Les événements sont divisés en plusieurs catégories, il y a ceux qui influence directement les ressources (Or, satisfaction du roi, point qu'accorde une salle) et ceux qui ont une catégorie ( par exemple : "le banquet des hommes à chapeau" augmente la satisfaction globale du roi mais, réduit temporairement le score en ressources. Afin de réussir au mieux l'évènement, un bon montant de points dans la catégorie "Ressources" (nombres de modules/salles du même type) permet de réduire le malus de l'évènement). Les évènements deviennent de plus en plus durs à gérer, c'est pour cela que le joueur doit s'agrandir car contrer les évènements est la mécanique d'expansion principale.

### L'expérience méta :

Lors de la fin d'une partie principale, on ajoute le score fait dans cette partie à un score global. Celui-ci est divisé en niveau et chaque niveau atteint, le joueur est récompensé par un nouvel objet de jeu disponible. Lors de la prochaine partie, le joueur aura accès directement à cet objet mais, pour se renseigner sur celui-ci, le menu gestion des salles et des protagonistes est disponible, on peut consulter dans cet onglet l'effet de ce nouvel objet de jeu. ( Les objets de jeu disponible sont: des modifications de salles ( les mêmes salles mais avec quelques changements), des protagonistes ( personnages à incarner ayant des avantages pour la partie ou non), des nouveaux modules/salles.

On a donc une progression globale et un objectif global, qui récompense le joueur assurément peu importe la qualité ou le temps de ses parties principales. Le jeu propose un objectif moyen qui est de faire le score le plus élevé au sein d'une partie, ou de voir son château grandir. Et des objectifs à court termes qui constituent la gestion des salles.

### Conditions de fin de partie :

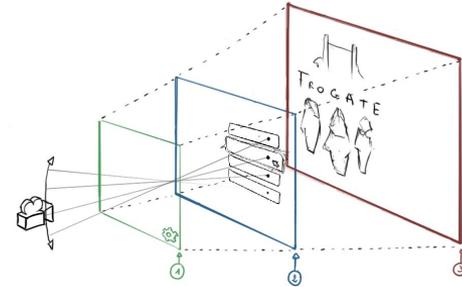
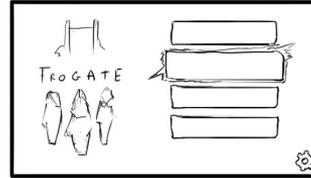
Deux possibilités s'offrent au joueur :

- Appuyer au moment où il le désire sur le bouton "Se libérer".
- Laisser descendre la barre de satisfaction globale du roi à 0%. (C'est pour cela que la barre de satisfaction globale ne doit pas être affichée à l'écran afin de laisser le suspens et créer une tension intéressante).

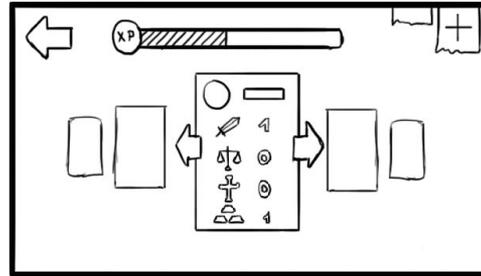
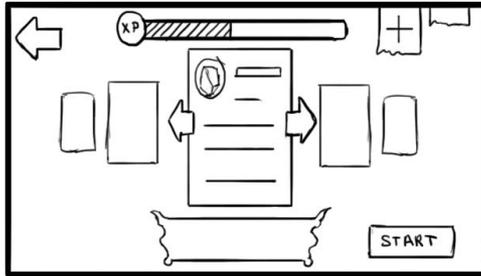
## CAMÉRA CHOISIES POUR L'ENSEMBLE DU PROJET

Pour le menu et l'écran de fin, nous avons une caméra en perspective qui se déplace dans un parallaxe 2D pour se rapprocher d'éléments de sélection ou s'en éloigner. Chaque passage de souris dans une zone d'interaction déplace légèrement la caméra, afin de renforcer le feedback.

Pour renforcer le parallaxe, il y a 3 plans majeurs, ils définissent l'espace.  
Vert (1) : bouge moins => assure une rapide compréhension des options et menus dans l'espace de navigation.  
Bleu (2) : permet d'avoir un menu qui renforce bien le feedback. La caméra se positionne en fonction du bouton sur lequel votre souris passe.  
Rouge (3) : décoratif.  
L'écran de fin se place dans le layer (2).



Pour la sélection de la fiche de notre héros et de gestion de salle ; après la sélection de nouvelle partie, on accède à un nouveau menu, qui change la caméra, le menu bouge peu. Pas de parallaxe. Ceci afin d'apporter du calme au joueur avant la partie. Les héros en revanche sont sur une roulette horizontale, s'approchent de la caméra et s'éloignent en fonction de leur sélection. Montrant ainsi au centre de la caméra le héros sélectionné et sur part et d'autre de l'écran les statistiques liées au héros. (Comme sur les schémas ci-dessous).



Pour l'expérience In-game, nous avons une caméra de type jeu de stratégie "Top/Down", elle ne peut pas effectuer de rotation mais peut se déplacer sur le plan horizontal dans l'environnement. Pour la déplacer on doit simplement utiliser des touches préétablies et réglables dans les options (Flèches directionnelles ou ZQSD par exemple). (Le schéma de la caméra est mis dans la partie "Exemple de situation de jeu").



## CONTRÔLES

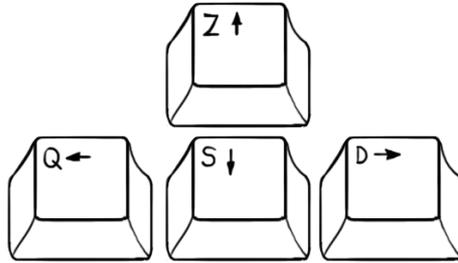
### Déplacement PC / mobile :

Dans les menus, les flèches directionnelles ou ZQSD servent à naviguer dans les menus (sélections des personnages, observations des modules/salles).

Dans le jeu, elles permettent de se déplacer dans l'espace (si on place la souris sur le bord de l'écran, cela fait le même effet).

Le "drag" avec le doigt (1) est utilisé sur mobile pour se déplacer et remplir les mêmes conditions que le ZQSD ou les flèches directionnelles sur PC.

### PC



### Mobile



### Sélection PC / mobile :

Le clic gauche permet de manière ergonomique d'ouvrir ou de fermer un menu et d'interagir avec l'environnement du jeu.

Le clic droit permet de donner un ordre à un pnj (membre du château) afin de le déplacer.

Sur mobile, le "tap" (2) permet de remplir les conditions du clic gauche.

Pour déplacer un pnj (3) (membre du château), il faut le sélectionner et ensuite "drag" avec un doigt vers la zone désirée. En relâchant le doigt, le pnj ira jusqu'à sa destination.

## MÉCANIQUES DE LEVEL DESIGN

Etant donné que le jeu est similaire à un jeu de plateau et que la rejouabilité est nécessaire, la création d'environnement de jeu et de carte définie n'est pas vraiment la préoccupation. Le jeu pourrait en effet profiter d'un mode aventure ou les cartes seraient fixes et le joueur doit être contraint de s'adapter à son environnement fixé mais, cela base la conception du jeu comme étant un jeu de construction et d'adaptation stratégique environnementale fixe plutôt qu'à un jeu de gestion et de micro-managing.

Dans ce cas là, les joueurs trouveront rapidement la façon de construire la plus adaptée pour faire le score maximum sur une carte précise, or nous voulons que le joueur pousse ses limites. Ce qui implique de ne pas en poser.

Ceci-dit, le jeu propose des variations d'exploitation du level design :

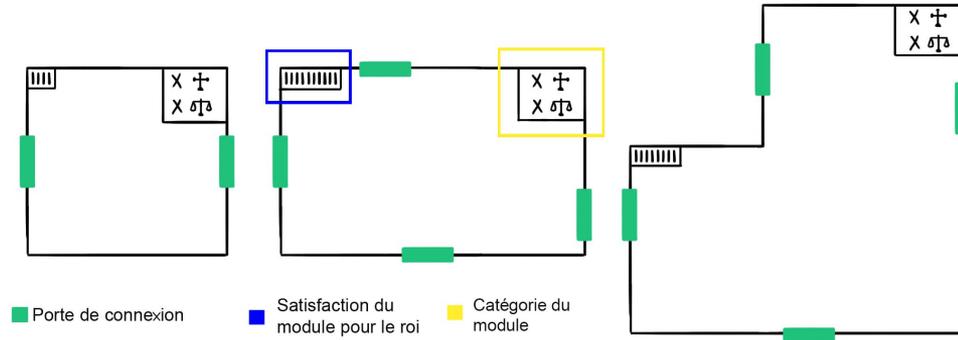
### Les modules/salles :

Les modules/salles sont de forme différentes, et les variantes des salles proposent des modifications du design originel. On pousse ainsi le joueur à réfléchir sur sa disposition. Un des exemples de réflexion est celui-ci : vu que les pnjs ont une vitesse déterminée, plus le château sera emboîté sur lui-même, moins les pnjs prendront de temps pour se rendre d'une salle à l'autre.

Chaque module/salle est défini et ne peut pas être édité, pour la construction, un module/salle doit être placé à côté d'un autre, en collant les portes d'accès l'une à l'autre. Un module/salle ne sera jamais placé dans le vide.

Chaque module/salle vient avec 2-3 portes de construction possible minimum. Laisant la possibilité de construction au joueur.

Si le joueur se trouve dans une situation où il bloque lui-même sa possibilité de construction, en s'enfermant par exemple, il ne pourra pas faire face aux événements aléatoires qui deviennent de plus en plus difficile à contrer.



## MÉCANIQUES DE LEVEL DESIGN

**Exemple d'une fiche de modules/salles :**

**Nom :** Salle du Trône.

**Or/ tic :** 2 Or/tic.

**Catégorie(s) :** Religieux.

**Satisfaction du roi :** 7/7.

**Points accordés à la partie :** 0. (Cette salle est une salle de disposition initiale du château, elle n'apporte pas de points au score final).

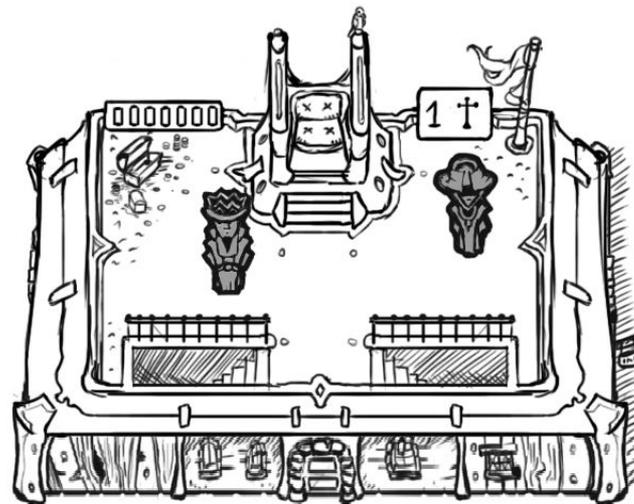
**Module/Salle avec lesquels les points se combinent :**

- Chambre (x2 total des points des deux modules/salles),
- Cuisine (x2 total des points des deux modules/salles),
- Autres salles politiques (x1.5 total des points des deux modules/salles).

Pour avoir ces informations lors de la partie, il suffit de cliquer sur la salle, un petit menu s'affichera.

**Micro-gestion :** Pour conserver au maximum la satisfaction du roi dans ce module/salle, les jeux de micro-gestions sont :

1. Remonter le drapeau en cliquant dessus.
2. Le coffre d'or explose de pièces, il faut les ramasser en cliquant dessus.
3. Chasser les oiseaux qui se posent sur le trône en cliquant dessus.
4. Remettre le coussin qui tombe au sol en cliquant dessus.
5. Avoir un garde positionné dans la salle.



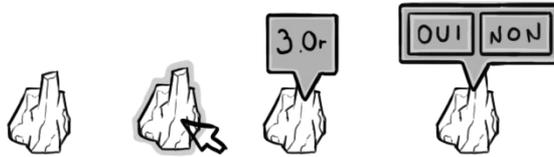
## MÉCANIQUES DE LEVEL DESIGN

### Les environnements aléatoires :

Lorsqu'un niveau est généré, on y place la salle du trône et le hall d'entrée. Ensuite sont générés aléatoirement des obstacles de construction. Il y a deux types d'obstacles, ceux que l'on peut détruire en dépensant de l'Or, et ceux qui sont fixes.

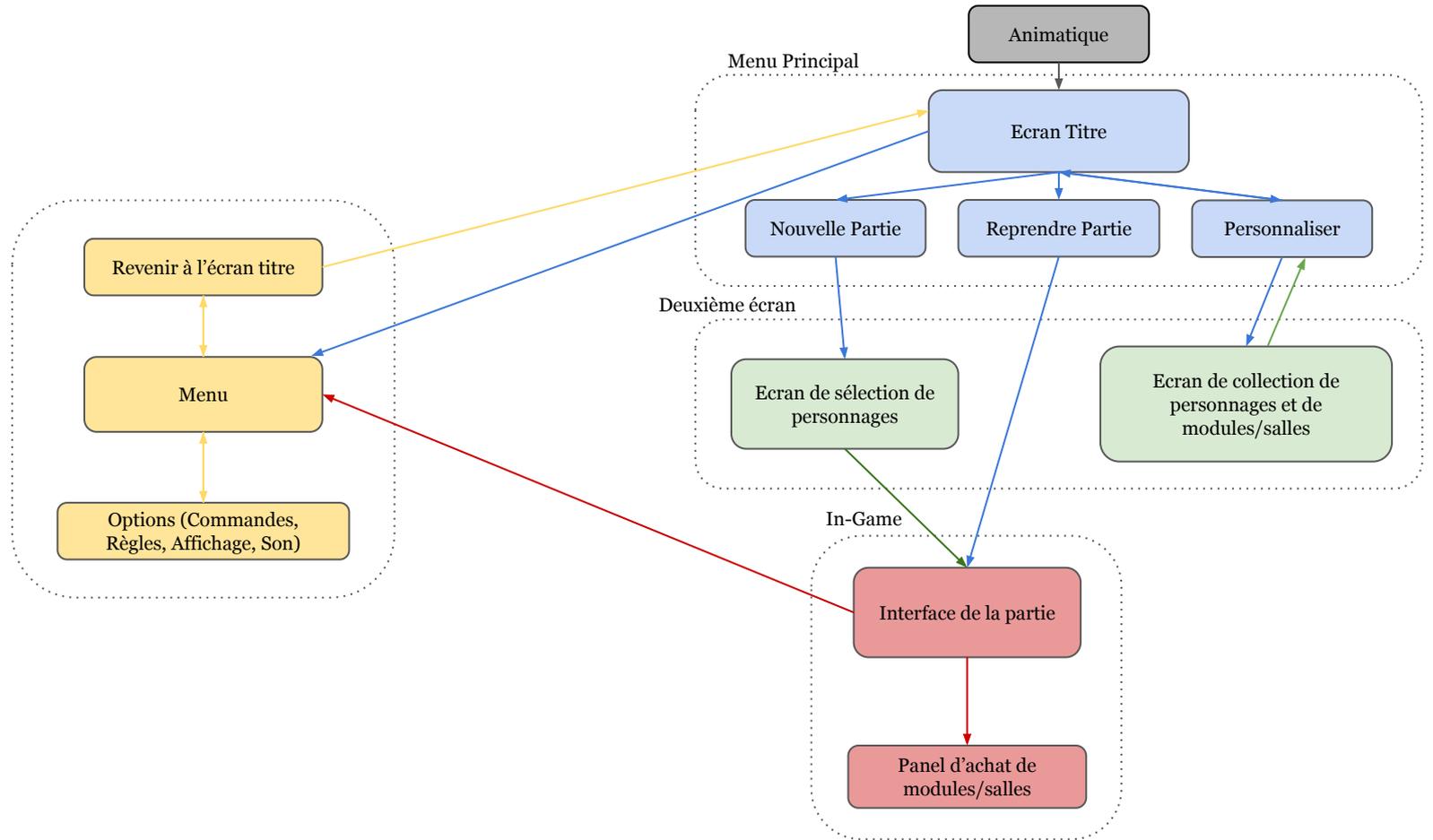
Plus on s'éloigne du point de départ de la partie (salle du trône et hall), plus les obstacles destructibles que l'on peut détruire en dépensant de l'Or coûtent cher.

Exemple d'interaction avec le type d'obstacle destructible :



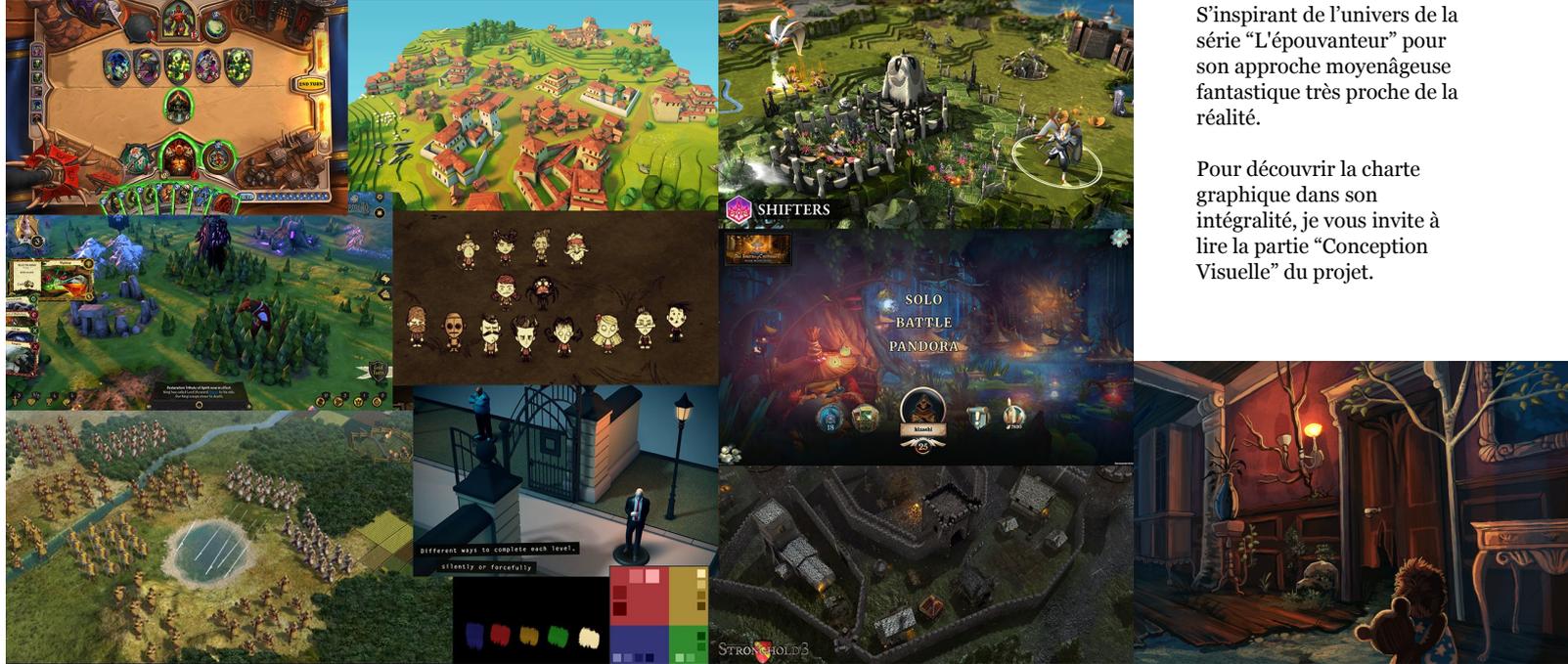


# ORGANIGRAMME / FLOW CHART



## CHARTE GRAPHIQUE

Le château de Frogate est un jeu avec des images 2D intégrées dans un univers 3D, très inspiré de “Don’t starve” dans sa manière de présenter les éléments. Un effet de tilt-shift léger est aussi appliqué afin de miniaturiser le contenu, et de tendre vers un aspect plus proche d’un plateau de jeu de société. Le jeu cherche un aspect simpliste afin de renforcer le côté rapide.



S’inspirant de l’univers de la série “L’épouvanteur” pour son approche moyenâgeuse fantastique très proche de la réalité.

Pour découvrir la charte graphique dans son intégralité, je vous invite à lire la partie “Conception Visuelle” du projet.



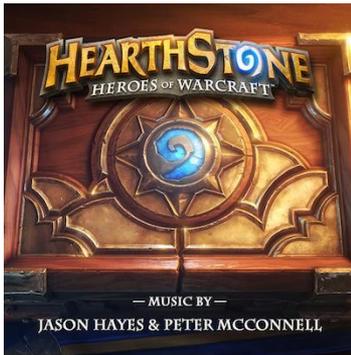


## CHARTE SONORE

Gardant l'idée d'une IP bien établie, elle se partage au niveau musical. Les 80% de référence logique et cohérente se développe à travers une musique festive et médiévale, cependant les 20% de folie s'appliqueraient dans les sons et bruitages, les voix des personnages et quelques FX.

**Musique :** Pour la musique de fond, un thème médiéval festif mais discret accompagne le jeu, des instruments tel que la contrebasse ou la flûte par exemple, viendrait donner des mouvements intéressants et stimulants au joueur afin de casser le rythme lent global de la musique. Dans les menus et sur l'écran titre, une musique plus rythmée se joue, afin d'accueillir le joueur et de l'inviter à naviguer dans celui-ci.

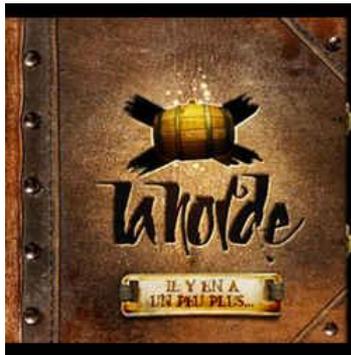
**Sons et FX :** Chaque module/salles génèrent des sons et bruitages renforçant ainsi l'immersion et le feedback. Plus le château grandit plus le sentiment de gérer quelque chose de grand doit se faire ressentir. Les feedback sonores sont très prononcés. Les bruitages des personnages qui se déplacent dans le château ou réagissent sont des voix enregistrées.



*Hearthstone: Heroes of Warcraft Full OST*

Peter McConnell & Jason Hayes

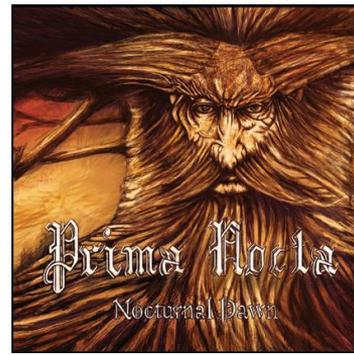
Musique de fond



*Il y en a un peu plus*

La Horde

Musique d'ambiance et référence d'instrument



*Nocturnal Dawn*

Prima Nocta

Musique d'ambiance et référence d'instrument



*Age of Empire OST*

Age of Empire Sound design team

Exemple de son d'FX.

## COPYRIGHT

Bilan du marché du jeu vidéo en 2016 : <http://www.gameblog.fr/news/65805-le-bilan-2016-du-marche-du-jeu-video-en-france-par-le-sell-u>

IP (Conférence de Feng Zhu) : <https://www.youtube.com/watch?v=WJaKJZqAMM&t=2454s>

Image du moodBoard : HearthStone, Godus, Endless Legend, Armello, Don't Starve, Faeria, Civilisation, Hitman, Stronghold 3, Among the Sleep.

Hearthstone: Heroes of Warcraft Full OST (by Peter McConnell & Jason Hayes) : <https://www.youtube.com/watch?v=8UE6QShorh4>

Design de room et utilité : [http://www.castlesandmanorhouses.com/life\\_01\\_rooms.htm](http://www.castlesandmanorhouses.com/life_01_rooms.htm)

