

DISCOVERY

JO JOURNEY

Game Overview Document

Sommaire:

Les Créateurs.....	1
Composition.....	2
Présentation du Jeu.....	3
Prototypage.....	4
Journal de bord.....	5
Direction Artistique.....	6
Sources.....	11

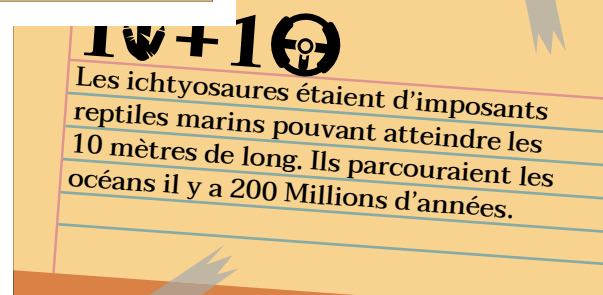
Un jeu par:



Composition

Couleurs et Disposition:

Nous avons choisi de rester cohérents dans notre Direction Artistique, utilisant le même aspect de dossier que sur les cartes. Les couleurs oscillent entre sombres et claires mais leur saturation est modérée ce qui les rend peu agressives, permettant de ne pas perturber le confort de lecture à cause d'un contraste trop important entre le fond et les différents blocs de texte.



Le choix des typographies:

Les typographies utilisées dans ce document sont les mêmes que celles utilisées dans notre jeu c'est à dire Playfair Display pour les titres, proposant un style classique et très efficace puis Tavrira pour le corps de texte, étant plus lisible et moins droite, présentant un peu plus d'arrondi, permettant de gagner en confort de lecture.



Présentation du jeu

Principe et but du jeu:

Discovery Journey est un jeu coopératif dans lequel les joueurs incarnent des scientifiques qui partent en expédition pour obtenir des prix, cumulez-en un maximum pour faire le meilleur score possible ! Jouer leurs cartes permet aux joueurs d'enchaîner les expéditions pour obtenir des prix et atteindre leur objectif final fixé en début de partie.

Matériel:

Discovery Journey se base sur un jeu de tarot de Marseille. C'est un jeu de cartes datant du XVème siècle. Originnaire du nord de l'Italie, ce type de jeu de cartes est composé de 78 cartes et possède 21 cartes atouts, 16 cartes tête, 40 cartes chiffres ainsi qu'une excuse.



Le choix du thème:

Le jeu est clairement inspiré du monde de la science et de l'exploration. On voulait faire ressentir à travers le jeu cette frénésie de la découverte qu'ont certains explorateurs et scientifiques, cette flamme qui les anime et qui les pousse parfois à devenir d'éminents scientifiques reconnus à travers le globe. C'est ainsi que nous invitons via notre jeu, les joueurs à incarner ces légendes.



Prototypage

Première mécanique:

La première mécanique que nous avons voulu implémenter dans le jeu était celle des poupées russes. Utiliser un certain nombre de cartes pour réaliser un objectif plus grand qui lui-même réalise ensuite quelque chose d'encore plus grand nous plaisait beaucoup. Nous avons donc créé le système du «Prix», «Expédition», et «Ressources». Ceci nous amène à notre deuxième mécanique. Le Chef d'Expédition. En effet, après chaque expédition terminée, le chef change, offrant de nouvelles options vis-à-vis de la complétion des cartes Expédition, le Chef pouvant utiliser un nombre non limité de cartes dans sa main, a contrario des autres joueurs.

Équilibrage et play test:

Nos premiers play-tests ont été assez déroutants pour l'équipe, notre système de pioche était à revoir complètement, notre difficulté n'allait pas ainsi que le système de tour. De plus,

les cartes du type événement ne réussissaient pas à trouver leur place dans le jeu. Notre première action a donc été de remodeler la façon de piocher tout en accentuant le côté récompense des prix en donnant des cartes à chaque accom-

plissement de ces derniers. Suite à cela nous avons amélioré les événements en leur donnant une vraie identité, ainsi qu'une possibilité de changer le cours d'une partie comme un réel événement lors d'une réelle expédition. Ensuite, nous avons revu le système de difficulté en l'ajustant de manière à savoir quelle difficulté l'équipe aura à affronter incluant dans la foule une notion de scoring, jusqu'ici inexistante. Pour finir, le système de tour et de Chef d'Expédition a été repensé, permettant à tous les joueurs de participer dans la réussite du groupe de manière équivalente.



Le Journal de Bord

Première étape: Le choix du jeu ancien

Féru de jeux de plateaux, nous étions partis dans l'optique d'en créer un, nous avons donc, après réflexion finit par opter pour le jeu du Shogi, grand jeu de stratégie Japonais possédant un grand plateau et de nombreux pions. C'est après de multiples tests de mécaniques que nous avons finis par abandonner le Shogi, trop complexe à notre goût pour nous tourner vers un jeu de cartes, le tarot.



Deuxième étape: Le «Chill Game»

Frustrés par notre échec cuisant avec le Shogi nous nous sommes orienté vers un jeu détente, calme et sans prise de tête, on voulait voyager. C'est alors que les premières mécaniques de Discovery Journey commencent à voir le jour, combinant découverte et contemplation. Le jeu remplissait son rôle mais semblait comme «vide», il manquait un truc, une âme peut être ?

Troisième étape: Revanche et nouveau Thème

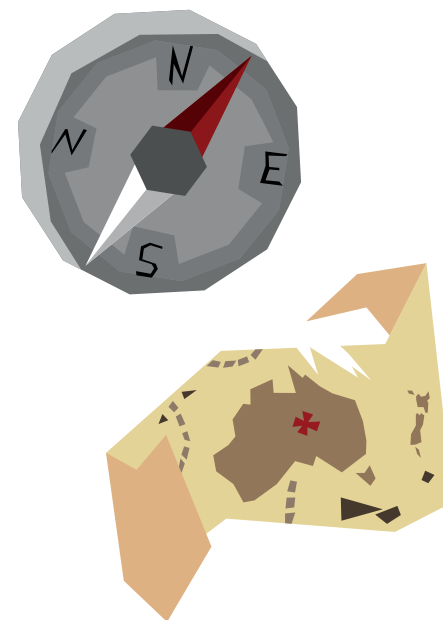
Le changement du thème du jeu fût donc un tournant majeur du projet. Nous avons remarqué lors de la

création approfondie des cartes que le jeu pourrait facilement s'approprier un style scientifique, apportant donc son lot de complexité tout en gardant le côté découverte. On venait de prendre notre revanche vis-à-vis du Shogi, transformant notre jeu calme en un jeu de coopération stratégique dans lequel chaque erreur peut engendrer la fin de la partie. Un côté défi et stratégique qui nous tenait à cœur.

Dernière étape: Ajout de nouvelles mécaniques

Pour enrichir et équilibrer le jeu il nous fallait créer un système récompense pour donner aux joueurs un but à atteindre, une récompense leur permettant de respirer un peu entre les phases de

coopération et de stratégie. Comme évoqué sur la page précédente, la refonte de ce qu'était le «chef d'Expédition» était une étape clé, permettant d'ordonner le sens de jeu et d'optimiser le côté coopératif du jeu, le rôle étant basé sur l'analyse de ses propres cartes et de celles de ses alliés, prévoyant leur capacité à vous aider ou non.



Direction artistique



Nos intentions:

L'objectif était de retranscrire l'esprit de la science: organisé mais pas pour autant linéaire. Les formes sont très géométriques sans être trop chaotiques tout en ayant des couleurs saturées et vives.

L'objectif de nos cartes était qu'elles aient un visuel rappelant des dossiers, photos Polaroid et des carnets de notes. On a gardé l'aspect géométrique et coloré des visuels globaux de notre jeu.

Nos cartes «Prix» sont plus lumineuses, avec des couleurs dorées. Nous espérons que les joueurs ressentiront le prestige auquel ces cartes aspirent.



Nos inspirations au sens large:

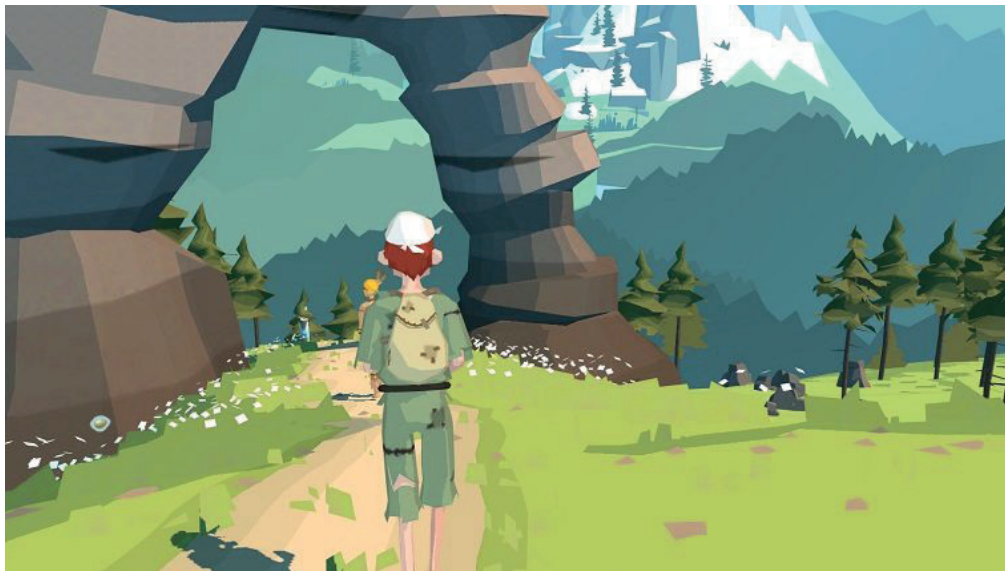
Graphiquement, nous nous sommes inspirés de UPA Cartoons, the Trail et Reigns.

UPA Cartoons, pour leurs décors. Ils excellent dans la simplification et l'utilisation de la couleur. Leurs décors sont très vivants tout en ayant un minimum de détails.



The Trail (2016): Ce jeu est celui dont nous nous sommes le plus inspirés en matière de style graphique. Nous nous sommes approprié son jeu de lumière, son ombrage très coloré ainsi que la simplicité des différents éléments présents dans le jeu.

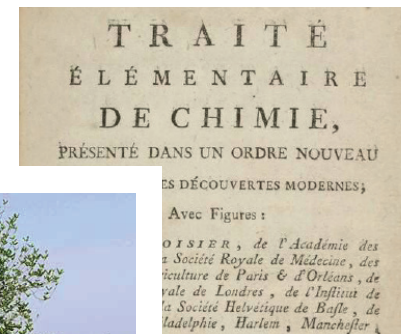
Reigns (2016): Nous nous sommes inspirés du manque de courbes de ce jeu et du minimalisme de leur univers. Nous avons particulièrement apprécié le côté fonctionnel de leurs logos.



Typographies:

Nous avons choisi deux typographies: Playfair Display et Tavriraj.

Ces deux typographies rappellent les typos utilisées lors des comptes rendus scientifiques datant du début du XXe siècle, possédant un empattement, des pleins et des déliés assez affirmés, caractéristiques de l'écriture de l'époque.



Couleurs:

Nos dessins étant simples, nous avons fait le choix d'utiliser des couleurs vives et saturées. De cette façon, les paysages deviennent beaucoup plus attrayants que s'ils avaient été grisâtres. Nous avons aussi choisi des palettes de couleurs fortes en contraste pour attirer l'œil du lecteur (beaucoup de palettes turquoises/roses, bleu/orange ...) polices utilisées dans les vieilles revues scientifiques.

Le choix des couleurs est aussi représentatif de la famille de la carte, vert pour rappeler la nature, orange pour la terre, bleu la Grèce, foyer de l'antiquité pour l'archéologie et enfin beige pour évoquer le papier anciennement utilisé pour les comptes-rendus scientifiques.



Design des Cartes:

Dans Discovery Journey, sont présents quatre types de cartes, possédant tous plus ou moins un style et un format différent. Comme évoqué dans la partie «Couleurs et Disposition», nous avons utilisé un code couleur assez restreint: Vert, Orange, Bleu et Beige, facilitant l'identification des cartes ainsi que leur appartenance aux diverses familles de cartes présentes dans le jeu. La question du format des cartes est venue plus tard.

Effectivement, il était à la base prévue d'avoir des formats identiques pour les cartes, le format des cartes de Tarot mais il s'est avéré qu'ajouter un moyen de différencier les cartes, en plus que de par leur couleur permettait d'ajouter plus de clarté lors des parties.



Pour l'organisation des informations nous avons opté pour un schéma relativement basique, préférant un aspect pratique et fonctionnel à un aspect innovant mais peut-être trop peu clair pour le joueur. Les cartes sont donc simplement composées d'une valeur numérique, d'un logo montrant leur appartenance à une des trois familles scientifiques du jeu (Paléo, Archéo, Bio), d'un type dans le cas des cartes ressources (Véhicule, Bagage, Étude), d'une illustration originale, une liste d'éléments requis pour gagner la carte ainsi qu'un petit texte contextuel faisant le lien entre le nom de la carte et l'illustration.

Pour compenser le fond simple de nos cartes, nous avons donc stylisé les différentes zones, les faisant ressembler à des dossiers

pour les cartes Expédition, Événement et Ressources. Les cartes Prix sont un peu différentes, nous avons souhaité donner un aspect plaqué or, trophée, ce qui, en plus du format différent des autres cartes ne fait que les rendre plus spéciales. Les illustrations au dos des cartes permettant d'accentuer la mise en contexte, servant même parfois d'indicateur, référence ici aux cartes Prix et Événement. Comme pour nos cartes, nous avons opté pour une facilité de lecture, de compréhension pour nos logos, représentant familles et types de cartes.



Inspirations et croquis pour les illustrations:



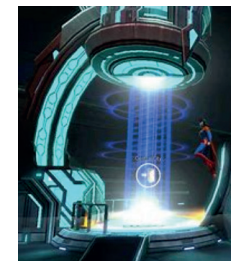
libre de droit, wallpapersart.info



<https://4.bp.blogspot.com/-FaggioT607E/URIUAUe9RbI/AAAAAAAAAE9Y/GUvjsX1ZU74/s320/TheMole.jpg>



andré bour



modèle 3D libre de droit, turbosquid



Janluk Bertet



photo publicitaire pour husky adventure



<https://mobile-img.lpcdn.ca/lpca/924x/464722dc-5a24-11e9-9f79-0e7266730414.jpg>



Nos Sources



- <https://www.cdiscout.com/pdt2/3/2/4/1/700x700/auc0036336882324/rw/l-authentique-tarot-de-marseille-78-cartes-car.jpg>
- <https://i.pinimg.com/originals/3d/ae/50/3dae5072a23acfc324316da5a2da700.jpg>
- https://cdn-s-www.vosgesmatin.fr/images/36c5d37d-9a2d-45b7-856b-e99a9a4db4b1/BES_06/illustration-concours-de-tarot_1-1631519264.jpg
- [https://2.bp.blogspot.com/-qIuNo5m4ndQ/VSp6CjCaZQI/AAAAAAAA2G8/bQY9EJK2xHM/s1600/PICNICS%2BARE%2BFUN%2B\(1\).png](https://2.bp.blogspot.com/-qIuNo5m4ndQ/VSp6CjCaZQI/AAAAAAAA2G8/bQY9EJK2xHM/s1600/PICNICS%2BARE%2BFUN%2B(1).png)
- <https://i.pinimg.com/736x/6f/aa/13/6faa1338b7c3968fbbc17ca54e3cf722--animation-background-upa-background.jpg>
- [https://3.bp.blogspot.com/-xVxxuD9SuBU/VKl6qFiq6EI/AAAAAAAA0iE/KsRI5DDcD6Y/s1600/PLANET%2BMOO%2B\(4\).png](https://3.bp.blogspot.com/-xVxxuD9SuBU/VKl6qFiq6EI/AAAAAAAA0iE/KsRI5DDcD6Y/s1600/PLANET%2BMOO%2B(4).png)
- https://cdn03.nintendo-europe.com/media/images/10_share_images/games_15/nintendo_switch_download_software_1/H2x1_NSwitchDS_TheTrailFrontierChallenge_image1600w.jpg
- [https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/vQlymCIszaHhZ8XwoyE4wyUlcI=/1400x1400/filters:format\(png\)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/12529027/Reigns_GameOfThrones__Screen_7.png](https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/vQlymCIszaHhZ8XwoyE4wyUlcI=/1400x1400/filters:format(png)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_asset/file/12529027/Reigns_GameOfThrones__Screen_7.png)
- <https://attackofthefanboy.com/wp-content/uploads/2016/09/The-Trail-Molyneux.jpg>
- <https://media.istockphoto.com/photos/architecture-of-oia-town-on-santorini-picture-id166471469?k=20&m=166471469&s=612x612&w=0&h=2JgGvcoLUqbH809Klp40c3rGTpls5-mT5T2rZovKxM=>
- https://www.grands-reportages.com/media/Actualit%C3%A9s/Actus%202015/janvier_fevrier/Train%20de%20Fianarantsoa%20C%C3%B4te%20Est%20%28FCE%29%20-%20C2%A9%20.%20Caillaud.jpg
- <https://viaggitop.files.wordpress.com/2014/03/240455.jpg>
- https://www.culture.gouv.fr/var/culture/storage/images/_aliases/metadata/0/2/0/5/2925020-1-fre-FR/LAVOISIER.jpg

· Les images dont les liens ne sont pas spécifiés sont de notre conception.

DISCOVERY

JO JOURNEY

Game Overview Document