

GAME OVERVIEW DOCUMENT 2022-2023

Un jeu créé par







Game Design
Direction artistique
Réalisation tangible
redaction et design du livret de règles

Game Design
Direction artistique
Concept Artist
redaction et design du GOD

Game Design redaction et design du GOD Mise en forme et écriture des règles

SOMMAIRE

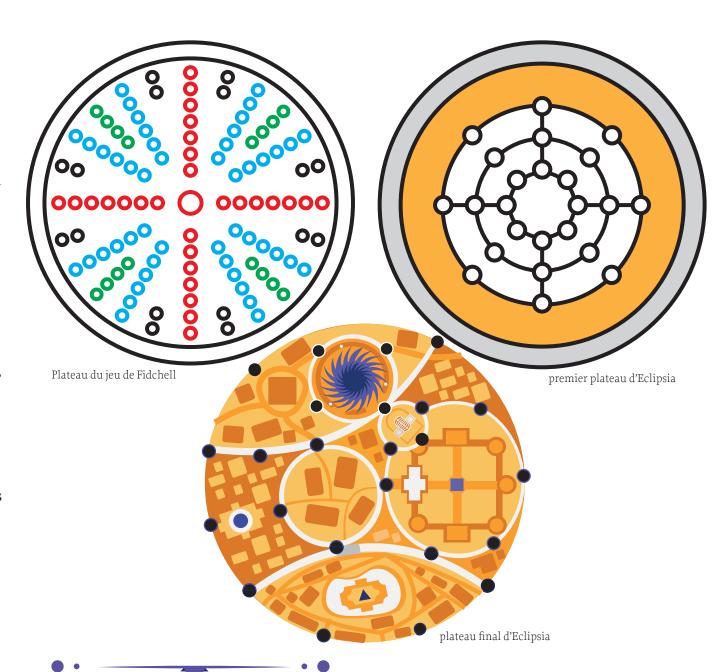
INTRODUCTION	2
PROFIL	4
INTENTIONS	5
PROCESSUS CREATIF	6
REFERENCES	7
References de différents medias	7
GAME SYSTEM	8
Conditions de victoire et de défaite	8
Situations de jeu	8
boucle de prédictions	9
Sign, action & feedback	10
Mecaniques	14
Metaloop	15
OCR	15
Microchallenges	16
PRÉSENTATION RAPIDE	18
INTENTION DE DESIGN	19
THÈME	20
cohérence visuelle	20
DIRECTION ARTISTIQUE	21
Voyage temporel	21
inspiration médieval	21
The sun and the moon	21
LE SUPPORT DE PLATEAU	22
sphère armillaire	22
Catanosphere	23
LE PLATEAU	24
Horloge Astronomique de Prague	24
Ile volante	24
LES PIÈCES	26
Maintien du rond	26
Monolithe	26
THE COMPOSITION & TYPOGRAPHY	28
ANNEXE	28
SOURCES ET REMERCIMENTS	28

Un jeu sur la Lune et le Soleil

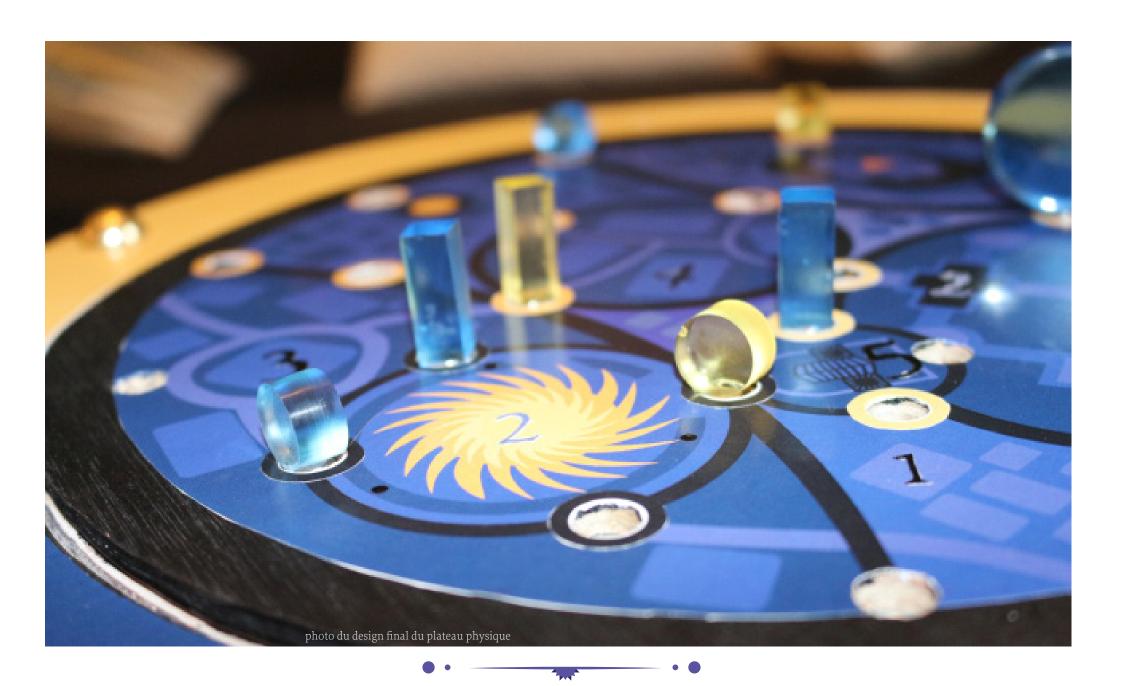
Eclipsia est un jeu développé à partir des restrictions imposées par le projet "Du neuf avec du vieux". L'objectif de ce projet est de créer un jeu en utilisant uniquement les matériaux fournis par un jeu créé avant le 19ème siècle. Pour cela, nous avons choisi le jeu Le jeu du moulin à 24 pièces

Le jeu du moulin est donc un jeu composé d'un plateau et de 24 pièces. Nous avons retouché ces pièces et modifié le plateau pour créer une expérience unique, si éloignée de l'original qu'il s'agit de jeux sans aucun rapport, hormis la liste de matériel et le fait de placer des pions.

Eclipsia est aussi un projet de passion, car plus nous nous sommes impliqués dans le développement du jeu, plus nous nous sommes attachés à lui et plus nous nous sommes investis. Il a fallu le meilleur des compétences de nous trois pour créer un prototype stable, ainsi que d'innombrables heures de tests pour vérifier l'intégrité des règles et de l'équilibre du jeu, ainsi que pour créer le Facteur Fun.







Pitch

Influencez le monde en incarnant le culte du Soleil ou de la Lune dans l'objectif de controler les quartiers d'Eclypsia

Gameplay

Eclipsia est un jeu de controle et de majorité nécéssitant de la stratégie et de la tactique.

Univers

Eclipsia, aussi connu comme la ville de la pénombre éternelle, est une cité qui existe seule, flottant au dessus du vide. Cette cité existe dans un état permanant de mort et de vie subissant le combat éternel du Soleil et de la Lune pour le controle de cette dernière. A la fin de ce combat, l'un de ces deux grands astres est déterminé vainqueurs et dominera la ville durant la suite de ce cycle jusqu'à ce que comme toutes choses ce dernier se termine et que la boucle recommence.

Cible

Age recommandé: 11 ans et plus.

High Concept

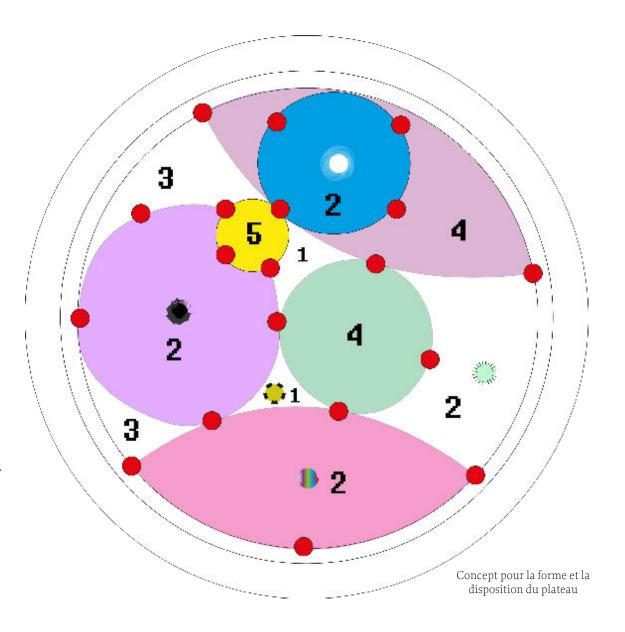
Eclipsia est un jeu de majorité stratégique ou les joueurs incarnent des divinités rivales, le culte de la lune et le culte du soleil dans une guerre d'influence. Usez intelligemment de vos bâtiments et des pouvoirs à votre disponibilité pour prendre le dessus sur votre ennemi . Étendez votre influence tout en repoussant et en envahissant votre ennemi afin de prendre le contrôle de la ville .

Un projet ambitieux

Le jeu laisse entrevoir des sentiments de doute et d'espoir, car il est difficile d'estimer qui gagne à moins de conserver une trace écrite. Le thème ésotérique permet également au joueur de s'impliquer davantage dans le jeu et dans l'idée d'influencer et de contrôler ce monde.

Nous voulons vraiment faire d'Eclipsia une expérience unique pour tous les joueurs, même les plus expérimentés .

Sa mécanique de base est assez particulière pour que même les personnes familières avec les jeux de société en général puissent s'y intéresser tout en découvrant une nouvelle expérience. Mais nous voulions créer une expérience unique dans son ensemble ainsi le jeu est également volontairement abstrait, afin de permettre aux joueurs d'interpréter l'histoire avec toute leur fantaisie et imagination.



Processus Créatif

Dépasser les limites en partant de ce qui les a définis

Lorsque le devoir a été donné, nous avons commencé à parler du jeu de "Fidchell" en cherchant des jeux avec des pièces et des plateaux irréguliers. Ce jeu était intriguant et élégant de part son plateau circulaire. Or un des premiers problèmes était le nombre de pièces pour chaque côté du plateau. Cela allait poser quelques problèmes si nous voulions vraiment faire un jeu intéressant basé sur le placement. Nous avons donc opté pour le jeu du moulin, dont le plateau était circulaire et comportait davantage de pièces . Nous avons alors demandé au professeur si le

plateau pouvait être modifié, et il nous a encouragés à le faire. Avec cela, nous avons décidé de faire un jeu où le plateau tournerait et se retournerait, et de là est née l'idée d'Eclipsia.

Au départ, l'idée était de créer un jeu sur le voyage dans le temps, où les joueurs devaient agir sur le passé ou le futur et construire divers points de repère historiques, avec des pièces de tailles et de formes différentes. Nous avons rapidement dévié de cette idée après le premier prototype, car la complexité de certaines pièces et du plateau rendait le jeu difficile à comprendre. Grâce à des essais (et des erreurs), nous sommes parvenus au concept final, qui a également fait l'objet d'une refonte du



Plateau du jeu du moulin



RÉFERENCES

references from various media

Les jeux de stratégie sont nombreux, mais aucun ne ressemble vraiment à Eclipsia. Cependant, nous nous sommes basé sur de nombreux concepts de jeu comme sur des règles de jeu classiques, comme le jeu royal d'Ur, où les pièces qui se marchent dessus sont renvoyées au départ, et des jeux comme le Go, qui ont comme mécanique centrale de contrôle et de remplacement.

L'inspiration vient également de jeux vidéo basés sur les jeux 4X, un type de jeu centré sur la conquête de territoires et l'influence. Nous avons été inspirés par de nombreux médias différents et nous avons utilisé un mélange de batailles centrées sur l'influence et principalement sur des jeux basés sur la majorité.

Nous nous sommes évidemment aussi basés sur des jeux de société comme Into The Blue, un jeu basé sur la majorité et le contrôle. Vous incarnez un groupe de plongeurs qui se battent pour contrôler des zones afin de gagner des points. Ce jeu est assez similaire à Eclipsia dans certains sens, et nous a beaucoup inspiré pour faire un jeu satisfaisant et intéressant.







ScreenShot du jeu Civilization 6

Art promotionnel de into the blue un jeu de Reiner Knizia

Conditions de victoire et de défaites

Le jeu se termine lorsque la dernière pièce est jouée. Ensuite, il faut compter les points de chaque joueur. Cela se fait en vérifiant l'influence sur les divers quartiers, où chacun d'eux fournit des valeurs de points différentes. Ainsi, le joueur qui parvient à contrôler suffisamment de quartiers pour avoir plus de points que l'autre gagne.

Situation de jeu

Nous avons choisis de présenter une situation de jeu complexe dans un gamestate assez tard. Le joueur "Jour" possède 2 pouvoirs: le pouvoir du "temple" celui de déplacer un pion & le pouvoir du "portail" permettant de poser son pion de l'autre coté. A ce moment de jeu, les joueurs cherchent à posseder le pouvoir du mont celeste, ainsi le joueur "jour" cherche à dominer ce quartier qui est pour l'instant controler par l'autre joueur. il possède à ce moment 1 monolithe et 2 fidèle



Photo de la situation de jeu





Boucle de prédiction

prediction	décision	action	regulation	apprentissage
je peux poser un monolithe du côté adverse du plateau ou déplacer le pion adverse qui est sur le quartier du Mont Celeste pour priver l'adversaire de gagner les égalités ou placer un pion sur le quartier à 5 points pour potentiellement assurer 5 points	Je vais poser mon mon- olithe du côté adverse du plateau pour faire tomber son fidèle	je pose mon monolithe et le fidèle adverse tombe	Je récupère la majorité au Mont Célèste et me libère un place de mon côté du plateau pour reposer un monolithe	Je dois faire attention à ce quartier car l'ad- versaire va tenter de le reprendre
je peux poser un monolithe du côté adverse du plateau ou déplacer le fidèle adverse qui est sur le quartier du Mont Ce- leste pour priver l'adversaire de gagner les égalités ou placer un pion sur le quartier à 5 points pour potentiellement assurer 5 points	Je vais déplacer le fidèle adverse qui me pose problème sur le mont Célèste	Je déplace le fidéle adverse et libère donc cet emplacement	l'emplacement est libre et l'adversaire perd un point d'influence dans ce quartier	Je peux désormais placer mon pion à cet emplace- ment
je peux poser un monolithe du côté adverse du plateau ou déplacer le fidèle adverse qui est sur le quartier du Mont Celeste pour priver l'adversaire de gagner les égalités ou placer un pion sur le quartier à 5 points pour potentiellement assurer 5 points	Je vais placer un monolithe sur le quartier à 5 points de mon côté du plateau	Je place mon mono- lithe de mon côté du plateau	J'ai repris l'avantage sur ce quartier rmais l'adver- saire peut ré-égalisé à son tour	J'aurais du placer un fidèle de son côté du plateau et il n'aurait pas pu ré-égalisé



Sign Action Feedback

CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
DEBUT DE PARTIE	Le jeu commence et tout est mis en place	Le premier joueur place son sanctuaire	Un sanctuaire est placé d'un côté du plateau
DEBUT DE PARTIE	Un sanctuaire est placé d'un côté du plateau par le	Le deuxième joueur place son propre sanctuaire	Les deux sanctuaires sont placés, le gameplay nor-
INFLUENCE	premier joueur Un joueur gagne de l'influence dans un quartier en y plaçant un pion	Le second joueur joue un pion valide dans un autre quartier	mal peut commencer Les pions sont placés et les joueurs peuvent recalcul- er leur influence actuelle sur les différents quarti-
MONOLITHE	Un monolithe est joué en face d'un fidèle	Le fidèle tombe du plateau	ers. Le propriétaire du mon- olithe change l'influence du quartier
MONOLITHE	Un monolithe est placé en face d'un autre monolithe	Aucune pièce ne tombe du plateau	•

Game System

CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
INFLUENCE	Un joueur gagne de l'influ-	Le second joueur joue un	Les pions sont placés et les
	ence dans un quartier en y	pion valide dans le même	joueurs peuvent recalcul-
	plaçant un pion	quartier	er leur influence actuelle
			sur ce quartier.
INFLUENCE/POUVOIR	Un joueur à la majorité	Le deuxième joueur n'a	Après le tour du second
	sur un quartier qui pos-	pas égalisé l'influence sur	joueur, le premier joueur
	sède un pouvoir	ce quartier	peut utiliser le pouvoir du
			quartier
INFLUENCE/POUVOIR	Un joueur à la majorité	Le deuxième joueur égal-	Le premier joueur ne peut
	sur un quartier qui pos-	ise l'influence sur ce quar-	pas utiliser le pouvoir du
	sède un pouvoir	tier	quartier
POUVOIR	Un joueur peut utiliser le	Le joueur utilise le pou-	Le joueur place son pion
	pouvoir du Portail	voir	de l'autre côté du plateau
POUVOIR	Un joueur peut utiliser le	Le joueur utilise le pou-	Le joueur échange la posi-
	pouvoir du Château	voir	tion des pions sélection-
			nés et place ensuite un
			pions



Game System

CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
POUVOIR	Un joueur peut utiliser le pouvoir du Mont Celeste	Le joueur a ce pouvoir à la fin de la partie	The opposing player can- not play pieces in that po- sition as the simple piece remains there.
POUVOIR	Un joueur peut utiliser le pouvoir du Temple	Le joueur utilise le pou- voir	The Simple piece is re- moved.
POUVOIR/PORTAIL	Un joueur joue un fidèle dans un quartier et gagne de l'influence sur la face adverse du plateau	Les joueurs recalculent leurs influences	Each piece counts as influence towards controlling that quarter.
POUVOIR/PORTAIL	Un joueur joue un Mono- lithe dans un quartier du côté adverse du plateau et pousse un fidèle	Les joueurs recalculent leurs influences	The player can use that power after the opponent's turn.



Game System

CATEGORY	SIGN	ACTION	FEEDBACK
POUVOIR/MONT CE- LESTE	Un joueur a le controle du Mont Celeste, Il a un avantage pour la fin de la partie	Le joueur adverse recal- cule l'utilité du pouvoir / Les 2 joueurs recalculent leur influence	Le joueur adverse n'aura pas ce pouvoir à la fin de la partie
POUVOIR/TEMPLE	Le joueur déplace n'im- porte quel pion de son côté du plateau à un autre emplacement	Les joueurs recalculent leurs influences	La position des pions changent, ce qui change possiblement l'influence de plusieurs quartiers

Mécaniques

Dans Eclipsia, les mécanismes présents sont les suivants :

Jouer une pièce simple"fidèle". Génère 1 d'influence sur les quartiers qui touchent cet endroit. Ne peut pas être joué sur un emplacement où un pion Bloqueur ou Poussant est situé de l'autre côté.

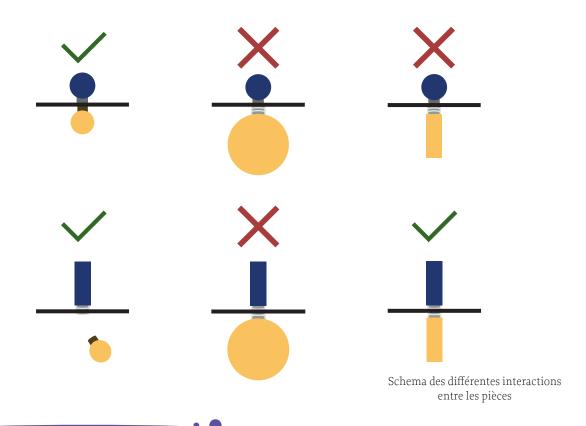
Jouer un pion Bloqueur "sanctuaire". Génère 1 d'influence supplémentaire sur les quartiers qui touchent cet endroit, et la pièce est inamovible. Elle empêche également le joueur adverse de jouer des pièces à cet endroit sur son côté du plateau.

Jouez une pièce de poussée"Monolithe". Génère 1 influence supplémentaire sur les quartiers qui touchent cet endroit, et ne peut être joué que sur le côté opposé d'une autre pièce (sauf la pièce bloquante). Si c'est un pion simple, il est poussé et tombe.

Pouvoir du portail: Le joueur peut jouer sa pièce sur le côté adverse du plateau (Tant qu'il a ce pouvoir, il peut le faire à chaque tour). Le pouvoir du château: Le joueur peut échanger entre eux les positions d'une pièce de chaque côté du plateau, comme pour le coup de roque aux échecs.

Le pouvoir du mont Celeste: Le joueur gagne toute égalité d'influence sur le plateau à la fin de la partie.

Le pouvoir du Temple: Le joueur peut déplacer une pièce de n'importe quel côté du plateau vers un autre endroit du même côté du plateau.



Les joueurs déterminent le premier joueur (le joueur étant du côté jour).

Le premier joueur place son Sanctuaire.

Le deuxième joueur fait de même, et le premier joueur joue sa première pièce.

Le deuxième joueur suit.

Les joueurs peuvent jouer une pièce monolithe ou une pièce fidèle.

Les pièces monolithes ne peuvent être jouées que sur des cases avec une pièce fidèle ou monolith de l'autre côté. La pièce fidèle adverse est retirée.

À la fin de la partie, déterminez le vainqueur en comptant les points :

Un joueur a le contrôle d'un quartier lorsqu'il possède plus de pièces individuelles sur ce quartier que l'adversaire. Chaque quartier donne des points.

Si les deux joueurs ont la même influence sur un quartier, aucun ne donne de points.

OCR Objective, Challenge, Reward

OBJECTIVE: Avoir plus d'influence que l'autre joueur sur un quartier donné à la fin de la partie.

CHALLENGE: Déjouez les plans de l'adversaire en plaçant les pions.

REWARD: Le joueur qui a le plus d'influence gagne la partie.



photo montrant la rotation du plateau



GAME SYSTEM

Les micro challenges présent sont: STRATÉGIE:

Les joueurs doivent calculer quel est leur meilleur coup possible sur le plateau, en tenant compte du nombre de tours du joueur adverse.

Actions possibles: À chaque instance du jeu, plusieurs choix sont possibles à chaque tour. Chaque pièce a une valeur différente sur le plateau selon la façon dont elle est jouée, et toutes ces informations sont indiquées dès le début.

Les fidèles peuvent être utilisées pour: Obtenir de l'influence pour la majorité

Les Monolithes peuvent être utilisées pour: Retirer un pion clé qu'un adversaire a joué ou neutraliser un point sur lequel un joueur adverse a utilisé un pion pousseur.

Le sanctuaire est utilisé pour définir le plan de jeu du joueur (il indique la stratégie qu'il va adopter). Les options pour le sanctuaire sont nombreuses, en fonction des quartiers auxquels le joueur prêtera le plus attention. De plus, l'utilisation des pouvoirs dans le jeu est également très stratégique. Chaque pouvoir permet aux joueurs de changer le contrôle du plateau de jeu de plusieurs façons.

Le pouvoir Portail offre l'avantage de bloquer le côté du plateau de l'adversaire tout en gagnant de l'influence pour soi-même.

Le pouvoir Château peut perturber la stratégie de l'adversaire en déplaçant sa pièce.

Le pouvoir du mont celeste donne au joueur une tranquillité d'esprit car il peut égaliser l'influence et potentiellement voler la victoire.

Le pouvoir Temple a un effet similaire à celui du pouvoir Château, avec la réserve qu'il n'y a pas de limitations liées à l'endroit où un joueur peut déplacer la pièce.



photo des sanctuaires

GAME SYSTEM

TACTIQUE:

Comme pour le micro-challenge STRATEGIE, l'aspect tactique d'Eclipsia tourne autour des plans de jeu des joueurs. Là où la stratégie échoue, c'est la réflexion tactique qui permet de garder un match en suspens.

Comme il s'agit d'un jeu au tour par tour, le temps de réaction pour les décisions tactiques peut être assez long, mais il y a une certaine pression qui pousse les joueurs à jouer plus vite que possible.

Actions possibles: Bien que pratiquement égales aux décisions stratégiques, les actions prises par un esprit tactique diffèrent légèrement. Par exemple :

Le pouvoir Celeste peut être utilisé lorsqu'un joueur se trouve dans l'incapacité de dégager des majorités, mais peut travailler pour obtenir des égalités.

Le pouvoir Temple peut apporter un moment de soulagement : déplacer une pièce très puissante à un endroit qui lui enlève de la valeur.



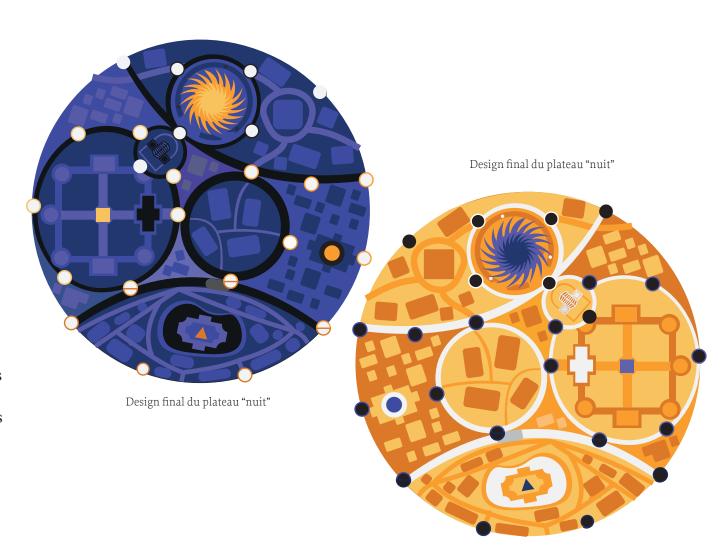
photo du jeu pendant une partie

Rapide Présentation

Un jeu sur la Lune et le Soleil

Eclipsia est un jeu de placement de majorité basé sur le jeu du moulin. Qui est donc un jeu composé d'un plateau et de 24 pièces. Nous avons retouché ces pièces et modifié le plateau pour créer une expérience unique, si éloignée de l'original qu'il s'agit de jeux sans aucun rapport, hormis la liste de matériel et le fait de placer des pions.

Eclipsia est un projet de "passion", car plus nous nous sommes impliqués dans le développement du jeu, plus nous nous sommes attachés à lui et plus nous nous sommes investis. Ainsi pour completer cette base nous avons créé une DA que nous allons vous expliquez dans cette partie.





Intentions de Design

Une Direction Artistique abstraite

En créant ce jeu, nous voulons proposer une nouvelle expérience de jeu à tout type de joueur même les plus expérimentés avec la mécanique d'aima nt et de rotation de plateau. Et cela tout en gardant un aspect stratégique très sérieux avec de nombreuses réflexions et stratégies possibles. Une volonté de rendre le jeu satisfaisant a aussi prédominé lors de la création du plateau, appuyé par la mécanique de poussée une pièces ennemis avec les pièces puissantes faisant un bruit signifiant que la pièces à bien été repoussées, en plus du visuel évidemment. Nous avons aussi centré la création du jeu autour de la forme primitive du cercle. Ce dernier représentant les émotions et étant associé aux symboles du soleil et de la Lune nous semblait parfait pour notre jeu. En effet, en plus de l'aspect stratégique, nous voulons appuyer cette expérience sur tous les points à la fois avec les mécanique dont nous avons parlé dans la partie précédente mais aussi avec l'originalité de l'objet et une thématique visuelle cohérente et volontairement abstraite.

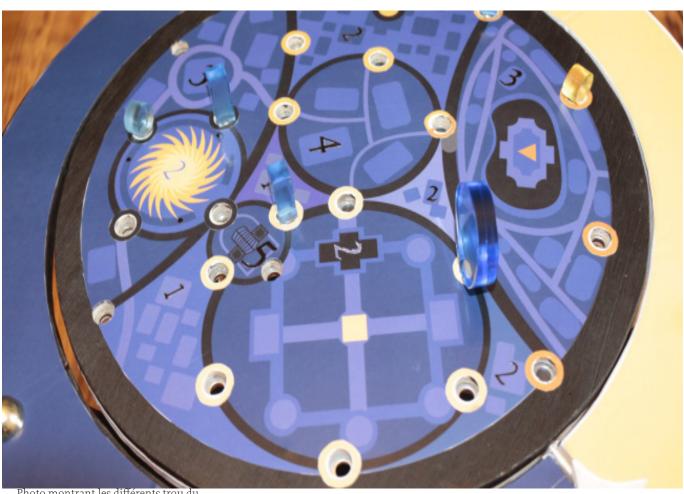


Photo montrant les différents trou du plateau



Cohérence visuel thématique

En créant le concept de notre jeu, nous avons vite pensé à un plateau surélevé afin de le faire tourner et de jouer avec la différence de puissance magnétique des différents pions. Ainsi le choix d'une île volante semblait assez instinctif. Suite à cela nous avons exploré différents types d'univers fantastiques, le premier vrai essai de plateau était dans un univers plus réaliste avec une forte inspiration médiévale européenne. Cependant cela ne collait pas exactement avec ce que l'on voulait. Nous sommes donc partis dans une direction plus fantastique et mystique assez abstraite. Ainsi nous nous sommes basés sur le soleil et la lune, avec le jour et la nuit. Cette idée vient du mouvement du plateau étant une rotation de 180 degrés, cela nous a fait penser à la rotation de la terre passant de jour à nuit. Ainsi nous avons tout centré sur cette opposition lors de la création de l'univers et de la thématique visuelle du jeu.



Photo montrant la rotation du plateau

Voyage Temporel

Au depart, lors de la création du jeu nous avons hésité à basé l'univers sur le voyage temporel avec la rotation du plateau comme voyage entre 2 époques. Nous voulions opposé une ville futuristique avec une grande pyramide en métal opposé à l'égypte ancienne avec une pyramide traditionnelle. le but aurait été de développer sa ville le plus vite possible.

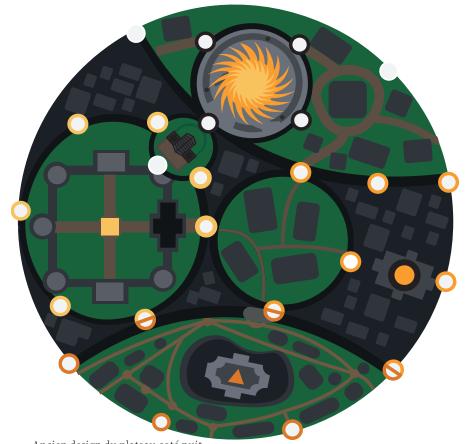
Médieval

Suite à cela nous sommes partie sur la direction que l'on a gardé celle du jour et de la nuit, nous pensions à créer soit une ville qui est géré par le gouvernement le jour et par la mafia la nuit. Cependant on a préféré partir sur un jeu plus médiéval réaliste mais sur une ile volante. Le premier plateau était dans ce style mais cela semblait différé du style visuel que l'on avait essayé pour le logo.

Ainsi on a décidé de partir sur la direction artistique actuelle beaucoup plus abstraite et plus basé sur un univers mystique / fantastique.

La Lune et Le Soleil

Ainsi nous avons décidé de se détacher du réalisme et partir sur une direction beaucoup plus abstraite. Notre but est de laisser de la place à l'interprétation des joueurs tout en mettant en place une opposition évidente entre les 2 côtés.



Ancien design du plateau coté nuit



le support du Plateau

Sphère armillaire

Dès la première séance de réflexion sur ce projet nous avions posé l'idée de base du projet : un jeu tournant sur le magnétisme avec un plateau surélevé. Ainsi nous avons pensé à une sphère armillaire. Une sphère armillaire est un ancien instrument utilisé dans le domaine de l'astronomie afin de représenter la sphère céleste. Elle représente le modèle géocentrique avec la Terre au centre de l'univers avec ainsi les étoiles et le soleil qui orbite autour de ce dernier. Nous nous sommes beaucoup inspirés de cet objet pour la fabrication du support du plateau, en effet la forme et l'architecture de l'objet était parfait pour notre projet de part son lien avec le thème de l'astronomie étant centrale dans la thématique visuelle du jeu. De plus, la sphère armillaire nous a aussi facilité la réalisation tangible du jeu, nous permettant de grandement nous inspirer de sa fabrication pour créer notre jeu.





le support du Plateau

Photo du projet de Catanosphere

Catanosphère

Une autre inspiration pour le support fut la Catanosphère une création d'un fan du jeu des colons de catanes qui a créé grâce à une imprimante 3D une version du jeu sur une sphère avec des pions aimantés. Cette création est comme le dit son créateur principalement faite pour impressionner les invités plus que de changer le gameplay... En effet, dans cette version de Catanes les aimants n'ont aucune autre utilité que de faire tenir les pions. Ce projet nous a principalement servi à confirmer que le plateau aimanté pourrait fonctionner. De plus le créateur a expliqué la création du projet en détails sur Reddit nous permettant de nous prévenir à des possibles problèmes que l'on pourrait rencontrer. En plus de tout cela cette inspiration à sûrement rajouté à la présence des ronds de parts l'aspect sphérique du jeu.





Horloge Astronomique de Prague

Lors des recherches sur le thème du jeu, nous avons trouvé le design de l'horloge astrologique de Prague particulièrement intrigant et intéressant, en effet ce dernier nous a grandement inspiré pour la création de la mood board, pour la présence abondante de cercles et surtout pour la création du nuancier. Le nuancier de l'horloge est basé sur du bleu fonce, du bleu clair, du orange et du jaune doré. Ainsi nous nous sommes inspiré et de ce fait notre nuancier est basé sur la complémentarité du bleu et du orange et celle du violet et le jaune.

Ce dernier appuie l'opposition présente entre les 2 faces du plateaux, entre la lune et le soleil . En effet le côté du "jour" est basé sur du jaune et du orange avec des couleurs clair et chaude alors que le côté nuit est basé sur des couleurs sombres et froides. Nous appuyons beaucoup ce contraste dans la DA du jeu permettant une cohérence entre tous les éléments.

Ainsi cette horloge nous a beaucoup inspiré de part ces grands contraste et sa construction basé sur des cercles abondant



Une photo de l'horloge astrologique de prague

le Plateau

Ile volante

Pour la création du plateau, nous nous sommes inspirés donc d'une île volante. Cela vient du fait que le plateau est constamment surélevé lors de la partie. De plus, cela fonctionnait bien avec le thème et l'univers du jeu. Pour le design du plateau, nous avons fait des recherches sur pinterest et behance et nous avons décidé de nous inspirer de cette île volante de cassstereo basé sur l'univers de donjon et dragon. Nous avons décidé de faire différents quartiers et de rester assez abstraits sur les bâtiments en mettant des rectangles de différentes tailles. Nous nous sommes aussi inspirés de cette île volante pour certaines zones du plateau avec des différences de hauteur dans le design de la partie du bas avec une montagne ou bien de certains quartiers qui se chevauchent.



Un design de l'île volante créé par Cassasterep



LES PIÈCES

ART DIRECTION

Maintien du rond

Lors de la création des pions, nous avons voulu réappuyer la présence des cercles dans jeu en utilisant des pions fait en résine époxy rond, des petits ronds pour les pions de base et de gros rond pour les pions bloquant.

Monolithe

Pour affirmer la différence d'utilité des pions poussants nous voulions leur donner une forme différente donnant un aspect puissant, ainsi nous avons décidé de s'inspirer des monolithe. Les monolithes sont des constructions de pierre soit naturelles soit taillées dans un seul et même bloc de pierre. C'est monolithe souvent associé à diverse culture et religion ancienne semblait cohérent avec l'univers fantastique de notre jeu

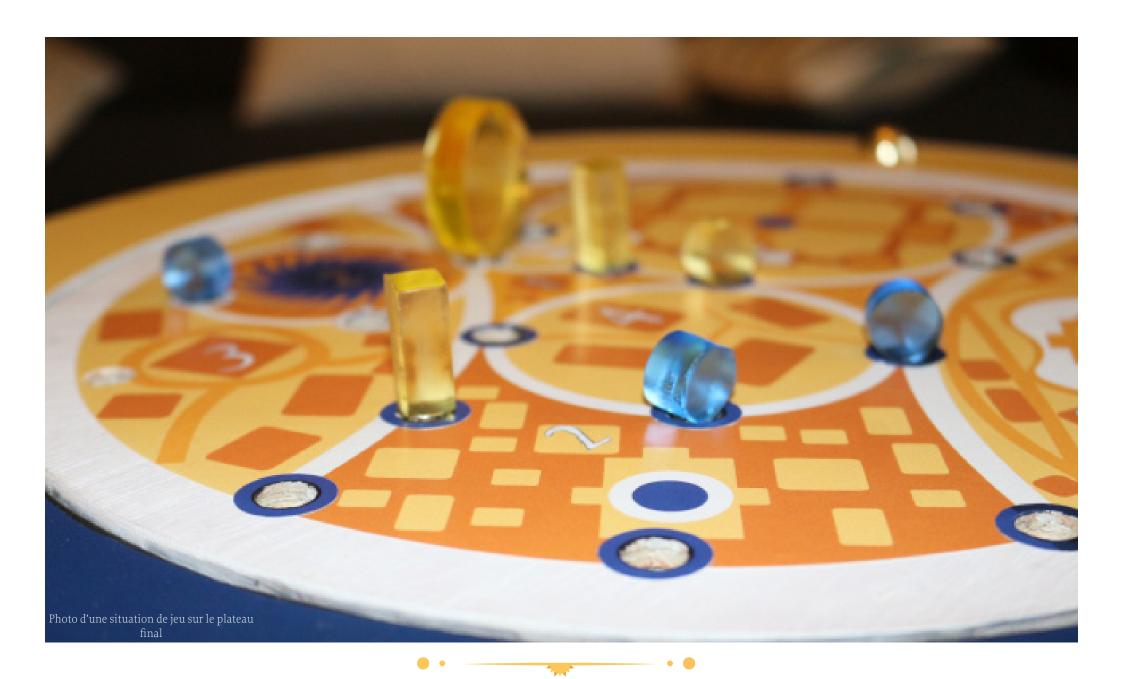
Ainsi en le mêlant à la forme primitive du rectangle qui représente la stabilité, la force, la solidité. Cela permet de facilement mémoriser les différences de puissances.



Design final des sanctuaires







LA COMPOSITION ET LA TYPOGRAPHIE

Pour la composition, nous sommes parties sur un format paysage pour plusieurs raisons . Tout d'abord, nous avons énormément utilisé la figure du cercle dans notre jeu et le format se prête mieux selon nous à un format paysage.

En effet, dans un format portrait, lorsque l'on utilise une grande image ronde, si le texte est positionné en haut, on trouve qu'il y a une trop grande distance entre le texte et l'image alors que sur un format paysage, l'image reste juste à côté du texte. Nous sommes parties sur 3 colonnes car nous voulions plus de liberté sur la disposition des images ce qui est plus le cas dans un format de 3 colonnes car nous pouvons nous baser sur 9 réelles colonnes pour disposer les images.

Pour la typo, nous sommes partis uniquement sur des police serif / à empattement afin de donner un côté ancien ce qui est raccord avec notre jeu de société qui se passe dans un passé fantastique. Ainsi pour le texte courant nous avons décidé d'utiliser Proforma une police trouvée sur adobe fonts qui est simple et sobre tout en gardant une personnalité à travers la finesse de ses traits et presque pas de plein et délié. Cette police même si très sobre peut renvoyer à un univers fantastique

comme le nôtre de part sa présence dans certains livres rappelant donc un côté fantastique trouvable dans ce genre de livre . Pour les titres de notre GOD nous sommes partis sur Castellar, une police très stylisée avec des empattement renvoyant d'autant plus un côté ancien.

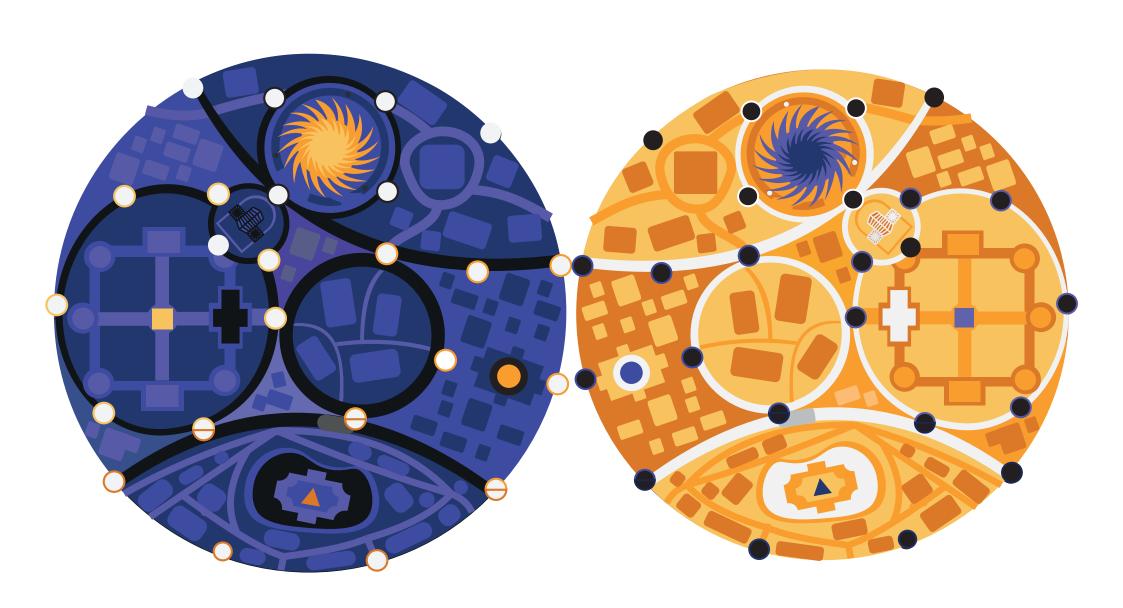
En effet, cette police comporte de nombreux détails avec des pleins et des déliés mais principalement grâce à des zones vides à l'intérieur des caractères donnant une vrai complexité collant ainsi avec notre intention de design mêlant complexité et abstrait.

Pour le logo nous nous sommes basés sur la police doppleganger trouvé sur behance. Cette police est fine, moyennement grande et assez large, elle a des pleins et des déliés très appuyés. Cette police que l'on a modifié avec des étoiles a la place des points sur les I est elle aussi assez complexe et donne un aspect mystique au jeu. Cette police possède une interaction avec les points des I qui se relient à la lettre d'avant. Ainsi cela donne un ensemble complexe avec un caractère mystique, mystérieux et complexe collant parfaitement avec nos intentions de design.

Pour le logo, nous avons joué sur les oppositions de couleurs pour de nouveau appuyer sur cette opposition entre les 2 côtés de part leur couleur tout en jouant sur le rond.

Dans le GOD nous avons organisé la composition avec une plus grande marge vers le haut permettant de mettre les informations "importantes" comme la numérotation des pages, le titre de la page et de la grande partie. Ainsi pour marquer la délimitation de la marge d'en bas nous avons mis un léger design de 2 couleurs 1 couleur par grande partie (GD et DA).





SOURCES ET REMERCIMENTS

https://www.behance.net/gallery/100419217/DOPPELGANGER-FREE-FONT?tracking_source=search_projects%7Cdoppelganger

https://fonts.adobe.com/fonts/proforma

https://boardgamegeek.com/boardgame/346950/blue

https://www.geeknative.com/44066/science-catanosphere-settlers-catan-globe/

https://www.dafontfree.net/castellar-regular/f117539.htm

Remerciments:

Merci à Stephanie, Professeure de peinture pour la création du nuancier

Merci à Benoit Vacherie pour l'aide à la conception matérielle du jeu

Merci à la classe de 1GDB pour les test et les conseils

et evidemment merci aux différents Professeurs de l'ICAN

