

LA CASA DE PAPEL GO

Game Design

Document

ican institut de
création et
animation
numériques



Sommaire

INTRODUCTION.....4

Équipe.....5

Introduction.....6

Fiche d'identité.....7

Intentions de notre IP.....8

CORE SYSTEM.....10

Scénarisation de partie.....11

3C.....12

Ingrédients et mécaniques.....14

LEVEL DESIGN.....20

Intentions.....21

Références.....22

Structure générale des niveaux.....24

Level Art.....25

Environnement et narration.....26

Légende ingrédients.....27

Déroulement d'un tour de jeu.....28

Situations de jeu intéressantes.....29

Tableau de progression des niveaux.....33

Itération sur la création d'un niveau.....34

Résolutions niveaux.....40

Courbe de difficulté.....43

DIRECTION ARTISTIQUE.....44

Références et réalisations.....45

Menu d'introduction.....55

Tableau des signes et feedbacks.....56

Design sonore et event list.....57

INTRODUCTION

Équipe

Vincent
Bernardi

Game Artist

Alexandre
Mezanges

Level Designer

Loïc
Masson

Game Designer

Alan
Huyghes

Game Designer

Pierig
Nguyen

Game Programmer

Sébastien
Guarober

Game Programmer

Introduction

Thématique du projet trimestriel

Notre projet trimestriel s'articule autour d'une thématique bien précise, celle de s'appuyer sur la série de jeux GO.

Style de jeu : Les jeux de plateau tactiques, comme *Hitman Go* et *Lara Croft Go*, combinent des éléments de jeux de société et de jeux vidéo. Ils adoptent souvent une esthétique de plateau avec des cases, mais ils sont conçus pour être joués sur des dispositifs électroniques, tels que les smartphones et les tablettes.

Puzzles tactiques : Ces jeux se concentrent généralement sur la résolution de puzzles plutôt que sur l'action en temps réel. Les joueurs doivent planifier leurs mouvements avec soin pour atteindre des objectifs spécifiques dans chaque niveau.

Niveaux distincts : Les jeux de plateau tactiques sont souvent structurés en niveaux distincts, chacun présentant un ensemble unique de défis à surmonter. Chaque niveau peut être considéré comme un puzzle à part entière.

Adaptation de franchises existantes : *Hitman Go* et *Lara Croft Go* s'inspirent des franchises de jeux vidéo bien connues. Ils parviennent à capturer l'essence de ces univers tout en les adaptant à un style de jeu de plateau.

Interface simple : Ces jeux ont généralement des interfaces simples et intuitives. Les joueurs effectuent des mouvements en touchant l'écran pour déplacer les personnages ou effectuer des actions spécifiques.

Éléments d'aventure : En plus de la résolution de puzzles, ces jeux intègrent souvent des éléments d'aventure et de narration pour maintenir l'intérêt du joueur tout au long du jeu.



Hitman GO et Lara Croft GO

Fiche d'identité

Pitch

La Casa De Papel GO est un jeu de plateau tactique où vous reproduisez en main propre la scène de préparation avec la maquette de la célèbre organisation du Professeur pour braquer la Fabrique Nationale de la Monnaie et du Timbre.

Otages comme foreuse, utilisez vos tactiques préférées pour venir à bout de votre objectif !

Metrics

Moteur : Unreal Engine

Genre : Jeu de plateau tactique

Plateforme : PC

Cible : Adeptes de jeu de tactique et puzzle

Concept

Basé sur la série, *La Casa De Papel GO* est un jeu de plateau tactique qui vous plonge au cœur de la scène de préparation du célèbre braquage orchestré par le Professeur pour prendre d'assaut la Fabrique Nationale de la Monnaie et du Timbre.

Dans ce jeu, vous avez la possibilité de reproduire en main propre l'intrigue captivante de la série.

En utilisant une maquette fidèle de la banque, le jeu met en scène des otages, des foreuses et d'autres éléments clés du braquage.

Votre objectif sera de respecter les conseils du Professeur tout en essayant de récupérer le butin en esquivant les forces de l'ordre.

Que vous soyez du côté des braqueurs ou des forces de l'ordre, chaque mouvement et décision compte dans cette aventure palpitante où la stratégie et l'intrigue se mêlent pour recréer l'atmosphère tendue et captivante de *La Casa De Papel*.

LA CASA DE PAPEL GO

Intentions de notre IP

Caractéristiques ADN de l'IP

En ce qui concerne notre choix d'IP, la très célèbre série *La Casa De Papel* est une mine d'or pour le système de jeu «GO like».

En effet, de cette franchise découle les sujets d'infiltration, stratégie et tactique, mécaniques centrales de ce système.

Nous avons également le rapport de force entre les braqueurs et les gardes/soldats lorsqu'il s'agit de définir l'univers fictif de la série.

De plus, l'objectif principal de cette dernière s'articule autour de braquages de banque, l'un autant préparé que les autres.

Enfin, la popularité de la série se fait la plupart du temps par ses aspects visuels et sonores. Plus exactement, la grande majorité des personnes reconnaissent immédiatement les tenues rouges des braqueurs et le très célèbre masque de Dali ou encore l'hymne «Bella Ciao» qu'on ne présente plus aujourd'hui.

Ces multiples points renforcent l'idée que cette IP est favorable à la création d'un jeu «GO like».



Intentions de notre IP

Principe d'adaptation

En harmonisant le thème des "GO like" et celui de notre IP, nous avons obtenu une idée qui correspondait efficacement et qui mettait en lien l'aspect du jeu de plateau des "GO like" et celui de la stratégie du braquage de la série.

En effet, nous avons décidé d'utiliser une scène iconique : celle de la préparation du plan via une maquette de la Fabrique Nationale de la Monnaie et du Timbre.

Grâce à ce choix de design, nous renforçons de multiples concepts :

- Le jeu de plateau, un environnement qui reste immobile, comme la maquette
- Les pions, que l'on peut également retrouver comme figurines pour montrer le déplacement sur la maquette
- Le système de plan d'action, stratégie et tactique qui sont clairement dans l'ambiance et similaire à la situation de la scène de la maquette
- Le tour par tour, à la manière de déplacer les figurines une par une à la main lors d'un plan d'action

De cela nous avons tiré de nombreux ingrédients et mécaniques en prenant les éléments iconiques de la série :

- Un environnement où la tension réside lorsqu'on est braqueur : la banque d'Espagne en tant qu'espace de jeu (sa maquette)
- L'utilisation des otages en tant que leurre pour perturber les forces de l'ordre
- Les forces de l'ordre en tant qu'agent hostile, agent de sécurité comme soldat de l'armée
- L'intégration de la foreuse comme mécanique unique pour se créer de nouveau passage
- Les étapes du braquage, qui comporte l'infiltration dans l'établissement, la capture du butin et la fuite hors des lieux

Ainsi, cet ensemble de données nous a permis de créer notre jeu tiré de la célèbre série.

Vous sentez-vous de taille à préparer le braquage du siècle ? Retrouvez nous dans La Casa De Papel GO.

CORE SYSTEM

Scénarisation de partie

La planification du braquage du siècle

Tout le gameplay du jeu est en réalité une transposition d'une planification sur maquette du braquage de la Fabrique Nationale de la Monnaie et du Timbre.

En jeu, chaque niveau est réparti en trois sections de la banque d'Espagne.

L'objectif est tout d'abord de pénétrer dans l'établissement. Ensuite, le joueur doit parvenir dans la salle du coffre fort afin de piller l'or de ce dernier sans se faire repérer. Enfin, il doit revenir à la première case du niveau 1 pour s'échapper de la banque et réussir le braquage.

À noter que le deuxième niveau comprend deux parties. La première s'agit de la prise du coffre-fort, et la deuxième du début de la fuite avec l'obtention de ce dernier.

Une fois que le joueur aura récupéré l'argent, il devra ressortir de la salle du coffre-fort, puis par l'entrée de la banque.

Mais il devra prendre garde, car la banque sera gardée par des agents de sécurité, puis par des soldats de l'armée qui le poursuivront lorsqu'il aura récupéré le butin.

De ce fait, le dernier niveau est alors la même salle que l'entrée de la banque, mais modifiée avec l'arrivée de l'armée.

Au cours de son braquage, le joueur aura la possibilité de distraire les agents hostiles grâce à des prises d'otage ou avec la création de nouveau passage avec la foreuse.

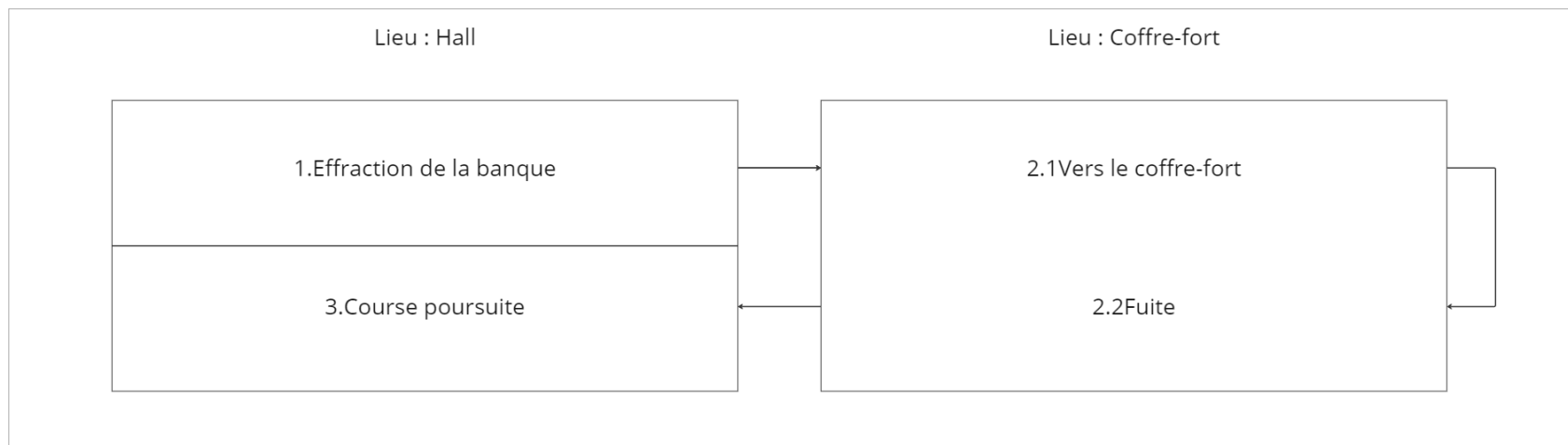


Schéma de l'espace de jeu

Le plan doit être parfait. "Agissez en silence, parlez seulement quand il est l'heure de dire pour vous": échec et mat.

El Professor

3C

Caméra

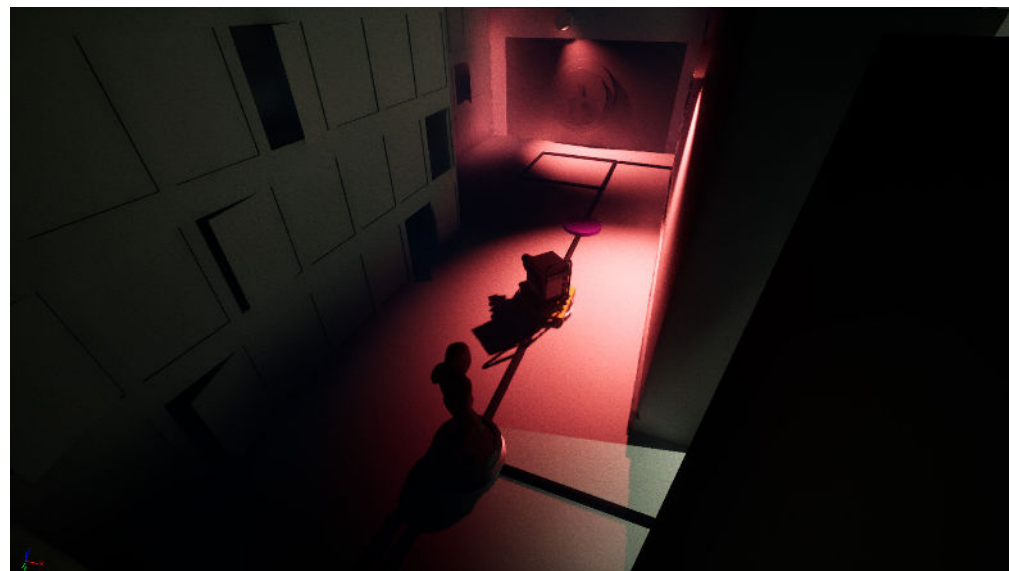
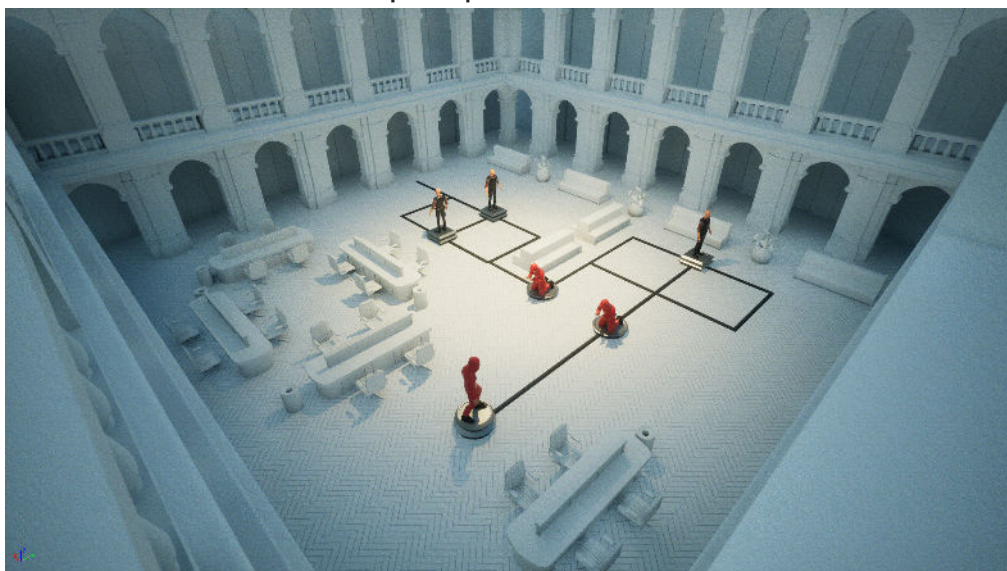
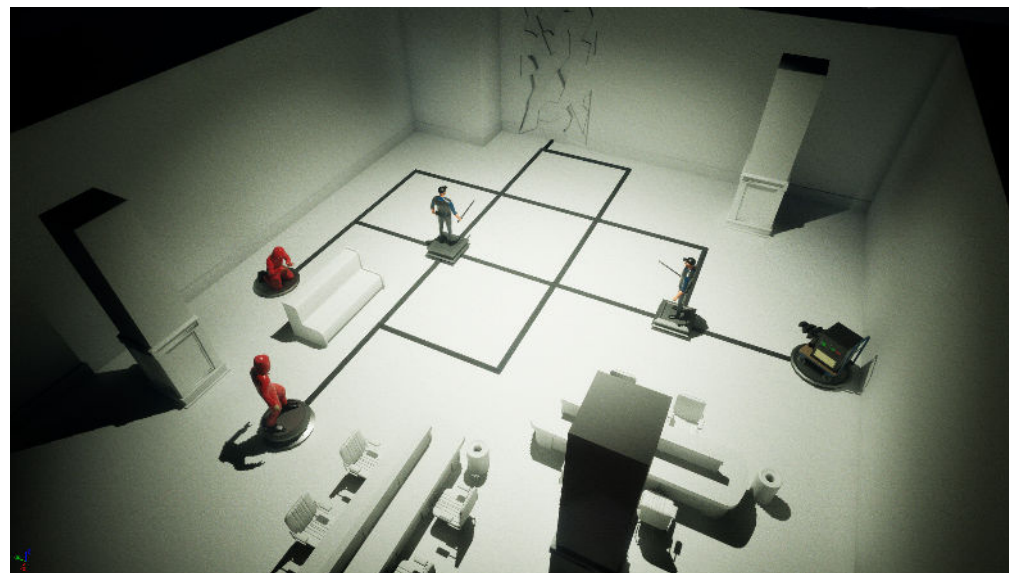
Les plans de caméra dans La Casa De Papel GO sont assez spécifiques.

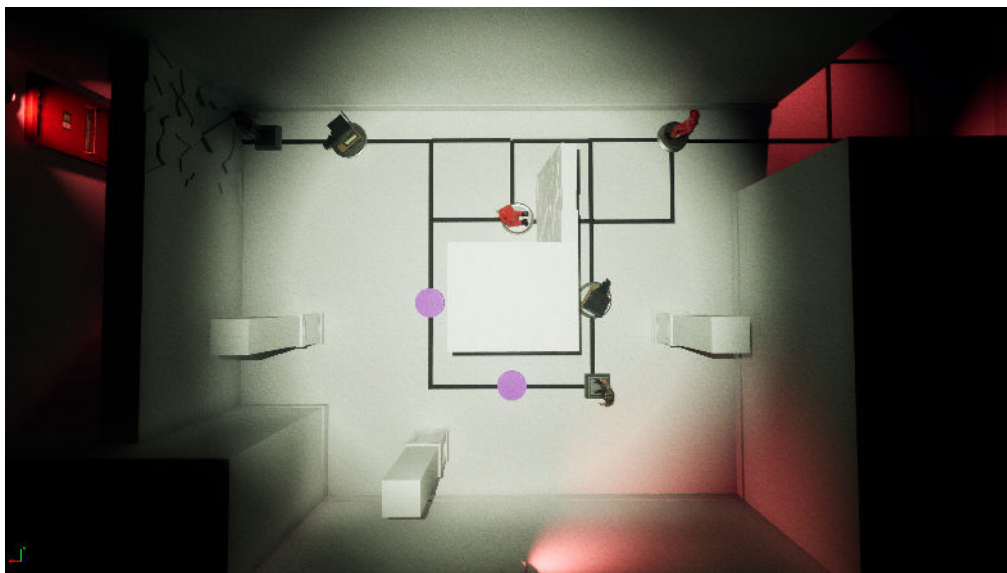
En effet, étant donné que l'espace de jeu se veut être une maquette, nous ne pouvions pas placé des caméras directement en top view.

Afin de renforcer l'aspect simulation de la réalité, nous avons opté pour un placement de véritable caméra comme si ces dernières se trouvaient dans la Fabrique Nationale de la Monnaie et du Timbre.

Par ailleurs, celles ci resteront fixes.

De ce fait, les plans d'espace de jeu sont assez larges et dévoilent la salle et niveau en cours de pratique.





Contrôles

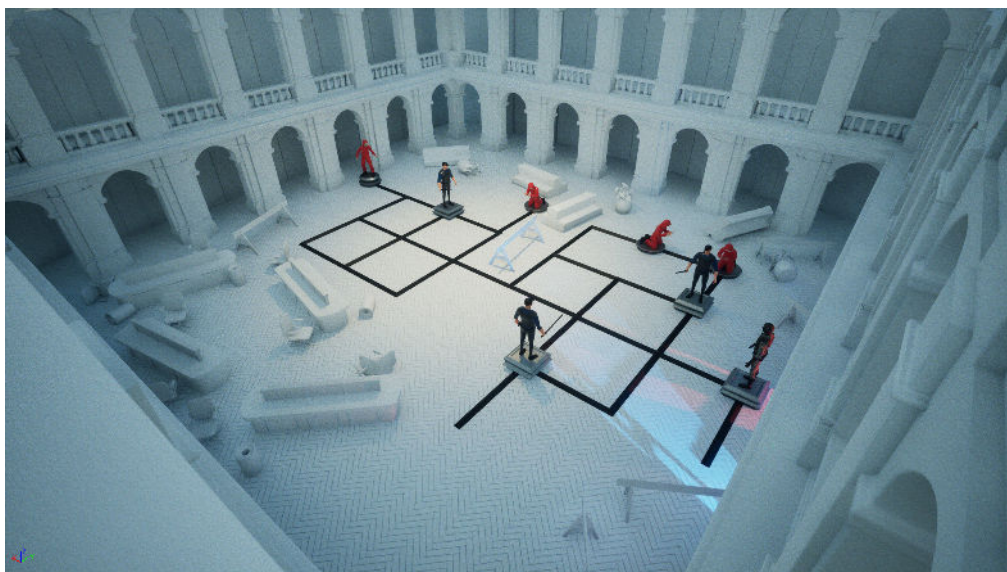
Le joueur peut contrôler et interagir avec son avatar à l'aide de sa souris, lorsqu'il clique sur une case adjacente à sa position dans l'espace de jeu.

Il peut se déplacer uniquement d'une case par tour.

Character ●

Le personnage de notre jeu est un pion membre de l'organisation du professeur vêtu de la tenue rouge et du masque de Dali iconique.

Dans l'espace de jeu, il peut se déplacer d'une tuile par tuile à sa proximité tour par tour.



Ingrédients et mécaniques

Agents hostiles

Les espaces de la banque sont gardés par des agents hostiles, qui effectuent des patterns précis en fonction de l'espace de jeu.

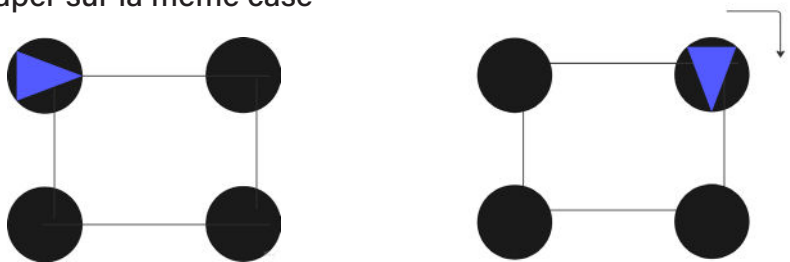
Le joueur ne peut pas les éliminer. Si le joueur se fait attraper par un agent hostile dans le niveau, il recommence alors ce dernier.

Par ailleurs, la progression est sauvegardée entre chaque niveau (Si le joueur perd au niveau 3, il se retrouvera au début du niveau 3).

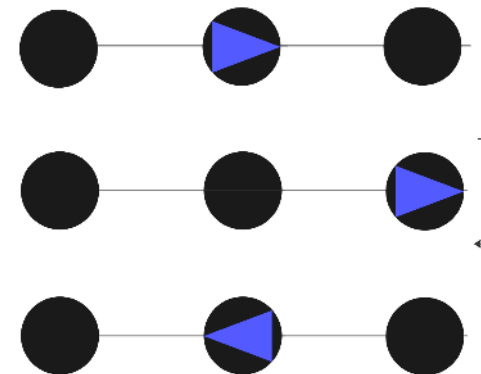
Ils sont au nombre de deux :

- **L'agent de sécurité :** 

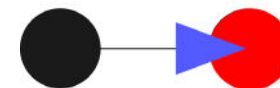
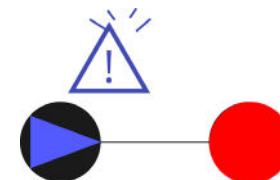
- Effectue un pattern de patrouille continue de 1 case par tour d'action
- S'il se retrouve face un mur, tourne à droite (90°)
- S'il se retrouve dans une impasse, fais demi-tour, le demi-tour compte comme un tour de jeu
- Peut éliminer le joueur si celui-ci se fait repérer 1 case devant ou attraper sur la même case



Déplacement de l'agent de sécurité



Demi-tour



Élimination du joueur

Ingrédients et mécaniques

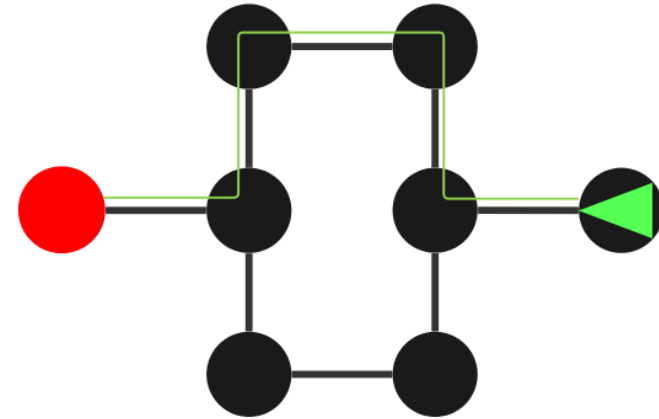
Agents hostiles

- Le soldat de l'armée : 

-Trace la position du joueur en continu et effectue le trajet le plus court pour le rejoindre (s'il ne possède aucune issue, il reste immobile)

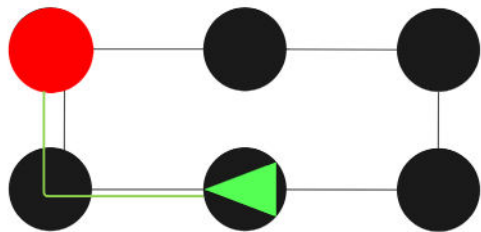
-Si le soldat de l'armée possède deux trajets avec exactement le même nombre de tuile qui le sépare du joueur, il choisira toujours le chemin situé à sa droite.

-Peut éliminer le joueur si celui-ci se fait attraper sur la même case.

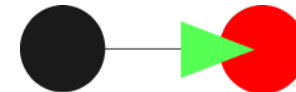


Choix du chemin

miro



Déplacement du soldat de l'armée



Élimination du joueur

Ingrédients et mécaniques

Tuiles spéciales

Afin d'aider le joueur dans son braquage, deux tuiles spéciales sont mises à sa disposition dans les espaces de jeu.

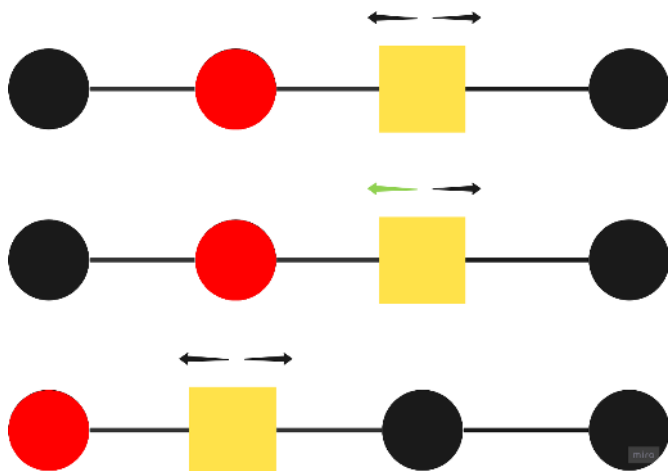
- **La foreuse :**



- Tuile activable/désactivable qui se fait pousser/tirer par le joueur sur une case adjacente. Elle permet de créer un chemin entre 2 tuiles adjacentes qui ne se touchent pas, signifié par un mur fissuré. Après son utilisation, la foreuse disparaît

- Le joueur est libre de choisir s'il veut tirer ou pousser la foreuse avec lui dans son déplacement.

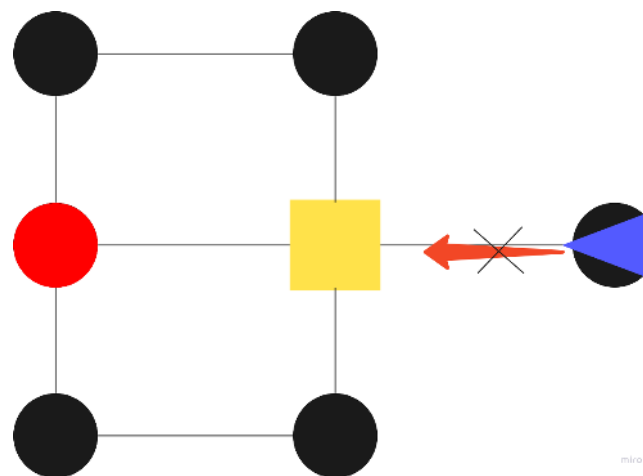
- La foreuse agit également comme un obstacle pour toutes les entités présentes sur le terrain. Par conséquent, l'avatar comme les agents hostiles ne peuvent pas se déplacer sur la tuile où se trouve la foreuse.



Déplacement de la foreuse



Utilisation de la foreuse



Foreuse obstacle

Ingrédients et mécaniques

Tuiles spéciales

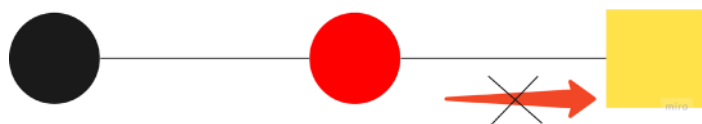
Cas spéciaux de la foreuse :

-Si la foreuse est poussée sur un mur, elle restera immobile.

-Lorsqu'un agent hostile se retrouve sans issue car bloqué par la foreuse après son déplacement, il reste immobile. Il reprendra sa patrouille lorsque la foreuse ne fera plus obstacle.

-Les agents hostiles ne peuvent pas traverser le ou les nouveaux passages créés par la foreuse. S'ils ne possèdent aucun autre chemin, ils restent immobiles et reprendra également sa patrouille lorsqu'il obtiendra une nouvelle issue.

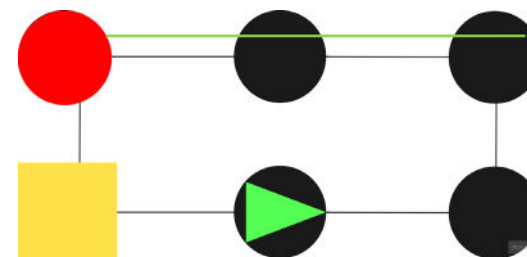
-Si la foreuse fait obstacle au soldat de l'armée et que son chemin le plus court vers le joueur est bloqué, il prendra le second



Foreuse poussée immobile



Passage impossible des agents hostiles dans un mur foré



Chemin alternatif du soldat de l'armée

Ingrédients et mécaniques

Tuiles spéciales

La prise d'otage :



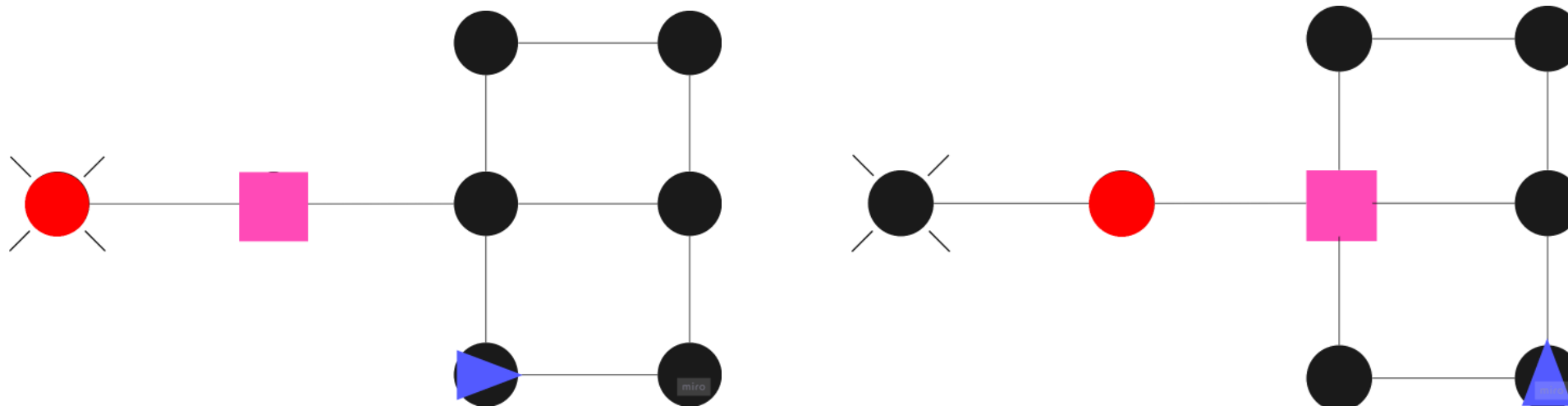
-S'active quand le joueur passe dessus, le joueur déguise l'otage et le lui indique une case où se diriger à deux tuiles de distances maximum

-L'otage agit comme un leurre afin de modifier la patrouille des gardes dans le but de se frayer un chemin

-Attire ensuite les agents hostiles à proximité (une tuile de distance)

-Si un agent hostile est sur la même case, il s'arrête un tour pour mettre à l'abri l'otage

-Une fois que l'otage est repéré, il est éjecté en dehors de l'espace de jeu.



Lancer de l'otage

Ingrédients et mécaniques

Tuiles spéciales

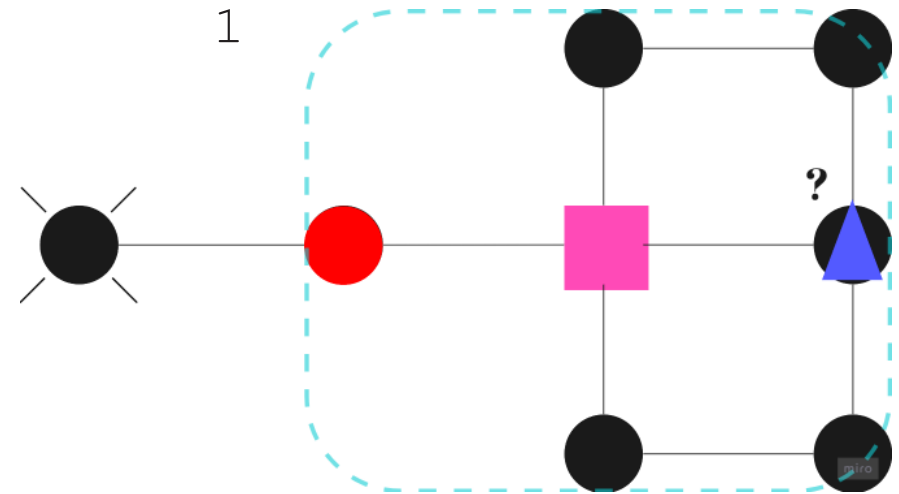
- Cas spéciaux de l'otage :

-Si plusieurs otages sont lancés en même temps et que leur zone d'activation de peut attirer un agent hostile en même temps, l'agent hostile viendra déjà vers l'otage le plus proche.

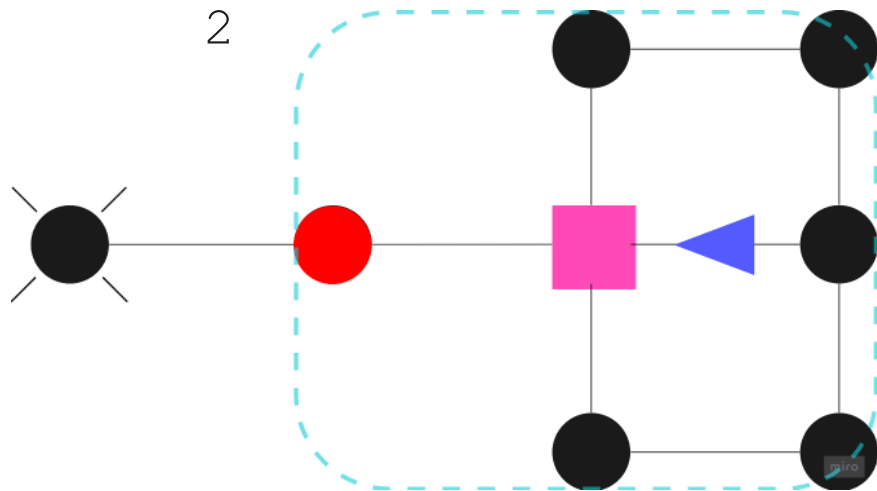
-Si des otages sont superposés, le temps d'attente de secours est égal à un seul sauvetage d'otage.

-À l'exception de la foreuse, toutes les entités peuvent se superposer

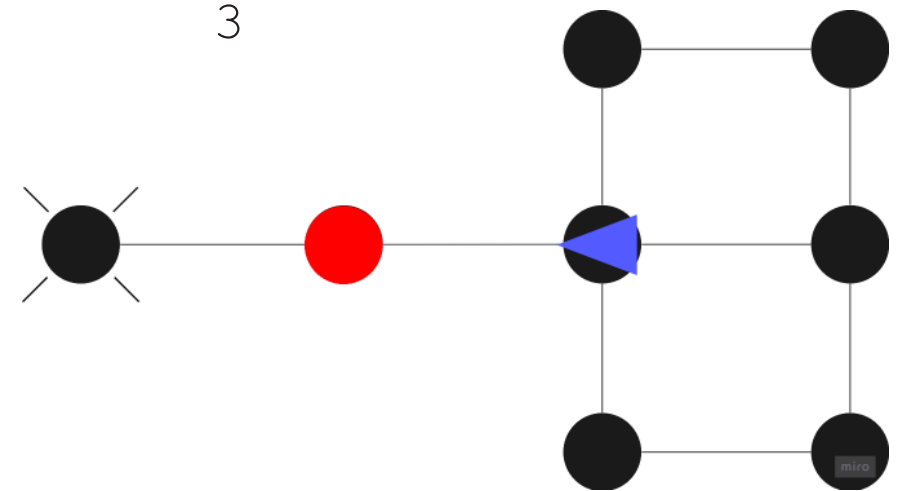
1



2



3



Utilisation de l'otage

LEVEL DESIGN

Intentions

Intentions générales

La Casa De Papel GO possède un rythme de tour par tour.

Celui-ci est une planification d'un braquage utilisant une maquette de la **Fabrique Nationale de la Monnaie et du Timbre (FNMT)**.

Chaque plateau est une représentation d'une salle quadrillée dans lequel le joueur et les ingrédients se déplacent de manière unitaire et séquentielle.

De plus, la vision omnisciente du plateau permet la planification et la réflexion, ce qui a pour effet d'avoir un rythme lent général.

Enfin, la grille est d'une taille maximale de 10L*10H.

Celle-ci doit correspondre à celle d'une salle de FNMT afin de garder la vue sur l'ensemble de la pièce à l'écran.

Piliers de Design

Le joueur planifie un braquage parfait à l'aide d'une maquette du lieu.

Chaque niveau correspond à un braquage, celui-ci est composé de sous-niveaux qui correspondent aux salles que compose la FNMT.

Un braquage est décomposé en trois parties, l'infiltration ; le coffre-fort ; la fuite.

Tous les sous-niveaux d'infiltration et de fuite vont utilisés les mêmes salles avec un degré de résolution différent.

Le coffre-fort demande au joueur d'atteindre l'argent, puis, de sortir de la salle du coffre afin de commencer la fuite.

Intentions de Level Design

Chaque lieu demande un type de challenge au joueur, puis varie avec le nombre d'ingrédients et le nombre d'étapes avant résolution. La courbe de difficulté est progressive en avançant dans les niveaux.

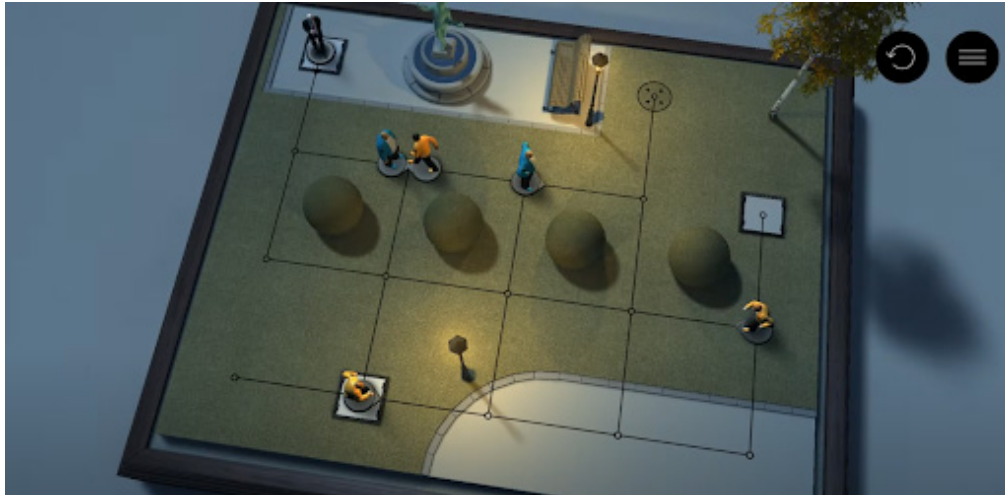
Afin de garder cette idée de retour en arrière le joueur commence en bas de la grille pendant **l'infiltration** jusqu'à atteindre l'argent dans le **coffre-fort**.

Puis, lors de **la fuite**, le joueur retourne dans les niveaux précédents en commençant à la dernière node du niveau de la partie **infiltration** avec une nouvelle difficulté.

Les sous-niveaux pendant **l'infiltration** demande au joueur d'éviter de se faire repérer. Alors que pendant **la fuite** le joueur doit éviter de se faire attraper par les agents hostiles.

Le sous-niveau du **coffre-fort** est découpé en deux parties qui associe les deux autres parties en plus de récupérer l'argent.

Références



HITMAN GO

Nous nous sommes inspirés des niveaux condensés afin d'offrir un moment intense de réflexion pour le joueur.
Notamment pour les sous-niveaux d'infiltration et de fuite.

Il y a 17 nodes dans ce niveaux de Hitman GO.

LA CASA DE PAPEL

La série de notre IP nous inspire des moments marquants que nous souhaitons retrouver dans nos niveaux et transmettre au joueur.

Les forces spéciales espagnoles prennent position dans la FNMT afin de neutraliser les braqueurs qui prennent la fuite.



Références



LARA CROFT GO

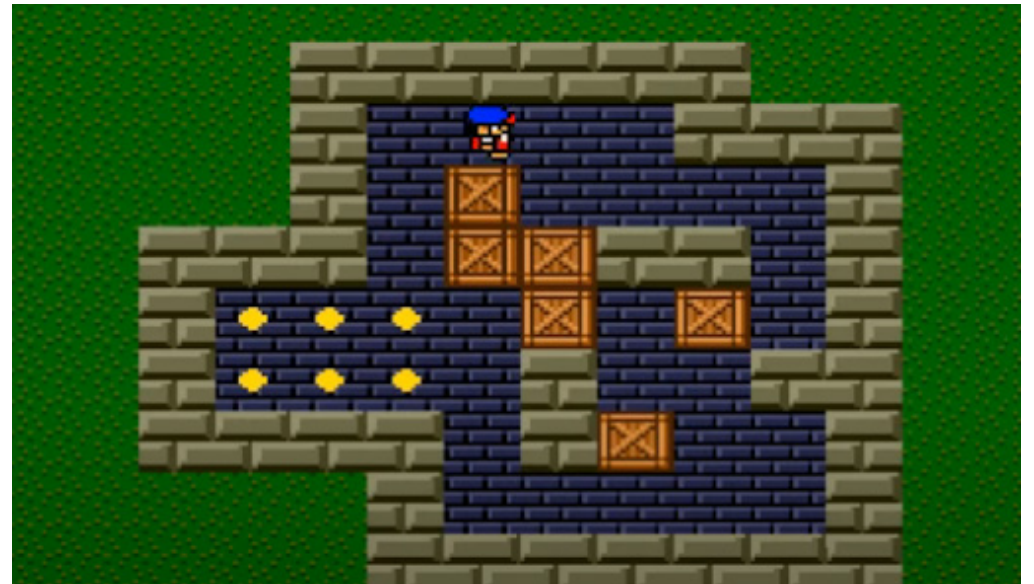
Le comportement du pilier est similaire à la foreuse. Cela nous a inspiré pour créer des situations intéressantes pour notre braquage.

Lara a modifié le pattern de l'araignée en mettant un pilier sur son passage.

SOKOBAN

Le déplacement de la boîte en carton est similaire à la foreuse. Cela nous a permis de créer des situations intéressantes pour emmener la foreuse d'un point A à B.

Le nombre de cartons dans le niveau modifie la complexité d'emmener à destination.



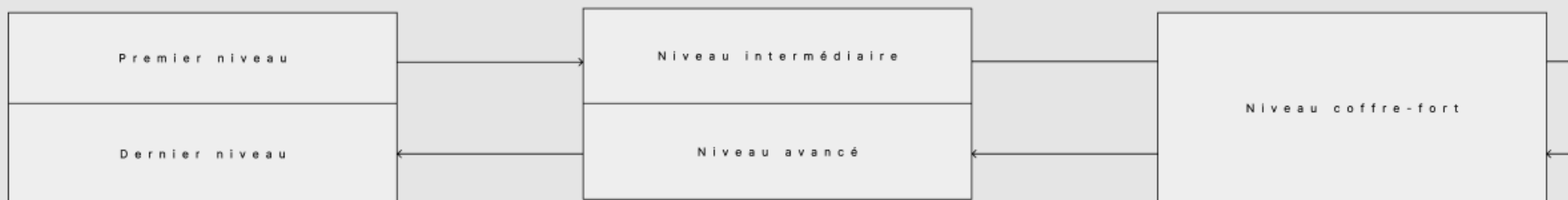
Structure générale des niveaux

Le joueur doit aller d'un point A au point B sans se faire repérer. Celui-ci devra selon le niveau effectuer des missions supplémentaires.

Les niveaux font varier l'expérience de jeu en modifiant le nombre d'ingrédients dans le niveau, en accomplissant les contrats liés au niveau et à quelle partie se trouve le joueur (Infiltration ; Coffre-fort ; Fuite).

Les niveaux se débloquent de manière linéaire en terminant les niveaux. Pour passer d'un braquage à un autre, le joueur doit finir tous les niveaux du braquage précédent.

Braquage de la Maison de la Monnaie et
du Timbre



Level Art

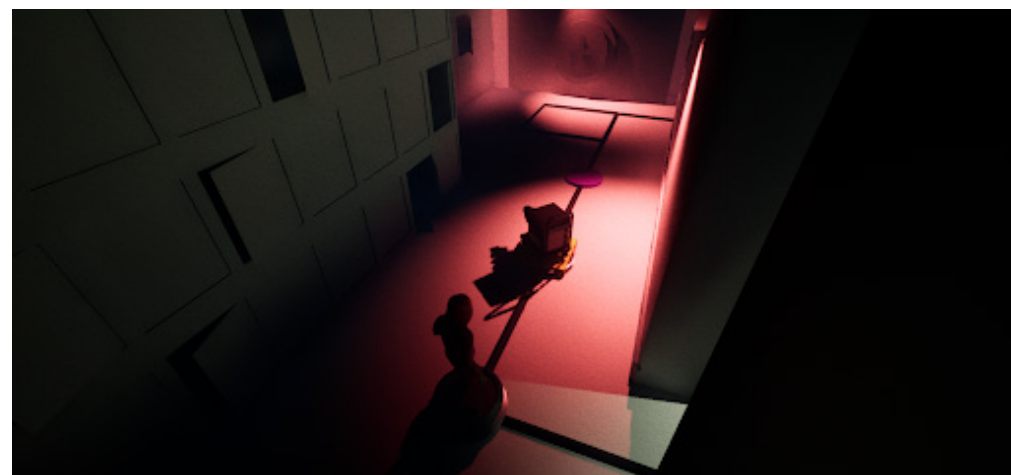
Le style visuel est celui d'une maquette (que l'on trouve dans la série La Casa de Papel).

Nous serons dans une influence épurée pour garder l'essentiel des sous-niveaux.

Ceux-ci induisent le lieux où se trouve le joueur dans la Fabrique Nationale de la Monnaie et du Timbre (FNMT).

Afin de garder cette cohérence avec la série la maquette est blanche avec une dominance de rouge avec la tenue du joueur.

Les sous-niveaux possèdent un éclairage correspondant aux lieux, mais aussi au sentiment que l'on veut faire passer au joueur. Il en va de même pour les éléments spécifiques qui seront présents dans le sous-niveau.



Environnement et narration









Le joueur planifie le braquage de la Fabrique Nationale de la Monnaie et du Timbre (FNMT).

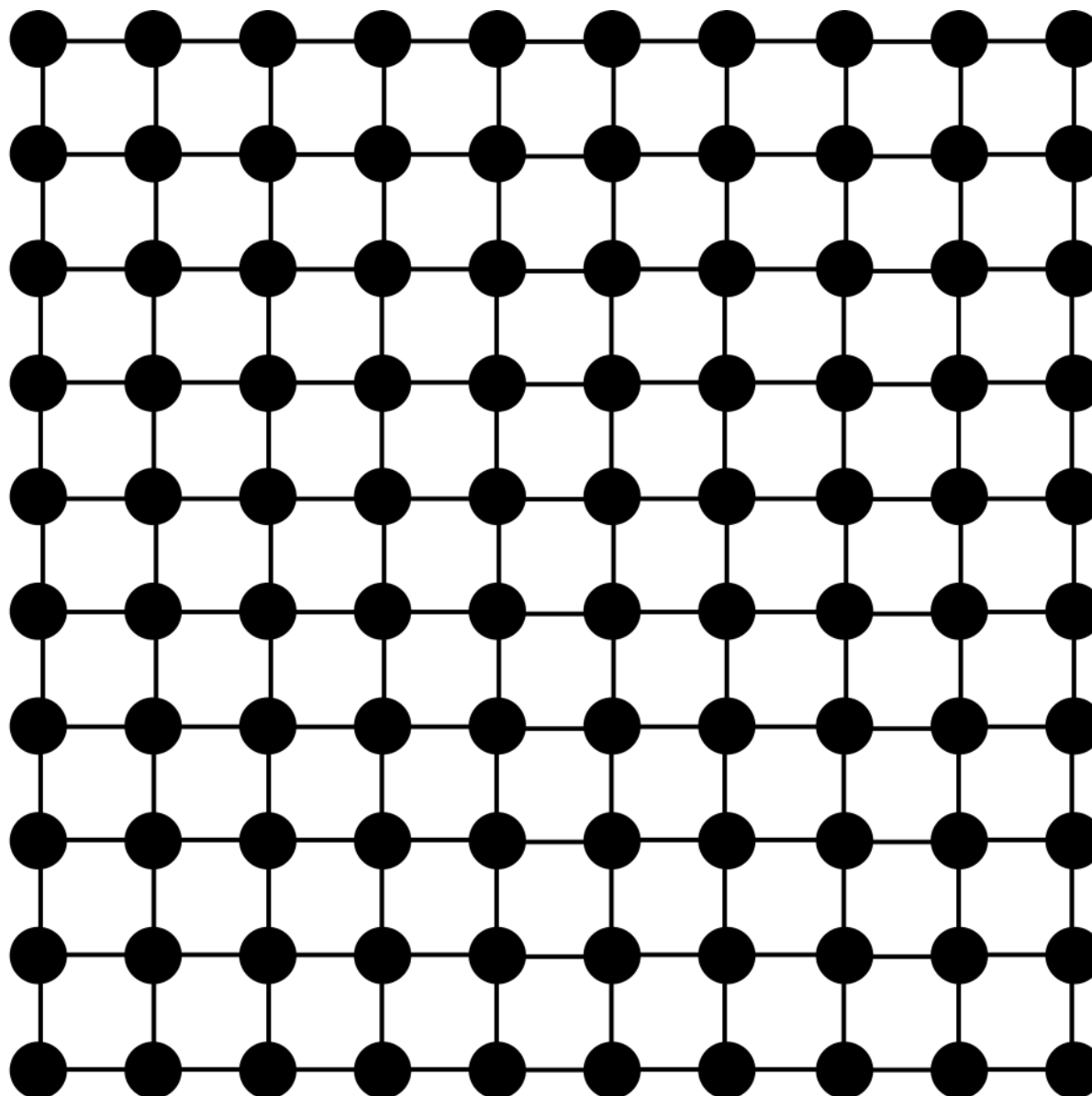
Celui-ci doit s'infiltrer jusqu'au coffre-fort afin de récupérer l'argent à l'intérieur.

Le joueur passe par plusieurs lieux notables de la FNMT (Hall ; bureau ; Salle des machines ; antichambre du coffre-fort ; salle du coffre-fort; sous-sol).

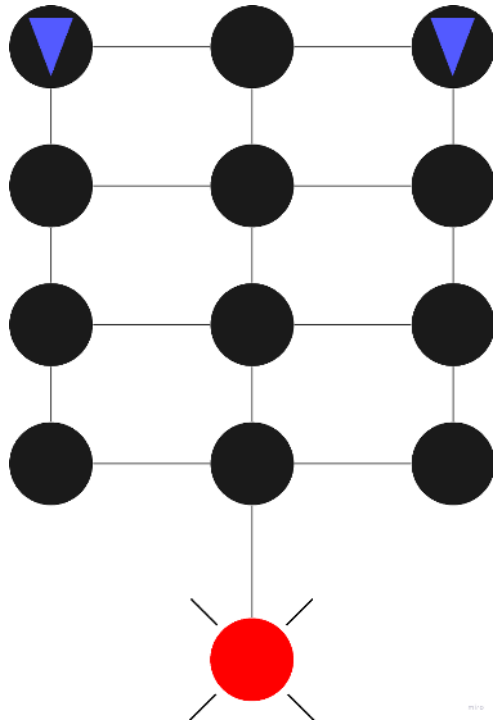
Niveaux		Narration							
	Props								
1		Le joueur se trouve dans le hall de la banque, le braquage a commencé	Bureau	Canapé	Chaise	poubelle	plante		
2		Le joueur atteint la salle du coffre-fort, l'alarme se déclenche pour le début de la fuite	Casier : coffre-fort	Stroboscope alarme rouge	Cage d'escalier	porte de secours	Pilier	Porte coffre-fort	poubelle
3		Le joueur est de retour au hall de la banque, le mobilier a été modifié avec les forces de l'ordre en dehors du bâtiment	Bureau	Canapé	Chaise	poubelle	plante	Barricade de police	

Légende ingrédients

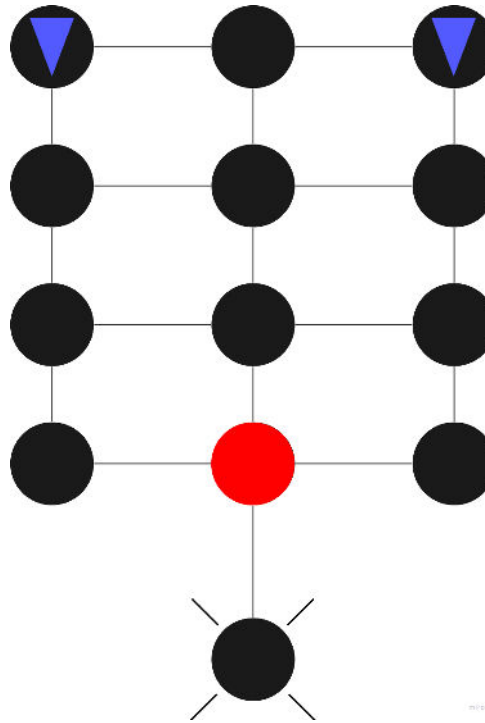
-  Joueur
-  Point de départ
-  Point d'arrivé
-  Mur à forer
-  Agent de sécurité
-  Soldat de l'armée
-  Otage
-  Foreuse



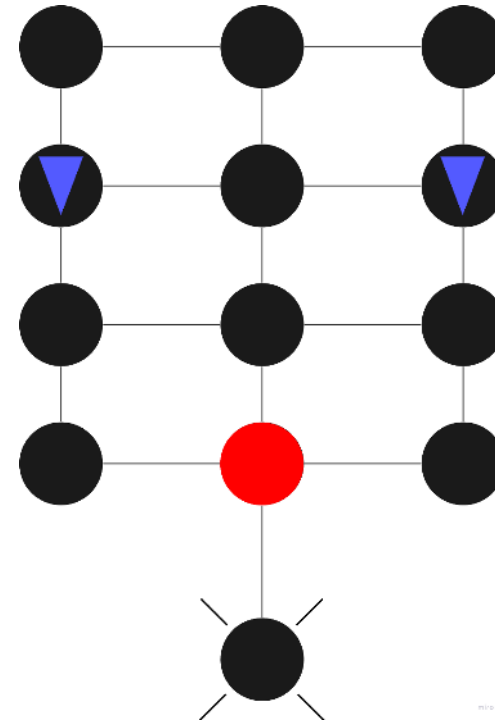
Déroulement d'un tour de jeu



Début du tour



Le joueur déplace son avatar

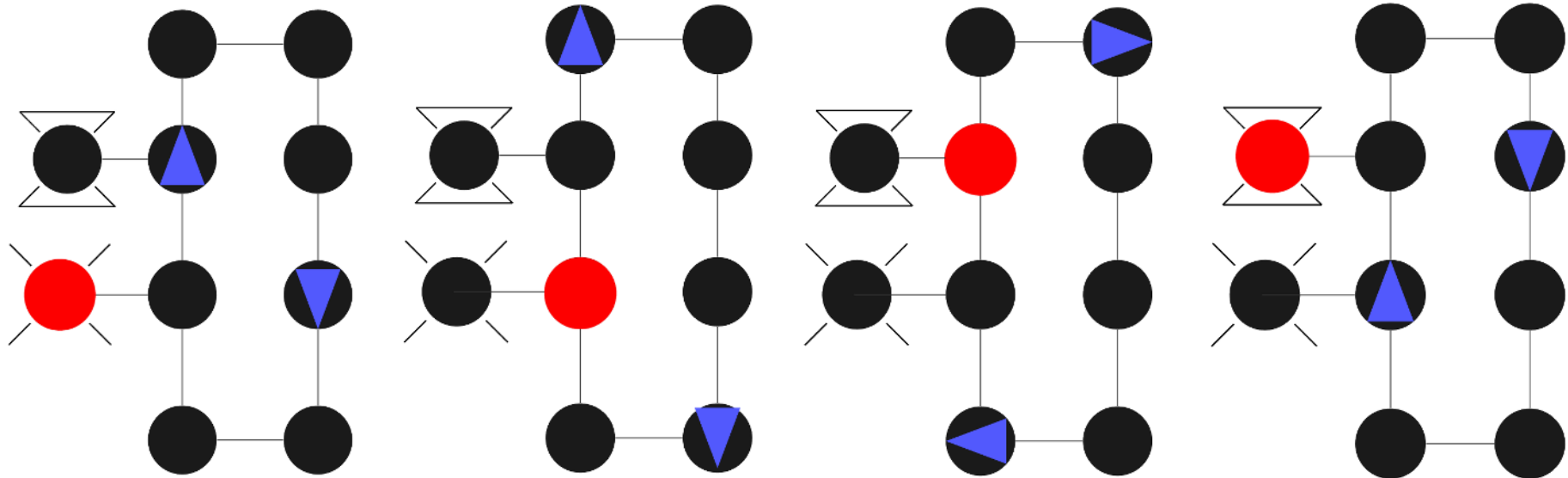


Après un bref moment, les agents hostiles se déplacent à leur tour

Situations de jeu intéressantes

Agent de sécurité

Se faufiler entre les agents de sécurité lors de leurs patrouilles. Cela permet de donner un sentiment d'infiltration et d'échapper de justesse à la détection de l'agent de sécurité.

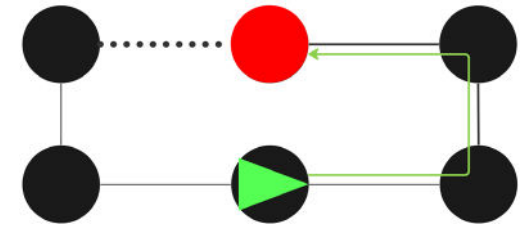
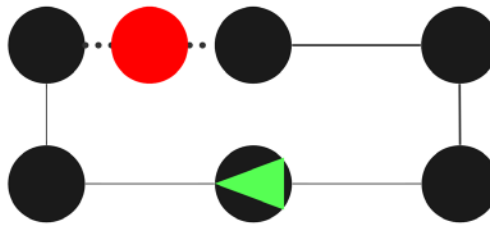
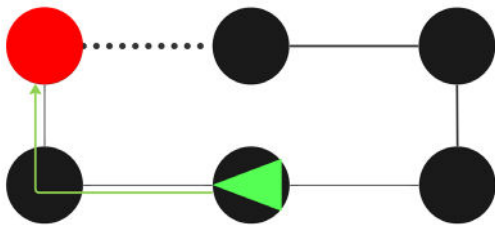


Situations de jeu intéressantes

Soldat de l'armée et passage de foreuse

Le joueur crée un lien entre 2 nodes grâce à la foreuse que lui seul peut emprunter.

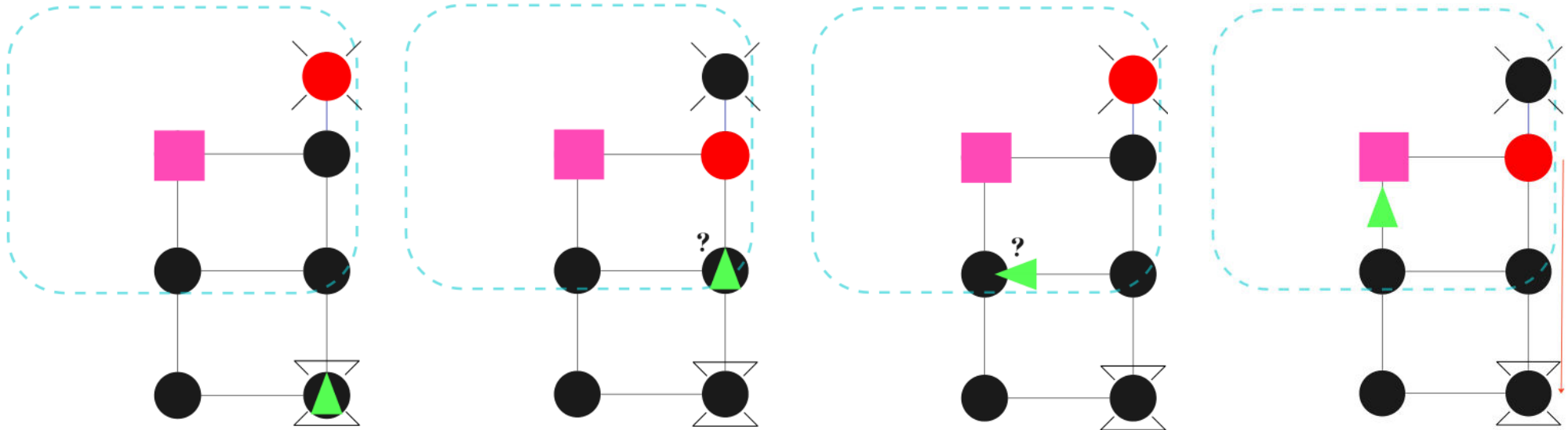
Le joueur peut alors créer un espace entre lui et les agents hostiles, et plus particulièrement le soldat de l'armée qui le poursuit.



Situations de jeu intéressantes

Agent hostile et otage

Le joueur utilise un otage en amont dans une zone éloignée et attire un agent hostile jusqu'à la zone d'alerte de l'otage.

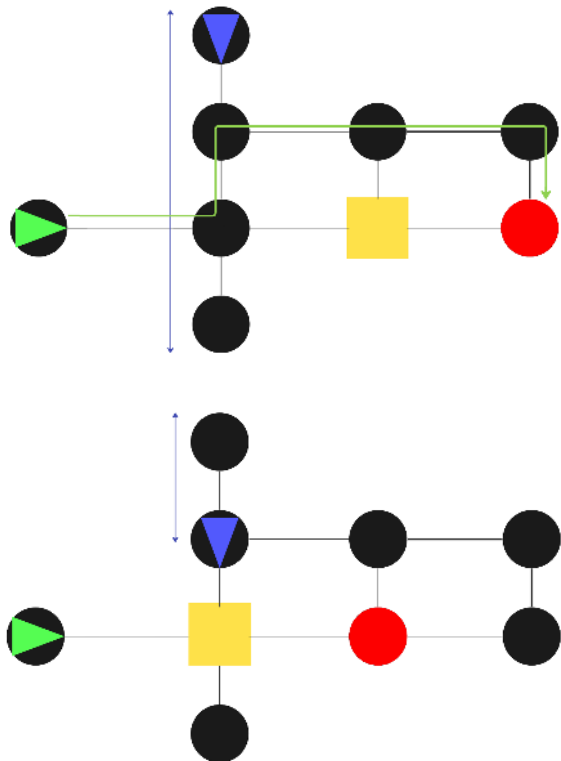


Situations de jeu intéressantes

Agents hostiles et foreuse

En déplaçant la foreuse, le joueur peut modifier le comportement des agents hostiles de deux façons :

- Bloquer l'agent hostile (soldat de l'armée dans le schémas ci-dessous)
- Modifier le pattern de l'agent hostile (agent de sécurité dans le schémas ci-dessous)



Foreuses en tant qu'obstacles

La foreuse seule empêche le joueur de se déplacer librement, il doit donc trouver un moyen de la déplacer dans le niveau.

De ce fait, nous pouvons faire varier l'expérience en mettant deux foreuses qui vont se bloquer mutuellement.

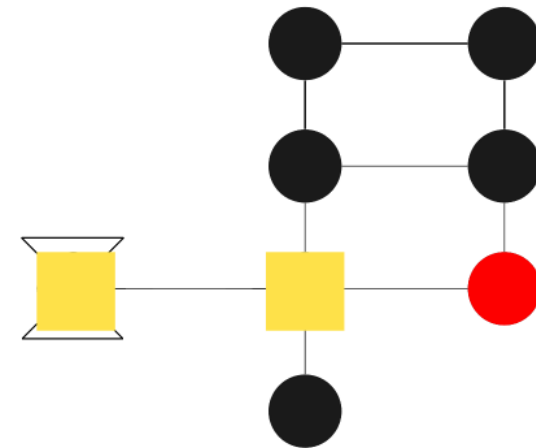


Tableau de progression des niveaux

Nombre de chemins disponibles

Faire varier le nombre de déplacements possible depuis une node

Fenêtre d'opportunité

Modifier le nombre de tours avant qu'une entité hostile repère le joueur

Nombre de tuile bonus

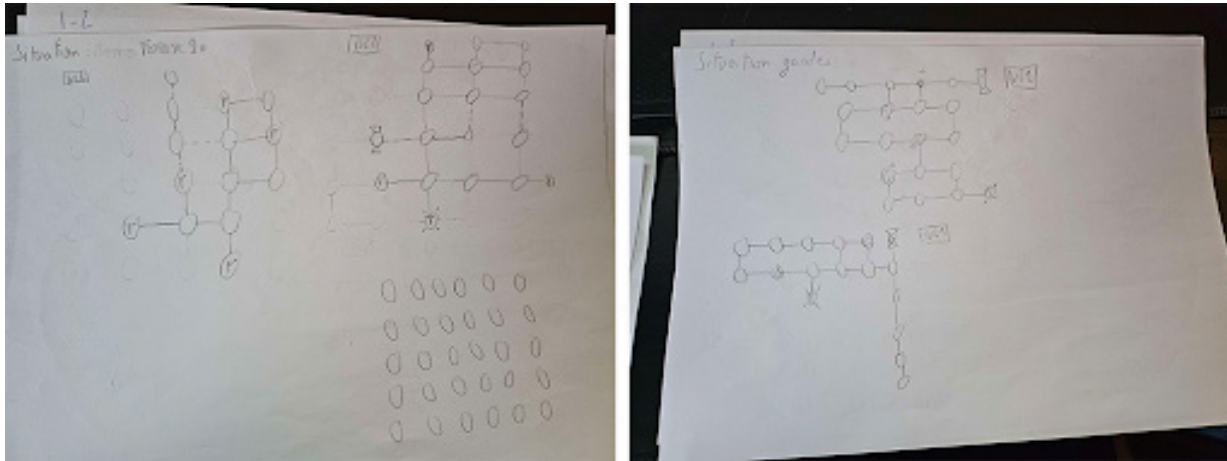
Nombre de tuiles bonus disponible

	1	2-1	2-2	3	
Ingrédient de LD					
Otage	x	x	x	x	
Foreuse		x	x		
Agent de sécurité	x	x		x	
Soldat de l'armée			x	x	
Paramètre atomique					
Nombre de chemins disponibles					
Fenêtre d'opportunité					
Nombre de tuile bonus					
Définitions : paramètre atomique					
Nombre de chemins disponibles	Faire varier le nombre de déplacement possible depuis une node				
Fenêtre d'opportunité	Modifier le nombre de tours avant qu'une entité hostile repère le joueur				
Nombre de tuile bonus	Nombre de tuiles bonus disponible				

Degré de difficulté	Facile	Normal	Difficile	Impossible
Paramètre atomique				
Nombre de chemins disponibles	1	2/3	4	0
Fenêtre d'opportunité	3	2	1	0
Nombre de tuile bonus	1	2	3+	0

Itération sur la création d'un niveau

Tout d'abord il faut comprendre le fonctionnement des ingrédients, pour cela il faut itérer afin d'en extraire des situations intéressantes individuellement.



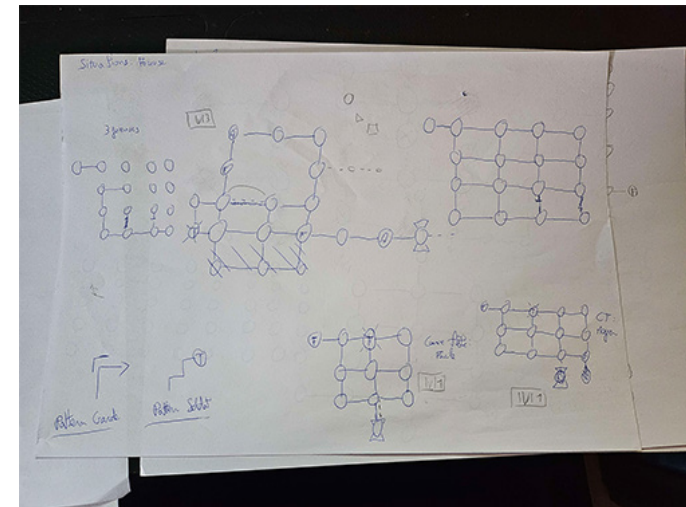
Prototypage papier du niveau test pour chaque ingrédient

Prototypage papier, mélange d'ingrédient

Une fois que nous connaissons tout ce qui est possible de créer avec les ingrédients, nous pouvons les combiner pour découvrir de nouvelles situations.

Par exemple, la foreuse ne bloque pas les agents hostiles au début du projet.

C'est après prototypage papier que les situations les plus intéressantes découlent du comportement de la foreuse bloquant le passage et modifiant le pattern des agents hostiles.



Itération sur la création d'un niveau

À partir d'ici, nous devons savoir comment les niveaux vont nous permettre de raconter cette planification du braquage.

Au départ, nous continuons le braquage sans repasser par les sous-niveaux déjà faits avec une difficulté modifiée, cependant, afin de conclure un braquage il faut sortir avec l'argent.

C'est à ce moment-là que nous décidons de créer le niveau en 3 actes (l'infiltration ; le coffre-fort ; la fuite).

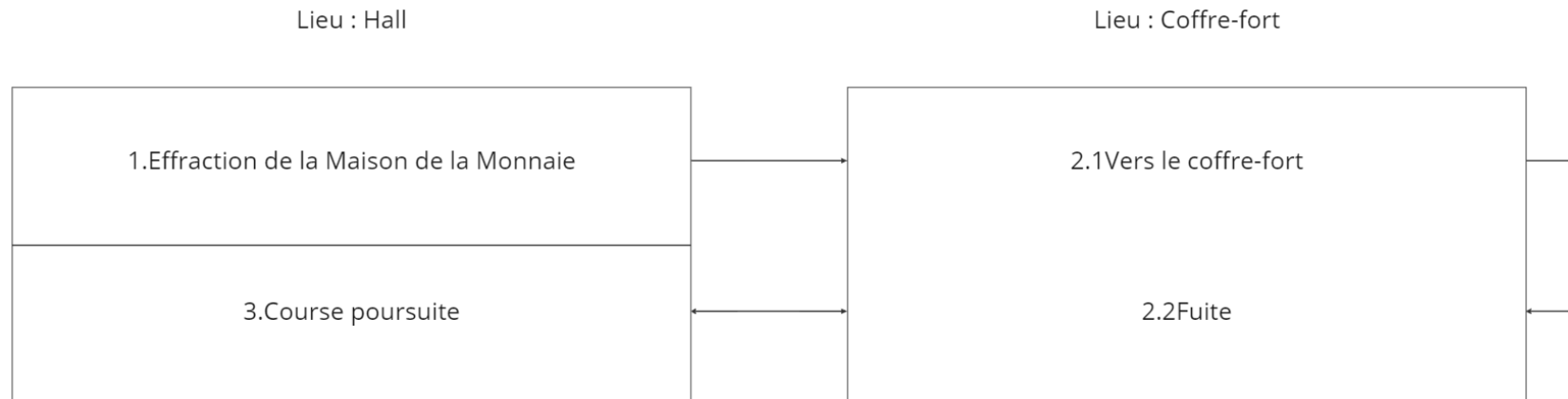
De plus, le sous-niveau du coffre-fort doit amorcer la fuite.

Nous avons donc pris la décision d'utiliser les mêmes salles pour l'acte 1 et 3.

Ce qui a posé certaines difficultés dans la création de ses sous-niveaux.

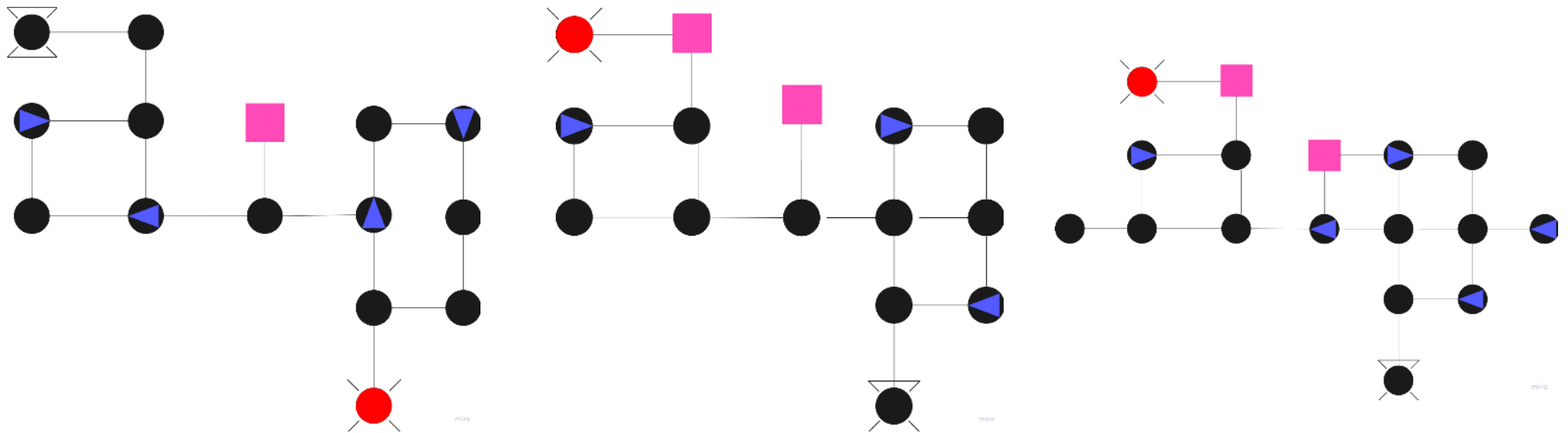
En effet, les premiers ateliers proposés ne demandant pas autant de node que les derniers, un déséquilibre s'est créé dans l'espace de jeu.

Le résultat est que nous gardons le squelette du premier sous-niveau et ajoutons des ingrédients afin de varier la difficulté.



Itération sur la création d'un niveau

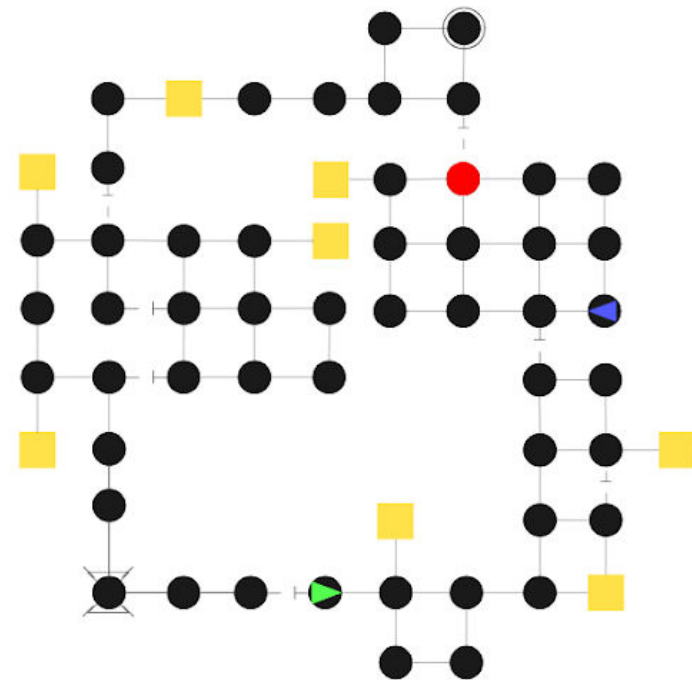
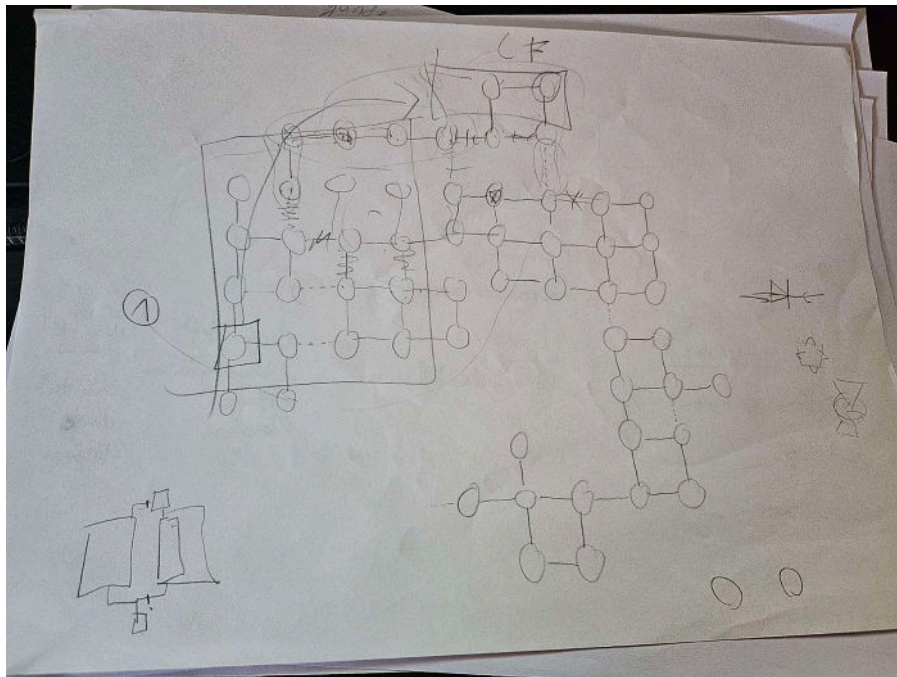
Niveaux avec augmentation de difficulté
par ajout de nodes et d'ingrédients



Itération sur la création d'un niveau

En ce qui concerne le sous-niveau du coffre-fort, l'idée de départ était de créer une boucle afin de revenir à notre point de départ.

Néanmoins cela contraignait énormément la disposition des nodes dans le niveau et ne permettait pas d'utiliser certains ingrédients librement.



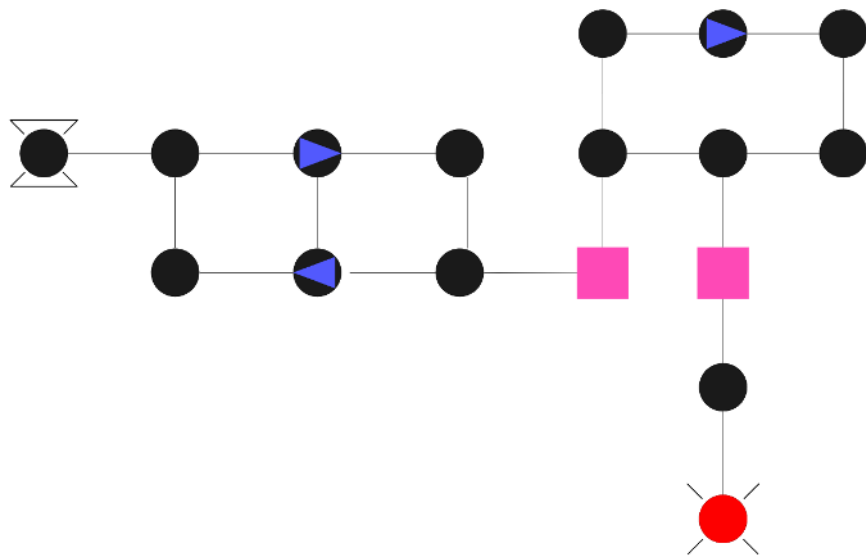
*Prototypage du sous-niveau
coffre-fort*

Itération sur la création d'un niveau

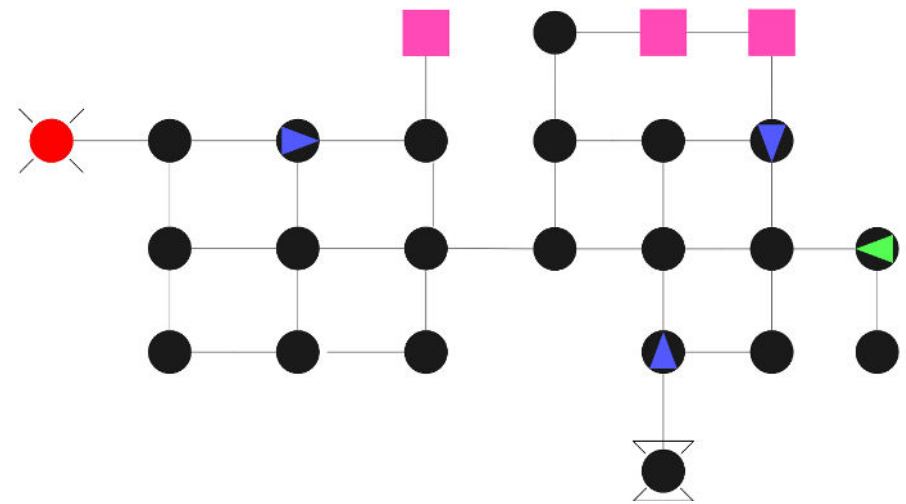
À partir d'ici, nous nous demandons quel sentiment voulons-nous transmettre au joueur en fonction de l'acte en cours, et comment nos ateliers vont y parvenir.

Dans le sous-niveau 1 nous avons utilisé l'otage et le pattern des agents de sécurité afin de passer à travers sans se faire repérer.

Dans le sous-niveau 3 en ajoutant un soldat de l'armée, nous mettons le joueur dans une situation de stress, car il ne s'agit plus que de ne pas se faire repérer mais d'utiliser les otages comme leurre afin de gagner quelques tours d'avance.



*Sous-niveau 1
infiltration hall*

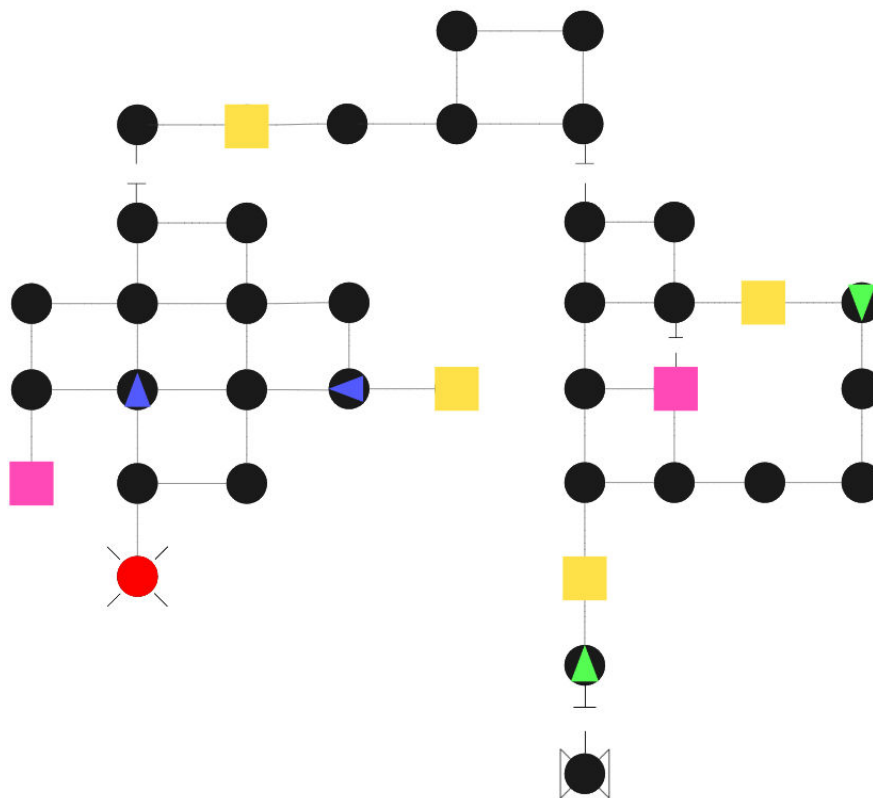


*Sous-niveau 3
fuite hall*

Itération sur la création d'un niveau

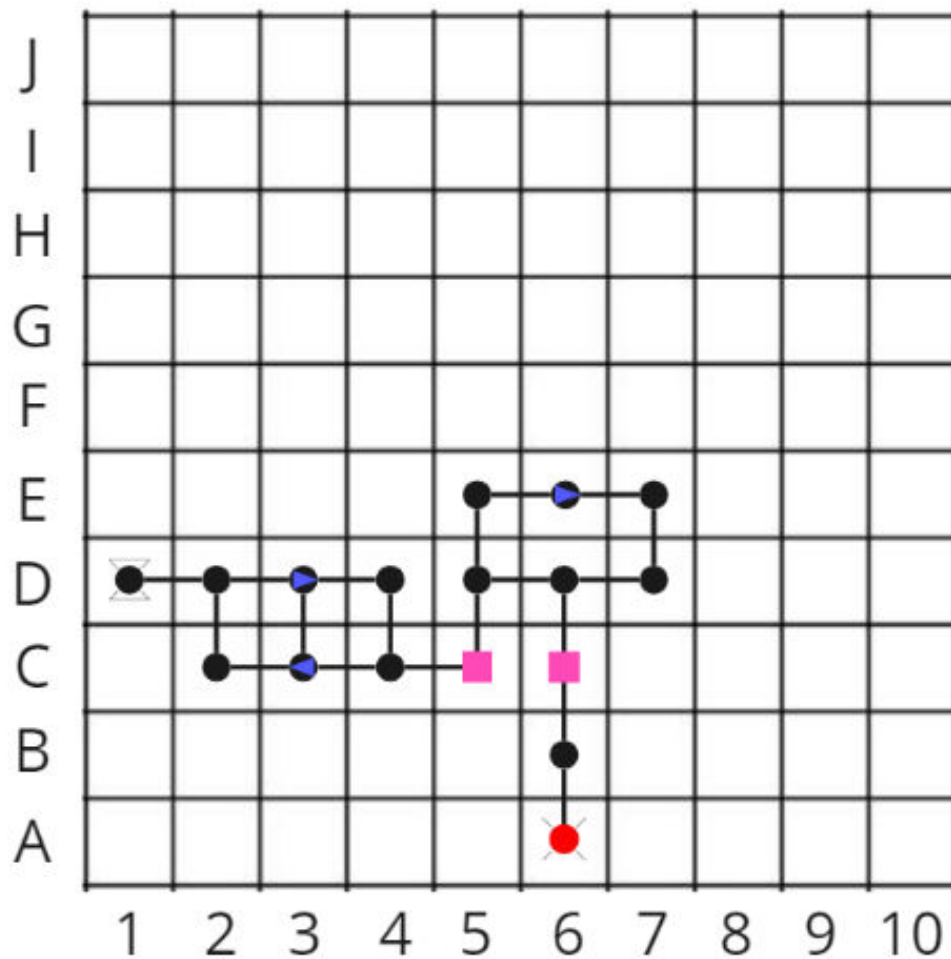
Enfin, le sous-niveau 2, le coffre-fort, comporte 2 ateliers combinant les 2 sentiments que compose l'acte 1 et 3.

De plus, pour aller dans l'idée du retour en arrière, le sous-niveau demande au joueur d'aller de bas en haut du plateau, à une fois l'argent récolté, de faire de haut en bas du plateau.



*Sous niveau 2
Coffre fort*

Résolutions niveaux



Start : A6

B6

C6- O_E6

D6

D5

C5-O_D4

C4

C3

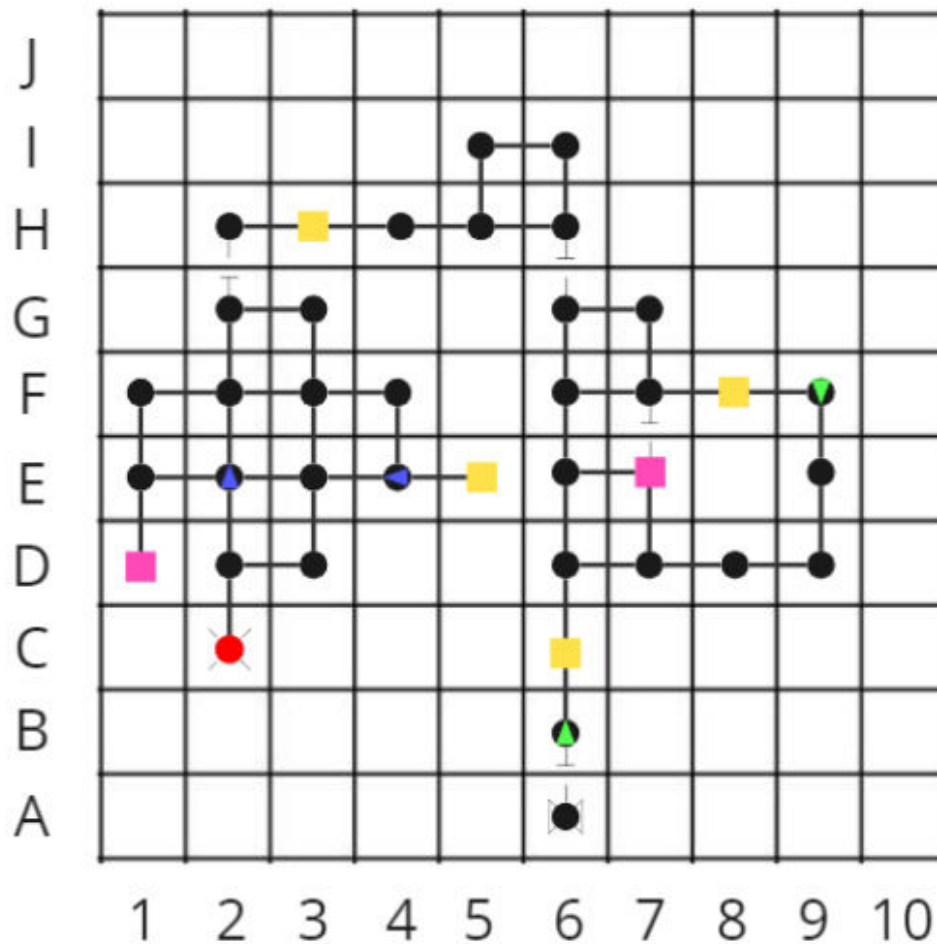
D3

D2

D1

= 10 TOURS

Résolutions niveaux

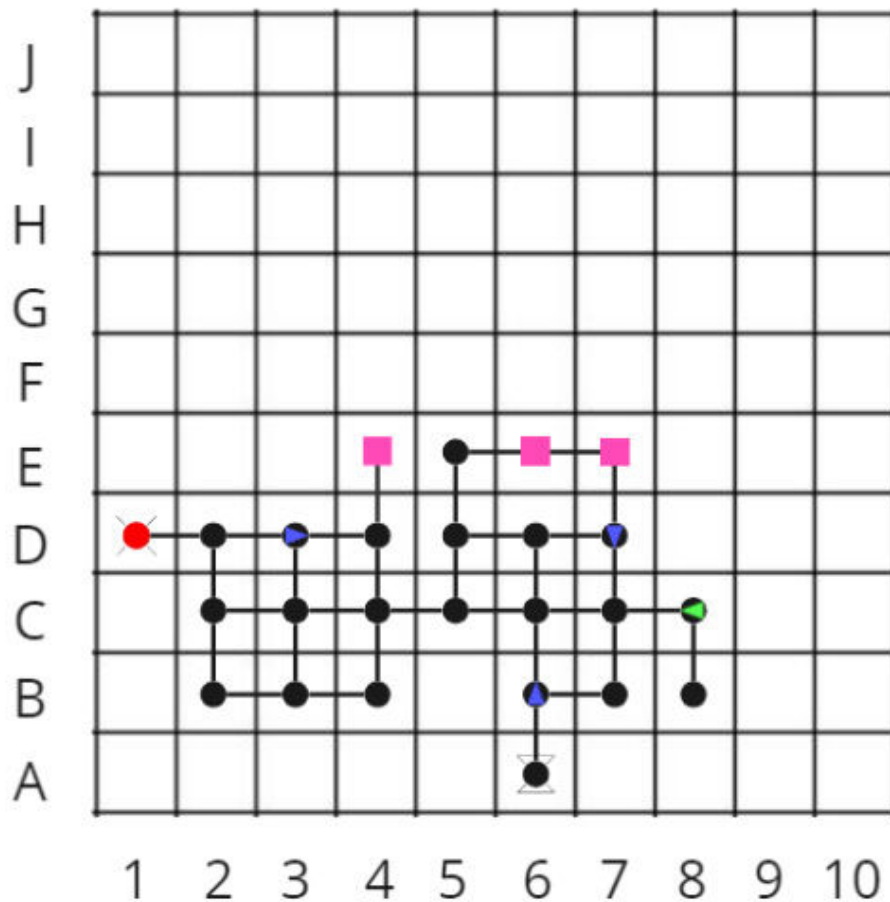


Start p1 : C2
 D2
 D3
 E3
 E4
 F4
 E4
 E3-F_E4
 D3
 E3
 E2-F_E3
 E1-F_E2
 D1-O_D2
 E1
 F1
 F2
 G2-F_G2
 G3
 F3
 F4
 F3
 F4
 F3
 F4
 F3
 E3
 D3
 D2
 D3
 D2
 E2
 D2
 E2
 F2-F_G2
 G2-F
 = 34 TOURS

Start coffre : H2
 H3-F_H4
 H4-F_H5
 H5-F_H6
 I5
 I6
 H6-F
 = 6 TOURS

Start p2 : G6
 F6
 F7
 F6-F_F7
 G6
 G7
 F7-F
 F8
 F9
 E9
 D9
 D8
 D7
 D6
 E6-F_D6
 F6-F_E6
 F7
 E7-O_F8
 F7
 F6
 F7
 F6
 E6-F_D6
 D6-F_C6
 C6-F_B6
 B6-F
 A6
 = 26 TOURS

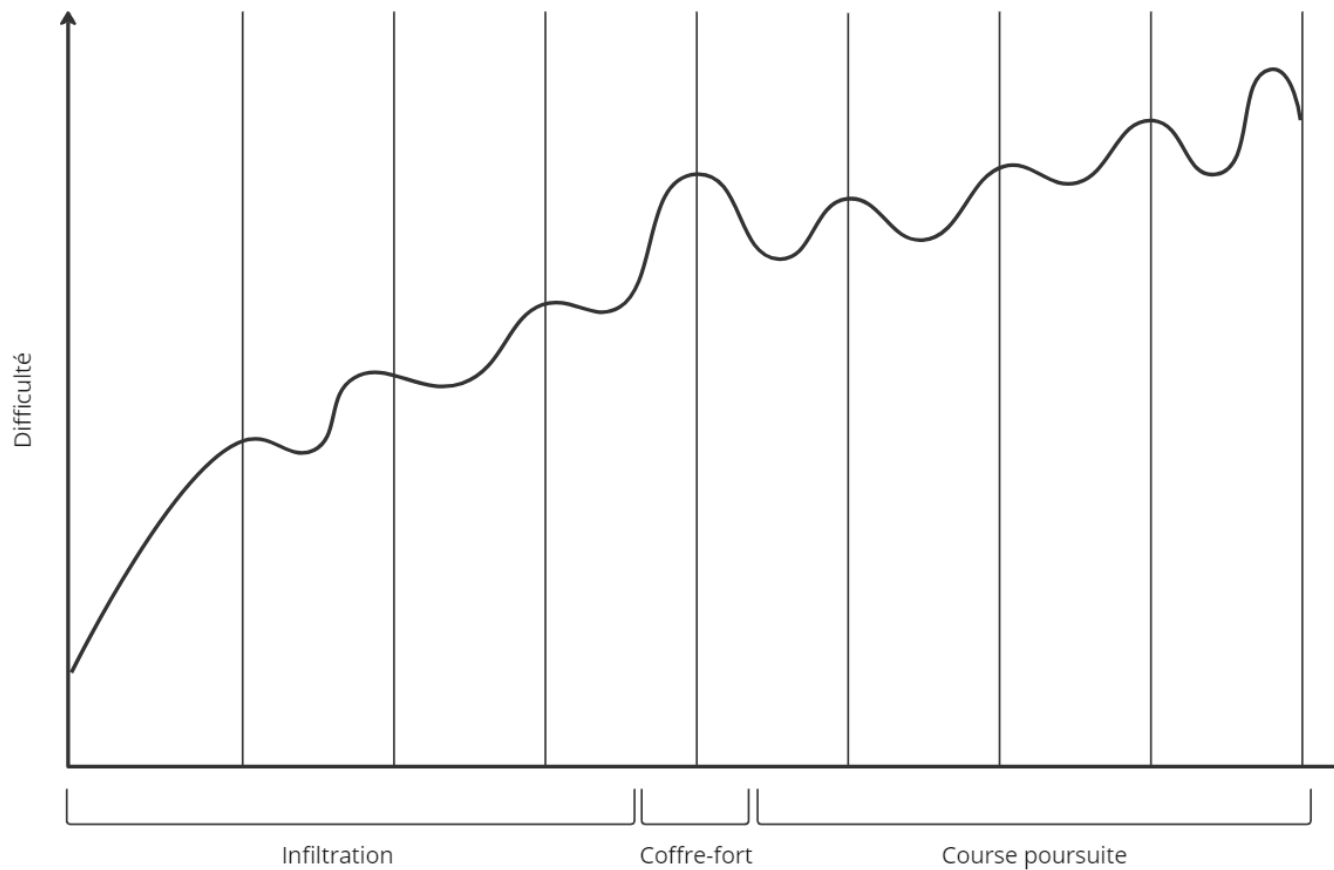
Résolutions niveaux



Start : D1
 D2
 D3
 D4
 E4-O_C3
 D4
 C4
 C5
 D5
 E5
 E6-O_C5
 E7-O_D6
 D7
 C7
 B7
 B6
 A6
 = 16 TOURS

Courbe de difficulté

La courbe de difficulté voulue est un indicateur de l'expérience que nous souhaitons visé pour le joueur.



*Courbe de difficulté
visée*

DIRECTION ARTISTIQUE

Références et réalisations

PION JOUEUR

Les références choisies pour le développement de «La Casa De Papel GO» ont été délibérément sélectionnées pour créer une expérience de jeu immersive et fidèle à l'univers de la série.

En ce qui concerne le pion JOUEUR, l'approche a été de fusionner l'esthétique visuelle distinctive de «La Casa de Papel» avec des éléments propres au jeu de société.

Il incarne une figure emblématique de la série, reprenant des éléments visuels tels que la célèbre combinaison rouge et le masque de Dali.

Cette conception vise à immerger les joueurs dans l'atmosphère de la série dès le début du jeu, tout en offrant une identification visuelle immédiate avec l'univers de «La Casa de Papel».

De plus, pour le différencier, nous avons adhéré à un langage corporel qui montrait au joueur qui il incarnait.

De ce fait, la pose choisie pour le pion est une pose "sur ses gardes" pour montrer le sérieux de la situation et que chaque action que le joueur fera, aura une conséquence.

Sa base circulaire permet aussi d'adoucir visuellement le pion. Celle-ci constitue l'élément principal pour le pion JOUEUR.



Rendu final du pion du joueur

Références et réalisations

PION OTAGE

Concernant l'otage, tuile spéciale qui permet au joueur de renverser le jeu en sa faveur, est aussi une grande référence à la série puisque ils vont être utilisés par la bande de braqueurs tout du long de celle-ci.

L'otage porte lui aussi la tenue emblématique et le fameux masque de Dali pour apporter la confusion aux forces de l'ordre.

Son langage corporel est différent du pion JOUEUR.

En effet, nous avons décidé de lui donner deux poses qui changent en fonction de son état de jeu.

L'une dite "attente" où l'otage est en attente du passage du joueur pour être activé : il est agenouillé et sa pose est une sorte de prière pour qu'il ne lui arrive aucun malheur et la seconde pose lorsque le joueur l'utilise.

En ce qui concerne cette dernière, l'otage est debout et apeuré.

En d'autre terme, cette tuile est représentée par un personnage sous l'emprise de la peur.

Son cri de détresse accentue davantage cette dernière.

Sa base est différente du joueur en raison que ce n'est pas un personnage à part entière mais un outil présent sur le plateau de jeu.



Rendu final du pion de l'otage



Références et réalisations

PION FOREUSE

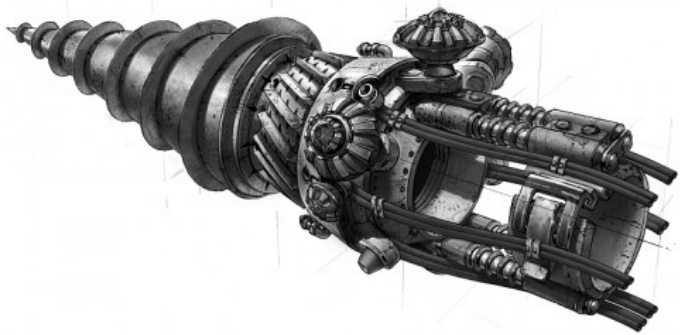
La seconde tuile spéciale est la foreuse.

Atout qui permet de forer un mur pour agrandir la zone de jeu ou passer d'un niveau à un autre.

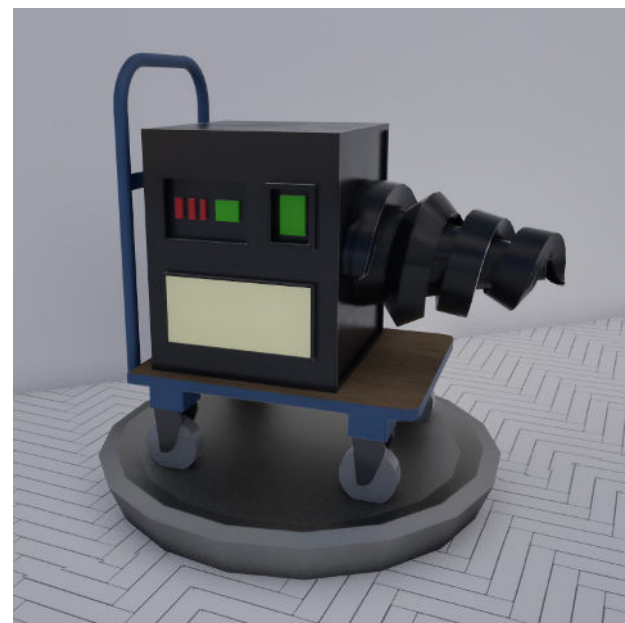
Nous avons plutôt opté pour une foreuse sur un chariot en raison du fait que le joueur le fera "glisser" pour pouvoir l'amener où il veut sur le plateau.

Pour sa modélisation, nous avons dû interpréter les foreuses à une échelle bien plus petite pour qu'elle reste cohérente avec le style maquette de la DA mais en gardant tout de même des détails pour comprendre quelle est sa fonction première.

Sa base est la même que celle de l'otage car c'est aussi un outil que l'on peut retrouver sur le plateau de jeu.



Rendu final du pion de la foreuse



Références et réalisations

PION AGENT DE SÉCURITÉ

Pour les pions Ennemies, nous avons décidé de partir vers l'idée que l'on se fait d'un garde de sécurité classique mais en imprégnant tout de même des couleurs et des objets de la police espagnol pour savoir au premier coup d'œil que c'est un ennemi.

Leurs tenues sont plutôt classiques, ils portent une chemise de couleur, un gilet pare-balle et leurs matraques.

Leur base est différente par rapport à celle du pion JOUEUR ou même de celles des TUILES SPÉCIALES, pour qu'une fois de plus, on puisse savoir directement que c'est une menace pour nous en tant que joueur.

La forme abrupte et rectangulaire de celle-ci permet d'appuyer ce sentiment de menace pour le joueur.



*Rendu final
du pion de
l'agent de
sécurité*



Références et réalisations

PION SOLDAT DE L'ARMÉE

Pour ce pion qui chasse le joueur dès le début du niveau, le pion SOLDAT DE L'ARMÉE incarne l'idée de résistance et de confrontation, reprenant des éléments visuels inspirés des forces de l'ordre et de l'armée.

Ainsi, il vise à introduire une composante stratégique robuste dans le jeu, offrant aux joueurs des choix tactiques cruciaux tout en restant fidèle à l'esprit haletant et plein de rebondissements de la série.

La forme de sa base est la même que celle des agents de sécurité puisqu'ils sont aussi une menace pour le joueur.



*Rendu final
du pion de
soldat de
l'armée*



Références et réalisations

ENVIRONNEMENT : NIVEAU 1

Dans la conception de notre projet, la décision d'opter pour une palette de couleurs entièrement blanche découle de la vision spécifique que nous avons pour «La Casa De Papel GO».

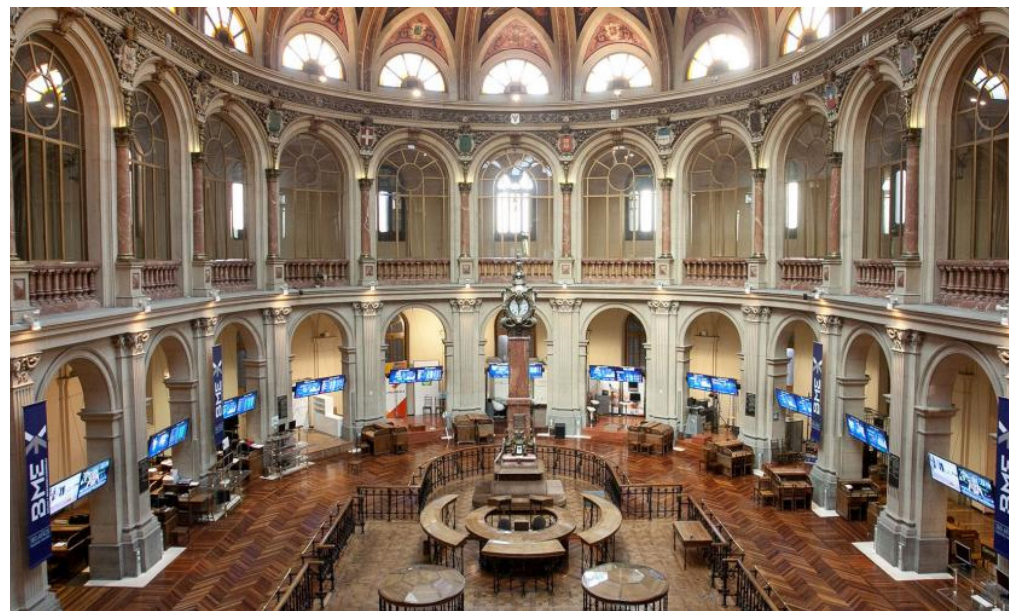
En considérant notre environnement en tant que maquette, le choix du blanc a été motivé par la volonté de créer une esthétique épurée et intemporelle.

Le blanc, en tant que couleur neutre, offre une toile de fond idéale pour représenter les structures architecturales de manière claire et détaillée, tout en soulignant l'aspect maquette de l'espace de jeu.

Cette approche permet aux utilisateurs de se plonger dans une représentation stylisée de la réalité, où chaque détail ressort de manière nette et distincte.

Ainsi, le choix du blanc va au-delà de la simple esthétique, il contribue à renforcer l'idée de maquette en créant un environnement visuel cohérent, où chaque élément est délibérément mis en avant pour offrir une expérience immersive et captivante.

Pour les conceptions des niveaux et leurs créations visuelles, nous avons pris quelques références de banque mais notre principale a été la Bourse Nationale Espagnole.



Bourse nationale Espagnole

L'environnement proposé nous a semblé adéquat pour le premier niveau qui est une sorte de point d'entrée/hub .

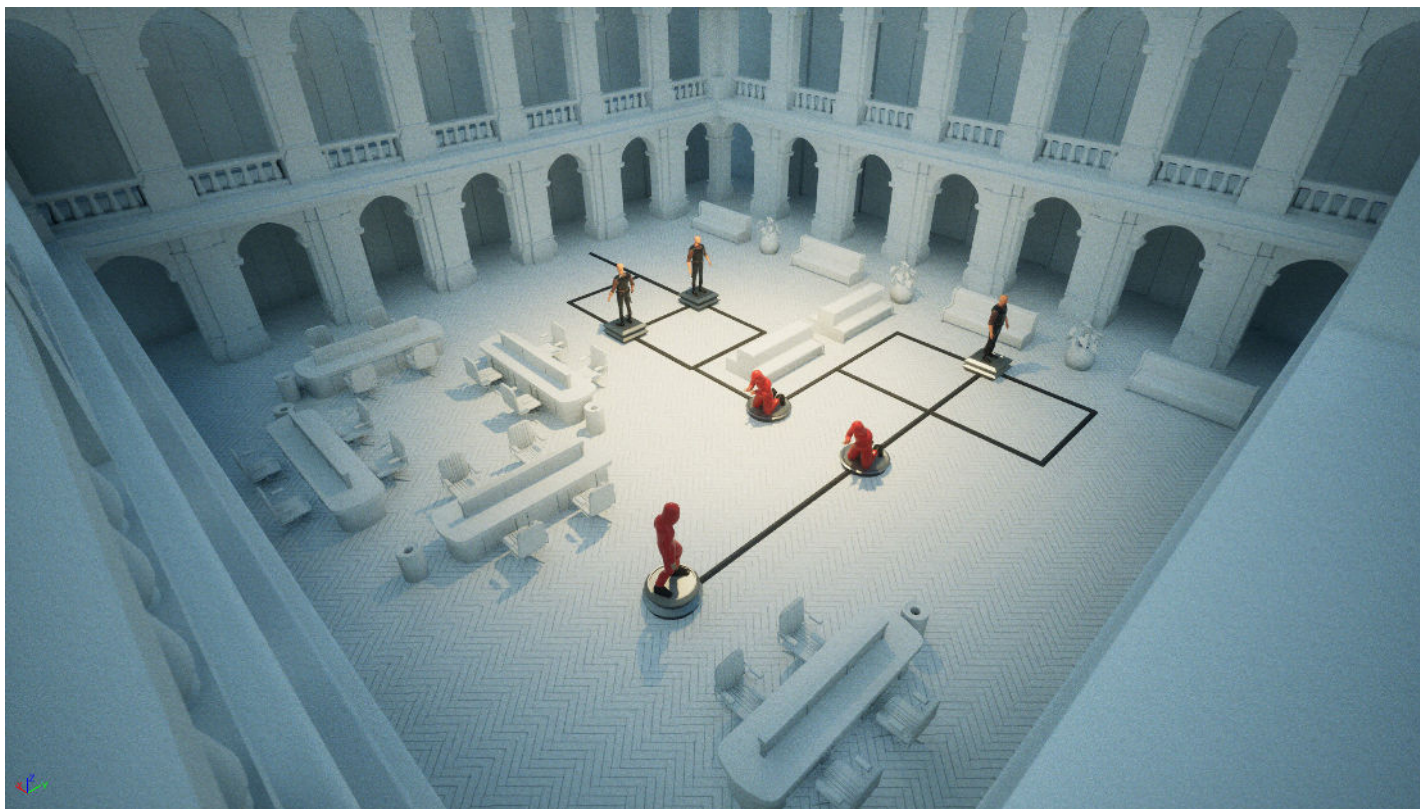
Nous avons donc gardé cette architecture classique et l'avons rendue un peu plus épurée pour ne pas étouffer la vision du joueur pendant sa phase de jeu.

Références et réalisations

Concernant la caméra, quoi de mieux qu'un angle qui rappelle les caméras de sécurité présentes dans les banques.

Ce choix d'angle peut aussi bien faire penser que la vision du plateau est celle du professeur accoudé sur la terrasse et regardant l'avancé du plan via les actions du joueur.

C'est aussi un clin d'œil à la série puisque le Professeur peut voir toutes les actions de son équipe grâce à des caméras disposées dans la banque d'Espagne.



Rendu final du niveau 1

Références et réalisations

ENVIRONNEMENT : NIVEAU 2

Pour le niveau 2, dite la "zone du coffre", il nous a fallu interpréter un intérieur de banque. Nous avons donc pris cette référence ci-contre :

Les piliers et les bureaux nous ont plu pour l'habillage futur de la scène.

L'arrivée au coffre, grâce au forage du mur, constitue la seconde phase du jeu, car c'est à partir de ce moment que commence la chasse du pion JOUEUR par les soldats de l'armée.

De plus, l'ambiance confinée nous permet d'ajouter un son d'ambiance à bruit sourd qui accentue la progression du niveau.

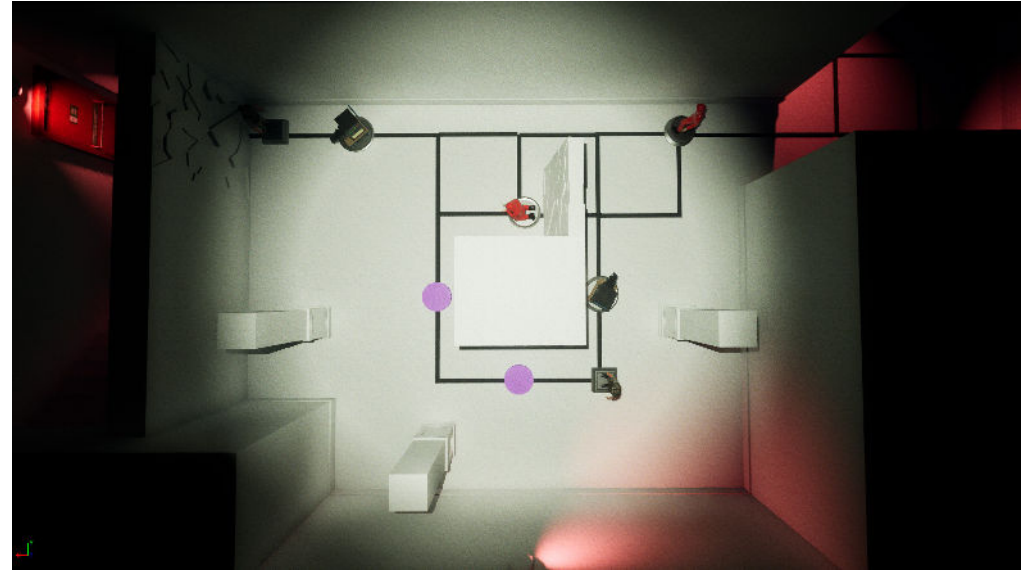
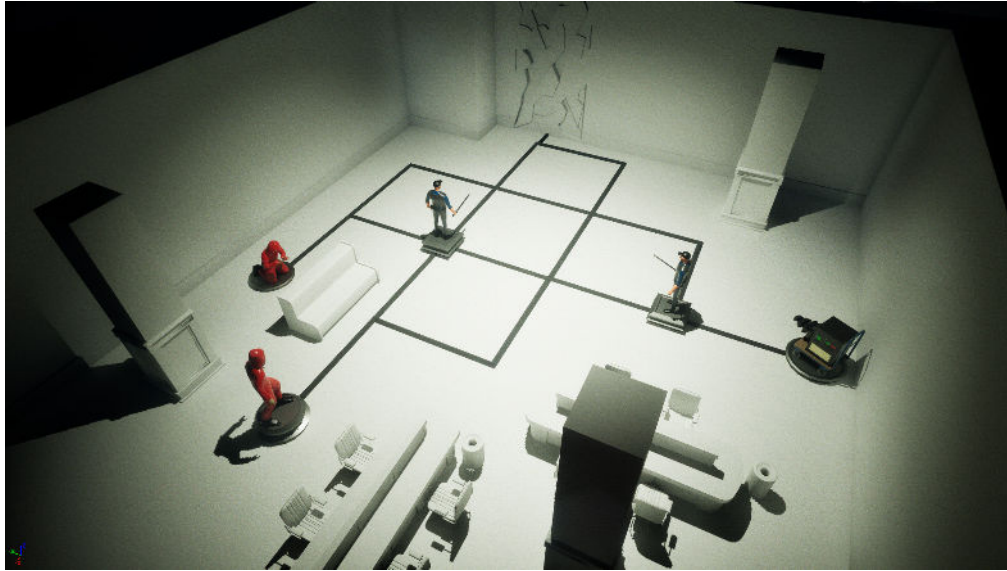
L'ajout des alarmes suite au forage nous a semblé bien amené afin d'intensifier le rythme du jeu.

Nous n'avons toutefois pas mis de son dessus pour ne pas abrutir les joueurs de sons trop redondants.

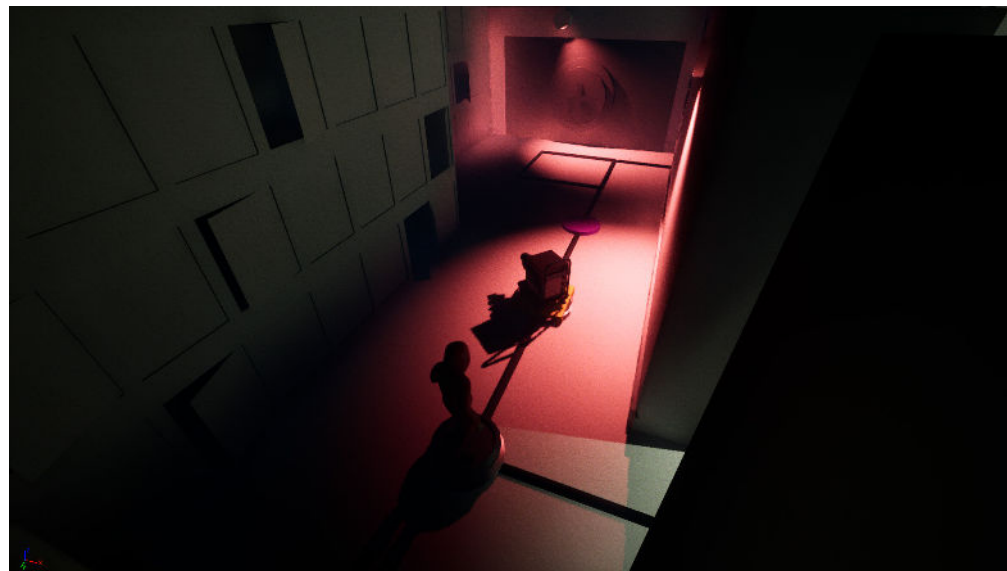


*Banque de France
(ancienne photo)*

Références et réalisations



*Rendu final du
niveau 2*



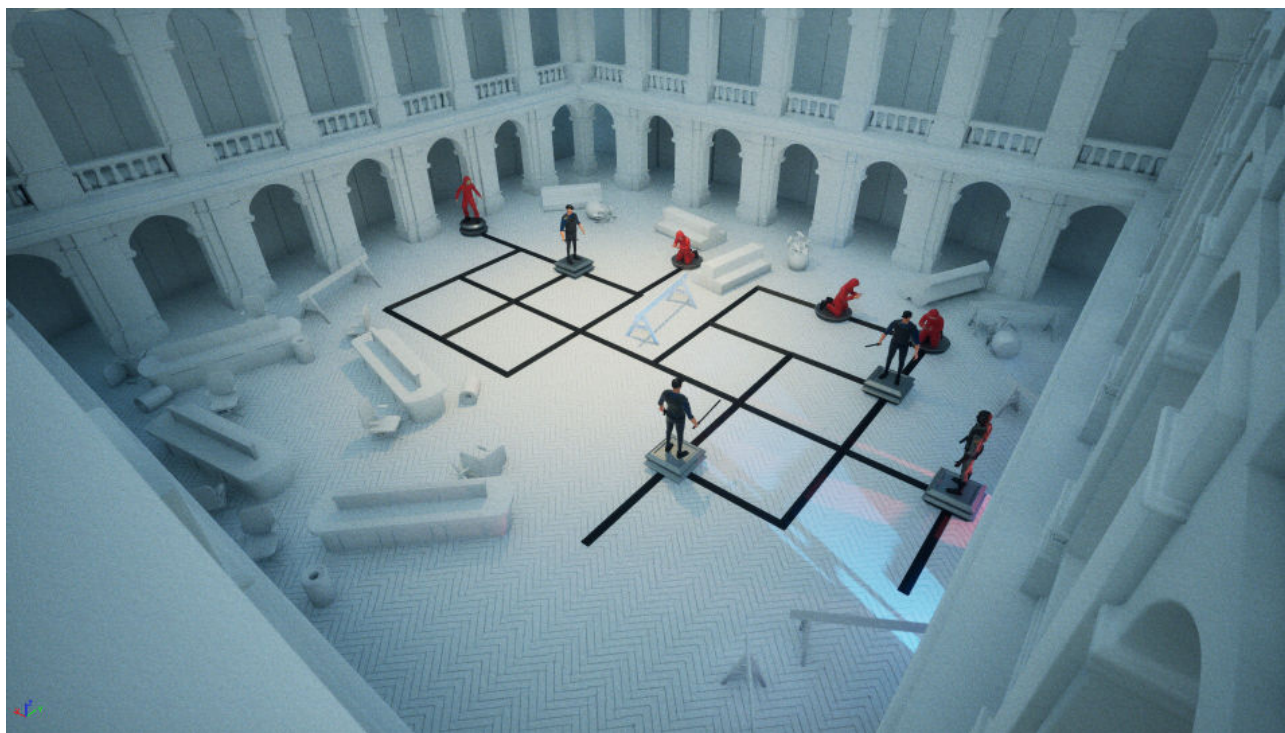
Références et réalisations

ENVIRONNEMENT : NIVEAU 3

Pour ce qui est du dernier niveau, un retour à dans la première pièce vu au premier niveau nous a semblé pertinent pour finaliser la petite histoire que nous avons voulu raconter à travers ces différents plateaux de jeu.

En effet, le premier niveau représente les premiers pas des braqueurs dans la banque, le deuxième est l'ouverture du coffre et, par conséquent, le troisième est la fuite des braqueurs pour échapper aux forces de l'ordre.

C'est pourquoi nous avons ajouté des gyrophares bleus et rouges à l'opposé du point d'apparition du pion JOUEUR afin de faire comprendre à ceux-ci que les ennemis présents seront une menace plus grande et que leurs choix peuvent leur être fatals.



Rendu final niveau 3

Menu d'introduction

CINÉMATIQUE DE LA MAQUETTE

Pour notre travail d'UI, nous avons comme idée de créer un menu avec une vidéo en arrière-plan afin d'ajouter un peu de vie à celui-ci.

Nous envisageons quelque chose de similaire au menu principal de BATTLEFIELD V, où des close-up de personnages, des tanks, ou bien des avions apparaissent derrière les lignes de texte du menu en mode «diorama».

Nous avons donc modélisé la Banque d'Espagne et l'avons disposée sur une table, à la manière du Professeur dans la série, afin de montrer à notre équipe comment le plan allait se dérouler.

Par la suite, nous avons réalisé une petite cinématique, introduisant cette belle maquette.

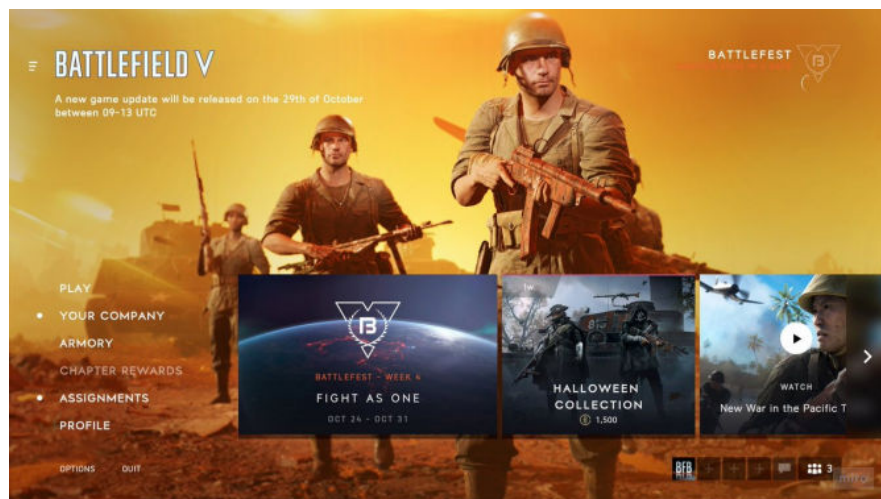
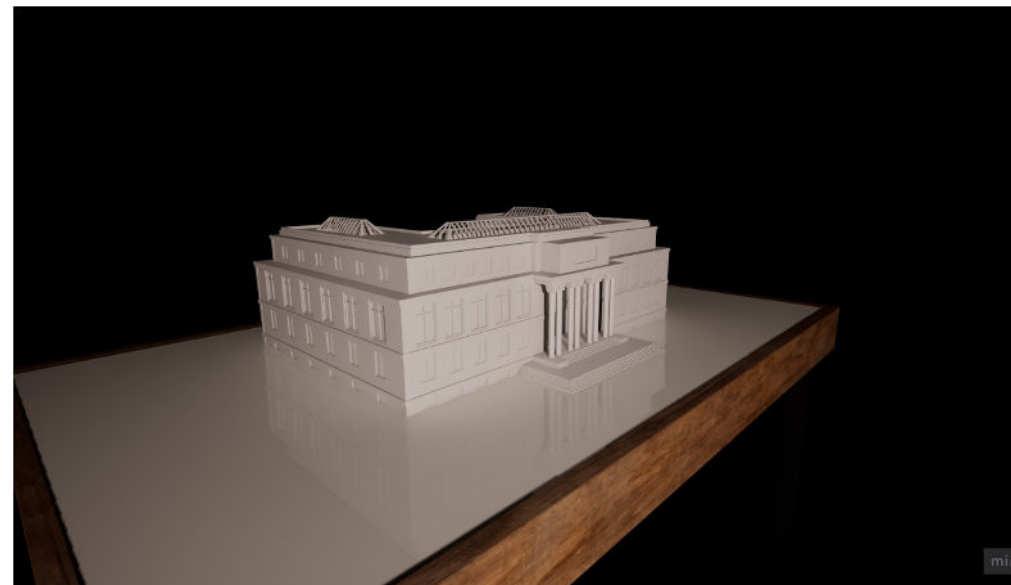


Tableau des signes et feedbacks

	<u>Sign</u>	Action	<u>Feedback</u>
Joueur	Je veux atteindre la fin du niveau	Je clic sur une tuile adjacente	Le joueur se déplace
Otage	Je vois un otage sur une <u>node</u> , qui est en position de détresse	J'utilise la tuile otage sur une <u>node</u> disponible	L'otage se déplace et change de position, il crie à l'aide (son déplacement de l'otage + cri de détresse)
Foreuse	Je suis sur une case adjacente à la foreuse	J'utilise la tuile foreuse pour la déplacer	Le joueur et la foreuse se déplacent (son déplacement joueur + foreuse)
	Je vois un mur à forer	Je déplace la foreuse sur le mur	Le mur et la foreuse disparaissent (son destruction du mur)
	Je vois une foreuse sur une <u>node</u>	Je suis sur une case adjacente à la foreuse et clic dessus	x
Agent de sécurité	x	J'effectue une action	L'agent se déplace(son déplacement de l'agent de sécurité)
Soldat de l'armée	x	J'effectue une action	Le soldat se déplace(son déplacement du soldat de l'armée)
UI	x	Je me déplace sur la <u>node</u> de fin de niveau	Son de victoire
	x	Je me fais attraper par un agent hostile	Son de défaite

Design sonore et event list

Dans le processus de création sonore, nous avons cherché à obtenir un niveau de réalisme adapté. Cette orientation découle de la nature de notre maquette de jeu qui, en tant qu'espace représentatif, vise à émuler la réalité de manière pragmatique.

Notre objectif était de générer des sons qui s'intègrent sobrement à la virtualité du jeu.

Chaque élément sonore a été élaboré avec le souci d'apporter une ambiance et une immersion mesurées, cherchant à évoquer une expérience sensorielle pour les utilisateurs tout en renforçant la dimension réaliste de notre projet.

En collaborant, nous avons travaillé à créer une expérience sonore adaptée, visant à reproduire de manière contenue l'atmosphère du monde que nous avons conçu.

CATEGORIES	Event/Name	Description de l'événement	Boucle / OneShot	Spatialisation	Condition de Trigger	État
			Boucle OneShot	2D 3D		
Exemple	Nom du son	Description du son à réaliser / qui est fait	▼	▼	Comment et quand le son se déclenche	
CORE MECA			▼	▼		
Navigation			▼	▼		
	Déplacement de pions	Lorsque le joueur se déplace d'une node à une autre (woosh effect)	OneShot ▼	2D ▼	Lorsque le pion du joueur se déplace	
Ingrédients			▼	▼		
Agent de sécurité			▼	▼		
	Déplacement	Lorsque l'agent de sécurité se déplace d'une node à une autre (woosh + clé)	OneShot ▼	2D ▼	Lorsque le pion de l'agent de sécurité se déplace	
			▼	▼		
Soldat de l'armée			▼	▼		
	Déplacement	Lorsque l'agent de sécurité se déplace d'une node à une autre (woosh + grave)	OneShot ▼	2D ▼	Lorsque le pion du soldat de l'armée se déplace	
			▼	▼		
Otage			▼	▼		
	Cri de détresse	Aidez-moi	OneShot ▼	2D ▼	Lorsque l'otage est activé	
	Deplacement	Lorsque l'otage se déplace d'une node à une autre (woosh + grave)	OneShot ▼	2D ▼	Lorsque l'otage se déplace	
	Repérage	Interpellation	OneShot ▼	2D ▼	Lorsque l'otage est repéré	
	Libération	Woosh léger	OneShot ▼	2D ▼	Lorsque l'otage est libéré	
			▼	▼		
Foreuse			▼	▼		
	Déplacement	Bruit de roues sur le sol (béton)	OneShot ▼	2D ▼		
	Forage/Destruction du mur	bruit d'une foreuse en marche	OneShot ▼	2D ▼		

Event List

Design sonore et event list

UI						
	Victoire	Son ui	OneShot	2D	Lorsque le joueur finit un niveau	
	Défaite	Son ui	OneShot	2D	Lorsque le joueur se fait attraper	
	Actionnement déplacement foreuse	Son ui	OneShot	2D	Lorsque le joueur sélectionne la foreuse	
	Contrat validé	Son ui	OneShot	2D	Lorsque le joueur valide un contrat	
Menu						
	Selection	Son ui	OneShot	2D	Lorsque le joueur navigue dans les menus	
	Valider	Son ui	OneShot	2D	Lorsque le joueur valide son choix dans les menus	
AMBIANCE						
Menu principal						
	Diorama maquette		Boucle	2D		
Niveaux						
	Entrée de la banque	Ambiance calme	Boucle	2D	Lorsque le joueur entre dans la banque	
	Coffre fort	Ambiance bruit sourd	Boucle	2D	Lorsque le joueur entre dans la deuxième pièce de la banque	
	Fuite	Ambiance tension	Boucle	2D	Lorsque le joueur revient à l'entrée de la banque	

Event List



LA CASA **DE** PAPEL GO