

CHROMATIC CONFLICT

Game Overview Document

1GDB ICAN 2023/2024

GUERRY Haida - JARRIER Léonor- PURET Guillaume

Sommaire

Introduction.....4

Equipe.....5

Fiche d'identité.....6

- Pitch
- Type de jeu
- Univers
- Support
- Cible
- Game concept / High concept

Intentions.....7

Modèle de Caillois.....8

Processus de création.....9

Références de game design
.....10

Situation de jeu.....11

boucles de prédiction.....12

Game system.....14

- Signes et feedbacks.....14
- Micro challenges.....15

Direction Artistique

Référence de DA.....16

- Les cartes terrains.....16
- zone polychromatique & filtre rouge.....20
- Les cartes Chromecas.....22
- La faction bleue.....26
- La faction verte.....27
- La faction violette.....28
- La faction orange.....29
- Les cartes véhicules.....30
- Les emblemes.....31

Introduction

Pour les contraintes du projet «du vieux avec du neuf», Nous avons décidés de nous inspirer du matériel du jeu de Tarot, qui se compose de 78 cartes pour la richesse des cartes qu'il apporte.



Le jeu de tarot est réparti en 4 couleurs de 14 cartes, 21 cartes atouts et 1 carte fou.



Chromatic Conflict consiste en la confrontation des 4 couleurs sur le territoire que compose le placement de ses cartes atouts.

Elles se composent donc de 4 factions de 14 cartes, 21 cartes terrains et 1 carte noyau.

Équipes

GUERRY Haida

Direction Artistique
Réalisation tangible
Concept Art

JARRIER Léonor

Réalisation tangible
Concept Art
Game design

PURET Guillaume

Game Design
Concept Art
Redaction du livret de règles & GOD

Fiche D'identité

Pitch :

Vous contrôlez une armée de chromechas, tous prêt à s'emparer de la planète Chromia !

Contrôler l'expansion de son territoire en vous emparant des terrains et en capturant ceux de vos adversaires !

Type:

Capture, affrontement

Univers:

Science-fiction.

Cible:

12 ans et +

Game Concept/High Concept:

Vous possédez une main composée de terrains et de chromechas d'une faction de couleur.

Pour gagner, il vous faut placer vos terrains astucieusement et en capturez un maximum afin d'acquérir le plus de points de victoire possible.

Vous pouvez également analyser les terrains capturés grâce au scanner présent sur chacun des chromechas et découvrir des effets bonus dissimulés sur leur zone centrale.

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de carte dans sa faction.

Intentions

Notre première version se base sur le matériel du jeu de Tarot.

Notre volonté était de créer un jeu de stratégie et de capture de territoire dans lequel l'expansion et surtout la manière de se développer sur le terrain de jeu était primordial.

Le filtre rouge était pour nous une manière ludique et créative de rajouter de la stratégie à notre jeu, car un terrain capturé offre des bonus de territoire au joueur.

C'était pour nous un moyen pertinent de rajouter de l'importance au conflit et au contrôle des différents terrains.



Modèle de Caillois

Agon:

L'Agon est l'aspect le plus important de Chromatic Conflict. Les joueurs sont en compétition durant l'intégralité du jeu et celle-ci rythme chacune de leurs actions au cours de la partie.

Alea:

L'Alea est présent sur 3 points:

- La valeur des chromecas dans la pioche de chaque factions
- La valeur des terrains dans la pioche commune
- Les effets disponible dans la zone scan de chaque terrain.

Notre jeu ne comporte pas de caractéristique propre au **Ilinx** ou au **Mimicry**.

Processus de Création

Systeme de combat et stratégie

Au départ, nous voulions fabriquer un plateau de cartes représentant un corps humain, mais nous nous sommes rapidement confrontés à des contraintes de conception de terrains et de placements.

Partir de zéro avec une zone centrale qui inclut une construction total de la zone jeu semblait être l'idée la plus pertinente. Ainsi le jeu démarre avec une zone centrale qui permet de relier tous les terrains quelquesoit leurs emplacements.

Les filtres rouges

Le principe de couleurs devait etre une lumière centrale changeante relié à la carte noyau.

Si un joueur s'emparait du centre, la lumière devait prendre la couleur de sa faction et offrir des bonus et des malus à chaque joueur.

Pour des contraintes matérielles et aux conseils de nos professeurs, nous avons donc choisi d'utiliser des filtres de couleurs sur les cartes chromecas.

Ce filtre devait etre de la couleur de chaque faction, bleu, vert, rouge et violet.

Malheureusement, les filtres rouges et bleus étaient les seules à fonctionner convenablement.

Au final, nous n'avons gardé que le filtre rouge, le plus efficace et commun à chaque joueur pour ne pas déséquilibré la partie lors d'une partie à 3 joueurs.

Choix du thème

Nous sommes longtemps resté sur le thème d'un conflit de territoire d'habitants d'un cimetiere et agent de chantier, étant donné que le joueur contrôle les placements et déplacements des terrains.

La mise en relation avec ce système, le développement de territoire et la modulation de celui ci, le principe de lecture de zone codé et le conflit entre joueurs nous a naturellement redirigé vers le thème de la science fiction et de la robotique militaire.

Référence de Game design



Lors de notre sortie à la bibliothèque Billancourt, Ekö nous a influencé par son système d'affrontement et de placement d'unité.



Nous nous sommes inspiré du jeu de société «les mystère de pékin» qui possède une carte avec un filtre rouge permettant de filtrer des informations.

Situation de jeu

Dans cette situation de jeu:

-Un terrain vide de valeur «1» est disponible.

-La faction orange a l'avantage des terrains avec 3 terrains contrôlés. Elle possède également «force offensive», lui donnant 1 point de puissance supplémentaire à l'attaque, ainsi que force de frappe, qui lui permet d'attaquer un chromeca adjacent en diagonale.

-La faction verte possède 2 terrains, ainsi que l'effet «force offensive».

La faction bleue possède 2 terrains, l'un d'eux possède l'effet «bastion», créant un bouclier sur son second terrain qui possède l'effet «Place forte», offrant 3 points de victoire.

-La faction Violette possède 1 seul terrain.



Boucle de prédiction



Prédiction	Décision
<p>Dans ma main, je possède un chromeca de 2 points de puissance et 2 grues.</p> <p>Je possède également 3 terrains, 2 valant 1 point de victoire et un en valant 2 points.</p> <p>Plusieurs actions me sont disponibles, je peux placer un terrain, capturer le terrain vide à gauche ou prendre la place du vaisseau vert en face de mon chromeca contrôlant le terrain m'offrant l'effet «bastion» .</p> <p>Je remarque également que le vaisseau contrôle un terrain lui offrant «force de frappe», ce qui met mon bastion en danger.</p>	<p>Je décide de capturer la position du vaisseau vert.</p> <p>Je me sers de l'une de mes grues pour capturer le terrain vide à gauche.</p>

Boucle de prédiction



Action	Régulation
<p>En 1ere action, je capture le terrain contrôlé par le vaisseau avec un chromeca de 2 points de puissance.</p> <p>En 2nde action, je capture le terrain vide avec l'une de mes grues.</p> <p>Placer cette grue me permet de déplacer mon terrain m'offrant l'effet «Bastion», je le déplace loin de mes adversaire pour le mettre en sécurité.</p>	<p>Mon tour est terminé, j'ai pu m'emparer de 2 terrains, malheureusement aucun d'eux ne m'offre d'effet, mais le déplacement du terrain avec l'effet «bastion» me permettra de garder mon terrain avec l'effet «place forte» plus longtemps.</p>

Game design

signe et feedback

Parties interagissantes	Sign	Action	Feedbacks	Priorité
Chromecas et chromecas	Un chromeca de ma faction et adjacent à un chromeca adverse J'ai dans ma main un chromeca plus puissant que celui de mon adversaire	Mon chromeca capture le terrain du chromeca adverse.	-Terrain capturé -tant que le terrain est capturé, ses points de victoire sont attribué à ma faction. -Le chromeca adverse est envoyé dans la défausse de sa faction -mon chromeca analyse la zone scan du terrain pour en voir son effet	Haute
Chromecas et terrains	un terrain est libre d'être capturé	Un chromeca capture ce terrain	-Terrain capturé -tant que le terrain est capturé, ses points de victoire sont attribué à sa faction. -Le chromeca analyse la zone scan du terrain pour en voir son effet	Haute
Chromecas et effet de terrains	Un chromeca occupe un terrain. Son scanner analyse la zone scan du terrain	Le terrain possède un effet.	-Si le pouvoir est force offensive, les chromecas de sa faction possède 1 point de puissance supplémentaire à la capture. -Si le pouvoir est bastion, un bouclier est déployé sur un autre terrain. -si le pouvoir est force de frappe, les chromecas de sa faction peuvent attaquer en diagonal. Si le pouvoir est place forte, sa faction gagne 3 points de victoire supplémentaires.	Haute
Véhicules et terrains	un terrain est libre d'être capturé	Un véhicule capture ce terrain	-Terrain capturé -tant que le terrain est capturé, ses points de victoire sont attribué à sa faction. -Le chromeca analyse la zone scan du terrain pour en voir son effet -Si le véhicule est un vaisseau, il peut détruire un terrain ainsi que le chromeca qui l'occupe. -si le véhicule est une canonnière, il peut vider un terrain du chromeca qui l'occupe. -si le véhicule est une grue, il peut déplacer un terrain ainsi que le chromeca qui l'occupe.	Haute

Game design

Micro-Challenges mentaux

Stratégie

- Disponibilité des actions:

Les joueurs doivent être attentifs aux terrains qu'ils peuvent capturer.

-Nombre d'options disponibles:

Les joueurs ont 2 actions par tour. Chaque action peut s'accompagner de pouvoirs et d'effets impactant le terrain de jeu.

-Nombres d'étapes à planifier:

Les joueurs doivent prévoir chacune de leurs actions pour utiliser leurs pouvoirs et les effets de terrains le mieux possible.

Observation

-Contraste de l'élément:

Grâce à leurs scanner, les joueurs peuvent observer les effets disponible dans la zone scan de leur terrain.

Déduction

-Nombre d'étapes du raisonnement:

Les joueurs doivent déterminer le meilleurs placement de terrains, quels chromecas utilisés et comment se servir judicieusement de leurs effets.

-Nombre de paramètres à prendre en

compte:

Les joueurs doivent déduire les cartes restantes dans leur pioche, les effets pouvant être gagnés ainsi que ceux de leurs adversaires et ce qu'elles impliqueront au cours de la partie.

Les cartes terrains

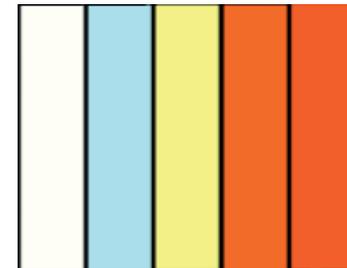
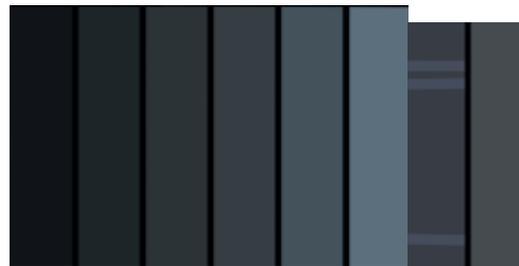
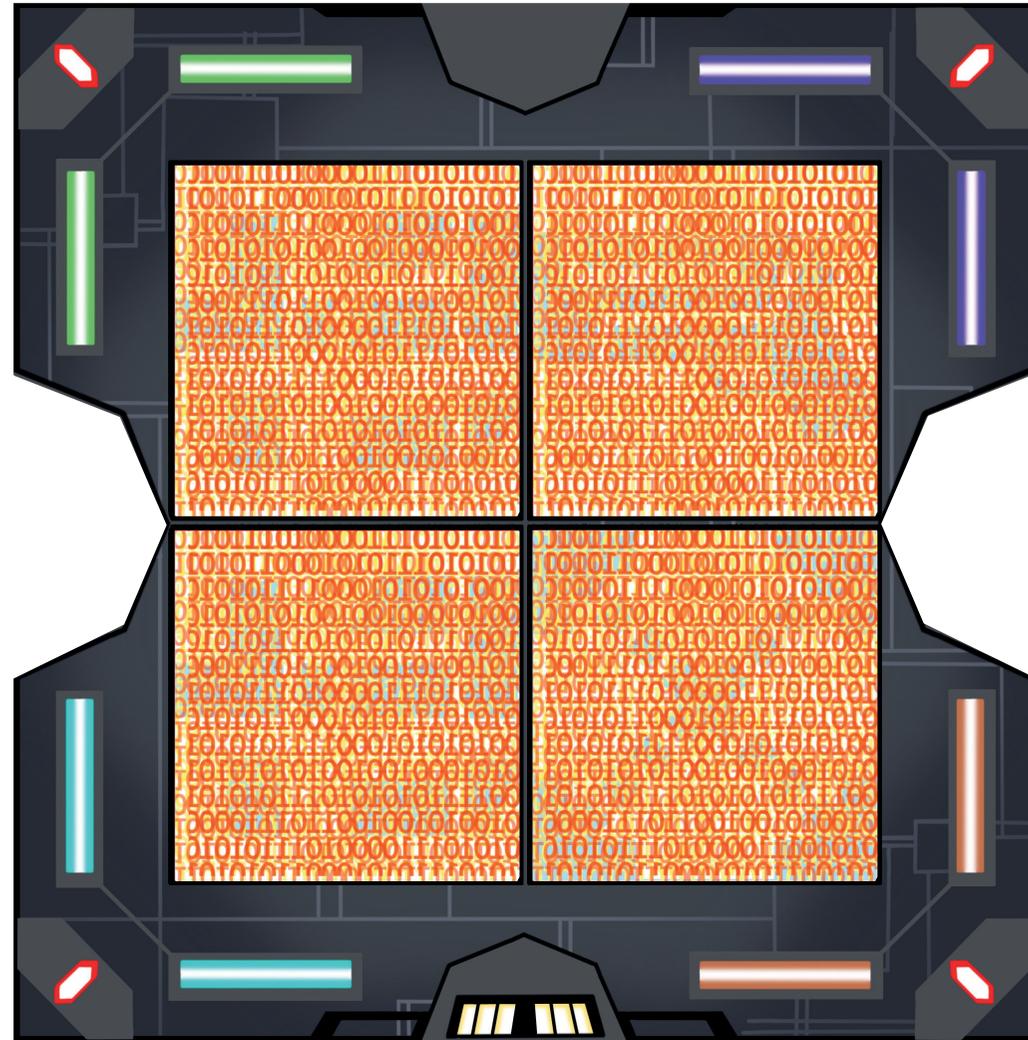
Pour la composition des cartes terrains, le thème choisi rappelle des inspirations robotiques, de science fiction, mais également symétrique et géométrique pour la concordance avec le principe de placement.

Nous avons choisi un style sobre pour ne pas charger le terrain d'informations visuelles superflues.

il se compose :

- D'une zone, surnommée «zone scan», comportant un message codé polychromatique.
- De contour et extrémité de couleur au style néon.
- De bordures semi hexagonales.

Dossier artistique



Composition des terrains

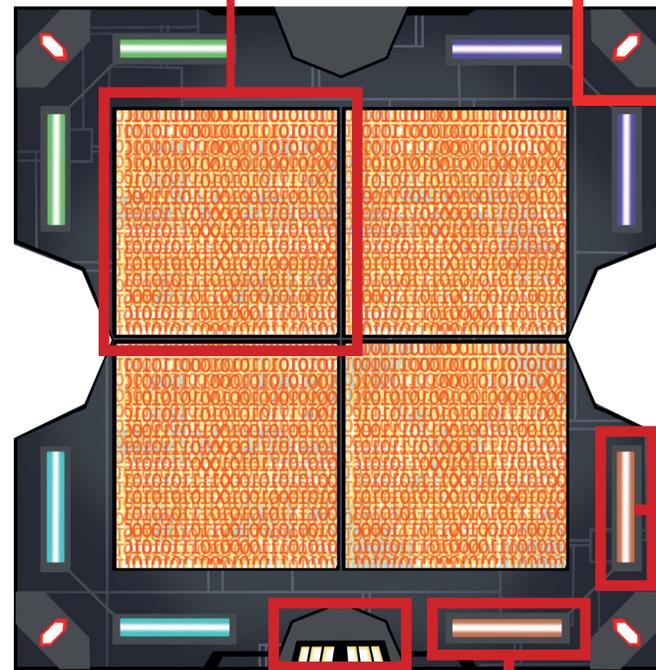
«Zone de scan»: contient un effet visible une fois le terrain occupé par un chroméca à l'aide du scanner.

Valeur numérique des terrains représenté par les gemmes 

Dans cette exemple, le terrain vaut 1 point.

Indication du sens de terrain.

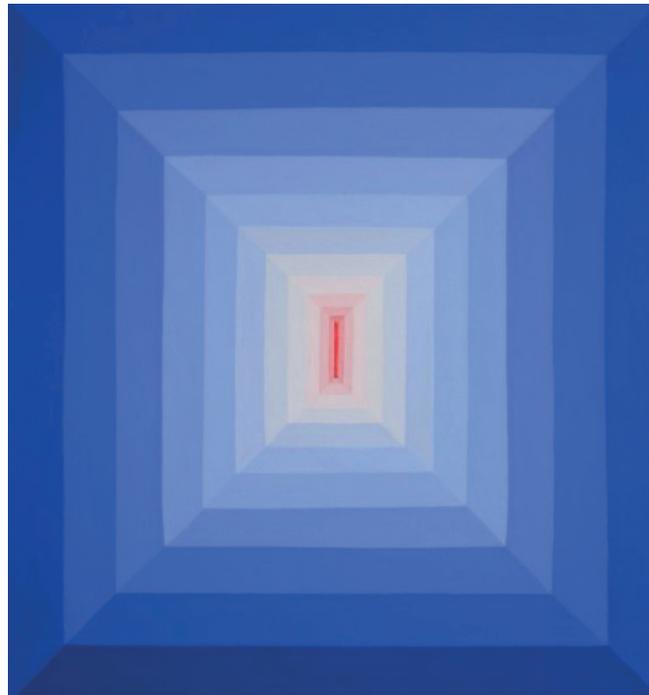
Indication de placement pour la faction de chromécas correspondant à sa couleur. Le scanner doit être posée sur la zone de scan adjacente.



DA des cartes terrains

Pour indiquer au joueur le sens de placement de ses chromecas, les terrains possèdent une indication visuelle, représentée par des bandes rectangulaires aux couleurs des factions.

En effet, la couleur des factions se devait de ressortir le plus possible pour se démarquer du style sombre des cartes, nous les avons faites néons pour rester dans le thème futuriste ainsi que pour les démarquer et le rendre visible immédiatement.



Work_ Corydon Cowansage
(1985, Philadelphia)

Ce tableau nous a permis de déterminer une manière d'intégrer un élément rectangulaire de petite taille et à la couleur en contraste avec le reste de la composition.



The Blue Gaze II_ Sarah C.Ferguson 2020

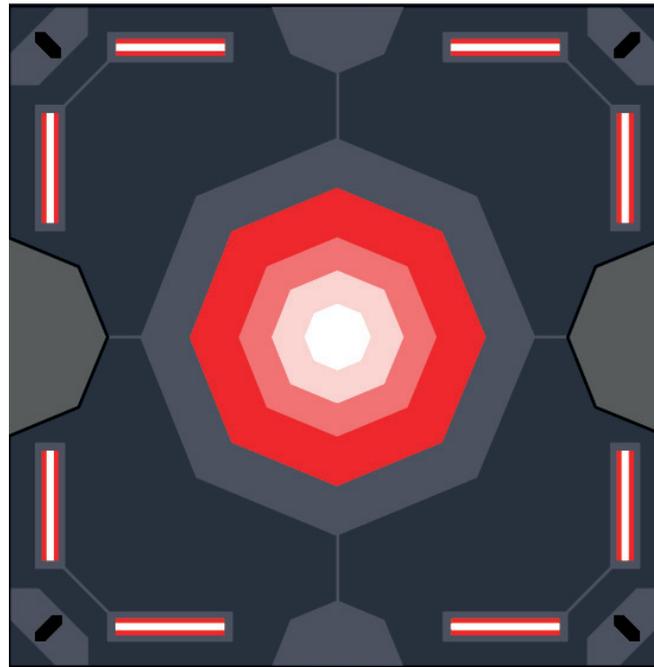
Pour faire ressortir ces bandes de néons, nous avons, comme ici, démarré par une bande blanche entourée d'une couleur vive en dégradée.

évolution des terrains

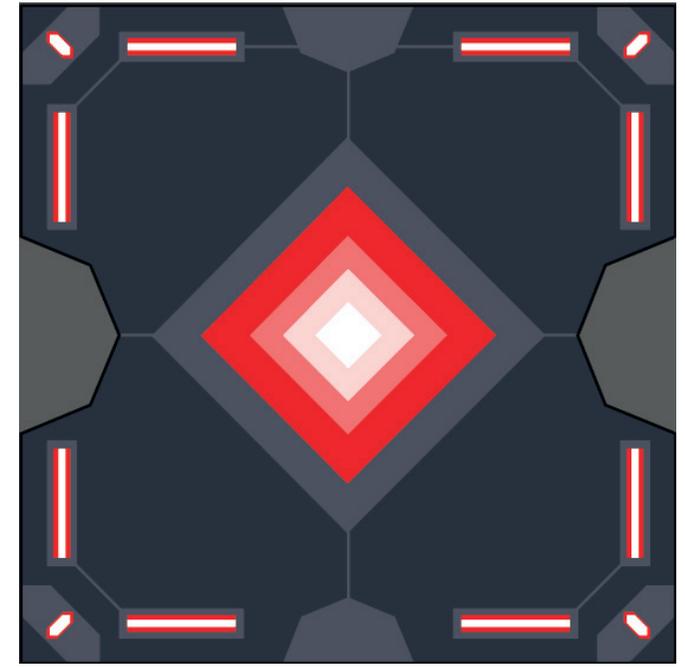


Monográfico: Víctor Vasarely (Vásárhelyi Gyozo. Hungría, 1908-Francia, 1997)

La composition de cette peinture devait être une base pour nos terrains et surtout notre carte noyau.



En effet, le noyau est la seule carte terrain à ne pas contenir de zone scan, une partie arrondie, même si en hexagonale, la répétitivité de ces motifs a donc été réfléchi pour habiller cette carte, mais a été abandonnée pour des raisons esthétiques, est remplacé par un losange.



Cependant des semi-héxagone sont présent sur les rebords des cartes pour faciliter la prise des chromécos présent sur les terrains ainsi que pour donner une logique esthétique à l'alignement de ces terrains.

La zone polychromatique

L'élément le plus important dans le design de nos cartes est la zone scan.

Pour dissimuler des informations visibles uniquement lors du placement des chromécas, nous avons choisi le principe de message codé polychromatique à filtre rouge.

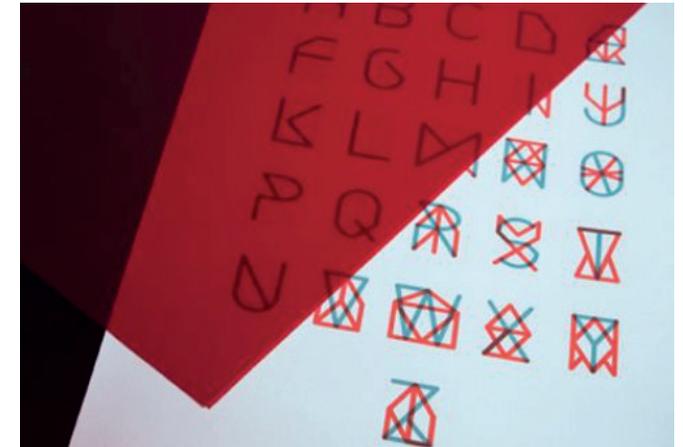
De cette manière, nous pouvons dissimuler un symbole imperceptible.



The red reveal illusion_ Daniel C Wilson

Illustration représentant un message sous une barrière rouge et lisible uniquement grâce à un filtre rouge permettant d'ignorer la couleur rouge.

De cette manière élégante, les effets des cartes ne sont visibles que lorsque le terrain est occupé.



Photomagic_ Andrey Lobov

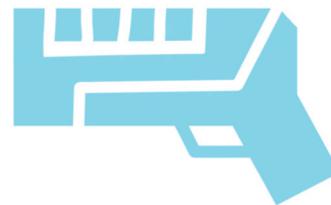
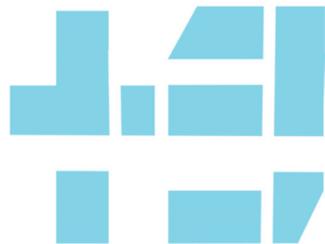
Suite d'image représentant des lettres bleues associées à des traits rouges pour former des symboles, mais visible grâce à un filtre de papier rouge qui révèle les lettres.

Cette forme permet non pas seulement de noyer des formes dans un amalgame de couleurs, elle permet également de justifier le style choisi pour leur dissimulation.

Les effets de terrains

Les effets de terrains se devaient d'être compréhensibles et reconnaissables au 1er coup d'oeil.

Un style opaque, monochrome semblait être notre meilleure option.



Logo Autobot de la série Transformer _Wayne Molinare 1984

Le style simple des formes délimités par des lignes de séparations nous a inspiré la conception des effets de terrains présents dans la zone scan.

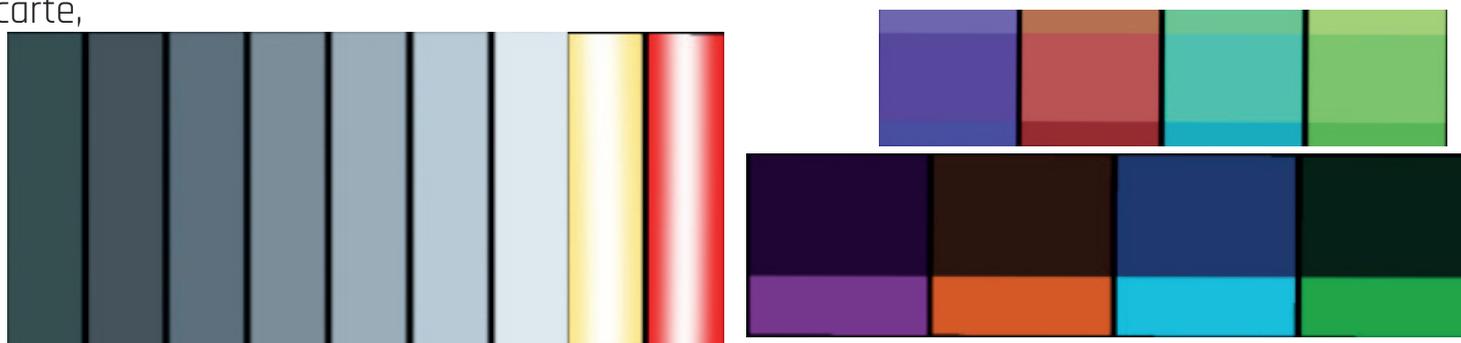
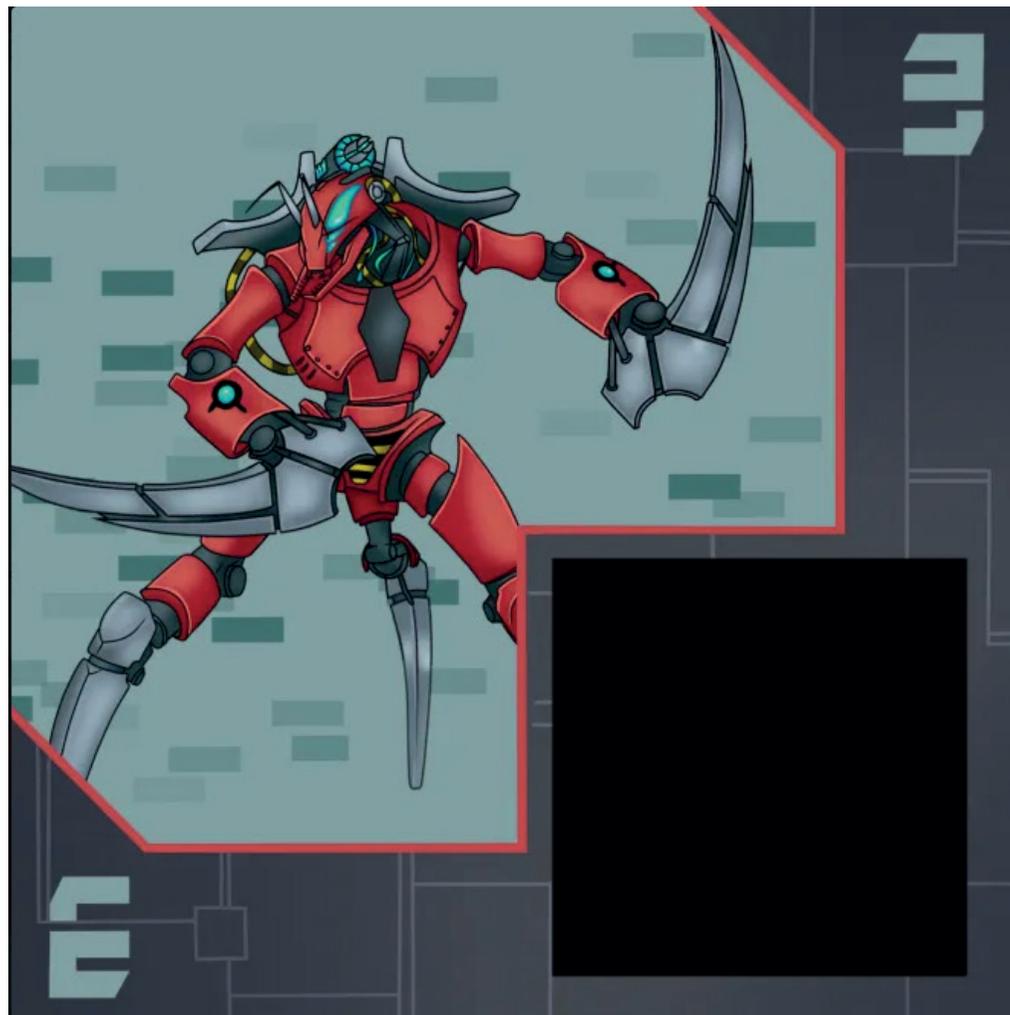
Les cartes Chromecas

Pour les chromecas, le principe du jeu étant un affrontement de faction, la composition des cartes se devait d'être clair tout en donnant au joueur l'envie de choisir sa faction selon son style de robot préféré.

Nous avons choisi d'illustrer les chromécas de chaque classe avec un style évolutifs en fonction de la puissance de la carte.

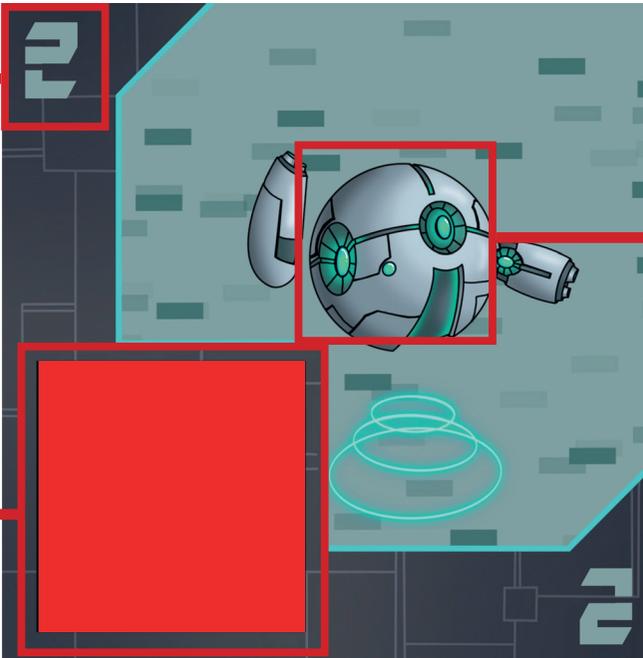
Elle se compose :

- D'une zone centrale comportant l'illustration du chromeca
 - De la valeur des carte aux extrémités.
 - D'un filtre rouge sur un coté de la carte,
- propre à chaque faction.



Composition des Chromecas

Valeur numérique de puissance des chromécas



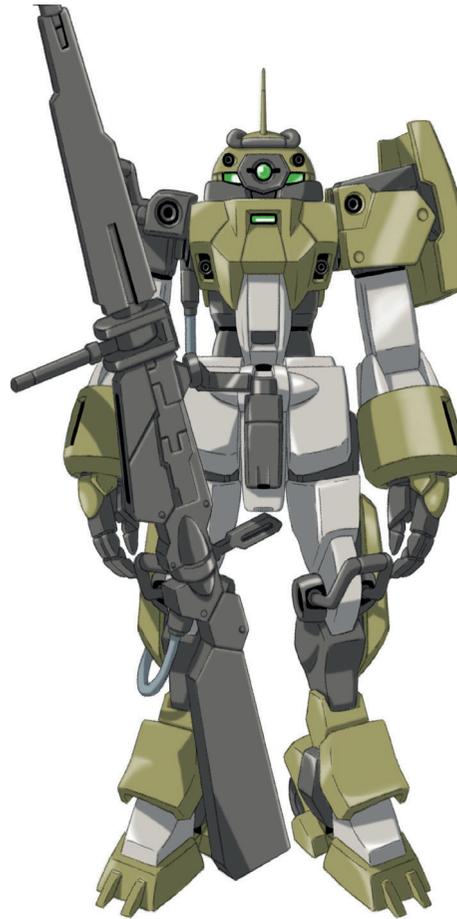
Scanner: à placer sur la zone de scan des terrain correspondant à la faction.

Illustration du chroméca. Permet de représenter son pouvoir et sa faction.

DA des cartes Chromecas

Notre volonté était de donner une personnalité à chacune des factions tout en gardant une logique de composition de nos cartes. C'est sur ces bases que le choix graphique à été décidé.

Ainsi, chaque carte chromeca se compose d'une illustration de robot, un chromeca, lié à un arrière plan au style high tech sobre.



ChuChu Demi trainer (de Gundam Witch From Mercury)_ concept art par Ebikawa Kanetake 2022_ Illustration par Fuji

Le choix esthétique des robots est en contraste avec la symétrie des terrains, tout en gardant la géométrie de chaque faction. Cette illustration retranscrit l'esprit et le style recherché de par son aspect classique mais néanmoins détaillé, ses tracés légèrement lumineux et sa composition sur 3 couleurs principales.



Technological Sense Line Art Blue Gradient Poster Background_ de pngTree

Ce fond d'écran de téléphone, pouvant rappeler le l'arrière d'une carte, possède plus elements de tracé légers, précis et discret, nous semblait etre le meilleure habillage pour l'arriere-plan des cartes terrains et chromecas .

DA des cartes Chromecas

Sur les designs des chromecas, nous avons basés leur design sur leurs primitives, chacune liées à la signification générale de leur couleur:

-Le bleu est rond, élégant, simple.

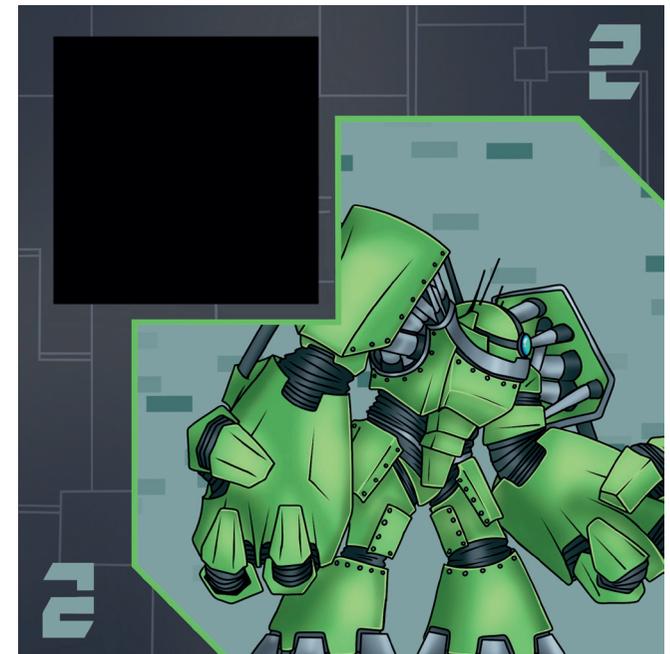
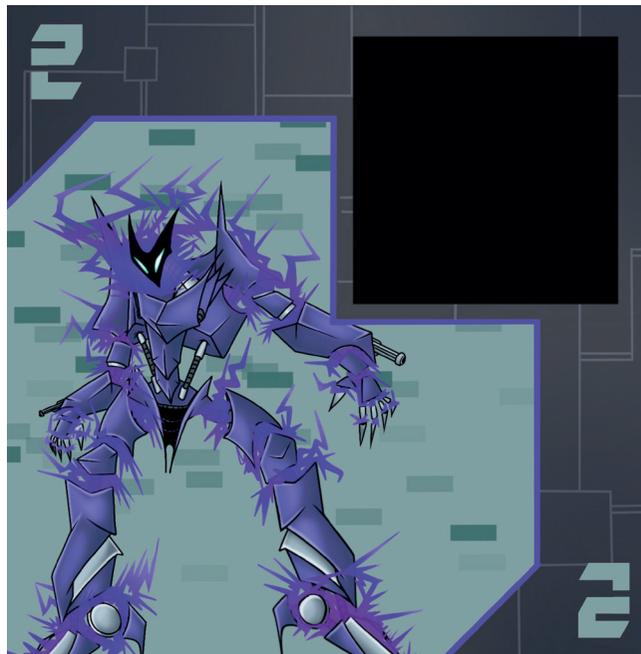
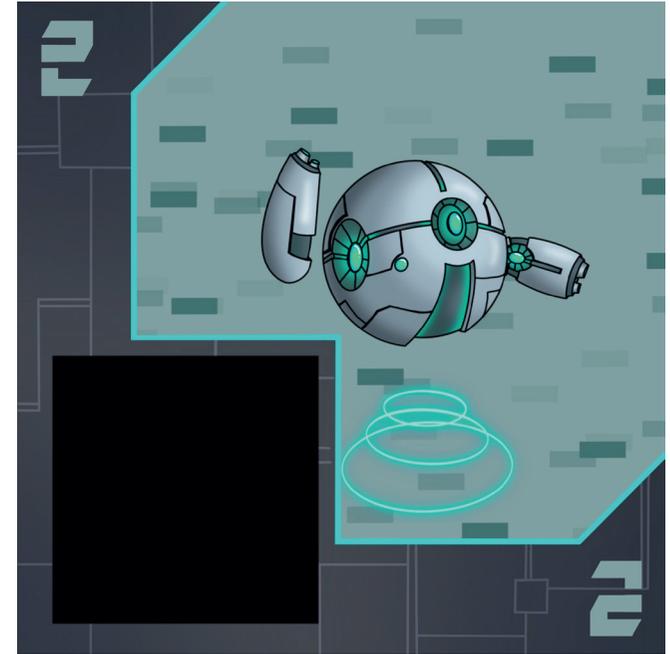
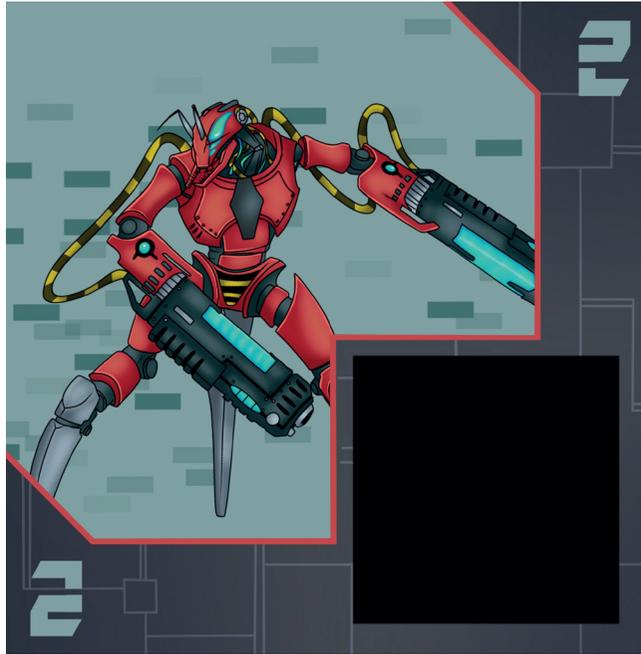
-Le vert est carré, robuste.

-Le orange est losange, pointu, dangereux et énergique.

-Et le violet est triangulaire, dynamique et vif.

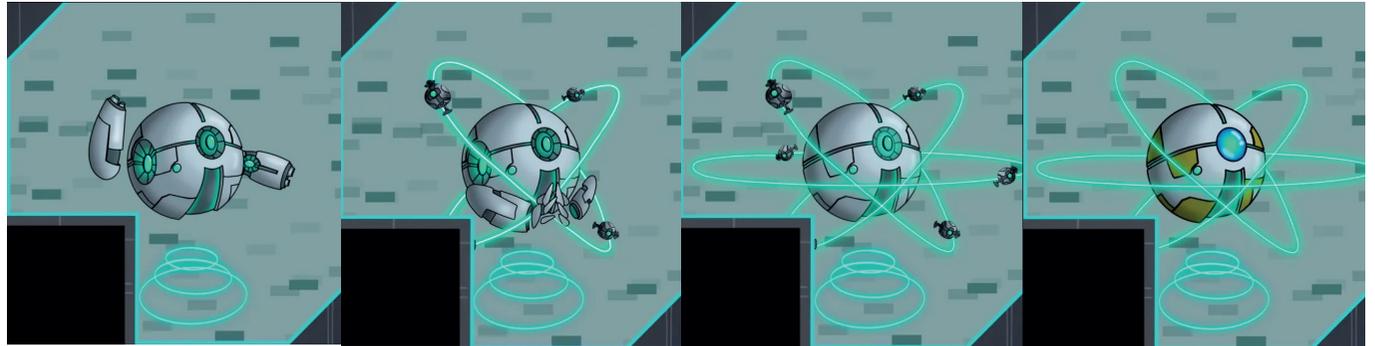
Le carré noir sur le bord de chaque carte, appelée «le scanner», habrite un filtre rouge qui permet de lire les informations présentes dans la zone scan des terrains.

Sa position sur les chromecas est propre à chaque faction.



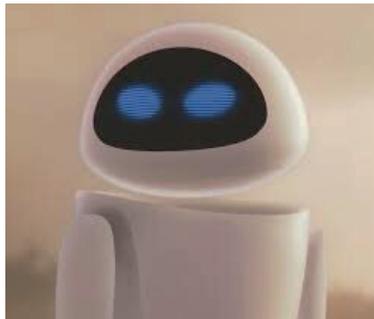
La faction bleue

Le bleu est de forme arrondie. Nous voulions que sa simplicité illustre la puissance qu'il possède, accentué par la sérénité de la couleur bleu qui correspond également à la couleur de l'intelligence artificielle dans beaucoup d'oeuvre de science-fiction.



Ses évolutions restent dans cette esprit de perfection en le représentant se transformé en atome.

Pour les bras volants nous nous sommes inspirés de ceux de Eve de wall e.



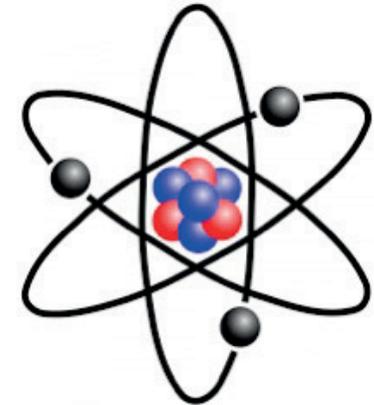
EVE (tiré du film Wall E)_ Walt disney Studio, Andrew Stanton, 2008

De par ses formes arrondis, la sobriété de ses couleurs et la façon d'inclure les bras du robot en lévitation, Les chromecas bleues tirent leur design en partie du character design de EVE.



Wheatley- lintufriiki sur deviantart 2011

Nous nous sommes inspiré de weasley pour sa forme, ses couleurs et sa façon d'inclure des détails robotiques à sa forme pourtant arrondis.



De quoi et composé un atome?_ Centre des Sciences de Montréal

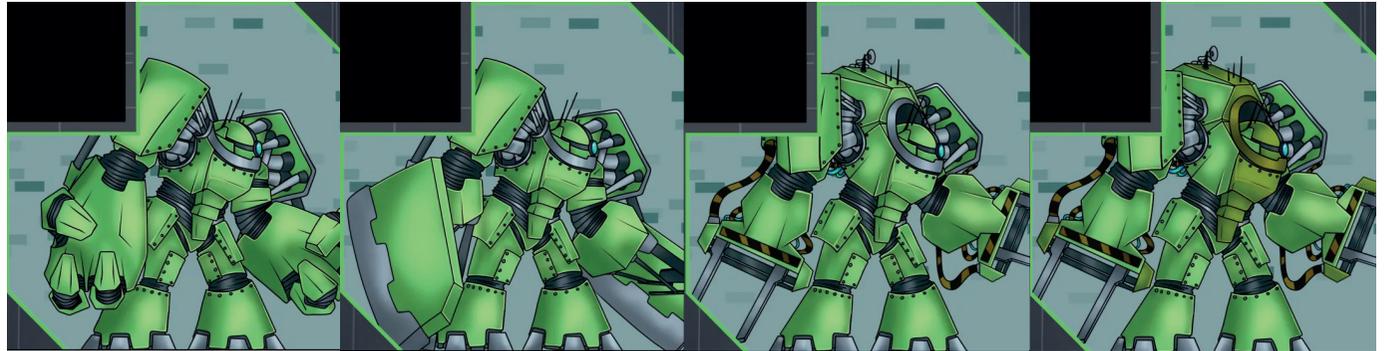
L'évolution de la forme de la faction bleue s'inspire de celle des atomes, possédant des anneaux gravitant en cercles autour d'un noyau.

La faction verte

Les vert sont basés sur le carré. Ils ont un aspect massif, trapu, l'équilibre qu'offre cette forme nous a mené à les associer à la couleur verte.

Leur design est inspiré par l'aspect fort et massif des engins de chantier.

Leur évolution amène donc à un aspect de plus en plus mécanique et laborieux.



Lgu Afrique, article sur les engins de chantier 2020

Les bras de la faction verte, à l'instar des autres factions, évoluent pour paraître plus imposantes, ce qui nécessite le contact en combat.

Ajouter des éléments de machine de chantier pour rester dans l'aspect robotique contribue à leur esthétique.



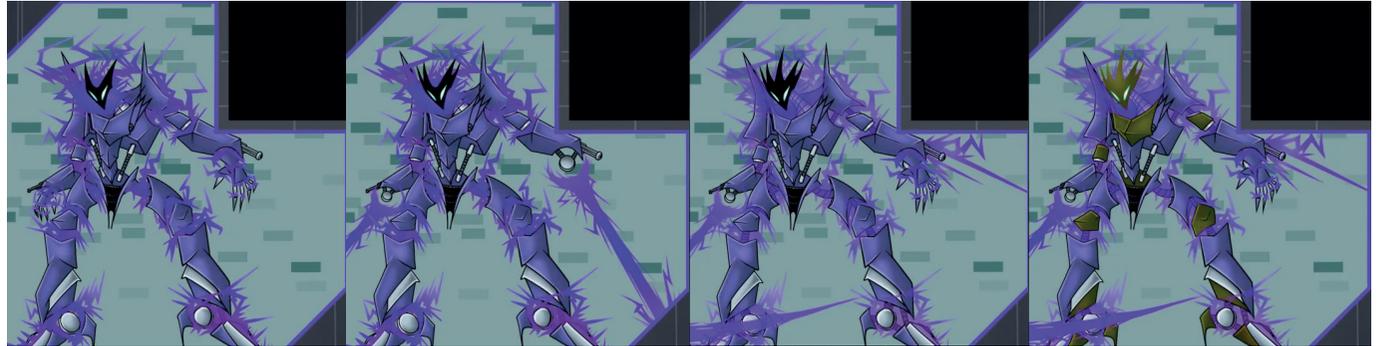
Hulkbuster_ Série animée Iron man (2009)

Leurs proportions sont inspirées du Hulk Buster de Marvel, ils sont bossus pour ne pas avoir l'air trop grand ou menaçant et renforcer l'aspect carré, ils ont des petites jambes et des grandes mains.

La faction violette

Les violets sont d'aspect triangulaire. Cette forme induit des mouvements rapides, vifs, ce qui nous inspire l'éclair, qui se marie à un design robotique.

Ils devaient être jaune mais suite à des problèmes techniques liées aux couleurs nous avons dû les recolorer en violet, ce qui accentue leur dangerosité et l'aspect inhabituel de l'énergie qui en émane, élégante mais ne pouvant être contenue.



Vector Stock Lightning Animation set with Sparks_ produit Adobe Stock.

La forme de l'électricité le composant doit paraître imparfaite, incontenable, ils sont en surplus d'énergie.



Ceruleon- pokemon violet- nintendo- 2022

Leurs armes d'énergie apparaissant à leurs évolutions supérieures sont inspirées du Pokémon Ceruleon.

La faction orange

Les orange sont basé sur le losange. Leur design est le plus agressif, ce qui a conduit à la couleur orange, une couleur dynamique et énergique.

L'aspect profilé de leur tête nous as rappelé celle des fourmis, leur evolution est donc faites pour se rapprocher de celles-ci, les mandibules et les pointes de leur pattes accentue leur agressivité.



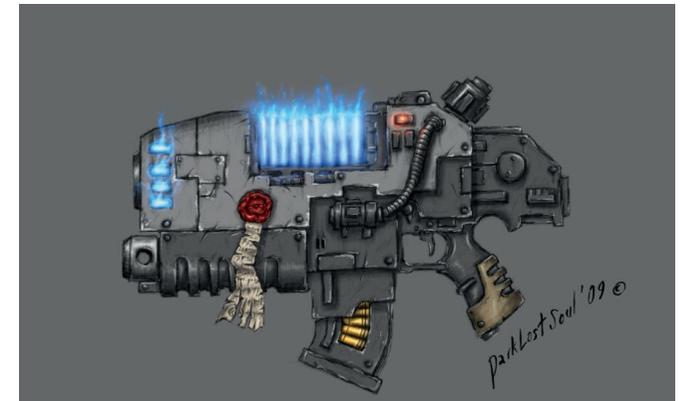
Imotekh le seigneur des tempêtes de Warhammer 40K_ Omnis Bibliotheca (2022).

Leur corps mécanique, la séparation des membres et les courbes sont également inspirés de Warhammer, des nécrons.



Myrmecia nigrocincta_ Wikimedia Commons, Photo par Matt Inman (2013)

La forme de la tête en flèche, accentuée par les mandibules dentées et les antennes profilées, nous a inspirés la dangerosité que nous voulions retranscrire au chromecas orange.



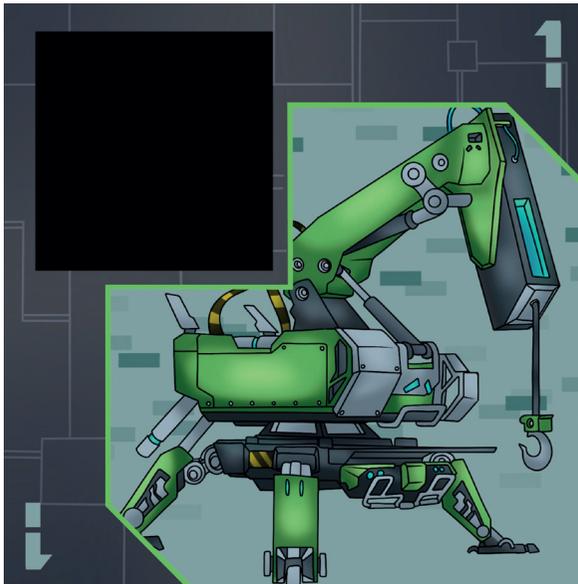
Combiplasma bolter_ DarkLostSoul86 on DeviantArt (2009)

Leurs armes « plasma » sont inspirées de celles de Warhammer comme le combiplasma, qui possède une zone rectangulaire brillante pour souligné la puissance de l'arme et l'encre dans une esthétique science-fiction.

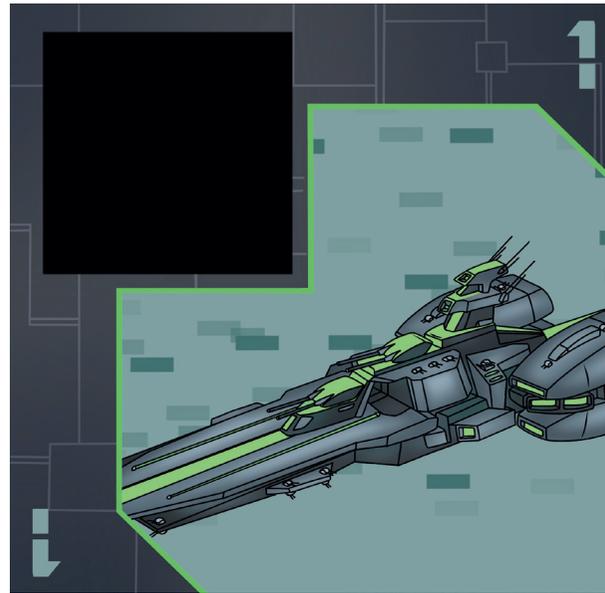
Les cartes véhicules

Les cartes chromecas possédant des pouvoirs sont représentées par des véhicules.

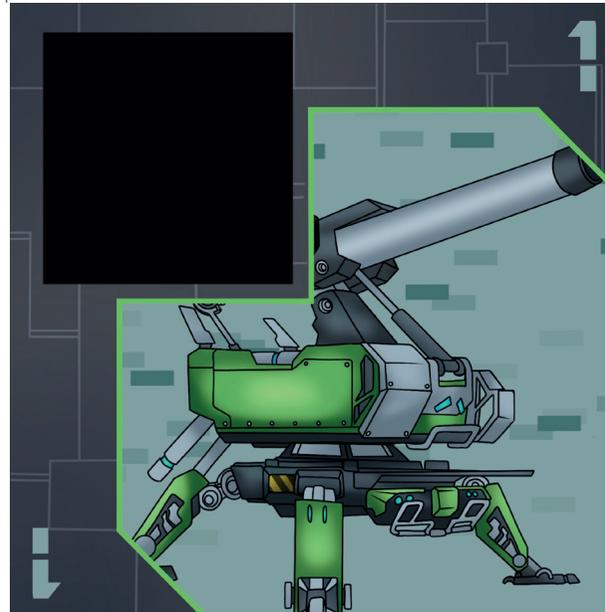
Chaque véhicule est en corrélation avec le pouvoir qu'il procure. Ils sont inspiré de véhicules réelles bien que stylisé pour chaque équipe.



-La grue déplace un terrain, son design incite le mouvement de terrain. Il est également inspiré de «Lgu Afrique, article sur les engins de chantier 2020»



-Le vaisseau détruit un terrain, il est le plus puissant.



-La canonnière vide un terrain du chromeca qui l'abrite.



Le cuirassé USS Alabama, Battleship Memorial Park, Mobile, Alabama- photographie par Nicolas Chadeville (2015)

ce cuirassé nous a inspiré pour son côté imposant et suprême de sa puissance militaire,



Turret Guns - concept art par Jamie Martin (2022)

L'arme de la canonnière est l'élément le plus ramrquant de la carte.

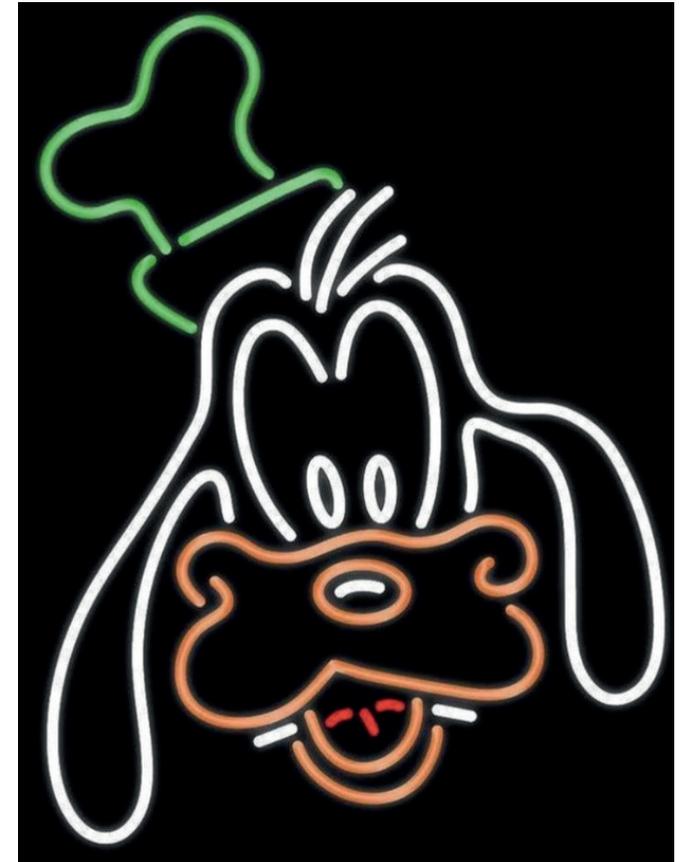
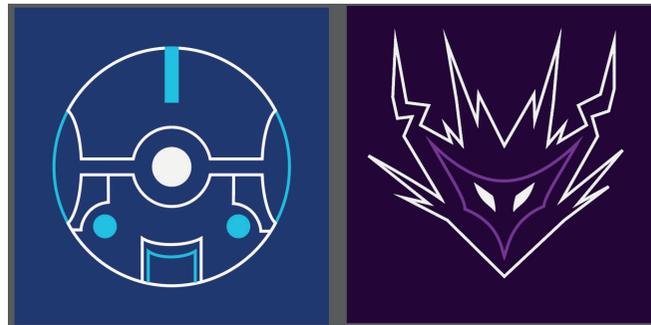
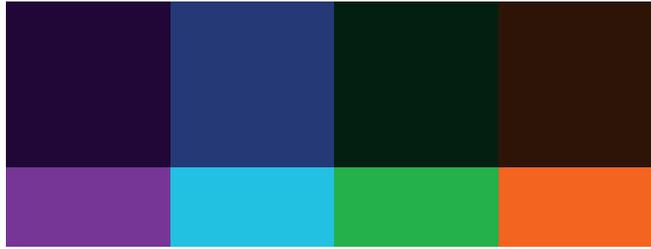
Les emblèmes de factions

Le dos des cartes chromecas se compose de leurs emblèmes. Celles-ci reprennent le design de chaque faction de manière simplifiée avec un effet néon de 3 couleurs:

-La couleur de chaque faction, très lumineuse.

-une couleur blanche qui rentre en contraste avec le fond.

-Un fond dans la couleur de la faction plus assombrisi.



Goofy Cap Neon Sign_ Alberto Andrade

Seul les contours sont visibles dans des couleurs très prononcées.