

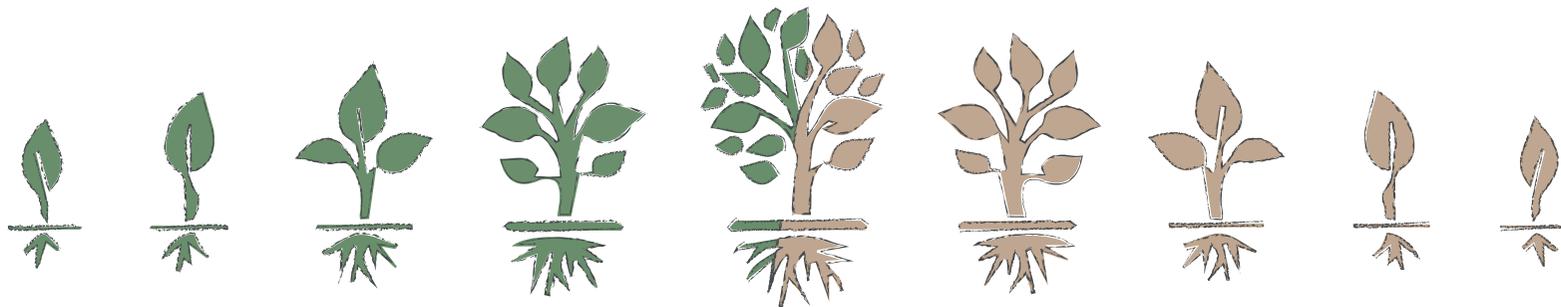
GRANUM

La guerre est semée

Game Overview Document & Annexes

Paul-Etienne Bardot

Stéphane Jérisian



Projet semestriel - 2014

Game Design - 1GDA

SOMMAIRE

Introduction	3
Game Overview Document	5
Fiche du jeu	6
Core Gameplay	8
Univers visuel	16
Annexes	18
Règles du jeu	19
Analyse du matériel	23
Version numérisée	27
Recherches graphiques	31
Post-mortem	35
Notes	37

Introduction

Granum a été réalisé dans le cadre d'un projet semestriel de première année en Game Design, à l'ICAN. La consigne était de reprendre le matériel d'un jeu antique et d'y appliquer de nouvelles règles, en faisant abstraction des anciennes.

Toute la difficulté - et l'intérêt - de cet exercice était d'imaginer des mécaniques de jeu en fonction du matériel, et non l'inverse. Notre groupe a pris le parti de choisir un matériel original, stimulant et inspirant, afin d'en utiliser toutes les caractéristiques pour déterminer des règles en totale adéquation.

L'équipe

Paul-Etienne **BARDOT**

En charge du game design du jeu ; de la rédaction, de la mise en page et de l'habillage graphique des différents documents ; de la conception des prototypes tangibles.

Stéphane **JÉRISIAN**

En charge du game design du jeu ; de la rédaction des différents documents ; de la supervision des playtests ; de la commande des matériaux du jeu et du présent document.

Deux autres membres sont partis en cours de projet. L'un d'eux, Nicolas d'HARLINGUE, a réalisé le prototype numérique de Granum.

Game Overview Document

Game Overview Document

Fiche du jeu

Pitch

Prenez le contrôle de la serre et faites pousser le plus beau des jardins !

Cible

*10 ans et plus
Amateurs de stratégie*

Genre

Stratégie au tour par tour

Nombre de joueurs

2 joueurs

Durée d'une partie

Entre 5 et 10 minutes

Concept

Deux joueurs s'affrontent pendant un **nombre de tours limité** durant lesquels chacun doit répartir stratégiquement ses pions en **trois mouvements** pour **contrôler les différents territoires** du plateau, afin d'obtenir **plus de points** que son adversaire à l'issue de la partie.

Condition de victoire

Le joueur qui possède le plus de points à la fin du douzième tour est déclaré vainqueur. En cas d'égalité de points, aucun des deux joueurs ne remporte la partie, celle-ci étant déclarée nulle.

Key Selling Points

Mobilité

La bourse permet de transporter le jeu très facilement. *Granum* s'installe rapidement, puisque le plateau est gravé sur le cuir. De plus, le jeu débute alors que la bourse est encore fermée.

Solidité

La nature des matériaux qui composent le jeu assure à *Granum* une résistance élevée.

Parties rapides

Le nombre de tours limité impose une durée de partie réduite. De l'ordre de 10 minutes, les parties peuvent s'enchaîner rapidement. Le jeu ne requiert pas d'investissement de temps lourd.

Accessible mais complexe

La simplicité du matériel et des règles font de *Granum* un jeu accessible. Quiconque y joue pour la première fois comprend le principe et le fonctionnement du jeu en quelques instants. Cependant, le nombre de possibilité et de combinaisons font de *Granum* un jeu offrant du challenge à tous les joueurs, amateurs ou expérimentés.

Game Overview Document

Core gameplay

Boucle meta

Dans Granum, **deux grandes tendances** de gameplay émergent. Le fait qu'il y ait un nombre de tours limité et que la condition de victoire ne soit non pas liée au nombre de territoires contrôlés, mais au nombre de points obtenus fait que les joueurs doivent alterner entre placer leurs pions dans l'optique de marquer le plus de points possible et placer leurs pions pour retarder la progression adverse.

Placer ses pions en fonction des points

Sur les treize cases que comporte le plateau, seules neuf permettent de gagner des points (voir Figure 2). Parmi elles, la répartition des points n'est pas homogène. En effet, les cases de la couronne extérieure rapportent trois points, celles de la couronne intérieure deux points et enfin, la case centrale cinq points. Une telle disposition est prévue



Figure 1. Boucle meta

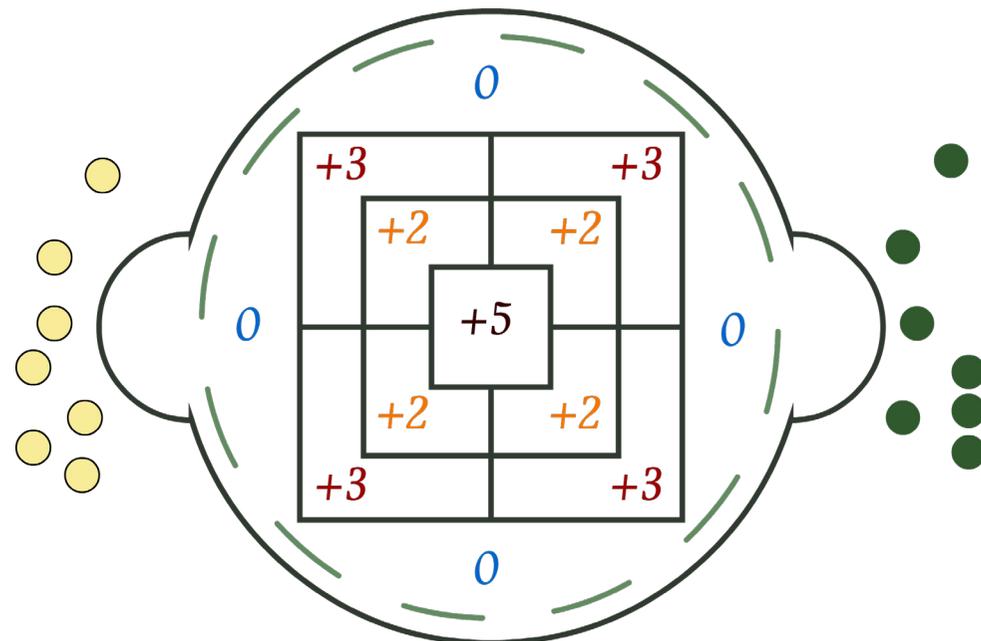


Figure 2. Répartition des points pour le décompte final selon les différentes cases

pour équilibrer le plateau et éviter de trop centraliser l'action.

La différence de points entre les cases rend plus stratégique la prise de territoire, car un joueur peut tout à fait gagner une partie en contrôlant moins de territoires que son adversaire (voir *Figure 3*).

Au fur et à mesure que les tours passent,

anticiper le décompte final de points est de plus en plus important. Le joueur peut alors choisir de privilégier la défense ou la conquête de territoires dans l'optique de marquer des points. Dans ce cas, son raisonnement et ses priorités changent. Il ne joue plus forcément pour entraver son adversaire, mais pour marquer des points (voir *Figure 4*).

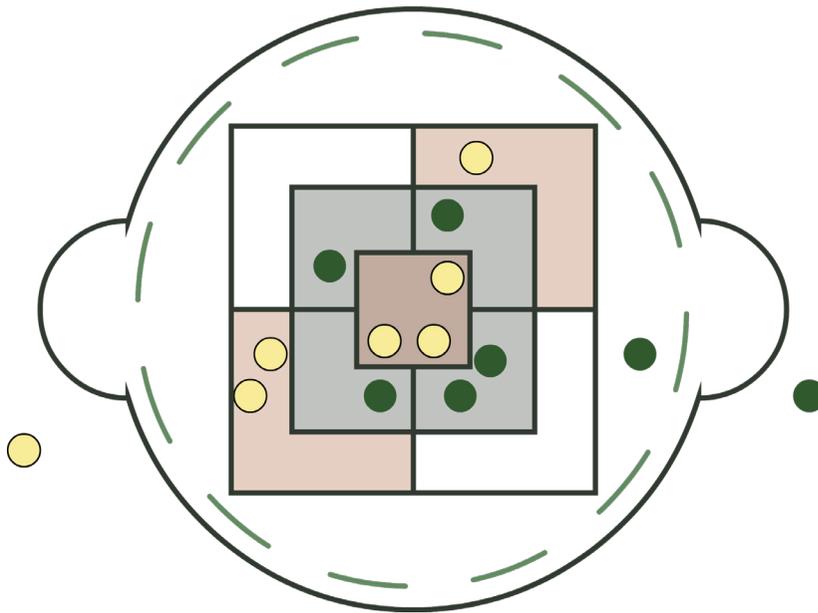


Figure 3. Le joueur vert contrôle quatre territoires (8 points) contre trois pour son adversaire (10 points)

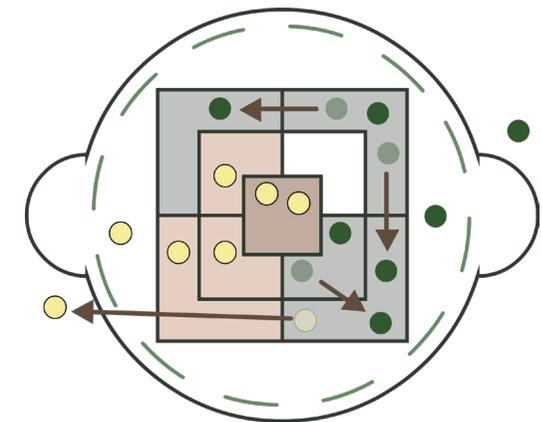
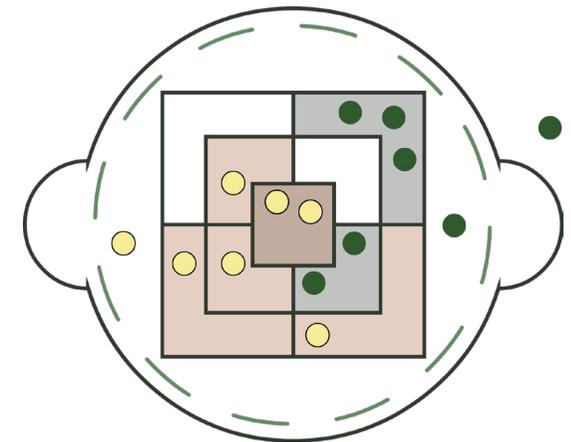


Figure 4.

Ici, le joueur vert privilégie les territoires lui rapportant plus de points. Ainsi, il choisit de répartir ses trois mouvements entre trois de ses pions, quitte à les exposer, afin d'obtenir temporairement plus de points que son adversaire.

Placer ses pions pour entraver l'adversaire

Prendre un territoire à un adversaire a des conséquences à court et moyen terme. En effet, la perte d'un territoire n'entraîne pas la perte des pions qui y sont placés. Cependant, ces pions retournent directement à l'extérieur du plateau, dans la zone de départ du joueur concerne (voir Figure 4).

Le nombre de cases étant relativement faible par rapport au nombre de pions, les deux joueurs ne peuvent se permettre de placer leurs pions uniquement en fonction des pions. La prise de territoire se fait par supériorité numérique. L'anticipation des mouvements de l'adversaire représente le challenge le plus important du jeu. De plus, un cas particulier (voir Figure 5) apporte encore plus de stratégie au jeu. Ici, on ne se contente pas seulement de regarder les cases concernées par le conflit, mais également les cases autour.

Le développement de stratégie sur plusieurs tours prend alors tout son sens.

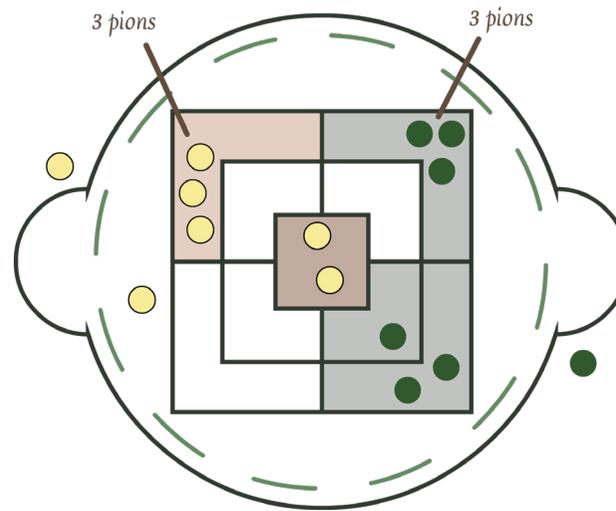
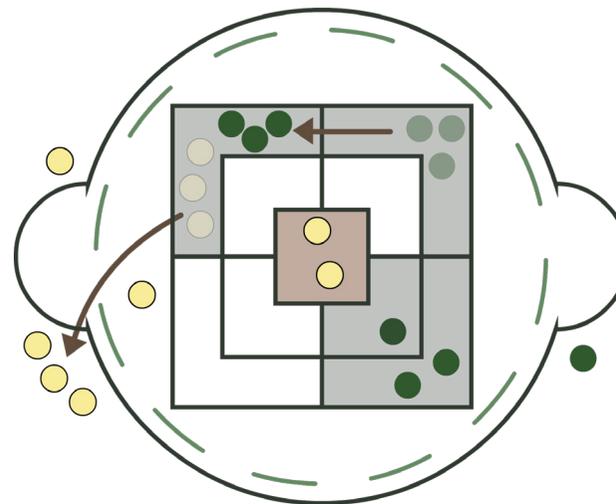
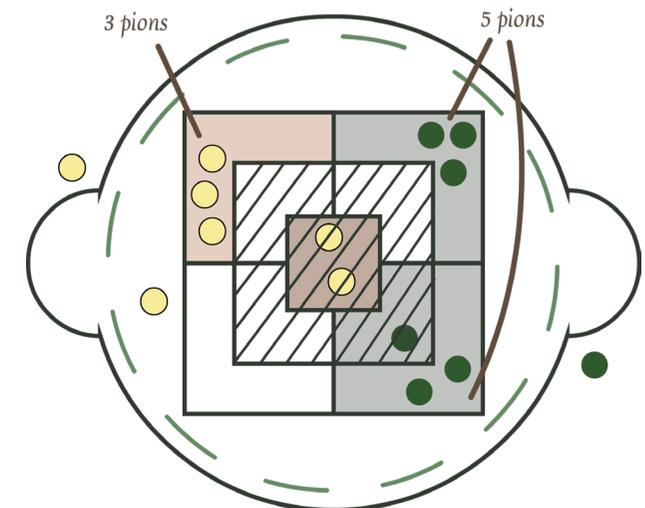


Figure 5



1. Ci-contre, au tour du joueur vert. Le nombre de pions est le même dans chacune des deux cases du haut. Il n'y a pas supériorité numérique directe.



2. Ci-dessus, pour départager les deux joueurs, il faut regarder le nombre total de pions sur la couronne extérieure. Le joueur vert en possède cinq en tout, contre trois pour le joueur jaune. Il y a supériorité numérique indirecte.

3. Ci-contre, le joueur vert prend possession du territoire et punit son adversaire qui perd temporairement ses trois pions. Une opération pourtant non rentable en terme de points.

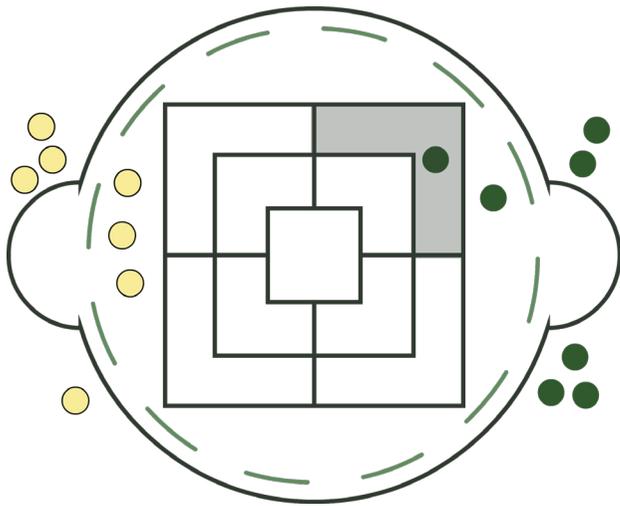
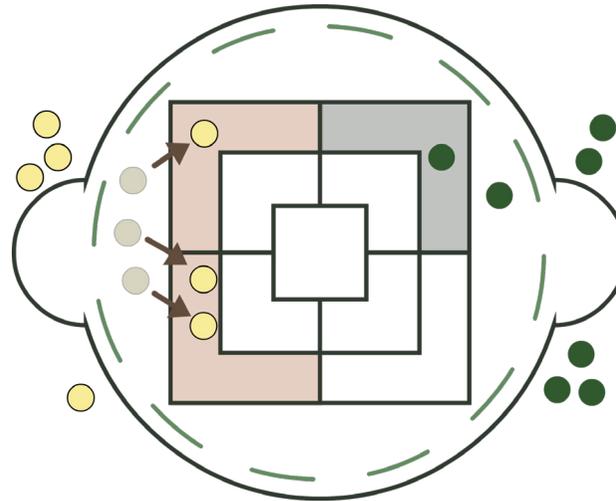
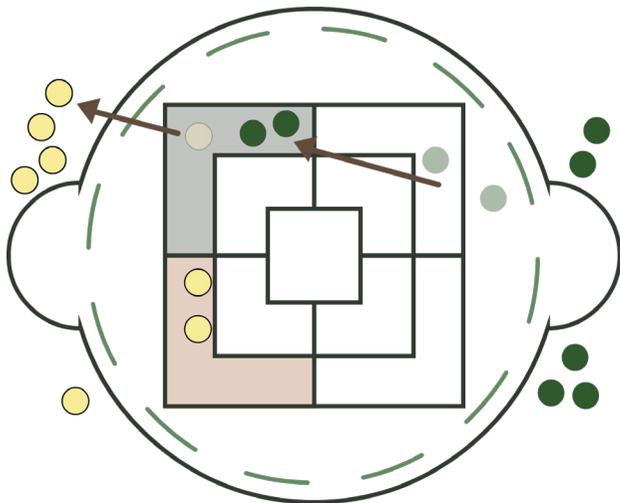


Figure 6

1. Ci-contre, situation à l'issue du premier tour de jeu.



2. Ci-dessus, le joueur jaune prend le contrôle de deux territoires sur la couronne extérieure.



3. Ci-contre, le joueur vert punit le placement de son adversaire en prenant le contrôle de son territoire tout en sécurisant ses pions au tour suivant : une attaque «blitz» qui ne vise pas l'obtention de points.

Ainsi, les joueurs peuvent faire le choix de punir leur adversaire afin de retarder sa progression (voir Figure 6).

Tableau résumant le fonctionnement de la prise de territoires :

Nombre de pions sur le territoire visé	Nombre de pions nécessaires
0	1 ou +
1	2 ou +
2	3
3(0)*	3(1 ou +)
3(0)	3(2 ou +)
3(2)	3(3 ou +)
3(3)	3(4)
3(4)	impossible

* Le chiffre entre parenthèses correspond au nombre de pions du joueur dans l'ensemble de la zone à laquelle appartient la case ciblée (voir Figure 7).

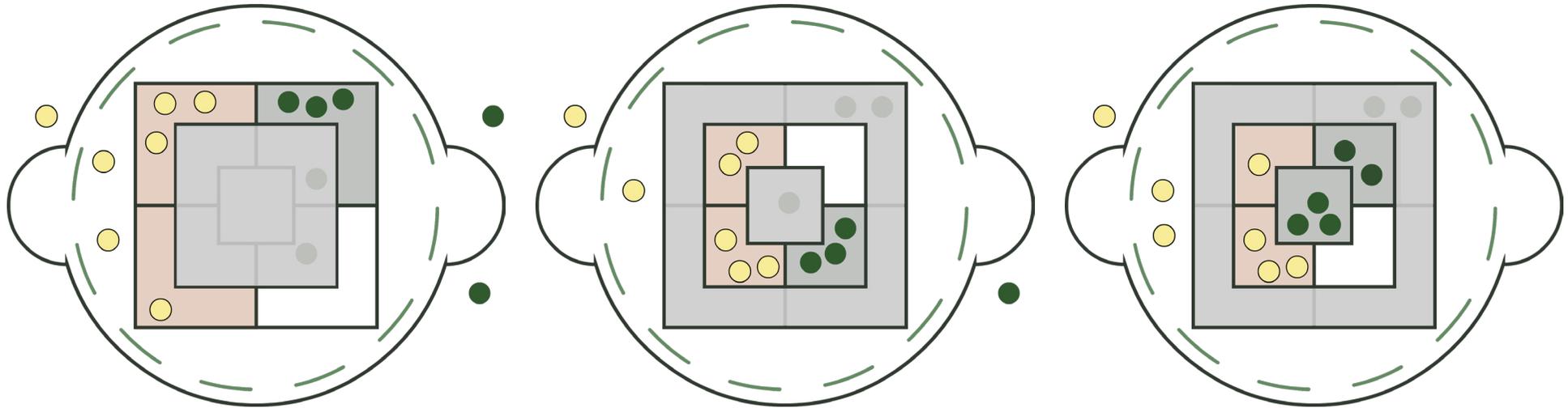


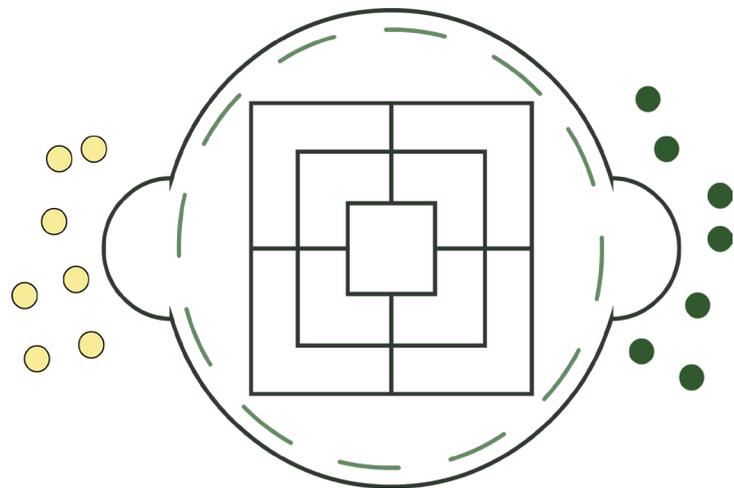
Figure 7

1. Ci-dessus, conflit entre les deux joueurs sur une case de la couronne extérieure. Comme les deux joueurs ont tous les deux trois pions, il faut prendre en compte la totalité des pions sur l'ensemble de la couronne extérieure. Ainsi, le joueur jaune a l'avantage : quatre pions contre trois.

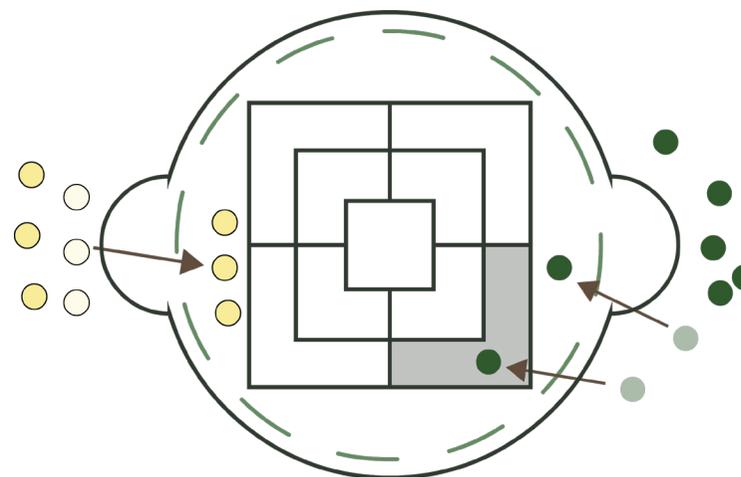
2. Ci-dessus, conflit entre les deux joueurs sur une case de la couronne intérieure. Comme dans le cas précédent, il faut prendre en compte la totalité des pions sur l'ensemble de la couronne extérieure. Ainsi, le joueur jaune a de nouveau l'avantage : cinq pions contre trois.

3. Ci-dessus, conflit entre les deux joueurs sur la case centrale. Cette fois-ci, il faut prendre en compte l'ensemble des pions des deux joueurs sur la case centrale en plus des cases de la couronne intérieure. Ainsi, le joueur vert a l'avantage et ne peut pas se faire déposséder la case centrale : cinq pions contre quatre.

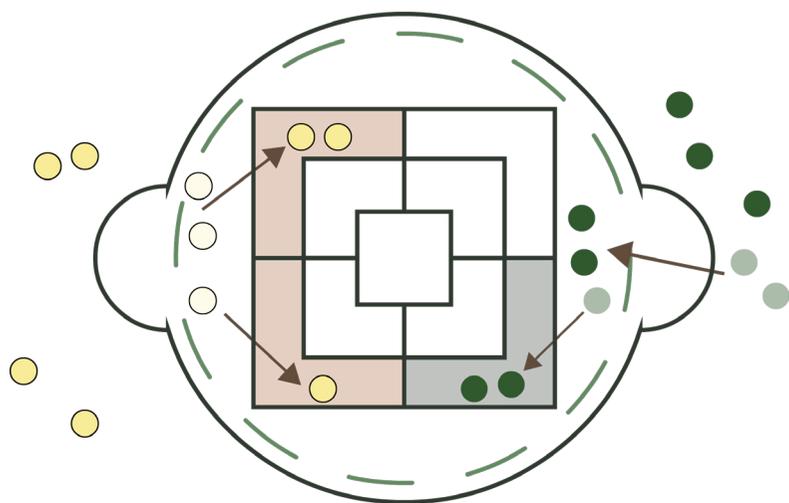
Début de partie : exemple



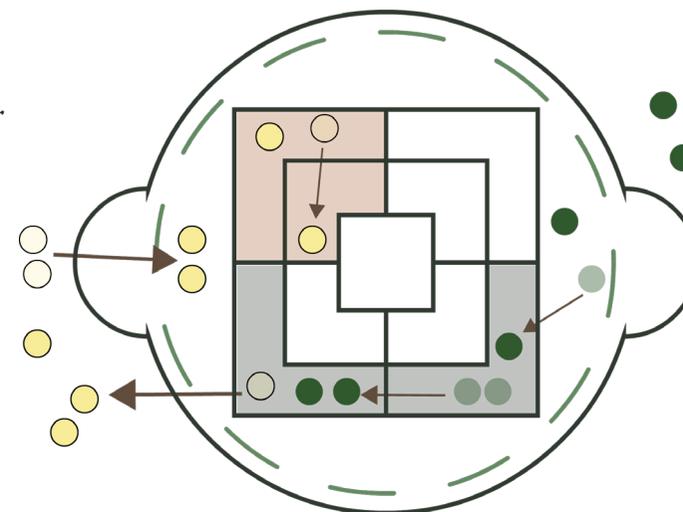
1. Situation de départ



2. Situation à l'issue du tour n°1

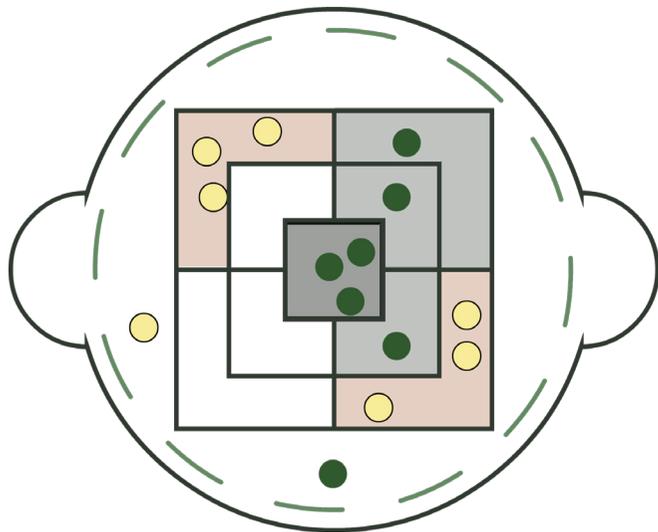


3. Situation à l'issue du tour n°2

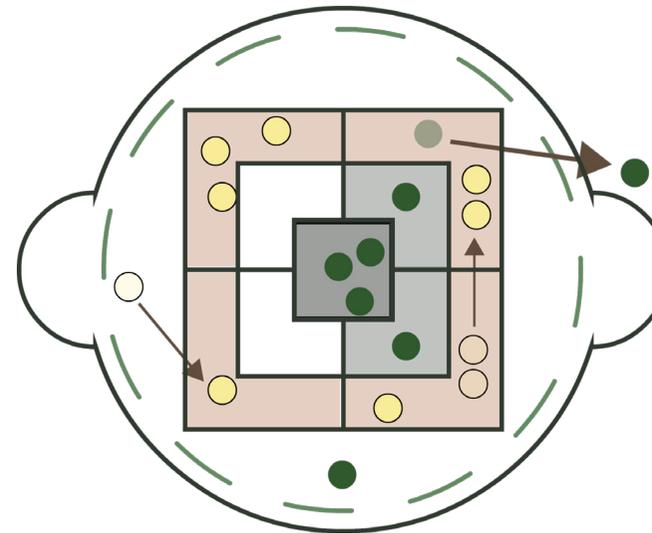


4. Situation à l'issue du tour n°3. Le joueur vert a conquis un territoire adverse.

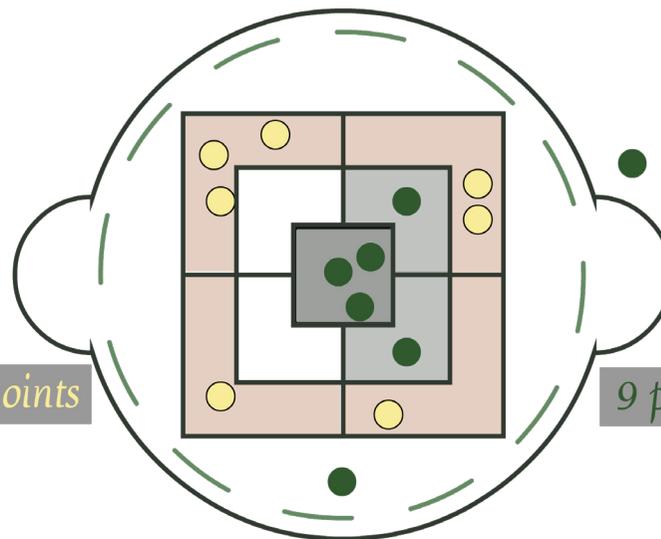
Fin de partie : exemple



1. Situation à l'issue du tour n°11.



2. Situation à l'issue du dernier tour. Le joueur jaune conquiert un dernier territoire



3. Le décompte des points annonce le joueur jaune comme vainqueur

12 points

9 points

Game Overview Document

Univers visuel

Choix du thème

Comme dans échecs ou dans d'autres jeu de stratégie, le thème n'est pas au centre du gameplay. Pourtant, le choix d'un thème n'est pas anodin, ce dernier pouvant peut renforcer l'immersion des joueurs.

Un univers accessible

Ainsi, *Granum* se déroule dans un univers de plantes et de jardins où les deux joueurs incarnent des jardiniers qui se disputent le contrôle d'une serre.

Ce thème, original pour un jeu de stratégie, est familier à un large public, ce qui permet **d'élargir la cible du jeu**. En effet, une grande majorité de personnes est familière avec l'univers botanique, que ce soit à travers la cultivation d'un potager, les balades à la campagne ou les connaissances générales sur la flore.

Le titre, *Granum*, est le mot *graine* latinisé. Cette transformation n'est pas sans

évoquer la stratégie, très souvent rattachée à l'Antiquité, avec l'Empire Romain. En plus de rappeler le thème, le titre renseigne de manière subtile sur le genre du jeu. Le sous-titre, quant à lui, ajoute une pointe de légèreté avec un jeu de mots - en rapport avec l'expression « la guerre est déclarée » -, qui permet de relativiser le contexte. Après tout, il ne s'agit pas d'un combat à mort !

Des matériaux naturels

C'est également à travers le choix des matériaux que l'on retrouve cet univers. Le cuir, d'abord, rappelle le vivant et la nature. Bien que non végétal, le cuir s'impose de lui-même lorsqu'il s'agit de représenter une bourse.

Les pions sont des fèves sèches qui symbolisent bien les actions des joueurs : conquérir un territoire en y plantant ses graines et faire pousser pour consolider son emprise. La forme des fèves facilite la prise en main par le joueur, et leurs nombreuses

aspérités, en plus de leur fonction pratique, rappelle le côté imparfait des formes rencontrées dans la nature, et plus particulièrement les arabesques des plantes.

Annexes

Annexes
Règles du jeu

GRANUM

La guerre est semée

Un jeu de Paul-Etienne Bardot et Stéphane Jérisian

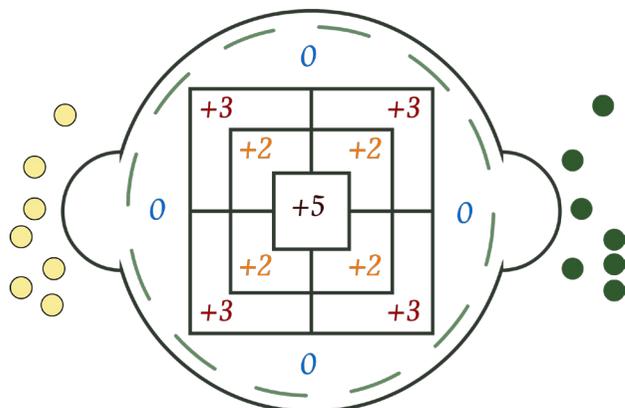
2 joueurs - 10 minutes

D'après le matériel du jeu du moulin

Matériel

- une bourse en cuir
- un lacet en cuir
- sept fèves vertes
- sept fèves beiges

Situation de départ



La zone située entre l'extérieur de la bourse et les cases rapportant des points pour le décompte final est divisée en quatre cases neutres. Les oreillettes de la bourse indiquent le camp de chaque adversaire. Les cases neutres sont considérées comme adjacentes (sauf quand elles se font face).

But du jeu

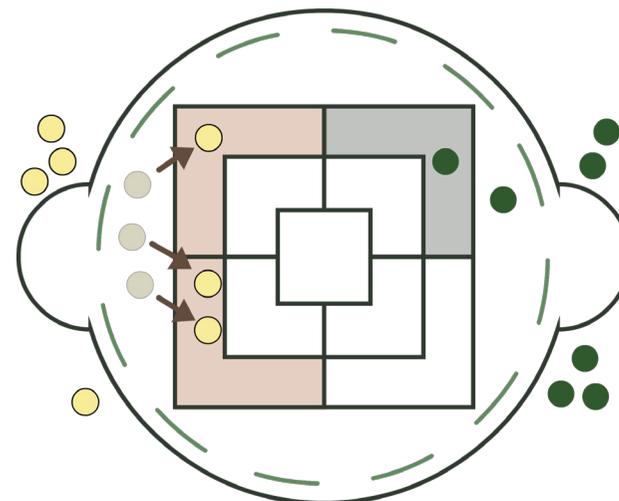
Avoir plus de points que son adversaire à l'issue des **douze tours** de jeu.

Tour de jeu

Chaque joueur, à son tour, dispose de trois mouvements qu'il répartit comme il le souhaite entre ses pions.

Déplacement

Un pion effectue un déplacement lorsqu'il passe d'une case à une autre adjacente.

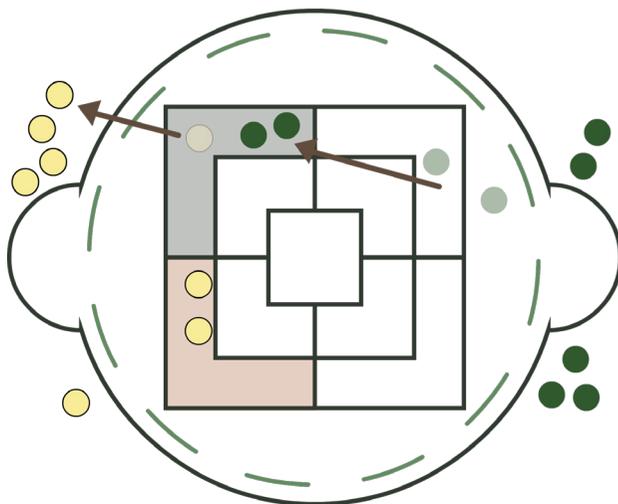


Le joueur jaune utilise un déplacement pour chacun de ses trois pions

Prise de territoire

Territoire vide ou contrôlé par un joueur avec deux pions ou moins

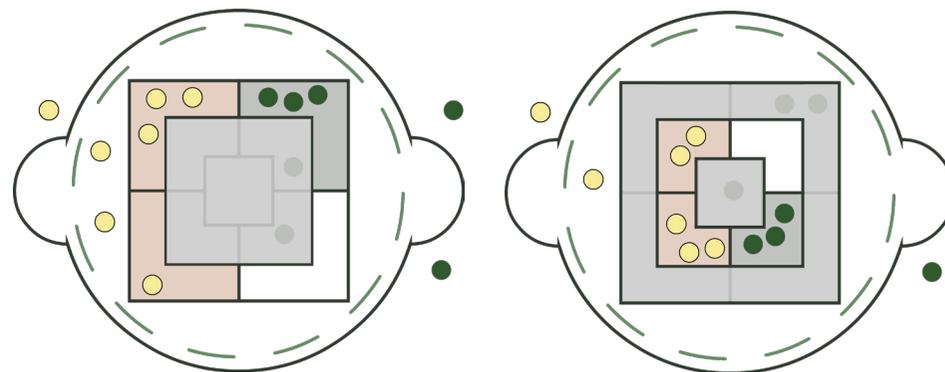
Pour prendre possession d'un territoire, il faut posséder des pions dessus. Un territoire vide ne nécessite qu'un pion minimum pour être contrôlé. Si l'un des joueurs possède un territoire, l'autre doit y amener plus de pions, en une seule fois. Les pions ainsi défaits retournent dans le camp du joueur concerné et peuvent être réutilisés dès le tour suivant.



Le joueur vert est en supériorité numérique : le joueur jaune perd son territoire et retourne son pion dans sa zone de départ

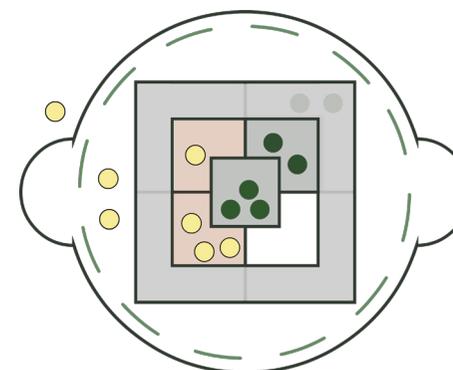
Territoire contrôlé par un joueur avec trois pions

Pour prendre le contrôle d'un territoire sur lequel l'un des deux joueurs possède trois pions, l'autre doit avoir trois pions sur l'une des cases adjacentes à celle visée. De plus, il doit être en supériorité numérique sur l'ensemble de la zone dont la case fait partie.



Cas 1. Supériorité numérique sur la couronne extérieure

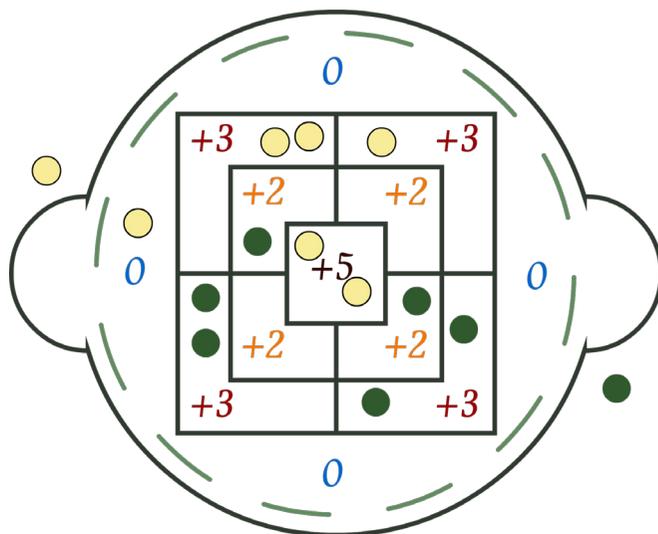
Cas 2. Supériorité numérique sur la couronne intérieure



Cas 3. Supériorité numérique sur la zone centrale + couronne intérieure

Fin du jeu

Lorsque le douzième tour s'achève, chaque joueur comptabilise le nombre de points qu'il a obtenu. Tant qu'il y a au moins un pion dans la case, le nombre de points qui y associé est acquis.



Le joueur vert possède dix points tandis que le joueur jaune en possède onze. Ce dernier est déclaré vainqueur.

Annexes

Analyse de matériel

Après avoir choisi le matériel sur lequel nous allons travailler, nous avons effectué une analyse poussée sur les différents éléments qui le composaient.

Bourse

Forme

Description : une bourse en cuir ronde, sans couture, contient le jeu. Elle ne possède aucune autre décoration que des lignes, gravées sur la face intérieure. Deux oreilles sont disposées de part et d'autre du contenant. Refermée, la bourse crée un volume.

Hypothèses : en plus de leur fonction pratique - faciliter l'attache de la bourse -, les oreilles pourraient également indiquer un point de départ ou une orientation du plateau. On peut également penser que la bourse pourrait contenir d'autres objets, extérieurs au jeu, mêlant un peu plus le jeu au quotidien. Le jeu peut également débiter alors que la bourse est en position

fermée, cette configuration se prêtant particulièrement bien à la génération d'une variable aléatoire. Par exemple, les joueurs peuvent définir qui commence en premier en tirant au hasard l'un des jetons.

Matériau

Description : la bourse est composée intégralement de cuir brut, une matière sans grande valeur, simple, mais solide.

Hypothèse : on peut supposer une utilisation du jeu dans presque n'importe quelle condition à une fréquence élevée. La nature de ce matériau favorise un rapport tactile à l'objet.

Lacet

Description : un lacet en cuir à coupe carrée, d'environ 5mm d'épaisseur, permet d'attacher la bourse. Il crée jusqu'à douze entrelacements sur les rebords de la bourse.

Hypothèses : les entrelacements pourraient éventuellement servir de marqueurs

servant à évaluer la progression de la partie (nombre de tours par exemple).

La bourse fermée

La bourse ouverte

Plateau

Formes gravées

Description : des formes géométriques, formant un grand carré (en vert sur la Figure 1), sont directement gravées sur la face intérieure de la bourse. Il apparaît quand cette dernière se déplie. Il est composé de neuf cases, l'une d'entre elles étant située au centre de la figure du plateau. Les huit autres, de même forme - en « coin » - sont réparties autour, de manière concentrique, sur deux niveaux. Les quatre cases extérieures sont plus grandes que les cases intérieures. Les cases ne présentent aucun signe particulier, ni à l'intérieur, ni à leur intersection, ce qui ne donne aucun indice concret quant à la manière dont elles

interviennent dans la gestion des pions.

Hypothèses : la différence d'échelle entre les cases pourrait signifier un état différent pour les pions, selon qu'ils soient répartis dans le niveau extérieur du plateau, dans le niveau intérieur, ou tout au centre. Comment interviennent les cases dans la gestion des pions ? Ces derniers évoluent-ils de case en case, sur les arrêtes ou sur les intersections ? Ou bien les trois ? Si l'on compare le nombre de cases (9), le nombre d'intersections (24, en comptant les angles) et le nombre d'arrêtes (32), et que l'on relève le fait qu'il ait autant d'intersections, quel que soit le niveau du plateau, d'autre part, on peut penser qu'une configuration où les pions se déplaceraient sur les intersections offrirait plus d'intérêt, du d'un plus grand nombre de possibilités par rapport au nombre de cases et une meilleure répartition que le nombre d'arrêtes.

Autres éléments

Description : une zone, formant quatre

sections (en bleu sur la Figure 1) de cercle est située entre les zones gravées et les entrelacements du lacet.

Hypothèse : la zone située entre ces entrelacements - la bordure de la bourse - et le plateau pourrait également intervenir dans le jeu en tant que zone neutre où placer ses pions en attente, ou représenter un autre niveau de cases.

La symétrie du plateau, tout comme celui de la bourse, suggèrent convergence de l'action vers le centre, et facilite le placement des joueurs autour du jeu, offrant pratiquement le même point de vue, quel que soit l'angle avec lequel les joueurs observent le plateau.

Jetons

Couleurs

Description : la moitié des quatorze pions est d'une certaine couleur tandis que le reste des jetons est d'une autre couleur.

Hypothèses : on peut donc supposer que

chaque moitié de jetons est attribuée à un joueur différent. Mais cette différence de couleur peut tout aussi bien indiquer un rôle différent pour les jetons, chaque joueur ayant le même nombre de jetons de chaque couleur. En revanche, s'il s'agit d'un jeu solitaire, les rôles différents selon les jetons peuvent également justifier ces couleurs hétérogènes.

Formes

Description : les jetons possèdent les mêmes taille et forme : celles d'un palet avec deux légères cavités, l'une en son centre et la seconde en cercle concentrique, sur chacune de ses deux faces. Cette disposition n'est pas sans rappeler celle des lignes gravées dans le cuir : trois niveaux. Leur forme varie très légèrement d'une pièce à l'autre de manière involontaire, due au fait qu'ils soient taillés artisanalement.

Hypothèses : leur forme pourrait suggère un déplacement par poussée du doigt, le relief généré par les cavités favorisant

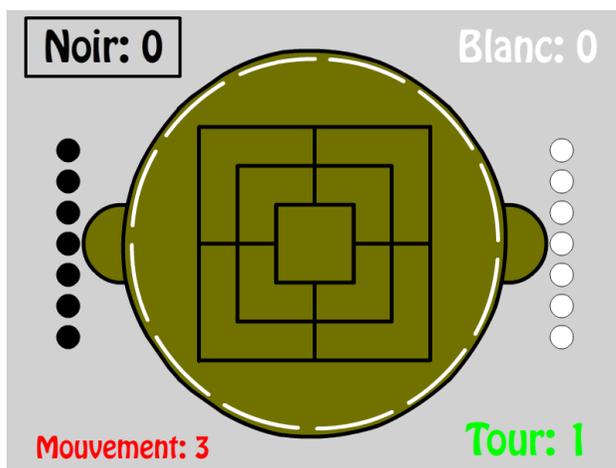
l'accroche du doigt. En effet, contrairement aux pièces des échecs, ces pions-là sont moins facilement prenables avec les doigts. Néanmoins, les pièces du jeu de Dames constituent un contre-exemple. La cavité au centre des jetons pourrait faire office d'aide au ciblage des intersections des lignes gravées dans le cuir. Une utilisation qui ferait pencher la balance en faveur d'un déplacement sur les intersections. Le fait que le relief des pions soit négatif - rien ne dépasse - peut suggérer un empilement entre eux. La forme des jetons du Jeu du moulin rappelle plutôt la simplicité de la matière utilisée par la bourse.

Annexes

Version numérisée

Présentation

Ce programme est une version numérisée de Granum. Il se joue à deux joueurs et le but du jeu est le même que celui du jeu tangible, les joueurs doivent obtenir le plus de points avant la fin de la partie en capturant des territoires dans le plateau. Le jeu numérisé a été entièrement réalisé sur le logiciel Flash Professional CS5.

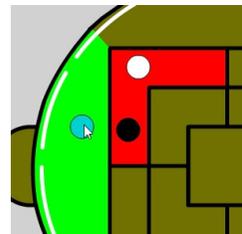


Aspect général du programme

Aspect visuel et actions associées

Le plateau

Les territoires sont des symboles assemblés pour former le plateau.



Lorsque l'on joue un pion sur le territoire et que le clic droit de la souris est maintenu, le territoire est vert. Si on relâche le pion, toutes les cases vertes reviennent à leur état initial, c'est-à-dire marron). Si un pion du joueur adverse est placé sur un territoire, le territoire concerné sera rouge.

Les pions

Chaque joueur dispose de sept pions de leurs propres couleurs :

- les pions noirs sont contrôlés par le joueur noir. Ils peuvent être déplacés si c'est au tour du joueur noir ;
- les pions blancs sont contrôlés par le

joueur blanc. Ils peuvent être déplacés si c'est au tour du joueur blanc.

Lorsque que l'on maintient le clic gauche de la souris sur un pion, ce dernier devient bleu. Si on le relâche, le pion retrouve sa couleur initiale

Les scores

Les scores des deux joueurs sont situés en haut de l'écran:

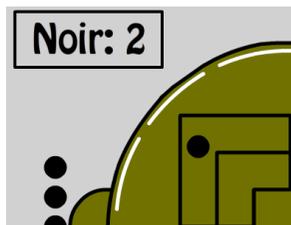
- affichage du score du joueur contrôlant les pions noirs ;
- affichage du score du joueur contrôlant les pions blancs.

Les variables des scores des joueurs varient selon les prises de territoires. Elles peuvent donc baisser, augmenter ou conserver leur valeur.

Le changement de joueur

Un rectangle placé sur le score du joueur indique à quel joueur est-ce le tour :

- si le rectangle a une bordure noir et qu'il est placé sur le score du joueur contrôlant les pions noirs, alors c'est au tour du joueur contrôlant les pions noirs.
- si le rectangle a une bordure blanche et qu'il est placé sur le score du joueur contrôlant les pions blancs, alors c'est au tour du joueur contrôlant les pions blancs.



Les mouvements et le nombre de tours

Le joueur ne dispose que de trois mouvements. Le nombre de mouvements est indiqué grâce à cet affichage situé en bas à gauche de l'écran. La variable commence le tour avec la valeur trois puis elle diminue d'un point lorsqu'un pion traverse un territoire. Si la valeur est à zéro, c'est au tour du joueur adverse et la variable de mouvement retourne à la valeur trois.

Cet affichage situé en bas à droite de l'écran permet d'indiquer le tour actuel. Si les deux joueurs ont joué pendant ce tour, la variable de tour augmente d'un. Lorsque cette variable arrive à la valeur douze et que les deux joueurs ont joué pendant ce tour, la partie se termine.

Détails non implémentés

Conditions de victoire

Il faudra mettre une animation pour montrer que la partie est terminée et que l'un des deux joueurs à gagné.

Annexes

Recherches graphiques

Le matériel et le genre de notre jeu ont été déterminants dans nos recherches graphiques, que ce soit au niveau du thème, des typographies, des couleurs ou de l'habillage graphique du présent document.

Thème

À partir de là, nous avons plusieurs idées pour l'univers que nous voulions implémenter sur le plateau. La première, et la plus simple par rapport au plateau, était un univers de guerre antique, à l'époque romaine.

Cet univers se prêter bien au thème et au matériel, mais nous pensions que ce n'était pas un univers approprié pour la cible de joueurs que nous avons choisis. De plus ce n'était pas très original par rapport aux autres jeux qui existent déjà et qui ont cet univers.

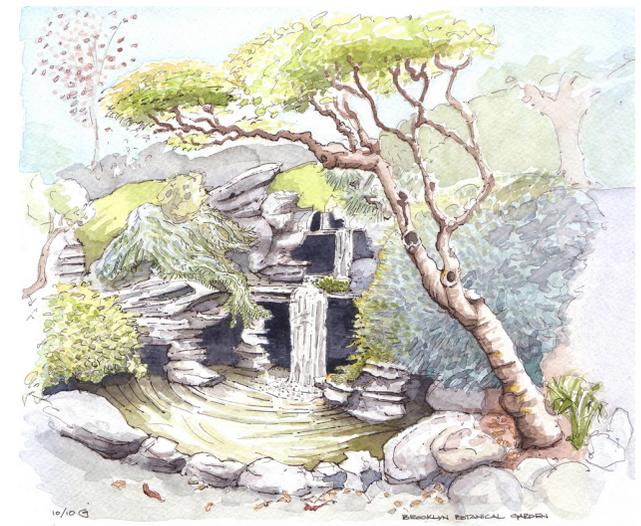
Notre deuxième idée était un univers *heroic fantasy* à la Diablo. C'est-à-dire un

univers sombre, glauque et mystique où s'affronteraient deux factions pour la prise du pouvoir de plateau. C'est un univers assez mature et sérieux qui se marie bien avec le plateau et le type de jeu, mais qui réduit le nombre de joueurs potentiels qui voudraient jouer, car l'univers n'est pas assez universel. De plus, les univers *heroic fantasy* dans ce style ne sont pas originaux car trop présents, ce qui pourrait lasser les joueurs potentiels.

Notre troisième et dernière idée était de prendre pour thème le jardinage. Un univers plus léger mais plus original, mettant en scène deux jardiniers qui s'affrontent dans une serre pour le contrôle des meilleures terres. Les pions seraient en fait des graines que les joueurs plantent pour prendre le contrôle des terres. Au départ, nous pensions que cet univers n'était pas très attrayant, mais après réflexion, c'était celui qui se prêter le mieux à notre plateau.



Visuels évoquant le thème choisi



Couleurs

Les couleurs utilisées pour notre projet sont des teintes des marrons et de vert pour la cohésion avec le thème, qui tourne beaucoup autour de la nature, du jardinage, des graines, de la nature en général.



Palettes de couleurs AdobeKuler

Le vert, d'abord, renvoie au calme, au paisible. Idéal pour un univers rempli de plantes. Pourtant, le vert est aussi la couleur de l'instabilité, de « ce qui bouge, change, varie » (Michel Pastoureau, *Le petit livre des couleurs*, 2007). Le vert, enfin, est directement associé à la couleur des plantes.

Le marron, quant à lui, évoque « la saleté, la pauvreté, la brutalité ». En effet, la bourse en cuir, bien que transportant de l'argent, est plutôt associée aux manants. La saleté, car travailler la terre et manipuler les plantes

est salissant. Brutal, car c'est un combat entre deux jardiniers qui se tient. Un duel stratégique pour le contrôler d'une serre. Le marron, bien sûr, évoque également la couleur de la terre, du bois, de la châtaigne, du cuir, et bien d'autres éléments que l'on retrouve dans la nature.

Typographies

Deux typographies ont été utilisées pour la rédaction de ce présent document, principalement pour le titre.

Elsie : abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

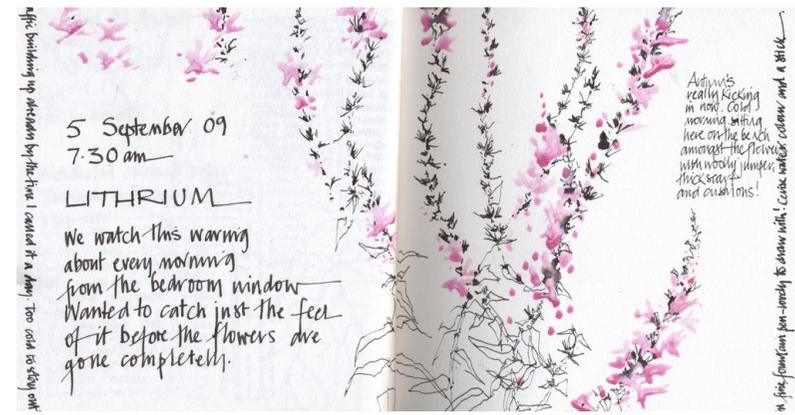
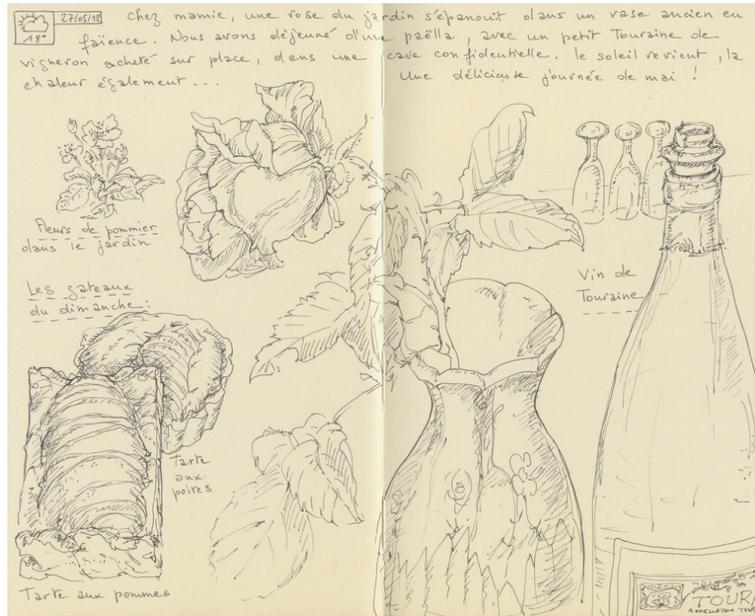
Devroye : ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Elsie, tout d'abord, évoque clairement les germes de graines, les jeunes pousses de plantes, avec ses courbes et ses empâtements arrondis. **Devroye**, ensuite, qui n'est pas sans rappeler les incises qui, sculptées, rappellent l'Empire Romain.

Mise en page

L'**hygraphe**, ou parchemin végétal, en plus d'être naturel, est un papier solide et épais. Son léger grain habille naturellement la page, sans nuire à sa lisibilité. Lui aussi rappelle notre thème.

Nous avons essayé de retranscrire les visuels de manuels de jardinage et autres modes d'emploi, à savoir une esthétique épurée avec des visuels rappelant les schémas crayonnés.



Visuels de manuels et autres croquis de jardinage.



Annexes
Post-mortem

Points positifs

- **Conceptualisation et prototypages rapides**
- **Playtests concluants**

Notre groupe a rapidement été enthousiaste et motivé par le projet. La recherche du matériel et la conceptualisation se sont enchaînées facilement. Notre groupe avait une bonne cohésion, ce qui nous a permis d'élaborer plusieurs concepts prometteurs que nous avons testés entre nous.

Après plusieurs essais, *Granum* était le concept qui sortait du lot, grâce à ses mécaniques simples, accessibles et amusantes. Nous nous sommes également rendu compte que la part de stratégie était importante. Avec de nouvelles modifications apportées, celle-ci a encore davantage augmenté.

Nous avons manqué de tomber dans le piège de vouloir adapter notre matériel à des mécaniques qui nous plaisaient. Résultat,

les pions et les cases n'avaient pas tous les mêmes propriétés et les règles spéciales étaient trop nombreuses.

Ayant choisi le concept de *Granum*, nous avons effectué une série de playtest, faisant principalement essayer le jeu à nos camarades de classe. Les résultats de ces playtest étaient très concluants, ce qui nous a permis de régler des problèmes d'équilibrage (répartition des points, zone de « respwan » des pions perdus, etc.).

Granum était l'un des prototypes les plus populaires. Les principales qualités du jeu qui ressortaient de ces séances étaient son accessibilité, la rapidité de ses parties et la profondeur de son gameplay.

Points négatifs

- **Periode de flottement à la moitié du projet**
- **Prototypage final tardif**

Malgré notre progression rapide et efficace, la seconde moitié de notre projet s'est déroulée moins facilement. La partie « reboot » du projet nous a permis de prendre du recul sur notre concept. Un peu trop peut-être. La période de vacances en plus, le rythme de progression a alors nettement diminué, allait de paire avec le relâchement du groupe.

Résultat, notre planning a pris beaucoup de retard, alors que nous étions en avance quelques semaines plus tôt. Nous avons commandé les matériaux pour le prototype et préparé le dossier écrit au cours du mois de mai.

Entre temps, deux de nos membres ont quitté le groupe. Même si cela nous a permis d'être plus efficaces, la quantité de travail a doublé. Cela a affecté la rédaction du dossier, notamment les parties annexes.

Annexes

Notes

