



**NEW**



**COGRUST**



# Introduction

---

Pour le projet du premier semestre en 1er année dans la formation Game Design, le sujet a été d'arriver à la conception d'un jeu de plateau en utilisant le matériel d'un jeu de plateau ancien comme base. Notre groupe a pris le matériel du xiangqi, aussi appelé « échecs chinois », un jeu de société combinatoire abstrait qui se joue sur un tableau rectangulaire de 9 lignes de large sur 10 lignes de long. En prenant le défi de changer un jeu de déplacement et capture pour un autre genre de jeu, nous sommes arrivés sur le concept qu'a inspiré New Cogrust, un jeu de construction où les différents éléments de jeu font des combinaisons et l'interaction avec l'adversaire reste constant.

# Sommaire

---

Introduction.....	1	Game Overview Document .	31
Identité.....	4	Intentions .....	31
Pitch.....	4		
Fiche d'identité.....	5		
Intentions .....	8		
Recherche.....	10		
Jeux de plateau .....	10		
Jeux Vidéo.....	14		
Arts et Architecture.....	18		
Universe du Film .....	20		
Game Design .....	22		
Le Concept du Jeu.....	22		
Mécaniques .....	23		
Boucles OCR.....	28		
Direction Artistique .....	29		
Lien entre le Gameplay et les Visuels.....	29		

# Identité

---

## Pitch

---

*New Cogrust* est un jeu où vous prenez la place du directeur d'une entreprise de construction ayant des intérêts particuliers. Vous avez posé vos yeux sur la vieille ville de Cogrust, pour découvrir que votre concurrent l'a fait aussi! Dans ce jeu de stratégie, vous vous retrouverez face à votre adversaire... dans le plus grand confort de votre chaise de bureau, alors que vous tenterez de prendre le contrôle de la ville en construisant et en créant des combinaisons dans les plans de la ville ! Une fois que les deux joueurs n'ont plus de bâtiment à placer, les points sont comptés et le seul vrai patron de New Cogrust est décidé.



*Logo du Jeu*

---

# Fiche d'identité

---

## **Type de Jeu:**

Jeu de stratégie.

Placement de matériel, construction et contrôle de territoire.

## **Audience Cible:**

Âge conseillé, 8 ans +

New Cogrust est fait pour les joueurs qui veulent un jeu qui a besoin de réflexion, mais où une seule partie ne prendra pas plus de 30 minutes pour se terminer.

## **Game Concept:**

New Cogrust est un jeu où les joueurs prennent la place des hommes d'affaires qui se disputent le contrôle d'une ville. Leur but peut sembler être de construire et de rénover une vieille ville, mais leurs véritables intentions sont d'en prendre le contrôle ! Pour le faire, les joueurs placent chacun leur tour des tuiles de bâtiments sur le plateau de jeu qui représente la carte

de la ville. Les joueurs peuvent faire des combinaisons avec leurs propres bâtiments ou ceux de leur adversaire. Il y a un élément de chance mais aussi de stratégie puisque chaque tour, un joueur tire deux tuiles de bâtiment possibles d'un sac, ce qui lui fait décider quel bâtiment il veut jouer et où le placer.

## **Condition de victoire:**

À la fin, le joueur qui a réussi à marquer le plus de points avec leur placement, les combinaisons de bâtiment et le contrôle du territoire prend le contrôle de la ville et gagne la partie !



*Tuile « Siege » Joueur 1*



*Tuile « Siege » Joueur 2*



*Art de la couverture de la boîte*

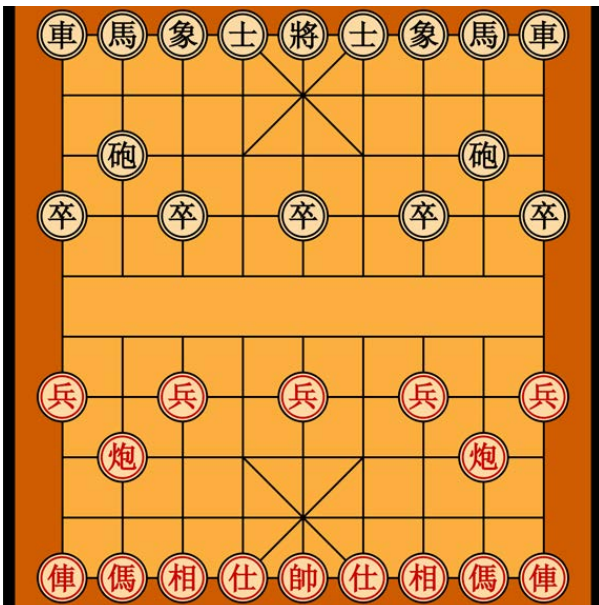


*Plateau de jeu qui représente le plan de la vieille ville de Cogrust*



# Intentions

Lorsque nous avons commencé à travailler sur notre jeu, notre premier défi a été de transformer un jeu de déplacement et de capture en un autre type de jeu. Pour cette raison, nous avons dû réfléchir à la façon dont notre matériel s'est adapté aux différents styles de jeux.

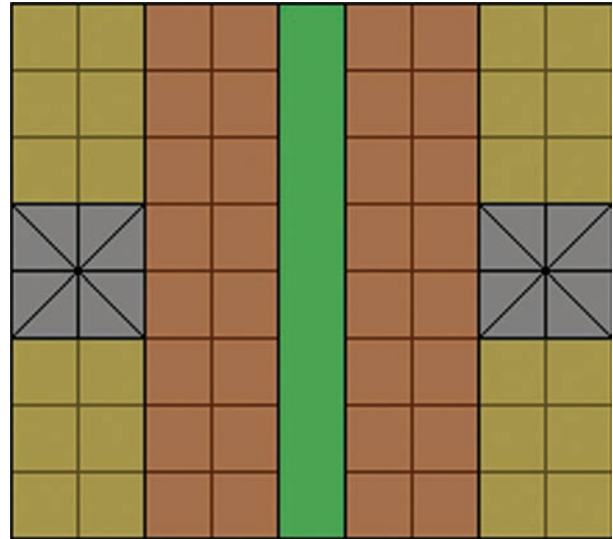


*Tableau de Xiangqi*

Une fois que nous sommes arrivés sur le thème d'un jeu de construction, nous avons dû faire des recherches sur les jeux de ce genre. Le fait d'avoir un jeu de construction nous a obligé de nous assurer que le matériel n'était pas difficile à manipuler, car c'était une

Game Overview Document

condition nécessaire pour rendre le jeu agréable pour les joueurs.



*Tableau base de New Cogrust*

En ce qui concerne la mécanique de jeu, nous voulions donner aux joueurs une sensation de puissance et les faire se sentir comme des bâtisseurs qui se battent pour le contrôle d'un certain territoire. Pour ce faire, nous avons réduit au minimum les éléments physiques du jeu et nous nous sommes concentrés sur son aspect tactique.

Pour rendre le jeu moins prédictible, un élément de chance a été ajouté dans le processus de construction, afin que les joueurs ne puissent pas trouver une solution idéale en quelques parties.

Visuellement, notre inspiration était un mélange de steampunk avec des notions d'art-déco que nous avons exprimées à travers l'utilisation de formes géométriques en métal mélangées à des pièces ornées et les rouages stéréotypés du genre steampunk. Dans l'ensemble, nous pensons avoir réussi à réaliser nos intentions, mais cela ne signifie pas que des améliorations ne peuvent pas être apportées.



*Tuile "Générateur" "Joueur 2"*



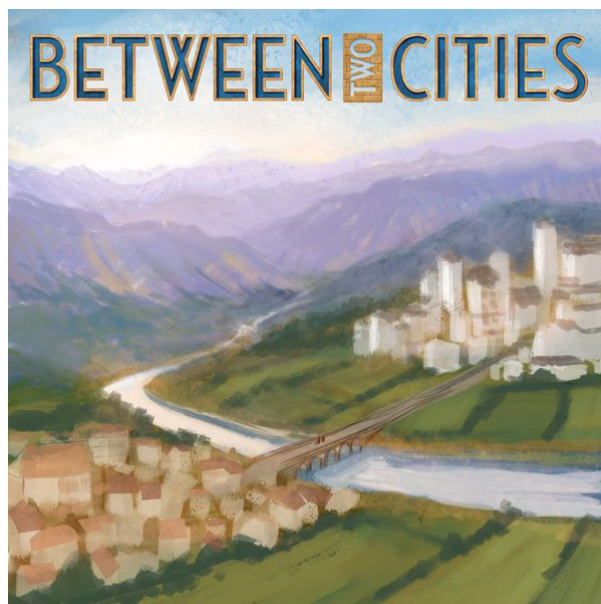
*Jetons de comptage de points, chaque jeton vaut 10 points*

# Recherche

## Jeux de plateau

### **Between Two Cities :**

Between Two Cities est un jeu de construction basé sur le partenariat dans lequel chaque tuile représente une partie d'une ville : usine, magasin, parc, points de repère, etc. Vous travaillez avec le joueur de votre gauche pour dessiner le cœur d'une ville, et avec le joueur de votre droite pour dessiner le cœur d'une autre ville. A chaque tour, vous sélectionnez deux tuiles de la main, vous les révéléz, puis vous travaillez avec vos partenaires séparément pour placer une de ces tuiles dans chacune de vos deux villes avant de faire passer la main restante de tuiles autour de la table. Ce jeu a servi d'exemple de comment utiliser les tuiles dans le gameplay et le traduire à l'idée de construire une ville avec elles.



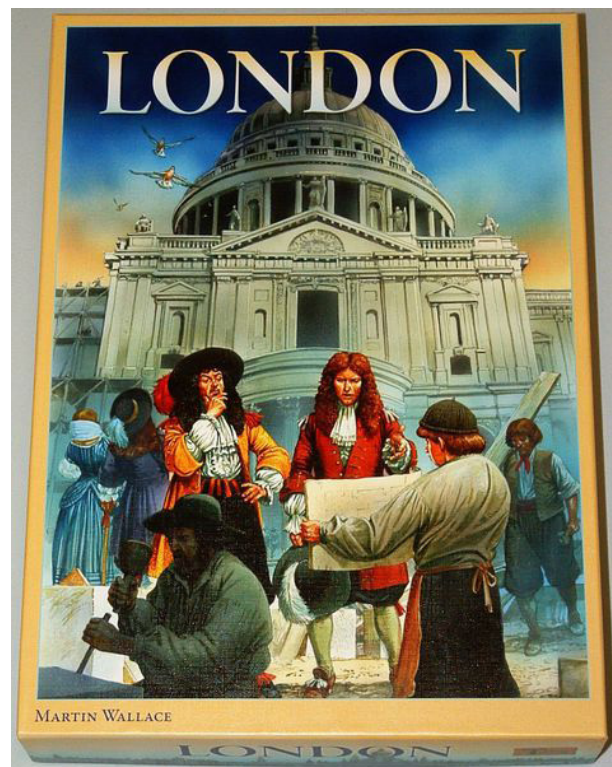
*Boîte de Between Two Cities*



*Tuile de bâtiment "Taverne"*

## London :

London est un jeu de 2-4 joueurs avec un temps de jeu d'environ 90 minutes. Les joueurs choisissent des cartes avec des pouvoirs variables de cash-flow, de points de victoire et de pénalités de pauvreté, et s'affrontent pour les gérer le plus efficacement possible. Comme pour beaucoup de jeux, London consiste à marquer le plus de points. Les joueurs gèrent leur main, sélectionnent les cartes à jouer dans leur présentation de bâtiment en les disposant en ligne. A un moment donné, un joueur choisira de diriger sa ville. Il peut activer ses bâtiments dans l'ordre qu'il préfère. Les actions qui en résultent peuvent générer de l'argent et des PV, réduire la pauvreté ou avoir un autre effet spécifié sur la carte. Certaines cartes ont un coût d'entrée qui doit être payé avant que l'action puisse être effectuée. London a servi d'inspiration pour utiliser le style et l'esthétique d'un ancien plan de village comme plateau de jeu.



*Boîte du jeu "London"*



*Matériel du jeu "London"*

## Quadropolis :

Chaque joueur construit sa propre ville dans Quadropolis mais ils sont en compétition les uns avec les autres pour les magasins, les parcs, les services publics et autres structures qui y seront placés.

Le jeu dure quatre tours, et à chaque tour, les joueurs commencent par poser au hasard les tuiles pour le tour approprié sur une grille de 5x5. Chaque joueur dispose de quatre architectes numérotés de 1 à 4 et, lors d'un tour, un joueur place un architecte à côté d'une ligne ou d'une colonne de la grille et réclame la tuile qui se trouve le plus loin dans le numéro de l'architecte placé.

Lorsqu'un joueur prend une tuile, un personnage est placé dans cette case maintenant vide et le joueur suivant ne peut pas placer un architecte dans la même rangée ou colonne où se trouvait cette tuile. De plus, on ne peut pas placer un architecte sur un autre, donc chaque placement coupe les possibilités de jeu pour vous et tous les

autres plus tard dans le tour. Après que tous les joueurs ont placé les quatre architectes, le tour se termine, toutes les tuiles restantes sont retirées et les tuiles du tour suivant sont posées.

Après quatre tours, le jeu se termine.

Les joueurs peuvent déplacer les habitants et l'énergie parmi leurs tuiles à n'importe quel moment du jeu pour voir comment maximiser leur score. A la fin du jeu, ils marquent des points pour chacun des six types de bâtiments en fonction de la qualité de construction de leur ville :

- Les bâtiments résidentiels marquent des points en fonction de leur hauteur. Le score des magasins dépend du nombre de clients qu'ils ont.
- Le score des services publics dépend du nombre de districts de votre ville qui les ont.
- Le score des parcs dépend du nombre de bâtiments résidentiels qui les entourent.
- Le score des ports est basé sur la plus longue ligne ou colonne de ports activés dans la ville.
- Les usines sont notées en fonction du nombre de magasins et de ports adjacents.

Une leçon essentielle que nous avons retenue de ce jeu est la façon dont les restrictions ont servi à élever le niveau de jeu. Nous avons cessé de nous préoccuper de limiter le positionnement des joueurs et nous avons réalisé à quel point le fait de placer des contraintes rend le jeu plus engageant.



*Boîte du jeu “Quadropolis”*



*Matériel du jeu “Quadropolis”*

### **Kingdomino :**

Dans Kingdomino, vous êtes un seigneur qui cherche de nouvelles terres pour étendre votre royaume. Vous devez explorer toutes les terres, y compris les champs de blé, les lacs et les montagnes, afin de repérer les meilleures parcelles, tout en rivalisant avec les autres seigneurs pour les acquérir en premier. Le jeu utilise des tuiles à deux sections, similaires aux dominos. A chaque tour, chaque joueur choisira un nouveau domino pour le connecter à son royaume existant, en s’assurant qu’au moins un de ses côtés se connecte à un type de terrain

correspondant déjà en jeu. L'ordre de sélection des premiers dépend de la tuile qui a été choisie précédemment, les meilleures tuiles obligeant les joueurs à choisir plus tard au cours du tour suivant. Le jeu se termine lorsque chaque joueur a complété une grille 5x5 (ou n'a pas réussi à le faire), et les points sont comptés en fonction du nombre de tuiles de connexion et des symboles de couronne. Les principales leçons que nous avons obtenus de kingdomino sont que les restrictions peuvent être un élément de jeu intéressant et que ces restrictions peuvent conduire à des combos.



*Boîte du jeu “Kingdomino”*



*Matériel du jeu “Kingdomino”*

## Jeux Vidéo

### **Dishonored :**

En cherchant une structure neutre capable de s'intégrer dans l'univers que nous étions en train de créer, nous avons essayé de nombreux concepts différents. Cependant, tout en faisant nos recherches, Dishonored est resté avec nous grâce à son univers victorien aux tons clairs de révolution industrielle et de steampunk. Grâce à ce jeu, nous avons joué avec l'idée de l'électricité dans notre univers, ce qui nous a permis de créer la tuile de bâtiment “générateur”.



*Des générateurs électriques dans l'univers de Dishonored, alimentés par l'huile de baleine.*



*Les pylônes d'arc alimentés par l'électricité, ceux-ci blessent tout personnage lorsqu'ils s'en approchent.*



*Couverture du jeu "Dishonored"*

## **Bioshock :**

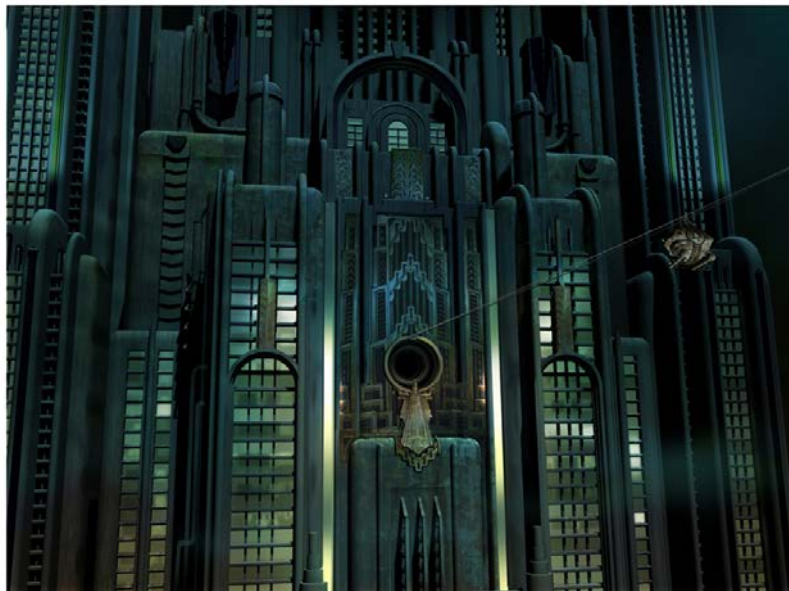
En travaillant notre univers visuel, nous sommes tombés sur Bioshock. Néanmoins, nous avons décidé d'ignorer la partie steampunk de sa direction visuelle car la façon dont il était intégré dans son univers ne fonctionnait pas dans le nôtre.



Cependant, cela ne veut pas dire que Bioshock n'était pas une inspiration pour notre jeu, l'architecture ornementée ayant une nette inspiration Art-déco nous a poussé à donner à notre jeu un aspect plus métallique et géométrique, riche en détails.



*Inspiration art-déco dans le design du bioshock*



*Architecture dans l'univers de "Bioshock"*

## Team Fortress 2 :

Nous n'avions pas prévu de tomber sur cette référence, mais elle est apparue lors de la discussion sur l'élément compétitif du jeu. Dans l'univers de Team Fortress 2, deux sociétés de construction s'opposent en envoyant des mercenaires pour prendre le contrôle des points d'intérêt. Les deux entreprises datant des années 1800 sont dirigées par deux frères rivaux. Ces deux entreprises sont bien nommées RED et BLU.



*Redmond et Blutarch Mann, les propriétaires des entreprises mentionnées précédemment*



*Logotypes des deux entreprises, "Red" et "Blu".*

# Arts et Architecture

---

## Art Deco :

Deux tendances différentes coexistent dans cet ensemble d'architecture, de fabrication de mobilier et d'aménagement d'intérieur :

- Une tendance ostentatoire, qui s'adresse, au départ, à une clientèle fortunée ;
- Une tendance fonctionnelle, qui s'adresse à une clientèle de masse. Cette tendance recherche une production industrialisable.

En architecture, cette tendance fonctionnelle se traduit par l'architecture structurelle, et concerne principalement des bâtiments publics comme des hôpitaux, des postes, des écoles, des stades, des aéroports et des terminaux portuaires voyageurs. Mais l'approche de l'architecture structurelle sera aussi appliquée pour des logements collectifs.

L'un des thèmes en architecture ostentatoire était d'utiliser les formes des objets quotidiennement utilisés par le propriétaire du bâtiment afin de

les appliquer au bâtiment. Ainsi, le toit du Chrysler Building, aux États-Unis, évoque les pare-chocs des voitures de la marque.



*Toit du Chrysler Building*

---



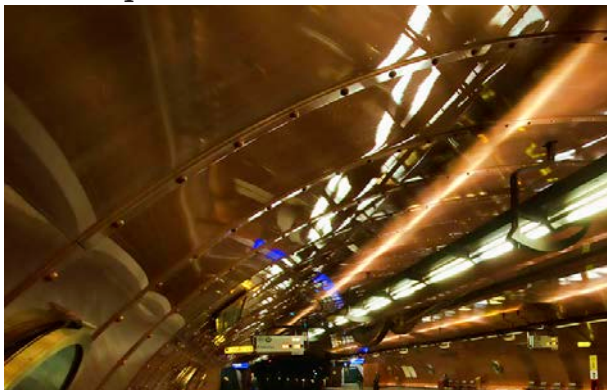
*Décor art déco, Hôpital Saint-André, Bordeaux*

---

Notre inspiration art-déco se reflète dans notre travail avec nos pièces métalliques ornées et nos formes géométriques découpées.

## Station de Metro Arts et Metiers :

La station de la ligne 11 Arts et Métiers, dessinée par François Schuiten et Benoît Peeters, auteurs de la série de bande dessinée fantastique Les Cités obscures, est entièrement recouverte de plaques de cuivre rivetées qui lui donnent un air de sous-marin. Cette décoration évoque le musée des arts et métiers situé à proximité. De plus, il sert également de référence au style de Vingt Mille Lieues sous les Mers. Le cuivrage ressemblant à un sous-marin et les rouages sont des références au “ Nautilus “ du livre de Verne. Ces plaques ont servi d’inspiration pour certaines parties de notre logo et de notre boîte et ont favorisé l’esthétique métallique de nos tuiles.



*Station Arts et Métiers, ligne 11*

## Abasto de Buenos Aires :

L’Abasto de Buenos Aires servait à l’origine de marché central de la ville. En 1934, le bâtiment a été remodelé dans un style qui mélangeait l’architecture Art Déco avec des touches de brutalisme. L’Abasto de Buenos Aires a servi d’inspiration architecturale pour notre univers graphique, puisque certains éléments comme les fenêtres ou le style des plafonds étaient clairement reconnaissables et transférables à notre univers graphique.



*Devant le bâtiment de l’Abasto de Buenos Aires, 1945*



*L'intérieur du bâtiment, maintenant un centre commercial, 2018.*

## Universe du Film

### **Wild Wild West :**

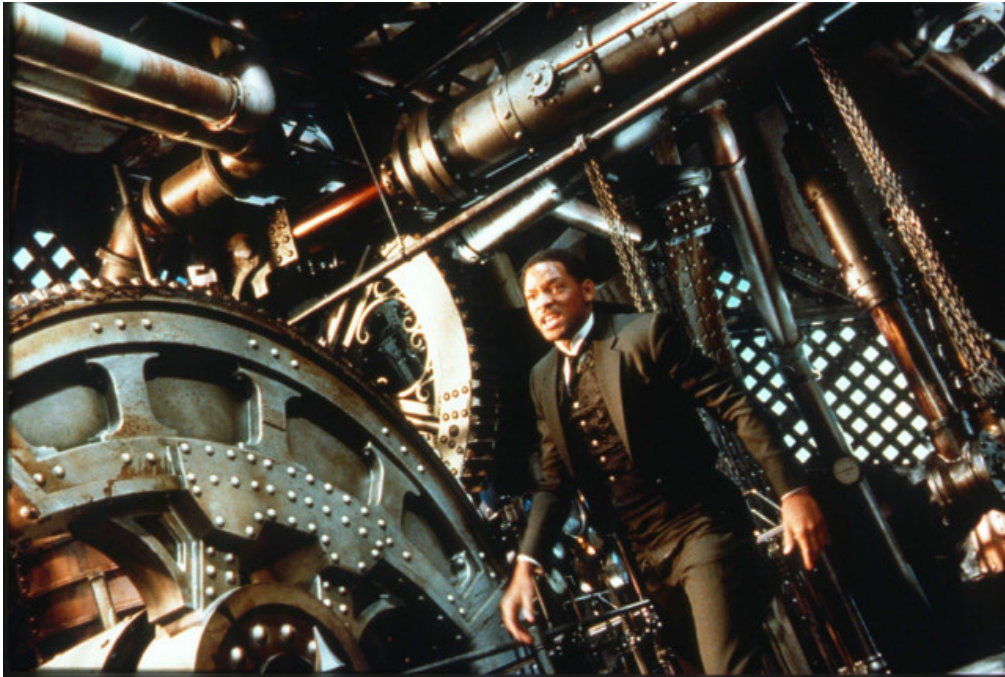
Wild Wild West est un film de 1999 avec Will Smith et Kevin Kline. Même si ce film a été une catastrophe critique, il reste visuellement intéressant dans les éléments qu'il présente. Le contexte du film est un western américain où la technologie steampunk est disponible. C'est un anachronisme assez intéressant qui a contribué à inspirer une partie de l'esthétique de notre travail, comme les plaques rivetées ou la présence de rouages dans le cadre

Game Overview Document

de notre direction artistique. De plus, cela nous a également inspiré à utiliser des technologies qui n'étaient pas disponibles dans notre contexte pour faire avancer notre mécanique de jeu.



*Le méchant du film, assis sur son fauteuil roulant Steampunk*



*Le personnage principal trouve son chemin à travers les machines.  
Les influences steampunk sont claires.*

---

# Game Design

---

## Le Concept du Jeu

---

New Cogrust est un jeu où deux joueurs s'affrontent pour le contrôle d'une ville. Ils devront tour à tour construire des bâtiments pour surpasser leur concurrent. Lorsqu'un bâtiment est construit, il rapporte des points au joueur l'ayant bâti. En plaçant stratégiquement les bâtiments, des combinaisons peuvent se créer pour obtenir encore plus de points. Le placement des bâtiments importe d'autant plus que le contrôle des quartiers, acquis en possédant plus de bâtiment que l'adversaire dans une zone, rapporte les derniers points de la partie. La victoire est octroyée au joueur avec le plus de points une fois tous les bâtiments posés et le décompte des contrôles de quartier effectué.

Game Overview Document



*Visuel de différentes tuiles qui représentent des bâtiments pour le joueur 1 (Port, entrepot).*

# Mécaniques

## La pioche :

Le joueur doit piocher 2 tuiles dans son sac, puis il en choisit une qu'il jouera. Ensuite il remet la tuile inutilisée dans le sac.

Cette mécanique ajoute du hasard et empêche de créer une stratégie unique qui pourra être répétée à chaque partie. Le choix limite l'impact du hasard sur la capacité du joueur à remporter une partie si les tuiles qui lui sont données sont dans un ordre défavorable.



*Sacs pour piocher les tuiles*

## Le placement :

Le joueur doit placer sa tuile sur une case valide du plateau.

**Attention :** Pour être valide une case doit être inoccupée, ne pas être la case rivière ou être une case du chantier

public. Certain type de bâtiment possède ses propres spécificités qui seront expliqués dans “les restrictions du contrat”.

Le chantier public est une zone qui limite l'espace de construction dans les quartiers riches. Les quartiers riches sont les zones du plateau qui donnent le plus de point lors de la dernière phase du jeu, celui du contrôle des quartiers. Limiter cet espace évite que les joueurs ne se concentrent que sur ces zones.

La rivière sépare les deux quartiers pauvres. Sa présence nous a permis de développer des règles spécifiques pour certaines tuiles. Ces règles impliquent un choix pour le joueur, qui peut dans certaines circonstances poser une tuile sur la rivière. Cela engendre beaucoup de point immédiatement, mais le prive d'une tuile pour le contrôle des quartiers.



## Les restrictions du contrat :

Les bâtiments que vous construirez vous apporteront un certain nombre de point lors de leur pose, ces points vous permettront par la suite de récupérer des jetons de score. Chacune de ces jetons à une valeur de 10 points, donc cumulez 10 points pour en avoir un. Mais nous avons aussi quelque restriction, en vue du bien être des futures citoyens vous devrez lire et approuvez les conditions suivantes.

### Le Logement - 1 point.

- Les Logements ne devront pas être installés près des Usines.
- Et bien entendu vous n'installerez pas d'Usine près des Logements, ça va de soi !
- Les logements sont les bâtiments les plus nombreux, il y en a cinq par joueur.

Du fait de leur nombre, les points du logement sont faibles, mais leur utilité ne l'est pas puisqu'ils interdisent la pose du bâtiment qui donne le plus de point à côté d'eux. Une autre utilité du logement est également d'augmenter la valeur des tuiles de marché. Ces bâtiments sont donc des outils pour

manipuler l'agencement du terrain en interdisant ou en encourageant certains choix.



*Tuile "Logement" Joueur 1*



*Tuile "Logement" Joueur 2*

## Le Marché - 2 points.

- Deux par joueur.
- Il cumule un bonus de 2 points supplémentaires par Logement adjacent.
- Les Marchés ne devront pas être installés près d'un autre Marché.



*Tuile "Marché" Joueur 1*



*Tuile "Marché" Joueur 2*

## L'Entrepôt - 2 points.

- Deux par joueur.
- Il cumule un bonus de 2 points supplémentaires par Port adjacent.



*Tuile "Entrepôt" Joueur 1*



*Tuile "Entrepôt" Joueur 2*

## L'Usine - 3 points.

- Il cumule un bonus de 2 points supplémentaires par Entrepôt adjacent. Il y en a deux par joueur.



*Tuile "Usine" Joueur 1*



*Tuile "Usine" Joueur 2*

- Les ports ne pourront pas être installés près d'autre bâtiment. Deux par joueur.



*Tuile "Port" Joueur 1*



*Tuile "Port" Joueur 2*

## Le Port - 3 points.

- Les Ports doivent être obligatoirement installés sur une case adjacente à la rivière.

## Le Siège - 4 points.



*Tuile "Siège" Joueur 1*



*Tuile "Siège" Joueur 2*

- Le Siège doit forcément être installé dans l'un des quartiers riches de la ville.
- Et il vous est interdit de poser un autre bâtiment près du Siège.
- Le siège est une tuile unique pour chaque joueur. Elle permet de bloquer de l'espace, notamment dans les quartiers riches.



*Tuile "Générateur" Joueur 1*



*Tuile "Générateur" Joueur 2*

## Le Générateur - 0 point

- Le générateur n'attribue aucun point lorsqu'il est placé seul. Deux par joueur.
- Mais il peut rapporter 2 points pour chaque structure adjacente du même type, ou bien 6 points si il est posé dans la rivière, entre 2 Ports.

## Contrôle de quartier

Lorsque la dernière tuile des deux joueurs a été posé, les joueurs vérifient le contrôle des quartiers. Cela signifie que ce contrôle ne modifie les scores qu'une seule fois, à la fin de la partie. Un joueur est désigné comme contrôlant un quartier s'il possède plus de tuile que son adversaire dans cette zone. En cas d'égalité, aucun point n'est donné. Les quartiers riches ont moins d'espace disponible mais valent plus de point que les quartiers pauvres.

- Challenge : avoir plus de point que l'adversaire.
- Récompense : victoire.

## Boucles OCR

---

### Court terme:

- Objectif : placer un bâtiment
- Challenge : optimiser le gain de point grâce aux combinaisons
- Récompense : augmentation du nombre de points.

### Moyen terme:

- Objectif : contrôler un quartier
- Challenge : limiter le nombre de tuile de l'adversaire, éviter de gaspiller des tuiles.
- Récompense : augmentation du nombre de point

### Long terme:

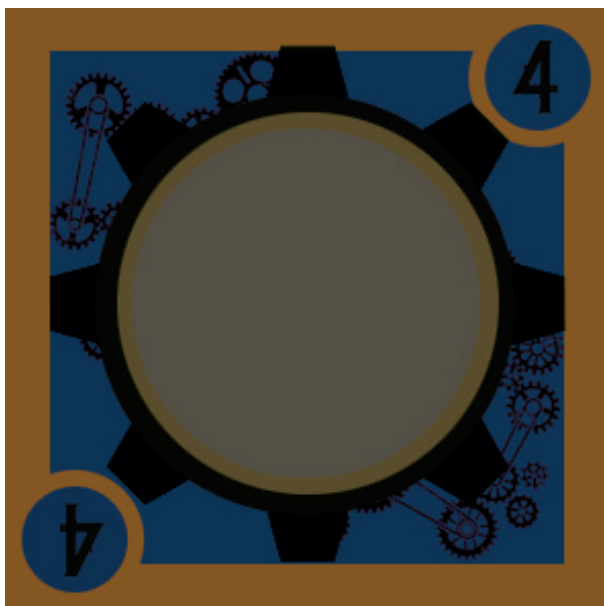
- Objectif : contrôler la ville

# Direction Artistique

## Lien entre le Gameplay et les Visuels

Nous avons déjà parlé de notre inspiration pour les visuels et le gameplay dans ce document. Cependant, il est nécessaire de comprendre la façon dont nous avons essayé de lier nos visuels à la façon dont le jeu est joué. Au départ, nous avions prévu d'avoir des visuels plus réalistes où chaque tuile représenterait directement un bâtiment. Cependant, nous avons senti que cela ne nous permettait pas d'exprimer notre direction artistique de la bonne façon et, en même temps, ne réussissait pas à transmettre la sensation d'un patron d'entreprise. Pour cette raison, nous avons changé notre approche, surtout

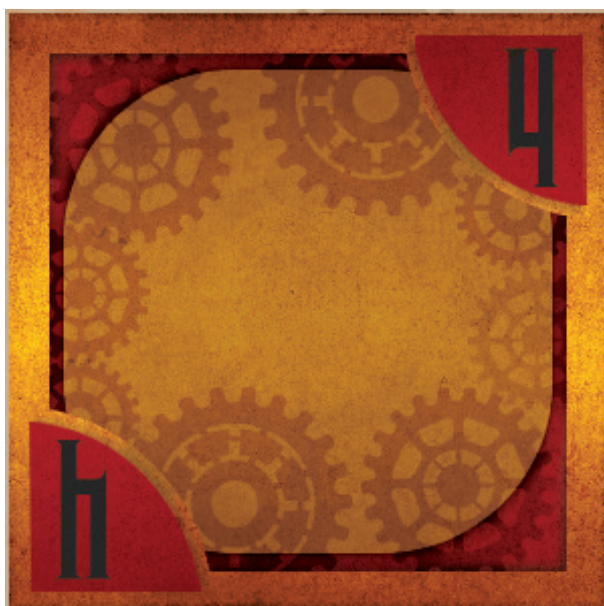
en ce qui concerne le plateau de jeu, où au départ nous avions un terrain plat montrant surtout des pavés pour y placer nos bâtiments, nous avons complètement changé et opté pour le visuel des plans de la vieille ville. Ce changement nous a également obligé à retravailler notre approche sur les tuiles. Au début nous avions de petites images des bâtiments, mais nous avons décidé qu'avoir des symboles pour représenter les différents bâtiments aidait à transmettre la sensation des hommes d'affaires qui complotent sur les plans d'une ville et décident où construire en réponse aux mouvements de son compétiteur. Nous sommes passés par différentes itérations et avons profité de notre inspiration de l'art déco pour créer un style de tuile plus intéressant. Plutôt que de se concentrer sur les rouages propres au style steampunk, nous nous sommes concentrés sur les pièces métalliques ornées et les rouages sont restés en second plan comme ornements visuels.



*Modele initial des tuiles*



*Modèle finale des tuiles inspiré par les deux styles*



*Tuile inspirée par l'art déco*

Au final, nous avons réussi à trouver un bon équilibre entre ces deux styles graphiques et avons adapté nos visuels aux contraintes matérielles auxquelles nous avons été confrontés comme défi initial. L'esthétique visuelle de New Cogrust nous rappelle la technologie du début du 20e siècle, nous met en position de pouvoir depuis le bureau d'un homme d'affaires et capte l'essentiel du caractère ostentatoire des pièces mécaniques.

# Game Overview Document

---

## Intentions

---

En travaillant sur ce document de présentation du jeu, je voulais m'en tenir aux règles suivantes :

- Utiliser un format A4 pour représenter un cahier de travail.
- Deux colonnes pour faciliter la lecture et la diffusion des informations et des images.
- Toutes les images devaient pouvoir s'adapter à la taille des colonnes du document.
- Chaque fois qu'une image plus grande était utilisée, elle devait être centrée.

Je voulais que le document reste sobre et conserve l'idée d'un environnement de travail professionnel, l'impression d'un bureau d'homme d'affaires. Pour cette raison, tout le document est écrit en noir, mais tous les petits détails reprennent les couleurs principales du jeu (bleu, rouge et or) et sont donc désaturés.

Pour la typographie, j'ai décidé d'utiliser une police linéaire très fine et légère qui garde une certaine élégance, en attirant l'attention sur elle sans être envahissante. Le contenu principal du document est écrit dans une police à empattement qui supporte plusieurs styles. Cela a permis de garder une certaine uniformité et est resté sur l'idée d'élégance et de sérieux d'une entreprise. L'utilisation d'une police à empattement est également un bon moyen de se référer au contexte chronologique de notre jeu. Cependant, le texte n'est pas justifié pour lui donner un aspect plus ancien et l'idée qu'il est produit par un individu plutôt que par une machine, suivant l'idée des notes laissées par un entrepreneur.





