



GAME OVERVIEW DOCUMENT 1GDC

A GAME CREATED BY

QUENTIN GAUTIER : GRAPHIC DESIGNER & PRODUCER

QUENTIN MONTELLA : LEAD GAME DESIGNER & PRODUCER

EDEN CHALON : GAME DESIGNER & PRODUCER

QUENTIN GAUTIER

AKA - ASAKIM



QUENTIN MONTELLA

AKA - DEFUCOTA



EDEN CHALON

AKA - MOI



CHOIX DE COMPOSITION

TYPOGRAPHIE

J' ai choisi c' est deux typographies:
De la «Big Noodle» pour mes titres pour rappeler l' ambiance du jeu avec les cartes de Tarot qui sont grandes et arrondis au niveau des angles.
Et de la «Noto», une linéale, car elle se marie bien avec l' autre typographie et qu' elle est agréable a lire.



LÉGENDE:PHOTO PRINTEREST.JPEG.TAROT



LÉGENDE:PHOTO PRINTEREST.JPEG.PNG

COULEURS ET DISPOSITION

Pour la disposition et pour l' utilisation des couleurs je me suis inspiré d' un document indesign trouvé sur Pinterest, et pour le choix des couleurs le rouge écarlate et ce bleu nuit sont des couleurs qui reviennent souvent dans notre jeu. Et l' utilisation d' une couleur chaude et d' une froide fonctionne bien.

PRESENTATION DU JEU

POURQUOI CE JE EN PARTICULIER ?

Pour aller à l'essentiel c'est un jeu où l'on se fait s'affronter des dieux, l'idée est partie d'un fantôme de joueur que nous avons qui était d'incarner des dieux et légendes des différentes mythologies.

Diriger de grandes batailles.

Nous trouvons regrettable que les différentes mythologies n'aient pas des liens entre-elles.

Par exemple que Mulan n'ait jamais rencontré Achille (en ignorant les dates à laquelle ces deux mythes ont été créés), ils s'en serait peut-être suivi un combat inoubliable, changeant l'histoire que nous connaissons.

Nous sommes donc parti sur un jeu de société de type duel à la manière d'un *Hearstone*, *Pokémon* ou encore *Yugi-Go*

évoluant dans cet univers mythologique.

LE MATÉRIEL

Le matériel de notre jeu est celui du Tarot Minchiate, un jeu de cartes du début du XVI^e siècle, originaire de Florence, en Italie. Il est donc composé de 97 cartes, 56 cartes de type (As, Valet, Dame, Roi,...) et 40 atouts et une excuse.

PRINCIPE ET BUT DU JEU

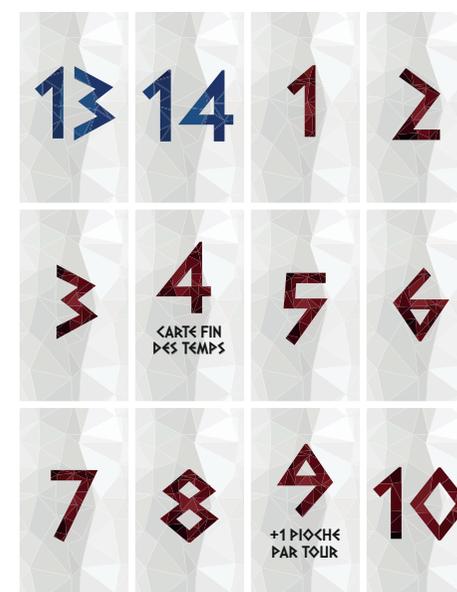
Affronter votre adversaire en face à face, sur trois colonnes.

Vous possédez 14 vies représentés par 14 Cartes, pour faire perdre une ou plusieurs vies à votre adversaire vous vous devrez d'attaquer sur une colonne vide, c'est-à-dire une colonne qui

n'est pas habitée par une légende ou un adepte adverse.

Pour se faire le joueur récupère des cartes sur une pioche dite «en cascade», une pioche qui propose plusieurs possibilités face découverte.

Le premier joueur à 0 vies à perdu la partie.



LÉGENDE: CARTES.AI



LÉGENDE:1359944.JPG



LÉGENDE:TROIE.JPG



LÉGENDE:TITLE-1596624372 - COPIE.JPG



LÉGENDE:TROIE (2).JPG

DIRECTION ARTISTIQUE

NOS INTENTIONS

Nous voulions pour cet univers et ce jeu ajouter une touche de modernité et d'humour. Car nous trouvions que tout ce qui traitait de la mythologie (les films, séries, livres, ...) était souvent très voire trop sérieux. Les dieux et mythes étaient généralement représentés comme des humanoïdes à la taille colossale et aux formes exagérées, vêtus d'armures lourdes ou de toges et habits de leur culture.

C'est pourquoi nous avons décidé de leur donner un aspect «corporate» d'ou le titre du jeu et moderne, que les dieux et mythes soit dans l'air du temps. A plusieurs reprises nous sommes inspirés des derniers grands films hollywoodiens pour les dieux car ils étaient joués par des acteurs modernes.

Je pense notamment à Hades joué par Steve Coogan dans Percy Jackson. Ou encore Mulan dans le remake réalisé par Disney «Mulan» joué par Liu Yifei. En leur donnant un aspect plus moderne.

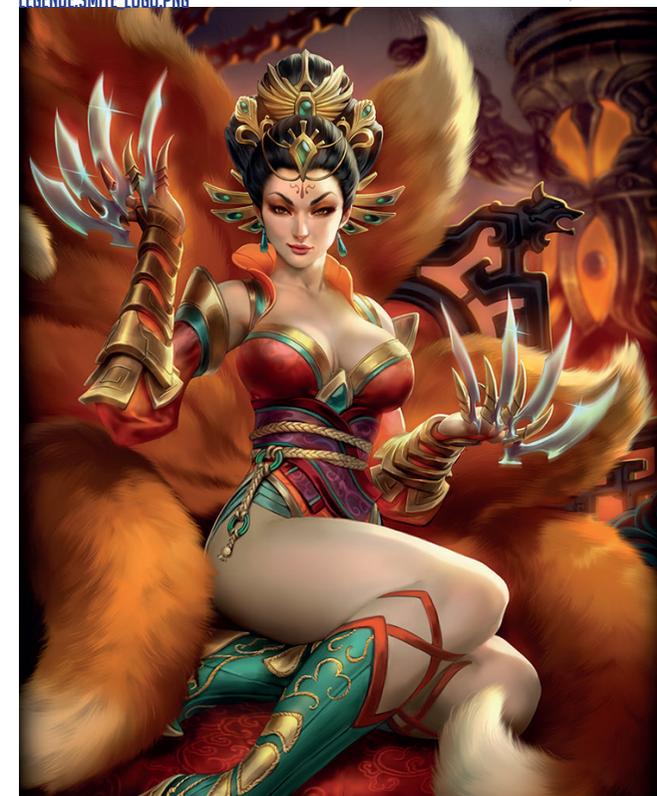
SMITE (JEU VIDÉO)

Smite a été une grande, voire très grande inspiration pour nous puisque ce jeu est autant une encyclopédie des légendes, on y trouve tous les panthéons et leurs dieux mais aussi pour la direction artistique.

Le site du jeu propose un nombre incalculable de cartes de dieux dans plusieurs versions, plusieurs positions avec des thèmes différents. Par exemple Zeus en mode sombre avec des contrastes de lumière forte et des couleurs froides.



LÉGENDE:SMITE_LOGO.PNG



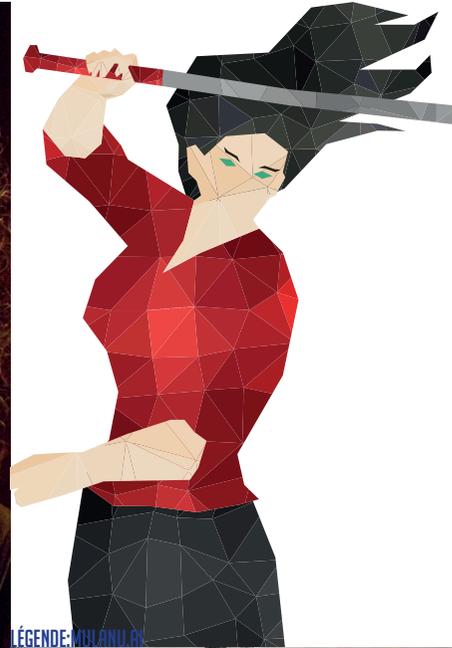
LÉGENDE:DA_JI_STANDARD-DAJI.JPG



LÉGENDE: HADES.AI



LÉGENDE:HADES PERCY.JPG



LÉGENDE: MULAN.AI



LÉGENDE: MULAN DISNEY



LÉGENDE:YASEN-STOILOV-HEL-CCC.JPG



LÉGENDE:HEL.AI

DIRECTION ARTISTIQUE

LES OUTILS DE TRAVAIL

Pour rester dans cet optique moderne nous trouvons cohérent d' utiliser un effet vitrail qui donne une fausse profondeur a nos illustrations réalisés sur Adobe Illustrator qui ne sont que des silhouettes comme on peut le remarquer (Mulan et Hades). Il crée un contraste de luminosité qui semble réaliste sur un humain.

LES COULEURS

Après avoir analysé des photos et illustrations de dieux et mythologie nous avons remarqués que les graphistes utilisait généralement des couleurs similaires pour chaque panthéon : du rouge pour le panthéon chinois, du bleu pour le panthéon grec, du jaune pour l' égyptien et du vert pour le nordique. Nous avons donc choisi du rouge rubis

pour le panthéon chinois, du bleu ciel pour le panthéon grec, du doré pour le panthéon égyptien et du vert jade pour le panthéon nordique.

LA TYPOGRAPHIE

Pour ce qui est de la typographie, nous sommes tombé après quelques recherches sur la Dalek Point, une linéales uniquement angulaire qui rappelle les hyroglyphes et les gravures romaine. En plus de cela grâce à cette typographie on peut utiliser le GOD de GOD Corporation pour en faire un anacyclique (mot qui se lit aussi à l' envers). Pour ce qui est du texte des effet sur les cartes nous avons choisi de la Roboto une typographie qui est agréable à lire et qui se marie parfaitement avec la Dalek Point.



LÉGENDE: BONHOMME.AI



**CORPORATION
DUEL**

LÉGENDE: LOGO.AI



LEGENDE-VITRAILLE.JPG

PROTOTYPAGE

PREMIERES MÉCANIQUES

La première mécanique que nous voulions exploité est la mécanique de dévoilement de cartes, car le joueur attaquant à le choix de posé une carte non dévoilé qui permet de dissuader le joueur adverse d'attaquer cette carte en particulier. En effet nous avons introduit dans le jeu plusieurs cartes permettant lorsqu' on les attaques de détruire instantément la colonne. Ce qui nous amène a la deuxième mécanique.

Les cartes soutiens, en plus des cartes légendes (zeus, mulan, ...), il existe des cartes soutiens comprenant des cartes pièges et des cartes adeptes. Les adeptes se positionne ou non sur les cartes légendes et apportent des effets bonus type: bonus puissance, soin, poison, etc.

La troisième mécanique qui construit le jeu est est ou sont les actions et leur ordre pendant un tour, car lorsque c' est au tour d' un joueur ils doit exécuter dans cet ordre précis et sans avoir le droit de revenir en arrière les actions: pioche, attaque, pose de cartes. Ce qui a pour but de devoir anticiper certaines actions.

EQUILIBRAGE ET PLAYTESTS

Il a fallu peu de temps pour nous rendre compte que notre jeu était mal équilibré, en effet il ya vait un top grand écart de statistique entre les cartes ce qui avait pour mérite de ne plus pouvoir jouer certaines cartes comme les cartes à 1 ou 2 de stats. Ensuite il a fallu revoir notre pioche et le nombre de cartes légendes.

Premierement la pioche, au début nous

avons décidé que la pioche offrirait seulement une carte (face découverte) ce qui en réalité créait un trop gros hasard et donc moins de stratégie. Nous avons donc choisit une pioche en dite «en cascade», elle offre plusieurs possibilités (ici 4 cartes face découvertes).

Le nombre de cartes Légendes, au départ nous avons 40 cartes légendes du au 40 atouts du Tarot Minchiate, nous avons alors du rajouter des cartes soutiens, les adeptes en créant deux catégories: la téléportation qui permet à une carte légende de changé de colonne; les adeptes destruction permettent eux de détruire une colonne dans certaines conditions. Ce qui a permit d' équilibré c' est aussi que les adeptes peuvent être joué à la place d' une carte légende, il possède alors 1 de stats.



LÉGENDE:SANS TITFSDFRE-1.PNG

LÉGENDE:SANS TITRE-1DSF.PNG

CARNET DE BORD

PREMIER CONCEPT À PARTIR DU TAROT MINCHIATE : «REIGNS»

Le tout premier concept que nous avions eu était de reprendre le principe de «Reigns», un jeu vidéo sur ordinateur qui consiste à prendre des choix et répondre à des PNJs, les sérieux problèmes que nous avons rencontrés était:

Nous n'arrivions pas à nous détacher de l'univers et des mécaniques secondaires, le jeu était comme un «Reigns» en jeu de carte.

Et le second problème était le rythme et l'ambiance de jeu n'ayant pas fait assez de playtests à cette période nous nous sommes rendu compte que le jeu était pas palpitant et que malgré un univers prenant (les mythologies, dieux, etc.) le jeu n'avait pas l'aspect narratif

qu'il nous manquait et que «Reigns» possédait.

Le troisième et dernier problème était que Reigns se jouait seul et nous avions l'ambition de créer un jeu multijoueurs ce qui fut une autre difficulté à essayer de surmonter.

DU TAROT MINCHIATE À GOD CORPORATION

Avant l'échec cuisant de notre remake de «Reigns» nous avons pensé à un jeu de plateau ou les cartes, car oui nous n'avons que des cartes formerait le plateau mais pour pouvoir créer des avatars, figurines il nous fallait des support de carte (de quoi les tenir debout) ce qui nous a rapidement été refusé.

Nous nous sommes donc dirigé vers un jeu narratif après «Reigns» remake. Nous avons pour ambition un jeu d'affrontement dans lequel il fallait

parvenir à créer des synergies entre dieux noté au préalable sur le livret de jeu (tel que Jormunguard et Cerbère par exemple pour leur monstrosité similaire), mais encore une fois la malchance nous ait tombé dessus le jeu était trop difficile à mettre en place, et surtout qu'après quelques playtests il s'est avéré tout aussi ennuyeux d'y jouer.

Puis après quelques réflexions, et l'aide de J (président du BDE de l'ICAN), nous en sommes convenus à un jeu de cartes de type Duel.

Les idées ont fusées et nous en sommes arrivé à concevoir ce jeu sans difficultés, si ce n'était le temps qui nous raistait.



LEGENDE:REIGNS 2.JPG



LEGENDE:REIGNS.JPG



LEGENDE:REIGNS_LOGO.PNG



LEGENDE:REIGNS_LOGO.PNG



GAME OVERVIEW DOCUMENT 1GDC