



Dossier de candidature au Master Jeux et Médias Interactifs Numériques

SOMMAIRE CONCEPTION VISUELLE

Ceci est un dossier de candidature au concours d'admission de l'ENJMIN pour l'année 2017, on y retrouve les différents éléments nécessaires à la réalisation d'un jeu vidéo sur le thème de l'oeuvre d'Etienne de la Boétie, le discours de la servitude volontaire.

Le discours de la servitude volontaire a été une oeuvre majeure dans la réflexion philosophique de l'époque. Etienne de la Boétie publie le discours final en 1576 alors qu'il n'est qu'adolescent.

Pour plus d'information sur la charte graphique, se référer à l'autre document de l'admission en Conception visuelle.

PARTIE GÉNÉRALE

Rapport à l'oeuvre	P 3
Histoire	P 3
Gameplay	P 4
Navigation	P 4
Fin d'une partie	P 5
Ambiance	P 5
Originalité	P 6

PARTIE CONCEPTION VISUELLE

Charte Graphique	P 7
Moodboard de références et tendances	P 8
Illustrations	P 9
Assets	P 14
Représentation d'une situation de jeu	P16
Logo	P 17
Copyright	P 18





RAPPORT À L'OEUVRE

L'œuvre d'Etienne de la Boétie pointe du doigt l'habitude d'un peuple à se soumettre auprès une volonté souveraine. Il analyse ici le mot "Liberté" et catégorise les façons de se battre pour celle-ci.

Plus loin, il prend en considération de manière historique la façon dont les souverains la détournent ou l'aveugle, afin que le peuple se sente en liberté malgré le système tyrannique. Le peuple ne réfléchit plus au sens de ce mot, acceptant ainsi sa situation.

Le texte en lui-même est un appel à l'ignorance globale de ce système "tyrannique" qui, selon lui, amènerait à la liberté absolue. Il parle des types de tyrans et celui qui m'a le plus intéressé est le tyran malgré lui. Fils d'ancien dirigeant qui ne connaît pas grand chose à la politique et qui profite comme si cela lui était dû.

Lorsque je déplace la problématique du discours à notre époque, j'obtiens ceci : Les gens pensent qu'une liberté naturelle n'existe plus, que la seule façon de l'acquérir est de monter les échelons de la société afin de devenir libre de droit grâce à l'argent et le pouvoir qu'il confère.

J'ai pour principe que le royaume dans lequel se déroule mon histoire est conquis par un mot qu'Etienne de la Boétie utilise souvent, 'l'habitude'. Le roi reste à son poste et le peuple, étant tout autant farfelu que le roi, ne cherche pas vraiment à se révolter. Le roi profite de cela pour ne rien faire et laisse toute la direction du royaume à la main du roi qui, ironiquement, pensait accéder à la liberté en ayant ce poste. Une métaphore qui fait allusion à ma "transposition moderne" du texte. Une mécanique principale (le fait de prendre sa liberté lorsqu'on la désire/finir la partie) est tirée directement de la thèse d'Etienne de la Boétie.

Dans l'intention pure et imagée, c'est une critique de l'idée absurde, actuelle et non-moderne qui consiste à "monter" les échelons de la société afin de s'émanciper et de chercher sa propre "liberté". Comme dans "Le roi et l'oiseau" de Paul Grimault, le roi dit : "Le travail c'est la liberté". Et dans l'intention du point de vue "design", c'est chercher sa propre limite d'attention. Le joueur se soumet aux exigences d'un souverain et à ses caprices afin de pointer du doigt directement la situation que le discours met en avant pour, au final, décider à tout moment de s'en libérer.

HISTOIRE

Le château de Frogate est un jeu de gestion top-down axé sur la mécanique de prise de décision avec une pointe d'humour qui se ressent à travers les habitants et leurs actions.

Nous incarnons un héros qui est au poste de main du roi, un gérant de château au service du Roi. Notre objectif est de remettre à flot un royaume ruiné et de devenir la meilleure main du roi. Ceci en répondant aux exigences farfelues et souvent contradictoires d'un roi et de son peuple qui ne nous mettent que des bâtons dans les roues et en faisant face à des événements aléatoires autant absurdes que ridicules au risque de finir exécuté.

GAMEPLAY

Le château de Frogate est un jeu de gestion/tactique en temps réel, PC, et en 2.5D qui se joue uniquement à un joueur. L'objectif principal est le scoring. Le score d'une partie est transformé en une expérience globale (progression méta) qui permet de débloquer des nouveaux éléments de jeu (salles, modifications de salles, protagonistes). Il est développé sur PC mais son design peut facilement être transformé en un jeu mobile. Le public visé est large, du hardcore gamer au joueur casual (les fins stratégies feront des parties longues mais l'expérience méta récompense tous les joueurs).

Le jeu est un quick game (5-45 min) qui consiste à faire durer le plus longtemps la partie afin d'obtenir un score élevé. Il a l'originalité d'être **arrêté par le joueur à n'importe quel moment**. La prise de risque est donc un énorme enjeu. Va-t-on arrêter de jouer maintenant car cela devient compliqué, ou allons-nous risquer de continuer le jeu pour des points de score en plus, quitte à perdre plus ? On a de la rejouabilité et une évolution du joueur qui apprend par ses erreurs, cela au sein même d'une partie et/ou à force de jouer.

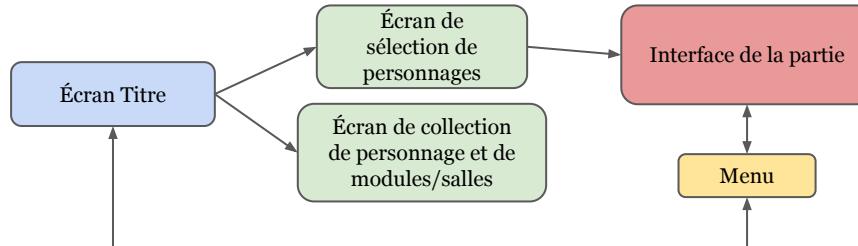
On contrôle un gérant de château cherchant à agrandir celui-ci. Seulement à chaque agrandissement, le jeu devient plus complexe car **chaque partie du château demande un micro-managing propre**. Chaque salle a un entretien à avoir ou des particularités propres pour maintenir la jauge de satisfaction du Roi au maximum (déplacer un garde dedans par exemple). Si celle-ci atteint 0%, la partie s'arrête. Des événements aléatoires apparaissent pour ralentir l'avancée du joueur (attaque de paysans mécontents, banquet de nains, réunion politique locale). Le jeu gagne en complexité et pousse le joueur à hésiter entre être capable de continuer ou choisir d'arrêter la partie.

NAVIGATION

Contrôle & Navigation : Partant du principe qu'il y a une base de gestion, on a une vision du haut en Top-Down/Stratégie. On déplace la **caméra** en plaçant la souris sur les bords de l'écran ou avec les flèches directionnelles (drag pour mobile). La souris permet de sélectionner les éléments interactifs des modules/salles et permet aussi de naviguer à travers les menus de gestion.

Les parties sont rapides, on peut toutefois suspendre et reprendre la partie. On peut donc dans le **menu principal** lancer une nouvelle partie, l'écran de **gestion des personnages et collection de salles** et dans le jeu on peut accéder aux paramètres ou revenir au menu principal. L'interface doit comprendre tous les éléments nécessaires sans être trop chargée car la lisibilité des informations à l'écran doit se faire le plus rapidement.

Navigation principale :





FIN D'UNE PARTIE

Il y a deux façons de finir la partie : - soit en se faisant **exécuter**,
- soit en choisissant de **quitter le poste** de main du roi en appuyant sur le bouton “Se libérer”.

Note : Le bouton “Se libérer” est toujours présent à l’écran, ce qui inclut que l’on peut finir la partie dès le début. Seulement nous n’obtiendrons pas un score élevé. Le scoring étant l’objectif plus large de comparaison entre les parties. Se faire exécuter divise par 2 le score.

AMBIANCE

Graphique : Le jeu est en 2.5D, les couleurs sont très **contrastées** et l’ambiance lumineuse est plutôt **froide** pour calmer le côté jeu de plateau vif et rapide. Plus le jeu avance plus la carte deviendra remplie d’éléments. Afin de ne pas s’y perdre, il est impératif que les éléments liés à la micro-gestion des salles soient bien mis en évidence. Chaque salle émet, en fonction de son besoin d’entretiens, de la lumière afin que le joueur puisse facilement être attiré par les endroits qui sont mal gérés.

Un exemple de palette :



Sonore : Une petite musique d'**ambiance festive mais discrète** médiévale accompagne le jeu, chaque salle génère des bruits et des sons d’ambiance supplémentaires, les bruitages des placements des objets sont très important (telle que la construction d’un nouveau module ou la sélection d’un module), étant fort similaire à un jeu de plateau on peut faire référence aux sons de HearthStone pour l'**accompagnement FX**. Les bruitages des personnages qui se déplacent dans le château ou réagissent sont des **voix enregistrées**.

ÉLÉMENTS ORIGINAUX

L'originalité du projet réside dans son gameplay, la possibilité de choisir quand arrêter la partie, cela à n'importe quel moment, ceci mixé à un jeu de stratégie et de gestion. C'est ainsi qu'au niveau du gameplay, on retrouve une tension que l'on peut avoir lors d'une partie de poker allons nous passer notre main ou allons nous continuer ?). Mais, ici, en temps réel, créant une dynamique au sein du gameplay.

On retrouve un jeu avec des **objectifs globaux et locaux**, lors de l'ajout de contenu, il est impératif de prendre en compte le fait que les 3 types d'objectifs se doivent d'influencer les autres.

Global : La progression méta comme objectif principal, il récompense le joueur en fonction de la qualité de ses parties.

Moyen : Construire son château ainsi que d'avoir un score élevé.

Local : Gérer les modules/salles, remonter au maximum la jauge de satisfaction du roi.

C'est aussi un jeu qui laisse à **réfléchir** : chaque fin de partie est accompagnée par une phrase de réflexion (quote), comme celle que l'on peut retrouver dans le discours de la servitude volontaire d'Etienne de La Boétie. En fonction de la fin de la partie, les phrases changent. Si nous quittons notre job en "se libérant" on aura des phrases positives et inspirantes par exemple.

Le concept propose également une grande **rejouabilité** : Avec une progression méta, le joueur débloque du contenu. Ceci a pour but d'assurer une grande personnalisation lors des parties. On a, plusieurs façons d'agencer son château, chacunes a ses avantages et ses inconvénients.



PARTIE CONCEPTION VISUELLE



CHARTE GRAPHIQUE

La charte graphique du château de Frogate se porte sur un aspect **rythmé** mais **renfermé**. On cherche à retrouver une ambiance proche des jeux de rôle et des jeux de plateau entre amis. Le but du projet est de donner une expérience floue et rapide d'une prise de décision, le joueur entre dans un système d'auto réaction. Le concept qu'Etienne de la boétie met en avant; "l'habitude", démontre bien le flou et la répétition.

Lors de l'élaboration de la charte, j'ai tout d'abord mis quelques mots en évidence qui me permettrait d'établir une recherche de références cohérentes (liberté, évasion, flou, gestion, rapidité, contrôle, réflexion, temps, folie, partie de carte). Afin d'aller à l'encontre du Gameplay pour que le joueur ne se sente pas écrasé par le surplus d'information, je choisis de partir sur des **couleurs froides**. Dans une approche plus authentique du rapport au monde mais, en ajoutant une pointe de folie, on obtient une dimension proche de l'art romantique sur laquelle je me suis penché pour mes recherches. On obtient bien une ambiance qui raconte énormément, qui parle de l'évasion et qui dans certaines mesures donne une ambiance plutôt froide et reposante.

Le choix de prendre une palette multiple et ouverte me semblait important, car le but est d'accompagner la complexité que propose le jeu.



Caspar David Friedrich,
La mer de glace



William Turner,
L'incendie du parlement



Géricault, *Le radeau de la Méduse*



Caspar David Friedrich, *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*



Pieter Bruegel L'Ancien, *La tour de Babel*

MOODBOARD DE RÉFÉRENCES ET TENDANCES

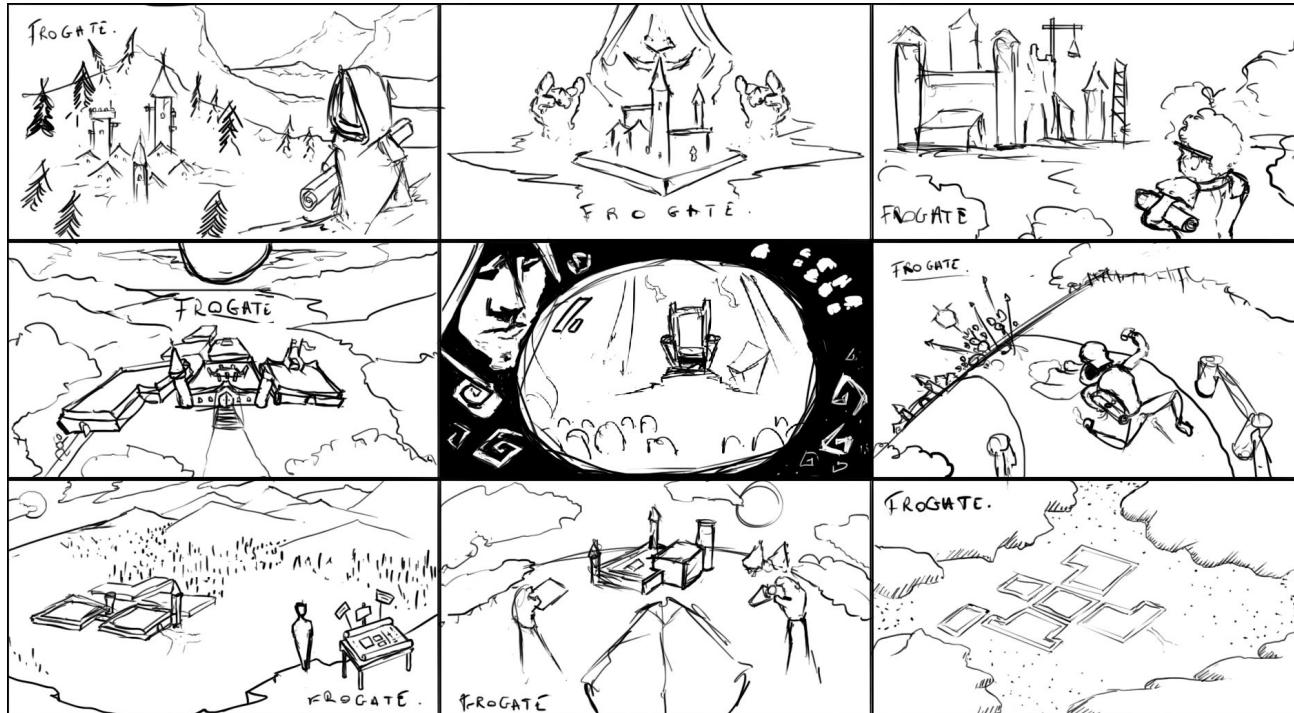
Je trouvais important, avant de me lancer dans la réalisation d'une charte graphique précise et d'une réalisation d'assets ainsi que d'illustrations, d'avoir une banque de données des tendances actuelles. Dans celle-ci j'y inclus des références d'interfaces, de visuels, de couleurs et d'ambiances similaires à celle du jeu. J'y ajoute également une des variations de la palette (voir la page "Copyright" pour les références exactes).



ILLUSTRATION

Pour les illustrations je voulais que l'on ressente l'ambiance du jeu et mettre la mécanique de gestion en avant. J'ai donc mis en avant la construction qui est le gameplay principal et le contrôle. J'ai repris les mots clés énumérés plus haut et j'ai ensuite cherché des références. J'ai donc commencé par quelques images en ligne claire afin d'avoir une "palette" de composition qui comprend tous les éléments importants relatifs à mon jeu.

J'ai également fait des recherches d'illustrations narratives afin d'assurer une diversité dans les recherches mais ma conclusion fut par rapport à celles-ci, que l'on ressentait moins l'objectif ou le contenu du jeu.



ILLUSTRATION

Comme première image, je voulais que l'on ressente le côté construction, grandeur et d'évasion que l'on peut retrouver dans le gameplay. Étant un jeu top/down au niveau de la caméra, il me semblait judicieux de cadrer avec une vue plongeante. Je voulais faire ressentir le côté miniature que l'on peut assimiler à un jeu de société, et avoir ainsi l'impression d'être une entité qui observe et dirige. Les lignes directrices encadrent l'élément central et renforce ainsi la composition.

Voici les étapes par lesquelles je suis passé pour réaliser cette image:

1. Je réalise le dessin à la ligne claire pour donner une idée générale du contenu.
2. J'établiss la composition et le centre d'intérêt dans mon image.
3. Je détaille le décor et affirme la densité des éléments.
4. Je colorise avec la palette de couleur de la charte graphique en utilisant des couleurs simples qui feront ressortir les éléments principaux de l'image.
5. Je rajoute du niveau de couleur, renforçant toujours le point d'intérêt principal de l'image.



ILLUSTRATION

Pour finir j'ajoute le logo et quelques détails. (Le procédé de création a été réalisé dans "Photoshop").

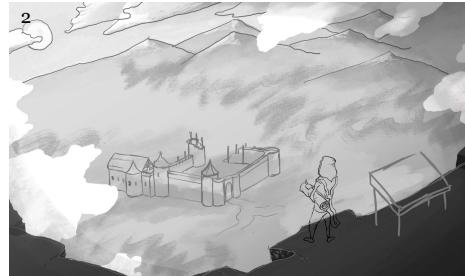
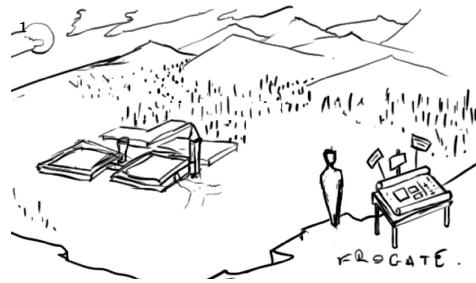


ILLUSTRATION

Voici un deuxième développement d'image, je voulais représenter le rôle de main du roi, je voulais que l'on ressente le contrôle et la gestion, l'expansion et donner un côté ample à mon image. Dans celle-ci j'y rajoute un personnage que j'ai réalisé sur papier et ensuite scanné. J'ai donc pu l'implémenter assez tôt dans le développement de mon image. Celui-ci tient des plans et se situe à côté d'une table d'architecte, une image qui résume mon jeu. Le procédé de création est similaire à celui de l'image précédente.

Voici les étapes par lesquelles je suis passé pour réaliser cette image:

1. Je réalise le dessin à la ligne claire pour donner une idée générale du contenu.
2. J'établis la composition et cherche à installer tous les éléments narratifs de mon image.
3. Je détaille le décors et affirme la densité des éléments.
4. Je colorise avec la palette de couleur de la charte graphique utilisant des couleurs simples qui feront ressortir les éléments principaux de l'image.



ILLUSTRATION

Pour finir j'ajoute le logo et quelques détails de contraste sur le personnage et dans l'environnement. (Le procédé de création a été réalisé dans photoshop).

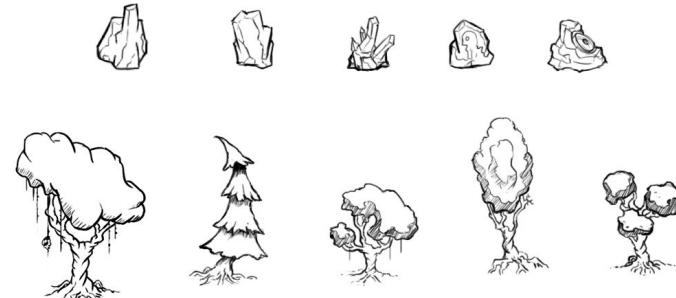
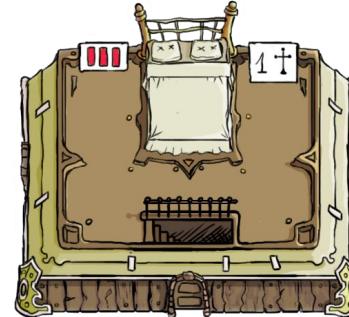
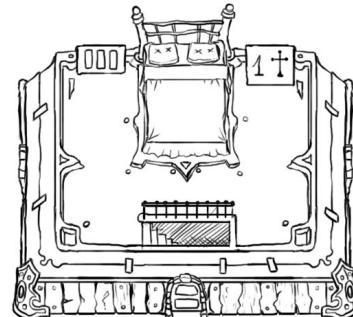
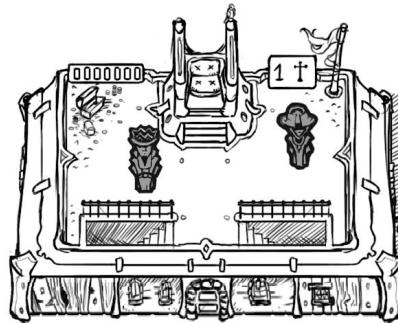


Frogale

ASSETS

Recherches des assets de jeu

Afin de mieux cerner les assets, j'ai réalisé quelques recherches afin d'avoir une idée de la direction de leur développement.



Deux modules/salles : je voulais faire transparaître le côté jeu de plateau, donner un sentiment de pion ou de case à placer, j'ai donc mis en évidence l'élément important de chacune des salles, ce qui représente la fonction de la salle (salle du trône à gauche et chambre à droite) (pour plus de détails sur la colorisation de l'asset voir page suivante).

L'apparence des personnages m'est venue rapidement, l'idée de pion était là dès le début. Il faut reconnaître assez rapidement le rôle du personnage afin de ne pas perdre de temps, le côté simple était donc à mettre en avant (ici une nonne et le roi).

Des rochers et arbres comme objets destructibles. J'ai réalisé quelques variations car en début de partie, si l'on se déplace sur la carte, on ne verra que des éléments destructibles (à part le hall d'entrée et la salle du trône).

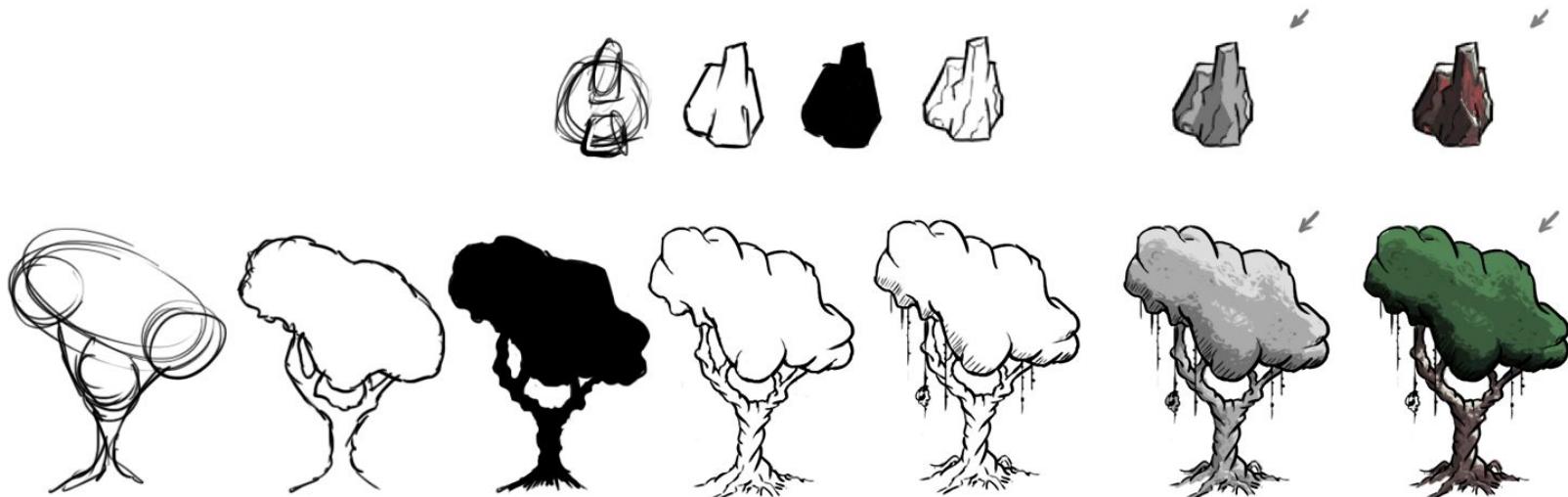
ASSETS



Les objets destructibles et processus de réalisation : étant donné que les obstacles constitueront les seuls éléments de décors visibles en début de partie (à part le hall et la salle du trône), il me semblait important de conceptualiser ceux-ci afin d'avoir une représentation de ce qu'ils pourraient donner en jeu. Les concepts suivants ont été réalisés sur "Photoshop" et le processus de réalisation est le même pour les modules/salles.

Voici le procédé que j'ai utilisé :

1. Établir une forme.
2. Définir par les contours, les parties importantes de la forme.
3. Réaliser la silhouette et ajuster les contours.
4. Terminer la forme et ajouter des détails.
5. Donner du volume et ajouter les lumières grâce à des tons de noir et blanc.
6. Terminer en ajoutant les couleurs.



REPRÉSENTATION D'UNE SITUATION DE JEU

J'ai poussé la conceptualisation des assets afin de m'assurer de la direction que prendrait la conception artistique des éléments de jeu. J'ai donc employé "Unity" pour réaliser rapidement une disposition des éléments, j'ai paramétré la caméra selon les critères établis dans le document de game design.

J'ai placé les assets du jeu "finis" et j'ai rajouté des effets visuels pour que l'on ressente l'ambiance du jeu. J'ai ensuite peint par dessus l'image pour donner une idée bien précise de l'ambiance finale.





LOGO

Pour réaliser ce logo, j'ai cherché à donner les éléments essentiels du jeu.

1. Faire ressortir le côté jeu de plateau, taverne était le but premier. J'ai donc décidé de partir sur une enseigne.
2. Donner des éléments de jeu, j'ai ajouté au tissu rouge qui entoure l'enseigne les symboles des 4 voies de jeu possible. (Ressources, Religieux, Militaire et Politique).
3. Les couleurs de la palette principales devraient s'y retrouver afin qu'on ressente l'ambiance globale du jeu.
4. Pour la police d'écriture, je suis parti sur la police "Orator Sdt" pour le haut du texte et pour la partie du bas j'ai créé à la main une police d'écriture à partir de multiples références.



COPYRIGHT

Image de la charte :

Caspar David Friedrich, *La mer de glace*

William Turner, *L'incendie du parlement*

Géricault, *Le radeau de la Méduse*

Caspar David Friedrich, *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*

Pieter Bruegel L'Ancien, *La tour de Babel*

Référence du moodboard des tendances :

Armello (<http://armello.com/>),

Endless Legend (<http://www.amplitude-studios.com/>),

Don't Starve (<https://www.kleientertainment.com/>),

Godus, Civilisation(<https://civilization.com/>),

Harington (Artiste sur Artstation, <https://www.artstation.com/artist/davidharrington>),

GoodGame's (<https://goodgames.com/>),

Ori and the blind forest (<http://www.oriblindforest.com/>),

Faeria (<https://www.faeria.com/>).

