# Taralda

Game Design Document

Yann Chatila

Lotta Lehtonen

John-Samuel Ladouce

Farah Briki

# Table des matières


**I. Le Projet** ---------- 6

- Principaux généraux ---------- 7
- Ambiance visuelle ---------- 11
- Ambiance sonore ---------- 13
- Expériences & Sensations ---------- 14
- Points Forts & Accroche ---------- 15

**II. Gameplay** ---------- 16

- Capacités du joueur ---------- 17
- Le Campement ---------- 17
- Les expéditions sur l'île ---------- 18
- Ennemis & Obstacles ---------- 19
- Comment quitter l'île de Taralda ---------- 22
- Ou comment échouer et y mourir ---------- 24
- Boucles de Gameplay ---------- 25

**III. Jouabilité** ---------- 28

- Caméra, Contrôle, Personnages ---------- 29

**IV. Éléments du Jeux** ---------- 30

- Ressources ---------- 31
- Édifices ---------- 39
- UI et Boutons ---------- 42
- Animations ---------- 57
- Soundtracks et Bruitages ---------- 58

# Table des matières

**V. User Expérience** ---------- 60

- Mécaniques de jeu - Gestion sur le campement --------- 61
  - Edifices et ressources ---------- 61
  - Energies et santé ---------- 68
  - Entrainement ---------- 73
  - Nuit ---------- 75
  - Feu ---------- 77
- Mécaniques de jeu - Interaction avec le reste de l'île --- 78
  - Expédition ---------- 78
  - Interaction avec les communautés ---------- 86
  - Affrontement ---------- 96
  - Aventures ---------- 97
  - Quêtes ---------- 98
  - Conflits de l'île ---------- 99
  - Moral des personnages ---------- 104
  - Drames ---------- 105
  - Fabriquer un radeau ou une radio ---------- 110
- Mécaniques de jeu - Organisation du groupe ---------- 111
  - Barre de Moralité et Bien-être ---------- 111
  - Aptitudes des personnages ---------- 114

# Table des matières

**VI. Flux de jeu & Histoire** ---------- 115
- Tutoriel ---------- 116
- Structure de Jeu et Narrative ---------- 117
- Rythme ---------- 118
- Progression ---------- 120
- Motivation ---------- 121
- Cut Scenes ---------- 122
- Rejouabilité ---------- 123
- Temps de Jeu ---------- 124

**VII. Accesibilité** ---------- 126
- Interface ---------- 127

**VIII. Niveau Test** ---------- 131
- Ma Journée ---------- 132
- Retour d'expedition ---------- 143
- Soirée de travail ---------- 144

**IX. Production & Game Development** ---------- 147

**X. Annexe** ---------- 156
- Description de l'Univers ---------- 157
- Rétroplanning du projet ---------- 163
- Repartitions des tâches du groupe ---------- 164

# I – Le projet

# Principes Généraux

## Synopsis

Un avion se crash sur une **île** perdue au milieu de l'océan. Une partie des survivants s'unit pour **survivre** et **bâtir un campement**. Mais il semble que cette île ne soit pas déserte.

Nos survivants ne tardent pas à découvrir qu'un **conflit meurtrier** frappe ce lieu, appelé Taralda, **opposant diverses communautés**. Quitter cet endroit ne sera pas aisé...

# Principes Généraux

## Intrigue & But du Jeu

L'objectif final du jeu est de faire **quitter l'île à notre groupe**.

Pour cela, il est nécessaire de **le développer et le renforcer**, afin que nos survivants puissent **survivre** aux **dangers de la nature** et au **conflit sanglant** opposant deux communautés de l'île : la **tribu Hakama** et les **Étincelles**.

Dans ce lieu marqué par la haine, notre groupe doit trouver sa place. **Se replier sur soi-même**, **nouer des relations**, ou faire **main basse sur les ressources de ses voisins** : toutes les stratégies sont bonnes à prendre pour **garantir la prospérité du groupe**, et à long terme, **lui faire quitter l'île**.

# Principes Généraux

## Thématiques

Le thème principal de *Taralda* est la **Survie**. Cependant, l'histoire du jeu explore d'autres thématiques comme les **relations humaines**, la **politique**, la **guerre** ainsi que la **religion**.

## Personnages jouables & Focalisation

Notre groupe rassemble **des survivants**, dont le nombre peut aller jusqu'à **20**. C'est à travers **leur point de vue** que nous voyons l'histoire de Taralda se dessiner.

## Contexte

Ces survivants sont totalement **coupés du monde moderne** sur cette île sauvage. Taralda est majoritairement habitée par des **tribus d'autochtones** vivant dans une situation primaire.

# Principes Généraux

## Fiche Signalétique

| | |
|---|---|
| TITRE | *Taralda* |
| GENRE | Jeu de gestion survie |
| CIBLE | Casuals et habitués de jeux de gestion |
| SUPPORT | PC |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 joueur |
| MODELE ECONOMIQUE | Achat immédiat : **15 euros** |
| DUREE DE VIE | ~ 8 h de jeu au total |
| TECHNOLOGIE | Unity<br>Photoshop |

# Ambiance Visuelle

*Taralda* est un jeu qui possède des graphismes en **pixel art**, dans la veine des **jeux indépendants**.

Le joueur est déposé sur une plage, dans un camp entouré par une **nature foisonnante**.

Design

Graphismes finaux espérés

# Ambiance Visuelle

Pour participer à **l'immersion**, le jeu serait dôté d'une interface au **style organique** (bois, pierre, bois, feuilles, etc...), comme ce que l'on peut retrouver dans un jeu comme *Virtual Villagers*.

# Ambiance sonore

La sonorité de *Taralda* est typique d'un **jeu de gestion** :

## Bruitages

Ils participent à former un ensemble de sonorités devenant vite **reconnaissables**, pour créer une **familiarité** avec l'espace de jeu qui nous est offert.

## Musique

L'ambiance est soutenue par une **OST posée et en retrait**, idéale pour un jeu de gestion, participant à **apaiser le joueur**, et à le **garder concentré** sur ses tâches. De plus, le type de musique proposé est ancrée dans **l'exotisme du lore** de ce jeu.

*(Exemples de Bruitages et Musiques dans IV - Soundtracks et Bruitages, qui délivrent nos intentions pour l'ambiance sonore du jeu)*

# Expériences & Sensations

Taralda propose une expérience **progressive** destinée à ravir tous les **passionnés de jeu de gestion**. En agrandissant son groupe, en améliorant son campement ou en développant des relations avec d'autres communautés, le joueur n'aura jamais l'impression de stagner dans son avancée.

Cependant, *Taralda* arbore une autre dimension, qui est celle de la **survie**. Par son approche **réaliste**, le système de gestion est rendu **immersif**. En cela, le jeu présente également une expérience **transgressive**, en se permettant d'être **punitif** face à certains choix du joueur. Ce dernier ne doit pas se contenter d'améliorer son campement : il doit aussi gérer **avec parcimonie** ses ressources, veiller au bon état de son groupe, à son bien être physique et moral, etc.

Cette **hybridation entre gestion et survie** tend à situer ce jeu **entre l'easy fun et le serious fun**. C'est la raison pour laquelle Taralda est une expérience **responsabilisante** : le joueur prend conscience que chacun de ses **choix de gestion ont un impact**.

# Points forts & Accroche

La **survie** et **l'approche réaliste** dans un **jeu de gestion**.

Des phases pleinement narratives **nombreuses et variées**, permettant une **forte rejouabilité**.

L'impact de nos **choix** sur notre **gameplay de gestion**, mais aussi sur **l'histoire de l'île**.

# II - Gameplay

# Capacités principales du Joueur

**Gérer** notre groupe, ses ressources et son campement en donnant des directives à ses membres.

**Faire des choix** lors de scènes narratives.

# Le Campement

Notre campement est dressé sur une plage, au sud de Taralda. De nombreuses **ressources** sont **récoltables** dans le périmètre qui entoure cette zone.

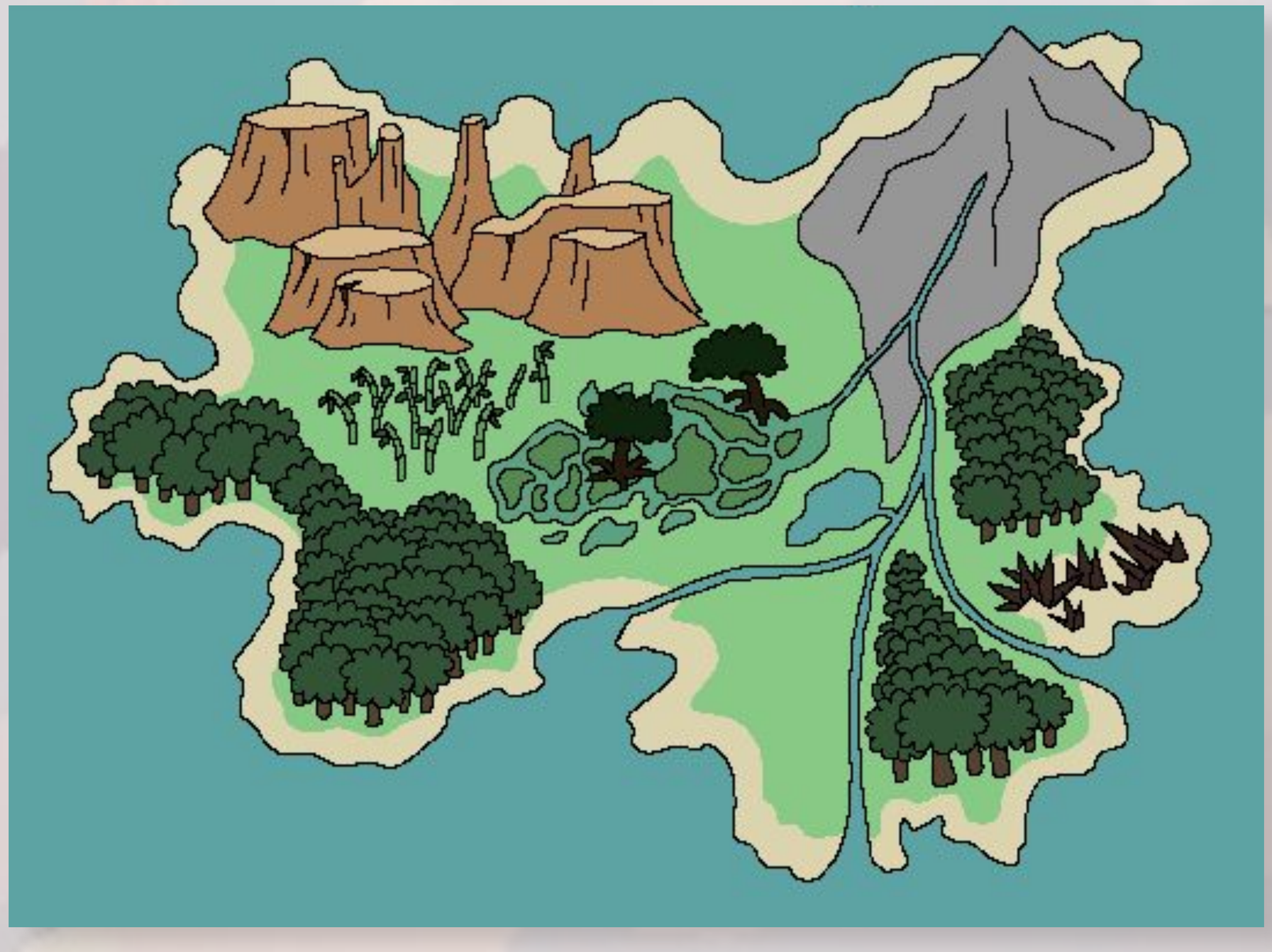
Le campement est essentiel à la **progression du groupe** : c'est là que nos survivants peuvent **bâtir** et **améliorer** leurs édifices, **Fabriquer des objets**, se **reposer**, etc.

# Les expéditions sur l'île

Il est possible d'envoyer des survivants en **expédition** dans des **zones stratégiques de l'île**.

Les possibilités lors des expéditions sont beaucoup **plus nombreuses que sur le camp**, grâce aux **rencontres** faites avec d'autres habitants de l'île.

Malheureusement, ces rencontres sont aussi très **hasardeuses**. De plus, l'issue de ces expéditions ne dépend que très peu de la seule volonté du joueur.



# Ennemis & Obstacles

## Communautés Principales

Les principales **communautés** de l'île peuvent vouloir du mal à votre groupe, si vous entretenez de **mauvaises relations** avec elles.

**Tribu Hakama**

**FIGHT**

**Tribu Etincelles**

## Communauté Secondaire

Cette petite communauté est composée d'**autochtones malfaisants**. Leur nuisance prend la forme de vols, d'affrontements, d'intimidations... Ils peuvent sévir sur votre campement, ou ailleurs sur l'île.

**Tribu Sorith**

[*Pour + d'infos sur l'histoire des communautés, voir Annexe - Communautés de l'île*]

# Ennemis & Obstacles

## Les Prédateurs

Les virées en dehors du campement peuvent être risquées, à cause de la **Faune de l'île**. Les bêtes sauvages peuvent même tenter de **s'introduire dans le campement** la nuit.

## La Nature

Les **éléments** se manifestent brutalement sur Taralda. Ils peuvent **frapper notre campement**, mais aussi le reste de l'île, déclenchant des **catastrophes inattendues**.

## Le Temps

Chaque action demande un certain **temps** pour être accomplie. Il est donc nécessaire de **prendre son mal en patience**.

# Ennemis & Obstacles

## Les Besoins du Groupe

Un certain nombre de critères doivent être pris en compte, si l'on souhaite conserver l'**harmonie** sur le campement, et **préserver** nos survivants d'une situation précaire.

## Les limites des Personnages

**L'Énergie, la Santé et le Moral** de chaque survivant sont de potentiels freins à notre progression, qui doivent être pris en compte en **assignant des tâches** aux personnages.

# Comment quitter l'île de Taralda

## Fabriquer un Radeau

Pour parvenir à ce stade, il faudra forcément **prendre part au conflit de l'île** en soutenant l'un des deux camps.

Les Étincelles disposent d'un **moteur** nécessaire pour la fabrication d'un radeau.

En **aidant les Étincelles** à massacrer la tribu Hakama, ceux-ci nous offrent le moteur en guise de gratitude. A l'inverse, notre groupe peut s'emparer du moteur par la force, en **soutenant les Hakama**.

# Comment quitter l'île de Taralda

## Fabriquer un Poste de Radio

Pour parvenir à ce stade, il est nécessaire d'atteindre un **stade de progression avancé** sur notre campement, et de disposer de **ressources rares et protégées**.

Il n'est pas nécessaire que le groupe prenne part au conflit de l'île pour atteindre cette fin. Mais en refusant de soutenir un camp, vos survivants **perdront peu à peu l'amitié de chacune des communautés**, jusqu'à se retrouver **isolés**.

# … Ou comment échouer et y mourir

## Isolement

La partie est considérée comme échouée si le groupe ne comprend plus **qu'un seul personnage**.

Un groupe peut diminuer par la **mort de ses membres**, mais aussi par leur **désertion**.

## Désertion Totale

Si la **Barre de Bien-Être** ou la **Barre de Moralité** atteint le **stade 0**, le groupe perd toute confiance en son unité, et **se dissout**.

[*Pour + d'infos sur les Barres de Bien-être et de Moralité, voir V - Barres de Moralité et de Bien-être*]

# Boucles de Gameplay

## Boucles Courtes

Parmi les **Boucles de Gameplay** Courtes, on peut regrouper toutes les situations où on confie des **tâches simples aux personnages** (récolte, expédition, etc...).

### Boucles de Gameplay - Attente

Les tâches les plus simples exigent simplement de **l'attente** de la part du joueur. Le joueur ne doit pas surmonter d'autre challenge avant de recevoir sa récompense. Celle-ci se limite donc, le plus souvent, à **celle qu'il est venu chercher**. C'est le cas pour tout ce qui est **récoltes**.

### Boucles de Gameplay - Hasard et Choix

D'autres mécaniques de gameplay mettent en avant du **hasard**, un **risque pris**, qui aboutit à une situation de **choix**. Le joueur est confronté à un **challenge décisionnel**. En conséquence de quoi, le joueur est souvent mieux **récompensé**. C'est le cas pour tout ce qui est **expéditions et quêtes**.

# Boucles de Gameplay

## Boucles Moyennes

C'est à **moyen-terme** que s'impose le véritable challenge d'un jeu de gestion : savoir **aligner l'ensemble** de ses tâches (BdG courtes) pour poursuivre un **objectif plus grand** que celui de la simple possession de ressources.

### Organisation autour d'un projet

Pour construire des édifices ou fabriquer des objets, le joueur doit faire en sorte de **réunir les ressources** qui lui sont nécessaires, en **coordonnant ses tâches**. Si le joueur combine mal ses actions, applique de mauvaises synergies, il mettra beaucoup plus de temps à atteindre ses objectifs.

### Stratégie relationnelle

C'est également par une **série de choix, orientés** vers un objectif, que le joueur parviendra, à moyen-terme, à nouer des **relations avec les communautés** de l'île.

# Boucles de Gameplay

## Boucles Longues

Les boucles de gameplay longues correspondent aux objectifs à atteindre pour **terminer le jeu**. Ce sont des objectifs **complexes**, qui demanderont une **très bonne organisation,** des **compétences avancées**, et une **bonne compréhension** du fonctionnement du jeu. Heureusement, ce sont des objectifs auxquels on ne peut tendre que vers la **fin du jeu**, une fois qu'on est rodé aux mécaniques de jeu.

# III – Jouabilité

# Caméra

**Vue de ¾** sur le campement, qui permet d'avoir une **bonne perspective** pour gérer tout ce qu'il se passe sur le campement.

# Contrôle

Comme c'est un jeu de gestion,
il se joue **sur PC via une souris**.

# Personages

Ce sont des **avatars**. Les survivants que l'on contrôle n'ont pas vraiment d'histoire. Ce sont plutôt des archétypes, avec des bonus.

# IV - Elément de Jeux

# Ressources

## Matières Premières

| Présentes autour du campement | Trouvable en expédition |
|---|---|
| Bois | Composants Mécaniques |
| Feuilles de palmier | Silex |
| Lianes | Bambou |
| Fibres | Cuir |
| Herbes Médicinales | Cuivre |
| | Pierre d'Ahral |
| | Herbes Médicinales |

Inépuisable | Epuisable | Associé à 1 zone

# Ressources

## Vivres

| Présentes autour du campement | Trouvable en expédition |
|---|---|
| Eau Potable | Eau Potable |
| Fruits | Fruits |
| Noix de Coco | Viande |
| Coquillages | Ration de Survie |
| Poisson | |

L'eau Potable est présente en quantité **inépuisable sur le campement**, en règle générale. Mais un Drame peut polluer l'eau temporairement, nécessitant de partir en expédition pour aller en chercher (*+ d'infos sur les Drames dans V - Drames*).

| Inépuisable | Epuisable | Associé à une zone |
|---|---|---|

# Ressources

## Objets - Soin

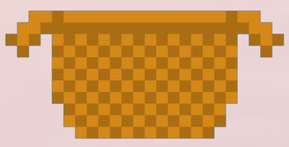
A usage unique

| Fabricables | Trouvable |
| --- | --- |
| Onguent | Bandage Stérilisé |
| Infusion | Médicaments |
| Bandage | |
| Elixir | |

# Ressources

## Objets - Outils

Ont une durabilité : au bout d'un certain usage, ils se briseront. Il sera nécessaire d'en produire à nouveau.

| Fabricables | Trouvable |
|---|---|
| Hache | Briquet |
| Echelle | Matériel de pêche |
| Pioche | |
| Serpe | |
| Gourde | |
| Panier de Récolte  | |

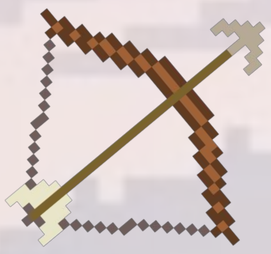
## Objet Unique

Débloquent des fonctionnalités jusqu'alors inaccessibles et/ou offrent un gros avantage sur certains aspects du jeu.

# Ressources

## Objets - Armement

Ont une durabilité : au bout d'un certain usage, ils se briseront. Il sera nécessaire d'en produire à nouveau.

| Fabricables | Trouvable |
| --- | --- |
| Couteau | Fusil |
| Lance | |
| Arc  | |
| Poison | |
| Armure en tissu | |
| Armure en cuir | |
| Armure en métal | |

### Objet Unique

Débloquent des fonctionnalités jusqu'alors inaccessibles et/ou offrent un gros avantage sur certains aspects du jeu.

# Ressources

## Objets - Eléments de Radio

| Fabricables | Trouvable |
| --- | --- |
| Pile | Emetteur Radio (dysfonctionnel) |
| Fils de cuivre | |
| Antenne | |

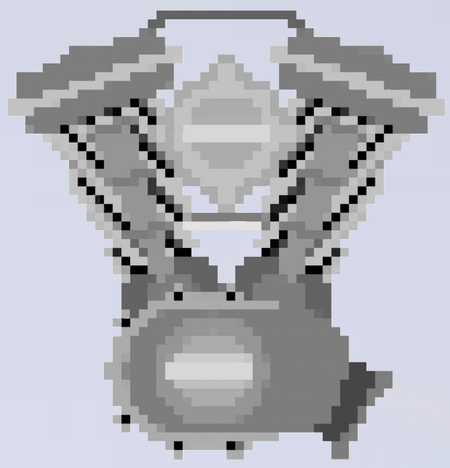
Objet Unique | *Décisif pour le jeu*

Débloquent des fonctionnalités jusqu'alors inaccessibles et/ou offrent un gros avantage sur certains aspects du jeu.

# Ressources

## Objets - Elément spécial

### Le Moteur



Cet élément est ce pourquoi vous vous battez contre, ou avec les Étincelles. Il est à la fois Unique, *décisif pour le jeu*, et **gagné en terminant la guerre**.

# Ressources

## Objets Uniques

Les éléments uniques auront pour effet de **débloquer des fonctionnalités** jusqu'alors inaccessibles et/ou offriront un **gros avantage** sur certains aspects du jeu.

**Le Briquet** permet de faire du feu très facilement et sans effort. Lorsqu'une Pluie torrentielle s'abat sur le campement, le groupe ne perd plus son feu.

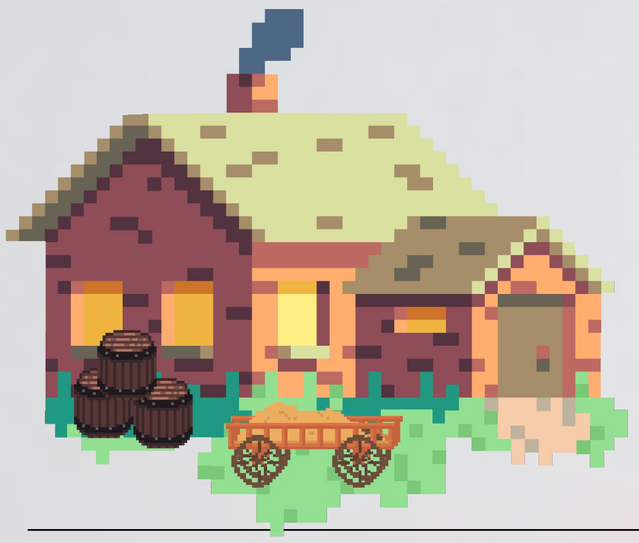
**La Canne à pêche**

permet de pêcher au campement : le poisson est la seule source de nourriture inépuisable sur le campement.

**L'arme à Feu**

est l'arme la plus puissante du jeu. Elle inflige des dégâts considérables.

# Edifices

| Édifices | Niveaux | Fonctionnalités débloquées |
|---|---|---|
| **Hutte**<br> | Pas De Niveau | **Repos.**<br>-<br>**Augmentation de la capacité d'accueil de survivants** : + 5 personnes.<br>-<br>Limitation à 4 huttes max. |
| **Réserve**<br>  | Niveau 1 | **Stockage des ressources.** |
| | Niveau 2 | Capacité de stockage **augmentée**. |
| | Niveau 3 | Capacité de stockage **augmentée**. |
| **Cabane à outils**<br> | Niveau 1 | Fabrications : **Hache** et **Échelle**. |
| | Niveau 2 | Fabrication : **Serpe** et **Pioche**. |
| | Niveau 3 | Fabrication : **Gourde** et **Panier de récolte**.<br>-<br>**Renforcement des édifices**. |
| | Niveau 4 | Fabrication : **Antenne**. |

# Edifices

| Édifices | Niveaux | Fonctionnalités débloquées |
|---|---|---|
| **Infirmerie** | Niveau 1 | Fabrication : **Onguent** et **Infusion**. - **Soin**. |
| | Niveau 2 | Fabrication : **Bandage** et **Elixir**. |
| | Niveau 3 | Fabrication : **Poison**. |
| | Niveau 4 | Fabrication : **Pile**. |
| **Caserne** | Niveau 1 | Fabrication : **Couteau** et **Armure en tissu**. |
| | Niveau 2 | Fabrication : **Lance** et **Armure en cuir**. |
| | Niveau 3 | Fabrication : **Arc** et **Armure en métal**. - **Entraînement**. |
| | Niveau 4 | Fabrication : **Fils de cuivres.** |
| **Défenses du camp** | Niveau 1 | **Meilleure sécurité** sur le campement. |
| | Niveau 2 | **Meilleure sécurité** sur le campement. |
| | Niveau 3 | **Meilleure sécurité** sur le campement. |

# Edifices

| Édifices | Niveaux | Fonctionnalités débloquées |
|---|---|---|
| **Feu de camp** | Pas De Niveau | Temps de jeu supplémentaire : **le Soir**. - **Meilleure sécurité** sur le campement. - **Cuisson** de la viande et du poisson. |
| **Poste de radio** | Pas De Niveau | **Quitter l'île.** |
| **Radeau** | Pas De Niveau | **Quitter l'île.** |

# UI et Boutons

## UI supérieure

Bouton du Menu

Menu

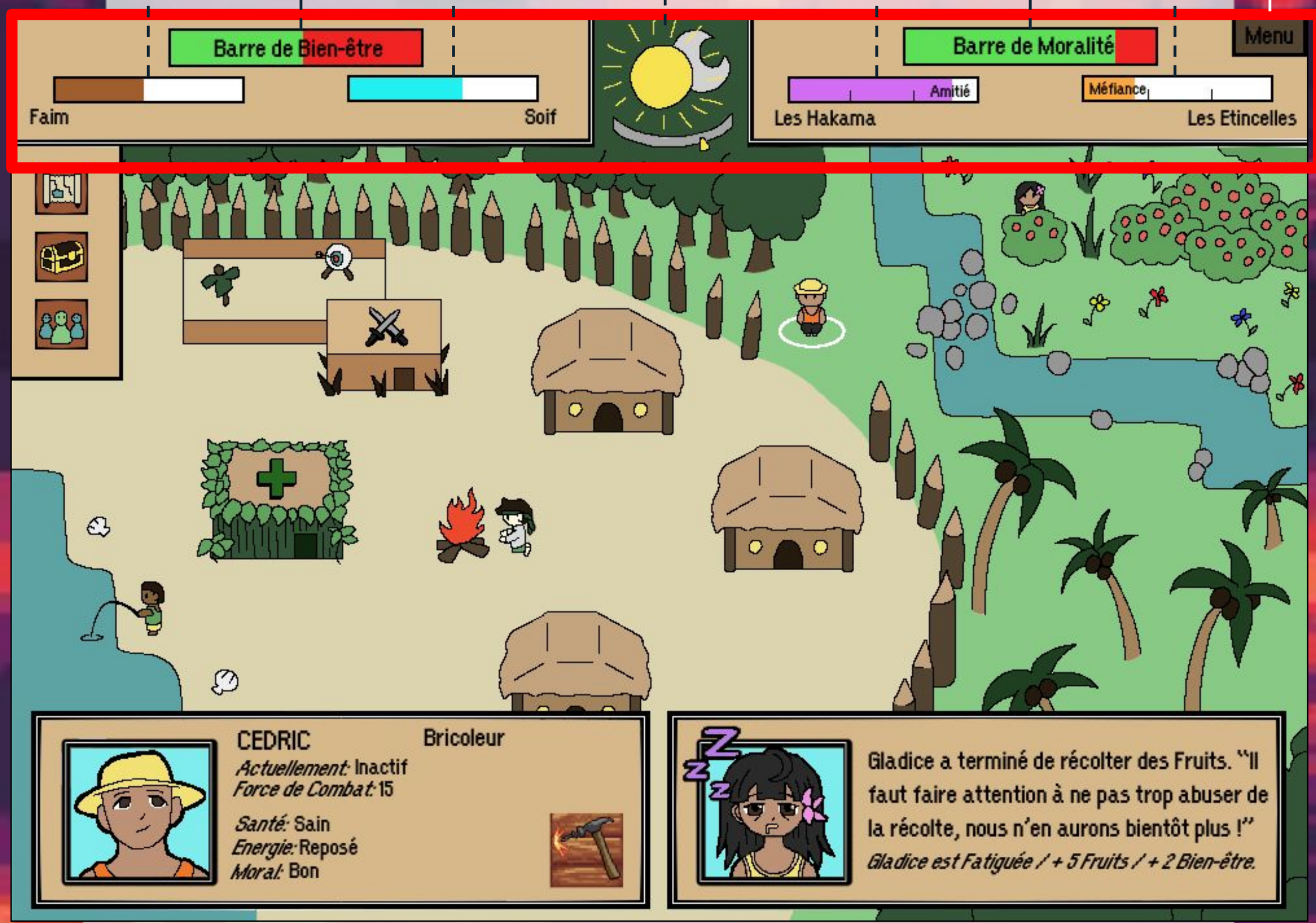
Indicateur d' évolution du temps

Barre de Bien-être

Barre de Moralité

Barres de Faim et soif

Barres de relations

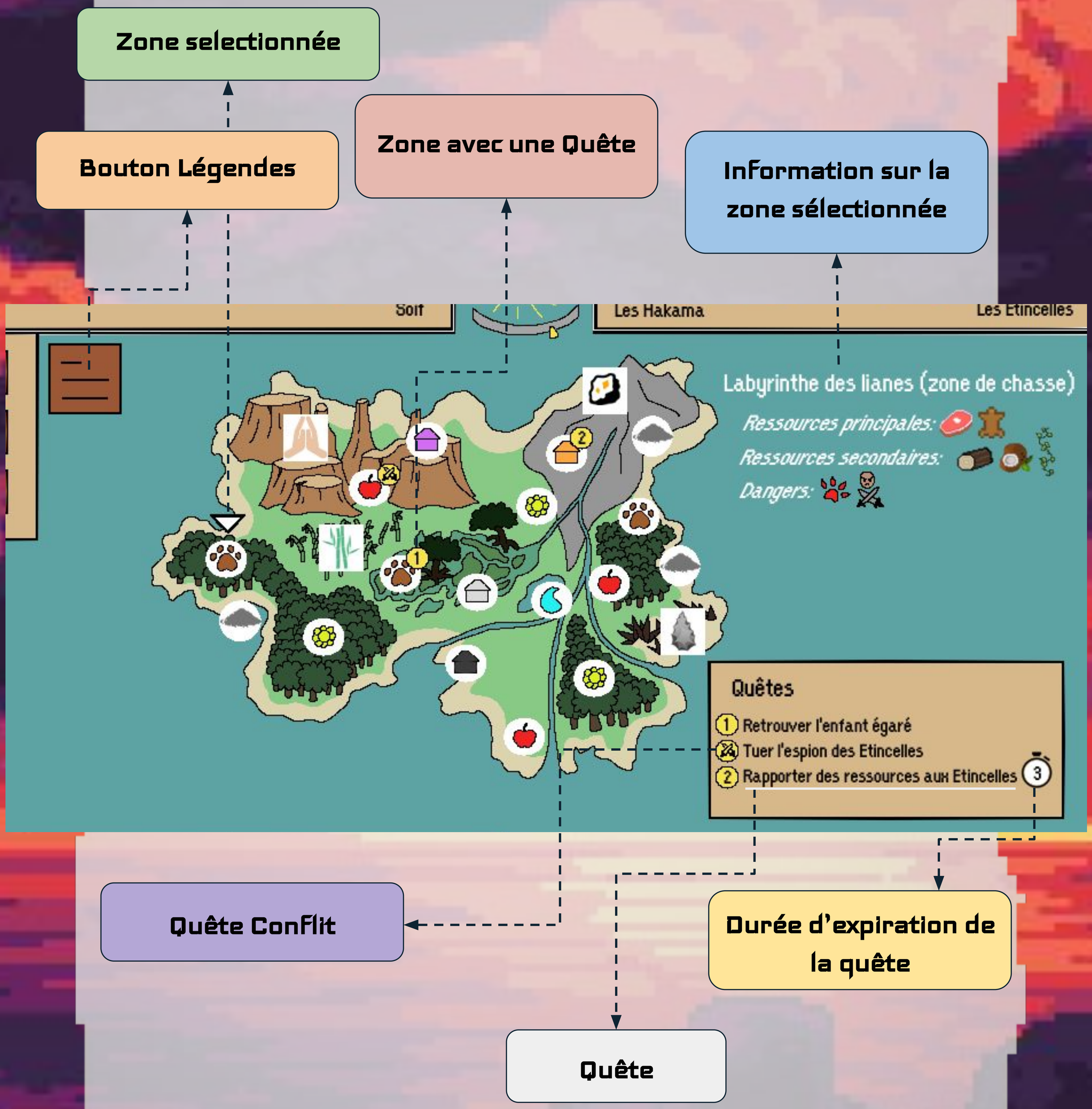


# UI et Boutons

## UI latérale

# UI et Boutons

## UI latérale - Carte

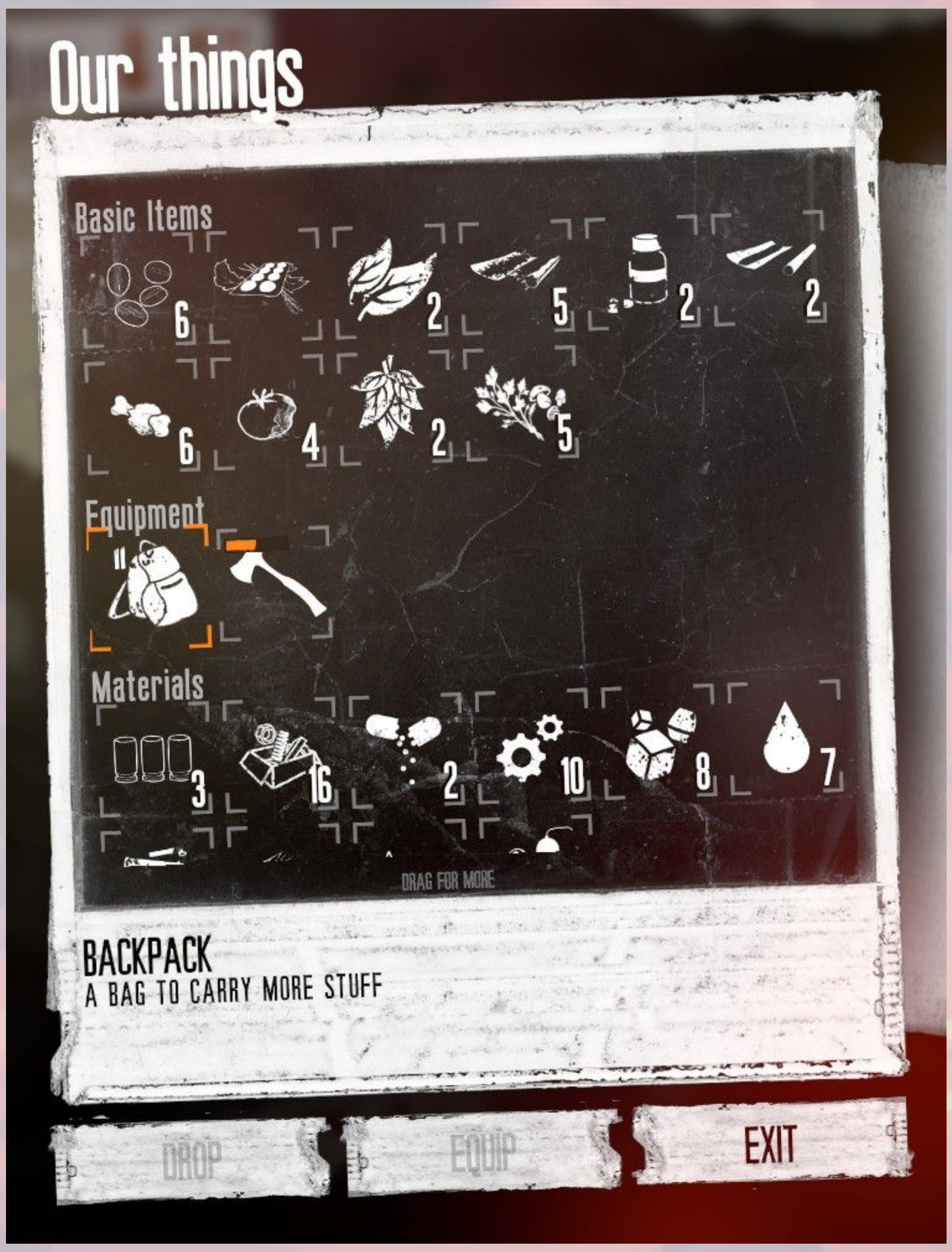


# UI et Boutons

## UI latérale - Carte (Légendes)

# UI et Boutons

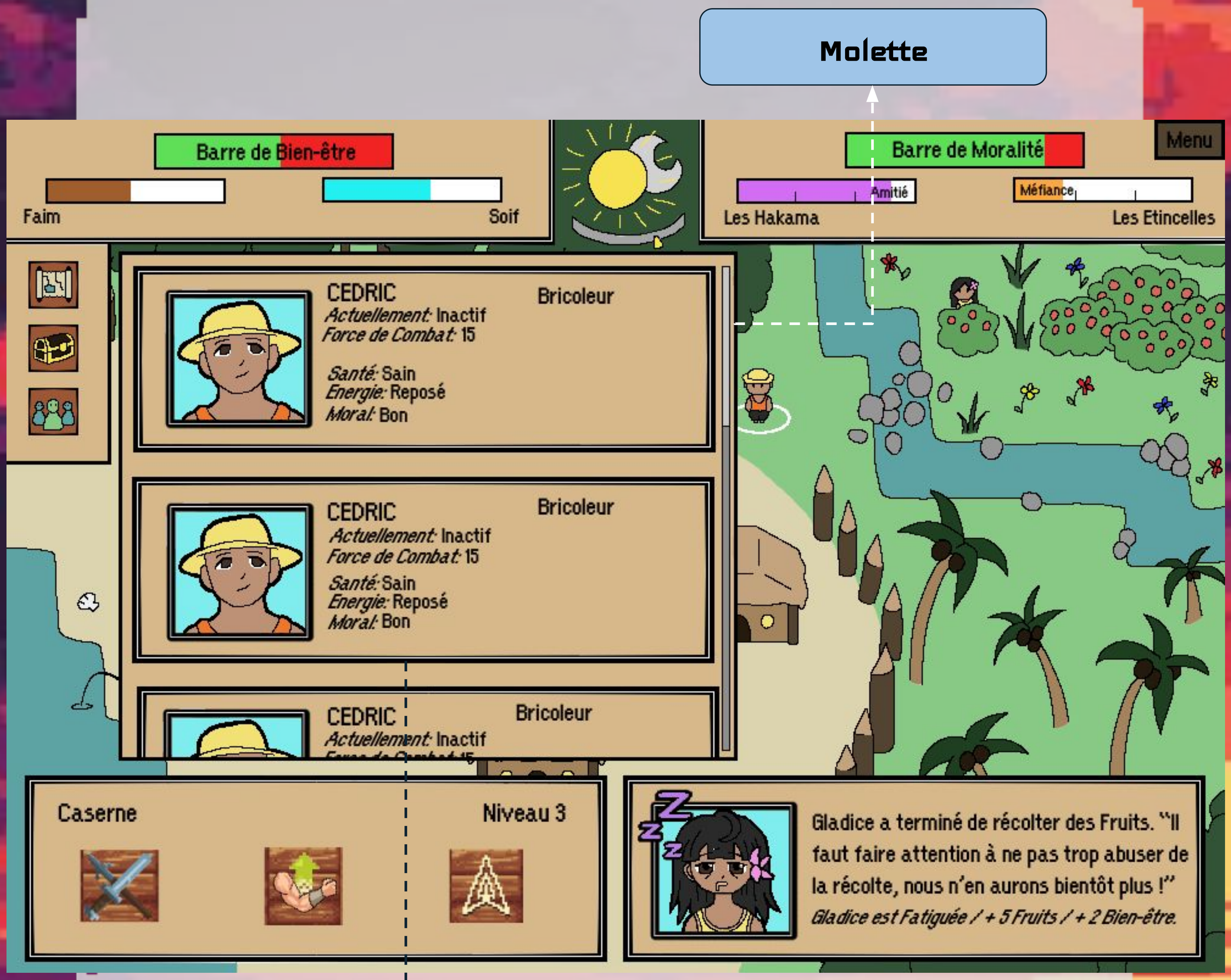
## UI latérale - Inventaire




**Affichage similaire** à celui que l'on peut retrouver dans le jeu *This war of mine*, par exemple.

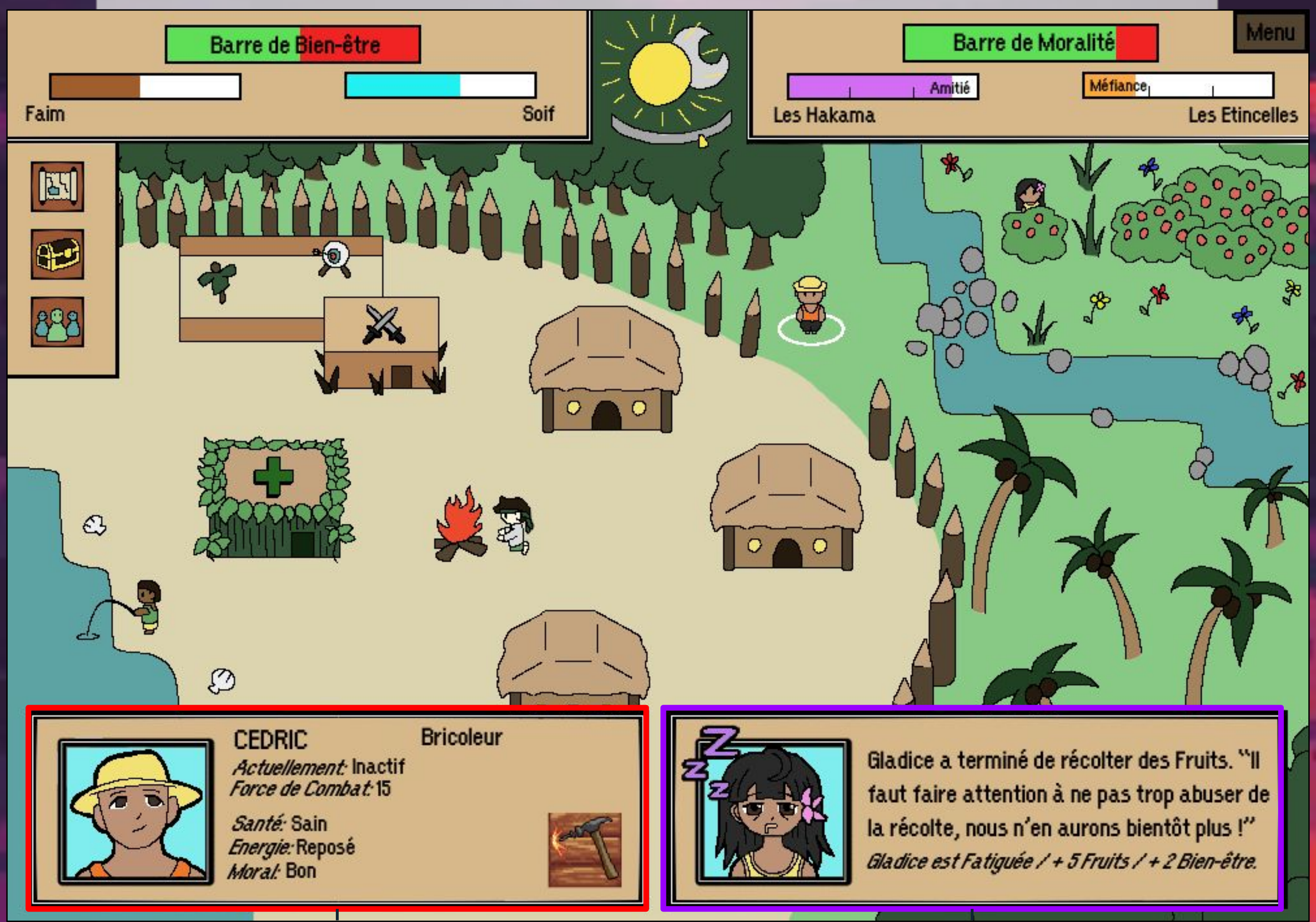
# UI et Boutons

## UI Latérale - Liste de survivants



# UI et Boutons

## UI inférieure



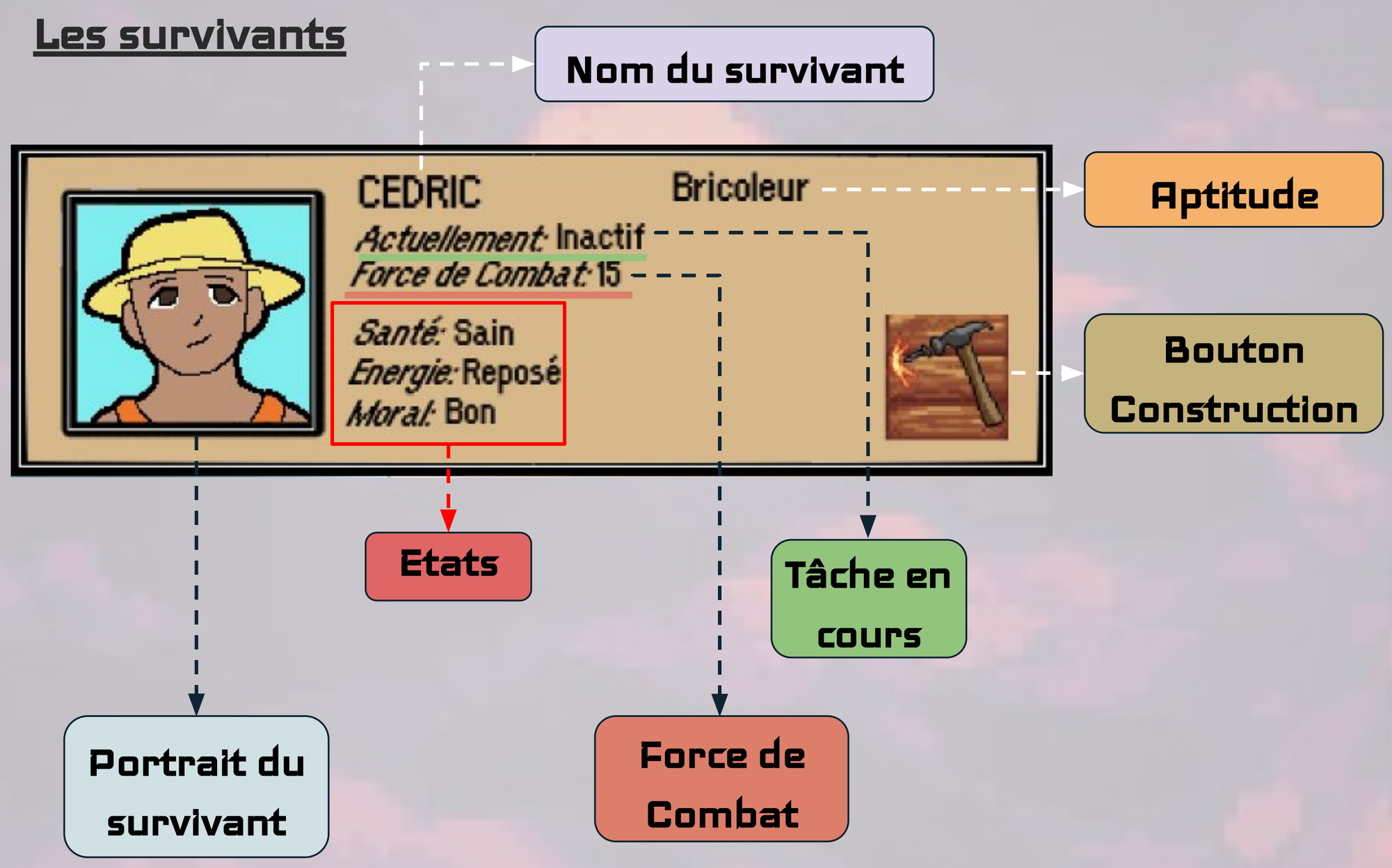

**Zone de sélection**

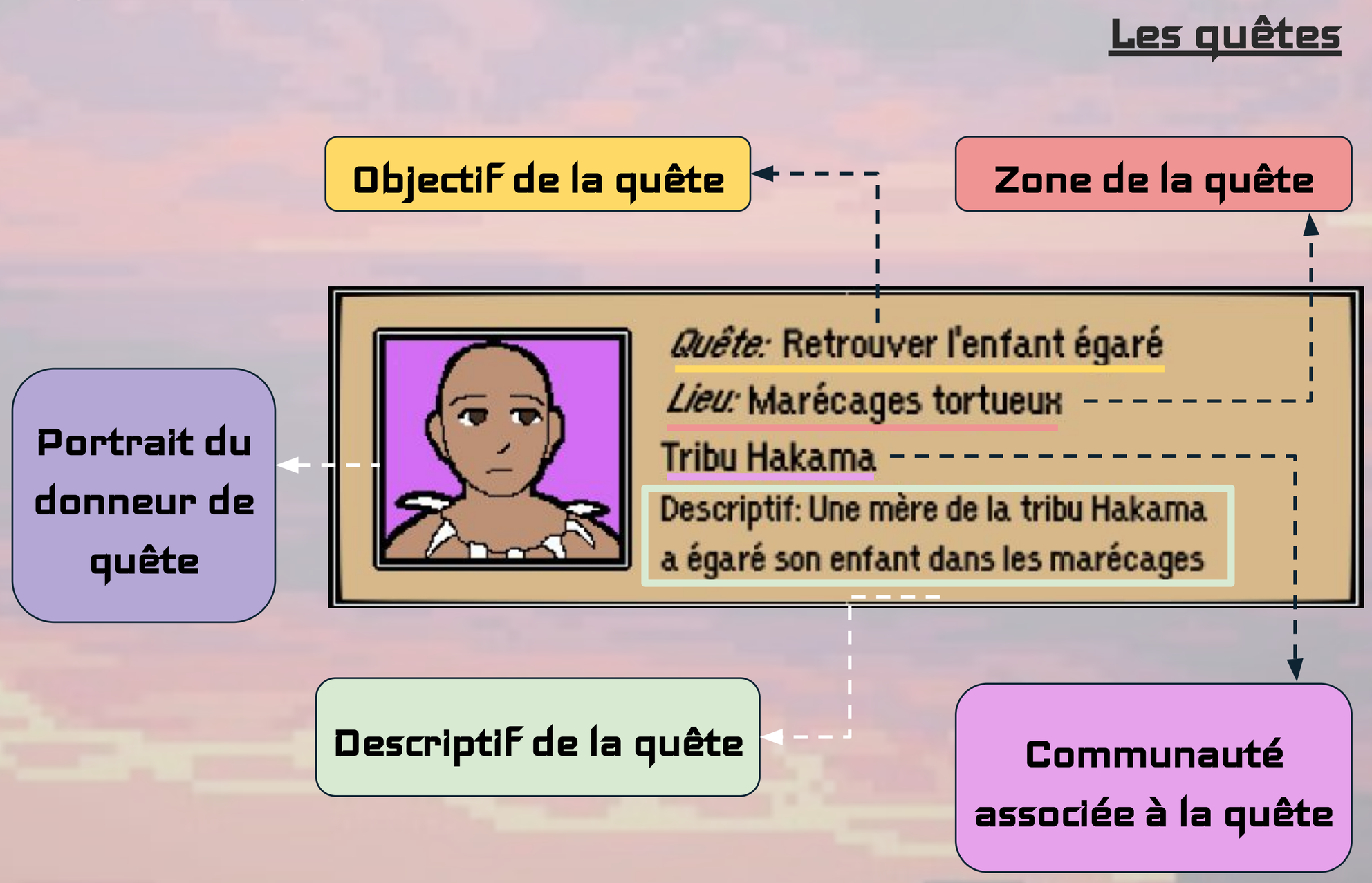
**Zone d'annonce**

# UI et Boutons

## UI inférieure - Zone de sélection

La **zone de sélection** permet d'afficher des **informations et des fonctionnalités** en lien avec les **éléments sélectionnés**.

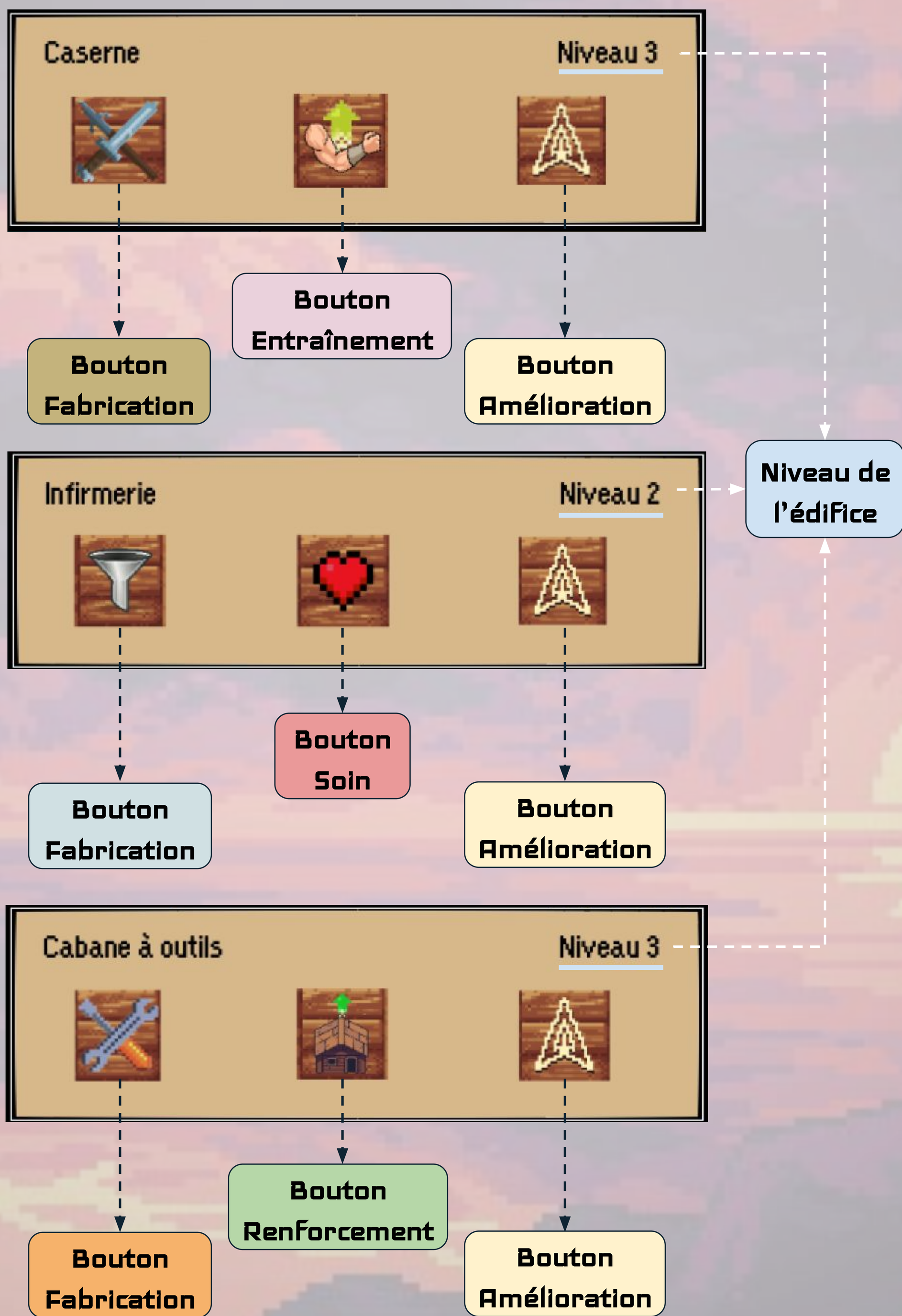


# UI et Boutons

## UI inférieure - Zone de sélection

Certains édifices

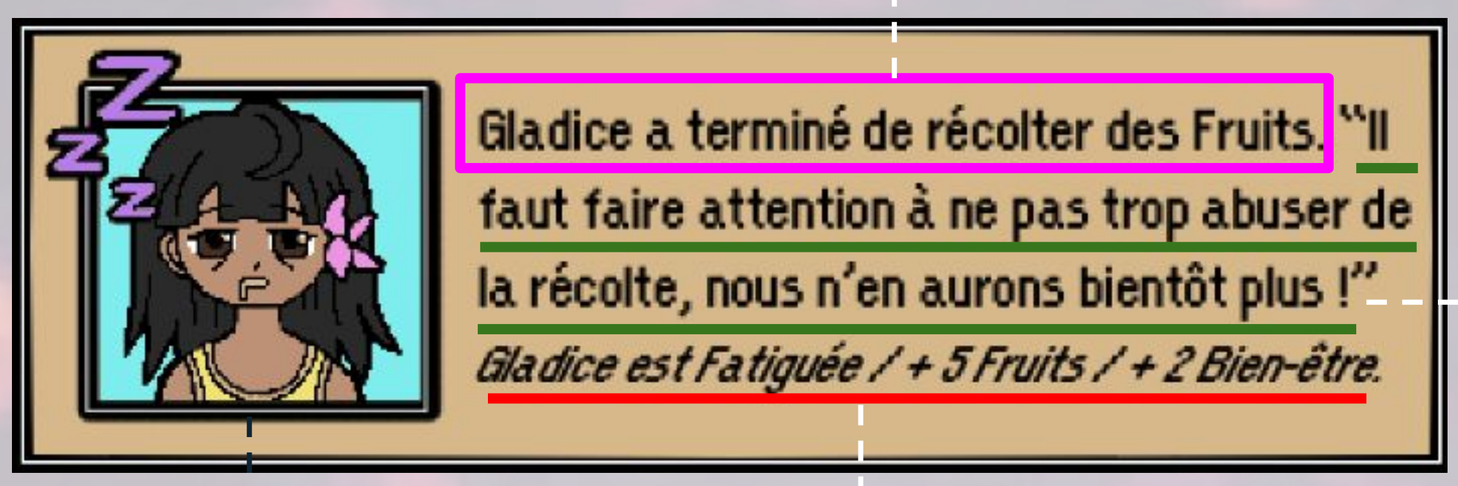


# UI et Boutons

## UI inférieure - Zone d'annonce

La **zone d'annonce** permet d'afficher des **informations éphémères**, qui apparaissent en cours de partie.

### Les Fins de tâche



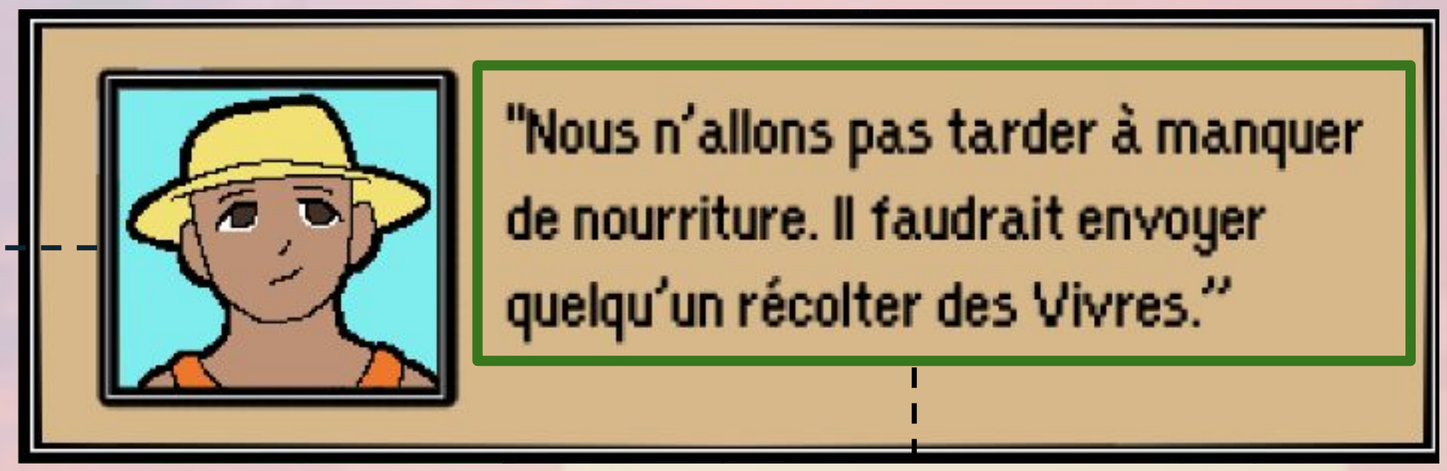

Tâche terminée

Remarque du survivant

Résultats et effets

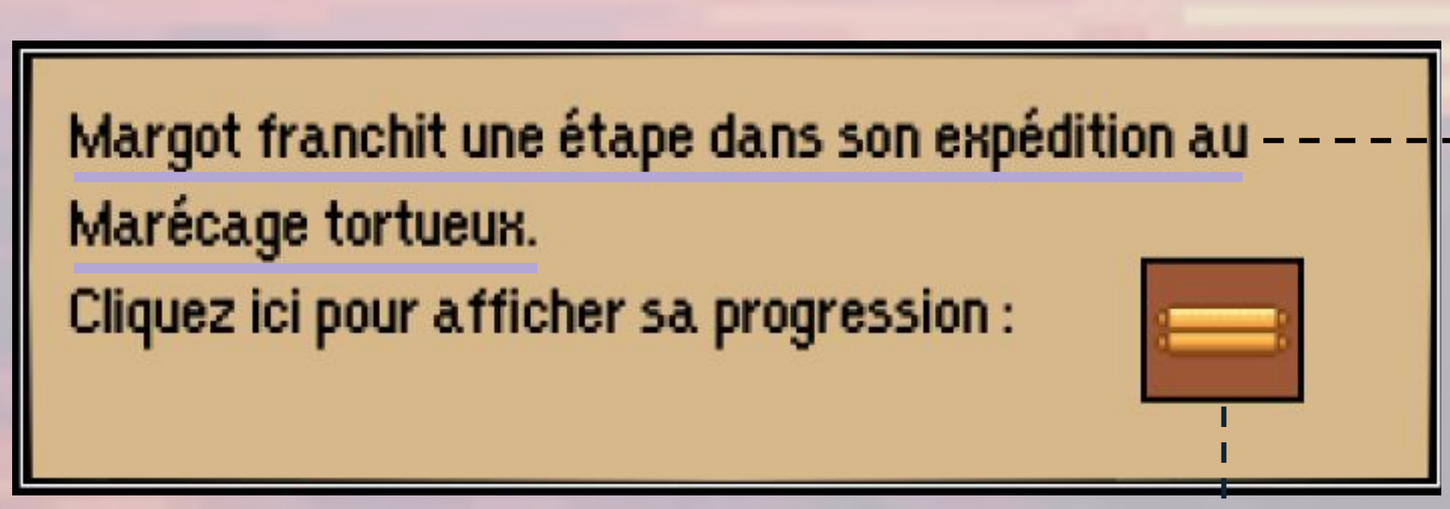
Portrait du survivant

### Les remarques des survivants




Remarque du survivant

### Les rapports d'Expédition




Remarque du survivant

Bouton pour ouvrir le Rapport d'Expédition

# UI et Boutons

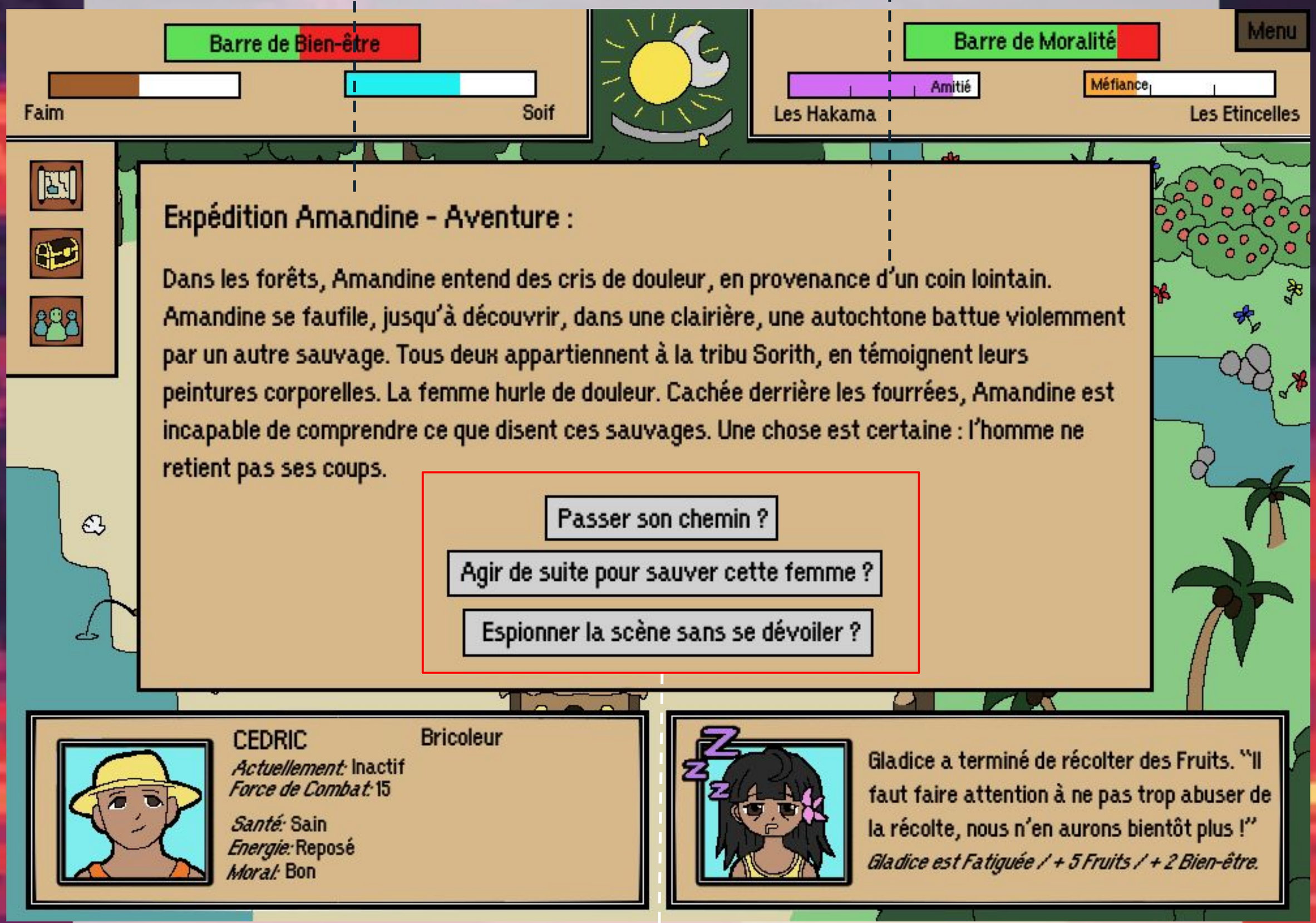
## Expéditions - Départ (Carte)

# UI et Boutons

## Expéditions - Aventures

Titre de l'expédition

Description de l'expédition

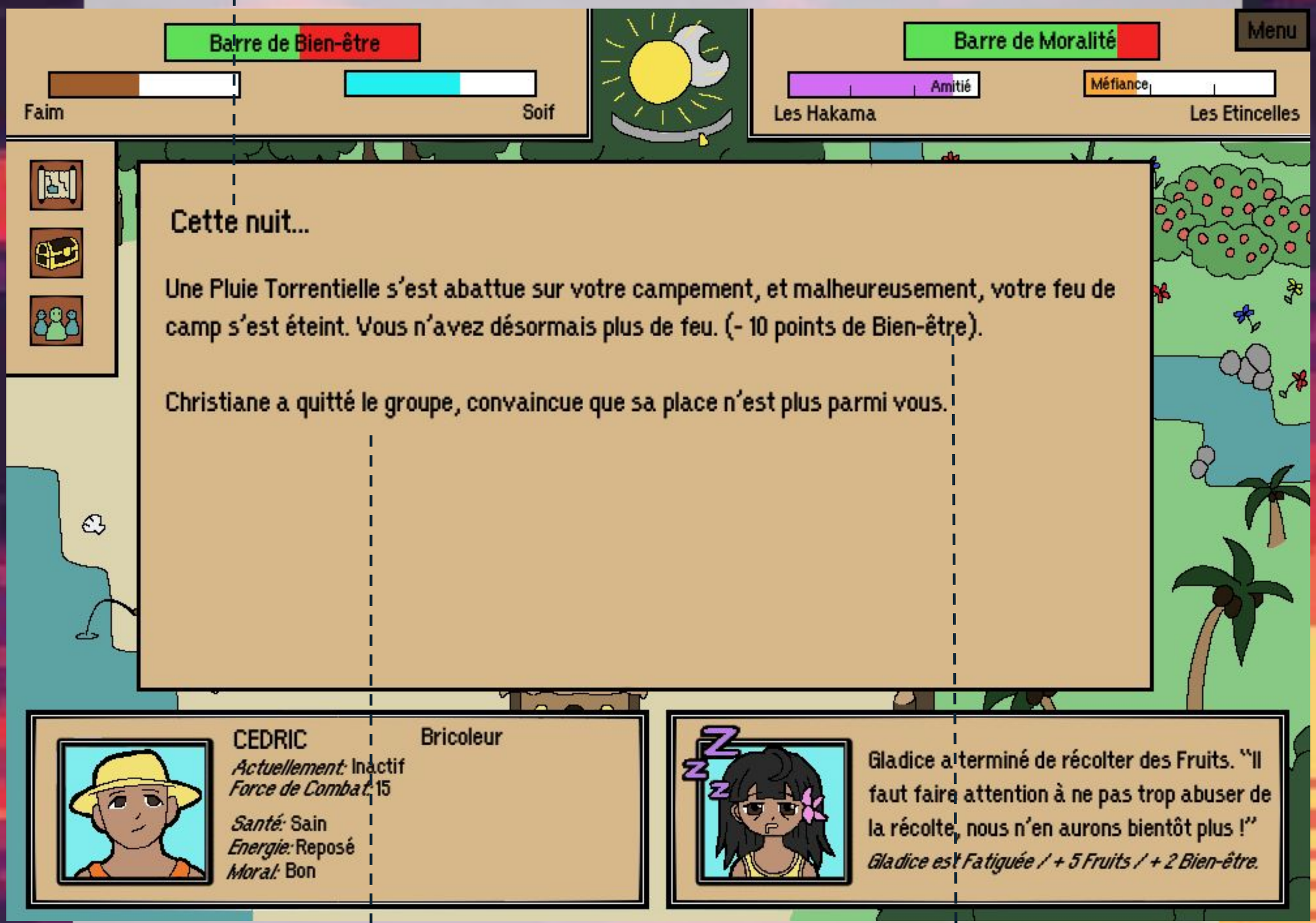



Boutons des choix

# UI et Boutons

## Drames

Titre du Drame




Description du Drame

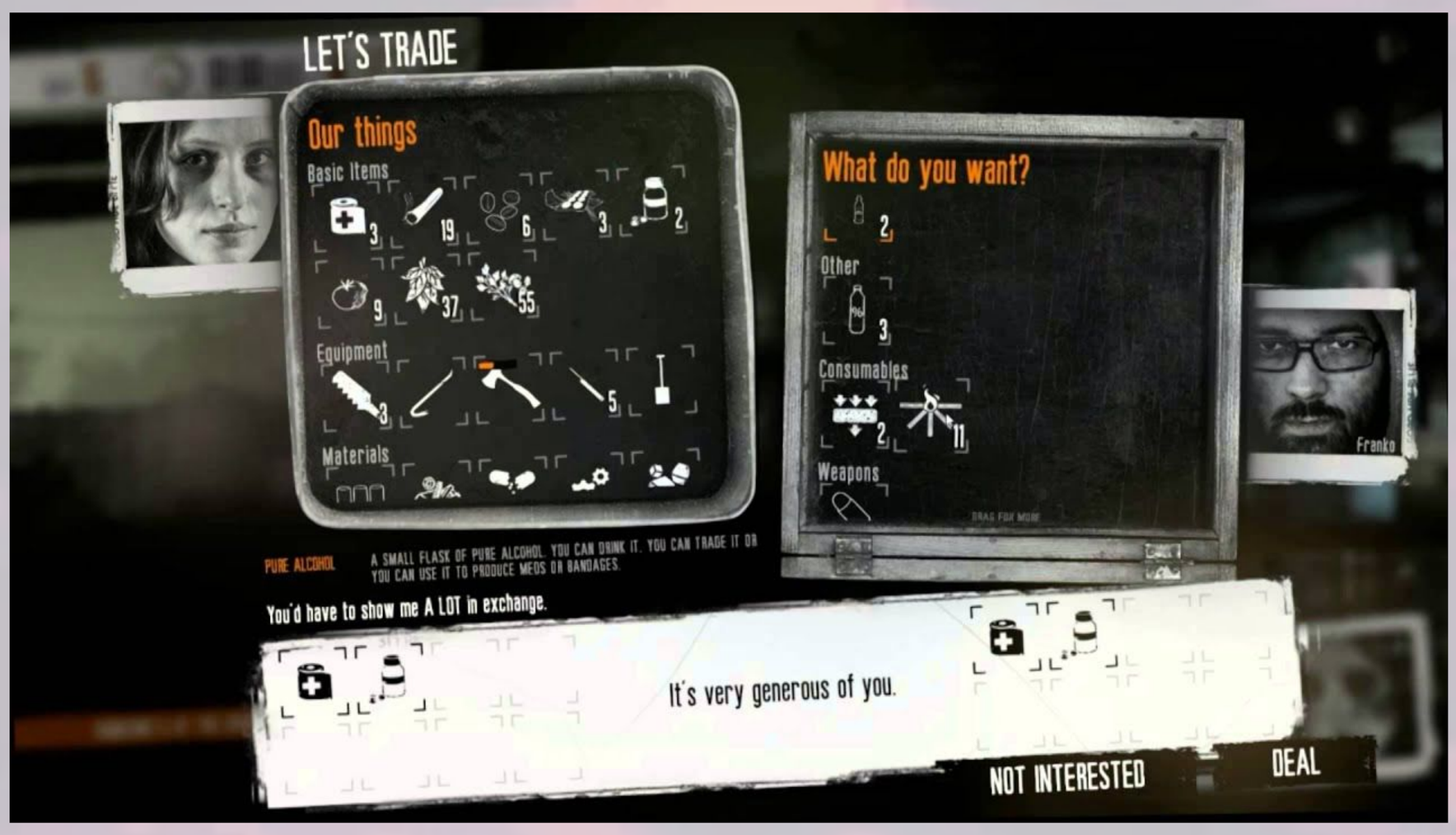
Conséquences

# UI et Boutons

## Fenêtres de transition de ressources

**Affichages similaires** à ceux que l'on peut retrouver dans le jeu *This war of mine*, par exemple : des fenêtres entre lesquelles on peut faire transiter des ressources.

### Fenêtre de Troc




### Fenêtre de Vol et de Demande de ressource

# UI et Boutons

## Fenêtres de transition de ressources

### Fenêtre d'Offrande de ressource et d'Equipement d'Expédition

# Animations

Les survivants contrôlés sur le campement ont une **animation commune**, pour des personnage d'un jeu pixel art en vue ¾.

Chaque action visuelle se découpe en **4 frames**.

On retrouve une animation pour chacune de ces actions :

- La **marche**
- La **Construction / Réparation / Amélioration / Renforcement**
- La **Récolte de ressource** (avec des animations différentes pour **chaque type de ressource**)

**Utiliser des outils** pour récolter des ressources apporte également de nouvelles animations.

Les personnages **inactifs vagabondent** de façon hasardeuse sur le camp.

# Soundtracks et Bruitages

Exemples pour l'ambiance sonore de *Taralda*.

## Soundtracks

Des musiques soutenant l'ambiance "Gestion" et soulignant le côté dépaysant de l'île de Taralda.

Menu principal

← Musiques gameplay →

## Bruitages de sélection

Sentiment **d'immersion** dans l'interface, renforçant le sensation du joueur **d'interagir avec le campement**.

- Timer 33:20, "Building Construction" : **Interaction avec un édifice**
- Timer 35:30, "Quest Activate What 1" : **Cliquer sur le Rapport d'expédition**

**Récolter du bois**

# Soundtracks et Bruitages

Exemples pour l'ambiance sonore de *Taralda*.

## Bruitages - Feedbacks

Associés à des événements clés, ils sont porteurs d'une **émotion**, en plus de **prévenir le joueur** au cours du niveau.

Rentrée d'expédition - **Accomplissement**

Tombée de la nuit - **Immersion**

- Drames au matin (Timer 35:36 "Quest Failed") - **Tragédie**
- Nouvelle entrée dans une zone d'annonce (Timer 34:59 "Hint") - **Curiosité**

# V – User Experience

# Mécaniques de jeu

—

## Gestion sur le campement

## Edifices et Ressources

Les édifices ne peuvent être construits qu'**une seule fois**, **hormis les huttes**, qui peuvent être présentes au **nombre de 4**.

**Construire un édifice**

| | |
|---|---|
| Sélectionner un personnage | |
| Cliquer sur le Bouton Construction | |
| Sélectionner l'Édifice dans la liste de Construction | *Warcraft 3: Reign of Chaos* |
| Placer la structure dans un espace libre | *Warcraft 3: Reign of Chaos* |

# Mécaniques de jeu

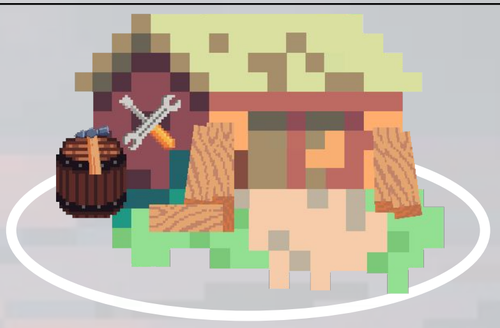
—

## Gestion sur le campement

## Edifices et Ressources

Pour faire progresser son campement, il faut alors **améliorer** les édifices déjà existants.

### Améliorer un édifice

| | |
|---|---|
| Sélectionner un édifice |  |
| Cliquer sur le bouton Améliorer | |
| Attribuer la tâche à un personnage (sélection) | |

Les édifices peuvent être **endommagés** par certains événements (*voir V - Drames*), les rendant **inutilisables** jusqu'à ce qu'ils soient **réparés**.

### Réparer un édifice

| | |
|---|---|
| Sélectionner un personnage | |
| Clic droit sur l'édifice endommagé | |

# Mécaniques de jeu

—

## Gestion sur le campement

## Edifices et Ressources

### Fabriquer un objet

| | |
|---|---|
| Sélectionner un édifice<br><br>Cet édifice doit être un édifice de fabrication | |
| Cliquer sur un bouton Fabriquer | |
| Sélectionner l'objet dans la liste de Fabrication | |
| Attribuer la tâche à un personnage (sélection) | |

Toutes ces actions ont un **coût en ressources**. Elles sont rendues **impossibles** si on ne détient pas de la quantité de ressources nécessaire.

# Mécaniques de jeu
# –
# Gestion sur le campement

## Edifices et Ressources

### Récolter sur le campement

| | |
|---|---|
| Sélectionner un personnage | |
| Clic droit sur une source de ressources | |

### Vitesse de la récolte

La vitesse de récolte peut être **diminuée de moitié**, en utilisant **l'Outil** associé à la bonne ressource, fabricable dans la **Cabane à outils**.

### Stockage

Toutes les ressources récoltées **sont stockées** dans l'inventaire, jusqu'à certain seuil. Pour **débloquer un seuil supplémentaire**, il faut améliorer la **Réserve**.

# Mécaniques de jeu

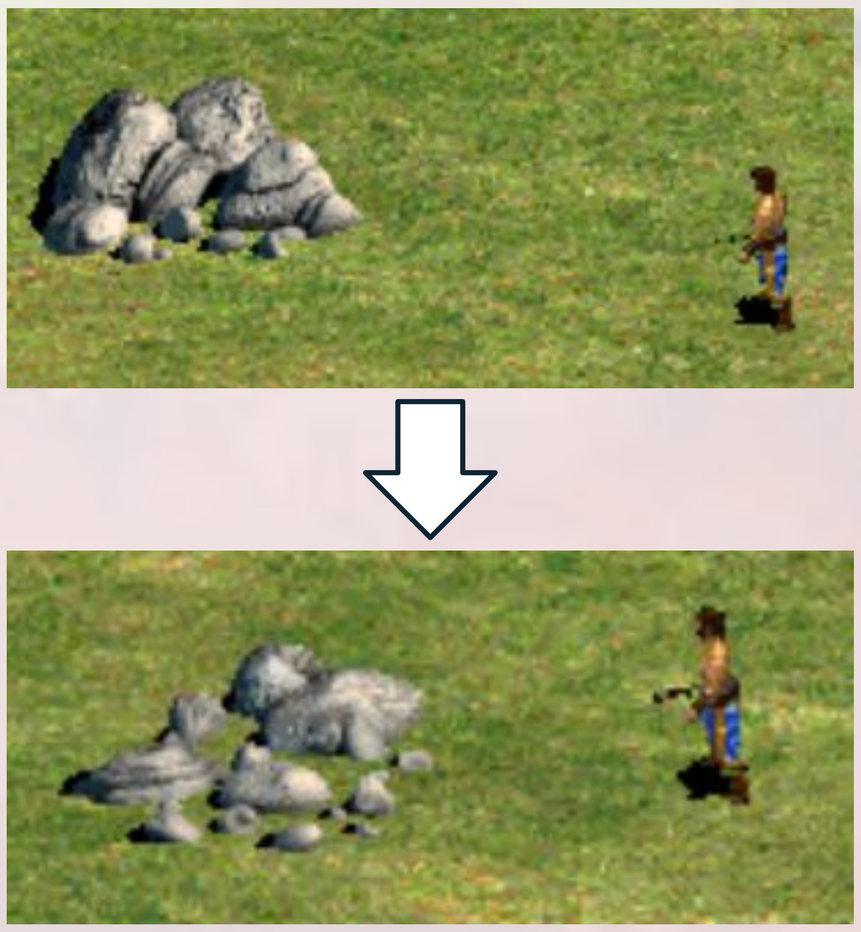
—

## Gestion sur le campement

## Edifices et Ressources

### Epuisement des ressources

Certaines ressources sont **Épuisables** (*Voir IV - Ressources*).



Cela se traduit dans le jeu par une **transformation de l'affichage** : la source de la Ressource apparaît moins abondante.

*Age of Empires II: The Age of Kings*

**4 stades épuisement :**

Si une récolte est **épuisée**, il faut attendre **5 jours** avant que la ressource revienne au stade **Presque Épuisée**.

# Mécaniques de jeu

—

## Gestion sur le campement

## Edifices et Ressources

**Barres de faim et de soif**

**Chaque matin**, une partie du stock de nourriture et d'eau potable est **consommée proportionnellement** au nombre de survivants (**3 rations et 1 eau par personne**).

- Si les vivres sont suffisants pour chaque personne, les barres augmentent au **stade maximum**.

- Cependant, s'il n'y a **pas assez de vivres** pour alimenter tout le monde (ex : 2 rations de nourriture par personne), les barres n'augmentent **qu'un peu**.

- S'il n'y **aucun vivre**, les barres n'augmentent **pas du tout**.

Le reste de la journée, elles **diminuent progressivement** au rythme des activités des survivants.

# Mécaniques de jeu

—

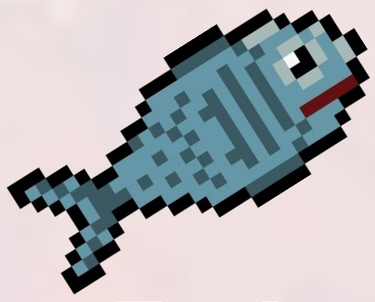
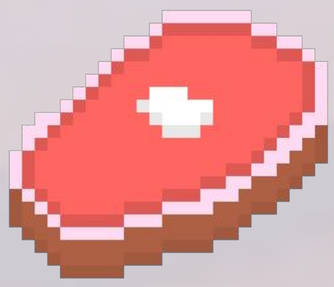
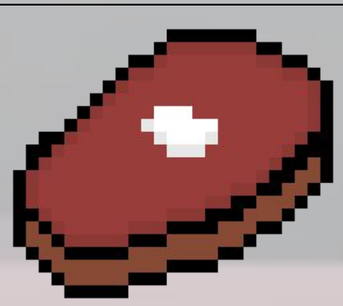
## Gestion sur le campement

## Edifices et Ressources

### Capacité Nutritive de chaque aliment

Chaque survivant doit consommer **3 rations de nourriture** chaque matin pour être **rassasié**.

**Correspondance des quantités de Rations**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Fruits | 1 Ration |  Poisson Cru | 2 Rations |
| Noix de Coco | 1 Ration | Poisson Cuit | 4 Rations |
| Coquillages | 2 Rations |  Viande Crue | 2 Rations |
| Ration de Survie | 2 Rations |  Viande Cuite | 4 Rations |

*[Note : Pour la cuisson de la viande, voir V - Feu]*

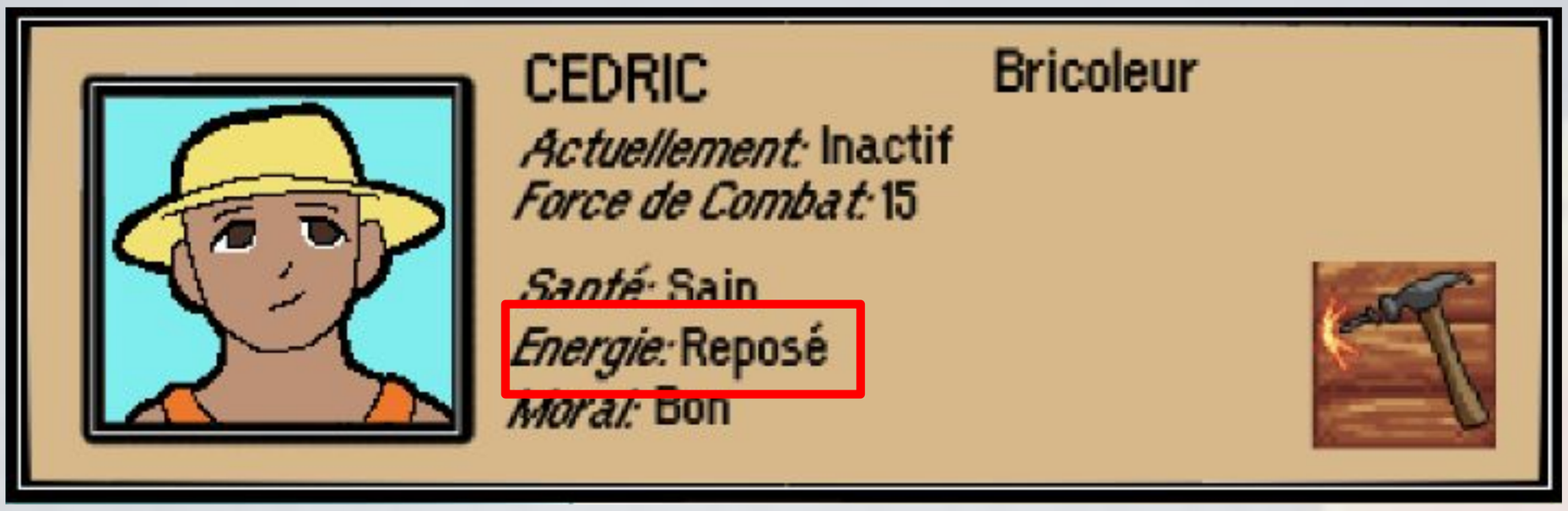
# Mécaniques de jeu

—

## Gestion sur le campement

## Energie et santé

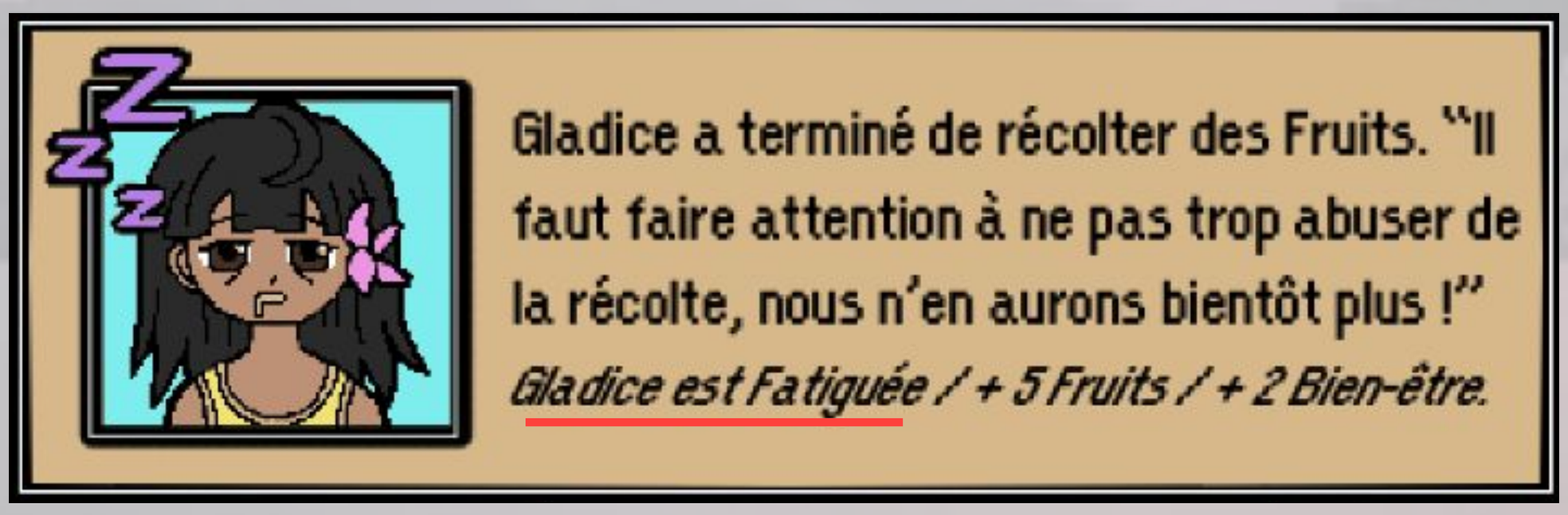
### L'Energie




L'**Énergie** correspond à **l'état de fatigue** du personnage. Elle se décline en **4 états** :

- **Reposé**
- **Fatigué**
- **Epuisé**
- **A bout**

Les personnages **dépensent** plus ou moins d'énergie, selon le **type d'activité**, et leur **répétition** (*tableau page suivante*).



# Mécaniques de jeu

—

## Gestion sur le campement

### Energie et santé

| Action | Fatigue du personnage |
|---|---|
| Construire | Fatigué à la 2ème action <br>Épuisé à la 1ère action |
| Améliorer | Fatigué à la 2ème action <br>Épuisé à la 1ère action |
| Réparer | Fatigué à la 2ème action <br>Épuisé à la 1ère action |
| Renforcer | Fatigué à la 4ème action <br>Fatigué à la 2ème action |
| Fabriquer | Fatigué à la 4ème action <br>Fatigué à la 2ème action |
| Récolter ressources | Fatigué à la 2ème action |
| Expédition/Quête | Épuisé à la 1ère action |
| Faire du feu | Fatigué à la 1ère action |
| S'entraîner | Fatigué à la 1ère action |
| Surveiller le campement la nuit (Cas spécifique, vu que c'est pas la journée) | Fatigué à la 1ère action |

Icône d'aptitude Bricoleur, gratifiant une **diminution de la fatigue** pour certaines actions.

# Mécaniques de jeu

—

## Gestion sur le campement

## Energie et santé

**Se reposer**

| | |
|---|---|
| Sélectionner un personnage | |
| Clic droit sur une Hutte | |

1

demi-journée

Reposé

Fatigué

Lorsqu'un personnage est "**À bout**", il ira obligatoirement se reposer, sans que le joueur puisse intervenir dessus.

Reposé

Fatigué

Epuisé

A bout

2 Jours complets

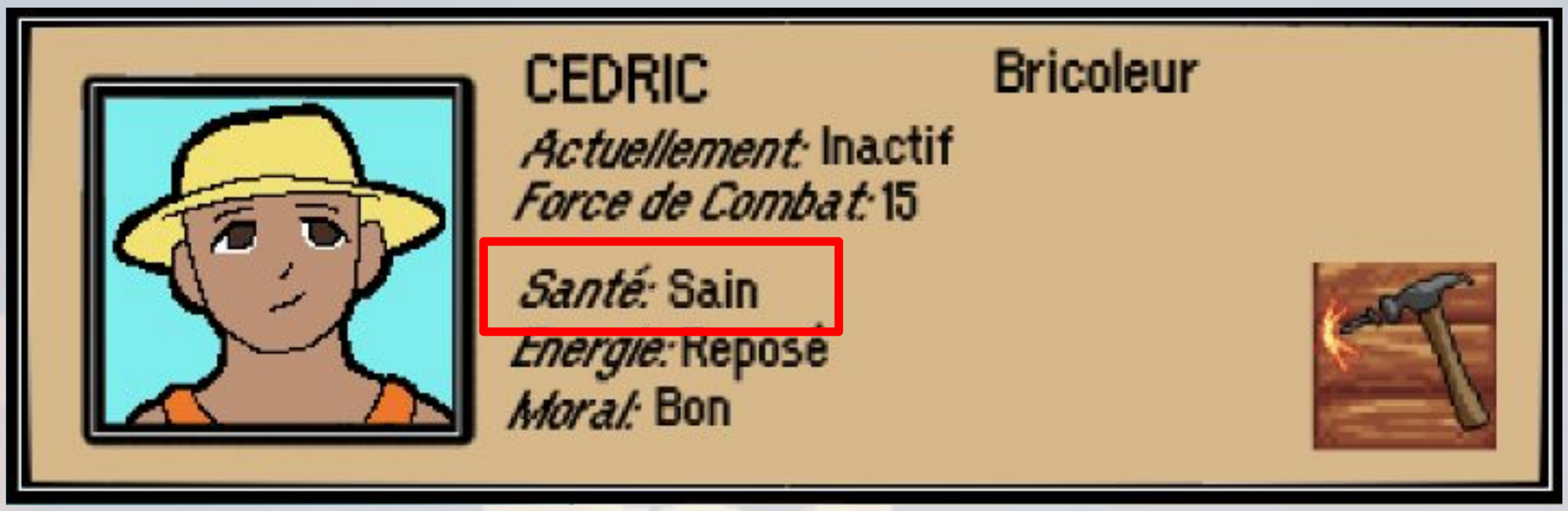
# Mécaniques de jeu

—

## Gestion sur le campement

## Energie et santé

**La Santé**




Certaines circonstances peuvent amener les personnages à tomber **malade** ou **se blesser**, influant sur leur **état de Santé**.

**Sain**

**Blessé**

**Malade**

**Gravement blessé**

**Gravement malade**

**Mort**

Pour qu'un survivant **regagne un stade de santé** (Ex : Gravement blessé -> Blessé), on peut :

> Le faire **se reposer**. Demande **3 x plus de temps** qu'en tant normal (1 journée entière + 1 nuit **ou** 1 journée + 1 soirée (*avec le Feu*).

> **Le soigner avec l'Infirmerie** (*page suivante*)

# Mécaniques de jeu

—

## Gestion sur le campement

## Energie et santé

### Soigner

| | |
|---|---|
| Sélectionner l'Infirmerie | |
| Cliquer sur le bouton Soigner | |
| Sélectionner le personnage à soigner | |
| Sélectionner l'Objet de Soin à utiliser | |

Le Soin est la **seule action instantanée** des mécaniques de jeu "Gestion sur le campement".

Soigné, l'état de Santé d'un survivant ne **peut pas empirer**. MAIS le survivant doit quand même se reposer pour **restaurer un stade de santé**, durant **une journée entière.**

**Faire travailler** un personnage Blessé/Malade sans le soigner **aggravera sa santé** au bout d'un certain temps.

# Mécaniques de jeu

—

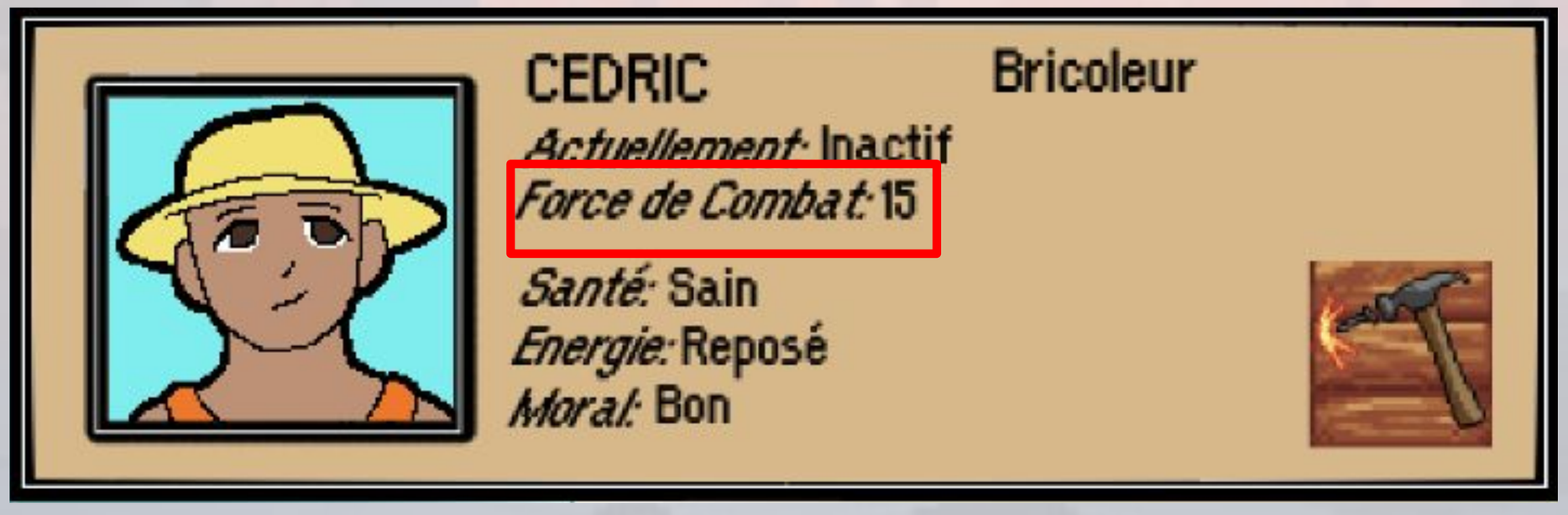
## Gestion sur le campement

## Entraînement

**Entraîner**

| | |
|---|---|
| Sélectionner la Caserne | |
| Cliquer sur le bouton Entraînement | |
| Sélectionner le personnage à entraîner | |

Au Niveau 3, la Caserne débloque la Fonctionnalité **d'Entraîner des personnages**. Cela permet d'augmenter la Force de Combat (*+ d'infos dans sur la Force de Combat dans V - Affrontement*).




Chaque entraînement fait gagner **+ 5 Force de Combat** au personnage.

# Mécaniques de jeu
—
## Gestion sur le campement

### Renforcement

**Renforcer un édifice**

| | |
|---|---|
| Sélectionner la Cabane à Outils | |
| Cliquer sur le bouton Renforcer | |
| Sélectionner l'édifice à renforcer | |
| Attribuer la tâche à un personnage (sélection) | |

Au niveau 3, la Cabane à Outils débloque la Fonctionnalité de **Renforcer des édifices**. Cela permet de prévenir les **dommages causés par un Drame** sur un édifice : le revêtement saute, et l'édifice n'est pas endommagé.

Cette Fonctionnalité peut être appliquée à tous les édifices, **sauf le Feu de camp**.

# Mécaniques de jeu

—

## Gestion sur le campement

### Nuit

**Fin d'une journée**

**Une journée** sur l'île (sans compter les rapports d'expéditions et les Aventures) dure **6 minutes** en temps réel. Au bout de celle-ci, le niveau touche à sa fin (sauf si le groupe dispose du Feu. *Voir V - Feu*).

Il est possible de **subir une attaque pendant la Nuit**. Il est donc nécessaire de nommer des **surveillants** pour assurer la sécurité du camp.

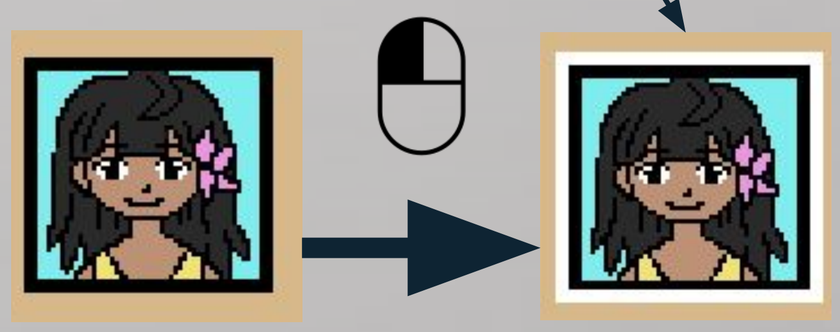
# Mécaniques de jeu
—
## Gestion sur le campement

## Nuit

### Surveillance & Sécurité du campement

Plus les surveillants sont **nombreux**, plus le campement est sécurisé, ce qui **diminue le risque** de chance de certains Drames (*voir V- Drames*). D'autres facteurs influent sur la sécurité du camp : les **défenses du camp**, le **feu**, **l'armement**.

### Nommer des surveillants la nuit

| | |
|---|---|
| Sélectionner les surveillants de la Nuit |  |
| Confirmer le choix. | Confirmer |

# Mécaniques de jeu

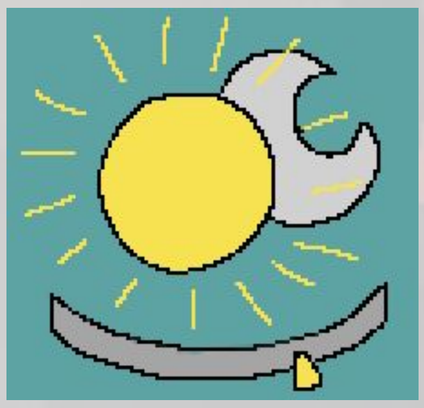
—

## Gestion sur le campement

### Feu

Le Feu offre un certain nombre d'**avantages sur le jeu**.

**Journées rallongées**



Le campement est éclairé. Les survivants peuvent travailler le soir : **+ 3 minutes** de jeu supplémentaire.

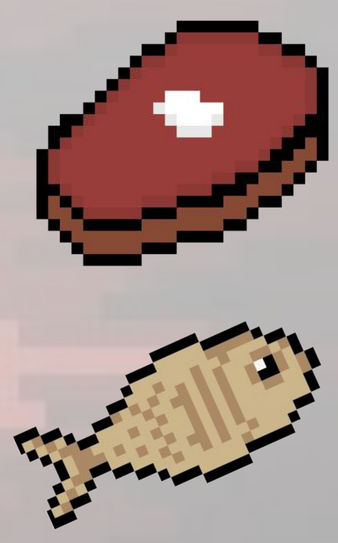
**Défenses améliorées**

Le Feu améliore plus généralement la **sécurité du campement**.

**Cuisson des aliments**

**Sans le Feu**, la Viande et le Poisson sont "Crus". Ils sont automatiquement les **dernières rations choisies** pour alimenter le groupe le matin.

Si les survivants mangent de la **Viande ou du Poisson cru**, il y a des chances qu'ils tombent **malades**.



Dès que le groupe **possède le Feu**, la viande et le poisson sont automatiquement les **premières rations choisies** pour alimenter le groupe le matin, et sont consommés à **l'état de "Cuit"**.

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Expéditions

Chaque expédition s'étale sur une **durée d'une journée**, et coûte de l'énergie de la part d'un survivant.

**Départ d'expéditions**

Chaque matin, le jeu affiche la **carte de l'île**, pour proposer au joueur **d'envoyer des survivants en expédition**.

Les Expéditions sont le théâtre de plusieurs **activités** :

| | |
|---|---|
| **Recolte** | *Voir V - Zones de récoltes* |
| **Quête** | *Voir V - Aventures et quêtes* |
| **Interaction avec une communauté** | *Voir V - Interactions avec les communautés* |

**A chaque expédition se greffe obligatoirement une Aventure.**

(voir V - Aventures et Quête)

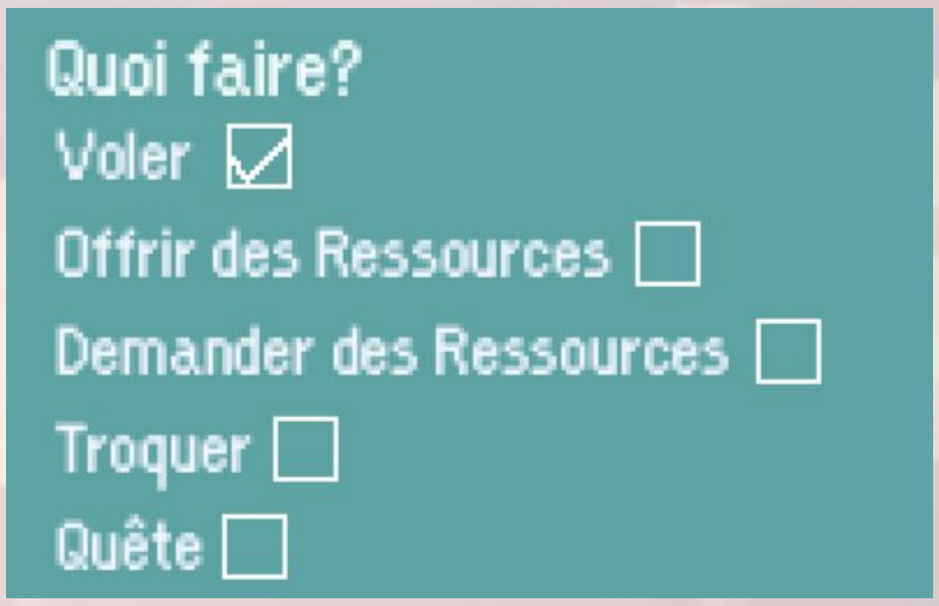
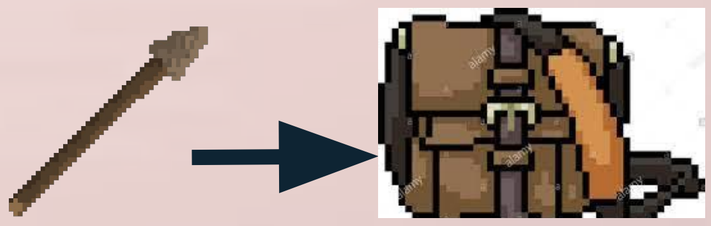
# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Expéditions

### Envoyer un personnage en expédition

| | |
|---|---|
| Sélectionner une zone de la carte | |
| Potentiel choix sur une des activités possibles de la zone :<br>➢ Voler<br>➢ Offrir des Ressources<br>➢ Demander des Ressources<br>➢ Troquer<br>➢ Quête |  |
| Sélectionner le personnage à envoyer | |
| Cliquer sur le bouton Confirmer | Confirmer |
| Equiper le personnage |  |
| Cliquer sur le bouton Départ des expéditions | Départ des Expéditions |

# Mécaniques de jeu

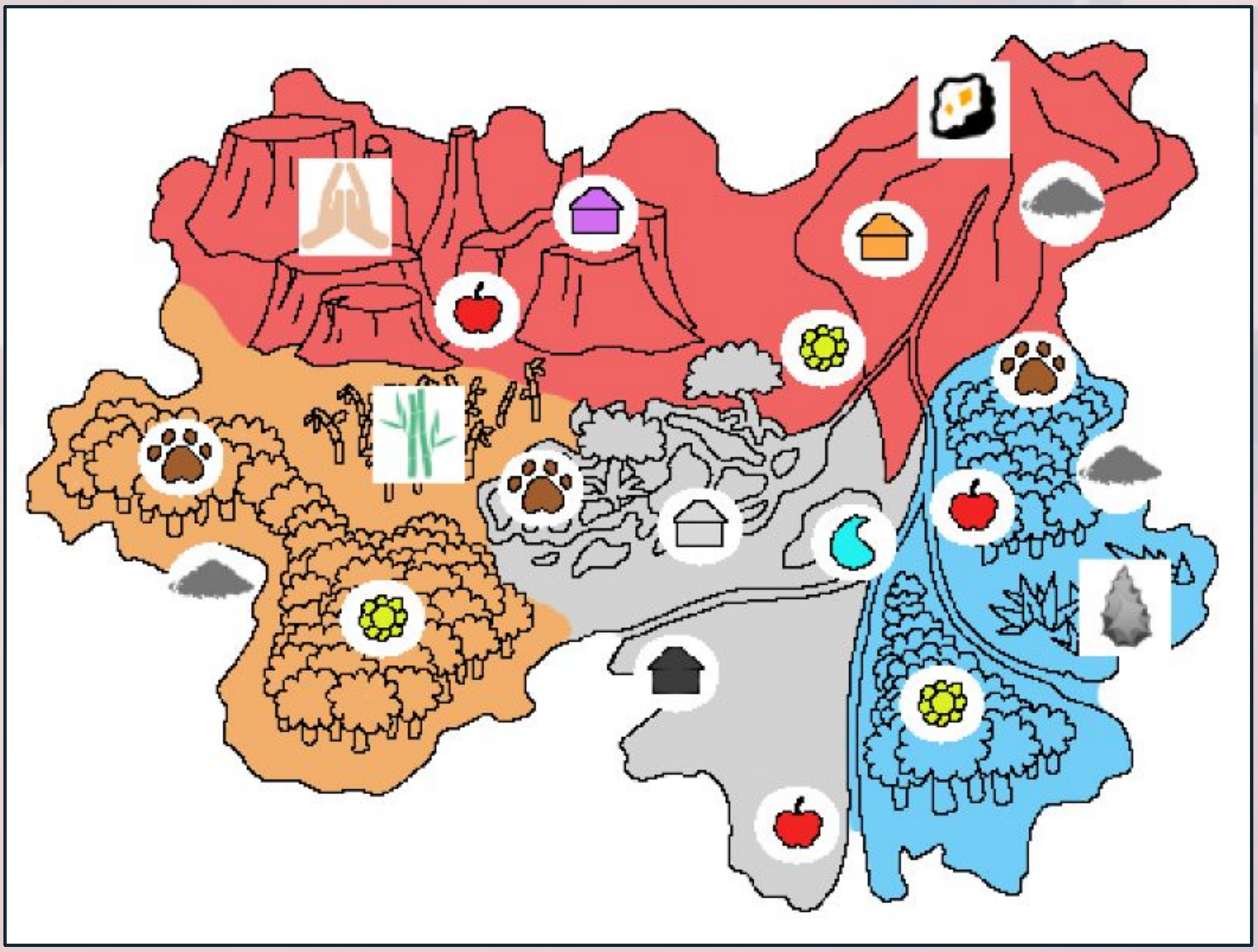
—

## Interactions avec le reste de l'île

### Expéditions

**Catastrophes sur l'île**

**3 parties** de l'île, délimitées géographiquement, sont rendus **inaccessibles** à des moments clés du jeu. Impossible de se rendre dans les zones concernées pendant **3 jours**.



- Côte ravagée par une tempête
- Feu de forêt déclenché par un orage
- Affrontements trop prononcés

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Expéditions

**Catastrophes sur l'île**

La **partie grise** correspond à une partie **indemne.** Elle comprend **quatre zones**, qui jouent ainsi un rôle de béquille en cas de difficulté.

1 zone de chasse

1 zone de cueillette

1 camp des Luao

1 étang

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Expéditions - Zones de récoltes

En envoyant un survivant en expédition dans l'une des zones de récolte listées ci-contre, on est **assuré**, pour la plupart d'entre elles (*voir Chasse, Galerie de Cuivre et Sanctuaire d'Ahral plus loin*), de voir revenir le personnage **avec la ressource principale** qui y est associée.

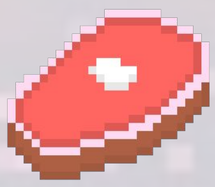
Chaque zone dispose de **ressources principales** (page ci-après), mais aussi de **ressources secondaires** qui leur sont propres. Les survivants ne sont pas assurés de revenir avec ces ressources secondaires, mais c'est une possibilité, **déterminée par le hasard**.

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Expéditions - Zones de récoltes

| Zones | Ressource principale |
|---|---|
| Carcasses | Composants Mécaniques Ration de survie |
| Reliefs tranchants | Silex |
| Forêt de Bambou | Bambou |
| Zones de chasse | Viande  Cuir |
| Galerie de cuivre | Cuivre |
| Sanctuaire | Pierre d'Ahral |
| Clairière | Herbes Médicinales |
| Zones de cueillette | Fruits |
| Etang | Eau potable |

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Expéditions

### Limitation d'exploitation

Clairières | Zones de cueillettes | Zones de chasse

*Zones limités dans leur exploitations*

Après avoir été visitée par un survivant, les ressources présentes dans une des ces zone nécessitent **3 jours** pour **se renouveler**. Après ce délai, il est possible d'envoyer à nouveau un personnage en expédition dans cette zone.

### Rapport d'expédition

Au cours de la journée, un **rapport d'expédition** récapitule ce que le survivant a pu dénicher dans une zone.

### Chasse

A la différence des autres zones de récolte, les expéditions en **zone de chasse** peuvent potentiellement aboutir à un **Affrontement face à un prédateur**. Il est alors nécessaire que le personnage triomphe pour obtenir les ressources désirées (*Voir V - Affrontements*).

# Mécaniques de jeu
—
## Interactions avec le reste de l'île

### Expéditions

**Galerie de cuivre et Sanctuaire**

La particularité de ces deux zones réside dans le fait qu'elles sont **fortement protégées par les communautés** situées à proximité (la **Galerie de Cuivre par les Étincelles**, et le **Sanctuaire par la tribu Hakama**).

Or, elles détiennent des **ressources clés** permettant de **terminer le jeu**. Pour obtenir ces ressources, il est nécessaire de les **voler** sous le nez des communautés (*voir V - Voler*).

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Interactions avec les communautés

Il y a **deux communautés importantes** sur l'île, qui peuvent être aussi bien des **alliés** que des **ennemis**.

Le **campement des Hakama** se situe au Nord Ouest de l'île. **Celui des Etincelles** au Nord-Est.

Des barres indiquent à quel **stade de relation** se trouve mon groupe pour **chaque communauté**.

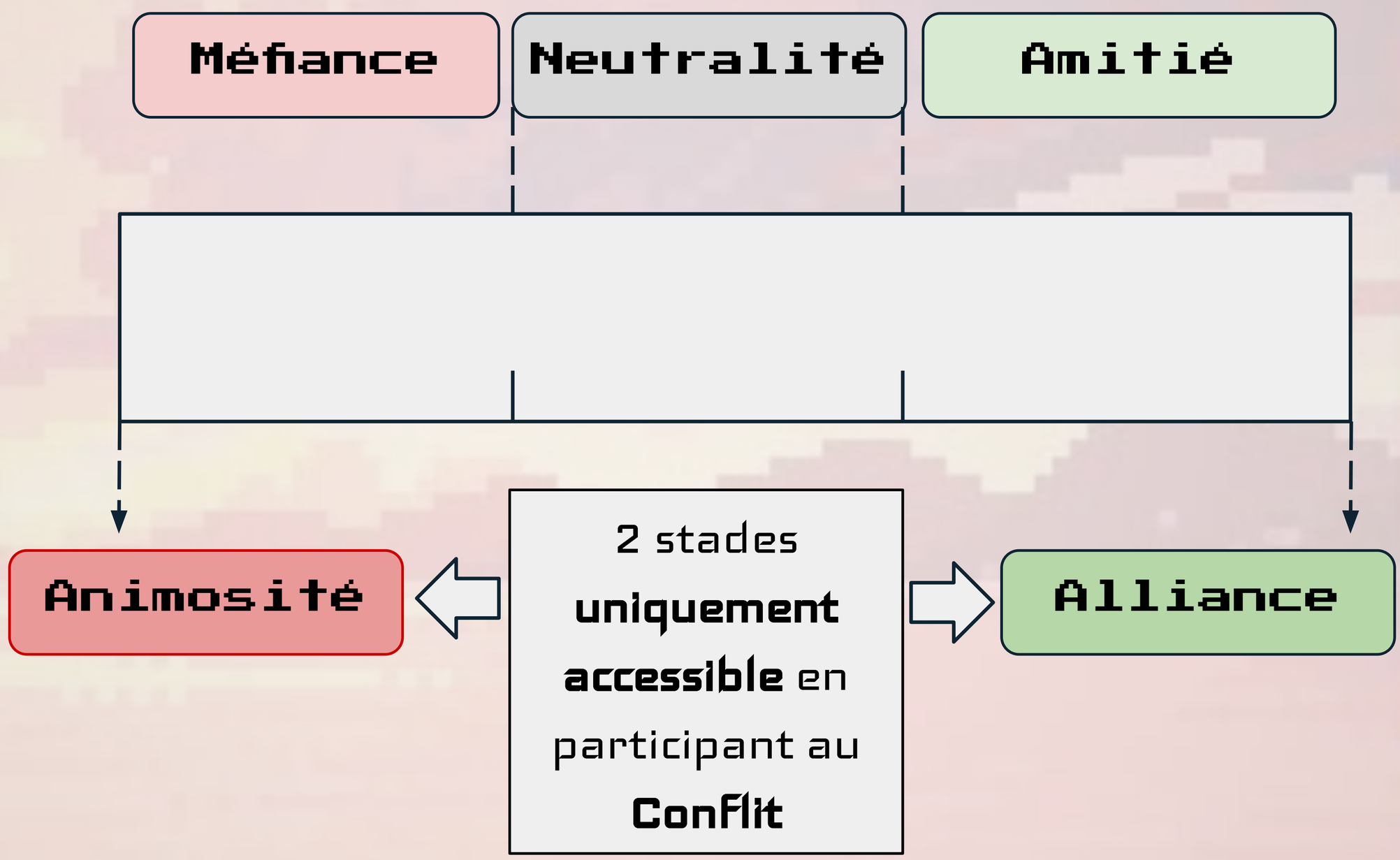
# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Interactions avec les communautés

On compte au total **5 stades de relation**




Certaines **actions** peuvent **améliorer** mes relations avec les communautés. D'autres peuvent les **empirer** (*voir tableau page suivante*).

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Interactions avec les communautés

| Action | Impact sur la relation |
|---|---|
| Offrir des ressources | Positif |
| Troquer | Sans effet |
| Demander des ressources | Sans effet |
| Accomplir une quête | Positif |
| Accomplir une quête Conflit | Positif |
| Aller dans le sens de la faction dans une Aventure | Positif |
| Aller à l'encontre de la faction dans une Aventure | Négatif |
| Voler (en étant découvert) | Négatif |
| Ne pas accomplir/Refuser une quête temporaire | Négatif |
| Ne pas accomplir/Refuser une quête Conflit | Négatif |
| Être victime d'une quête Conflit | Négatif |
| Refuser une proposition d'Alliance | Négatif après jour 25<br>Sans effet avant jour 25 |

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Interactions avec les communautés

| Action du joueur | Relation requise |
|---|---|
| Voler | Aucune |
| Offrir des ressources | Méfiance et + |
| Troquer | Amitié et + |
| Demander des ressources | Alliance |

| Action de l'IA envers le joueur | Relation requise |
|---|---|
| Attaquer/Saccager le camp | Animosité |
| Empoisonner l'eau | Animosité |
| Taxer des ressources | Animosité & Méfiance |
| Voler | Animosité & Méfiance |
| Donner une quête | Neutralité, Amitié & Alliance |
| Venir troquer au campement | Amitié & Alliance |
| Don de ressources au campement | Alliance |
| Donner une quête "Conflit" | Alliance |

Nos relations ont aussi un **impact** sur le **déroulement des Aventures** et des **Quêtes** où ces communautés interviennent.

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Interactions avec les communautés

### Tribus secondaires : les Luao

Le camp de la tribu Luao se situe au **centre de l'île**.

Avec cette communauté pacifique, notre relation fixée au stade **d'Amitié**. Une seule interaction est possible avec eux : le **Troc**.

Autrement, leur présence ne se manifeste que dans des **Aventures ou des Quêtes**.

**C'est un partenaire constant.**

Au jour 35, si le conflit est **toujours d'actualité**, la tribu Luao sera **exterminée**, et son **campement rasé de la carte**.

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Interactions avec les communautés

### Tribus secondaires : les Sorith

La tribu Sorith n'a **pas de campement**.

Avec cette tribue **agressive**, notre relation fixée au stade de **Méfiance**. Leur présence ne se manifeste que dans des **Drames, des Aventures ou des Quêtes**.

**C'est un ennemi constant.**

Les relations avec ces deux communautés **ne peuvent pas évoluer** (elles n'ont pas même pas barre de relation sur l'interface). Elles ne sont **pas associées au conflit de l'île**.

(*Pour plus d'information sur l'histoire de ces tribus, voir Annexe - Communautés de l'île*)

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Voler

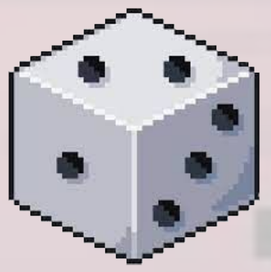
Sélectionner les ressources à voler, dans la limite de capacité d'inventaire du personnage.

Confirmer le choix.

**Confirmer**

Si Echec, sélectionner l'une des 3 options :

- Affrontement
- Fuir en conservant son larcin (Jet de hasard pour fuir)
- Fuir en abandonnant son larcin



**Personnage "discret"**

**Quantité et nature des éléments volés**

*Taux de réussite*

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Offrir des ressources

Sélectionner les ressources à offrir, dans la limite de capacité d'inventaire de mon personnage.

Confirmer le choix.

Confirmer

Offrir des ressources permet **d'améliorer une relation avec la communauté**. Meilleure est la relation, moins la tribu est méfiante.

# Mécaniques de jeu

## Interactions avec le reste de l'île

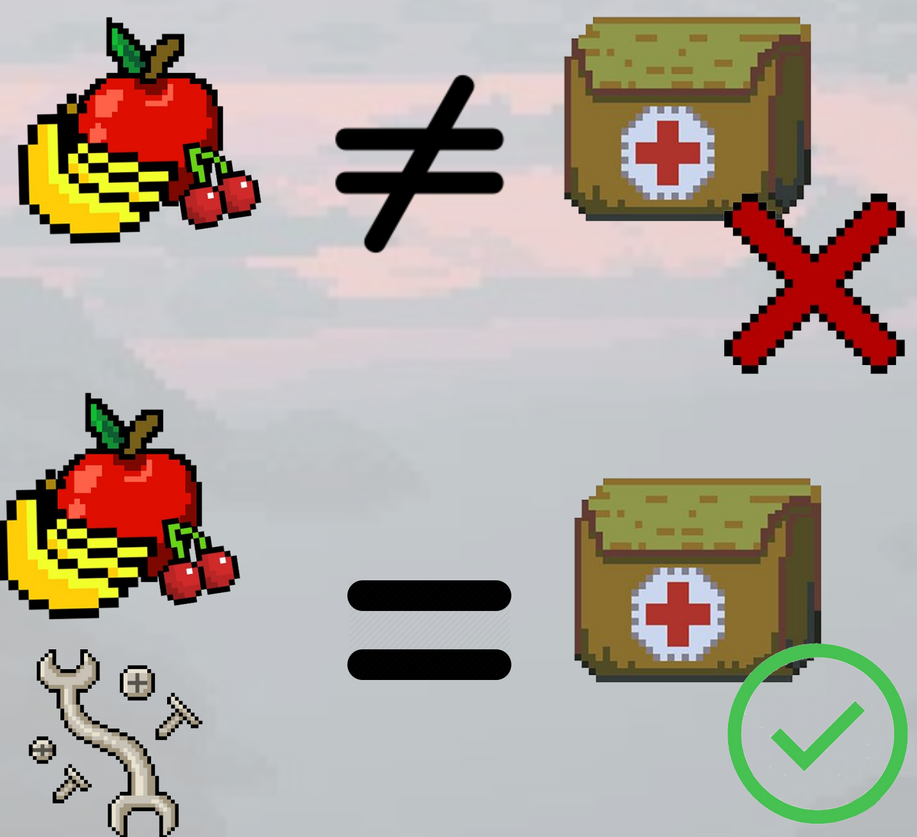
### Troquer

Sélectionner les ressources qu'on souhaite acquérir.

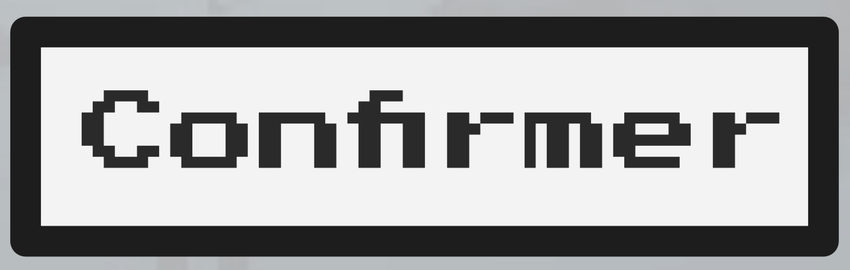
Sélectionner les ressources à offrir en échange.

Une flèche indique si l'accord est au goût du troqueur ou non. Si non, confirmation bloquée.

Le gain de l'échange ne doit pas surpasser la capacité d'inventaire



Confirmer le choix.



# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Demander des ressources

| | |
|---|---|
| Sélectionner les ressources qu'on souhaite acquérir, dans la limite de capacité d'inventaire du personnage. | |
| Une flèche indique si la demande est considérée comme raisonnable ou non. Si non, confirmation bloquée. | |
| Confirmer le choix. | Confirmer |

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Affrontements

Ils se basent sur une mécanique de jeu **associée aux Aventures**, aux **Quêtes** et à la **Chasse**. Elle détermine la **résolution d'un combat armé** entre un survivant et son ennemi (humain ou prédateur).

Le déroulement d'un combat déterminé par un **jet de hasard**, avec un **% de chances de réussite**. Ce jet déterminera la victoire ou l'échec du survivant et s'il sort blessé de l'affrontement.

**Facteurs influants sur le taux de réussite du jet**

**Force de Combat (Max 50)**

Avec de l'**entraînement**, et la **fabrication d'un bon armement**, il est possible de faire d'un survivant un **combattant très puissant**.

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Aventures

Une Aventure est un événement qui s'impose aux membres de notre groupe. **Un texte décrit une situation** donnée face aux survivants, et nécessite des **choix de la part du joueur**, qui correspondront aux réactions des personnages concernés par l'action.

Les issues d'une Aventure sont **imprévisibles**, bien que **déterminées par les choix du joueur**. Elles peuvent être **positives** comme **négatives**.

Il y a **3 catégories d'aventures**, sélectionnées en fonction des situations de jeux, de façon aléatoire parmis une très grand liste d'aventures possibles. **Une aventure ne peut pas revenir une seconde fois** au cour de la même partie.

**Sur le campement**
S'impose de façon hasardeuse

**En chemin sur l'île**
Accompagne n'importe quel type d'expédition

**Sur le campement des tribus**
Accompagne parfois les expéditions dans ces camps

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Quêtes

Les quêtes peuvent prendre la même forme que plusieurs autres mécaniques de jeu :

Affrontement, Vol, Récolte de ressource, Aventure, etc...

Il s'agit d'un **objectif** (annoté à côté de la carte) précis qui nous a été confié par une communauté (Hakama ou Étincelles), et qui est **associé à l'une des zones de l'île**.

Certaines quêtes ont une **durée d'expiration** (représentée par un chronomètre sur la carte) **limité en jours** pour l'accomplir. Si dépassé, la communauté associée à la quête sera **froissée**. Il en est de même si on **refuse ce type de quêtes**.

**Demander des ressources en échange d'une quête**

| | |
|---|---|
| Sélectionner une zone concernée par une quête | |
| Cocher l'option "Accomplir la quête" | Accomplir La quête |
| Un personnage se rend sur place pour accomplir la quête, et revient récupérer sa récompense | |

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Conflits de l'île

Au Nord de l'île, la tribu Hakama et les Étincelles **se livrent à un conflit sans merci**. Il est possible pour notre communauté d'y **prendre part** et de **choisir un camp**.

### Choisir un camp

Deux choix s'offrent alors au joueur.

**Amitié maximale avec une communauté**

En atteignant ce stade, la communauté **propose automatiquement** à nos survivants de **Former une Alliance**.
En retour, la communauté demande à notre groupe de **soutenir son camp** au sein du conflit.

**Attendre le jour 25**

Ce jour-là, si mes survivants ne sont Alliés à aucune communauté, c'est celle qui **partage les meilleures relations** avec mon groupe qui viendra à sa rencontre, pour lui faire la même proposition qu'au-dessus.

En acceptant la proposition, la communauté **passe automatiquement au stade "Alliance"** de relation.

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Conflits de l'île

### Quête Conflit

L'implication de mon groupe dans le conflit se traduit par un nouveau type de quête délivré par les communautés : les **Quêtes Conflits**. Ces quêtes suivent le **même principe que les Quêtes normales**, à la différence près qu'elles ont pour dénominateur commun de **nuire à la communauté adverse**.

Ainsi, dès qu'un survivant est envoyé en expédition pour accomplir une quête Conflit, la communauté adverse **passe automatiquement au stade "Animosité", et ce, jusqu'à la fin du jeu**. Le groupe est désormais perçu comme un ennemi par cette communauté.

A l'inverse, **tant qu'une quête Conflit n'est pas accomplie**, la relation avec cette communauté demeure à son stade habituelle. **Celle-ci ignore l'Alliance que vous avez créé avec leur adversaire**.

**Les quêtes Conflit sont toutes temporaires.**

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Conflits de l'île

#### Rester en retrait du conflit

Il est possible de **refuser une proposition d'Alliance**, et donc de ne pas prendre parti. Les relations ne subiront aucun malus face à un tel choix, **jusqu'au jour 25**. A partir de ce jour, le conflit prend une plus grande ampleur, et les communautés comptent sur l'implication de mon groupe. **Un refus sera mal reçu par la communauté.**

Après avoir refusé cette proposition auprès d'une communauté, sa rivale viendra à la rencontre de mon groupe **3 jours plus tard**, pour faire exactement la même proposition. Si je refuse à nouveau, les propositions continueront de s'alterner sur un **intervalle de 3 jours**. **Chaque nouveau refus sera plus mal reçu que le précédent.**

Ainsi, à partir d'un certain stade du jeu, le choix de la neutralité est le bon moyen de faire **s'écrouler nos relations avec les deux communautés**.

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Conflits de l'île

### Alliance Fragile

Conserver une Alliance n'est pas chose aisée.

Au bout de **cinq actions** négatives commise à l'encontre de notre communauté alliée (se référer au tableau, dans "Relations avec les communautés"), **celle-ci rompt son alliance** avec notre groupe. A partir de là, **le stade "Amitié" est rendu inaccessible** pour cette communauté.

Celle-ci proposera une nouvelle alliance à notre groupe **6 jours plus tard** (ou au jour 25, si l'Alliance s'est formée avant). Si on accepte, notre relation avec eux sera encore plus stricte : **trois actions négatives** mèneront à la fin de l'Alliance, et à **l'inaccessibilité du stade de relation "Neutralité".**

**A partir de là, impossible de redevenir alliés.**

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Conflits de l'île

### Terminer le conflit - Extermination

Au bout de **8 quêtes** conflits accomplies, **une ultime quête conflit** est proposée au joueur : **l'Extermination**. Cette quête consiste en **l'assaut du camp de la communauté** adverse.

Il faut envoyer la **moitié de notre groupe**. Il s'agit de la seule expédition qui doit **comprendre plusieurs survivants**. Cette quête consiste en un ensemble de Quêtes Guerre (situation à choix) **inédites et exclusives à l'assaut**. On enchaîne une quête pour chaque personnage qui participe à l'assaut : une situation différente à chaque fois, qui peut aboutir sur plusieurs issues, comme dans une quête/aventure normale.

Pour réussir cette Quête Extermination, il faut que **la moitié (ou d'avantage)** de nos personnages associés à la quête aient **triomphé de leurs ennemis**.

En terminant le conflit, notre groupe parvient à mettre la main sur le **moteur**, nécessaire à la fabrication du radeau pour **quitter l'île**.

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

## Moral des personnages

Certains choix pris par les survivants lors des Aventures ou des Quêtes peuvent les **affecter**. Cela se traduit par **l'Etat de "Moral"** du personnage. Lorsqu'un survivant atteint le stade **"Brisé"**, il est proche de la Folie. Cela peut avoir des conséquence lors d'un Drame :

**Suicide**

**Assasinat d'un autre membre du groupe**

Pour **gagner un stade de Moral** (Déprimé à Triste) :

**Laisser faire le temps. 3 jours pour passer d'un stade à l'autre**

**Accomplir un action considérée comme "morale"**

Les personnages concernés par la perte d'un stade de Moral varient en fonction des catégories d'Aventures. **L'ensemble du groupe en expédition, ou du campement** est atteint par la perte de Moral.

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Drames

Ce sont des événements qui interviennent **pendant la nuit**. Ils n'engagent **aucun choix** du joueur : ils sont entièrement **subis**. Les Drames peuvent aboutir à plusieurs résultats désastreux pour le campement.

Ces drames peuvent prendre des **formes et des origines diverses** :

**Humains**

Ces Drames correspondent à des **actions hostiles ou des méfaits** perpétrés par la Tribu Sorith, ou d'autres communautés avec lesquelles notre groupe pourrait être en mauvais terme.

**Vols de Ressources**

**Saccage des Edifices**

**Empoisonnement de l'eau**

**Attaque des Survivants**

# Mécaniques de jeu
# –
# Interactions avec le reste de l'île

## Drames

### Bêtes sauvages

Ces Drames correspondent à des **attaques**, ou **intrusions** de bêtes sauvages sur le campement.

**Vols de Ressources**

**Saccage des Edifices**

**Attaque des Survivants**

La meilleure façon de préserver ces deux types de Drames est de **renforcer la sécurité sur le campement** (*Voir V - Surveillance & Sécurité du campement*).

# Mécaniques de jeu
—
## Interactions avec le reste de l'île

### Drames

**Problèmes internes**

Des problèmes peuvent émerger **à l'intérieur même du groupe**, selon **l'ambiance** qui règne sur le campement (Voir *V - Barres de moralité et de bien-être*) ou le **Moral d'un survivant** (*Voir V - Moral des personnages*).

- Départ du groupe
- Bagarre
- Dispute
- Accident
- Incendie
- Suicide
- Assassinat

Hormis l'assassinat et le suicide, ces problèmes sont directement **liés aux Barres de Bien-être et de Moralité**. Plus ces barres sont dans le négatifs, plus ces Drames ont de chance d'arriver.

# Mécaniques de jeu
# –
# Interactions avec le reste de l'île

## Drames

**Nature**

Impossible de lutter contre les éléments : ces drames sont les seuls événements sur lesquels on est **impuissant** quant à leur chance d'arriver. Seul le **renforcement des bâtiments** permets de se protéger contre eux.

- **Tempête**
- **Pluies torrentielles**
- **Coulées de boue**
- **Forte Marée**

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Drames

| Drames | Conséquences |
|---|---|
| Vol | Pertes de ressources |
| Attaque | Blessures |
| Saccage | Bâtiments endommagés |
| Empoisonnement de l'eau | Maladies<br>Ressources indisponible<br>(Eau potable) |
| Départ du groupe | Groupe Réduit |
| Bagarre | Blessures |
| Dispute | Personnage non reposé |
| Accident | Pertes de ressources |
| Incendie | Bâtiments endommagés |
| Assassinat | Vol<br>Groupe Réduit |
| Suicide | Vol<br>Groupe Réduit |
| Tempête | Maladies<br>Bâtiments endommagés |
| Pluie torrentielle | Maladies<br>Perte de Feu |
| Coulées de boue | Vol<br>Ressources indisponible<br>(Fruits, Fleurs médicinales, Fibres) |
| Forte marée | Pertes de ressources<br>Bâtiments endommagés |

# Mécaniques de jeu

—

## Interactions avec le reste de l'île

### Fabriquer un radeau ou une radio

**Gagner le moteur pour le radeau**

Le radeau est une construction nécessitant des ressources plutôt simples à avoir, à l'exception d'un seul élément : le **moteur**. Pour l'avoir, il est nécessaire de **terminer le conflit**.

**Fabriquer les 3 éléments de radio**

Pour atteindre cette fin, il faut **améliorer 3 bâtiments de fabrication** (Cabane à outils, Caserne et Infirmerie) **jusqu'au niveau 4**, pour débloquer la **fabrication des 3 éléments de radio** :

Fils de Cuivre + Pile + Antenne + Emetteur Radio (Dysfonctionnel)

# Mécaniques de jeu

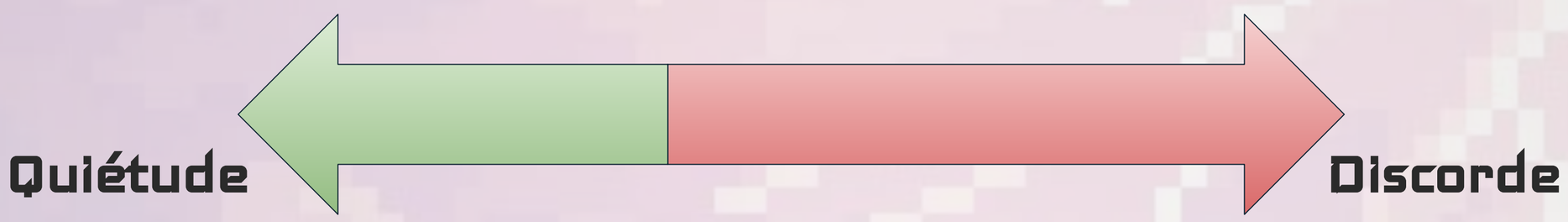
—

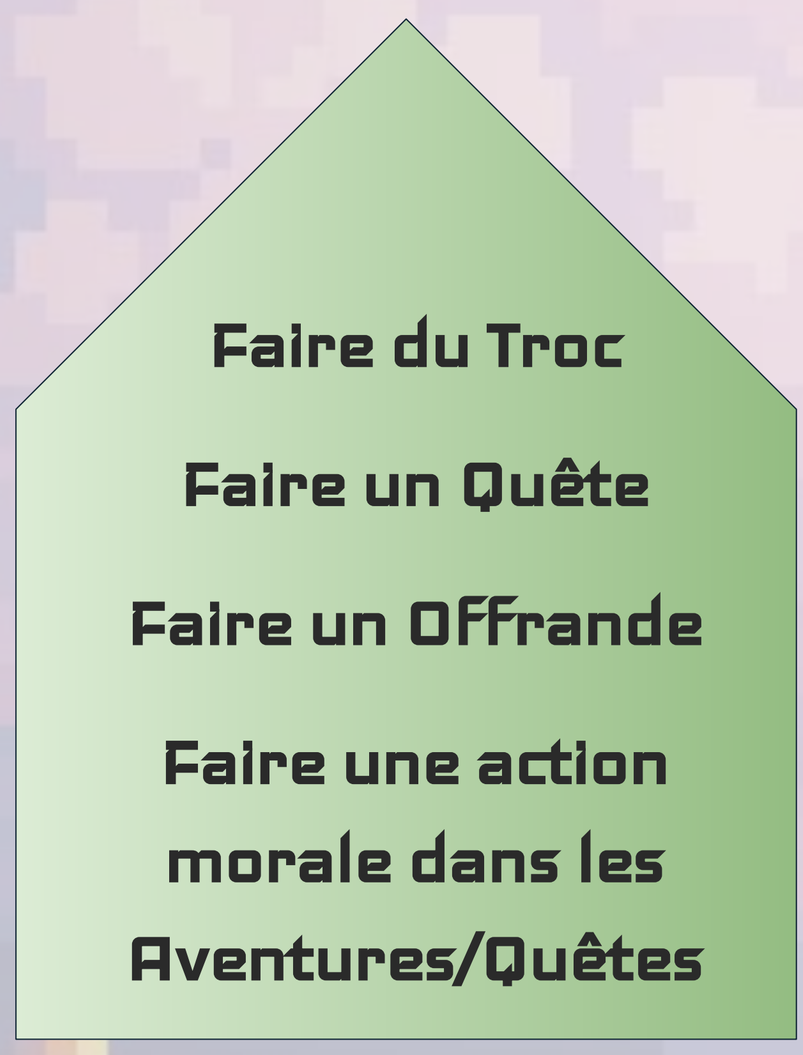
## Organisation du groupe

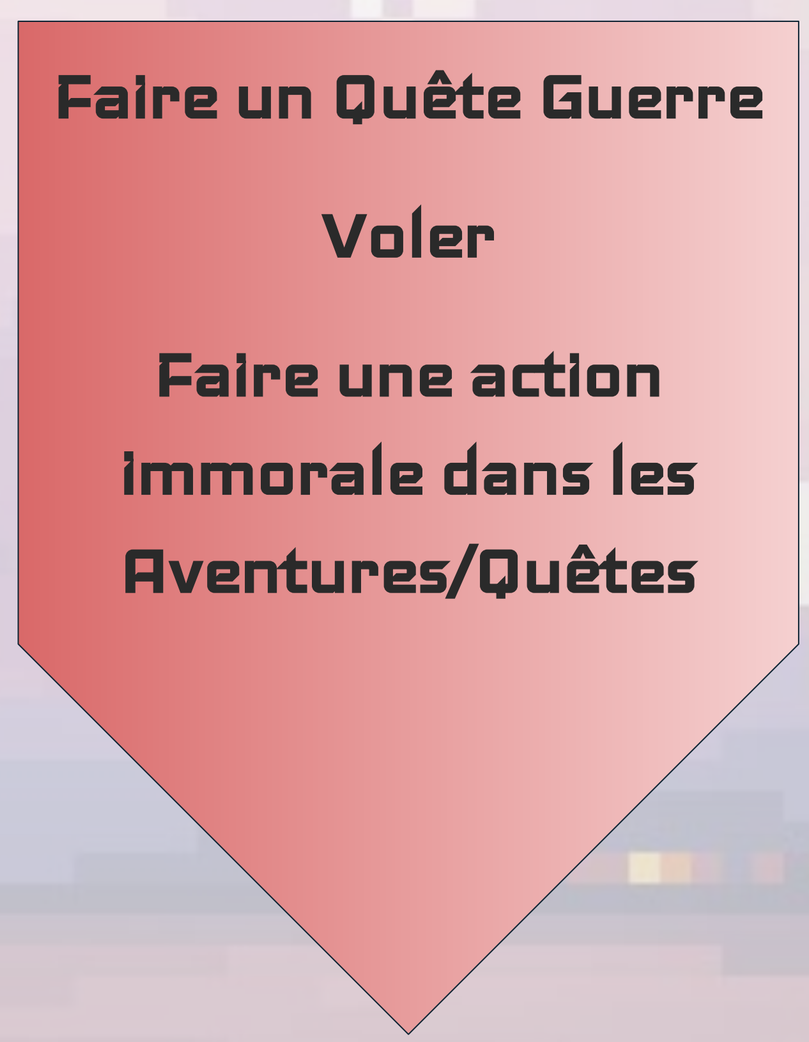
## Barre de Moralité et de Bien-être

### Barre de Moralité

Elle concerne notre rapport  aux autres, à ce qu'il est moral de faire  Pour gagner des points sur cette barre, il faut **primer sur l'éthique**.




### Bonus

Plus cette barre est dans le positif, plus on **inspire confiance** aux autres habitants de l'île (Bonus dans les gains de points de relation).

# Mécaniques de jeu

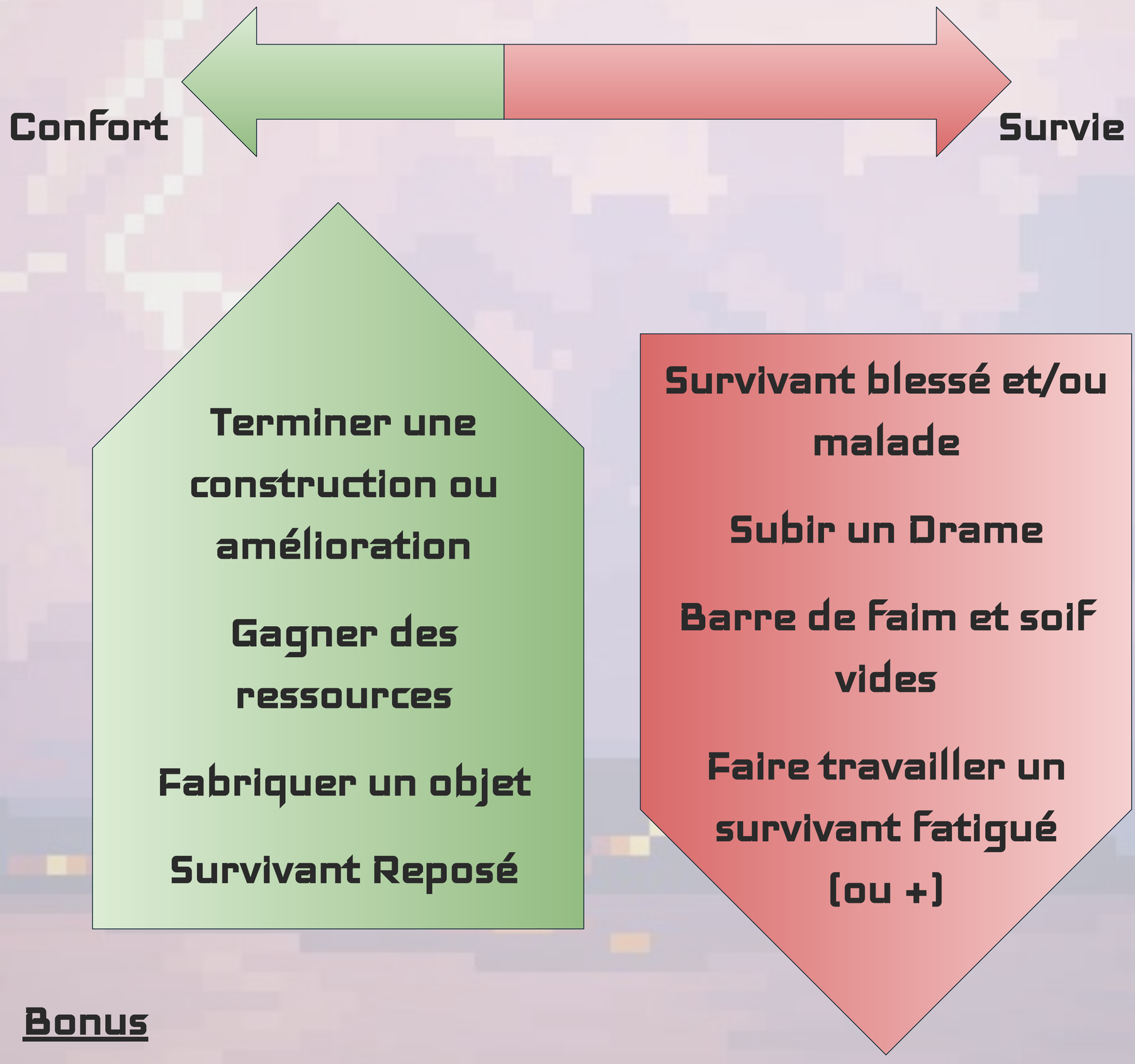
—

## Organisation du groupe

## Barre de Moralité et de Bien-être

### Barre de Bien-être

Elle concerne la cohésion de groupe, l'intérêt pratique de nos survivants. Pour gagner des points sur cette barre, il faut **primer sur la survie du groupe**.




### Bonus

Plus cette barre est dans le positif, plus les survivants de notre communauté sont **productifs** sur le camp.

# Mécaniques de jeu

—

## Organisation du groupe

### Barre de Moralité et de Bien-être

**Malus**

Il faut veiller à ce que ces barres **ne soient pas dans le négatif**, pour **deux raisons** :

Plus les barres sont dans le négatif, plus elles augmentent les chances qu'un **Drame (Problèmeinterne)** se produise.

Si une des barres atteint son **seuil final** : Echec du jeu.

# Mécaniques de jeu

—

## Organisation du groupe

### Aptitudes des personnages

Chaque personnage est doté d'une spécialité, lui donnant un avantage quand on l'associe avec certaines mécaniques de gameplay.

- **Bonne constitution**

Rapporter davantage de ressources lors des expéditions.

- **Diplomate**

Avantage dans les interactions avec les communautés.

- **Observateur**

Meilleures chances de trouver les ressources secondaires des zones en expédition.

- **Fort**

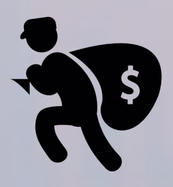
Possède de base de très bonnes statistiques en Force de Combat.

- **Rapide**

Explore 2 zones adjacentes en une expédition.

- **Bricoleur**

Utile sur le campement : construit, fabrique, améliore, répare et renforce plus vite. Il est aussi deux fois moins épuisé par ces activités.

- **Discret** 

Bonus de discrétion pour voler.

# VI – Flux de jeu & Histoire

# Tutoriel

Durant les **trois premiers jours**, le joueur est placé dans une **phase de tutoriel**. Son groupe est constitué de seulement **deux personnages** : l'un d'eux est un survivaliste. Il sera la **voix du tutoriel**, donnant des consignes au joueur, via la **Zone d'annonce** dans l'interface.

Chaque jour est sujet à la découverte d'une **nouvelle famille de mécaniques** de jeu :

## Jour 1 : Découverte de la plage

**Mécaniques du campement : Récolter, Construire**

**Familiarisation avec l'Interface**

## Jour 2 : Exploration des environs

**Mécaniques d'Expéditions : Zones de Récoltes, Aventures**

**Nouveau membre dans le groupe**

**Mécaniques de Fabrication**

## Jour 3 : Rencontre avec les locaux

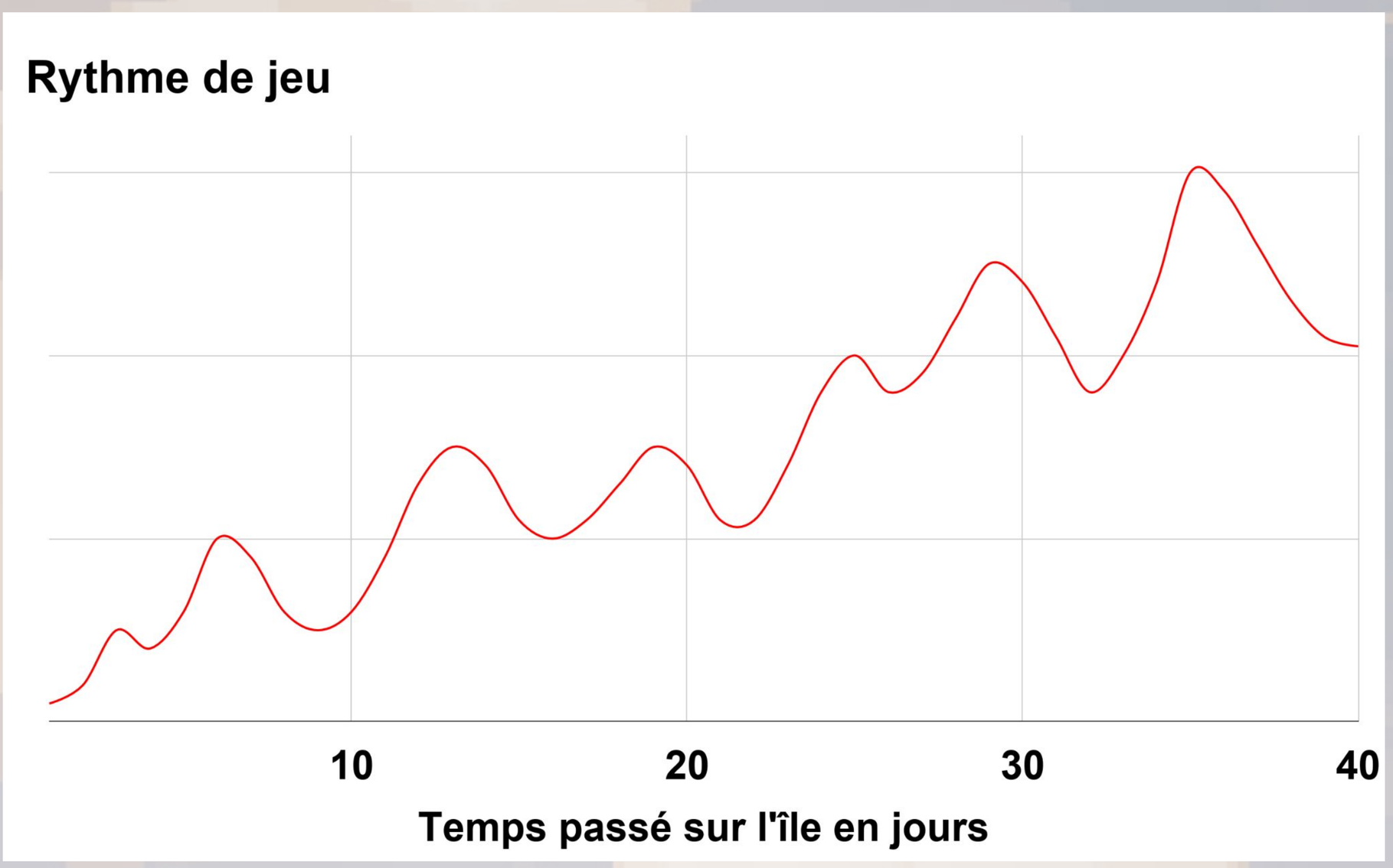
**Mécaniques d'Interactions : Troc, Aventures**

# Structure de jeu et Narrative

**Structure intéractive en tunnel**, disponible grâce à ce QR code.

# Rythme

Depuis cette structure, on est en mesure de dresser cette **courbe de rythme** :




La répartition des divers événements, qui sont des pics d'intensité venant troubler le quotidien du joueur (*voir page suivante*), permet au jeu de **gagner en rythme** et en **challenge** au fur à et mesure du jeu.

Entre chaque pic de challenge se situe un moment de **retour au calme**, où le joueur peut **reprendre ses habitudes de gestion**.

# Rythme – Pics d'intensité

**Les 5 premiers jours :**

Ils sont constitués des **3 premiers jours de tutoriel**, où on prend la main du joueur dans la découverte de chaque fonctionnalité. Les 2 jours suivants permettent au joueur de **se familiariser** avec toutes ces fonctionnalités. C'est une phase où on ne doit veiller qu'à **subvenir à la faim, la soif de nos membres, à récolter des ressources et à améliorer le campement**.

**A partir du 6e jour :**

**Premiers dangers, premiers drames** : il faudra veiller à la dimension **"sécuritaire"** du camp : mettre des gens en poste de garde la nuit, armer, équiper nos personnages, les soigner quand ils sont blessés ou malades, etc...

**Des catastrophes qui frappent l'île :**

Elles viennent rajouter une **difficulté supplémentaire**, en empêchant l'accès à une bonne partie de l'île. Elles prennent alors le joueur **au dépourvu**, et le troublent dans ses habitudes. Elles peuvent aussi **bloquer temporairement certains de ses plans** (*si, par exemple, il a absolument besoin de bambou ou de silex*).

# Rythme – Pics d'intensité

**Guerre de l'île (jour 25) :**

C'est le moment où la guerre prend une **importance conséquente** dans le jeu et l'intrigue : notre neutralité commencera à agacer les factions et **dégrader nos relations** avec elles.

**Destruction du campement Luao (jour 35) :**

Destruction de notre **seul allié véritable**.

## Progression

Elle se fait dans :

- Le **nombre de survivants** qui composent notre communauté.
- Notre **campement** :
  - Edifices, Défenses, etc...
  - Améliorations
- Nos ressources, et notamment nos outils, notre équipement.
- **Les capacités martiales** de nos survivants, après l'entraînement.
- **Nos relations avec les communautés**.

# Motivation

## Acquisition

Promesse d'un jeu de gestion capable de mettre la **narration au premier plan**, avec des événements **variés** et s'adaptant à **l'évolution de l'histoire sur l'île**.

## Engagement

- Jeu de gestion => Notre joueur a **constamment des choses à faire** : des bâtiments à construire, améliorer, des outils à fabriquer, des quêtes à accomplir, des ressources à trouver, etc... Tous les principes d'un jeu de gestion qui font qu'il a toujours quelque chose à faire. **Principe cognitif** qui l'encourage à continuer de progresser, etc...

- **Jeu narratif** => continuer à **découvrir l'histoire**, faire des **choix** qui impactent les événements. Continuer à entretenir nos relations avec les autochtones. C'est moins la dimension "gestion, progression" qui prime ici, que la **curiosité de voir ce qu'il peut arriver**.

# Cut Scenes

Tableaux pixel art avec du texte. Il y en a **2** par partie (en comptant les **3 fins possibles**).

## Début du Jeu

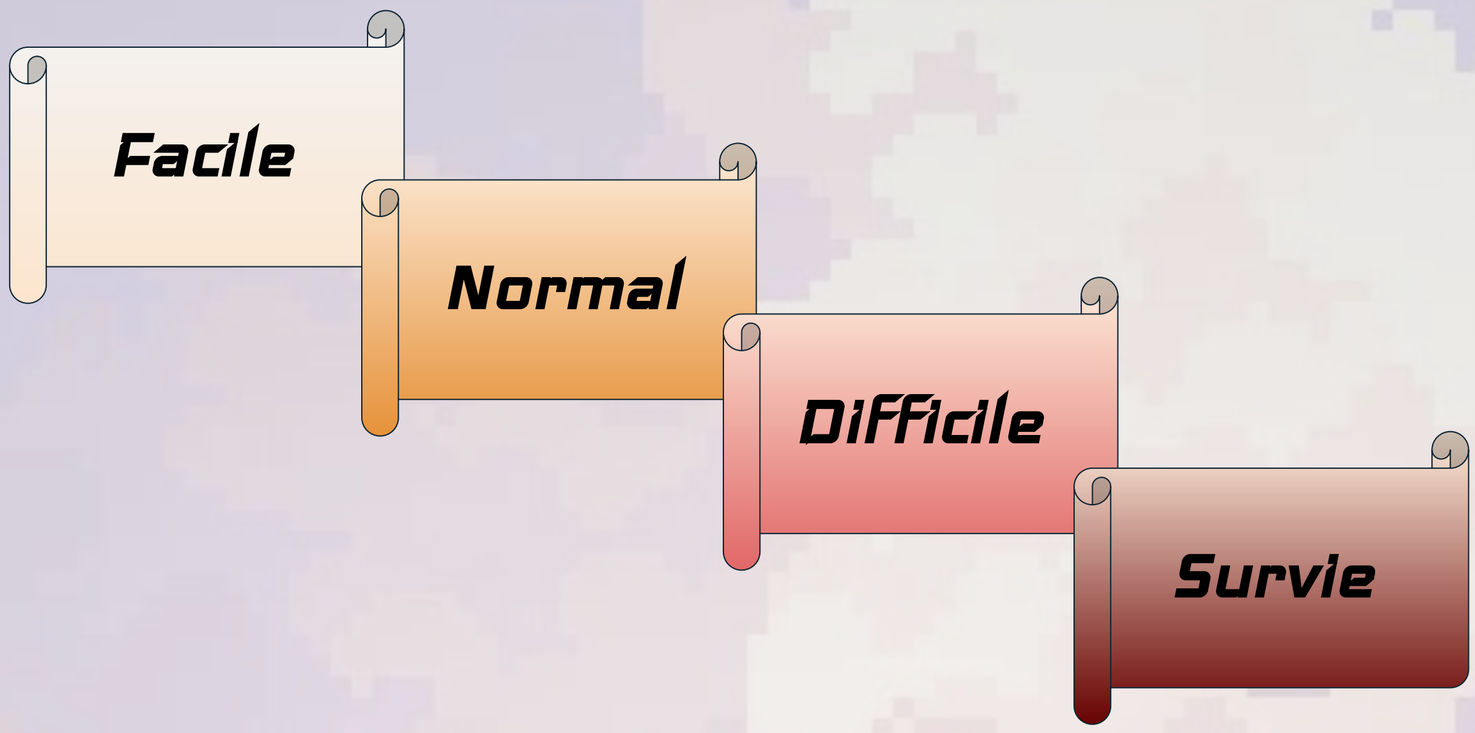
Met en scène le crash d'avion.

## Fin du Jeu

| | |
|---|---|
| Fin **Étincelles** (Finir le jeu en étant allié avec les Étincelles) | L'île de Taralda finit **colonisée** par la nation dont sont originaires les Étincelles, Au fil des années, enrichie par l'exploitation des Pierres d'Ahral, elle s'offrira le luxe de devenir une **station balnéaire**. |
| Fin **Hakama** (Finir le jeu en étant allié avec les Hakamas) | Les chefs religieux de la tribu Hakama s'accaparent les **armes des Étincelles**, pour imposer une **dictature** sur le reste des autochtones de l'île, notamment les Sorith, leurs rivaux. Cela **fragmente** encore plus les autochtones. Les Hakama **éclatent en plusieurs tribus**, visant à s'attaquer aux disciples d'Ahral. Un nouveau conflit frappe l'île. |
| Fin N**eutralité** (Finir le jeu en étant neutre dans la conflit) | Les autorités contactées par la radio **rapatrient** aussi les Étincelles, et **exfiltrent** les autochtones hors de l'île, avant de **mettre en quarantaine l'île**. Quelques années plus tard, Taralda est devenue le **centre d'un conflit** entre nations, cherchants à **s'accaparer les ressources de l'île** (Pierres d'Ahral). L'île est finit **ravagée par les armes moderne**. |

# Rejouabilité

## Niveaux de difficultés




Certains **aspects du jeux** peuvent être modulés selon ces niveaux. **Liste non exhaustive** :

| | |
|---|---|
| Ressources récoltées en moins grande quantité | Perte de points de Bien-être et de Moralité plus importante |
| Taux de réussite global diminué dans les jets de hasard (Vol, Affrontement) | Sorith : Animosité plutôt que Méfiance |
| Epuisement plus rapide des Ressources | Aggravement des États de santé plus rapide |
| Drames plus courants | Catastrophes naturelles de l'île plus fréquentes |

## Passer le tutoriel

En démarrant une nouvelle partie, il est possible de **passer le tutoriel**, et de démarrer au jour 1 sans limitations.

# Temps de Jeu

## Par activité

Une Journée (niveau) est découpée en **3 parties** :

- 2 parties se passant de jour, durant 6 minutes IRL.
- 1 partie se passant de nuit (bloquée jusqu'à ce qu'on ait le feu de camp), durant 3 minutes IRL.

| **Activité** | **Durée** |
|---|---|
| Récolter des ressources sur le camp | ½ partie (si outils correspondants)<br>1 partie |
| Renforcer un édifice | ½ partie<br>1 partie |
| Fabriquer un objet | ½ partie<br>1 partie |
| Faire du feu | 1 partie |
| Construire/améliorer/réparer un édifice | 1 partie<br>2 parties |
| Gagner un état d'énergie (Epuisé -> Fatigué) | 1 partie |
| S'entraîner | 1 partie |
| Expédition | 2 partie |
| Gagner un état de santé (Gravement blessé -> Blessé) | 2 parties avec<br>3 parties sans |

Icône d'aptitude Bricoleur, gratifiant d'une **rapidité** pour certaines actions.

Personnage soigné

# Temps de Jeu

## Par niveaux

En temps réel : une **journée = 6 minutes**, soit 3 minutes la partie d'une journée.
Ou **9 minutes, si on a du feu**.

Cela ne comprend pas les moments où la **temporalité est mise en pause**, lors de ces actions :

- Lire le compte rendu de la nuit
- Aventures / Quêtes
- Envoyer les gens en expédition
    - Choisir la zone
    - Équiper leur inventaire
- Choisir qui surveille le camp la nuit
- Ouvrir le Menu du Jeu

Cela dépend donc du temps que mettra le joueur pour **s'organiser, se décider**, etc... Mais on peut estimer en moyenne que la durée de l'entièreté de ces moments pourraient correspondre à la **durée d'une journée dans le jeu**.

Ce qui ferait qu'une journée/un **niveau = 12 minutes**
Ou **15 minutes, si on a du feu**

# VII – Accessibilité

# Interface

## Menu

| |
|---|
| Démarrer une nouvelle partie |
| Charger une partie existante* |
| Paramètres |
| Aide** |
| Crédits |
| Quitter le jeu |

| |
|---|
| *on sélectionne ensuite la partie |
| **Rassemble tous les tutoriels et les explications sur les mécaniques de jeu. |

# Interface

## Menu In Game

| |
|---|
| Paramètres |
| Aides |
| Quitter la partie |

*Sauvegarde automatique entre chaque niveau / journée.

**Aucun autre système de sauvegarde possible**

Cela oblige le joueur à **assumer les conséquences** de ses actions, plutôt que charger une sauvegarde précédente.

# Interface

## Option

**Options de base** : Son, résolution, etc...

Exemple avec les options de *This War of Mine*.

Très peu de paramètres à appliquer.

Pas de modification de contrôle proposée : tout se fait à la souris.

# VIII – Niveau Test

# Ma Journée

Les parties soulignées seront des commentaires du Niveau Test.

Mon campement est composé de 9 personnages : Marc, Delphine, Margot, Marc, Thierry, Amandine, Leila, Simone, Cédric.

Barre de Faim : **Basse**.

Barre de Soif : **Maximum**.

Barre de Bien-être : **Moyen**

Relation Hakama : **Amitié**.

Relation Etincelles : **Méfiance**.

Barre de Moralité : **Bas**

Au vue de l'état de mes barres, je devrai garder en tête, durant cette journée, qu'il faudra privilégier l'acquisition de Nourriture, et les actions morales.

## Drames

Cette nuit...

> Une Pluie Torrentielle s'est abattue sur votre campement, et malheureusement, votre feu de camp s'est éteint. Vous n'avez désormais plus de feu. (- 10 points de Bien-être).

> Christiane a quitté le groupe, convaincue que sa place n'est plus parmi vous.

# Ma Journée

## Expéditions du jour

> Qui envoyer en expédition ?

- *J'envoie Marc, [Diplomate], au Village des Hakama.*
  - *Offrir des ressources [1 Onguent et 3 Rondins de bois]*

- *J'envoie Delphine [Forte], dans la Labyrinthe de Lianes [Zone de Chasse]*
  - *Équipement : 1 Lance et 1 Armure en cuir.*

- *J'envoie Margot, [Bonne constitution], dans les Marécages tortueux [Zone de Chasse]*
  - *Quête : "Retrouver l'enfant égaré dans les marécages".*
  - *Équipement : 1 Couteau.*

- *J'envoie Amandine, [Discret], au Campement des Étincelles.*
  - *Voler*
  - *Équipement : 1 Armure en tissu.*

<u>J'adapte le choix de mes activités aux aptitudes de mes personnages [Amandine et Marc]. Je les équipe de sorte à maximiser les chances de réussite.</u>

# Ma Journée

Attribution des tâches :

- *J'envoie Leila construire une hutte.*
- *J'envoie Gladice récolter des fruits.*
- *J'envoie Thierry faire du feu.*
- *J'envoie Simone s'entraîner au combat à l'espace d'armement.*
- *J'envoie Cédric se reposer.*

> **Campement - Aventure** : Un autochtone débarque au milieu du campement, en baragouinant des propos incompréhensible. Impossible de savoir à quelle tribu il appartient. Il saigne, et semble gravement blessé.

| | |
|---|---|
| **Le soigner ?** > Confirmer | **Le chasser ?** |
| > Avec quoi souhaitez-vous le soigner ? | |
| **Un bandage stérilisé ?** | **Un onguent ?** > Confirmer |

> Les membres de votre communauté prennent aussitôt en charge le pauvre homme, et recouvrent ses plaies d'un onguent cicatrisant. Au bout de longues minutes passées à essayer de calmer l'autochtone qui a du mal à supporter l'onguent piquant sa plaie à vif, le saignement parvient enfin à s'arrêter. L'autochtone repart, en remerciant le groupe par de grands gestes.

*+5 points Moralité.*

Mon choix a permis de réaliser une bonne action, ce qui a élevé ma jauge de Moralité.

# Ma Journée

> **Expédition Delphine - Aventure** : Sur la route, Delphine aperçoit non loin quelques rochers à l'air coupant : il y a probablement possibilité d'en extraire du silex. Cependant, on peut apercevoir quelques Fruits dans la cime des arbres d'une clairière. Le temps presse, et chaque possibilité demandera un certain temps.

| Aller cueillir des Fruits ? | Extraire du silex ? | Continuer sans s'arrêter ? |
|---|---|---|
| Confirmer | | |

> Delphine prend une heure pour récupérer des Fruits : elle parvient à rassembler 4 Fruits.

*+4 Fruits / + 1 Bien-être*

J'ai besoin de Nourriture - Je l'envoie cueillir des Fruits.

> **Expédition Amandine - Campement des Étincelles** : Amandine est rentrée dans le campement des Étincelles, et s'est infiltrée dans la réserve.

**Session de vol**

**Vol de 2 Rations de survie, 2 Silex, et le Matériel de pêche => Moyennes chances de voler sans se Faire prendre.**

> Amandine tente de quitter le campement avec tout ce qu'elle a dérobé dans la réserve des Étincelles => **Échec.** Amandine se Fait repérer. Un membre du campement tente de l'arrêter. Que Faire ?

| L'affronter ? | Fuir en conservant son larcin ? | Fuir en abandonnant son larcin ? |
|---|---|---|
| | Confirmer | |

> Échec : durant s[illegible] se Fait tirer dessus.

*Amandine est "Blessée" / - 5 Bien-être.*

> Néanmoins, elle conserve le Fruit de son larcin.

*-5 points Moralité / + 15 Bien-être*

Vol gourmand, mais le Matériel de pêche est unique dans le jeu, j'ai besoin de Nourriture, et Amandine est discrète : je prend le risque.

# Ma Journée

> **Expédition Margot - Aventure** : Sur la route, en longeant la plage, Margot aperçoit une masse flottant à la dérive, à une demi-centaine de mètres de la rive. Impossible de bien distinguer de quoi il s'agit à cette distance.

| | | |
|---|---|---|
| **Nager tout de suite à sa rencontre ?** Confirmer | **Chercher une planche de fortune dans les environs, et aller à sa rencontre ?** | **Passer son chemin ?** |

> Margot nage parmi les flots. Là, elle découvre un survivant presque inconscient, agrippé à un radeau en bambou brisé. Au prix de grands efforts, Margot arrive à le tracter vers la plage. Le survivant s'éveille : "Je... Je suis Aiden. J-j'ai voulu m'échapper de cette satanée île, mais les vagues ont eu raison de mon embarcation. Merci de m'avoir sauvé la vie."

*+5 Moralité*

| | | |
|---|---|---|
| **L'inviter à rejoindre le groupe ?** Confirmer | **Emporter seulement les restes du radeau ?** | **Le saluer, et reprendre la route ?** |

> "Vraiment ? Ce... c'est très généreux, j'accepte ! Merci énormément ! Je vous retrouve au campement, dans ce cas !". Aiden rejoint le groupe de survivants. Margot prend soin d'emporter les restes du radeau.

*+10 points Moralité / + 4 Bambous / + 1 Bien-être.*

> Dans les heures qui suivront ce sauvetage, Margot sera prise d'une quinte d'éternuement et aura le nez qui coule. Cette éprouvante baignante aura provoqué un vilain rhume.

Margot *est Malade / - 5 Bien-être*

Mon choix a permis de réaliser une bonne action, ce qui a élevé ma jauge de Moralité.

# Ma Journée

> **Expédition Amandine - Aventure** : Dans les forêts, Amandine entend des cris de douleur, en provenance d'un coin lointain. Amandine se faufile, jusqu'à découvrir, dans une clairière, une autochtone battue violemment par un autre sauvage. Tous deux appartiennent à la tribu Sorith, en témoignent leurs peintures corporelles. La femme hurle de douleur. Cachée derrière les fourrées, Amandine est incapable de comprendre ce que disent ces sauvages. Une chose est certaine : l'homme ne retient pas ses coups.

| | | |
|---|---|---|
| **Passer son chemin ?** | **Agir de suite pour sauver cette femme ?** Confirmer | **Espionner la scène sans se dévoiler ?** |
| > Lorsque Amandine quitte sa cachette, l'homme se retourne brutalement et s'élance dans sa direction, avec visiblement l'intention de lui faire du mal. | | |
| **Affronter ? (Faibles chances de triompher du combat)** Confirmer | **Essayer de faire la paix ?** | **Le saluer, et reprendre la route ?** |

> **Affrontement** => Défaite. Amandine subit une blessure. Pour sauver sa vie, Amandine est contrainte de fuir.

Amande est "*Gravement blessée*" / *- 8 Bien-être*

> Amandine laisse donc derrière elle une pauvre femme battue, dont le sort restera à jamais inconnu, aux mains de ce monstre.

*-5 Moralité*

<u>Connaissant le risque, j'ai quand même essayé d'éviter la perte de points de Moralité : malheureusement, ça n'a pas payé.</u>

# Ma Journée

Au campement, certains personnages au campement ont terminé leur tâche :

- Gladice a ramené 5 Fruits (+1 Bien-être).

- Thierry a échoué à Faire du Feu (Thierry est Fatigué)
  - Les tentatives de Faire du Feu aboutissent parfois à des échecs.

- Simone s'est entraînée (Simone est Fatiguée, + 5 en Force de Combat).

- Cédric est Reposé.

Je renvoie mes personnages Faire des activités sur le campement :

- J'envoie Gladice récolter des Fruits.

- J'envoie Thierry Faire du Feu (- 2 Bien-être)

  - Je le Fais travailler alors qu'il est Fatigué
- J'envoie Simone se reposer.

- J'envoie Cédric (Bricoleur) Fabriquer une Hache à la Cabane à outils.

<u>Je Fais travailler Thierry malgré sa Fatigue, car le Feu demeure important : il permettra de cuire la Viande que Delphine rapportera, et de réhausser la Barre de Nourriture (et de Bien-être)</u>

# Ma Journée

> **Expédition Marc - Aventure** : Au village des Hakama, il semble qu'une Fête traditionnelle bat son plein. Chants et danses sont au cœur de ces Festivités. Les villageois invitent Marc à participer à une tradition de cette Fête, qui consiste à sacrifier un animal vivant, en l'honneur du Dieu Arhal.

| Refuser ? | Accepter ? Confirmer |
|---|---|

> Marc décide de ne pas brusquer ses hôtes, et accomplit le fameux rituel, en tuant de ses mains l'animal paniqué. Cette épreuve le bouleverse.

*Marc est "Triste"*

> En guise de tradition, les autochtones lui offrent une partie de l'animal sacrifié, qu'il peut ramener avec lui. En se mêlant à leurs coutumes, Marc a gagné une partie de la confiance des villageois.

*+ 2 Viandes / +4 Bien-être / + 3 Moralité / + 5 relation Hakama*

---

> **Expédition Marc - Campement des Hakama** : Marc offre à la tribu Hakama un Onguent et 3 Rondins de bois, et signe de bienveillance. La tribu Hakama apprécie grandement cette offre généreuse.

*+10 relation Hakama*

<u>Ma relation avec les Hakama est l'un des points forts de mon groupe : j'entretiens cette relation.</u>

# Ma Journée

> **Expédition Delphine - Zone de Chasse - Labyrinthe des Lianes** : Delphine chasse le gibier. Elle tombe nez à nez avec un sanglier. Que faire ?

| L'affronter ? (Fortes chances de triompher du combat) | Prendre la fuite ? |
|---|---|
| Confirmer | |

**Affrontement** => **Victoire**. Delphine parvient à abattre le sanglier. Elle prendra le temps de le dépecer, et d'emporter avec elle le produit de sa viande.

*+6 Viandes / + 3 Cuirs / +2 Bien-être*

- *Cédric a fabriqué une hache. (+ 3 points de Bien-être).*

*Cédric, en étant Bricoleur a réussi à faire une hache en 2 fois moins de temps que les autres.*

- *J'envoie Cédric récolter du bois.*

Je tire parti des Aptitudes de mon personnages, ici Cédric, très utile sur le camp, et capable de travailler deux fois plus vite que les autres, et de dépenser deux fois moins d'énergie.

# Ma Journée

> **Expédition Margot - Quête Marécages tortueux (Zone de chasse)** : Margot s'aventure dans les marécages, scrutant chaque recoin boueux, chaque centimètre de vase, à la recherche de l'enfant de la tribu Hakama égaré. Au bout de plusieurs heures, Margot parvient enfin à trouver des traces de pas d'enfants. Malheureusement, ces traces ne semblent pas très récentes. Au même moment, un grondement, appartenant visiblement à un prédateur, s'élève dans la direction opposée à celle des traces.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Suivre les traces ?** Confirmer | **Se diriger prudemment vers les grondements du prédateur ?** | **Appeler l'enfant à voix haute ?** | **Fuir ces marécages ?** |

> Margot décide de suivre cette piste, qui la mène au plus profond du marécage. Dans sa progression, elle s'enfonce jusqu'aux cuisses dans l'eau croupie. Cependant, après de longues minutes passées à retracer ces traces de pas, la piste s'arrête. Margot peste, frigorifiée, avant d'entendre un respiration sifflante. Derrière le rideau de branches d'un saule pleureur, Margot découvre une enfant seule, sale et visiblement terrifiée.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Lui parler avec douceur ?** Confirmer | **Faire des signes amicaux ?** | **La sortir d'ici au plus vite ?** | **Lui tendre à manger ?** |

étend vite à la voix de Margot, et finit par sortir de sa cachette. Margot porte l'enfant sur son dos, et toutes deux quittent en vitesse ces marécages. Margot conduit ensuite l'enfant en sécurité auprès des siens. La tribu Hakama démontre une grande gratitude face à ce geste. Margot se voit offrir un sac rempli de Fruits.

*+10 Fruits / +4 Bien-être / +10 Moralité / + 15 relation Hakama*

=>Un choix est rendu ici Impossible, car Margot ne possède aucun Vivre dans son inventaire. L'intéraction est favorisée par le fait que le groupe entretienne de bonnes relations avec les Hakama. Grâce à cette quête, notre groupe est désormais arrivé au stade final de relation avec la tribu Hakama. Cela a pour effet de déclencher automatiquement la proposition de choisir un camp sur le conflit de l'île.

# Ma Journée

> **Proposition d'alliance avec la tribu Hakama** : Malgré la barrière de la langue, votre groupe est parvenu à tisser des liens étroits avec la tribu Hakama. Celle-ci semble accorder une grande confiance envers les membres de votre communauté. La tribu semble prête à renforcer ses relations avec votre groupe. Vous pouvez désormais devenir Alliés, si vous acceptez que votre groupe se tienne à leur côté face aux Étincelles. En échange de quoi, vous pourrez compter sur un soutien important, de la part de la tribu Hakama, pour survivre sur cette île.

| | |
|---|---|
| **Accepter ?** Confirmer | **Refuser ?** |

> C'est ravis que les Hakama scellent cette union avec votre groupe. La barrière de la langue n'a visiblement pas stoppée votre échange, et vous voilà désormais Alliés. Pour le meilleur... et pour le pire.

*Mon groupe passe désormais au stade "Alliance" avec la tribu Hakama.*

> **Proposition de Quête "Conflit" :** Un groupe d'Étincelles a été aperçu dans la Zone de Cueillette - Le Verger luxuriant. La tribu Hakama prévoit de les chasser de cette zone, et vous demande de participer à l'attaque.

| | |
|---|---|
| **Accepter ?** | **Refuser ?** Confirmer |

> La tribu Hakama paraît surprise, et quelque peu dérangée, suite à cette décision. Cependant, ils n'insteront pas, comprenant que votre groupe n'est pas encore équipé pour entamer un conflit.

*La Tribu Hakama est déçue par le groupe.*

Une Alliance avec les Hakama est quelque chose qui peut être très avantageux, surtout que mon groupe est dans une situation moyenne.

Néanmoins, j'évite de m'engager dans une quête Conflit, au vue de l'état de ma Barre de Moralité.

# Ma Journée

*La journée est bien entamée. Certains personnages au campement ont terminé leur tâche :*

- *Gladice a terminé de récolter des Fruits. "Il faut faire attention à ne pas trop abuser de la récolte, nous n'en aurons bientôt plus !". Gladice est Fatiguée / + 5 Fruits / + 2 Bien-être.*

- *Leila a construit une hutte (Leila est Épuisée) (+6 Bien-être).*

- *Thierry a réussi à faire du feu (Thierry est désormais Epuisé)(+ 5 Bien-être)*

- *J'envoie Simone est reposée.*

- *Cédric a ramené 6 Bois (+2 Bien-être)*

*Grâce à la Hache, Cédric a coupé du bois en 2 fois moins de temps.*

<u>J'alterne entre Aptitudes et Outils pour être le plus efficace ici, avec Cédric.</u>

# Retour d'expédition

> **Expédition Marc** : Marc revient avec 2 Viandes. Il est épuisé.

> **Expédition Amandine** : Amandine revient avec 2 Rations de Survie, 2 Silex, et le Matériel de Pêche. Elle est Gravement Blessée.

> **Expédition Delphine** : Delphine revient avec 4 Fruits, 6 Viandes et 3 Cuirs. Elle est Epuisée.

> **Expédition Margot** : Margot revient avec 4 Bambous, 10 Fruits. Elle est Epuisée et Malade.

> **Nouveau membre :** Aiden. Il est Fatigué.

# Soirée de travail

*Étant donné que le groupe dispose du Feu, la journée peut s'étendre sur la soirée.*

- *J'envoie Marc, Delphine, Margot, Thierry, Leila, Gladice et Aiden se reposer.*

- *J'envoie Simone pêcher.*

- *J'envoie Cédric renforcer l'Infirmerie.*

- *Je traite la blessure d'Amandine avec un Bandage stérilisé. Puis je l'envoie se reposer.*

Beaucoup de gens sont épuisés, mais certains sont seulement Fatigués : en les Faisant se reposer le soir, je les rend d'aplomb pour assurer la surveillance du Campement la Nuit.

# Soirée de travail

> **Campement - Aventure** : Des membres des Étincelles se présentent au campement, lourdement armés. Leur chef déclare, d'un air menaçant : "Vous savez d'quoi on est capables, alors faîtes pas les fiers. Y'a des ressources dont on a besoin, et vous allez nous les fournir (*5 Composants Métalliques, de la nourriture pour 5 rations et 3 Silex*). Qui sait, si vous êtes des bons p'tits soumis, on s'ra peut-être plus sympa avec vous, à l'avenir."

| | | |
|---|---|---|
| **Leur donner ces ressources ?** | **Dire que le groupe ne possède pas ces ressources (Mentir) ?** Confirmer | **Les envoyer balader ?** |

> Le chef hésite et grogne, avant de soupirer : "Bon... Dans c'cas, on vous laisse trois jours pour réunir ces ressources et nous les apporter à not'camp ! Attention, si vous ne nous apportez rien, vous l'regretterez, j'vous l'garantis !".

*Ajout d'une nouvelle Quête Temporaire : "Apporter des ressources au campement des Étincelles"*

- *Cédric a fini de renforcer l'infirmerie (Bonus Bricoleur). (+ 3 Bien-être). (Cédric est Fatigué).*
- *J'envoie Cédric se reposer.*
- *Simone a ramené 3 Poissons.*
- *Gladice est reposée.*

<u>Ma relation "Méfiance" avec les Étincelles est ce qui est à l'origine de cette Aventure. Je décide de mentir, n'ayant pas spécialement le désir de me rapprocher d'eux, après l'Alliance des Hakama.</u>

# Soirée de travail

## Etat des habitants du campement :

- Marc : *Fatigué*
- Delphine : *Fatiguée*
- Margot : *Fatiguée, Malade*
- Gladice : ***Reposée***
- Thierry : *Fatigué, Triste.*
- Amandine : *Fatiguée, Gravement blessée*
- Leila : Fatiguée
- Simone : ***Reposée.***
- Cédric : *Fatigué.*

## Surveillance du campement

> La nuit tombe. Qui surveillera le campement, pendant que le reste du groupe se repose ?

*Je choisis Simone, et Gladice pour surveiller le campement.*

*La palissade qui entoure le campement offre une protection faible face aux menaces de la nuit. Avec le feu, le campement est davantage sécurisé.*

## Fin de la journée

Beaucoup de personnes encore encore Fatiguées, j'ai une Malade et une Gravement Blessée : cette nuit, je préfère mettre peu de personnes en surveillance du camp. Heureusement, le feu apporte davantage de sécurité;

# IX – Production & Game Development

# Production & Game Development

Le projet a été découpé en **3 trimestre dans sa conception**. Ils vont être détaillés dans les pages suivantes. Pour une vue d'ensemble, je vous renvoie sur le document d'origine accessible via le QR code suivant :

Sur les slides suivantes, le détail de ce rétroplanning :

# 1er Trimestre

| N° | Type de tâche | Mois 1 | | | | Mois 2 | | | | Mois 3 | | | | Mois 4 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | S1 | S2 | S3 | S4 | S5 | S6 | S7 | S8 | S9 | S10 | S11 | S12 | S13 | S14 | S15 | S16 |
| **1. Pré-production** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.1 | **Intentions, Thèmes, Genres** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.2 | **Game Concept** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.3 | **Recherches & Refs Artistiques** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.4 | **Recrutement** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1.5 | **Financement, Etc ...** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **2. Game Design** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.1 | **Système de jeu & Core Mecanique** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.2 | **Briques de Gameplay & Mecaniques** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.3 | **Level Design Niveau Bêta** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2.4 | **Métrics & Equilibrage, Etc ...** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **4. Game Developpement** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4.1 | **Ecriture des "Aventures" et "Quêtes"** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4.2 | **Diagrame de classe & Architecture** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4.3 | **Choix techno / R&D** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4.4 | **Codage Main Game Mecanics** | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4.5 | **Débug & Equilibrage, etc ...** | | | | | | | | | | | | | | | | |

# 1er Trimestre

## Semaine 1 à 16

Les premières semaines sont dédiées à la **conception de l'univers** (Pré-production) et des **principales mécaniques de gameplay** que l'on souhaite mettre en place (Game Design).

On commence également à monter un dossier pour présenter notre projet aux **différents organismes de financement** (banques, CNC, etc.). On estime la durée de cette amorce de projet à 2 mois.

Par la suite, on **clôture la phase de Game Design**. La partie Level Design est assez courte du fait que la plupart des mécaniques de gameplay ne repose que très peu dessus.

En parallèle, la phase de **Game Developpement débute** avec **l'écriture des "Aventures" et "Quêtes"** et le **recrutement du personnel** nécessaire aux phases de **Game Art**, de **Game Developpement** ou autre (Administrateur réseau, Comptable, etc.).

On finalise également les **démarches liées au financement**. Ainsi se clôture ce premier trimestre.

On arrive au début du 4ème mois du projet.

# 2nd Trimestre

| N° | Type de tâche | Mois 5 | | | | | Mois 6 | | | | Mois 7 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | S17 | S18 | S19 | S20 | S21 | S22 | S23 | S24 | S25 | S26 | S27 | S28 | S29 |
| **3. Game Art** | | | | | | | | | | | | | | |
| 3.1 | **Environnement design** | | | | | | | | | | | | | |
| 3.2 | **Character Design** | | | | | | | | | | | | | |
| 3.3 | **Modeling / Riging / Texturing** | | | | | | | | | | | | | |
| 3.4 | **Animation, etc ...** | | | | | | | | | | | | | |
| **4. Game Developpement** | | | | | | | | | | | | | | |
| 4.1 | **Ecriture des "Aventures" et "Quêtes"** | | | | | | | | | | | | | |
| 4.2 | **Diagrame de classe & Architecture** | | | | | | | | | | | | | |
| 4.3 | **Choix techno / R&D** | | | | | | | | | | | | | |
| 4.4 | **Codage Main Game Mecanics** | | | | | | | | | | | | | |
| 4.5 | **Débug & Equilibrage, etc ...** | | | | | | | | | | | | | |

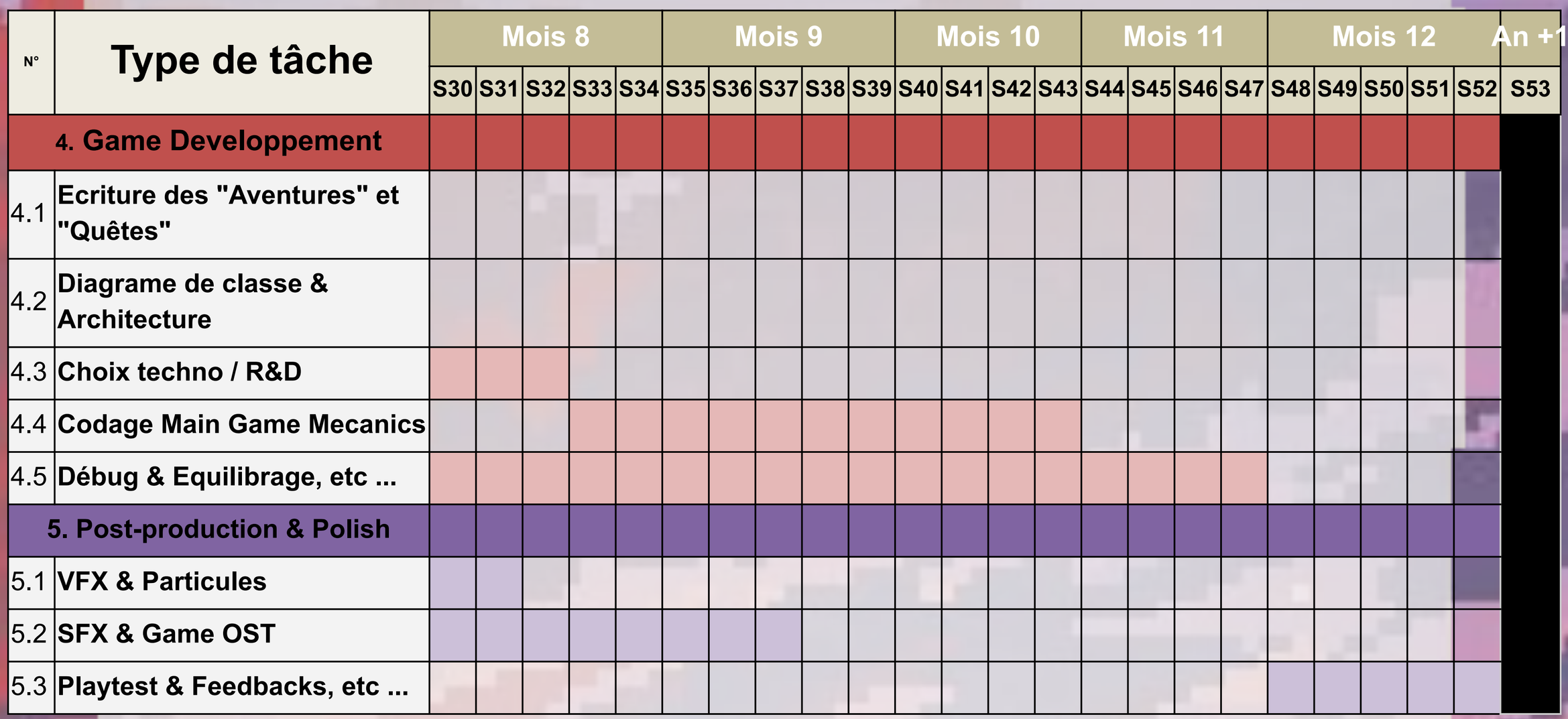
## Semaine 17 à 30

Les parties **Game Art** (sur Photoshop) et **Game Developpement** (Unity) sur logiciel débutent. L'ensemble des tâches de la phase de Game Art est réalisable en un seul trimestre car le **modèle graphique du jeu est assez simple** (2D avec des textures de pixel art).

Pour la phase de Game Developpement, on élabore le **diagramme de classe** , **l'architecture** et on détermine le **support de développement du jeu (PC).**

On arrive à la fin du 7ème mois du projet.

# 3ème Trimestre




## Semaine 31 à 52

La partie **Game Art** étant **aboutie**, il est possible d'entamer certaines tâches liées à la **phase de Post-production**, notamment liées aux **effets visuels** (2 semaines) et **sonores** (2 mois).

La partie **Game Developpement** peut **s'achever**. Elle a nécessité davantage de temps de conception que les autres phases du projet du fait de la **complexité des mécaniques de gameplay** à coder (notions de jeu de gestion, simulation et non linéaire à mettre en corrélation).

On finalise le projet par la **phase de post-production** avec le **playtest** et les **feedbacks** liés aux retours d'expériences.

On arrive au bout de 1 an de projet. Le développement du jeu est terminé ! Sa commercialisation peut démarrer.

# Contribution Farah - Game Producer

## Constitution de l'équipe

- Scénariste
- 4 Game Designers :
  - Directeur de création
  - Lead game designer
  - 2 Game Designers
- Programmeur
- Un designer sonore

**Recrutement :**

**Compétenses et critères recherchés :**

- Game Designers :
  - Polyvalence : design de personnages, interfaces, mécaniques de jeux, programmation, narration et game art
  - La Maîtrise du logiciel de création Unity
- Sound Designer :
  - Bibliothèque de Son
- Toute l'équipe :
  - Avoir son propre poste de travail
- Software : Unity

# Contribution Farah – Game Producer
## Calcul de dépenses

**Frais de création**

- Loyer (espace de travail en banlieue parisienne meublé )

  Surface 25m²: **1000€/mois**
- WiFi : **16€/mois**
- Factures ; **220€/mois**
- Assurance d'habitation : **30€/mois**
- Frais de gestion : **700€/mois**
- 2 disques dur :

**Frais de distribution et marketing**

- Plateforme de distribution: **83,19€/mois**

**Salaires**

- Scénariste : **24k€/mois**
- Directeur de Création : **42k€/mois**
- Lead Game Designer: **35k€/mois**
- 2 Game Designers: **50k€/ mois**
- Sound Designer **: 24k€/mois**

  **Pour une durée de 6mois**

  **Pré-Production: 24k€/mois**

  **5 premiers mois : 42k€/mois + 35k€/mois, 50k€/mois**

  **Dernier mois : 24k€/mois**

**Calcul des dépenses :**

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1j0km9kliUoP5g1Lz3KnULY5xwhnZBtCv52rn0l4xFJo/edit#gid=0

# Contribution Farah - Game Producer

## Pour bénéficier d'un financement

- Avoir un garanti: fond propre investi par l'équipe ou/et prêt personnel (banque de détail (clc, ...)) : **12000 €-15.000€**
- Fonds d'aide au jeu vidéo (CNC) : aide peut arriver à **8000 €** (envisager les aides comme plus pour les imprévus)
- Banque d'investissement:
  bpi France : prêt participatif de développement innovation : entre **30 et 75 000 €**
- Crédit d'impôt jeu vidéo**: CNC 30%**
- Banques d'investissement privé/grande banque

**Estimation du Seuil de Rentabilité**

Jeu premium 15 €:

TVA 20% = 3 €

Plateforme 30% = 4.5 €

Distribution et production 35% = 5.25 €

Marketing 15% = 2.25 €

Remboursement de frais de production :

119880 / 5.25 = 22835 ventes

Remboursement marking :

24000 / 2.25 : 10667 ventes

# X — Appexe

# Annexe – Description de l'Univers

## L'île de Taralda

L'île de Taralda dispose **d'environnements variés**, bien que la majorité de sa superficie soit recouverte par une **forêt dense**, où vit une **faune** et une **flore** extrêmement développées. On trouve également plusieurs reliefs sur cette île. Au Nord-Ouest, des hauteurs s'apparentant à des **mesas**, affiche un climat plutôt tempéré, choisi par la **tribu Hakama** pour y installer leur campement principal. A l'intérieur de ces reliefs, autour du **Sanctuaire dédié à Ahral**, on trouve **d'étranges minéraux** appelés des "Pierre d'Ahral", incrustés dans la roche et qui semblent mystérieusement **chargés en électricité**. Au Sud Est, on trouve plusieurs **reliefs tranchants**, où l'on peut trouver facilement du **silex**. Au Nord-Est de l'île s'élève une **haute montagne**. Il y règne une fraîcheur qui atteint le stade de neige sur son plus haut pic, qu'on peut apercevoir de n'importe où sur l'île. On peut trouver du **cuivre** au sein de ces montagnes. C'est dans cette montagne que les **rivières d'eau potable**, réparties sur l'île, trouvent leur **source**. Au centre de l'île, on trouve un **marais boueux et tortueux**, à côté duquel s'élève une **forêt de bambous**.

Il n'est pas rare que l'île soit **frappée par les éléments**, comme des pluies **torrentielles**, des tempêtes ou des orages.

# Annexe – Description de l'Univers

## Communautés de l'île

### Tribu Hakama

Les **autochtones de la tribu Hakama** ont toujours vécu sur cette île. Ils sont majoritairement installés parmi **les reliefs, au Nord-Ouest de l'île**. Très protecteurs, ils n'hésitent pas à s'attaquer à ceux qui voudraient s'accaparer leurs ressources et saccager leur territoire. C'est d'ailleurs ce qui leur vaut une profonde **animosité à l'égard de la Tribue Sorith**, à qui ils livrent un combat sans merci. Ils croient en un **Dieu nommé "Ahral",** pour lequel ils ont dressé un **sanctuaire** non loin de leur campement. Peu après le crash de l'avion sur l'île, la tribu Hakama a fait la **rencontre des Étincelles**. Cet événement semble être à l'origine d'une **rancœur** qui a résulté sur le **conflit** qui est en train de bousculer l'île.

# Annexe – Description de l'Univers

## Communautés de l'île

### Tribu Etincelles

Le **groupe de survivants**, s'étant nommé **les Étincelles**, est composé de **rescapés issus du même crash d'avion** que celui de notre groupe. La différence étant que ces rescapés n'ont pas pu sauter de l'avion avant le crash, et se sont **écrasés sur le flanc de la montagne**, au Nord-Est de l'île, où ils ont **dressé leur campement**. Peu après cet événement, ces survivants ont fait la **rencontre de la Tribue Hakama**, aboutissant à une **hostilité entre les deux communautés**, et à l'affrontement qui frappe actuellement l'île. L'Étincelle, qui étaient supposés apporter l'espoir pour ces survivants, est très vite devenue celle capable de déclencher un incendie, au nom de la **vengeance**.

# Annexe – Description de l'Univers

## Communautés de l'île

### Tribu Sorith

La **Tribue Sorith**, bien moins nombreuse que sa tribu rivale, la tribu Hakama, prône la **loi du plus fort** sur cette île. Afin de survivre, ses membres n'ont aucun scrupule à s'adonner au **pillage** ou à **l'embuscade**. Les Sorith est la seule tribu **nomade** de l'île : c'est l'une des raisons pour laquelle il est si dur de les traquer, car ils sont constamment en mouvement. De plus, des trois tribus de l'île, ce sont ceux qui connaissent le mieux tous ses recoins et ses cachettes. Etrangement, la tribu Sorith semble **épargner la tribu Luao** de ses actions malhonnêtes, pour des questions de **croyance** : les deux tribus croient aux mêmes **déités animistes**, à la différence de la tribu Hakama suivant les préceptes d'un Dieu unique.

# Annexe - Description de l'Univers

## Communautés de l'île

### Tribu Luao

Les membres de la **tribu Luao** appartenaient autrefois à la tribu Hakama. C'est suite à des **divergences d'opinions**, vis-à-vis du conflit avec les Sorith, qu'une partie de la tribu a décidé de **fonder sa propre communauté**, les "Luao", près des Marais au centre de l'île. Cette communauté **prône la paix, l'entente et l'harmonie**, selon leurs **convictions animistes**. Cette croyance, qui prend, dans la pratique, une direction contraire à celle des Sorith, est pourtant celle qui l'épargne des actions hostiles de ces derniers. La tribu Luao sera toujours **prête à échanger, troquer** avec n'importe quel habitant de l'île, et mettra un point d'honneur à ne **jamais se mêler aux conflits** qui la bousculent..

# Annexe - Description de l'Univers

## Religion

### Ahral

Dieu "Ahral" **vénéré par la tribu Hakama**. Ce culte croit en l'incarnation spirituelle d'un être capable de les guider. La **pierre**, présente dans la roche autour du Sanctuaire, porte le nom du dieu : la **Pierre d'Ahral**.

# Annexe – Répartition des tâches du groupe

Au vu de la forte inégalité d'implication qui a régné sur ce projet entre les membres, il nous a paru absurde de conserver nos casquettes de départ pour la rédaction de cette annexe. Nous avons donc trouvé plus judicieux de répartir à nouveau les casquettes en jaugeant des réelles contributions individuelles à ce projet.

**Note importante** : seuls deux membres de l'équipe étaient présents lors de la rédaction de cette annexe (et de cette bible, soit-disant passant...). Nous ignorons quel serait l'avis de Farah et John sur cette répartition des tâches, et nous vous invitons à leur poser la question, si vous souhaitez connaître leur opinion dessus. Nous aurions aimé la connaître aussi, mais malheureusement, nous sommes resté sans nouvelles d'eux durant la semaine précédant le rendu de cette Bible.

Nous sommes actuellement toujours sans nouvelles de John. Farah est revenue vers nous la veille du rendu, trop tard pour se raccrocher aux rails. C'est la raison pour laquelle nous n'avons pas trouvé d'autres solutions, pour mettre en lumière sa contribution de Game Producer (l'Estimation d'équipe, de dépenses et de financement, apportée le soir du rendu), que de la mettre Annexe (retravaillée dans sa présentation), pour qu'elle ne dénote pas totalement avec tout notre travail.

Nous vous serions donc reconnaissant de prendre en compte ces nombreuses difficultés, qui nous ont coûté de nombreuses heures de sommeil, lorsque vous noterez cette bible, mais aussi pour comprendre le retard de plusieurs heures dans le rendu de ce travail.

# Annexe – Répartition des tâches du groupe

**Yann Chatila :**

**Lead Game Designer :**

- Choix du genre du jeu
- Elaboration du Niveau Test
- Elaboration de la Structure du jeu et du Game Flow

**Directeur Artistique :**

- Recherches sur la Musique, les Bruitages
- Recherches des Retours Utilisateurs présents dans d'autres jeux
- Recherches et listing d'éléments style "Pixel art" pour la Bible et les visuels du jeu
- Réflexions sur l'Animation

**Level Designer :**

- Elaboration de l'UI et des Boutons
- Design de la carte et du Campement.
- Réflexions et Listing des Ressources et Édifices
- Réflexion et élaboration de mécaniques de Gameplay
- Elaboration des Boucles de Gameplay à partir des mécaniques
- Réflexions sur les Retours Utilisateurs

**Narrative Designer** :

- Réflexions et élaboration de l'univers et de l'histoire
- Elaboration de la Structure Narrative
- Ecriture des dialogues et des personnages

# Annexe – Répartition des tâches du groupe

**Yann Chatila :**

**Game Producer** :

- Elaboration d'un Retroplanning du projet

**Autres**

- Communication : Comptes Rendus, RDV
- Mise au propre du Game Design Document

**Lotta Lehtonen :**

**Directrice Artistique :**

- Création des visuels du jeu (Esquisses, dessins, coloration, interface, etc...) => Campement, Carte, UI et Boutons, Character design
- Recherches sur les Bruitages
- Réflexions sur l'animation

**Level Designer :**

- Réflexion, et élaboration de mécaniques de Gameplay
- Elaboration de l'UI et des Boutons
- Réflexions sur les Ressources et Édifices
- Réflexions sur les Retours Utilisateurs

**Narrative Designer** :

- Réflexions sur l'univers et l'histoire

**Autres**

- Mise au propre du Game Design Document

# Annexe – Répartition des tâches du groupe

**John-Samuel Ladouce :**

**Level Designer :**

- Réflexions sur les mécaniques de Gameplay

**Directeur Artistique :**

- Recherches sur la Musique et l'Ambiance Visuelle

**Farah Briki :**

**Game Producer** :

- A apporté le Diagramme de Gant au groupe
- Proposition d'une Estimation d'équipe, de dépenses et de Financement

**Level Designer** :

- Réflexions sur les mécaniques de Gameplay

# Taralda

Game Design Document