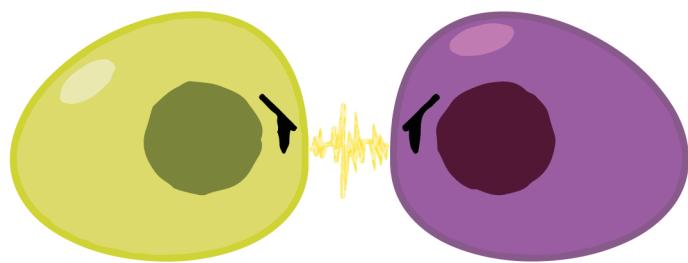


Cellulis Bellum



Bocquet Marine
Grondin Vincent
Guillot Sacha
Mouravieff Nicolas

Sommaire

| | |
|-------------------------|---------|
| Présentation du Jeu | page 2 |
| Concept | page 3 |
| Thème | page 3 |
| Key Selling Points | page 4 |
| Lexique | page 4 |
| Objectif | page 5 |
| Mécaniques | page 5 |
| Schémas | page 6 |
| Schéma fonctionnel | page 7 |
| Eléments de Gameplay | page 8 |
| Contexte | page 9 |
| Intention d'expérience | page 9 |
| Processus de production | page 10 |
| La numérisation | page 11 |
| Interface | page 12 |
| Graphisme | page 13 |

Présentation du jeu

Cellulis Bellum est un jeu de stratégie et d'opposition dans un univers mignon et bon enfant dans lequel le joueur contrôle une armée de cellules avec laquelle il doit conquérir le plus de territoire possible.

Nous ciblons comme public les enfants afin de les initier aux jeux de stratégie et qu'ils puissent très jeunes faire marcher leurs méninges, mais aussi les personnes plus âgées aimant les jeux de stratégie comme les échecs et le Go par exemple. En effet, les règles sont assez denses mais s'assimilent facilement.



Les parties durent entre trente et soixante minutes pendant lesquelles les retournements de situation sont courants. C'est d'ailleurs pour cela que le jeu est limité à deux joueurs, afin qu'aucun d'entre eux ne se retrouve délaissé et exclu de la partie.

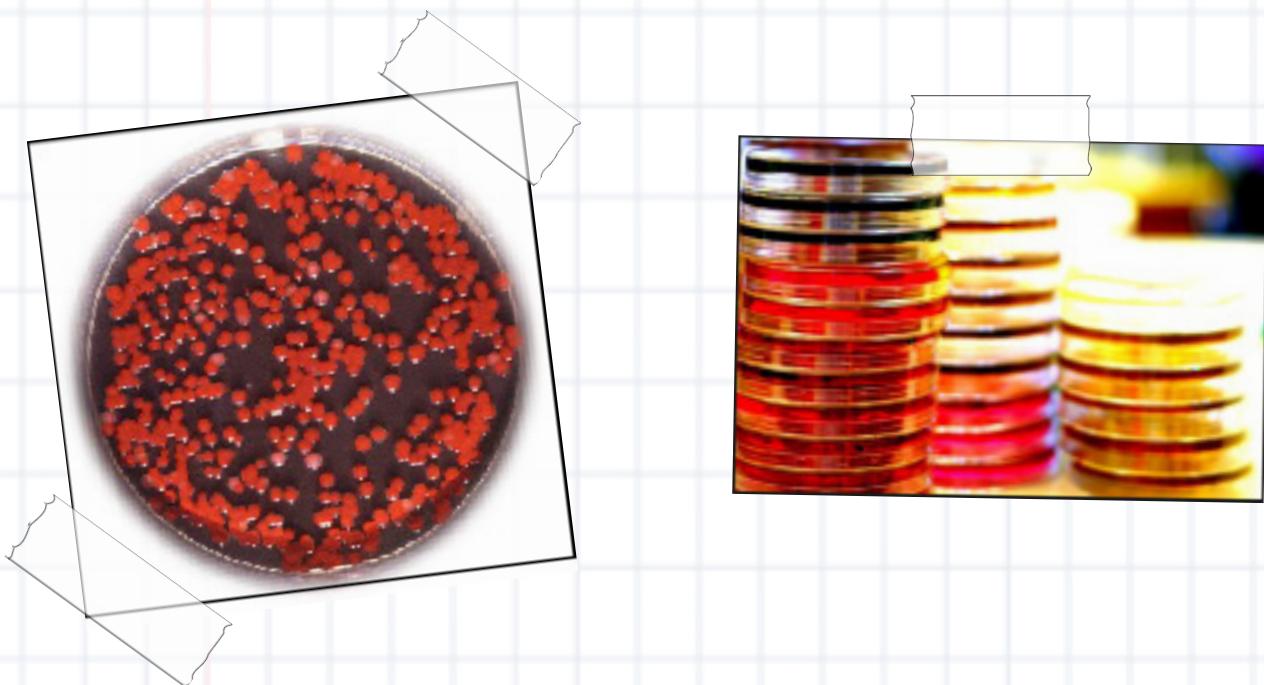
Le jeu, à l'origine tangible, connaîtra une adaptation PC et tablette afin de profiter des avantages de la numérisation et de simplifier l'apprentissage des règles.

Concept

Le jeu comportant beaucoup de pions, ils ne sont pas tous présents sur le plateau d'entrée de jeu. Nous voulions prendre les jeux de stratégie plus traditionnels comme les échecs ou les dames à contre-pied. Au lieu de perdre des pièces au fur et mesure de l'avancement de la partie, ici le joueur les fera apparaître et disparaître à sa guise. Certaines formations de pions lui conféreront des avantages tout au long de la partie.

Thème

Afin de faciliter l'approche du jeu aux joueurs, un thème a été décidé: Celui d'un laboratoire, à la fois très réglé et organisé, mais aussi coloré de tous ses produits truculents avec une once de pagaille d'où sont nés les plus grandes découvertes scientifiques. En effet, les multiplications des pions peuvent s'assimiler à la multiplication cellulaire ou bactérienne.



« Quelque part dans un laboratoire, un scientifique a introduit par erreur deux souches de cellules, l'une jaune, l'autre violette dans un même bac. Toutes deux incommodées, elles luttent désormais pour leur survie. Laquelle des deux possédera le plus grand territoire et remportera la bataille ? »

Key Sellings Points

- Règles intéressantes
- Retournement de situation courant
- Prise en main facile
- Ambiance fun et sympa
- Graphismes mignons

Nos nombreuses mécaniques s'imbriquent entre elles et permettent des actions variées. Il est courant qu'un joueur se fasse surprendre par une action adverse imprévue.



Lexique :

Cellules: nom donné aux petits pions. Il y en a vingt-huit de chaque couleur.

Noyau: Nom donné au gros pion. Il y en a un par joueur.

Virus: nom donné au pion moyen de forme triangulaire. Il y en a un par joueur.

Colonie : Chaque cellule unique représente une colonie. Quand une cellule est adjacente à une ou plusieurs autres cellules de même couleur, alors l'ensemble de ces cellules représente une colonie.

Le Noyau est considéré comme une colonie, à l'inverse du virus. Toutes cellules « détruites » ou « sacrifiées » sont simplement retirées du plateau mais restent réutilisables par la suite.

Objectif

Le gagnant de la partie est le joueur qui arrive à obtenir le plus grand territoire quand le jeu se termine.

Un territoire est une zone délimitée par une ligne de cellules. Cette zone doit contenir un seul Noyau, allié ou adverse, et peut être fermée à l'aide des bords du terrain. La taille du territoire est comptée grâce au nombre de triangles le composant.



Ici, le joueur jaune (à droite) possède un territoire (en vert) alors que le joueur violet n'en a pas. Si un des Noyau est détruit, le joueur jaune remporte la partie.

Mécaniques

Les règles étant nombreuses, il s'agit ici d'un résumé afin d'en comprendre les principales mécaniques.

Voir Schéma

Le tour de jeu se compose ainsi:

n°1 1/ Apoptose : une explosion provoquée par un assemblage de quatre cellules, selon un schéma précis, détruisant les ennemis proches.

2/ Une des quatre actions suivantes :

n°2 & n°3 -Le virus doit être généré au prix de huit pions formant un losange. Il permet de détruire une ligne complète et de potentiellement mettre fin à la partie si un Noyau est touché.

n°4 -L'apparition permet de multiplier les cellules présentes sur le terrain. Une seule par colonie.

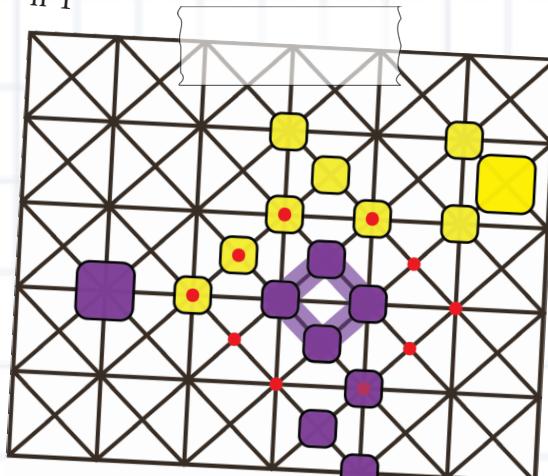
-Le Noyau peut se déplacer d'une case à la fois.

n°5 -L'éclatement permet de redisposer les cellules sur le terrain avec une grande liberté. Le joueur est libre de déplacer les cellules où il souhaite suivant les axes.

n°6 3/ Phagocytoses : elles changent la couleur des cellules encerclées par l'ennemi.

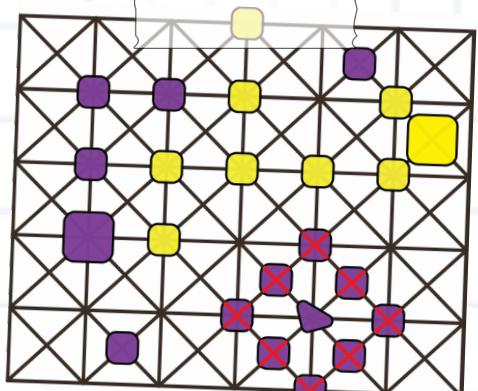
Schémas

n°1



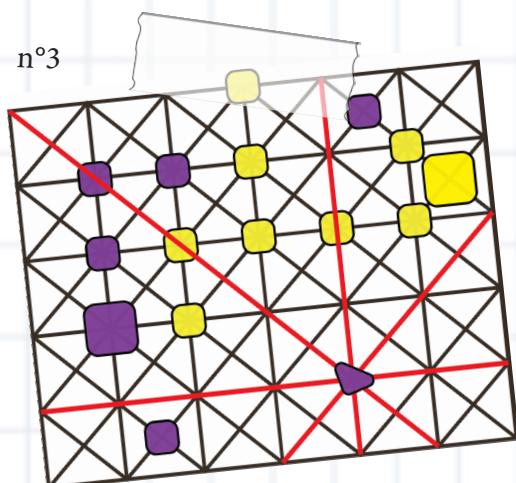
Ici les cellules violettes font une apoptose. Elles sont alors retirées du plateau ainsi que les cellules jaune adjacentes.

n°2



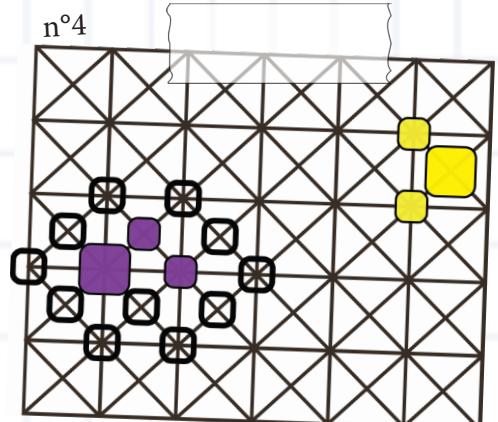
Le virus violet est généré. Les cellules servant à cette génération sont alors retirées du plateau.

n°3



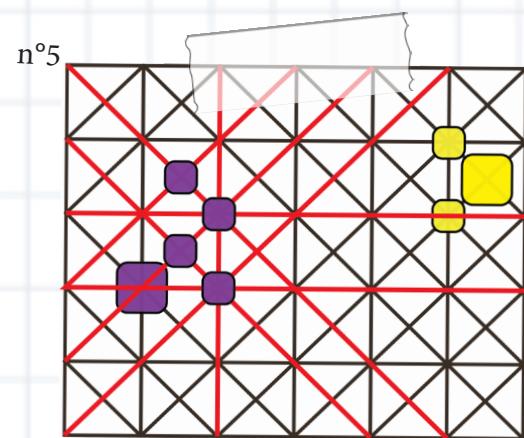
Le Virus peut détruire toutes les entités présentes sur la ligne et direction choisie.

n°4



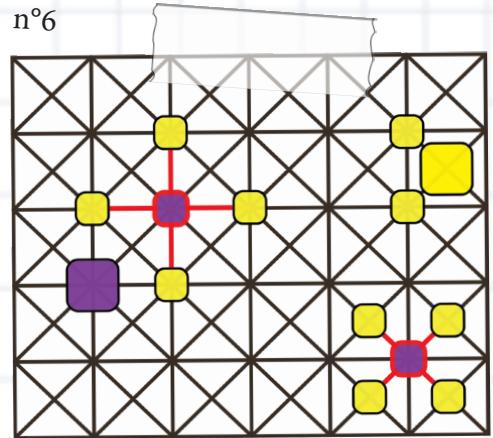
Les Cellules peuvent apparaître à condition d'être en contact avec une colonie.

n°5



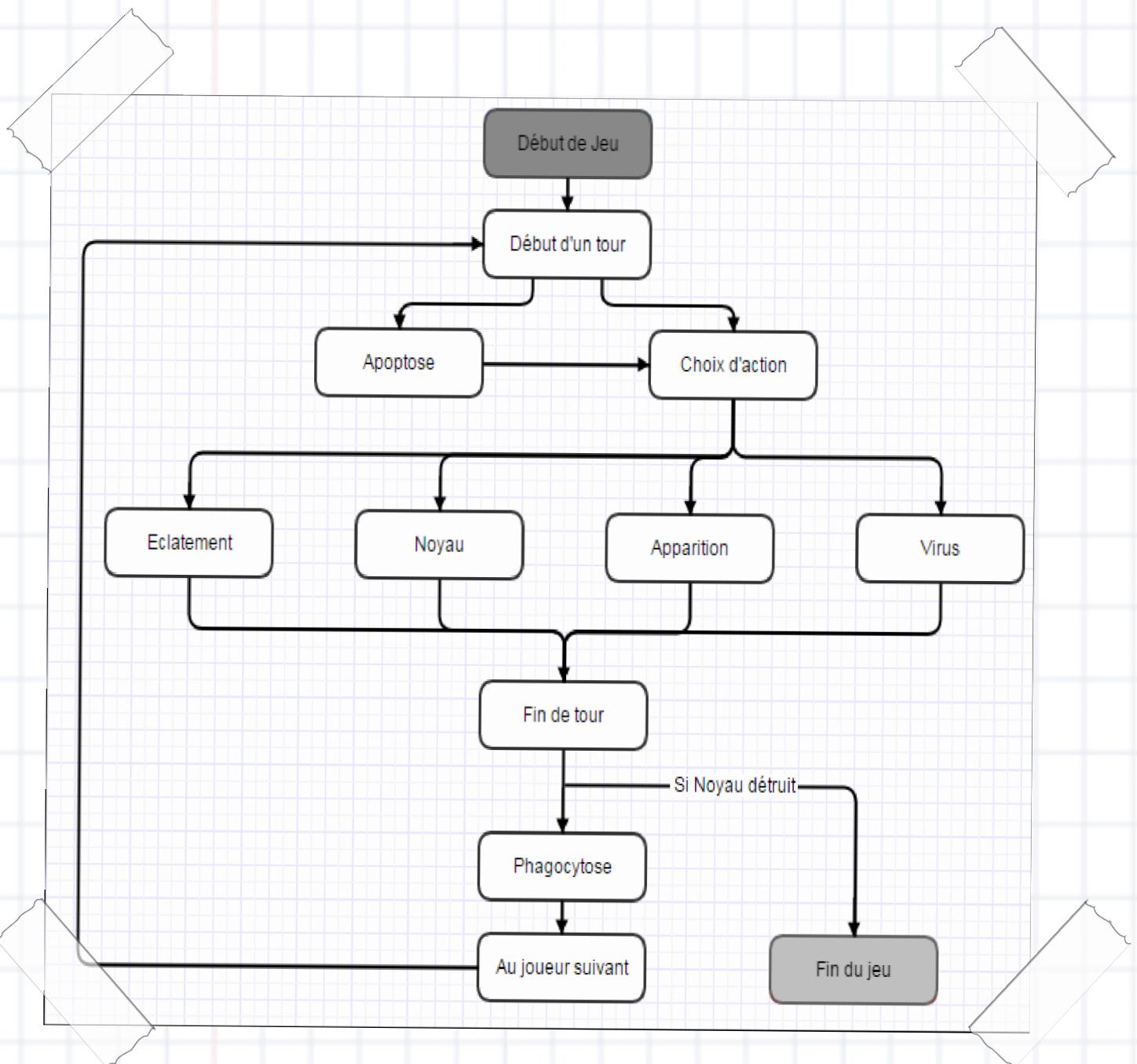
Chaque cellule d'une colonie peut se déplacer indépendamment des autres et suivre n'importe quelle ligne ou diagonale.

n°6

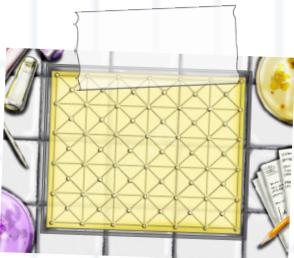


Ici les cellules violettes sont encerclées par les jaunes, elles changent donc de couleur.

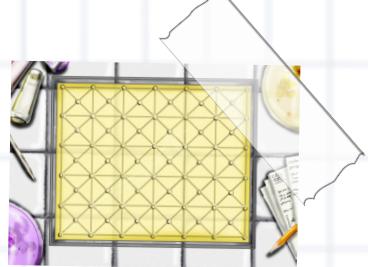
SCHEMA FONCTIONNEL



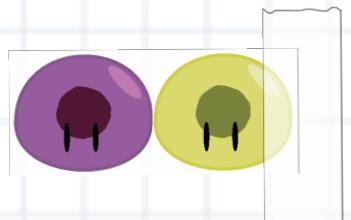
Eléments de gameplay



Le plateau tangible sert de support aux autres pièces. Il représente une boîte de pétri servant à la culture de cellules.



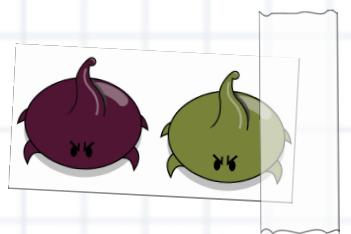
Les Cellules sont les pièces du jeu les plus petites et les plus nombreuses (28 par joueur).



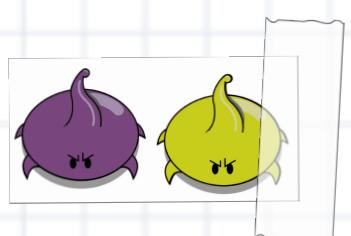
Le Noyau est la plus grosse pièce du jeu et la plus importante. La partie prend fin quand il est détruit. Il ne peut être détruit que par le virus.



C'est la seule pièce qui permet de remporter la partie en détruisant le Noyau. Elle se distingue des autres par sa forme.



La numérisation nous permettant de changer les couleurs et formes très facilement en cours de partie, le Virus obtient une transformation lorsqu'il ne lui reste qu'un point d'action. Cela permet en jeu une meilleure lisibilité du terrain et des actions de jeu possible.



Contexte

Cellulis Bellum a été imaginé à partir du matériel d'un jeu tangible nommé Dablot Prejjesne. Ce nouveau jeu devait prendre en compte l'intégralité du matériel tangible à disposition et à l'aide des différentes pièces disponibles, en réinventer des règles originales et amusantes. Puis le jeu tangible une fois créé, devait être porté sur support numérique.

La difficulté du projet reposait donc sur la compréhension et l'analyse de chaque pièce du jeu, afin d'en inventer des règles différentes sans retomber involontairement sur des règles d'un jeu déjà existant. De plus, il fallait prendre en compte la difficulté du portage sur système numérique, avec les avantages et inconvénients d'un tel procédé.



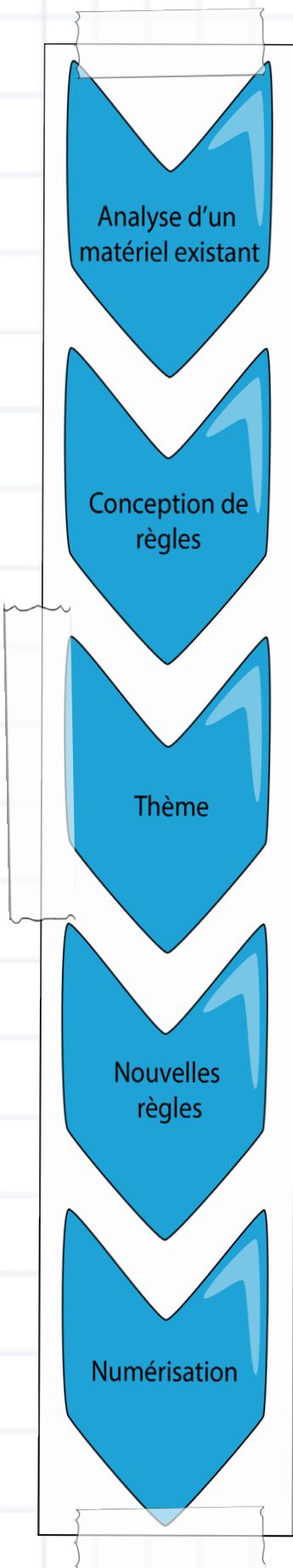
Le matériel du Dablot Prejjesne comporte deux sets de trente pions de différentes tailles. Chaque set regroupe vingt-huit petits pions, un pion de taille moyenne et un pion de grande taille, pour un total de soixante pions. A cela s'ajoute un plateau comportant une grille de cinq cases sur six, avec un nombre d'intersections égal à soixante-douze.

Intention d'expérience

Cellulis Bellum demande diverses compétences au joueur afin de le mettre au défi et de l'aider à s'améliorer. Ainsi, le joueur devra faire preuve de stratégie afin de surpasser son adversaire avec des ruses et bluffs. De plus, il devra savoir gérer les cellules sous ses ordres afin de les déplacer efficacement et de remporter la victoire. Enfin, le joueur devra être concentré et observer attentivement le plateau afin de repérer les stratégies adverses et de les déjouer.

Les déplacements étant très libres, le joueur devra observer et analyser les actions adverses afin de mieux prévoir ces intentions et s'arranger pour mettre en exécution son plan. Ainsi le jeu est à la fois un jeu de stratégie mais aussi de tactique où le joueur devra s'adapter chaque tour aux mouvements ennemis.

Processus de production



Une fois un jeu trouvé il nous a fallu l'analyser en détail afin de ne pas créer par la suite des règles absurdes et sans rapport avec le matériel choisi.

Les formes des pièces nous ont induit une hiérarchie, qui a été conservée dans les nouvelles règles.

Afin de jouer la carte de l'originalité, nous nous sommes orientés sur les diagonales.

A cause de leurs formes différentes, il a été décidé que chaque pièce n'aurait pas la même action.

Les premiers tests des règles sont effectués.

De ces règles ainsi trouvées découle la recherche d'un thème en concordance avec celles-ci.

L'envahissement du terrain, et la multiplication des pions, faisait penser à un comportement similaire à celui des cellules et bactéries. C'est ce thème qui a été adopté.

L'étude approfondie du thème nous a permis d'élaborer de nouveaux mécanismes en corrélation avec le monde cellulaire. L'apoptose de début de tour et la Phagocytose de fin de tour.

Une fois les règles établies, nous nous sommes penchés sur la numérisation et les divers changements qu'elle apportait, facilités comme difficultés.

La numérisation

Le portage numérique de notre jeu tangible présente plusieurs avantages. Il permet l'implantation d'animations, de sons, ce qui renforce beaucoup l'immersion dans le jeu. De plus, il rend possible l'existence d'un tutoriel interactif, qui permet au joueur de pratiquer en même temps qu'apprendre.

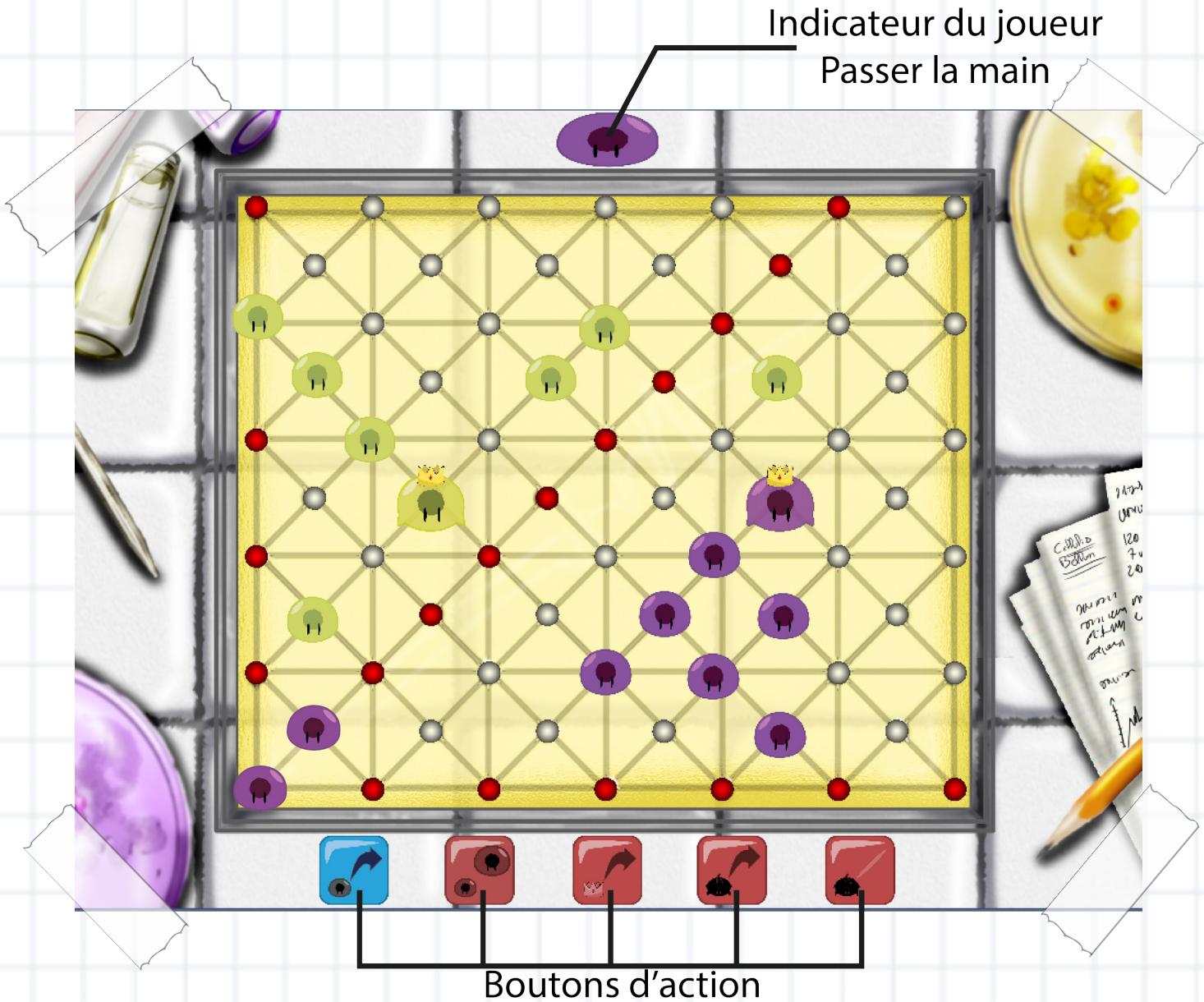
Le portage numérique permet de jouer à tout moment depuis sa tablette tactile ou son smartphone. Il rend possible le multijoueur en ligne ou en local. Le fait de porter le jeu tangible en numérique permet de ne plus avoir à transporter le matériel sur soi.

Etant donné le grand nombre de règles, la numérisation permet une automatisation, ce qui simplifie le jeu en général et allège la charge mentale demandée aux joueurs en lui évitant d'effectuer les actions répétitives.

Les plateformes dématérialisées ont été le lieu d'accueil et d'épanouissement d'un certain nombre de jeux de réflexion et de stratégie, la tablette semble idéale à cause des similitudes entre jeu tangible et jeu sur tablette.

L'ergonomie du jeu a été pensée pour être simple et affordante : Les différentes pièces sont simples à reconnaître avec un code couleur, une forme et une taille propre à elles en fonction de leur importance sur le jeu tangible comme sur le support numérique. Les pions sont plus gros que les triangles du plateau, incitant le joueur à utiliser les intersections. Cette mécanique est mise en valeur visuellement sur le plateau.

Interface



Le plateau de jeu numérique est le même que le plateau tangible afin de garder une cohérence et une logique entre les deux versions.

Pour les boutons nous avons choisi des icônes explicites. Ainsi, l'action correspondante au bouton est indiquée sur ce dernier. La couleur bleu indique qu'une action est choisie et la couleur rouge indique une action désactivée. La cellule en haut du plateau représente le joueur qui joue et est en bouton afin de finir son tour.

Les intersections marquées d'un point rouge représentent les différents emplacements possibles pour la cellule sélectionnée.

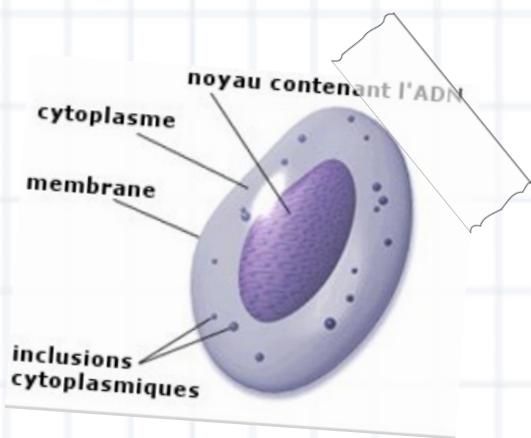
Ici, la cellule violette en bas à gauche.

Graphisme

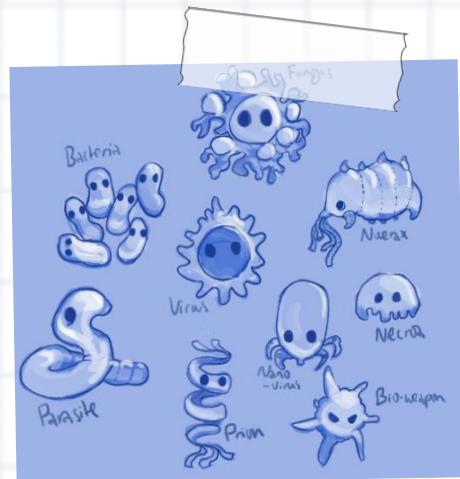
Malgré des règles assez nombreuses nous voulions que le jeu reste accessible, notamment aux enfants afin qu'ils puissent très jeune développer leurs capacités tactiques et stratégiques. Pour cela il nous fallait un visuel très enfantin, voir mignon. La difficulté a donc été de rendre des cellules et des virus mignons alors qu'elles sont habituellement connotées négativement, et ont une apparence naturelle repoussante.

Nous nous sommes inspirés de schémas cellulaires ainsi que de dessins ayant pour but de rendre des virus mignons. Très vite, la ressemblance avec des slimes nous a frappés.

Sur les schémas cellulaires courants il est possible de voir clairement 3 parties: la membrane, le noyau et le cytoplasme. Nous les avons repris lors de la création des graphismes.



Giant micros réussissent à rendre des maladies mignonnes sous forme de peluches, elles nous ont donc inspiré pour la réalisation. Ils rendent toutes les pointes arrondies afin de supprimer tout aspect agressif de la maladie.



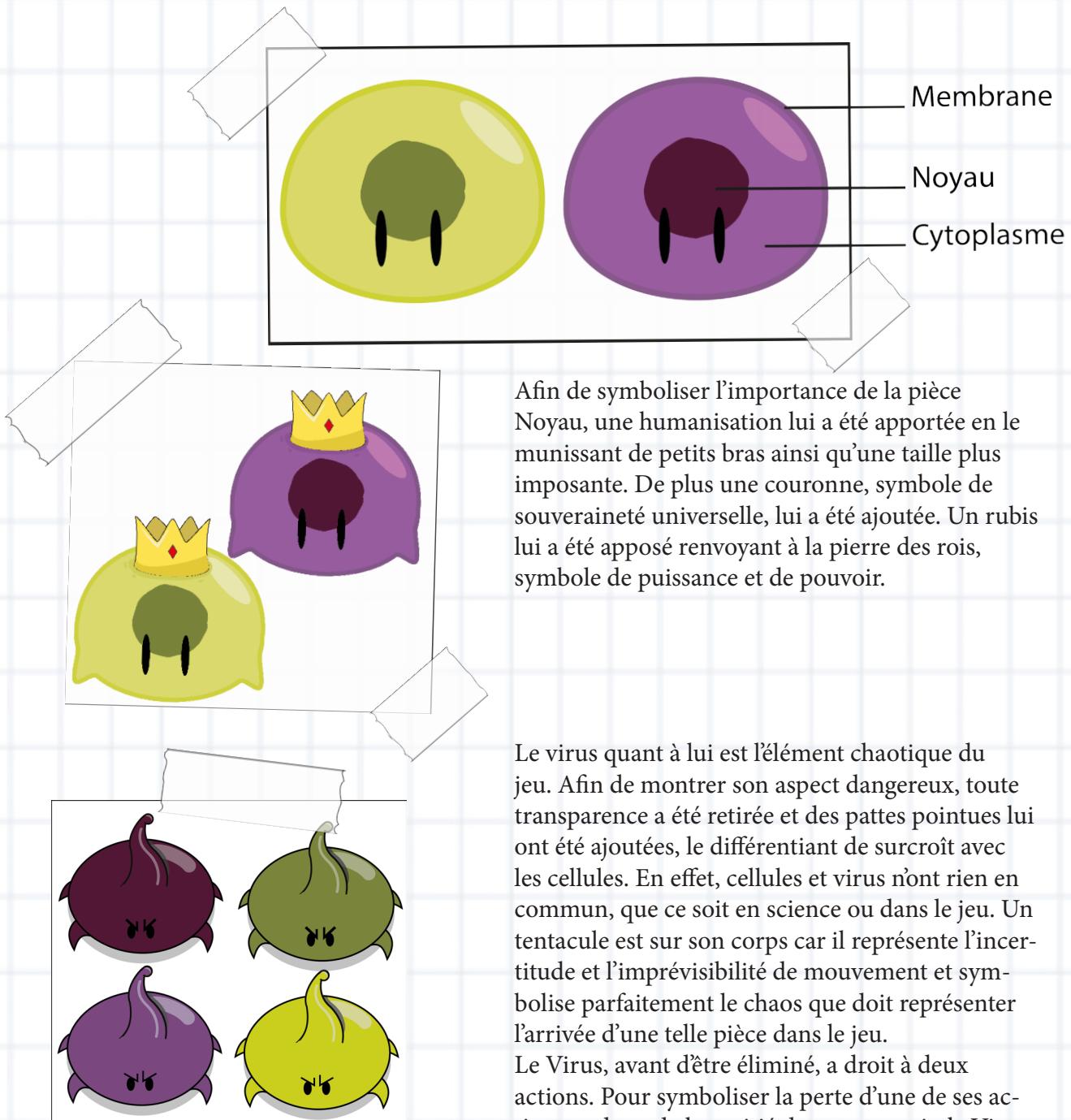
Nenji du manga Kyoukai Senjou no Horizon est un slime assez proche de l'image d'une cellule. Les reflets lui donnent un relief tandis que ses yeux allongés lui donnent un aspect mignon malgré ses sourcils froncés.



Un style épuré a été préféré afin de ne pas surcharger le regard. En effet, le jeu comporte un bon nombre de pièces. Si celles-ci étaient très complexes le joueur serait très rapidement dépassé.

La cellule est semi-transparente tandis que le noyau en son centre ne l'est pas. Ce dernier montre son importance dans l'organisme de la cellule. La couleur violette vient du colorant utilisé pour les observer au microscope, ce qui dans l'imaginaire collectif, l'a rendu ainsi.

L'opposé du Violet étant le vert, c'est cette couleur qui a été retenue pour le groupe adverse. Nous nous sommes dirigés vers un vert proche du jaune, pour un aspect maladie. C'est donc le nom joueur jaune que nous avons retenu.



Afin de symboliser l'importance de la pièce Noyau, une humanisation lui a été apportée en le munissant de petits bras ainsi qu'une taille plus imposante. De plus une couronne, symbole de souveraineté universelle, lui a été ajoutée. Un rubis lui a été apposé renvoyant à la pierre des rois, symbole de puissance et de pouvoir.

Le virus quant à lui est l'élément chaotique du jeu. Afin de montrer son aspect dangereux, toute transparence a été retirée et des pattes pointues lui ont été ajoutées, le différentiant de surcroît avec les cellules. En effet, cellules et virus n'ont rien en commun, que ce soit en science ou dans le jeu. Un tentacule est sur son corps car il représente l'incertitude et l'imprévisibilité de mouvement et symbolise parfaitement le chaos que doit représenter l'arrivée d'une telle pièce dans le jeu.

Le Virus, avant d'être éliminé, a droit à deux actions. Pour symboliser la perte d'une de ses actions et donc de la moitié de son pouvoir, le Virus s'éclaircit et son regard s'adoucit légèrement.



Quelque part dans un laboratoire, un scientifique a introduit par erreur deux souches de cellules, l'une jaune, l'autre violette dans un même bac. Toutes deux incommodées, elles luttent désormais pour leur survie. Laquelle des deux possédera le plus grand territoire et remportera la bataille ?

2 joueurs

9ans+ 30min~45min