

Jeux sérieux 2020

Step 1 : Defining the game universe

Kévin Alessandro, Raynaud Jean-Baptiste, Lazlo Barragan,
Romain Saclier, Iradukunda Valentin

1. Universe
2. Inspirations and references
3. Target audience
4. Mood board

1. Universe

Le jeu prend place au moyen-âge, dans un univers fictif fantastique. Il s'agit d'une période où les attaques et pillages de ressources entre villages sont fréquentes et imprévisibles. Les plus petits villages, avec moins d'hommes, sont plus vulnérables et ne peuvent que résister face aux attaques, du mieux qu'ils le peuvent.

Le joueur représente une de ces petites communautés. Plus exactement, il représente un artisan forgeron. Il contribue à la défense indirecte du village en équipant et réparant l'arsenal des soldats. Avec une bonne utilisation des minerais, il devrait pouvoir faire la différence.

2. Inspirations and references



Insaniquarium Deluxe (2004)



RollerCoaster Tycoon 2 (2002)

Le projet pensé pour ce cours est issu du gameplay de deux jeux d'action, stratégie et gestion ci-dessus : Insaniquarium Deluxe, jeu de gestion d'aquarium, et RollerCoaster Tycoon 2, jeu de gestion de parc d'attraction.

Nous considérons qu'un jeu fun a plus de valeur qu'un jeu sophistiqué artistiquement, en particulier dans le cadre de ce cours, où l'on attache une attention particulière aux règles et mécaniques du jeu développé.

C'est pourquoi l'univers est réalisé à partir du gameplay, et non l'inverse.

Ce document n'explicitera pas le gameplay de notre projet, uniquement le *lore* et ce qui pourrait être lié à l'immersion du jeu.

Potion Maker (2014)

Potion Maker est un jeu incrémental sur Android / iOS. Le joueur incarne un rôle d'assistant dans une boutique qui fabrique et vend des potions aux aventuriers. La seule idée provenant de ce jeu pour notre projet est le fait d'être dans la peau d'un personnage secondaire, en contraste avec le héros aventurier qui accomplit des exploits, comme dans beaucoup de jeux vidéos.

Sans pour autant donner l'impression au joueur que



son rôle est ingrat ou inutile (à travers un style de jeu intrigant, et une sensation d'impact réel sur l'histoire du jeu).



Dofus (2004 ~ présent)

Dofus est un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) français, Prennant place dans le “Monde des Douze”, un monde médiéval-fantastique, ce thème donne l'inspiration principale pour le projet que nous prévoyons pour ce cours.

Dofus est principalement un jeu de combat JcJ et JcM (joueur contre joueur, joueur contre monstre/IA). L'économie du jeu ainsi que la spécialisation du joueur dans des métiers apportent d'autres dimensions de jeu (fabrication d'armes et de consommables, commerce...), qui viennent améliorer indirectement le gameplay des combats.

Il s'agit du monde des métiers médiévaux du jeu ici que nous nous inspirons, en particulier celui de *forgeron*. Dans Dofus le forgeron utilise des ressources externes (minerais et alliages des *mineurs*, bois et planches des *bûcherons*, etc) pour forger principalement les armes utilisées pour les combats.

Notre projet incarne le joueur en rôle de forgeron, à la fois sous la forme d'artisan et de vendeur.

3. Target audience

La violence pouvant être potentiellement modérée et explicite, le jeu ne visera pas les < 12 ans. Le gameplay plutôt stratégique que basé sur la réaction permet de ne pas refuser les jeu aux plus âgés. Globalement, les joueurs ciblés sont des adolescents et jeunes adultes, pour le contexte fantastique qui peut faire allusion à certains autres jeux qui tournent autour du même thème.

4. Mood board

