

אָמֵן וְעַל־יְהוָה  
בְּנֵי־יִשְׂרָאֵל

מִתְּחִזְקָה־מִתְּחִזְקָה

מִתְּחִזְקָה־מִתְּחִזְקָה

# PITCH

## PITCH

Codex Geronimus est un jeu de stratégie en temps réel écrit dans une langue inventée qui met au défi les joueurs de sauver le peuple d'un autre monde de l'invasion de dangereux monstres.

## GENRE

God Game  
RTS  
Stratégie

## OBJECTIFS

Micro : Récolter des ressources  
Moyen : Construire des défenses  
Macro : Vaincre les monstres

## COMPÉTENCES

Principale : Stratégie d'ensemble  
Secondaires : Prise de choix tactique, gestion, apprendre par expérience

## PLATEFORME

PC

# EXPERIENCE

## MON EXPÉRIENCE

Quand j'étais petit, ma mère me déposait souvent à l'épicerie de mon village pendant qu'elle allait faire ses courses au marché. Chez cet épicier se trouvait une arrière-boutique, et dans cette arrière-boutique se trouvait un ordinateur sur lequel se trouvait mon premier jeu vidéo : *Age of Empires*.

Je ne savais pas lire et ne pouvais tout simplement pas comprendre la plupart des explications du jeu, mais cela ne m'a pas découragé. Je pourrais même dire qu'au contraire, je me suis plutôt amusé à jouer avec les unités et à expérimenter avec le jeu. D'une certaine façon, je découvrais le jeu par ma propre expérience plutôt que par le tutoriel.

Partant de cette expérience, j'ai pensé à un jeu qui, à la manière du codex seraphinianus, vous invite à découvrir une culture imaginaire dont la langue vous est inconnue.

## PRINCIPE GÉNÉRAL

Codex Geronimus est un jeu de stratégie ou god game en vue isométrique avec un monde en génération procédurale dans lequel le joueur prend le contrôle d'un peuple qu'il doit aider à survivre contre des vagues d'envahisseurs qui arrivent périodiquement.

Le jeu se divise en une phase de préparation (jour) de 15 minutes dans laquelle le joueur doit produire des bâtiments et des unités et une phase de survie (nuit) de durée variable dans laquelle il doit survivre à des vagues d'ennemis.

Tous les éléments d'interface du jeu, jusqu'au menu, sont écrits dans un langage inventé correspondant à celui du peuple qui est mis en scène. Partout où du texte pourrait être nécessaire (tutoriel...), il est remplacé par ce langage.

# MOODBOARD



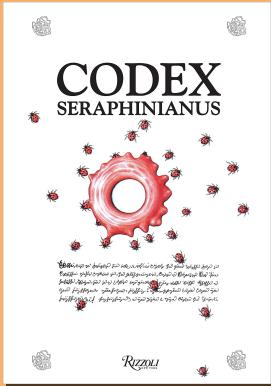
AGE OF EMPIRES (1997)

GAMEPLAY



KINGDOM (2015)

GAMEPLAY, ENEMY DESIGN



CODEX SERAPHINIANUS (1981)

INTERFACE



CIVILIZATION 5 – HAWAII (2010)

STYLE GRAPHIQUE, AMBIANCE SONORE

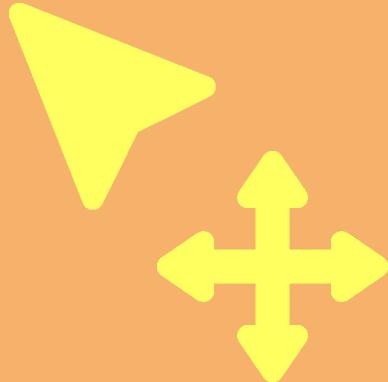
## CONTROLES



SELECTIONNER UNE  
UNITE/DEPLACER L'UNITE

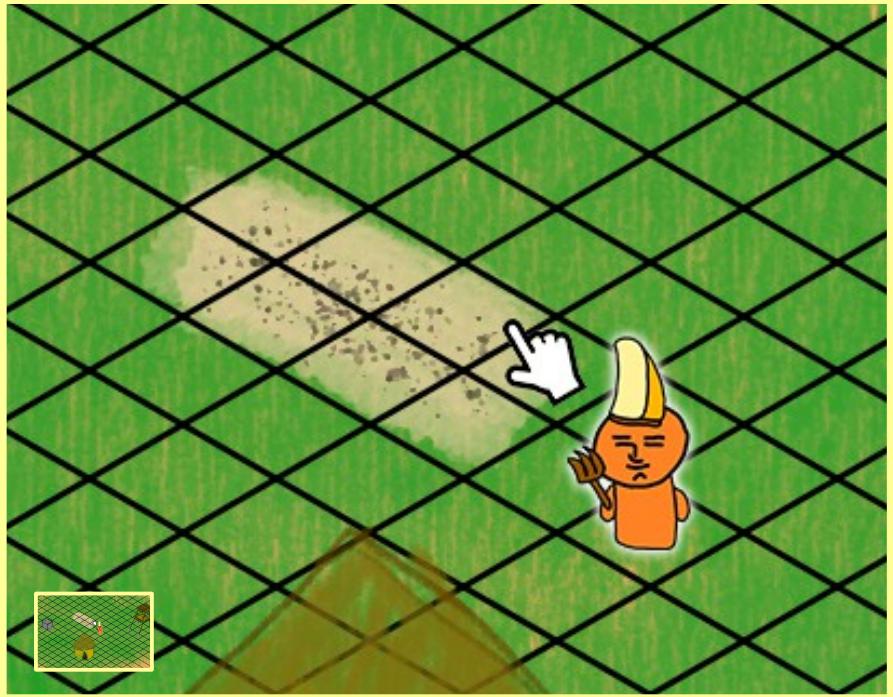


CONSTRUIRE UN  
BATIMENT/RECOLTER UNE  
RESSOURCE (AVEC UNE UNITE  
SELECTIONNEE)



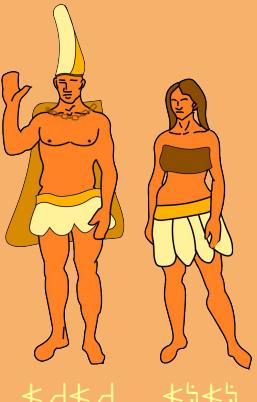
DEPLACER LA CAMERA

## CAMERA

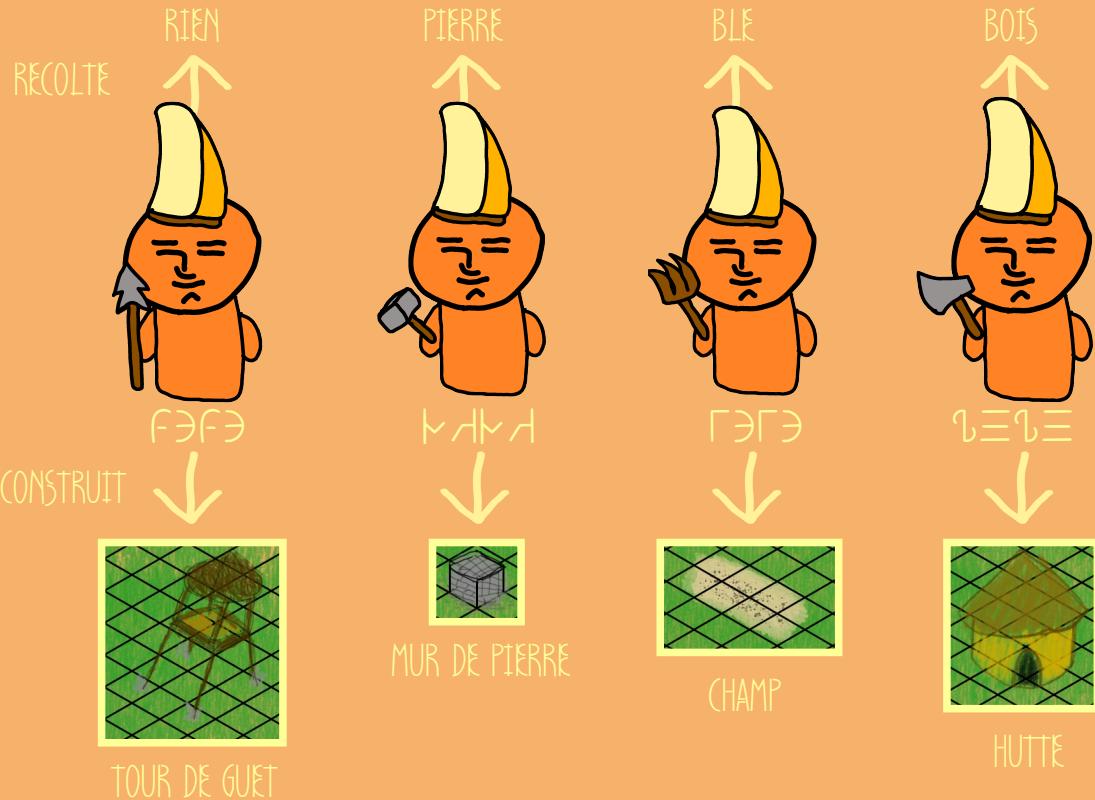


- VUE ISOMÉTRIQUE
- SCROLLING SELON  
DEPLACEMENT DE LA SOURIS
- MINIMAP POUR VISION  
D'ENSEMBLE ET CLARITÉ  
STRATÉGIQUE

# PERSONNAGES



Il existe 4 types d'unité. Leur type est choisi aléatoirement quand une unité est créée. La nuit, les civils vont automatiquement dormir dans une hutte. Seuls les guerriers (à gauche) restent pour défendre le village.

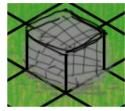


# BATIMENTS



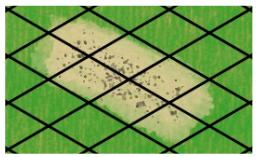
## TOUR DE GUET

Permet de tirer à longue distance sur les ennemis si une unité de guerrier y est postée. Poster une unité dessus en faisant clic gauche sur le bâtiment.



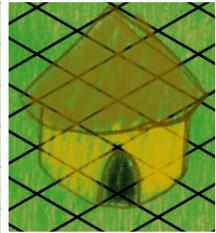
## MUR DE PIERRE

Bloque le déplacement des ennemis. Très grande durabilité.



## CHAMP

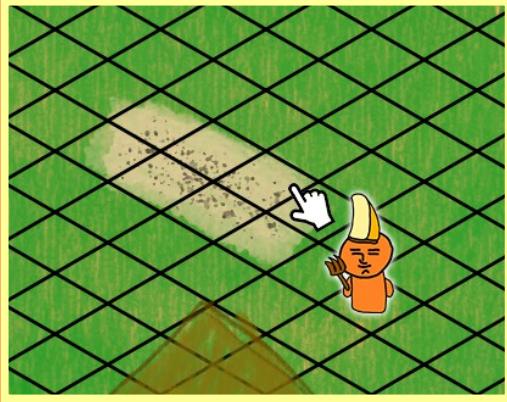
Permet de récolter du blé. Le blé ne sert pas à construire des bâtiments mais nourrit la population. Chaque unité consomme 1 blé par jour. En cas de pénurie, il est impossible de créer de nouvelles unités.



## HUTTE

Permet de créer de nouvelles unités. Au moment de la construction d'une hutte, une nouvelle unité est créée. Puis la hutte peut remplacer automatiquement les unités tuées (maximum une unité par jour).

# MECANIQUES



RECOLTER DES RESSOURCES

MECANIQUE MENTALE

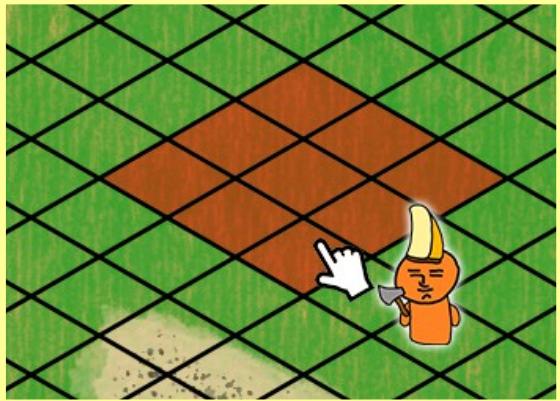
COMPETENCES : PRISE DE CHOIX TACTIQUE,

GESTION

| Récolter des ressources  | Pas de défi | Facile  | Moyen   | Difficile | Impossible |
|--------------------------|-------------|---------|---------|-----------|------------|
|                          |             |         |         |           |            |
| Temps de récolte (durée) | Instantanée | -10 sec | -30 sec | 1 min     | 100 min    |
|                          |             |         |         |           |            |

|                   |        |   |   |   |   |
|-------------------|--------|---|---|---|---|
| Rendement (durée) | Infini | 3 | 2 | 1 | 0 |
|                   |        |   |   |   |   |
|                   |        |   |   |   |   |

# MECANIQUES



CONSTRUIRE UN BATIMENT

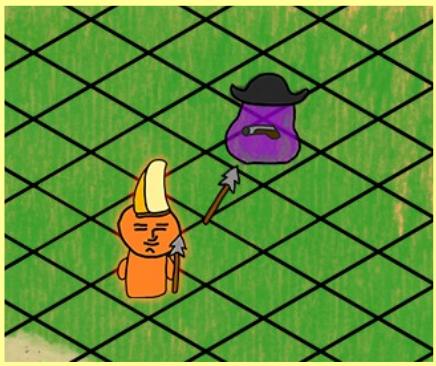
MECANIQUE MENTALE

COMPETENCES : STRATEGIE

D'ENSEMBLE, GESTION

| <u>Construire un bâtiment</u>                    | Pas de défi | Facile  | Moyen   | Difficile | Impossible |
|--|-------------|---------|---------|-----------|------------|
| Temps de construction (durée)                    | Instantané  | <10 sec | -30 sec | 1 min     | Infini     |
| Quantité de ressources (durée)                   | 0           | 1       | 3       | 5         | Infini     |
| Diversité de ressources (durée)                  | 0           | 1       | 2       | 3         | 100        |
| Taille du bâtiment (taille de la zone à l'écran) | 0x0         | 1x1     | 2x4     | 3x3       | 100x100    |

# MECANIQUES



ATTAQUER UN ENNEMI

MECANIQUE MENTALE

COMPETENCES : PRISE DE CHOIX TACTIQUES

INPUT : DEPLACER UN GUERRIER VERS  
UN ENNEMI

| Attaquer un ennemi                       | Pas de défi      | Facile                      | Moyen                       | Difficile                              | Impossible             |
|--|------------------|-----------------------------|-----------------------------|--|------------------------|
| Points de vie ennemi (durée)             | Aucun            | Tué par une unité en -1 min | Tué par une unité en -2 min | Nécessite plusieurs unités pour -3 min | Infini                 |
| Vitesse de déplacement                   | 0 cases /seconde | 1 c/s                       | 2 c/s                       | 3 c/s                                  | 100 c/s                |
| Prédicibilité                            | 0 actions        | 1 action                    | 2 actions                   | >3 actions                             | >10 actions            |
| Puissance d'attaque (durée)              | Pas de dégâts    | Tue une unité en 40 sec     | Tue une unité en 20 sec     | Tue une unité en 10 sec                | Tue une unité en 1 sec |
| Portée max (taille de la zone à l'écran) | 0                | 1 case (corps à corps)      | 10                          | 15                                     | 100                    |

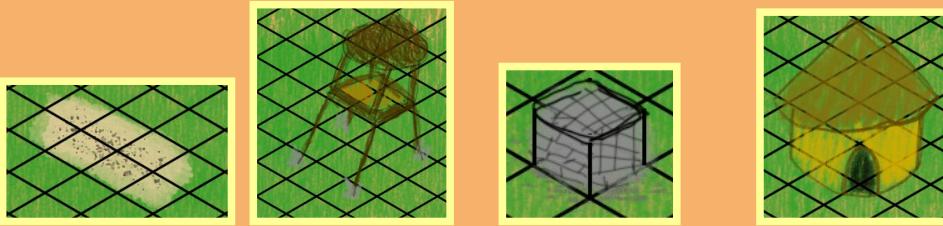
# MATRICES DE VARIATION

|  |     |        |      |
|--|-----|--------|------|
| <u>Mécanique</u><br><u>récolter des</u><br><u>ressources</u> | Blé | Pierre | Bois |
|--|-----|--------|------|

|                             |        |           |       |
|-----------------------------|--------|-----------|-------|
| Temps de<br>récolte (durée) | Facile | Difficile | Moyen |
|-----------------------------|--------|-----------|-------|

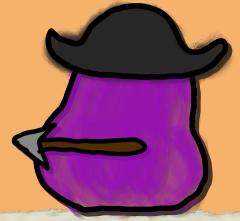
|                      |           |        |       |
|----------------------|-----------|--------|-------|
| Rendement<br>(durée) | Difficile | Facile | Moyen |
|----------------------|-----------|--------|-------|

# MATRICES DE VARIATION



| <u>Mécanique<br/>construire un<br/>bâtiment</u> | Champ         | Tour de<br>guet               | Mur en<br>pierre          | Hutte                |
|---|---------------|-------------------------------|---------------------------|----------------------|
| Durée   | <i>Facile</i> | <b>Difficile</b>              | <i>Facile</i>             | <b>Difficile</b>     |
| Quantité de<br>ressources                       | /             | <b>Difficile</b>              | <i>Moyen</i>              | <i>Moyen</i>         |
| Diversité de<br>ressources                      | /             | <i>Moyen</i><br>(bois+pierre) | <i>Facile</i><br>(pierre) | <i>Facile</i> (bois) |
| Taille du<br>bâtiment                           | <i>Moyen</i>  | <b>Difficile</b>              | <i>Facile</i>             | <b>Difficile</b>     |

# MATRICES DE VARIATION



| <u>Mécanique attaquer un ennemi</u>         | Type 1                           | Type 2                                      | BOSS   |
|---|----------------------------------|---|--|
| Points de vie ennemi (durée)                | <i>Facile</i>                    | <i>Facile</i>                               | <b>Difficile</b>   |
| Vitesse de déplacement                      | <b>Moyen</b>                     | <i>Facile</i>                               | <b>Difficile</b>   |
| Prédicibilité                               | Moyen (se déplacer,<br>attaquer) | Moyen (se déplacer,<br>attaquer à distance) | <b>Difficile</b> (se déplacer,<br>attaque, attaque à<br>distance, attaque de<br>zone,invoque des<br>ennemis) |
| Puissance d'attaque (durée)                 | <i>Facile</i>                    | <i>Facile</i>                               | <b>Difficile</b>   |
| Portée max (taille de la zone à<br>l'écran) | <i>Facile</i>                    | <b>Moyen</b>                                | <b>Difficile</b>   |



OK !

MERCI !