



Projet de fin d'études
Mastère Jeu Vidéo 3D
Année 2021-2022





KLAF

Stratégie en Tour par Tour – Aventure – Cartes – Coopération – RPG

Héroïque Fantaisie – Ton comique

« Trois Héros bras cassés doivent se frayer un chemin à coups de poing et de stimulants pour empêcher la corruption ou l'un d'eux de détruire le pays. »

MÉFIANCE - COOPÉRATION - COMBAT

Coopérer ou trahir, le choix revient à chacun !



Mid-core gamer / Social – Killer / France



4.26



Trailer

3iS
EDUCATION



<https://youtu.be/jM8ib3B-jd4>





PRÉSENTATION

<u>One Page</u>	2
<u>Trailer</u>	3
<u>Unique Selling Point</u>	6
<u>Expérience</u>	7
<u>Contexte</u>	8
<u>Conditions de jeu</u>	9
<u>Condition de victoire</u>	9
<u>Condition d'agonie</u>	10
<u>Condition de mort</u>	10
<u>Condition de fin de partie</u>	11
<u>Références & Concurrences</u>	12
<u>Public cible</u>	15

GAMEPLAY

<u>Personnages jouables</u>	17
<u>Attributs</u>	19
<u>Point d'Action</u>	20
<u>Santé</u>	20
<u>Caméra</u>	21
<u>Contrôleurs</u>	23
<u>Game System</u>	24
<u>Boucles de gameplay</u>	26

GAME DESIGN

<u>Lancement d'une partie</u>	29
<u>Tour</u>	32
<u>Objets</u>	33
<u>Gemmes</u>	34
<u>Corruption</u>	36
<u>Sponsor</u>	38
<u>Indice</u>	40
<u>Consommables</u>	41
<u>Interactions</u>	43
<u>Combat</u>	43
<u>Phase 1 : Posture</u>	45
<u>Phase 2 : Consommables</u>	46
<u>Phase 3 : Attributs</u>	49
<u>Résultat & Récompenses</u>	51
<u>Combos</u>	52
<u>Services</u>	54
<u>Roulotte de Cristallomancie</u>	54
<u>Adversaires</u>	55
<u>Ennemis</u>	55
<u>Syncristal</u>	57
<u>Boss</u>	59
<u>Tournois</u>	60
<u>Communication en jeu</u>	63



LEVEL DESIGN

Plateau.....65

Régions.....67

Brouillard.....69

Mise.....70

Évènement.....72

Cases.....74

Niveaux.....76

Niveau type.....76

Niveau tutoriel.....79

DIRECTION ARTISTIQUE

Point narratif.....83

Ambiance.....84

Cases.....85

Moodboard.....85

Modélisation.....87

Personnages.....92

Mooboard.....92

Modélisation.....93

Cartes.....99

VFX.....101

Lien de Corruption.....102

Téléportation.....104

Brouillard.....105

Retournement de case.....106

Corruption du Syncristal.....107

Sélection de case.....108

Sélection de paquet.....109

Son.....110

UX / UI

Menu Principal.....112

HUD.....113

Combat.....114

Sponsor.....115

Boutique de la Roulotte.....116

Options.....117

ORGANISATION

Planning & Medialist.....119

Logiciels.....120

Pipeline.....121

Cases.....121

Personnages.....122

Cartes.....123

VFX.....124

Tests.....125

Équipe principale.....128

Équipe annexe.....130



UNIQUE SELLING POINT



« Coopérer ou trahir,
le choix revient à chacun ! »

KLAFT est un jeu de **coopération** sur **plateau numérique** qui, à l'instar d'autres types de jeux coopératifs à mécaniques de **trahison** tels que *First Class Trouble* ou *Among Us*, propose à ses joueurs de **choisir de coopérer ou de trahir**.

- **Absence de rôles imposés** en début de partie ;
- **Possibilité de choisir de trahir à plusieurs stades** de la partie ;
- Système de **mise cachée** sur le personnage que l'on pense affronter en fin de partie.

Il n'y a pas de nombre prédéterminé de traîtres dits *Héros Corrompus* ce qui nous permet d'avoir une **gamme plus large de situations** tout en développant l'ambiance souhaitée : la **méfiance**, puisque chacun peut trahir l'autre et le cacher jusqu'à la fin.



EXPÉRIENCE



MÉFIANCE
entre les joueurs

DOUTE
sur les intentions des autres

TRAHISON
COOPÉRATION

À travers ce jeu, nous souhaitons instaurer une atmosphère de **méfiance** entre les *Héros* et leurs compagnons de fortune. Les mettre ainsi face à l'ironie de leur situation, ceci dans une **ambiance fun**.

Leur objectif commun : une quête héroïque censée les unir, créer des liens de **fraternité** et forcer la **solidarité**, inspire petit à petit le **doute**. Des pactes tacites se créent jusqu'à une possible **trahison**.



Thèmes de fond : **Méfiance / Pouvoir / Reconnaissance / Corruption**

*Jusqu'où êtes-vous prêts à aller pour obtenir du pouvoir et de la reconnaissance ?
Serez-vous capable de résister à la corruption ?*





CONTEXTE

Le *Syncrystal*, source d'énergie dont tous dépendent, est devenu instable et libère progressivement sa corruption à travers tout le pays.

« Héros bras cassés, combattez vos adversaires pour vous frayer un chemin à travers les différentes régions et stabilisez le *Syncrystal*. Méfiance cependant, ce pouvoir alléchant pourrait tenter vos compagnons, et vous-même. »



Coopération & Confiance



Les 3 *Héros* stabilisent le *Syncrystal*.
La *Corruption* disparaît.

Trahison & Défiance



Les *Héros* s'affrontent.
La *Corruption* atteint tout le pays.



CONDITIONS DE JEU



Conditions de victoire

VICTOIRE HÉROÏQUE



Vaincre le Syncrystal

OU

VICTOIRE CORROMPUE



Devenir le *Boss* puis vaincre les *Héros*
ou Survivre jusqu'à la fin des 9 Tours



CONDITIONS DE JEU



Condition d'agonie



Perdre un *Combat* contre un *Ennemi*



Condition de mort



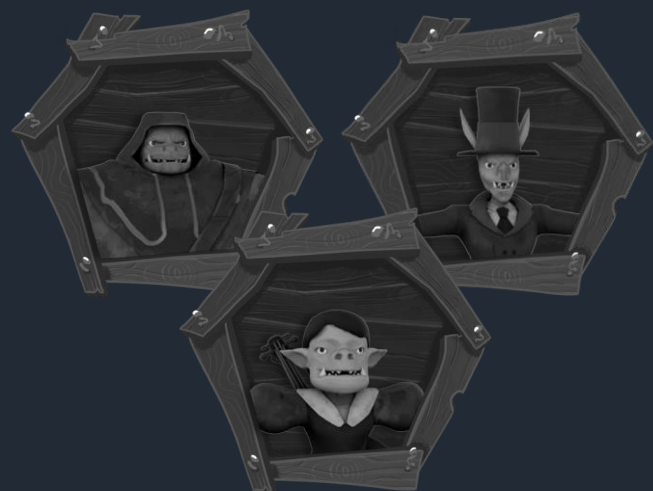
Perdre un *Combat* contre le *Syncrystal* ou le *Boss*



CONDITIONS DE JEU



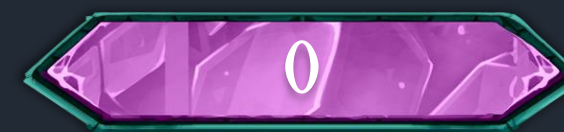
Conditions de fin de partie



OU



OU



Mort de tous les *Héros Sains*

Mort du *Boss*

Nombre de *Tours* : 9
(à la fin de celui-ci)





RÉFÉRENCES



Armello est un jeu de cartes en tour par tour intéressant pour son **gameplay JcJ** comprenant dés, **cartes** et **statistiques concises**.

La possibilité des combats entre joueurs poussent à l'amélioration de son personnage et à la **trahison**.



For the King est un RPG de stratégie et de coopération intéressant pour son **système d'aventure case par case**.

La présence d'un brouillard de guerre donne la possibilité au joueur d'explorer et de tomber sur des événements aléatoires positifs ou négatifs. La mise en place d'objectifs clairs consistant à aller d'un point A à un point B améliore la fluidité de l'exploration tout en poussant les joueurs à rester ensemble.





CONCURRENCES



Dice Legacy est un *survival city builder* concurrent de *KLAFT* sur son **gameplay d'aventure** apportant un **sentiment d'exploration**.

Les cases hexagonales proposent un grand choix de déplacement et donnent un sentiment de complétion plus important. Le brouillard, quant à lui, donne davantage l'envie d'explorer les cases et de progresser vers l'avant afin de savoir ce qui s'y cache.



ROOT est un jeu de plateau stratégique en concurrence avec *KLAFT* sur le **système de combat** utilisant des **statistiques**.

Les statistiques sont affichées de manière claire et concise. Le joueur sait rapidement lorsque le combat est jouable ou non et dispose d'éléments pour l'orienter.

Il gère une armée dont il améliore les statistiques, unités et armes. Les déplacements case par case donnent un aspect stratégique sur chacun des mouvements.





RÉFÉRENCES & CONCURRENCES

<i>Systèmes conservés</i>	<i>Systèmes améliorés</i>
- Déplacement case par case (hexagonale) - Statistiques concises - Combat par carte - Sponsor	- Combat épuré - Brouillard par Région - Évènements aléatoires sur des cases prédéfinies

L'affichage du *Combat* est simplifié malgré l'ajout de variations. Le brouillard est étendu aux *Régions* pour pousser l'aspect aventure ; tandis que les évènements sont restreints à des cases spécifiques pour donner le choix au joueur de prendre des risques ou non.



PUBLIC CIBLE



Marie - 21 ans

Situation : Célibataire
Travail : Informaticienne
Domicile : Paris, 13ème
Typologie : Social-Killer
Jeu : Midcore Gamer
Appétence au digital :
Forte

Personne extravertie, a besoin de contact social à cause d'un boulot casanier.

Centres d'intérêt :

- Heroic fantasy
- RPG
- Visual novel

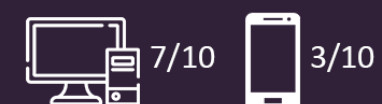
Comportement :

- Cherche à comprendre
- Aime jouer avec des amis
- Se laisse porter par l'ambiance
- Réfléchit à ses actions

Frustration :

- Se presser
- Se faire avoir

Interface jeu utilisée



Type de jeux favoris

Stratégie en multi-joueur

Jeux favoris :

- Armello
- Among us
- Dice Legacy

Temps de jeu :

- 45 min - 1 h / jour

Les joueurs ciblés par *KLAFT* sont les adeptes des jeux de **stratégie** et de **coopération** au **tour par tour**. Entre **15 et 25 ans**, ce sont des personnes familières avec les jeux sur **ordinateur** et les déplacements case par case tel que l'on retrouve dans les jeux de plateau. Elles aiment **jouer à plusieurs** et aiment les **parties longues** d'entre 30min et 1 heure.

Le jeu étant en français, le public cible est **francophone**.



Gameplay







PERSONNAGES JOUABLES

Chaque joueur incarne l'un de nos 3 *Héros* gobelins, aventuriers délaissés à la carrière ratée...



Arc Anist



Mène Estrelle



Anim Halier



PERSONNAGES JOUABLES

Afin d'un jour réaliser leur rêve, chaque *Héros* cherche à obtenir du **pouvoir** et pour ce faire, il dispose :



d' *Attributs* ;



de *Points d'Action* ;



de *Santé* ;



et de cartes *Consommables* et *Gemmes*.

Toutes ces informations sont résumées dans les encadrés de *Héros* ou dans l'affichage tête-haute visibles par tous, exceptés les *Consommables* dont seul le nombre est visible par l'ensemble des joueurs.





ATTRIBUTS



Attaque



Défense



Puissance

Les *Attributs* servent au *Combat* et sont communs aux *Héros* et aux *Adversaires*. Ils peuvent être **modifiés** grâce à des cartes *Consommables* ou *Gemmes*.

Chaque *Héros* dispose de **10 points** d'*Attribut* au lancement du jeu répartis automatiquement ainsi.



4  3  3 



3  4  3 



3  3  4 



POINT D'ACTION & SANTÉ

3 à 6 

Au début de leur tour, les joueurs acquièrent entre 3 et 6 *Points d'Action* donnés aléatoirement. Ceux-ci leur permettent de **se déplacer** sur les différentes cases, chacune leur coûtant 1 *Point d'Action*.

Pour plus d'informations sur les statistiques des *Points d'Action*,
voir le *Tableau de Chance* partie « Aventure » [ici](#)

1 

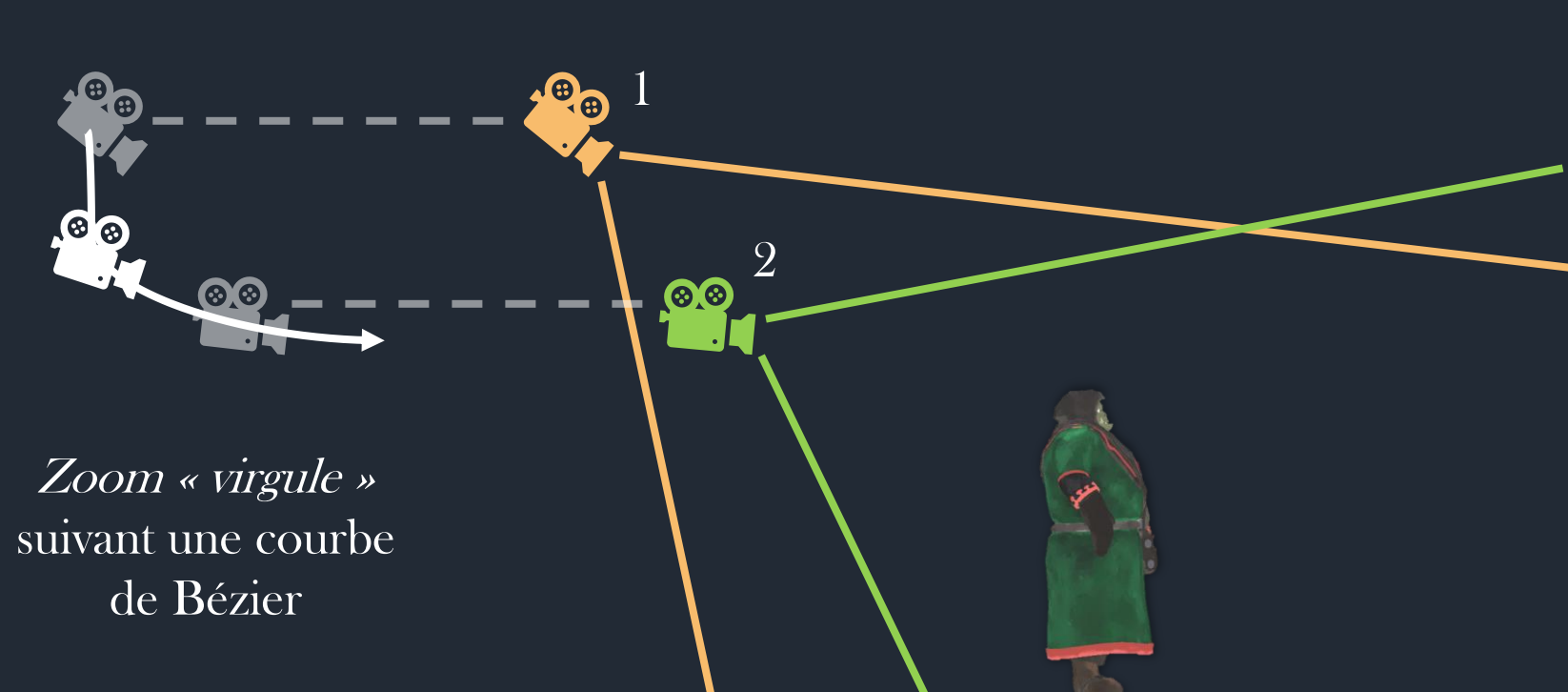
Les *Héros* ont 1 point de *Santé* chacun. Lorsqu'elle atteint 0 suite à la perte d'un *Combat* contre un *Adversaire* autre que le *Syn cristal* ou le *Boss*, il agonise. À son prochain tour, sa *Santé* est régénérée.





Caméra

Chaque joueur voit son *Héros* depuis une **caméra fixée** sur ce dernier constamment **orientée vers la fin du plateau**. Celle-ci est placée à la **3^e personne**, en légère **plongée** permettant ainsi une meilleure visibilité du *Héros* et de la situation autour de lui.



Zoom « virgule »
suivant une courbe
de Bézier

Cette caméra placée à une **distance prédéterminée** peut être **rapprochée** ou **éloignée** du *Héros*.



Caméra 1

Zoom
minimum



Caméra 2

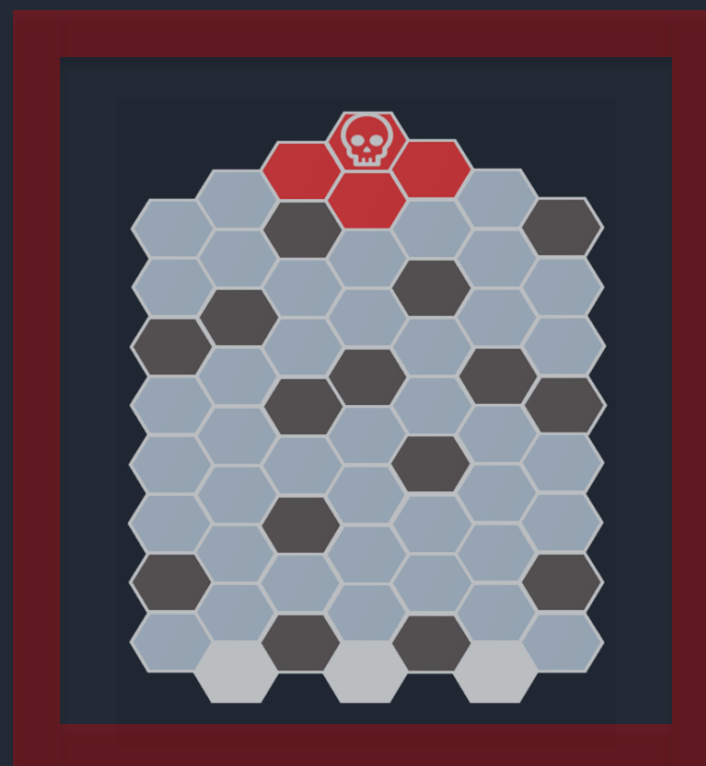
Zoom
maximum



Caméra

S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent **déverrouiller leur caméra** afin d'observer plus attentivement le plateau. Ce déplacement de caméra se fait alors en **translation** dans le même angle de vue du zoom actuel de la caméra. Ce dernier reste réglable caméra déverrouillée.

Limites de caméra

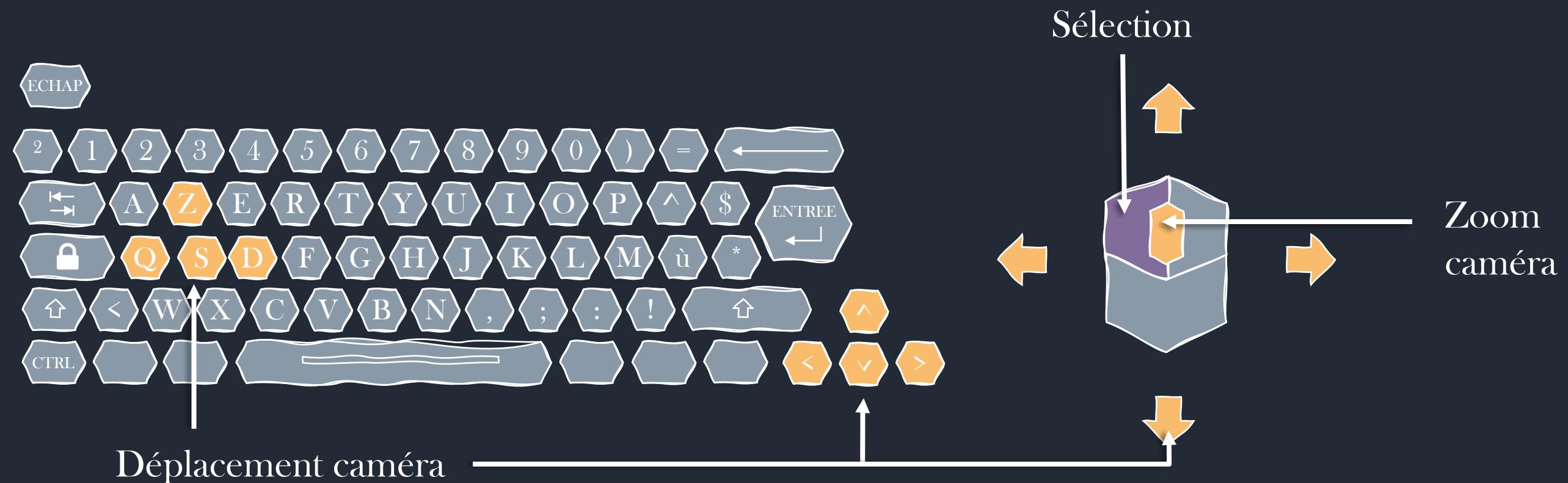


Si le joueur ne déplace pas sa caméra durant 5s ou si c'est à **son tour** de jouer, celle-ci se recentre sur lui.



CONTRÔLEURS

Le jeu *KLAFT* est accessible sur ordinateur en utilisant le **clavier** et la **souris** ou **uniquement la souris**. Il dispose ainsi de touches concises et intuitives pour les joueurs habitués de ce support.

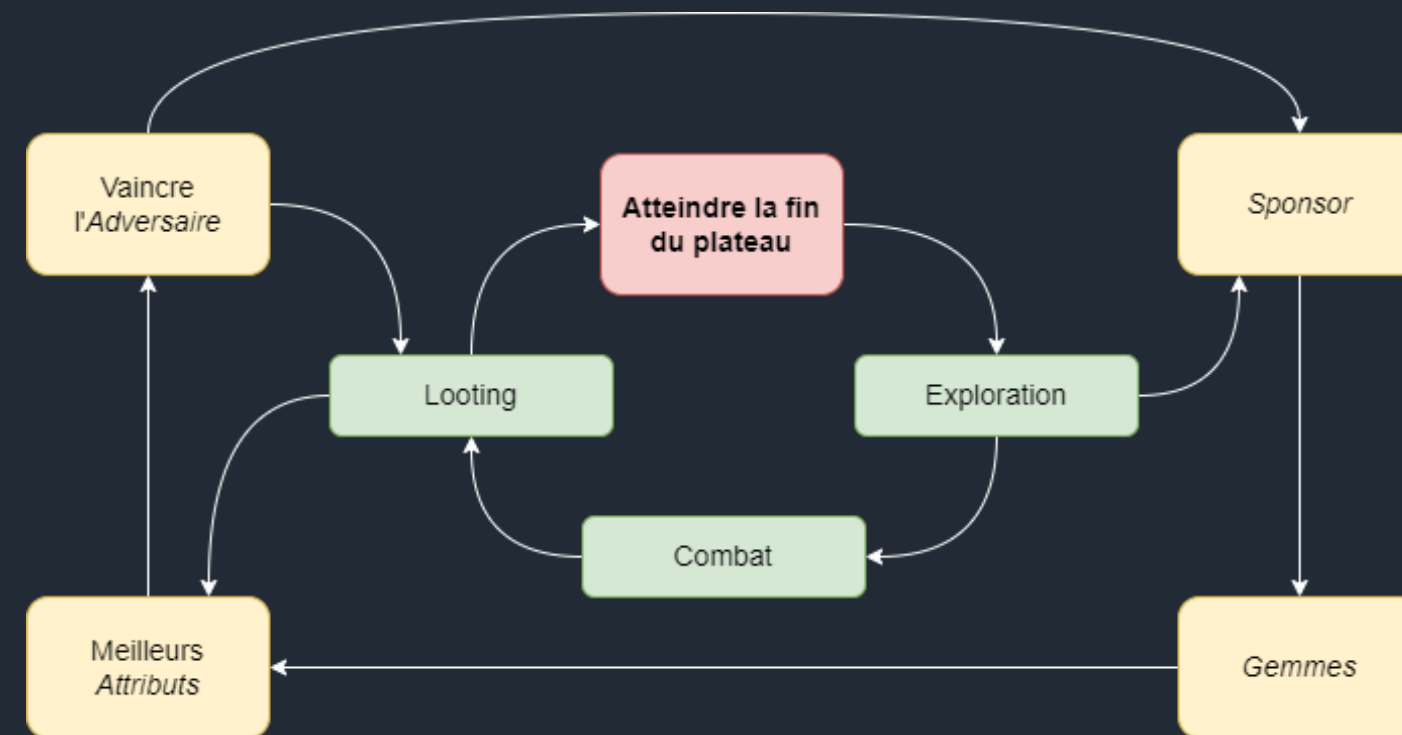


Lorsque le joueur relâche l'une des touches de déplacement de la caméra, celle-ci après un court instant revient en position par défaut sur le joueur dont le **tour est en cours**.



GAME SYSTEM

KLAFT est un jeu de stratégie composé de **deux gameplays interdépendants** : l'aventure et le **combat**, sur un fond de **jeu de rôle** :



Ces gameplays sont associées à des mécaniques  étant ici respectivement l'**exploration**, le **combat** et le **looting**. Chacune d'elles est exploitée dans un gameplay qui lui est propre mais sont liées les unes aux autres par des conditions et des récompenses  .



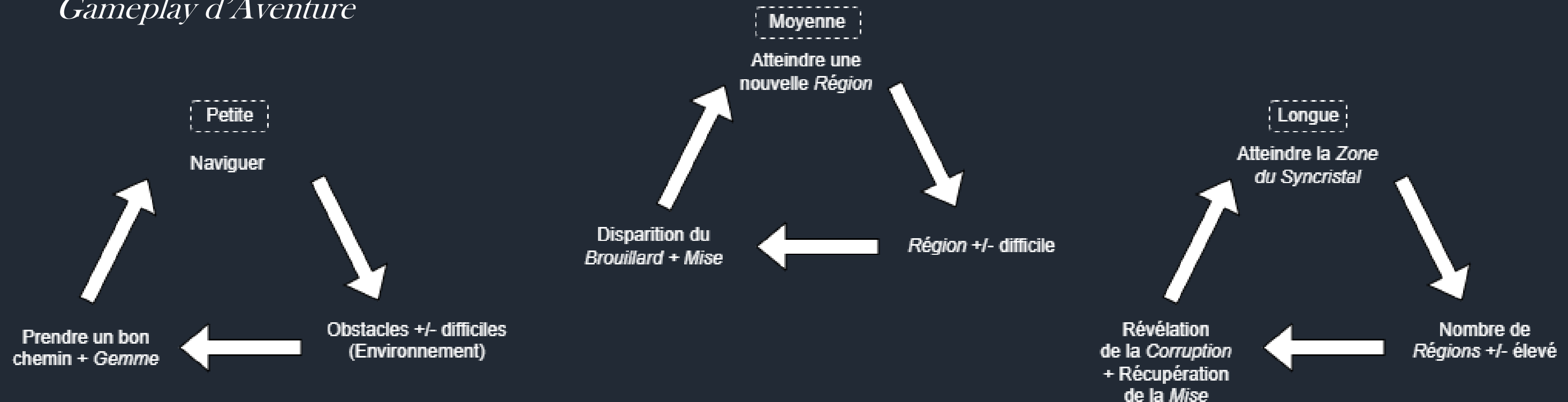
GAME SYSTEM

	Aventure	Combat
<i>Gameplay</i>	Exploration	Action
<i>Mécaniques</i>	Déplacement par case	Attributs
	Types de case	Gemmes
	Évènements	Consommables
	Régions	Adversaires
	Brouillard	Postures
		Aide au Combat
		Indices
		Mise
		Corruption
<i>Compétences</i>	Anticipation	Réactivité
	Analyse	Adaptation
	Stratégie	Tactique



BOUCLES DE GAMEPLAY

Gameplay d'Aventure



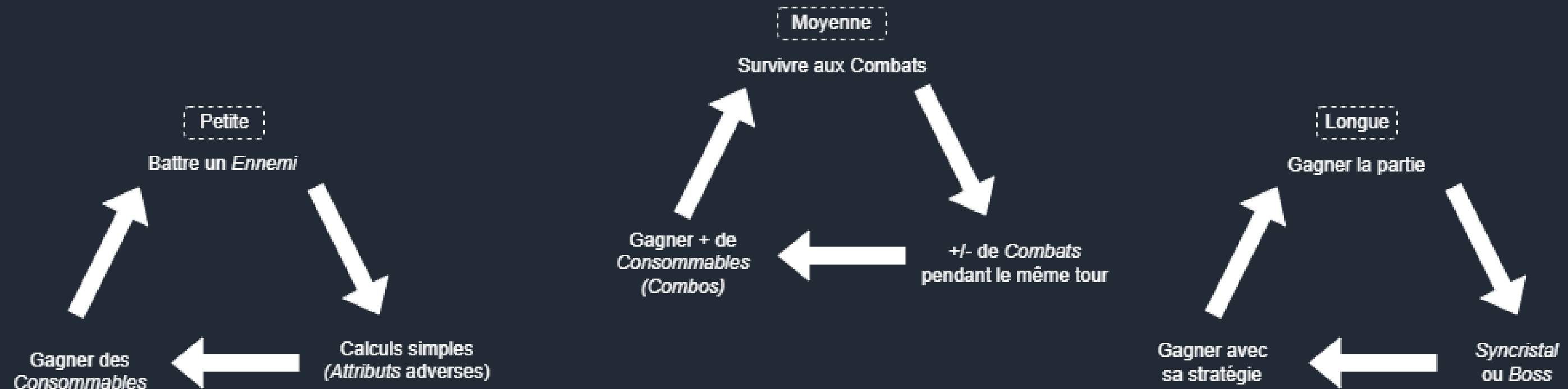
Le joueur doit **progresser** vers la fin du plateau. Pour cela, il doit faire preuve d'**observation** et de **tactique** quant à son **choix de chemin** face à des **obstacles** réduisant voire bloquant ses déplacements.

On le récompense en lui donnant plus de **visibilité** sur le plateau et la situation afin qu'il appréhende mieux la suite et on le motive à aller sur ses **objectifs** en lui donnant des **Gemmes** améliorant son *Héros*.



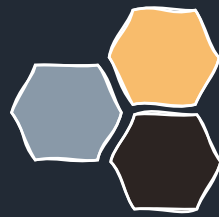
BOUCLES DE GAMEPLAY

Gameplay de Combat



Le joueur doit **battre** ses *Adversaires*. Pour y arriver, il doit **anticiper**, **s'adapter** et être **réactif** aux *Attributs* et *Postures* adverses. Afin de le motiver et l'aider dans ses *Combats* futurs, on le récompense en lui donnant des *Consommables*.

GAME DESIGN





LANCEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur choisit le *Héros* qu'il souhaite incarner parmi les 3 disponibles. Pour l'y aider, il voit leur **apparence**, leur **histoire** et leur **spécialité** (*Attribut* le plus fort). Une fois le personnage validé, il peut rejoindre une partie.

Arc Anist
Mage raté



Mène Estrelle
Guerrière ratée



Anim Halier
Vétérinaire raté



De cette façon, il est possible qu'il se retrouve avec des joueurs disposant du même *Héros* que lui. Un signe distinctif sera alors ajouté afin de les différencier les uns des autres.



LANCEMENT D'UNE PARTIE

On informe chaque *joueur* quant au but du jeu : il doit **stabiliser** ou **corrompre** le *Syncrystal*, et doit pour cela améliorer ses *Attributs* en accédant au premier *Village* de la première *Région*.

Une fois ceux-ci informés, on définit l'ordre de leur tour de manière **aléatoire**. Cet ordre est indiqué au joueur par l'apparition d'un **numéro** associé aux *Héros*. Chacun des joueurs a ensuite **15 secondes** suivant l'ordre de leur tour pour **choisir** son **emplacement** de départ parmi les 3 disponibles.



« Le *Syncrystal*, source d'énergie dont tout le pays dépend, est devenu instable et libère progressivement sa *Corruption*.

Héros bras cassés, combattez vos adversaires pour vous frayer un chemin à travers les différentes régions et stabilisez le *Syncrystal*.

Sur votre route, équipez-vous dans nos *Villages* pour combattre vos *Adversaires*.

Méfiance cependant, ce pouvoir alléchant pourrait tenter vos compagnons, et vous-même. »



LANCEMENT D'UNE PARTIE

Durant ses secondes, un joueur peut valider son choix afin de laisser le joueur suivant sélectionner son emplacement plus rapidement.

Si un joueur dépasse ce temps, le hasard lui choisit un emplacement entre ceux encore disponibles mais seulement après que les autres joueurs aient décidé de leur emplacement.



Après avoir sélectionné leur emplacement, tous les joueurs ont **15 secondes** pour piocher **3 *Consommables*** dans les paquets de leur choix. Ceux-ci remplissent alors le **maximum de 3 cartes en main** dont dispose chaque *Héros* en début de partie.

S'ils sélectionnent tous leurs **3 *Consommables*** avant la fin du temps imparti, celui-ci prend fin pour débiter le 1er tour de jeu. A contrario, si un joueur n'a pas sélectionné ses *Consommables*, le ou les *Consommables* manquants lui sont attribués **aléatoirement**.





Tour

Chaque joueur dispose de **60 secondes** afin de réaliser son tour donnant ensuite la main au joueur suivant. S'il le souhaite, le joueur peut arrêter son tour prématurément. Tous ses *Points d'Action* non utilisés sont alors convertis en *Consommables*. C'est ce qu'on a appelé une *Fouille*.

Son tour prend également fin après la perte d'un *Combat*. Dans ce cas, il ne récupère pas de *Consommables* même s'il lui restait des *Points d'Action*.

Tous les 3 tours de joueur, un nouveau tour de jeu débute.

 *Points d'Action*

Au début de son tour, le joueur reçoit entre 3 et 6 *Points d'Action*.

 *Consommables*

S'il a trop de cartes au début de son tour, le joueur a **15 secondes** pour en **défausser** jusqu'à atteindre le nombre total de cartes qu'il peut avoir en main. Ainsi, il peut défausser des *Consommables* tant qu'il a plus de cartes que son maximum l'autorise.



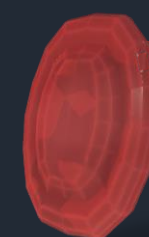
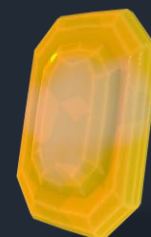


OBJETS

Il existe deux types d'objets :



les *Gemmes*, objets équipables par les *Héros*.



les *Consommables*, objets sous forme de cartes utilisables par les *Héros*.





GEMMES

Les *Gemmes* sont des équipements obtenus à partir de cristaux. Elles sont utilisées comme **amélioration permanente** des *Attributs* sous forme de cartes **équippables** par les *Héros*. Chacun d'entre eux peut en équiper un **maximum de 3** simultanément et ne peut **posséder qu'une *Gemme* de chaque *Région*** à la fois. Celles-ci sont visibles sur des emplacements de **sertissage** (voir ci-dessous) propres à chaque *Héros*.



<i>Région concernée</i>	<i>Points d'Attributs</i>
Région 1	2
Région 2	3
Région 3	5



GEMMES

Les *Gemmes* peuvent être *Saines* ou *Corrompues*. Ces dernières corrompent le sertissage correspondant et ainsi le *Héros* qui les porte. Elles sont **camouflées** à la vue des autres joueurs en *Gemme Saine* dans les encadrés de *Héros* et ceci jusqu'à l'arrivée près du *Syncristal*.



Gemme Saine



Gemme Corrompue

Pour plus d'informations, voir la liste des *Gemmes* [ici](#)



CORRUPTION

La *Corruption* provient du *Syncrystal*. À chaque tour de jeu, celle-ci se répand dans l'environnement et au sein du *Syncrystal*, changeant leur couleur petit à petit.

Les joueurs **choisissent de corrompre** leur *Héros* lorsqu'il récupère des *Gemmes Corrompues* lors de leurs passages chez des *Sponsors*.

La *Corruption* permet à n'importe quel joueur de prétendre à devenir le ***Boss*** lorsqu'il arrive sur les cases *Zones du Syncrystal*. Celle-ci permet alors sur ces cases d'**augmenter le bonus d'Attribut** lié à sa ***Posture*** en fonction du nombre de *Gemmes Corrompues* qu'il a serties.

<i>Gemmes Corrompues serties</i>	Bonus à la <i>Posture</i>
0	+3
1	+4
2	+5
3	+6





CORRUPTION

Lors de l'arrivée d'un joueur sur ces cases, la *Corruption* tout comme les *Gemmes Corrompues* de tous les joueurs sont révélées aux autres.

Héros Sain



Héros Corrompu



Lorsqu'un *Héros Corrompu* devient le *Boss*, s'il y a d'autres *Héros Corrompus*, ils voient leur *Corruption* disparaître dans le *Syncristal*. Ils ne bénéficient alors plus du bonus à la *Posture*.



SPONSOR

Un *Héros* obtient une *Gemme* lorsqu'il arrive sur le premier *Village* d'une *Région*.

Il y découvre alors un *Sponsor* lui donnant un contexte narratif de 2 à 3 phrases et le **choix d'une nouvelle *Gemme*** à sertir.

« *Rentre ! Rentre ! Mon enfant... Vient te reposer 2min dans mon échoppe ; et choisit l'une de mes gemmes, elle t'est offerte... c'est la moindre des choses pour nos héros. »*

Pour plus d'informations sur les dialogues des PNJ,
voir *Sponsors & Indices* [ici](#)



Choisissez une Gemme !





SPONSOR

Chaque *Village* dispose de 6 *Gemmes* variant d'un *Village* à l'autre, celles-ci étant partagées à tous les *Héros*. Cependant, l'ordre d'arrivée des joueurs sur un même *Village* change les *Gemmes* qu'il peut récupérer. Le premier joueur a le choix parmi 6 *Gemmes* tandis que le deuxième choisit parmi celles-ci moins celle prise par le premier, etc.

6 <i>Gemmes</i> par <i>Village</i>	<i>Gemmes Saines</i>	<i>Gemmes Corrompues</i>
Région 1	3	3
Région 2	4	2
Région 3	5	1



SPONSOR

Autres règles impactant les *Villages* et leurs *Gemmes* :

- Chaque *Village* dispose de **2 *Gemmes*** avec les **mêmes *Attributs***.
- Chaque *Village* dispose de **2 *Gemmes* spécialisées** (la majorité de leurs points dans un seul *Attribut*). Si celles-ci ont des *Attributs* identiques, une **3e *Gemme* spécialisée** avec un ***Attribut* différent** est ajoutée.
- Pour compléter ces *Gemmes* spécialisées, il y a **1 à 2 *Gemmes* équilibrées**.
- S'il manque une **6e *Gemme***, celle-ci est choisie de manière aléatoire évitant une *Gemme* spécialisée disposant d'*Attributs* déjà présents dans ce Village.

Pour plus d'informations sur les *Villages* et leurs *Gemmes*,
voir le *Tableau de Chance* partie « Combat » *Sponsor* [ici](#)

Après la sélection de sa *Gemme*, le joueur gagne **2 emplacements** supplémentaires à ses **cartes en main**. Enfin, il reçoit aléatoirement un ***Indice*** (vocal) lui révélant la **prédominance** de l'un des **3 *Attributs*** du *Syncristal*. Celle-ci est ensuite indiquée au-dessus du *Syncristal* uniquement pour ce joueur.





CONSOMMABLES

Les *Consommables* sont utilisés comme **amélioration momentanée** des *Attributs* lors des *Combats* sous forme de cartes à **usage unique**. Ils les conservent dans leur **main**, leur nombre de *Consommables* étant visibles par les autres *Héros*.

Les *Héros* ont tous accès aux **mêmes** *Consommables*. Ils ont ainsi accès à **3 paquets** de *Consommables*, chacun lié davantage à l'un de leurs trois *Attributs* :



Paquet d'Attaque



Paquet de Défense



Paquet de Puissance



CONSOMMABLES

Les paquets de *Consommables* sont composés de différents types de cartes avec 3 niveaux de force :



Augmente les points de l'*Attribut* indiqué



Ajoute des points dans un *Attribut* mais en retire dans un ou plusieurs



Permet d'échanger les points de deux autres de ses *Attributs*

Pour plus d'informations,
voir la liste des *Consommables* partie « Paquets Joueurs » [ici](#)



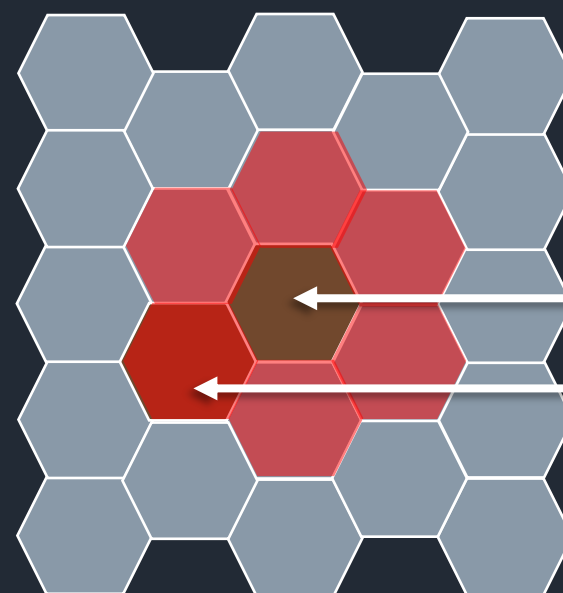
INTERACTIONS

Combat

Les *Combats* sont déclenchés lorsqu'un *Héros* tente de se déplacer sur une case *Adversaire*. Les *Combats* sont en 1 v 1 mais des personnages extérieurs peuvent l'influencer. Tous les *Ennemis* déjà révélés aux alentours directs de cette case sont également **inclus** dans ce *Combat*, tandis que les *Héros* rejoignent le *Combat* qu'importe où ils se situent sur le plateau. Dans les deux cas, ceci s'appelle une *Aide au Combat*.



Zone d'Aide des Ennemis



Ennemi engagé

Ennemi inclus



INTERACTIONS

Combat

Les *Combats* se déroulent en 3 phases :



Phase 1 : Posture



Phase 2 : Consommables



Phase 3 : Attributs

Le *Héros* choisit sa *Posture* de *Combat* pour **augmenter un *Attribut***. Il peut ensuite user de ses *Consommables* pour **compenser ses faiblesses** avant d'enfin confronter ses *Attributs* à ceux de son opposant.



INTERACTIONS



Posture

Lorsqu'une *Posture* est verrouillée, elle **augmente de 3 points l'Attribut** associé pour la durée du *Combat* pour les *Héros* comme pour les *Adversaires*.



Le *Héros* ayant engagé le *Combat* dispose de **10 secondes** pour choisir sa *Posture* alors affichée aux yeux de tous. Il peut la **changer** autant de fois qu'il le désire pendant ce temps, cette dernière n'étant **verrouillée qu'à la fin des 10 secondes**. Si aucune *Posture* n'a été choisie avant la fin du temps imparti, une *Posture* **aléatoire** est verrouillée.

Son *Adversaire*, s'il est un *Ennemi* ou le *Syncristal*, verrouille sa *Posture* dès le début des 10 secondes pour que le joueur puisse la voir ; s'il est un *Boss*, les mêmes règles qu'au *Héros* s'appliquent.

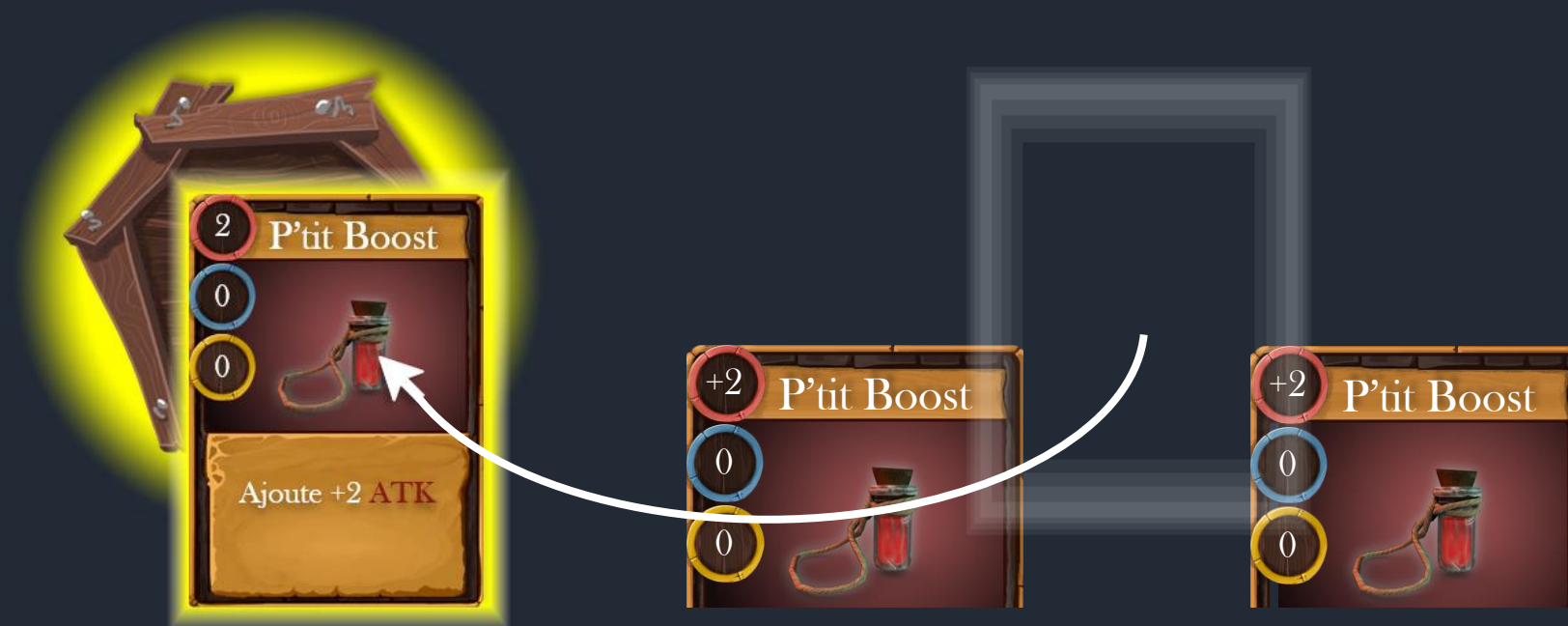


INTERACTIONS



Consommables

Tous les joueurs voient les *Attribut* des combattants ainsi que toutes les cartes *Consommables* posées et leur influence sur ces *Attributs*.



En *Combat*, un *Héros* peut utiliser ses cartes *Consommables* en les glissant et les déposant sur une **zone de ciblage**. Ces zones sont au nombre de **deux**, l'une autour du *Héros* engagé dans le *Combat* et l'autre autour de son *Adversaire*. Si une carte est posée en dehors d'une zone de ciblage, elle retourne dans la main du joueur.



INTERACTIONS

Affronter un Ennemi

Le *Héros* ayant engagé le *Combat* a **15 secondes** pour glisser et déposer une carte *Consommable* sur une **zone de ciblage** puis vient le tour d'aide.

Si aucun *Héros* aidant ne pose de cartes à leur premier tour d'aide, le *Héros* engagé dans le *Combat* dispose alors de **30 secondes** pour poser autant de cartes qu'il le souhaite. Il peut également écourter son temps de pose de carte en passant son tour.

Affronter le Boss ou le Syncristal

Chaque *Héros* a **15 secondes** pour poser une carte *Consommable* en commençant par le *Héros* ayant engagé le *Combat*. Le *Syncristal*, quant à lui, prend **3 secondes** pour poser une carte.

Lorsqu'un combattant arrête de poser des cartes, les **prochains joueurs** (aidant ou non) **ne peuvent en poser plus qu'une** chacun puis la phase de *Consommables* de tout le monde prend fin.



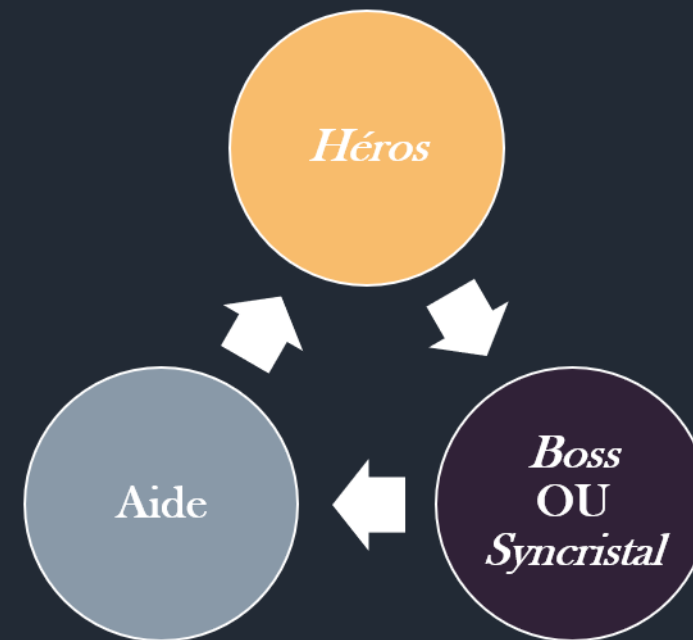


INTERACTIONS

Les **joueurs** peuvent **aider** le *Héros* et *l'Ennemi* anonymement en jouant un *Consommable* lors du tour dédié mais ne peuvent aider les deux opposants lors d'un même *Combat*. Leur temps de pose de cartes est alors de **15 secondes**. Si un joueur aidant ne pose plus de cartes, il ne pourra plus en poser par la suite.

Dans la *Zone d'Aide au Combat*, les *Ennemis* s'aident entre eux. L'aidant ajoute la moitié de son *Attribut* le plus élevé à *l'Ennemi* qui est affronté. Si l'*Attribut* est impair, on prend la moitié supérieure.

*Diagramme représentant
l'ordre des tours*





INTERACTIONS



Les *Attributs* finaux des deux opposants sont **comparés** pour savoir lequel inflige **le plus de coups** à l'autre et remporte ainsi le *Combat*.

 $>$  Adverse = 1 *Touche*

 $\geq$  Adverse = 1 *Touche*

Touches x  = Nombre de *Coups*

Si le nombre de *Coups* infligés est égale à celui subi, on finit sur une **égalité**.



INTERACTIONS



Attributs



« Mène a 6  et 4  , tandis que son Ennemi a 4  et 5  . Elle touche donc 1 fois son Ennemi en passant à travers sa Défense ($6 > 5$) puis une 2^e fois en bloquant l'Attaque ennemie ($4 \geq 4$).

Mène dispose de 8  , elle donne donc 16 Coups (2 Touches x 8). »





RÉSULTAT & RÉCOMPENSES



Santé

Le perdant du *Combat* perd 1 Point de *Santé*. Si un *Héros* perd contre un *Ennemi*, il **agonise** et est amené à la *Cristallerie* précédente la plus proche pour **régénérer** sa *Santé*. En cas d'absence de *Cristallerie* derrière lui, il revient sur sa case de départ. S'il a perdu contre le *Boss* ou le *Syncrystal*, il **meurt**. Un *Ennemi* à 0 Point de *Santé* disparaît.

S'il y a égalité, le joueur reste sur sa case et aucun des deux ne perd de Point de *Santé*.



Consommables

Lorsqu'un joueur gagne un *Combat*, il gagne 2 *Consommables* qu'il choisit de piocher dans les paquets *Consommables* qu'il souhaite.

Si un joueur pose au moins une carte *Consommable* pour un *Héros*, il récupère alors un *Consommable* s'il gagne son *Combat*. Si le joueur aide l'*Ennemi*, il ne gagne pas de *Consommable* même si celui-ci gagne.

S'il y a égalité, personne ne gagne de *Consommables*.





RÉSULTAT & RÉCOMPENSES



Combos (Combattant)

Lors de plusieurs *Combats* gagnés d'affilée pendant un **même tour**, on parle de *Combo*. Ce combo augmente le nombre de cartes *Consommables* récupérables par le *Héros* ayant engagé ces *Combats*. En temps normal, le joueur gagne **deux cartes**. S'il en a fait deux d'affilée, il en gagnera **une en plus**, ceci suivant le nombre de *Combats* gagnés qu'il fera pendant son tour.

Nombre de <i>Combats</i> effectués dans un même tour de joueur	<i>Consommables reçus liés au Combo</i>	<i>Consommables reçus au total</i>
1 Combat	0	2
2 Combats	+1	3
3 Combats	+2	4
N Combats	+ (N-1)	2 + (N-1)

S'il fait un autre type de case entre deux *Combats*, cela ne mettra pas fin au *Combo*.



RÉSULTAT & RÉCOMPENSES



Combos (Aidant)

Les joueurs qui aident un autre *Héros* sur plusieurs *Combats* gagnés dans un même tour ont un *Combo* propre à leur participation. Il s'applique de la même manière.

Nombre d'aides aux <i>Combats</i> effectués dans un même tour de joueur	<i>Consommables reçus liés au Combo</i>	<i>Consommables reçus au total</i>
1 Combat	0	1
2 Combats	+1	2
3 Combats	+2	3
N Combats	+ (N-1)	1 + (N-1)

Ce *Combo* prend fin lorsque le tour du joueur qu'ils ont aidé se termine. Les aides aux *Ennemis* ne sont pas comptabilisées.



SERVICES

Roulotte de Cristallomancie

Uniquement disponible sur la case *Évènement* dite *Forêt*, les cases *Roulotte de Cristallomancie* servent à récupérer des *Consommables*.

Il y est proposé au joueur de choisir 3 cartes *Consommables* parmi les trois paquets : *Attaque*, *Défense* ou *Puissance*. Il peut alors en prendre autant qu'il le souhaite ou bien choisir de n'en prendre **aucun**. Le nombre de *Consommables* restants est alors affiché au-dessus de la case. Le prochain *Héros* y passant pouvant les récupérer de la même manière.

Une fois 3 cartes récupérées, la *Roulotte* disparaît et laisse ensuite place à une case *Forêt* explorée.





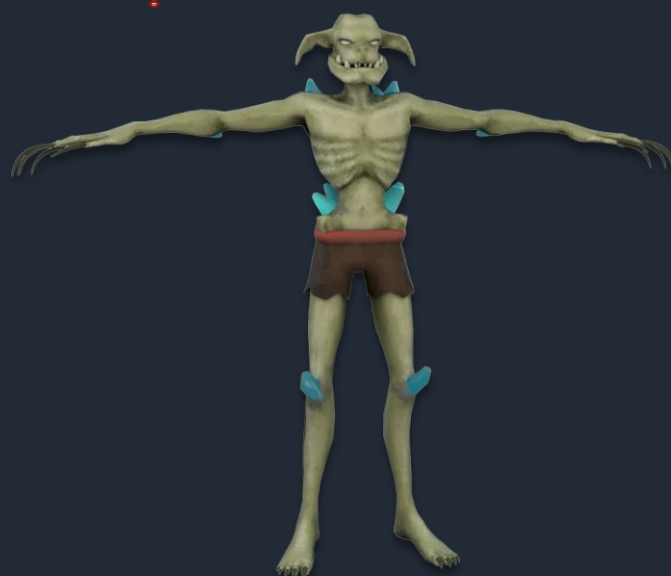
ADVERSAIRES

Les *Adversaires* disposent tous des mêmes *Attributs* que les *Héros* qui sont consultables sur leur case avant de s'y diriger.

Ennemis

Il existe 3 types d'*Ennemis*, chacun apparaissant sur une case *Ennemi* qu'il ne peut quitter. Chaque type d'*Ennemi* est spécialisé dans un *Attribut* tout comme les *Héros*. Ils ont 1 ♥ et n'ont pas de cartes.

Pantin



Lézard cristallin



Bandit





ADVERSAIRES

Les *Attributs* des *Ennemis* changent en fonction de la *Région* dans laquelle ils se trouvent.

<i>Ennemis</i>	Attribut fort	Attribut moyen	Attribut faible
Région 1	5	3	2
Région 2	8	6	5
Région 3	10	6	5

Pour plus d'informations,
voir la liste des *Adversaires* [ici](#)

Chaque *Ennemi* peut avoir l'une des deux *Postures* liées à son *Attribut* fort et moyen.

- *Pantin* : Posture **Offensive** ou **Puissance**
- *Lézard cristallin* : Posture **Défensive** ou **Offensive**
- *Bandit* : Posture **Défensive** ou **Puissance**



ADVERSAIRES

Syncristal

Le *Syncristal* est l'*Adversaire* final des *Héros*. Il dispose de 12 points dans chaque *Attribut* et change de *Posture* au début de chaque *Combat*. Contrairement aux *Ennemis* et aux *Héros*, il a 2 ♥.





ADVERSAIRES

Syncristal

La particularité du *Syncristal* réside dans son paquet *Syncristal* de 6 *Consommables*. Son contenu est déterminé par la définition aléatoire de la prédominance de chaque type d'*Attribut* dans son paquet.

	Prédominance	Nombre de cartes dans la paquet <i>Syncristal</i>
Attribut dominant	50%	3
Attribut moyen	35%	2
Attribut faible	15%	1

Les joueurs peuvent découvrir cette hiérarchisation avec les *Indices* des *Sponsors*.

Pour plus d'informations,
voir la liste des *Consommables* partie « Paquets Syncristal » [ici](#)



ADVERSAIRES

Boss

Pour devenir le *Boss*, le joueur doit récupérer au moins une *Gemme Corrompue* avant d'atteindre les *Zones du Syncrystal* pour prendre la place de celui-ci. Atteindre ces cases téléporte immédiatement les deux autres *Héros* sur les cases *Zones du Syncrystal* restantes.



Si plusieurs joueurs sont corrompus, celui qui deviendra le *Boss* sera celui avec le plus de *Gemmes Corrompues*. Si 2 ou 3 *Héros* venaient à avoir autant de *Corruption*, un *Tournoi* a lieu.



ADVERSAIRES

Tournoi



Le *Tournoi* est déclenché **immédiatement**, bloquant le déplacement des *Héros*. Si deux *Héros* ont le même niveau de *Corruption*, ceux-ci s'affrontent dans un *Combat* ; tandis que s'ils sont **trois**, ils sont regroupés autour de **deux** *Combats*.

- 1er Combat : le **joueur le plus fort** contre le **joueur moyen** ;
- 2e Combat : le **vainqueur** contre le **joueur le plus faible**.

Les perdants **agonisent** et sont ramenés à la *Cristallerie* précédente la plus proche.
Le **système d'aide** est **impossible** durant les *Combats* JcJ !





ADVERSAIRES

La force des joueurs est définie selon **deux critères** : la **distance** par rapport au *Syncrystal* et le **nombre de *Consommables*** en main. Si deux joueurs ont la même force, ils sont **départagés aléatoirement**. L'avantage de poser la 1ère carte est donné au plus faible des deux.

Le **vainqueur** du 1er *Combat* (situation à 3 uniquement !) gagne, en plus des 2 *Consommables* habituels, autant de *Consommables* que le perdant avait de *Gemmes Corrompues*. Celles-ci deviennent alors des *Gemmes Saines*.



Lorsqu'un joueur devient le *Boss*, la case du *Syncrystal* se retourne afin qu'il y prenne place. Il obtient alors un **paquet *Corruption*** composé d'1 à 6 *Consommables* selon le nombre de tours actuel.

Nombre de tours	4	5	6	7	8	9
<i>Nombre de Consommables dans le paquet Corruption</i>	2	3	4	5	6	6





ADVERSAIRES

Il passe ensuite son *Tour* (sans récupérer de *Consommables*), tandis que la *Corruption* des autres *Héros Corrompus* est **annulée**. Ils redeviennent des *Héros Sains*, tandis que le *Boss* change d'apparence.



Lors des *Combats*, le *Boss* devient le seul à bénéficier du **bonus de *Posture*** équivalent à son **nombre de *Gemmes Corrompues*** en plus du bonus habituel de 3. À chaque début de son tour, il pioche un *Consommables* dans son paquet *Corruption*.

Les *Combo* sont toujours **possibles** notamment pour le *Boss* contre les *Héros Sains*. L'*Aide en Combat* est également **possible** mais seulement entre les *Héros Sains* contre le *Boss* tout comme le *Syncrystal* ne peut être aidé en mode **Héroïque**.



COMMUNICATION EN JEU

Nous proposons aux joueurs d'interagir entre eux *via* un système de **communication interne**. Afin de limiter au maximum la **toxicité**, cette communication est encadrée grâce à l'utilisation d'**icônes**. Tous les joueurs disposent ainsi des mêmes icônes pour assurer une correspondance et une meilleure compréhension.

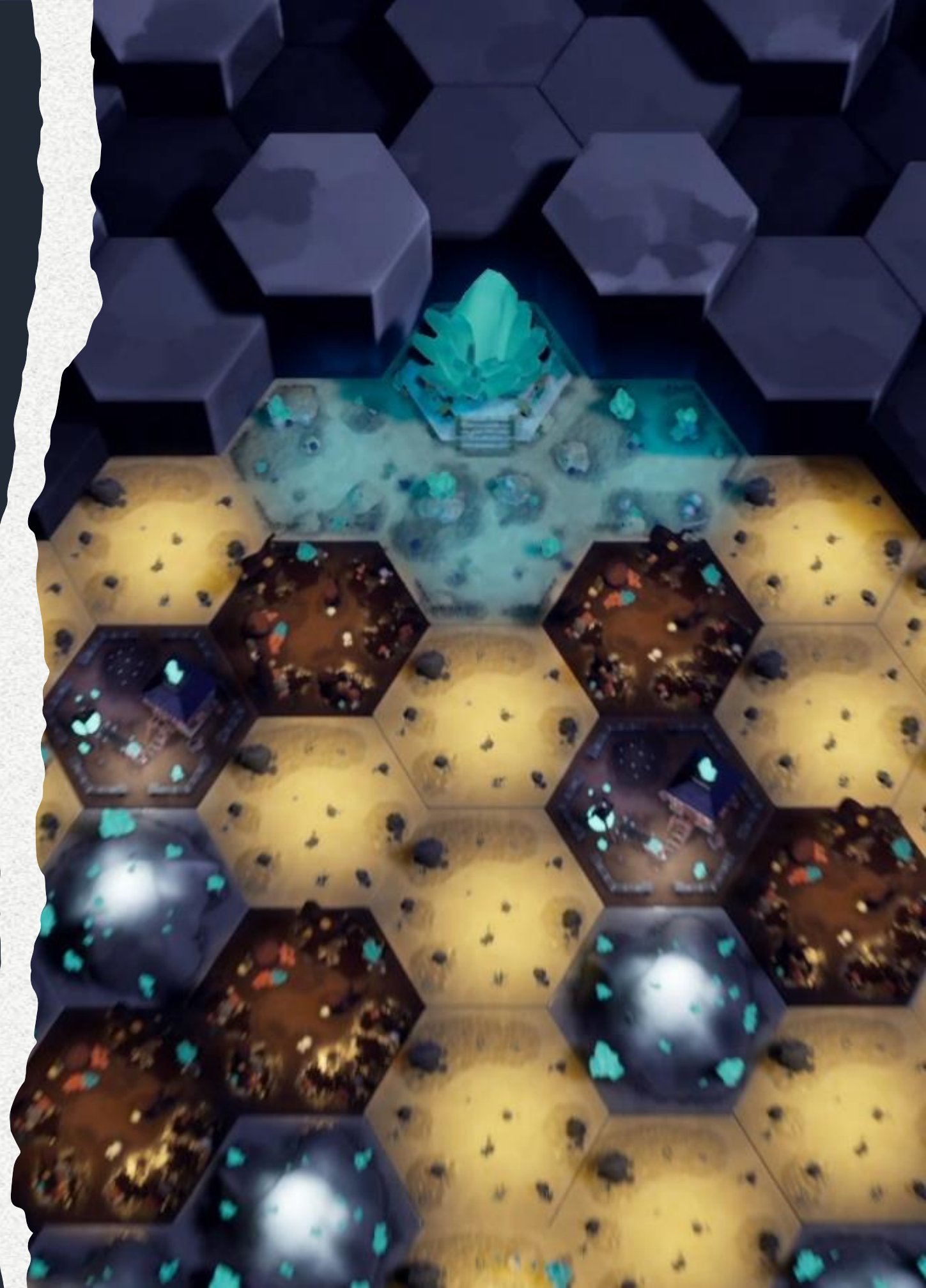
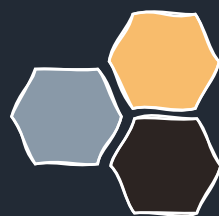
Ces icônes sont au nombre de 8 rangées en 3 catégories :

Icônes	Réponse		Ciblage				Statut	
	Oui	Non	J1	J2	J3	Syncristal	Sain	Corrompu
Concept								

Les icônes sont pensées afin d'être utilisées **seule** ou enchaînées avec d'autres, c'est-à-dire **combinées**. Ainsi, les joueurs ont la possibilité de créer des **phrases adaptatives** aux différentes situations.

Si besoin, un joueur peut **mettre sous silence** un autre joueur.

LEVEL DESIGN





Plateau

Le plateau **rectangulaire** et **linéaire** est composé de **cases hexagonales** permettant un choix plus large de déplacement. Son extrémité se termine en flèche afin d'orienter les joueurs vers le *Syncristal*.

Plateau simplifié

-  Cases de Départ (Héros)
-  Cases de déplacement
-  Cases bloquantes
-  Cases Zone du Boss
-  Case de Boss
-  Sens de Progression





Plateau

Le plateau est décomposé en plusieurs zones appelées *Régions*. Cette décomposition est pensée afin d'**augmenter par palier** la **difficulté** de l'environnement, ceci pour instaurer des **rythmes différents**, notamment avec les *Ennemis*.

Ainsi, les joueurs disposent de **deux options** poussant à la **cohésion** ou à la **trahison** :



S'allier afin de progresser le plus efficacement possible

OU



Partir en quête de **pouvoir**,
seul



RÉGIONS

Le plateau comporte 3 *Régions*, chacune d'elles disposant d'une épaisseur de case plus haute que la précédente afin de mieux les repérer.

Plateau simplifié

Région 3 :

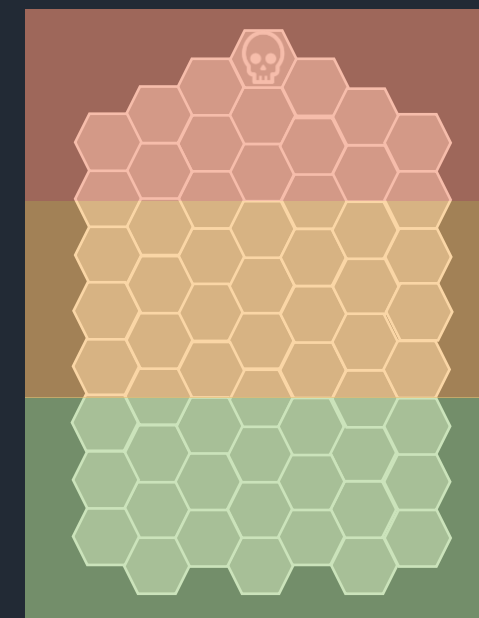
Ennemis forts + *Boss*

Région 2 :

Ennemis intermédiaires

Région 1 :

Ennemis faibles



Toutes les *Régions* disposent d'au moins une case *Village*. La première atteinte à chaque *Région* permet de récupérer une *Gemme* de *Région*.



RÉGIONS

Lorsque un joueur entre dans une nouvelle *Région*, il pioche. Ainsi, il récupère 2 *Consommables* qu'il choisit de piocher dans les paquets *Consommables* qu'il souhaite.

Certaines *Régions* disposent également de spécificités :

- *Région 1* : Sa 1^{ère} ligne contient les 3 cases *Cristallerie* faisant office de cases de départ des *Héros*.
- *Région 3* : Ses dernières lignes contiennent les 3 cases *Zone du Syncrystal* ainsi que la case *Syncrystal* en guise de dernière case.

Au lancement de la partie, seule la *Région 1*, les *Zones du Syncrystal* et le *Syncrystal* sont visibles, le reste étant recouvert par le *Brouillard*.





BROUILLARD

Sur le plateau, les *Régions* inexplorées sont cachées par un *Brouillard*. Ce *Brouillard* disparaît *Région* par *Région* dès lors qu'un joueur atteint une case avant celui-ci et n'est alors visible que par lui.



Le *Brouillard* qui disparaît n'est **pas commun**, chaque joueur doit passer les *Régions* pour voir la suite du plateau. Les joueurs n'ayant pas exploré cette *Région* ne voient que les **icônes** de cartes piochées par le *Héros* dans le *Brouillard* et les **sons** associés à ses actions. Le *Brouillard* ne réapparaît pas si le *Héros* revient en arrière.



MISE

Lors de son entrée dans une nouvelle *Région* et après avoir reçu ses 2 *Consommables*, on demande au joueur de **miser sur le personnage qu'il pense affronter au *Combat* final.**

S'il est *Sain* et pense qu'aucun *Héros* n'est corrompu, il peut miser sur le *Syncristal*. S'il est *Corrompu* ou *Sain* pensant que l'un de ses camarades est un traître, il peut miser sur un autre *Héros*.





MISE

Cette *Mise*, **obligatoire**, utilise uniquement les cartes *Consommables* dont le joueur dispose en main au moment de passer dans la nouvelle *Région*.

Il a **30 secondes** pour en miser autant qu'il le souhaite, une seule ou toutes les cartes dont il dispose. La *Mise* ne se fait que sur **un seul personnage** par passage de *Région*.

Les **cibles** des *Mises* sont **révélées à tous** après que le *Boss* ait été défini. Les *Consommables* sont donnés à leur propriétaire lorsque ceux-ci engagent un *Combat* avec le personnage sur lequel ils ont misé.





ÉVÈNEMENT

Les *Évènements* s'activent lorsqu'un *Héros* tente de se déplacer pour la première fois sur une case *Forêt* alors appelée *Forêt inexplorée*. Lorsqu'il est terminé, la case se retourne et devient une *Forêt explorée*.



Il y a 3 types d'*Évènement* :



Apparition d'une case vide



Apparition d'une *Roulotte de Cristallomancie*



Apparition d'un *Ennemi*



ÉVÈNEMENT

Les *Évènements* n'apparaissent pas tous au même ratio au fonction de la situation.

Chance d'apparition des différents <i>Évènements</i>	<i>Plaine</i>			<i>Roulotte de Cristallomancie</i>			<i>Ennemis (Pantins, Lézards et Bandits)</i>		
Position sur le plateau	1er	2e	3e	1er	2e	3e	1er	2e	3e
Région 1	Ø Forêt			Ø Forêt			Ø Forêt		
Région 2	20%	20%	20%	35%	35%	35%	45%	45%	45%
Région 3	20%	10%	10%	20%	30%	45%	60%	60%	45%

Pour plus d'informations,
voir le *Tableau de Chance* partie "Évènement" [ici](#)



CASES

Environnements

Nature



- Case *Plaine* : Cette case est **neutre** et **sécurisée**.



- Case *Montagne* : Cette case n'est **pas franchissable**, elle **bloque** le passage des *Héros*.



- Case *Forêt* : Cette case en **dissimule une autre**. Une fois arrivé dessus, elle se retourne et révèle une autre case **aléatoirement** entre une case *Ennemi*, *Plaine* ou *Roulotte de Cristallomancie*.

Architecture



- Case *Roulotte de Cristallomancie* : Cette case n'apparaissant que dans les *Forêts* permet de récupérer des *Consommables*.



- Case *Village* : Cette case héberge les *Sponsors* donnant *Gemmes* et *Indices* aux *Héros*.



- Case *Cristallerie* : Les *Héros* agonisants y sont **soignés**.



CASES

Adversaires

-  - Case *Ennemi* : Le **type** d'*Ennemi* et leurs *Attributs* varient d'une case à l'autre. Ils apparaissent sur des case *Nature* (hors *Montagne*) et **ne peuvent la quitter**. Une fois l'*Ennemi* vaincu, ces cases deviennent des *Plaines* ou des *Forêts explorées*.
-  - Case *Zone du Syncristal* : À l'arrivée d'un *Héros* sur l'une de ses cases, les autres Héros sont amenés sur les autres cases du même type libres en fonction de leur emplacement précédent sur le plateau. Les *Régions 1* et *2* deviennent ensuite **inaccessibles**.
-  - Case du *Syncristal* : Le *Syncristal* ne bouge pas mais si un *Héros Corrompu* devient le *Boss*, celui-ci n'est **pas immobilisé**.



Niveaux

Niveau type

Le plateau de KLAFT dit niveau est prédéterminé de manière **procédurale** à chaque début de partie afin d'assurer une **rejouabilité**. Ainsi, au lancement de la partie, les *Régions* sont choisies aléatoirement parmi leur **banque** de *Région* respective de telle sorte à ce que leurs **chemins critiques concordent** au passage de *Région*.

Pour ce faire, chaque *Région* est pensée afin d'assurer à tous les *Héros*, et ce qu'importe où ils débutent et choisissent d'aller, un **chemin critique** sensiblement de la même longueur que celui des autres.

Pour plus d'informations, voir la décomposition d'un niveau type dans le *Tableau Chemins Critiques* [ici](#)





Niveaux

Un niveau type dispose de 9 tours de jeu. Il est composé d'une *Région 1* à 50 cases, d'une *Région 2* à 54 cases et d'une *Région 3* à 55 cases réparties ainsi :

Nombre de cases	 <i>Plaine</i>	 <i>Montagne</i>	 <i>Forêt</i>	 <i>Village</i>	 <i>Cristallerie</i>	 <i>Ennemis</i>
Région 1	20-25	15-18	Ø Forêt	3	5	2-4
Région 2	15-20	10-15	5-12	2	2-3	3-5
Région 3	15-20	10-15	8-15	2	2-4	6-8

Pour plus d'informations,
voir le *Tableau de Chance* partie « Aventure » [ici](#)





La 1^{ère} *Région* est pensée afin de **rappeler** aux *Héros* les **mécaniques** principales du jeu tout en offrant un temps d'**adaptation** à la disposition du plateau. Il n'y a donc pas d'obstacles obligatoires pour obtenir leur 1^{ère} *Gemme* afin de leur donner **confiance** en eux.



Région 2 : *Ennemis* intermédiaires

Région 1 :

Ennemis faibles



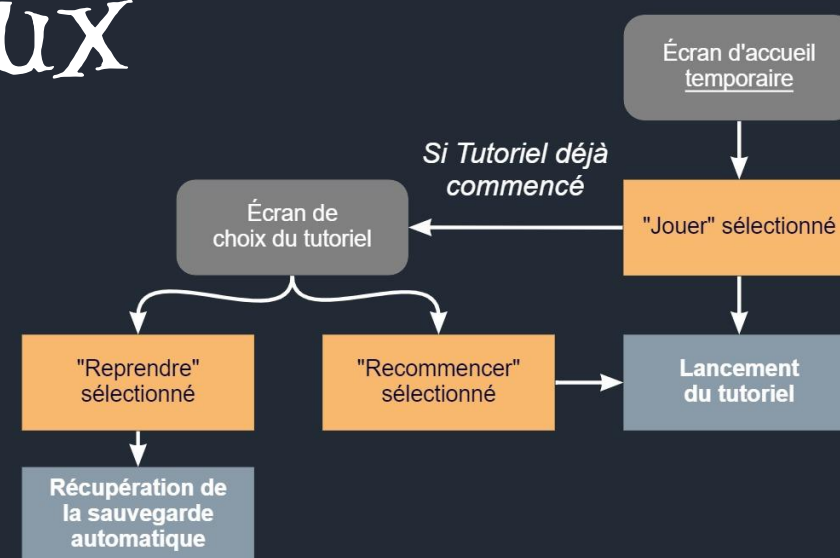
Niveaux

Niveau tutoriel

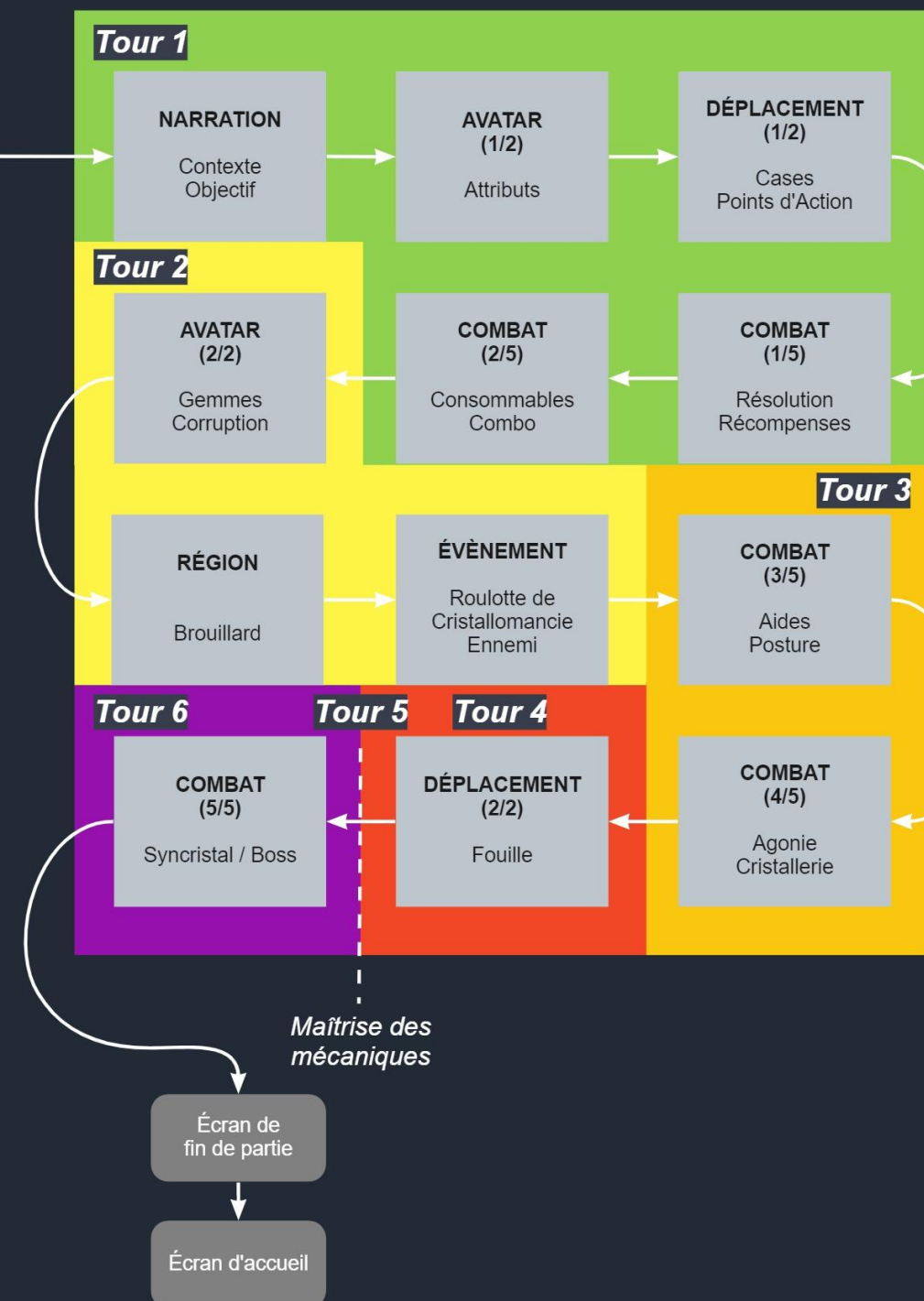
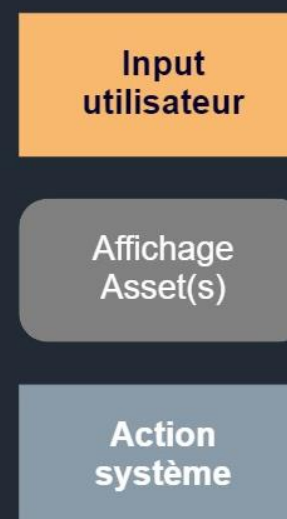
Le tutoriel ne répond pas aux mêmes contraintes, il doit être **maîtrisé**. Afin d'avoir le temps d'intégrer les **mécaniques**, le joueur fait le tutoriel seul.

Chaque étape du tutoriel se veut **épurée** afin de **limiter au maximum la charge cognitive du joueur** et ainsi assurer son assimilation des mécaniques.

Si le joueur quitte le tutoriel avant sa fin, il lui est proposé à son retour de le reprendre ou de le recommencer pour prévenir la courbe de l'**oubli**.



Légende





Niveaux

Le niveau tutoriel dispose d'une composition de cases différentes des niveaux types vus précédemment. Il dispose d'une limite de 6 tours de jeu et d'uniquement 2 *Régions* : la *Région 1* a 24 cases et la *Région 2* a 33 cases.

						
Nombre de cases	<i>Plaine</i>	<i>Montagne</i>	<i>Forêt</i>	<i>Village</i>	<i>Cristallerie</i>	<i>Ennemis</i>
Région 1	5	13	Ø Forêt	2	1	3
Région 2	7	5	7	2	5	3

Pour plus d'informations,
voir le *Tableau de Chance* partie « Tutoriel » [ici](#)





NIVEAUX

La 2^{ème} *Région* enseigne les **mécaniques secondaires** telles que les *Forêts* et l'*Aide au Combat*. On laisse ensuite le joueur expérimenter, interagir davantage avec le jeu pour s'approprier les mécaniques avant de lui enseigner le système de *Combat final* en fonction de ses choix précédents.

La 1^{ère} *Région* expose progressivement au joueur les **mécaniques cœurs** : le **déplacement**, le **combat** et la *Corruption*. On lui donne la possibilité de choisir entre deux chemins : l'un plus **rassurant** et l'autre plus **téméraire**.



Région 2 :
Ennemis intermédiaires
+ *Boss*

Mise

Région 1 :
Ennemi 1 = Lézard très faible
Ennemi 2 (gauche) = Lézard faible
Ennemi 2 (droite) = Pantin faible

Pour plus d'informations,
voir le script complet des *First Time User Experience* [ici](#)



DIRECTION ARTISTIQUE





POINT NARRATIF

Notre jeu se passe dans un univers **fantastique** avec une inspiration **victorienne** dans laquelle les cristaux sont le centre de tout. Ces cristaux sont alimentés en énergie par un *Syncrystal*. Ce dernier est caractérisé par une taille et une réserve d'énergie remarquables, dit en résonance avec les autres cristaux du pays. Il permet alors aux habitants de ce pays de s'éclairer et d'utiliser la magie.





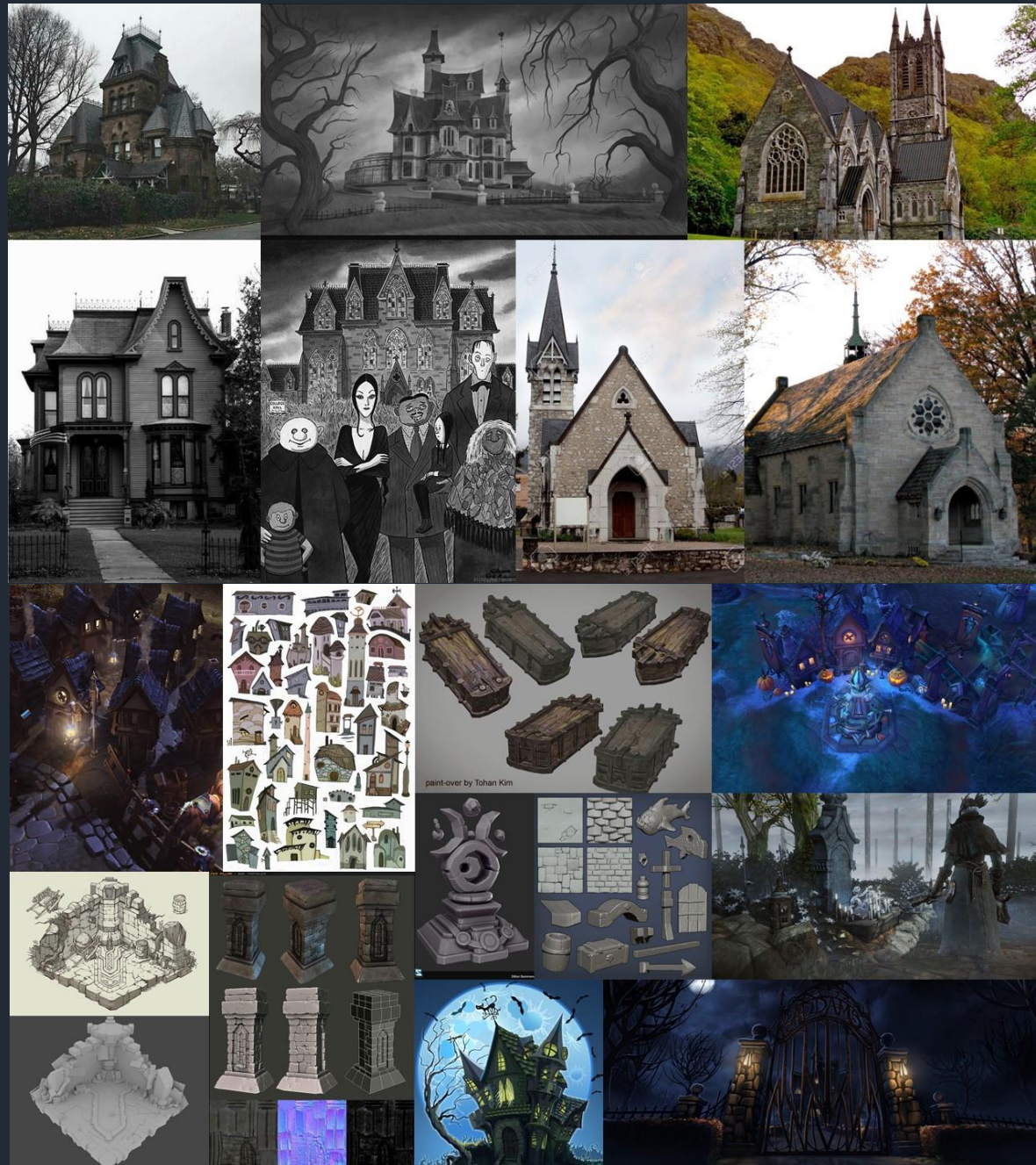
AMBIANCE



L'ambiance reflète l'intention du jeu, la **méfiance**, le **doute** et la **trahison** *via* des couleurs sombres et froides (teintes de bleu/violet) illuminée par de faibles lumières jaunes.



CASES



L'architecture reflète la crainte, la méfiance *via* la déformation et l'exagération des proportions.

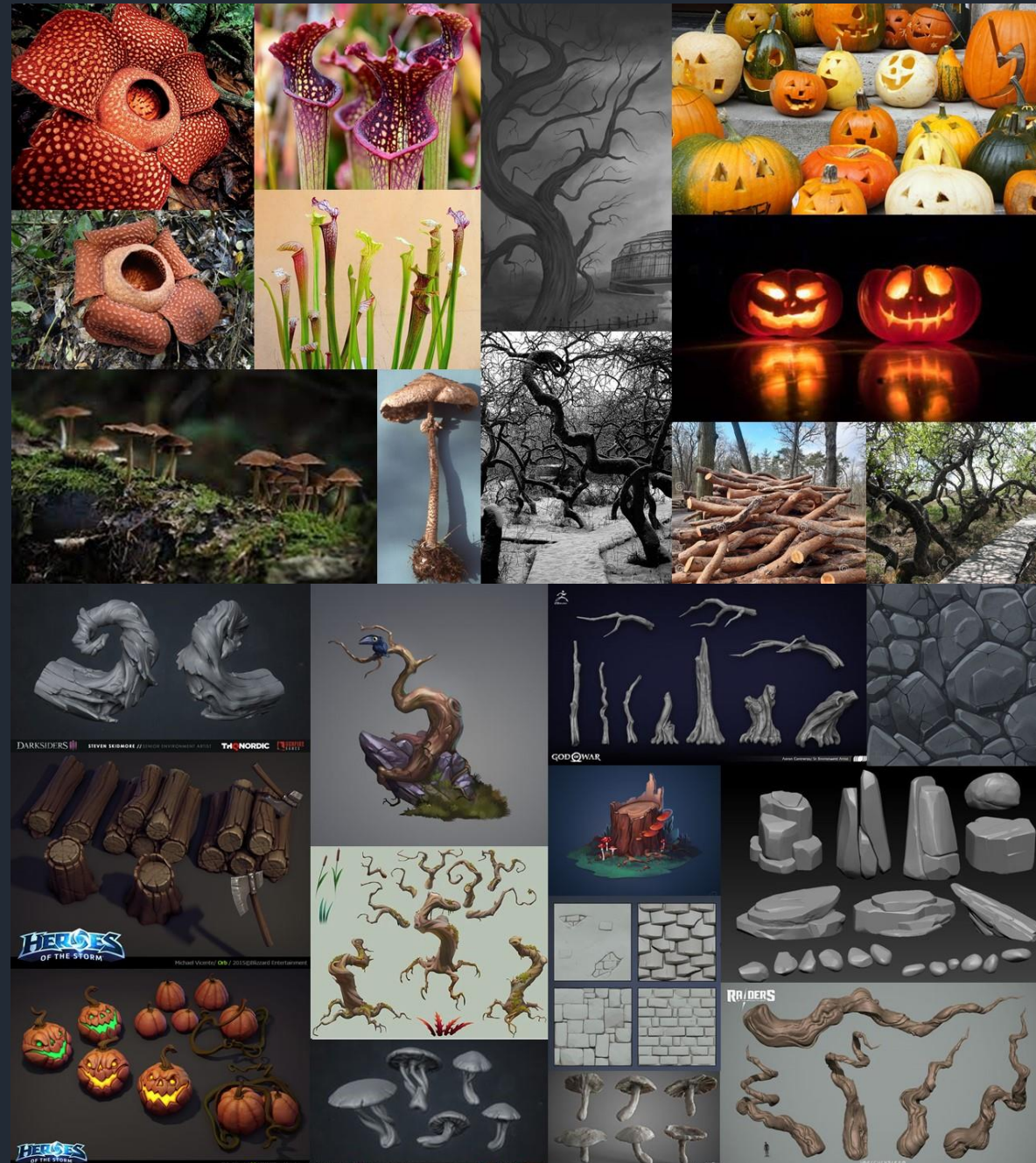
Les toits sont triangulaires et superposés dont certains concaves. Ces éléments concaves se ressentent de nouveau dans la modélisation des bâtiments en terme général, la base du bâtiment est plus restreinte que le haut.

Plus précisément, il y a :

- des murs hauts
- des fenêtres démesurées
- une palette bicolore, pauvre en couleurs
- de la pierre, du métal et de l'ardoise.



CASES



L'environnement, quant à lui, reflète la **corruption** et l'ambiance **malsaine** de l'univers.

La nature, sombre, reprend ses droits. Une ambiance étouffante, humide avec peu de lumière est mise en place.

Plus précisément, il y a :

- des arbres aux formes biscornues, difformes (effet de serpent), vieillis voire meurtris par le temps.
- des champignons, et autres plantes aux formes rondes adoucies mais irrégulières, écoeurantes, malsaines.



Cases

Village

Lieu accueillant les *Sponsors*
proposant des *Gemmes* aux
Héros

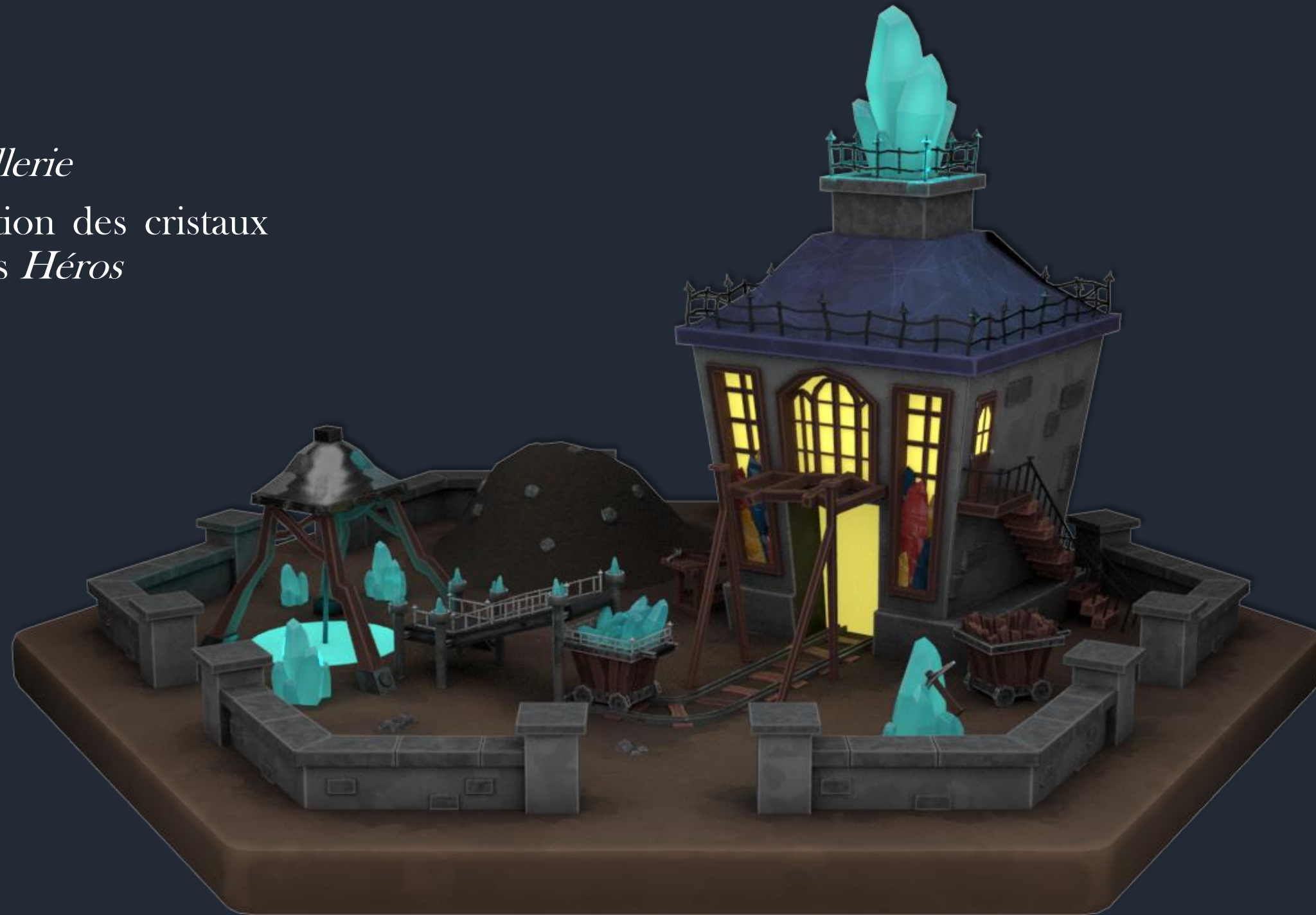




CASES

Cristallerie

Lieu d'extraction des cristaux
et de soins des *Héros*





CASES

Roulotte de Cristallomancie
Lieu proposant des *Consommables*



Forêt inexplorée



Forêt explorée





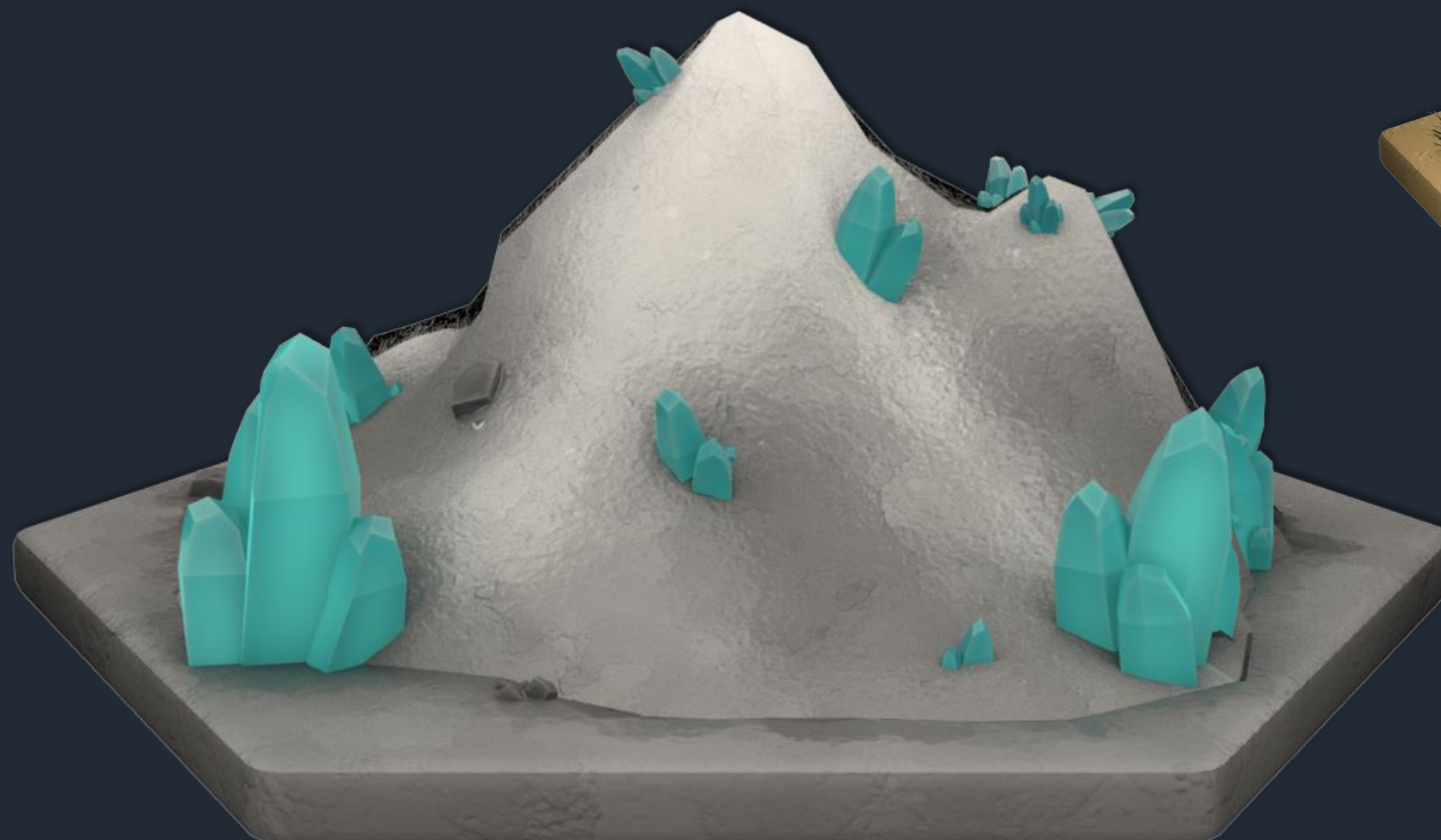
CASES

Montagne

Lieu sur lequel les *Héros* ne peuvent se déplacer



Plaine avec Ennemi



Plaine



CASES

Zones du Syncrystal
Lieu accueillant le *Combat de*
Syncrystal / Boss





PERSONNAGES



Storyline : Arc Anist est né d'une **famille pauvre de mineurs**. Grâce aux *Gemmes*, il **veut devenir un mage accompli** mais n'en a pas les prédispositions. Après l'annonce de la corruption du *Syncristal*, il acheta la plus belle robe de mage qu'il pouvait s'offrir et partit en voyage avec ses aspirations, pour finalement devenir un héros...ou bien...changer de voie.



PERSONNAGES



Storyline : Anim Halier souhaite devenir **vétérinaire**. Jeune, il perdit sa famille et dut apprendre à **vivre seul avec la fortune de ses parents**. Tristement, les **animaux ne l'aiment pas** et ne le laissent pas les approcher. Ne pouvant les soigner, Anim se rabattit sur ses congénères humanoïdes. Depuis la corruption du *Syncristal*, les animaux fuient alors il décida d'agir. Il partit en voyage avec ses aspirations, pour finalement devenir un héros...ou bien...changer de voie.



PERSONNAGES



Storyline : Mène Estrelle est une barde d'une **longue lignée de saltimbanques**. Elle tient son instrument de son père qui l'a, lui-même, reçu du sien. Mène, dernière de sa lignée, a comme **objectif imposé** par ses parents, de **devenir une barde accomplie** alors qu'elle a toujours souhaité devenir une **guerrière**. Elle partit en voyage avec ses aspirations et son instrument, pour finalement devenir une héroïne...ou bien...changer de voie.



PERSONNAGES



Les *Pantins* sont des *Gobelins* qui ont été soumis à la corruption des gemmes. Leur énergie vitale a été aspirée petit à petit par des utilisateurs de gemmes corrompus, ce qui a pour effet d'accélérer la cristallisation de leur propre corps. Les victimes de ce mal ne s'en rendent que rarement compte. Ils n'auront alors aucun instinct de survie, ils mettront tout en œuvre pour atteindre le *Syncristal* et attaqueront sur leur chemin toute personne possédant des gemmes.



PERSONNAGES



Le *Lézard cristallin* est un animal ayant muté suite à l'expansion des cristaux. D'un naturel passif, ils passent le plus clair de leur temps à manger des cristaux présents autour d'eux pour augmenter leur carapace cristalline et ainsi se rendre de plus en plus dur à éliminer. Ils deviennent cependant très agressifs lorsque des *Gobelins* entrent sur leur territoire.



PERSONNAGES



Les *Bandits* agressent les voyageurs et les aventuriers inexpérimentés afin de les voler. Il revendent ainsi des *Gemmes* ou des *Consommables* artisanaux douteux au marché noir.



CARTES



Les *Consommables* ont 3 niveaux de force, un par *Région*. Chaque niveau est imagé par un visuel pour chaque sorte de *Consommables*.



CARTES



Cartes du prototype papier



VFX

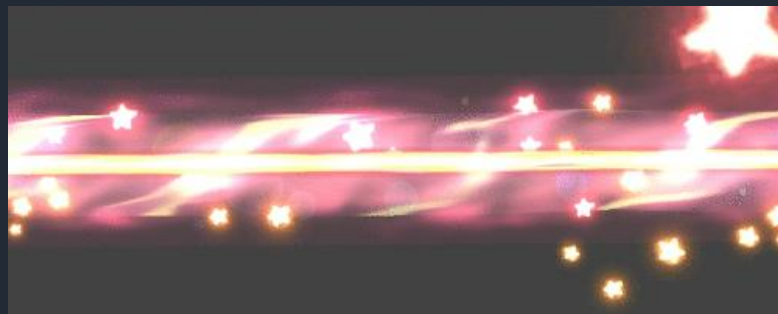
3iS
EDUCATION

Lien de Corruption

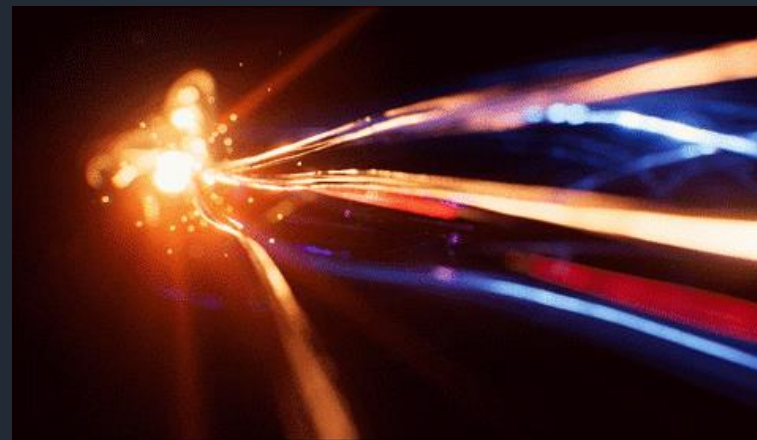
Activé lorsqu'un *Héros Corrompu* devient le *Boss* et aspire la *Corruption* des autres *Héros Corrompus*



Emissive effect = pulsation



Rayon rapide = puissance
Anticipation puis Explosion



Curl noise + Effet de
filament partant d'un point.

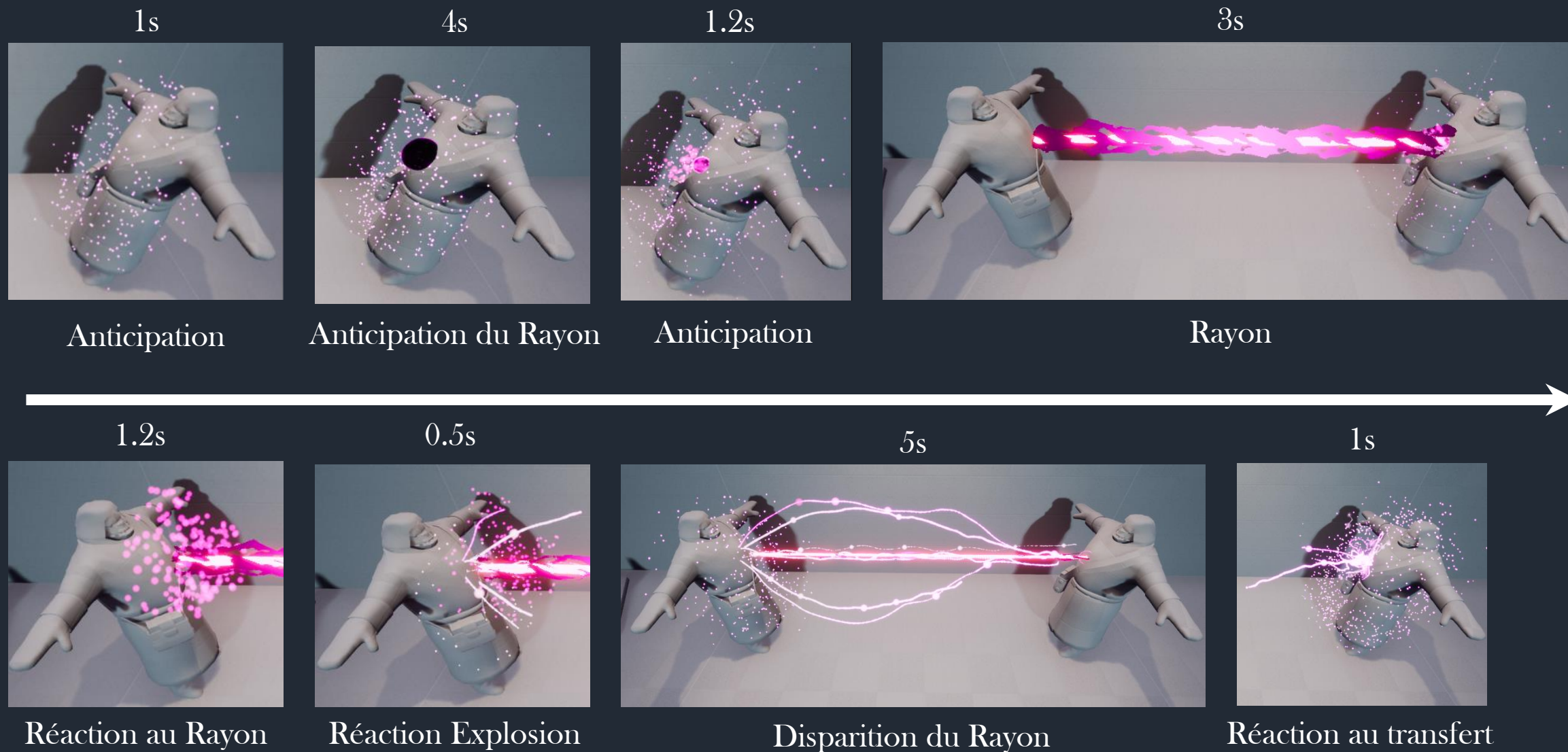


Filaments avec Noise / Curl



VFX

Lien de Corruption (9s)





VFX

3iS
EDUCATION

Lien de Corruption



<https://drive.google.com/file/d/1nE-jmQ3O00WjKPZlGe6FHPo2r99LnKM9/view?usp=sharing>





VFX

3iS
EDUCATION

Téléportation



<https://drive.google.com/file/d/1u2aj191u-ypTu5cnVlwyLNq84Atm-5BV/view?usp=sharing>





VFX

3iS
EDUCATION

Brouillard



<https://drive.google.com/file/d/1G-famZ8LK4NDdYT-mUJgwgS0SwmBEBpK/view?usp=sharing>





VFX

3iS
EDUCATION

Retournement de case



https://drive.google.com/file/d/1W5oa7cQdx2Rpp_43HoYmIMRqEPMk5mVI/view?usp=sharing





VFX

3iS
EDUCATION

Corruption Syncristal



<https://drive.google.com/file/d/1Ww-SIL0iYQ1ad6Lc7YP1OziYKOPbmbSu/view?usp=sharing>





VFX

3iS
EDUCATION

Sélection de case



https://drive.google.com/file/d/10dUlb1YASkWpRfBRvqhTOWRh7dgY_i18/view?usp=sharing

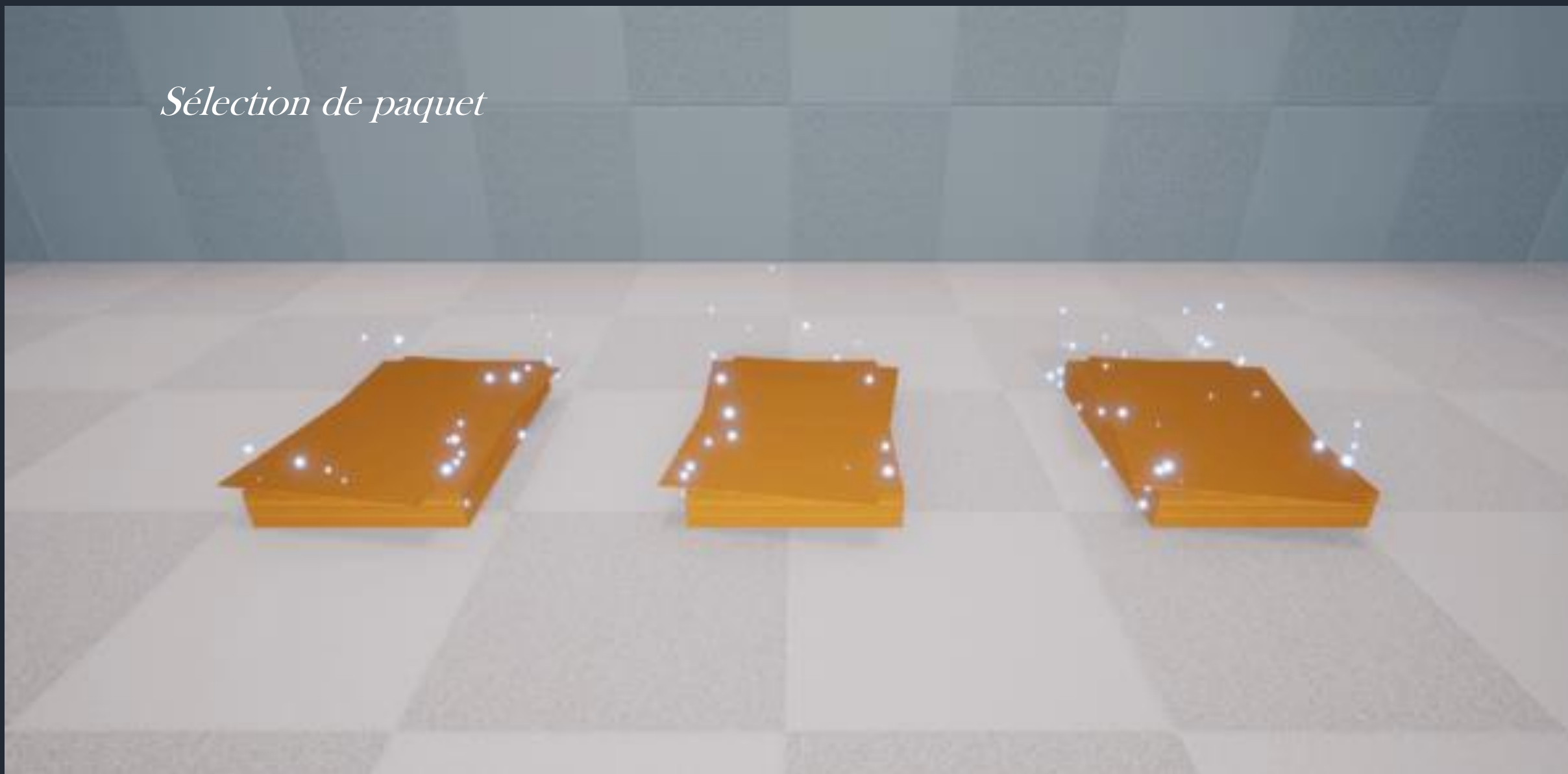




VFX

3iS
EDUCATION

Sélection de paquet



<https://drive.google.com/file/d/1aob0tg9kJ7HKoclC7eQUCs47hqkn5lMR/view?usp=sharing>





SOUND DESIGN

Musique

Les musiques soulignent l'**objectif** du joueur et la **situation actuelle**. Elles indiquent si celui-ci est **en action**, s'il **attend** ou s'il peut **réfléchir à sa stratégie**. Elles utilisent des instruments à consonance **victorienne**.

Ambiance

Les ambiances servent à la **narration** afin de leur apporter des détails servant à la **compréhension des cases**.

Bruitages

Les bruitages d'environnement supportent par leur cohérence les ambiances et permettent d'apporter des **stimulus extérieurs** aux joueurs pour l'occuper. Tandis que les bruitages vocaux, à l'instar des environnements, ont un rôle très important car servant certes à la compréhension mais également à l'apport d'un aspect plus **réaliste et concret** aux *Sponsors*. Ainsi, la population du jeu a une voix ce qui ajoute au jeu davantage de caractère, de **profondeur**.

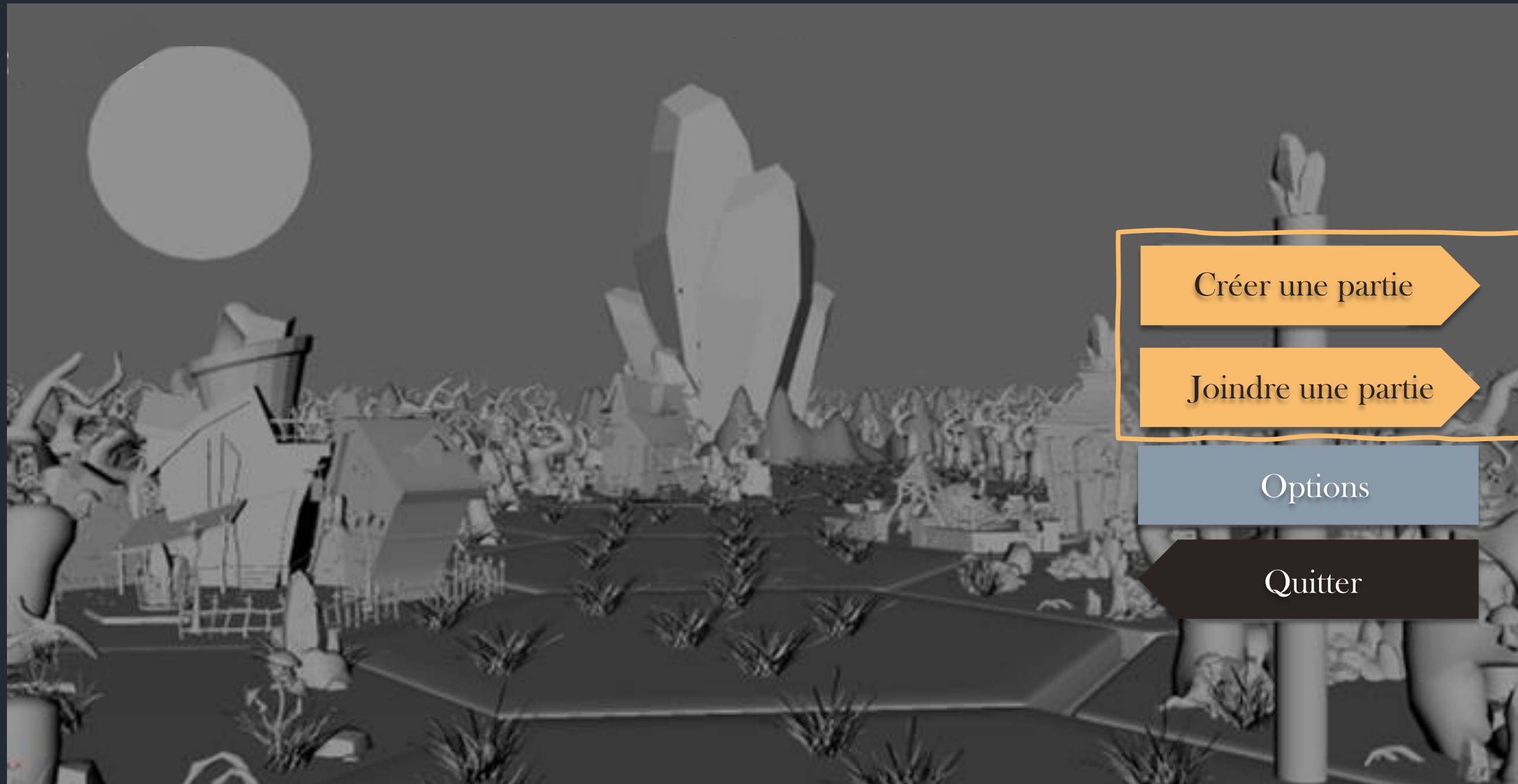
Pour plus d'informations, voir les *Signs & Feedbacks* sonores et visuels [ici](#)

UX / UI





MENU PRINCIPAL





HUD

Tour de jeu restant

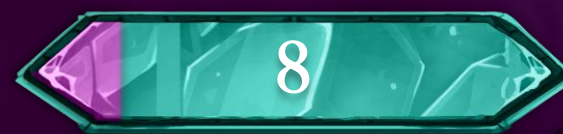
Points d'Action disponibles

*Encadrés de
Héros*

Anim Halier 4
3 4 3

Mène Estrelle 3
3 3 4

Arc Aniste 2
4 3 3



Options

*Tour de joueur
en cours*

*Cartes
en main*

+2 P'tit Boost
0
0

Ajoute 2 à votre ATK

+2 P'tit Boost
0
0

+2 P'tit Boost
0
0

*Bouton de
fin de tour*





COMBAT

Résolution
du Combat

3iS
EDUCATION

Zones de
ciblage

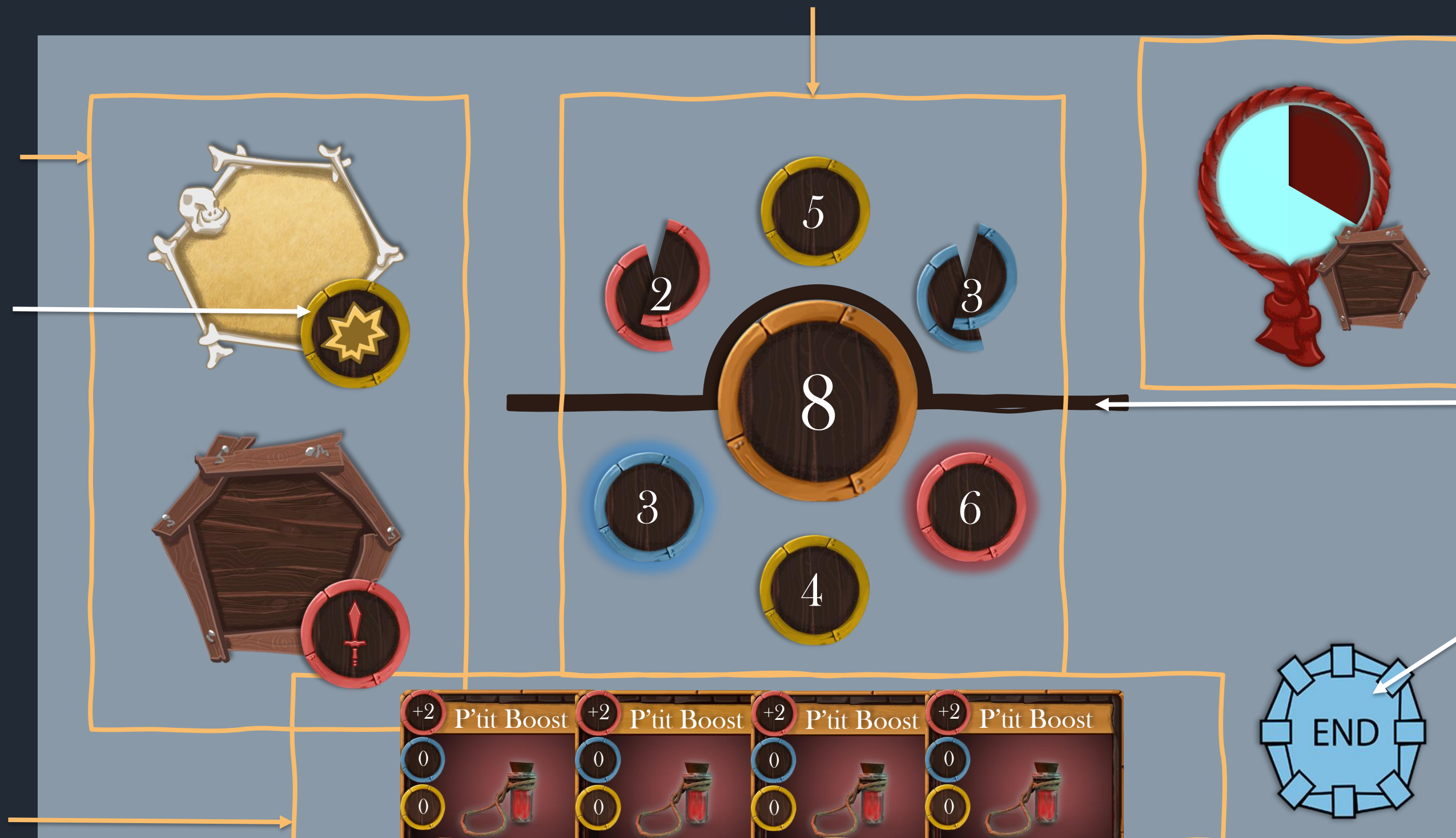
Posture
engagée

Tour de joueur
en cours

Gagnant

Bouton de
fin de tour

Cartes
en main





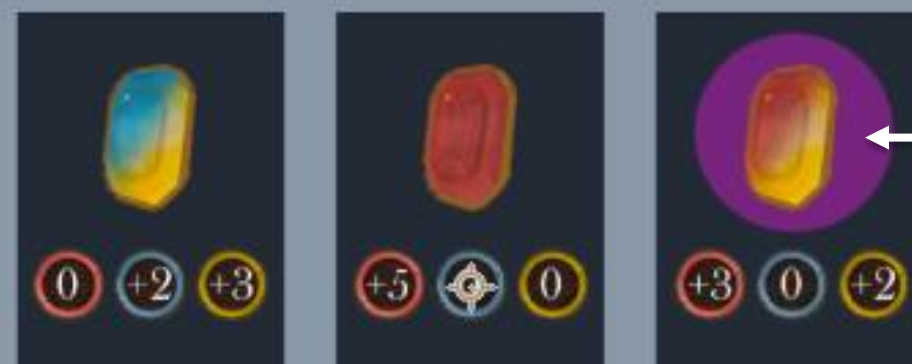
SPONSOR

3iS
EDUCATION



Choisissez une Gemme !

Narration



*Gemme
Corrompue*

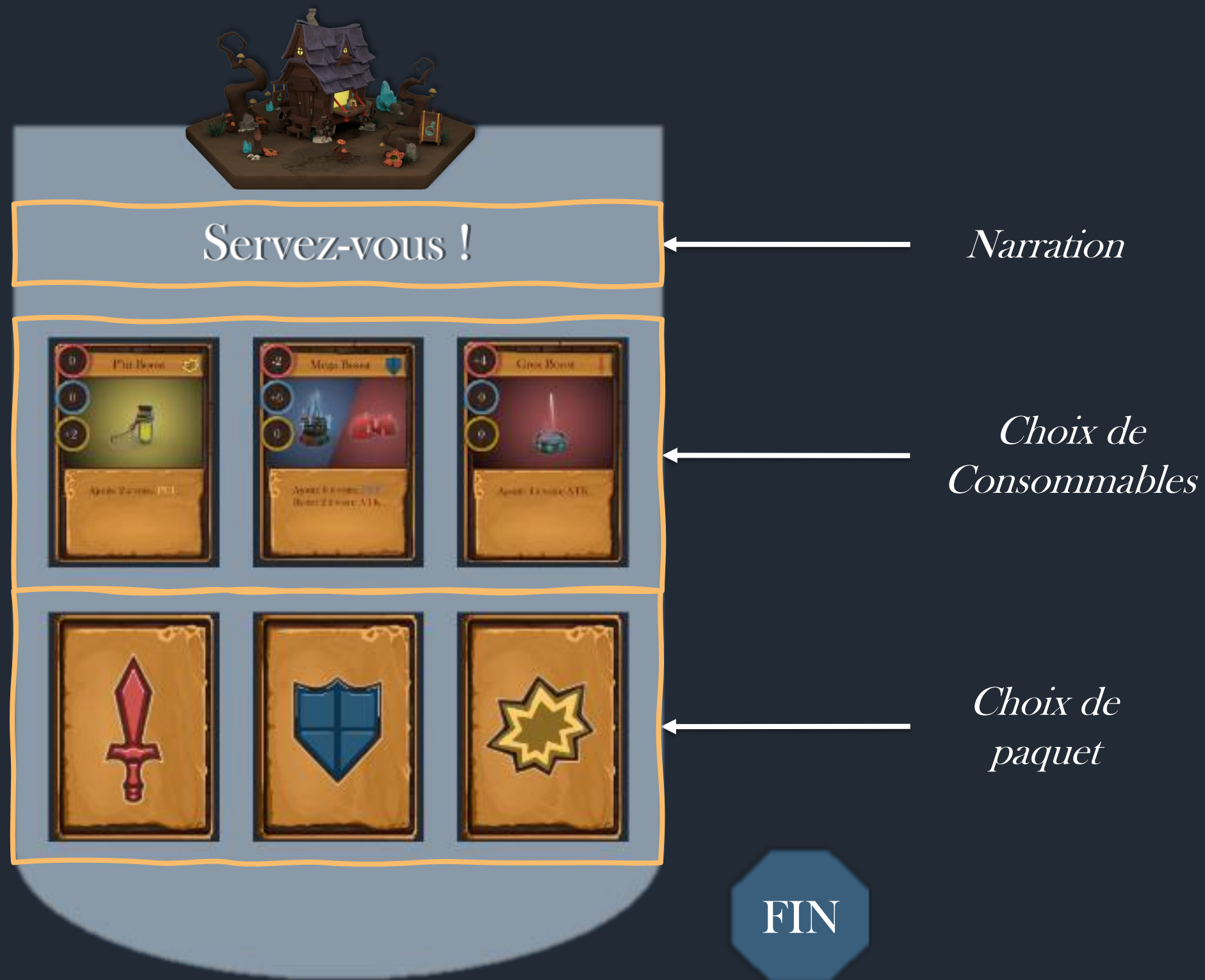


*Choix de
Gemme*

FIN

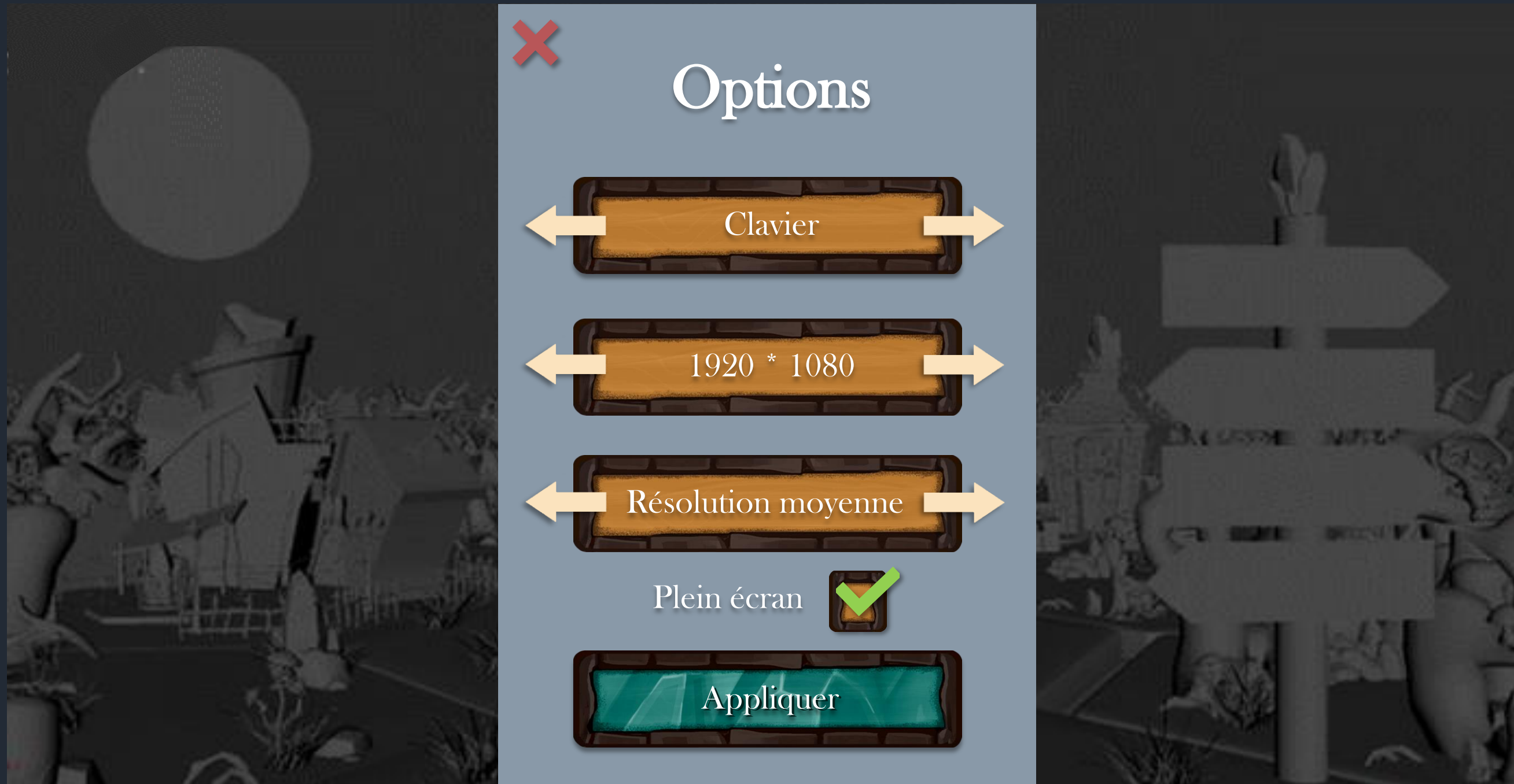


BOUTIQUE DE la ROULOTTE





Options



ORGANISATION





PLANNING & MEDIALIST



Stockage



Les fichiers sont mis en commun sur *Google Drive* accessibles aisément depuis l'ordinateur de chacun grâce à *RaiDrive*. Un suivi de la production est mis en place sur *Monday* avec l'utilisation d'un **planning** général avec des *milestones* et d'une *medialist* pour chaque équipe, chaque *asset* étant associé à une **priorité**.

Milestones	Sous-él...	Owner	Statut	Échéances
Milestone 1	1 7	+2	Validé	oct. 22, '21
Milestone 2	1 18	+5	Validé	déc. 9, '21
Milestone 3	1 24	+5	Validé	janv. 10
Milestone 4	1 17		Validé	févr. 3
Milestone 5	1 11		Validé	févr. 28
Milestone 6	+ 5		Validé	mars 30
Milestone 7 Modifier	+ 14		Validé	avr. 30
Milestone 8 (Production finale !)	+ 36		En Cours	mai 26
Milestone 9 (Son final !)			À Faire	juin 19

Personnages	Sous-él...	Owner	Moodboard	Concept	Échéances 2D
Barde	) 7		Validé	Validé	oct. 4, '21 - déc. 9, '21
Vétérinaire	) 7		Validé	Validé	oct. 4, '21 - déc. 9, '21
Mage	) 7		Validé	Validé	oct. 4, '21 - déc. 9, '21
Lézard Cristallin	) 7		Validé	Validé	oct. 4, '21 - déc. 9, '21
Pantin	) 7		Validé	Validé	oct. 4, '21 - janv. 1, '22
Bandit	) 7		Validé	Validé	oct. 4, '21 - janv. 1, '22
Cristallomancienne	) 7		En attente	En attente	-
Cristallomètre	) 7		En attente	En attente	-
Cristallographe	) 7		En attente	En attente	-

Priorité
Élevée
Élevée
Élevée
Élevée
Élevée
Élevée
Faible
Faible
Faible



LOGICIELS



Communication



Afin de s'échanger des informations facilement, nous utilisons *Discord* ainsi que des discussions dédiées à chaque équipe et sujet important. Ajouté à cela, nous avons instauré une **réunion hebdomadaire** pour s'enquérir de l'**avancement** de chacun. Chaque réunion est résumé en un **compte-rendu**.



Conception



Le projet est réalisé sur *Unreal Engine 4.26*. Le game design est travaillé sur papier et le level design sur *Roll20*. Les assets graphiques sont conçus sur *Photoshop*. Les assets 3D sont ensuite modélisés sur *Zbrush* et/ou *Maya* et enfin texturés sur *Substance Painter*. Le **set up** est réalisé sur *Maya* tandis que l'animation de **motion capture** est sélectionnée sur *Mixamo* et retouchée également sur *Maya*.

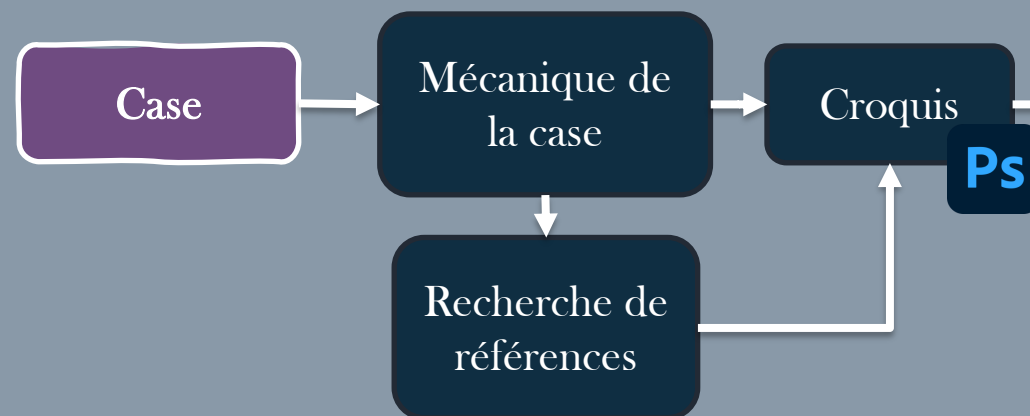
Afin de pouvoir travailler tous sur le même projet *Unreal Engine*, nous utilisons *GitHub*. Ainsi, les graphistes autant que les développeurs et designers peuvent intégrer leurs travaux au fur et à mesure.



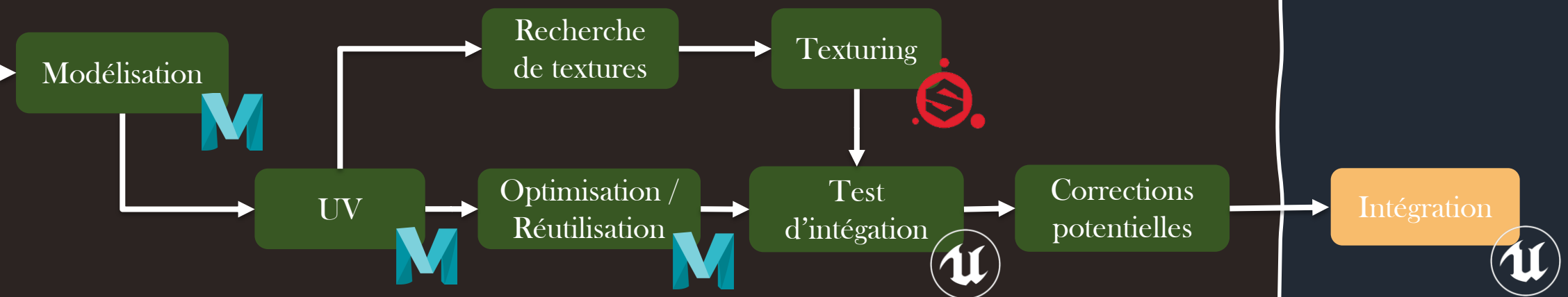


PIPELINE

PRÉPRODUCTION



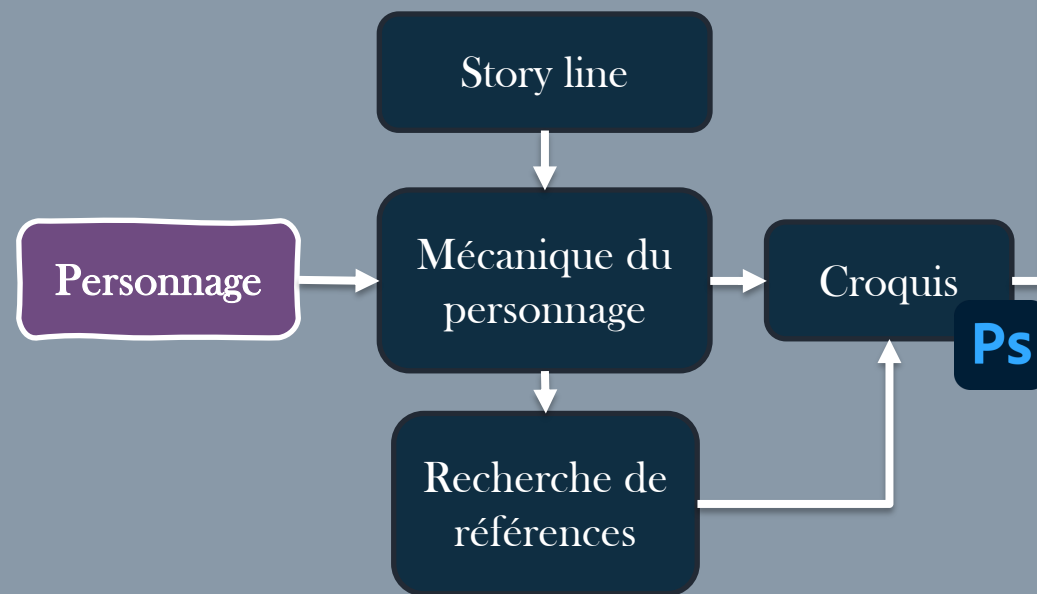
PRODUCTION



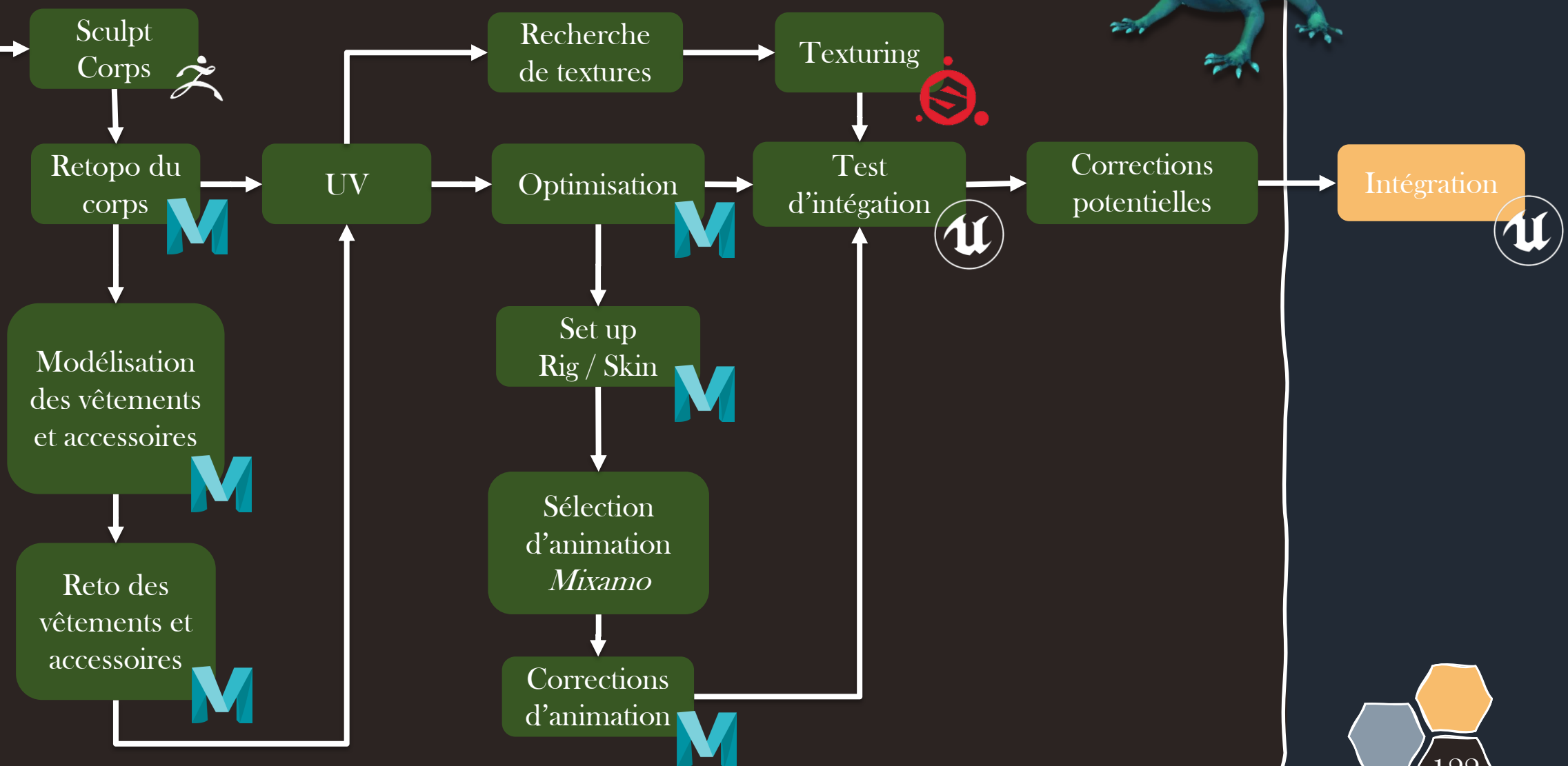


PIPELINE

PRÉPRODUCTION



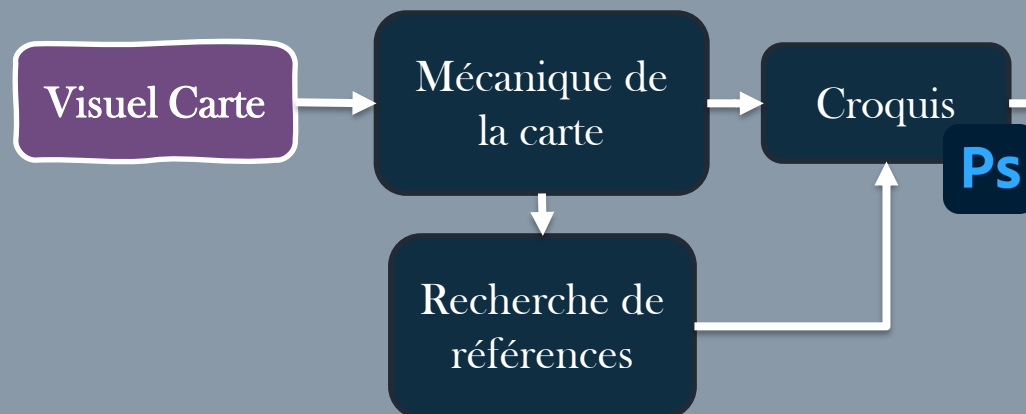
PRODUCTION



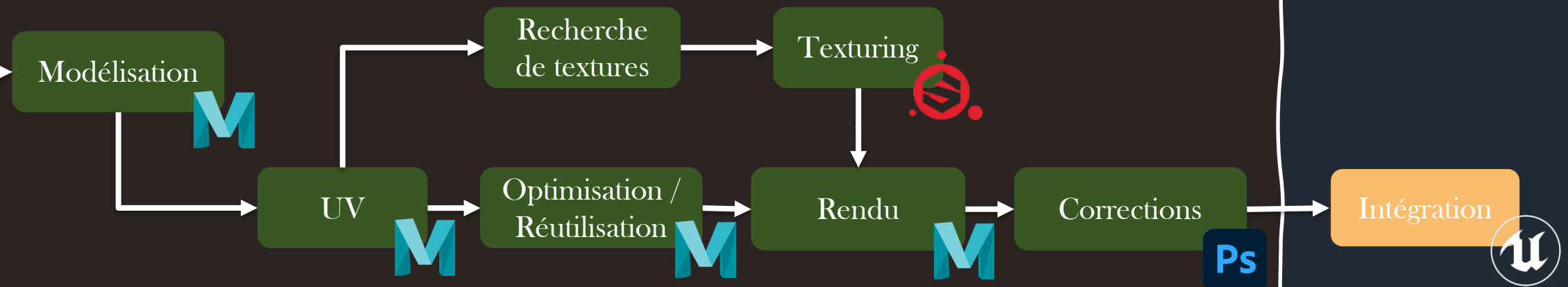


PIPELINE

PRÉPRODUCTION



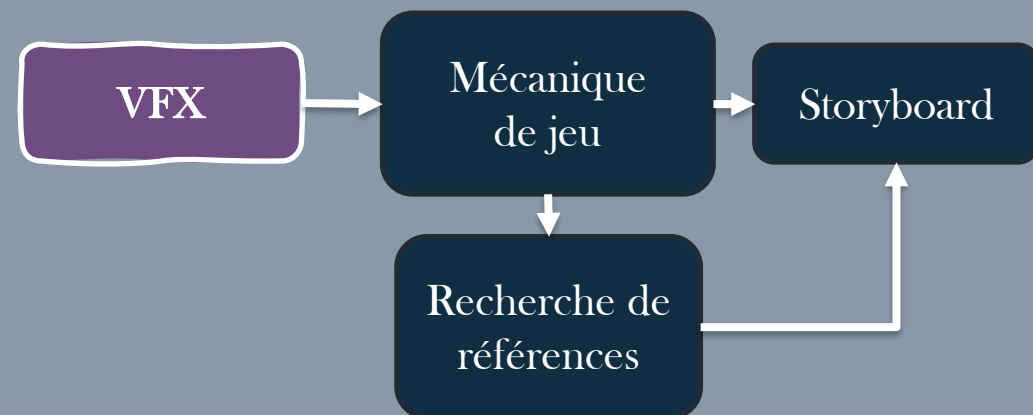
PRODUCTION



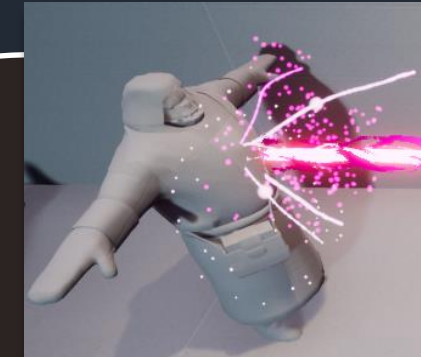


PIPELINE

PRÉPRODUCTION



PRODUCTION



Recherches techniques

Création du FX

Vérification de l'optimisation

Intégration





TESTS

Dès la version papier prête, nous avons mis en place des tests. Ceux-ci nécessitent 3 personnes présentes. Leur rôle est défini ainsi :

Logistique



Note les déplacements
et les actions des
joueurs

Analyse



Écrit les impressions
des joueurs et les
potentiels problèmes

Aide



Met en jeu les joueurs
et explique les
mécaniques si besoin



TESTS

Afin d'optimiser nos retours de jeu, nous avons mis en place **5 formulaires** différents. L'un regroupe l'ensemble de nos questions tandis que les autres se concentrent sur des parties spécifiques du design.

Questionnaire KLAFT

Bonjour à vous, testeur ou testeuse !

Vous vous apprêtez à tester notre jeu, merci pour cela !
Avant de commencer, quelques petites choses à savoir.
Ces informations seront utilisées uniquement dans le cadre de notre formation.
Le jeu en est encore aux premières étapes de design, c'est pourquoi nous sollicitons vos retours concernant celui-ci.
Certaines mécaniques peuvent encore se révéler banales et pourront évoluer par la suite, votre avis compte donc beaucoup pour nous !

Nous espérons que cette partie vous plaira ! Amusez-vous bien !

Comment vous appelez-vous ? *

Réponse courte

Un mail pour vous contacter *

Réponse courte

Questionnaire KLAFT - La Partie

Avez-vous trouvé la partie fun ? *

	0	1	2	3	4	5	
Pas fun	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Fun

Combien de temps a duré la partie ? *

☐ Moins de 30min

☐ 30min - 45min

☐ 45min - 1h

☐ 1h - 1h30min

☐ Plus d'1h30

Questionnaire KLAFT - Les Déplacements

Pour rappel, ces informations seront utilisées uniquement dans le cadre de notre formation.
Le jeu en est encore aux premières étapes de design, c'est pourquoi nous sollicitons vos retours concernant celui-ci.
Certaines mécaniques peuvent encore se révéler banales et pourront évoluer par la suite, votre avis compte donc beaucoup pour nous !

Comment avez-vous trouvé le déplacement de votre personnage ? *

	0	1	2	3	4	5	
Ennuyant	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Intéressant

Comment décririez-vous vos déplacements ? *

Réponse longue

Pour plus d'informations, voir les *Questionnaires* [ici](#)



TESTS

Nous avons également prévu directement dans le code des **balises** afin de récupérer des informations notamment sur la manière dont chaque joueur joue, utilise ses *Points d'Action*, où il se déplace, etc. Grâce à une analyse de ses données récoltées, celles-ci nous permettent ensuite d'**équilibrer** le jeu.

Combinées aux retours de tests, ceux-ci nous permettent de comparer notre vision du jeu à celle de nos joueurs et ainsi apporter des modifications afin d'approcher au plus près de l'expérience souhaitée.



Pour plus d'informations, voir la liste de *Balises* [ici](#)



ÉQUIPE PRINCIPALE



BARRIGAO Tania (Lead Art)

*Direction Artistique
Modélisation & Texturing*



LAMBLOT Leslie

*Game & Level Design
Animation*



LE FEVRE Brieuc

*Modélisation & Texturing
Rendering*



NAYRAC Lucas (Chef de projet)

*Game Design
Modélisation*



STOURBE Florian

*UX Design
Programmation*



WAREMBOURG Kyllian

*Game Design
VFX & Lighting*





ÉQUIPE PRINCIPALE

3iS
EDUCATION



BARRIGAO Tania

06.28.90.45.77

barrigao.tania@gmail.com

artstation.com/taniiaa26



LAMBLLOT Leslie

06.26.16.65.05

leslie2599@club-internet.fr

leslie2599.wixsite.com/portfolio



LE FEVRE Brieuc

07.88.14.18.92

b.lefevre974@hotmail.fr

artstation.com/brieuclefevrefr



NAYRAC Lucas

07.82.20.69.98

lucas.nayrac@gmail.com

lucasnayrac.wixsite.com/website



STOURBE Florian

06.89.48.46.81

flo08320@gmail.com

artstation.com/florianstourbe



WAREMBOURG Kyllian

06.73.80.12.53

kyllian.warembourg@gmail.com

kyllianwarembourg.wixsite.com/portfolio





ÉQUIPE ANNEXE



GRAPHISME

Animations

LEVEZAC Alexandre (enseignant)

Character Design

JANIN Antoine

MILLER Nadia

Logo

CARRENO Xavier

Modélisation 3D

SHOENERBERGER Alexia



NARRATION

Bible

FRANÇOIS--DOR Aldine



PROGRAMMATION

Programmation principale

PASQUERAULT Antoine (enseignant)

Maquette

PELLEGRIN Antoine



SON

Ambiance / Bruitage

ANDRIEU Étienne (Lead Sound Design)

CHAMPION Marc (Assistant Lead)

Musique / Bruitage

GE Jingwen

LEBRETON Pierre-Olivier

MARZIN Lucas