



—וּשְׁבַח—וּשְׁבַח—וּשְׁבַח—וּשְׁבַח—
Magical Removal
—וּשְׁבַח—וּשְׁבַח—וּשְׁבַח—וּשְׁבַח—

2. A. F. T. U. 2. E. Z. Z. U.

Sommaire

2. A. F. T. U. 2. E. Z. Z. U.

1- Fiche d'identité:

- Présentation de l'équipe
- Projet semestriel
- Pitch
- Metrics

3- Game Design:

- Règles
- Inspiration
- Playtest

4- Design Artistique:

- Intentions
- Conception
- Inspirations

ᚱᚱᚦᚦᚱᚱᚱᚱ

Fiche d'identité

ᚱᚱᚦᚦᚱᚱᚱᚱ

Projet Semestriel:

Dans le cadre du projet semestriel, nous avons pour but de créer un jeu de société en se basant sur le matériel d'un jeu antique. Notre jeu se base ainsi sur le hnefatafl signifiant la « table des rois » et est un jeu de stratégie où deux camps, les attaquants et les défenseurs s'affrontent. Pour gagner, les défenseurs doivent s'enfuir et les attaquants doivent prendre le « roi » des défenseurs. Nous avons changé l'utilité de chaque pièce du jeu de base et ainsi, on s'est retrouvé avec un jeu complètement différent du jeu de base.

Pitch:

Dans un monde fantaisiste nous suivons l'histoire de 8 mages voulant emménager dans leur nouvelle demeure, une tour. Pendant le déménagement, les mages ont pour mission d'emporter un cristal magique tout en haut de la tour mais malheureusement l'ascenseur est en panne. Les magiciens doivent donc monter chaque étage en amenant le cristal avec eux. Le cristal est habité d'une force mystérieuse capable d'alimenter en énergie toute la tour.

2A/7542133U

Fiche d'identité

2A/75U2133U

Métriques:

Genre: notre jeu est un puzzle Game se jouant à un joueur.

Durée: un niveau dure entre 2 min et 40 min en fonction de la difficulté.

Cible: la cible du jeu se situe à partir de 7 ans et plus car on estime que pour un puzzle Game, la cible ne doit être ni trop jeune ni trop grande car nos niveaux les plus difficiles requièrent patience et réflexion.

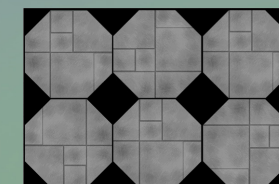
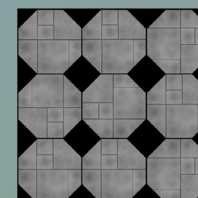
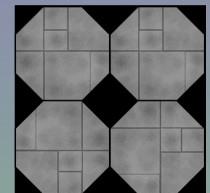
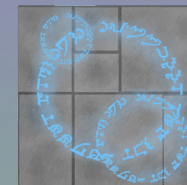
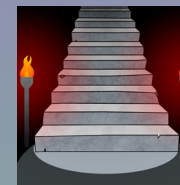
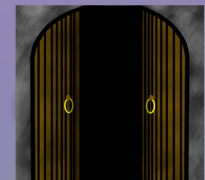
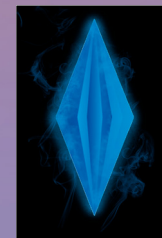
Intentions:

Nos intentions pour notre jeu sont de proposer une expérience de puzzle game à l'ambiance unique offrant réflexion aux joueurs. Notre jeu se repose essentiellement sur le Gameplay et le Level Design qui s'accorde avec pour proposer une difficulté adéquate et graduelle. Chaque niveau doit pouvoir offrir une expérience différente au joueur grâce à plusieurs mécaniques comme les interrupteurs et les portes. La Da est pensée pour proposer un univers cohérent où le joueur peut se retrouver et se sentir impliqué, cela se retranscrit dans nos illustrations et leurs significations entre elles.

Game Design

Matériel:

- 1 livret de niveaux
- 1 pion cristal
- 8 pions mages
- 24 tuiles chemins runiques
Dont 4 tuiles interrupteur au verso
- 16 tuiles de plateau:
 - 9 tuiles en 3x3
 - 6 tuiles en 2x3
 - 1 tuile en 2x2
- 4 tuiles portes avec une porte fermé au recto et une porte ouverte au verso.
- 1 tuile escalier



Game Design

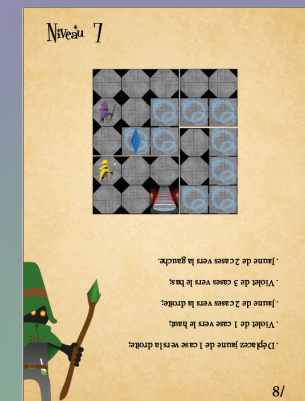
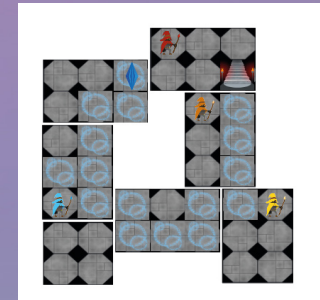
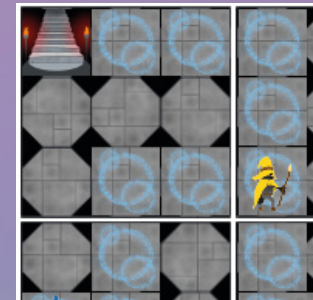
But du jeu:

Dans Magical Removal vous coordonnez des mages dans une tour pour déplacer un puissant cristal magique.

Mise en place:

Le jeu commence par la mise en place des éléments du jeu. Cela se fait par le livret de niveaux. Celui-ci contient tous les niveaux du jeu classés par difficulté croissante. Chaque page montre un schéma du début du niveau, la liste de matériel requise et la solution du niveau.

Exemple de mise en place:



Game Design

Les déplacements:

- Le cristal reproduit exactement les mouvements des mages. Lorsque vous déplacez un mage, vous devez impérativement déplacer le cristal du même nombre de cases dans la même direction.
- Les mages se déplacent toujours orthogonalement de n'importe quelle distance.
- Le cristal ne peut pas quitter le chemin runique.
- Un mage qui commence la partie hors du chemin runique ne pourra pas le traverser.
- Inversement un mage qui commence

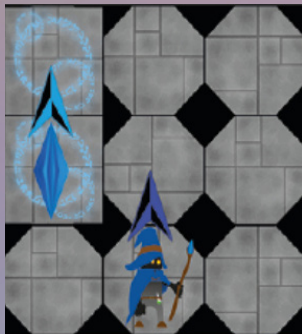
dans le chemin runique ne pourra jamais le quitter.

- Si le cristal ne peut pas faire un mouvement vers une direction (à cause d'un obstacle), aucun mage ne pourra aller dans ce sens.

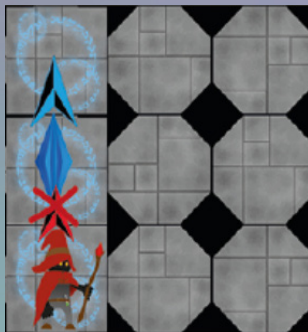


Dans cette situation le cristal peut se déplacer vers le bas mais pas le mage. Le mouvement n'est donc pas possible.

Game Design



Ici le mage peut se déplacer en haut ainsi que le cristal. Le mouvement est possible.



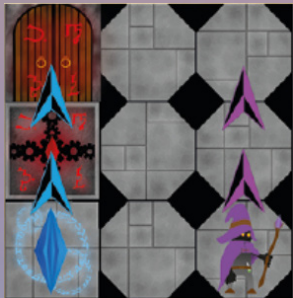
Ici le cristal bloque le mage. Le mouvement n'est donc pas possible.

Tuiles Spéciales:

Certaines tuiles ont des effets particuliers:

- La tuile escalier marque la fin du niveau, amener le cristal dessus fait changer le niveau.
- La tuile porte se trouve sur le chemin runique et bloque le cristal ainsi que les mages. Elle est signifiée par une porte avec des runes dessus.
- La tuile interrupteur peut être activée en passant le cristal dessus. Lorsque cela est fait, on retourne la tuile porte qui est maintenant en position ouverte. Si on repasse sur la tuile interrupteur alors qu'une porte est ouverte, celle-ci se ferme.

Game Design



Ici en faisant monter le mage, on déverrouille automatiquement la porte.

Fin de partie:

La fin de partie correspond au moment où le cristal atteint la tuile spéciale escalier signifiant que le niveau est terminé. Le livret de niveaux indique par la suite la prochaine mise en place. A noter que la solution de chaque niveau est noté sur le livret mais cela veut pas dire que c'est la seule solution possible.

Inspiration:

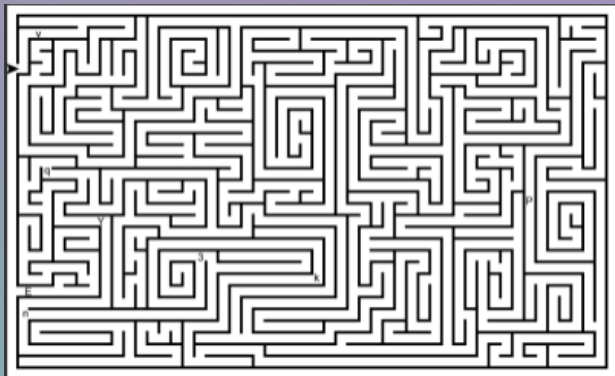
Magical Removal est un jeu de puzzle game donc on est allé chercher nos inspirations de Design dans des jeux similaires



Rush Hour est un puzzle game où le but est de faire une voiture des embouteillages. Le but est de sortir avec la voiture rouge en évitant les autres voitures.

Game Design

Le Gameplay est similaire à notre jeu grâce à des mises en places différentes entre niveaux et une difficulté graduelle. Rush Hour est notre plus grande inspiration pour le Level Design.

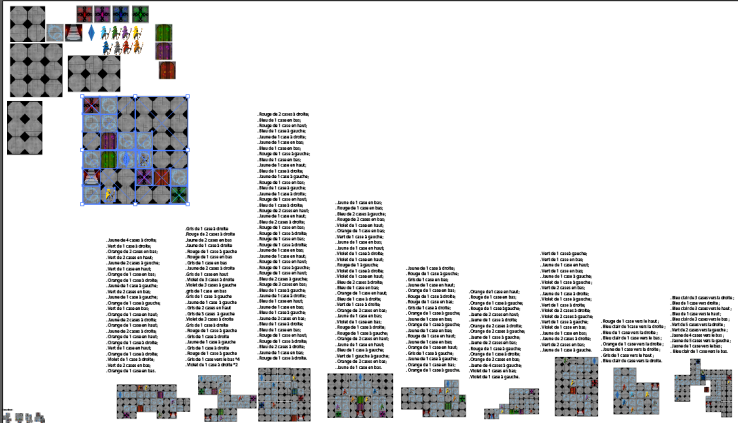


Le labyrinthe est un puzzle game ultra populaire dont la fabrication de niveau va rejoindre la création de niveau dans Magical Removal.

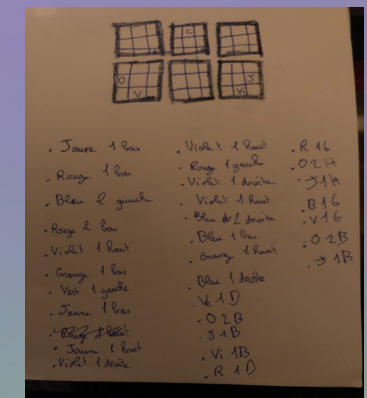
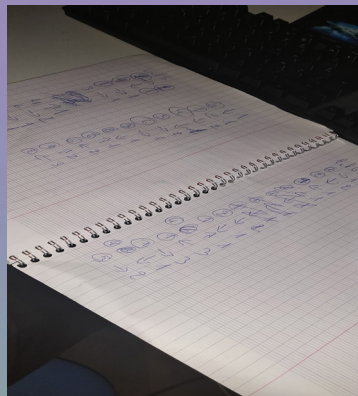
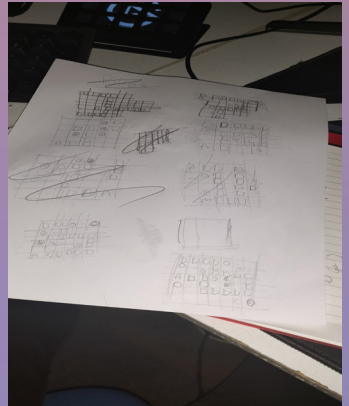
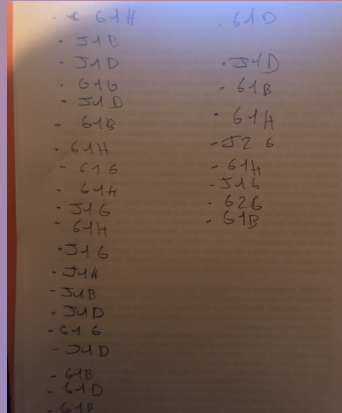
Playtest:

Les playtest ont eu lieu en comité réduit. Nos Level Designer ont pu faire tester leurs niveaux notamment à leur famille, pour avoir un retour de personnes non adeptes au Game Design, et à des collègues de travail, eux adeptes de Game Design. Cela a été nécessaire pour établir la difficulté des niveaux et le classement de ceux-ci.

Beaucoup de niveaux ont notamment fini à la poubelle à cause de problèmes de Design repérés lors de ces mêmes Playtest.

[illegible]

Atelier de création, c'est là où on va tester les niveaux en écrivant la solution pour ensuite les ajouter dans le livret en fonction de la difficulté. Ici tout les niveaux ajoutés sont considérés de difficulté moyenne.



Esquisses et notes de niveaux réalisés sur papier.

Design Artistique

Intentions:

Nos intentions de Design sont de créer un univers cohérent avec nos mécaniques de jeu. Lors du processus de création du jeu, une de nos plus grosse contrainte était de créer un univers autour des mécaniques présentes alors. Le thème des magiciens nous est venu alors et le reste de la DA s'est fait alors naturellement. Chaque pièce designé a pour but de recouvrir une mécanique. Les portes sont des obstacles, les interrupteur sont les clés. L'escalier signifie changer de niveau. Chaque niveau correspond à un étage. Tout est lié et tout a pour but de créer un univers cohérent.

Conception:

Les illustrations de chacune des pièces ont été réalisés sur les logiciels Illustrator et Photoshop.



La réalisation tangible a eu lieu une fois toutes les illustrations terminées. Les illustrations ont été imprimées sur du papier autocollant pour ensuite être collé sur du carton où un côté a été peint en noir.

Game Design



La boîte a été réalisée sur-mesure pour accueillir toutes les tuiles et garder un espace pour pouvoir les récupérer facilement. Des petites pochettes sont aussi utilisées pour stocker les pions mages et le pion cristal. Un emplacement spécial est réservé au livret de règles et au livret de niveaux



Game Design

Inspirations:



Les mages sont inspirés de ce fanart.
Puisque les mages ont été les premières illustrations réalisés. Cette image a porté tout le projet pour la réalisation de la DA.

Les tuiles réalisées sont inspirées de ces jeux:



Dungeon et Dragons



Dungeon Twister

Puisque nos tuiles devaient rappeler un donjons, on a porté nos recherches sur des jeux représentant des donjons dans leur DA comme notamment Dungeons et Dragons.



