

ቅዱሳን ፊደርላሽን ኮሚሽን

የፌዴራል ኮሚሽን ስልጠና

የፌዴራል ኮሚሽን ስልጠና

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 EXPERIENCE

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 GENERAL

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'invasisseurs 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



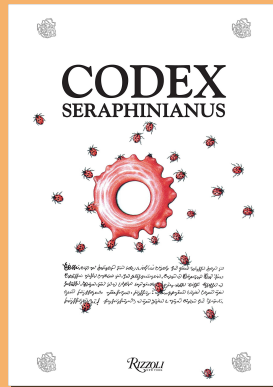
AGE OF EMPIRES (1997)

GAMEPLAY



KINGDOM (2015)

GAMEPLAY, ENEMY DESIGN



CODIX SERAPHINIANUS (1981)

INTERFACE



CIVILIZATION 5 – HAWAII (2010)

STYLE GRAPHIQUE, AMBIANCE SONORE



SELECTIONNER UNE
UNITE/DEPLACER L'UNITE

CONTROLES

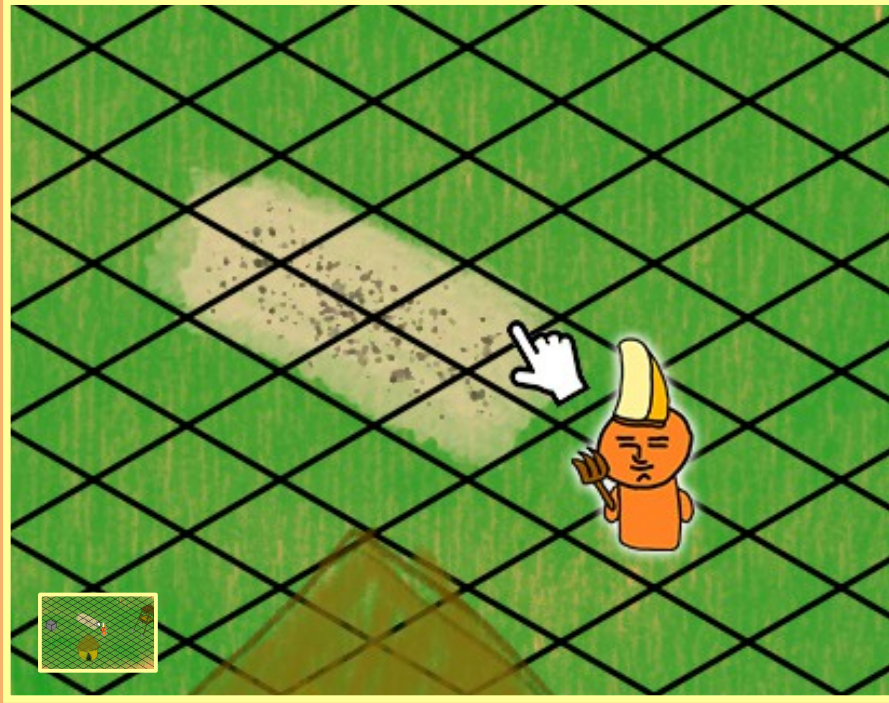


CONSTRUIRE UN
BATIMENT/RECOLTER UNE
RESSOURCE (AVEC UNE UNITE
SELECTIONNEE)



DEPLACER LA CAMERA

CAMERA



- VUE ISOMETRIQUE
- SCROLLING SELON
DEPLACEMENT DE LA SOURIS
- MINIMAP POUR VISION
D'ENSEMBLE ET CLARTE
STRATEGIQUE

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.

RECOLTE

RIEN



⚔️⚔️⚔️

CONSTRUIT

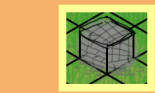


TOUR DE GUET

PIERRE



⚔️⚔️⚔️

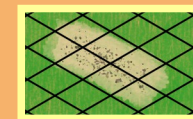


MUR DE PIERRE

BLE



⚔️⚔️⚔️



CHAMP

BOIS

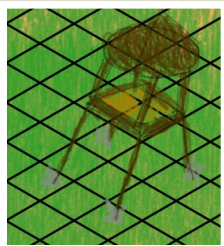


⚔️⚔️⚔️



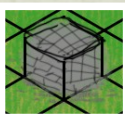
HUTTE

BATIMENTS



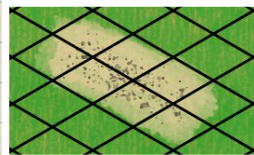
TOUR DE GUET

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

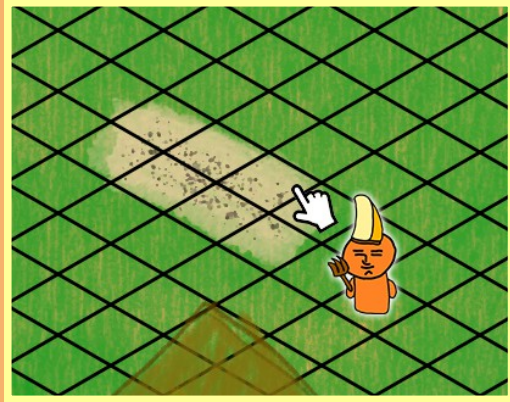
Permet de récolter du blé. Le blé ne sert pas à construire des bâtiments mais nourrit la population. Chaque unité consomme 1 blé par jour. En cas de pénurie, il est impossible de créer de nouvelles unités.



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

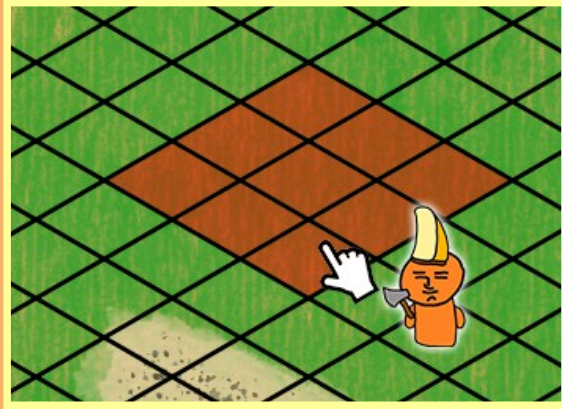
MECANIQUE MENTALE

COMPETENCES : PRISE DE CHOIX TACTIQUE,

GESTION

<u>Récolter des ressources</u>	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

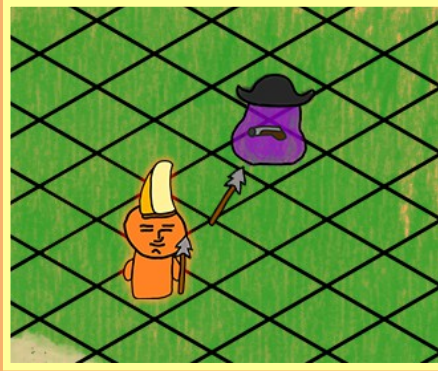
MECANIQUE MENTALE

COMPETENCES : STRATEGIE

D'ENSEMBLE, GESTION

Construire un bâtiment	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

<u>Attaquer un ennemi</u>	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
Prédictibilité	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

Mécanique
récolter des
ressources

Blé

Pierre

Bois

Temps de
récolte (durée)

Facile

Difficile

Moyen

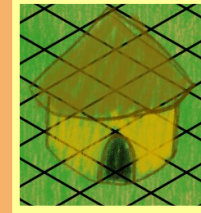
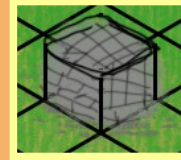
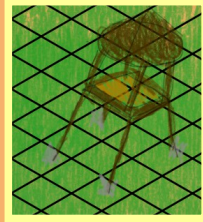
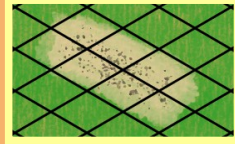
Rendement
(durée)

Difficile

Facile

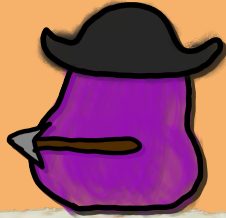
Moyen

MATRICES DE VARIATION



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

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>	Difficile
Vitesse de déplacement	Moyen	<i>Facile</i>	Difficile
Prédictibilité	Moyen (se déplacer, attaquer)	Moyen (se déplacer, attaquer à distance)	Difficile (se déplacer, attaque, attaque à distance, attaque de zone, invoque des ennemis)
Puissance d'attaque (durée)	<i>Facile</i>	<i>Facile</i>	Difficile
Portée max (taille de la zone à l'écran)	<i>Facile</i>	Moyen	Difficile

0000 !

MERCI !