

Wheels of Nature

Aymeric GODIVIER



Sommaire

Présentation :	page 2
L'histoire	page 2
But du jeu	page 2
Déroulé d'une partie	page 2
Description détaillée des éléments de gameplay	page 6
Le terrain	page 6
Les roues des éléments et les ressources	page 7
- Les roues des éléments	page 7
- Les ressources	page 8
Les animaux	page 9
Proposition de direction artistique	page 12
Aspect visuel	page 12
Sons et musique	page 13
Possibilités d'évolution	page 14
Difficulté	page 14
Thème	page 14
Autres supports	page 15

Présentation

L'histoire :

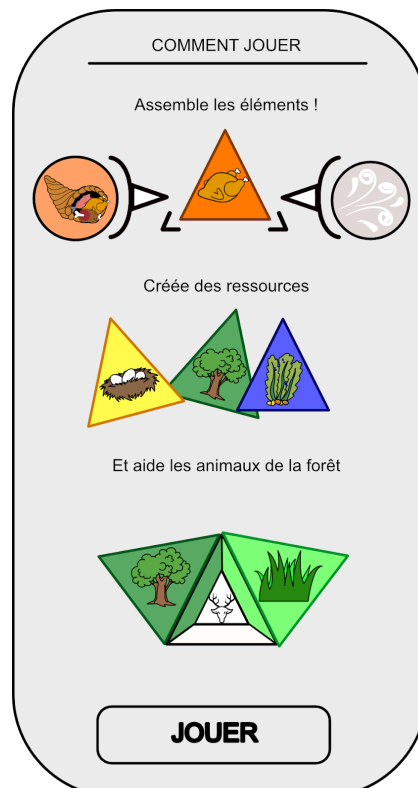
Dans Wheels of Nature vous incarnez Reka, esprit de l'eau, de la terre et de l'air, ainsi que sa sœur Diana, esprit des plantes, de la nourriture et du foyer. Ensemble vous avez pour mission de rétablir un écosystème en répondant aux besoins de divers animaux.

But du jeu :

Le jeu se joue sur un terrain constitué d'une grille divisée en triangles. Régulièrement, des tuiles triangulaires représentant des animaux apparaissent. Chaque animal a des besoins différents et vous devrez les placer correctement afin d'y répondre au mieux. Pour remplir ces besoins, il faut créer différentes ressources en combinant un à un les éléments des esprits Reka et Diana. Chaque esprit dispose de trois éléments ce qui permet donc de créer neuf ressources différentes. Vous devrez ensuite placer judicieusement ces ressources afin d'optimiser l'espace et marquer le maximum de points dans le temps imparti.

Déroulé d'une partie :

Lorsque le joueur lance le jeu pour la première fois, il tombe d'abord sur un tutoriel :



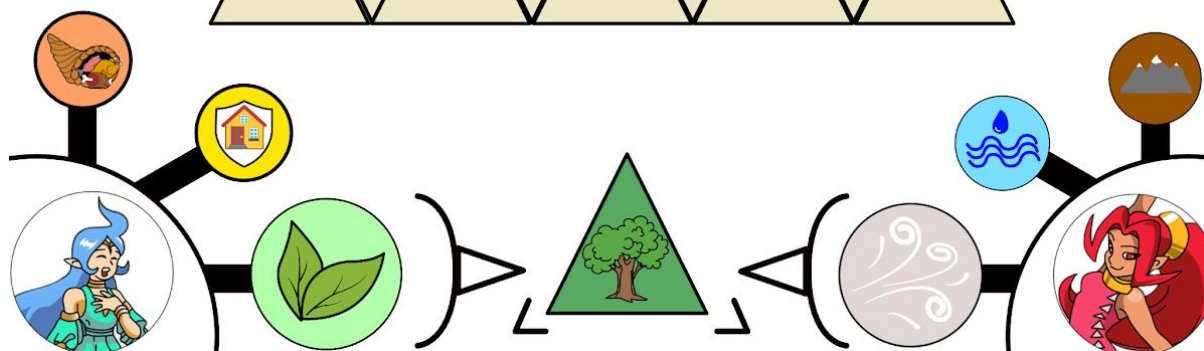
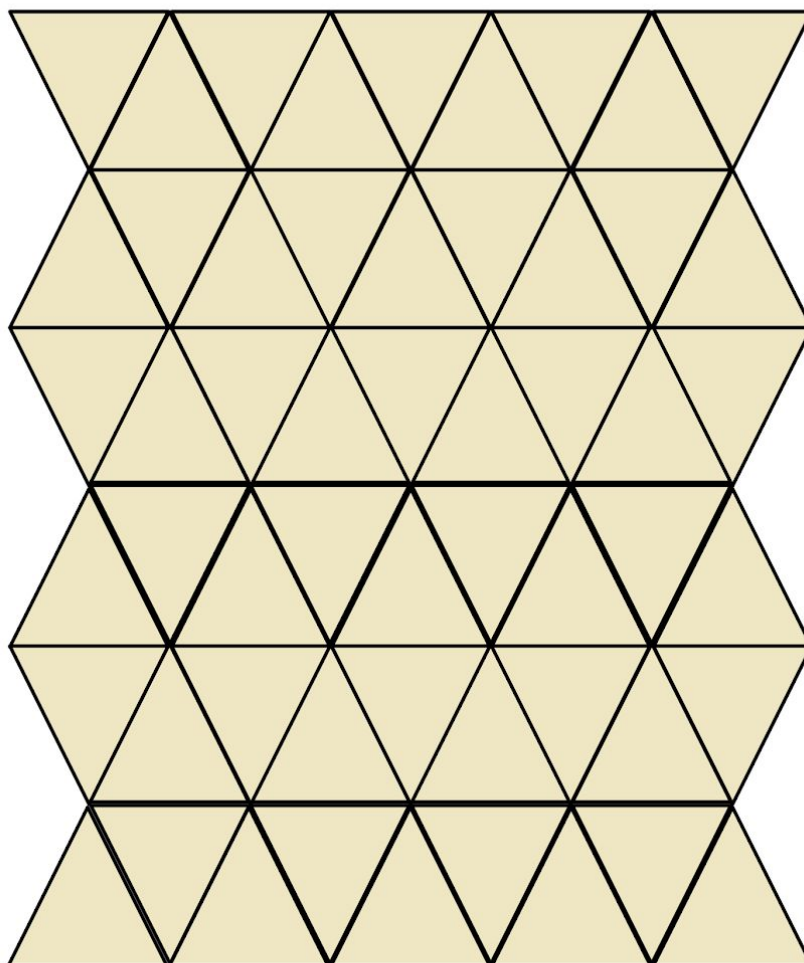
Il arrive ensuite sur l'écran principal du jeu :

01 : 27

0 pts

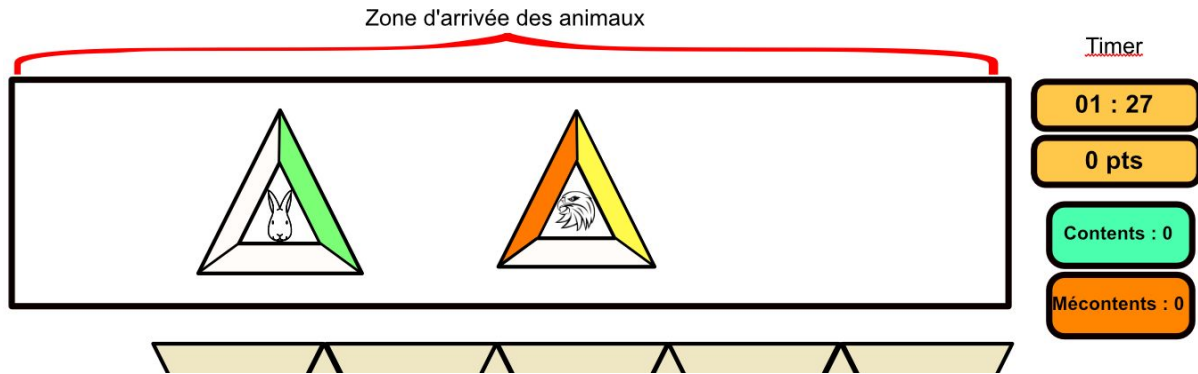
Contents : 0

Mécontents : 0

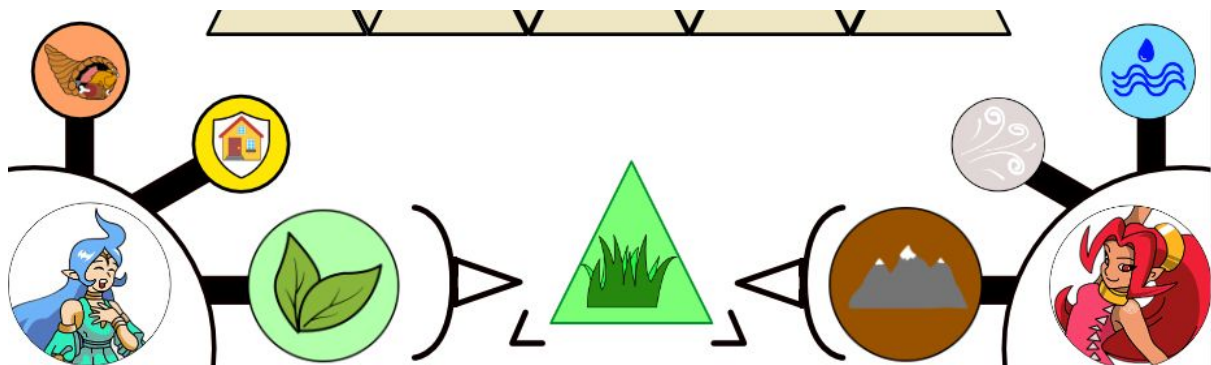


Une fois la partie commencée, le temps commence à s'écouler et le joueur a alors une minute trente pour marquer le maximum de points.

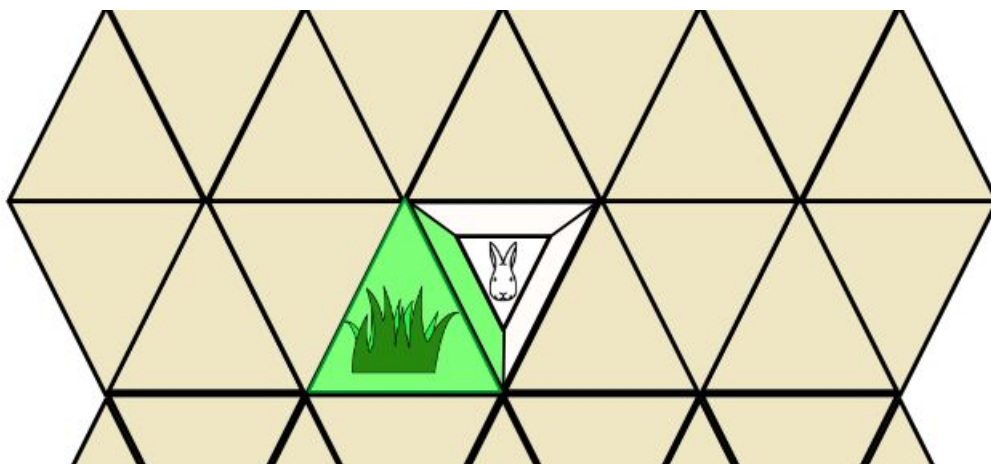
Les animaux commencent à apparaître dans la zone d'arrivée :



Le joueur décide alors de combiner l'élément des plantes avec celui de la terre afin de créer de l'herbe :



Le joueur dispose donc d'une ressource herbe qu'il décide de placer plus ou moins au milieu du terrain. Il prend ensuite le lapin en haut qu'il déplace sur le terrain et le pose à droite de l'herbe :



La partie continue ainsi, le joueur crée de nouvelles ressources et place les animaux qui arrivent au fur et à mesure jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Une fois la partie terminée, le joueur arrive sur un écran de fin de partie qui lui indique les animaux qu'il a placés, les animaux mécontents ainsi que son nombre de points :

PARTIE TERMINÉE

Nombre d'animaux contents 7 :

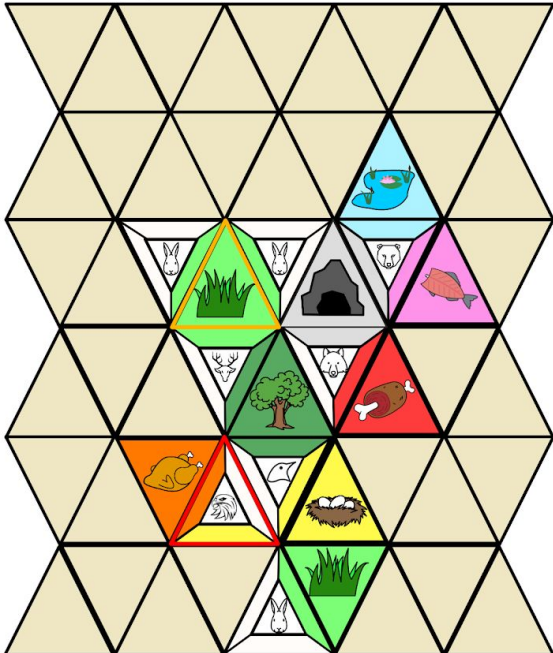
- Lapins x 3 : 75 pts
- Cerf x 1 : 50 pts
- Loup x 1 : 75 pts
- Pinson x 1 : 50 pts
- Ours x 1 : 150 pts

Nombre d'animaux mécontents 1 :

- Aigle x 1 : -35 pts

Ressource optimale x 1 : 100 pts

465 points !



REJOUER !

QUITTER

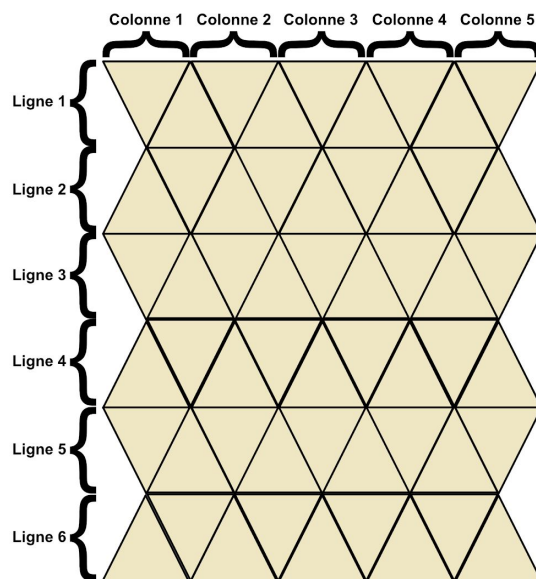
Le joueur peut alors décider de relancer une partie ou bien de simplement quitter le jeu.

Description détaillée des éléments de gameplay

Le terrain :

Il est constitué de cases triangulaires qui se répartissent en six lignes et cinq colonnes. C'est sur ces cases que le joueur vient déplacer les différents animaux et les ressources.

J'avais dans un premier temps envisagé une grille en hexagones plus classique mais bien que cela augmentait le nombre d'options pour le joueur, le nombre de choses à appréhender augmente également ce qui accroît la difficulté globale du jeu.

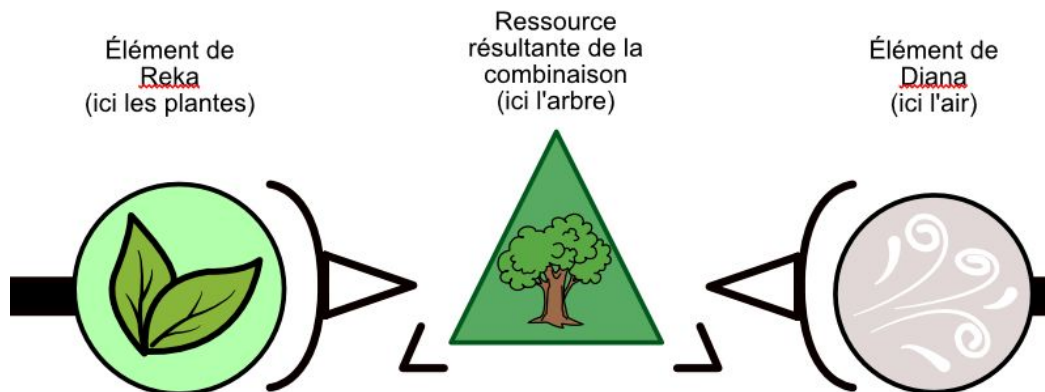


Terrain vide

Les roues des éléments et les ressources :

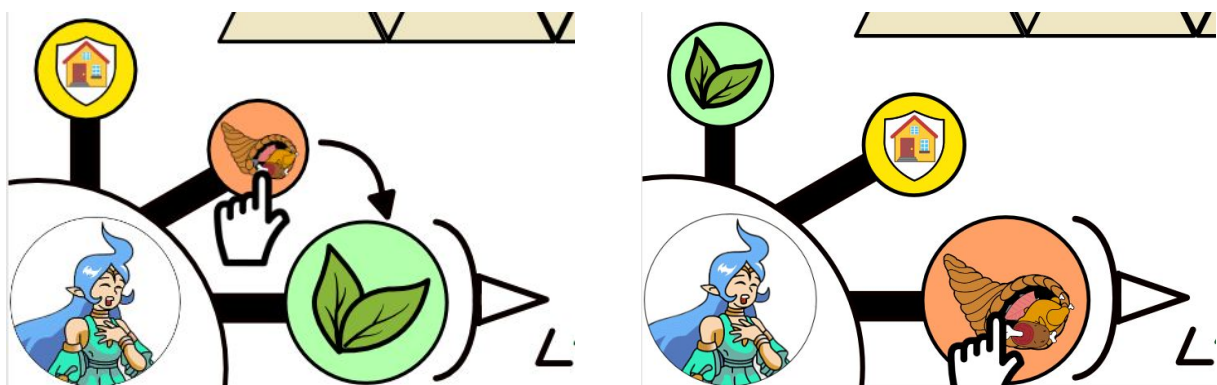
- Les roues des éléments :

Ces roues sont les représentations des pouvoirs de Réka et Diana. Il y en a deux et chacune comporte trois éléments. En combinant un à un les différents éléments des deux roues, on peut créer une nouvelle ressource :



Temps que la combinaison n'est pas modifiée, la ressource résultante est continuellement renouvelées dès que le joueur la déplace pour la poser sur le plateau. Pour créer une ressource différente, le joueur doit alors changer un des deux ou les deux éléments.

Afin de sélectionner un nouvel élément, il suffit de faire glisser la roue avec le doigt jusqu'à ce que l'élément voulu soit dans l'emplacement en bas :



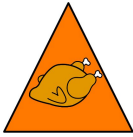


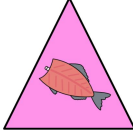


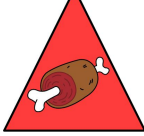


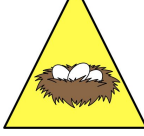


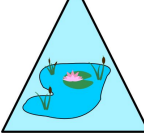







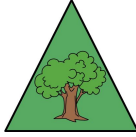






L'élément qui était dans l'emplacement précédemment se retrouve alors en haut de la roue ce qui permet de continuer le cycle.

- **Les ressources :**

Les ressources servent à combler les besoins des animaux. Elles sont créées grâce à la combinaison des éléments et apparaissent sous formes de tuiles triangulaires. Ces tuiles peuvent être placées sur n'importe quelle case vide du terrain en les faisant glisser avec le doigt et s'adaptent automatiquement à la forme de la case (triangle pointe vers le haut ou vers le bas).

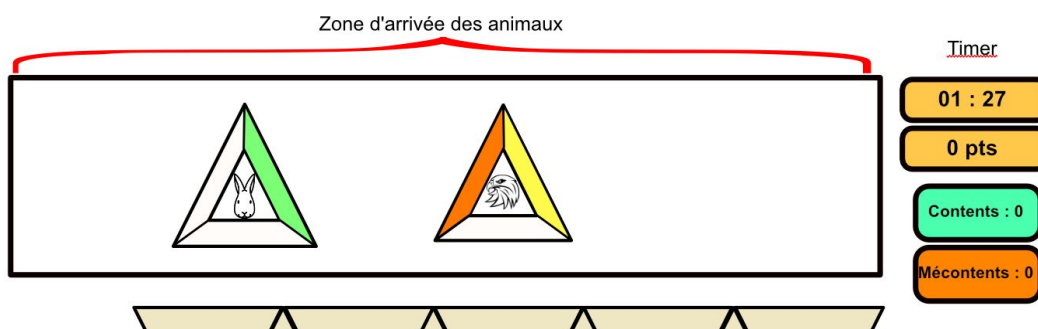
Ci-dessous une liste des éléments et de leur différentes combinaisons :

Élément de Reka	Élément de Diana	Ressource résultante
Nourriture 	Air 	Poulet 
Nourriture 	Eau 	Saumon 
Nourriture 	Terre 	Viande 
Foyer 	Air 	Nid 
Foyer 	Eau 	Lac 
Foyer 	Terre 	Grotte 

Élément de Reka	Élément de Diana	Ressource résultante
Plantes 	Air 	Arbre 
Plantes 	Eau 	Algues 
Plantes 	Terre 	Herbe 

Les animaux :

Ils apparaissent sous formes de tuiles triangulaires dès le début de la partie dans la zone d'arrivée située en haut de l'écran :



Il peut y avoir jusqu'à quatre animaux dans cette zone et dès qu'un joueur en prend un pour le placer sur le plateau, il est remplacé par un autre animal de façon aléatoire.

Chaque animal peut être placé sur n'importe quelle case vide du terrain mais pour rapporter des points, un animal doit avoir tous ces besoins comblés. Un animal qui n'a pas tous ces besoins comblés fera perdre des points à la fin de la partie proportionnellement au nombre de besoins qui ne sont pas satisfaits. Si le joueur place une ressource qui satisfait trois animaux, elle est considérée comme optimale et le joueur gagne un bonus de points.

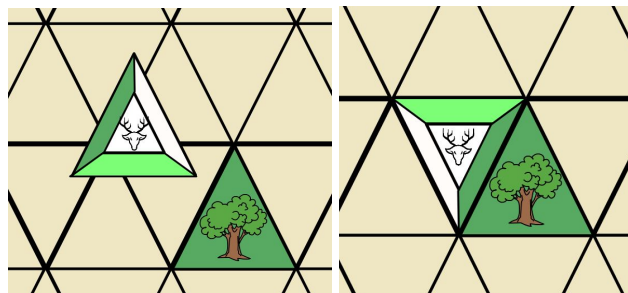
Des indicateurs sous le timer indiquent en permanence combien d'animaux sont totalement comblés et combien ne le sont pas entièrement.

Chaque animal peut avoir entre un et trois besoins et qui nécessitent des ressources différentes pour être comblés. Ces besoins sont indiqués sur les côtés de la tuile avec une couleur différente qui correspond à chaque ressource.

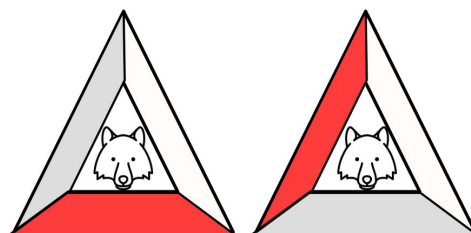
Étant donné que tous les animaux n'ont pas besoin du même nombre de ressources certains animaux sont donc plus facile que d'autre à placer. C'est pourquoi ils n'ont pas tous la même probabilité d'apparaître dans la zone d'arrivée. Afin de ne pas rendre le jeu trop dur, plus un animal a besoin de ressources différentes, moins il a de chances d'apparaître.

Il a actuellement sept animaux dans le jeu. J'ai préféré rester sur un nombre raisonnable d'animaux car avec les six éléments et les neufs ressources cela fait déjà suffisamment de choses à appréhender. Cependant, s'il s'avère que le jeu est trop facile avec sept animaux, il est possible d'en rajouter facilement.

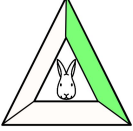
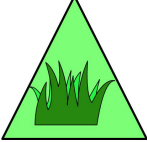
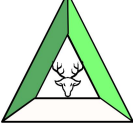
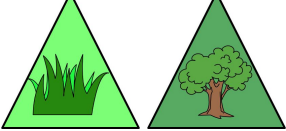

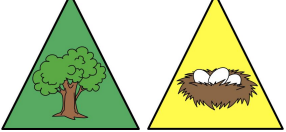
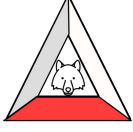
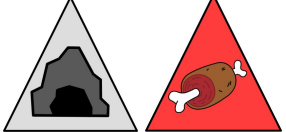

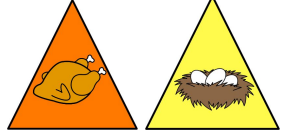
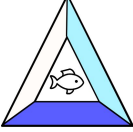
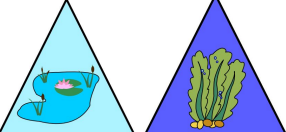
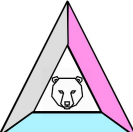
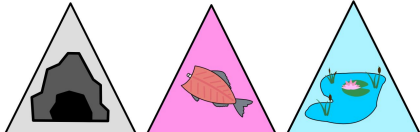
De façon similaire aux tuiles de ressources, les tuiles d'animaux tournent automatiquement pour s'adapter au sens de la case. De plus, quand une ressource est déjà placée, si l'animal sélectionné a besoin de cette ressource, la tuile tournera automatiquement pour que le côté qui correspond à cette ressource y soit adjacent :



Comme chaque tuile a trois côtés et que certains animaux ont deux ou trois besoins, certaines tuiles peuvent avoir des variantes avec des besoins qui ne sont pas placés de la même façon. Chaque variante a la même chance d'apparaître :



Ci-dessous la liste des animaux et des ressources qu'ils nécessitent pour être satisfait :

Animal	Besoins
<p data-bbox="432 443 549 479">Le lapin</p> 	<p data-bbox="1050 443 1139 479">Herbe</p> 
<p data-bbox="459 667 521 703">Cerf</p> 	<p data-bbox="986 667 1203 703">Herbe et Arbre</p> 
<p data-bbox="443 880 537 916">Pinson</p> 	<p data-bbox="1007 880 1182 916">Arbre et Nid</p> 
<p data-bbox="453 1093 528 1128">Loup</p> 	<p data-bbox="975 1093 1214 1128">Grotte et Viande</p> 
<p data-bbox="453 1305 528 1341">Aigle</p> 	<p data-bbox="1002 1305 1187 1341">Poulet et Nid</p> 
<p data-bbox="448 1518 533 1554">Carpe</p> 	<p data-bbox="995 1518 1193 1554">Lac et Algues</p> 
<p data-bbox="453 1731 528 1767">Ours</p> 	<p data-bbox="932 1731 1257 1767">Grotte, Saumon et Lac</p> 

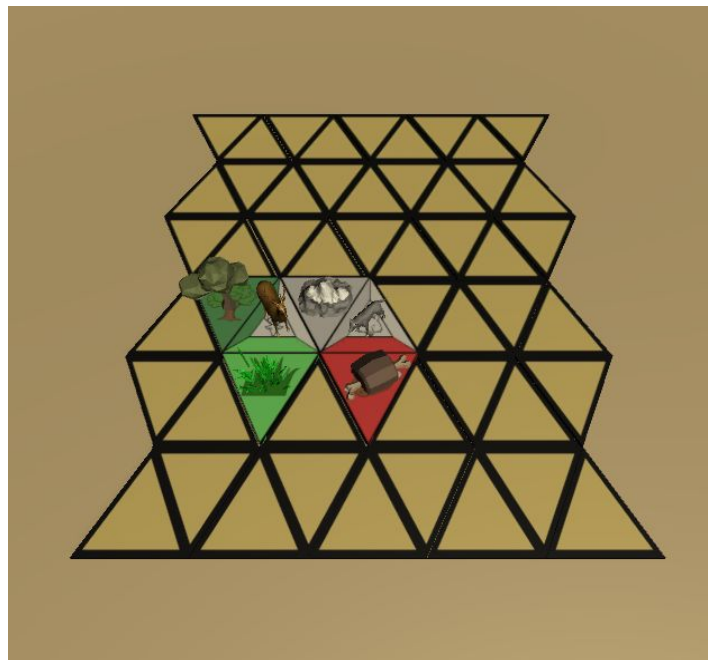
Proposition de direction artistique

Aspect visuel :

Il serait possible d'avoir le jeu avec le plateau et toutes les tuiles en 2D tandis ce que le décor autour et certains éléments d'interface seraient en 3D ce qui donnerait un rendu proche de celui d'Hearthstone :



Afin de renforcer l'immersion et faciliter l'identification des différentes tuiles, il serait possible d'ajouter des modèles 3D par-dessus les tuiles :



Sons et Musique

Concernant les sons, chaque animal aurait un son différent lorsqu'il est posé sur le terrain et un lorsqu'il est pleinement satisfait.

De la même manière, lorsque le joueur crée une nouvelle ressource, un son différent se joue pour chaque ressource.

Exemple pour la création d'un arbre :

<https://www.youtube.com/watch?v=2wQdACbhYcg>

Pour la musique, il faudrait quelque chose d'assez dynamique pour rappeler au joueur qu'il est en temps limité et sans cuivres pour l'aspect naturel, similaire à ce que l'on peut trouver dans Spirit Tracks :

https://www.youtube.com/watch?v=5W_bFLwB0WY

Possibilités d'évolution

Difficulté :

Si l'on désire à l'avenir augmenter la difficulté du jeu, il y a plusieurs moyens assez simples :

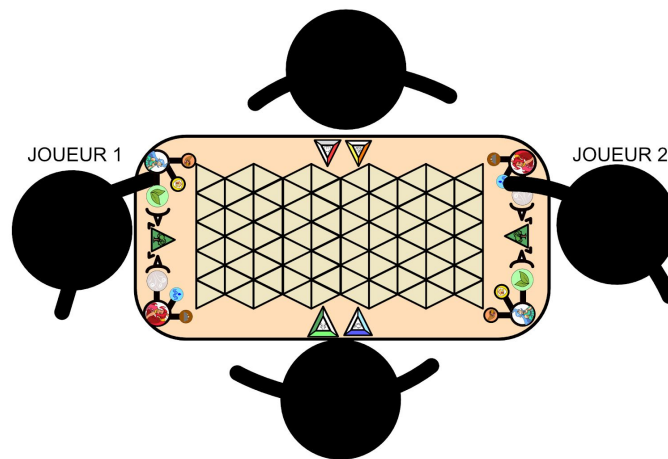
- Passez sur une grille hexagonale : comme évoqué plus haut une grille composée d'hexagones permet plus d'options. On pourrait alors envisager que chaque animal ait besoin de plusieurs fois une même ressources.
- Rajouter des animaux : Il y a pour l'instant sept animaux mais on peut envisager d'en rajouter d'autres qui auraient besoins de différentes combinaisons de ressources actuelles. Par exemple il pourrait y avoir une tortue qui aurait besoin d'herbe et d'un lac ou un renard qui aurait juste besoin de viande.
- Ajouter des éléments : Actuellement, chaque roue comporte 3 éléments pour un total de 9 combinaisons. Rajouter un élément à chaque roue porterait le nombre de combinaisons à 16. Cependant, ce changement ne peut se faire sans ajouter de nouveaux animaux.
- Ajouter une nouvelle mécanique : J'avais songé au début à ajouter une mécanique de prédation où les animaux carnivores mangerait les herbivores s'ils sont placés l'un à côté de l'autre ce qui oblige le joueur à faire plus attention au placement de ses animaux. Si l'on souhaite complexifier le gameplay, on peut envisager d'intégrer cette mécanique.

Thème :

Pour cette version du jeu, j'ai choisi les animaux de la forêt comme thème. Cependant, il est tout à fait envisageable d'adapter le jeu avec d'autres animaux. Par exemple la savane avec des lions, des zèbres et des gnous ou encore la jungle avec des serpents, des paresseux et des alligators.

Autres supports :

J'ai imaginé une version adaptée à quatre joueurs pour une version Swifty Touch. Le jeu reste quasiment identique sauf que cette fois-ci, les joueurs au bout de la table ont chacun leurs roues des éléments (qui pourraient être différente entre le joueur 1 et le joueur 2). Les joueurs sur les côtés ont eux les animaux qui apparaissent devant eux. Tous les joueurs doivent alors coopérer pour placer les animaux et remplir leurs besoins.



J'ai également imaginé une version bien plus simplifiée où les joueurs disposent chacun de ressources différentes. Un animal apparaît au centre avec divers besoins en ressources et les joueurs doivent alors prendre les ressources devant eux pour combler ces besoins au plus vite :

