



~ Neon ~

Game design Document

Intentions:

Neon est un jeu de gestion et de stratégie au tour par tour reprenant les principes fondamentaux du jeu de société Miniville. Il vise à reproduire la même sensation que ce dernier tout en rendant l'expérience plus visuelle et interactive (à la manière de Business Tour). Neon souhaite renforcer le côté stratégique, ajouter la possibilité de contrecarrer les stratégies des autres, renforcer l'interaction entre les joueurs et contrôler l'aléatoire.

Le jeu sera disponible sur PC uniquement dans un premier temps, pourra être adapté sur les smartphone et mobile.

Analyse:

Stratégie:

La stratégie est établie selon les types de bâtiments, le score à effectuer sur les dés, etc... Mais Neon vise à rendre la stratégie plus flexible afin de permettre de changer de stratégie en cours de partie afin d'empêcher les joueurs adverses de progresser ou de progresser soit-même plus rapidement.

Gestion:

Rejoins la stratégie, il est nécessaire d'acquérir le plus de bâtiments possible ou les plus rentables pour remporter plus d'argent, les mêmes types de bâtiment, etc... Il est aussi important de bien gérer son argent, que ce soit pour éviter de tout se faire voler ou bien d'ajouter des protections pour éviter la perte.

Aléatoire:

On ne gagne les ressources nécessaires pour progresser que si les dés donnent le bon numéro. L'aléatoire est rendu plus contrôlable par l'achat des "monuments" permettant d'ajuster le score du/des dé(s) ou de les relancer.

Game Design:

Character:

Le joueur ne contrôle pas de personnage, il agit sur le jeu en étant lui-même le personnage.

Camera:

Vu de ¾ sur le terrain de jeu.

Contrôles:

A la souris.

Grands principes:

A la manière de Miniville, Neon est un jeu de gestion et de stratégie consistant à acheter des structures urbaines qui rapportent plus ou moins d'argent à chaque fois que le bon chiffre tombe sur le dé. Le but du jeu est d'acheter tous les "monuments" avant les autres joueurs.

Règles du jeu:

Le terrain de jeu est composé de deux grandes parties, une zone d'achat pour sélectionner les structures à acheter et à ajouter dans notre espace et l'espace des joueurs où se regroupent toutes les structures achetées et l'argent.

Les joueurs commencent avec un bâtiment qui permet de gagner une pièce par tour et déjà une certaine somme (à voir plus tard) afin de pouvoir avoir toujours une action à réaliser à chaque tour.

Au début du tour, le joueur choisi de lancer un ou deux dés. Le résultat sur le ou les dés permet de faire remporter une certaine somme d'argent en fonction des structures déjà possédées par les joueurs.

Chaque tour, les joueurs ne peuvent effectuer qu'une seule action parmi quelques possibilités:

- Acheter un bâtiment et le placer sur le terrain
- Acheter un monument et le placer sur le terrain
- Racheter un bâtiment d'un adversaire lorsque les conditions sont remplies (explicité plus bas)
- Passer son tour

Les structures comportent plusieurs caractéristiques:



Plusieurs couleurs de structures existent:

Les bâtiments bleus permettent de gagner de l'argent si n'importe quel joueur fait le score indiqué aux dés.

Les bâtiments verts permettent de gagner de l'argent si l'on est le joueur à lancer les dés. Ils peuvent donner des pièces en fonction du nombre de bâtiments du type indiqué.

Les bâtiments rouges permettent de voler l'argent des autres joueurs si ceux-ci ont obtenu le score indiqué aux dés.

Les bâtiments violets permettent de voler de l'argent au joueur que l'on désigne si le joueur qui a lancé les dés est le joueur qui possède le bâtiment.

Les bâtiments jaunes/dorés sont les monuments. Ils ont des effets différents propres à chacun pouvant aller de la possibilité de relancer les dés une fois par tour à celle de gagner une pièce de plus pour certains types de bâtiments.

Les bâtiments ont des "fonctions"/"actions" qui ne se déclenchent seulement si le score sur le ou les dés correspond à celui du bâtiment (le score en haut des cartes), et

selon le joueur qui lance les dés.



Cartes Monuments

Les types de bâtiments:

Il est représenté en haut de tous les bâtiments. Il sert pour certain effets cumulés et pour les bâtiments verts.

Les joueurs peuvent construire un et un seul bâtiment par tour, pour les construire ils doivent dépenser une certaine somme d'argent (sur le jeu Miniville cette valeur se trouve en

bas à gauche).



Le plus du jeu:

La construction de la ville se déroule sur un terrain de jeu aux places limités, permettant de renforcer l'interaction. Ainsi les joueurs peuvent jouer de deux manières différentes:

- Etendre leur territoire et essayer de s'approprier les structures des autres.
- Jouer défensivement en s'étendant peu et protéger son territoire en empêchant que deux structures adverses soit adjacentes à l'une des siennes et augmenter le prix de ses propres structures.

Lorsque deux structures d'un joueur A sont adjacentes d'une structure d'un joueur B, le joueur A peut décider de racheter le bâtiment pour le double de son prix initial multiplier par le nombre de bâtiments présent sur la case.

Les bâtiments de même fonction peuvent être ajoutés sur les mêmes cases, ils augmentent ainsi leur prix d'achat par les autres joueurs, mais ne permettent pas de s'étendre.

Les bâtiments adjacents au monument de base et les monuments ne peuvent pas être rachetés par un joueur.



Mais dans un style futuriste/cyber-punk/neon. Une ambiance proche du genre des images.

Reflexive Diary:

- Idée de reprendre le jeu Miniville à l'exactitude
- Réflexion sur les points intéressants et moins intéressants du jeu Miniville
 - La stratégie
 - L'interaction entre les joueurs
 - La gestion
 - L'aléatoire
 - Les effets des bâtiments
- Mise en place de réflexions pour contrôler l'aléatoire comme modifier le score du dé ou les relancer
- Réflexion sur l'interaction —> comment la renforcer ? Idée de coopération / commerce entre joueurs ? Alliance contre un joueur ?
- Réflexion sur la stratégie ? Pouvoir en changer plus aisément, contrecarrer celles des autres joueurs via l'utilisation de bâtiments pour changer le score à faire par exemple ? Ou réduire la rentabilité de certains bâtiments ?

- Question sur des évènements qui peuvent survenir influant la partie
- Réflexion sur l'aspect Thématique, le nom du jeu: Est ce vraiment judicieux de faire construire une ville ? Le nom est trop commun, quel pourrait être un meilleur nom ?
- Idée de territoire, place limiter pour construire, confrontation entre les différents joueurs plus important → voler - racheter les bâtiments adjacent ?
- Thématique → Guerre de Gang, cartel de drogue, mafia, etc... → abandonné, concentration sur un univers "Neon City".
- Beaucoup de retour après test:
 - Gagner de l'argent de notre bâtiment principal après qu'on nous ai enlevé notre argent
 - Valeur donnée par le premier bâtiments adaptative en fonction de l'étendu de la ville
 - certains bâtiments ne peuvent être poser qu'à côté de certains autres
 - certains bâtiments ne peuvent pas être stacker
 - Les bâtiments rouges arrivent plus tard dans le jeu (le joueur doit faire un score à deux dés)
 - Réductions du nombres de bâtiments achetable (6 par bâtiments)
 - Un seul bâtiment adjacent pour racheter un autre bâtiment ?
 - Rachat d'un bâtiment : valeur = fixe + somme total des bâtiments
 - Large possibilité de bâtiment jaune (5-6-7-...) mais un objectif de 3-4 bâtiments à acheter.
 - Le gain que les bâtiments génère évolue selon les bâtiments adjacent (possédé ou non) discothèque dans une zone d'habitation - , boutiques à côté d'une gare + .
 - Vert → gagner selon les bâtiments adjacents à lui. Possible aussi pour toutes lignes de trains relier par exemple
 - Vendre le résultat de dé ?
 - Dépendance entre les bâtiments → chemin de fer seulement à côté d'une gare
 - Cycle jour nuit décidé par dé ? Ou selon les tour ? Influence la rente des bâtiments

Idée de bâtiments:

- Hotels
- Générateur d'électricité
- Tour radio
- Petit commerce
- Immeubles
- Usine

- Aéroport
- Banque
- Centrale nucléaire ?
- Laboratoire
- Centre commercial