

Projet Lug – les petits dieux

Ebene Zolli

Game design, graphisme

[Site](#) – [Blog](#) – [Contact](#)

*“ Vous ne pouvez changer la vision politique des gens avec un film,
mais vous pouvez au moins engendrer une discussion politique. ”*

Constantin Costa-Gavras

- **Créez votre ville en communauté** : débattiez des questions d'actualité et élisez votre gouvernement !
- **Cultivez vos propres talents** : organisez des campagnes, couvrez l'actualité, devenez populaire !
- **Gérez votre lignée de personnages** : activités, voyages et évènements, des vies bien remplies !

Type de jeu : Le projet se joue via navigateur. Un “village” accueille des personnages de joueurs à qui on pourra trouver un travail et des activités. Membre du gouvernement, journaliste, artiste, diplomate, historien, chacun pourra exercer ses véritables talents et les plus populaires géreront le village, marquant son évolution.

Production du jeu : Il s'agit d'un développement par étapes dont le but est de tester un concept simple avant d'en faire un jeu complet. Ce concept de base ferait l'objet d'une version jouable à étoffer au fil de mises à jour. Les impressions des joueurs obtenues régulièrement permettent de vérifier le projet et de le faire connaître.



Axes du projet :

Lug est un dieu celtique. Pour accéder à sa position il a exercé les métiers de charpentier, forgeron, échanson, guerrier, magicien et a vaincu le roi lors d'une joute aux échecs. Au sommet de la hiérarchie divine il maîtrise la création, les échanges, la pensée et la beauté. Nous proposons aux joueurs de devenir "des petits Lug" !

C'est une notion qui illustre bien les principes du jeu. On donne aux joueurs les outils pour apprendre à maîtriser certaines voies, à se faire connaître, et à gagner des responsabilités dans la société. Cet axe intéresse beaucoup de non joueurs, ce qui fait du projet un jeu susceptible de conquérir un nouveau marché, et apporte une pierre au débat sur les vertus du jeu vidéo. Dans le même temps, on crée des histoires à plusieurs niveaux.

Selon le point de vue du personnage du joueur qui va s'installer dans un village où il sera amené à découvrir ses voisins et trouver un travail, posséder une maison, fonder une famille et réagir aux divers événements personnels ou communautaires que le jeu provoquera pour lui. Ce personnage va s'exprimer en public et acquérir une certaine popularité, et peut être parmi les élus accepter un mandat ou gérer la gazette de la ville.

D'après la vie du village, ses rumeurs, ses grands hommes, l'orientation de sa gazette, son histoire politique et économique, ses grands travaux et ses infrastructures, sa pollution et sa richesse, son orientation écolo, touristique, tyrannique ou rétro, ses grandes catastrophes climatiques et ses foires au navet du premier janvier...

Et enfin via le paysage tissé par tous ces villages aux orientations et histoires différentes, entre lesquels on va voyager, partager des expériences et des informations. On verra des villes accueillir les vieux personnages riches, d'autres devenir des pôles de haute technologie, des migrations se faire des zones polluées aux bastions de protection de la nature, et qui sait, peut être des fédérations naitre, avec leurs règles et leurs accords.

Tout ça par navigateur ?! Le but était de permettre avec quelques mécanismes simples et peu d'illustrations d'évoquer toutes ces interactions. Le projet est en outre divisé en tâches qui peuvent être implantées sur le noyau du jeu sous forme de mises à jour. Le gros de travail se situe sur le contenu textuel et la charge serveur.



● Liste de fonctionnalités :

Tout l'objet de notre travail sur ce projet consiste à “évoquer” des situations qui feront réagir les joueurs, les amèneront à discuter, à créer peut-être, à pousser des leviers et à se sentir dans un monde vivant. Ce document n'est pas la bible qui vous permettra de réaliser ce jeu, en revanche voici un aperçu de son contenu.

- **L'habillage du site** permet d'instaurer une ambiance propre au village et de visualiser son orientation (voir p.6).

- **La fiche du joueur** permet de consulter les informations qui le concernent : métier, santé, possessions... et de gérer sa vie. C'est là qu'apparaissent les événements qui lui permettront de faire des choix jouant sur le village.

- **La place du village** permet aux villageois de communiquer. Entre autres outils, on y trouve un forum, la gazette du village, le blog de la mairie, la table des lois, une messagerie privée et des informations contextuelles.

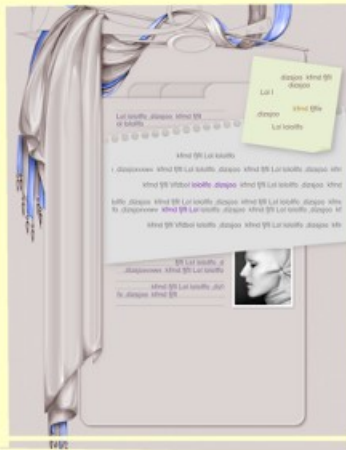
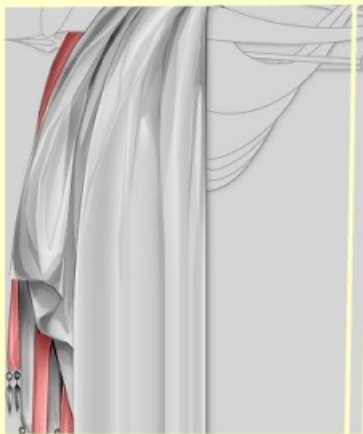
- **Le système de votes** permet aux joueurs les plus populaires dans leurs domaines d'accéder à des outils de gestion de leurs carrières. Parmi eux, les politiques élus pour un mandat gèrent l'économie, l'emploi, les grands problèmes et l'orientation du village. Mais ce n'est pas l'unique voie de l'action citoyenne et de la célébrité !

- **D'autres domaines d'influence** se complètent les uns les autres : les *média* communiquent et balancent l'opinion publique. Les *artistes* se font reconnaître et usent de leur popularité pour appuyer les *politiques*. Les *architectes* voyagent, se spécialisent et améliorent les infrastructures de la ville. Les *historiens*, eux, sont à même de retracer son évolution et de se servir de ce savoir pour conseiller ceux qui font le présent...

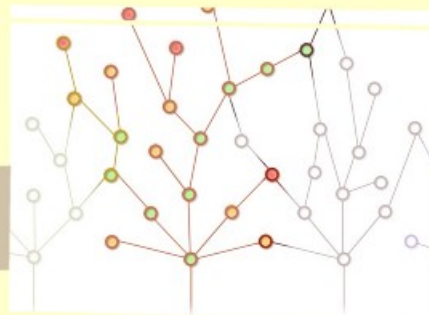
- **Des typologies de villages** verront le jour selon leurs habitants. L'architecture sera ancienne et écologique, consumériste, futuriste ou toute autre... L'urbanisme variera en densité comme en organisation, le tourisme privilégiera paysage et nature, sport et santé, attractions et manèges ou gastronomie et terroir... On s'orientera nouvelles technologies, artisanat d'art, dictature policière, colonialisme militaire ou coopératives obligatoires...



Premières recherches :



Recherches



● Interface et tenue de personnage :



Interface

● Quelques variantes de villages :

Interfaces

