



PANTHÉOS



Projet présenté dans
le cadre du concours
Social Game Innov'

SOMMAIRE

Préambule.....	3
Panthéos.....	4
Un message sérieux, entre drame, humour et poésie.....	5
- Genre.....	5
- Contexte.....	5
- Esthétique.....	5
Les boucles de gameplay.....	6
- Faction « Humain ».....	6
- Faction « Esprit ».....	7
- Joueurs Divins.....	8
Réflexion autour de la cible.....	9
- Observations sur les usages des jeux Facebook.....	9
- Partis pris.....	9
- La cible.....	10
- La persona.....	10
Le modèle économique de Panthéos. 	11
L'appropriation du jeu par le joueur.. 	12
- L'interface.....	12
- Gameplay, Personnalisation.....	13

La profondeur de Panthéos.....	14
- Des valeurs fortes.....	14-16
- Avoir un impact sur le joueur.....	17
- Le cœur des interactions.....	18
- Des interactions essentielles.....	19
Une expérience sensitive.....	20
- Un panel de sensations et d'émotions...	20-22
Architecture du jeu.....	23
- Architecture générale.....	23
- Première connexion au jeu.....	24
- Démarrer une nouvelle partie.....	25
- Les premières actions.....	27-28
Charte et univers graphique.....	29
- L'ambiance, le décor.....	29
- Les personnages : humains, esprits et dieux.....	29-32
Spécifications techniques.....	33
Liens.....	34

- Véritable jeu social, Panthéos a pour ambition d'innover et de réinventer les propositions de jeux sur le célèbre réseau social Facebook.
- Panthéos est un savant mélange de jeu communautaire, d'aventure et de stratégie, le tout dans un univers original et plein de poésie.
- Fondé sur le thème de la biodiversité, le jeu véhicule des valeurs centrées autour de la communauté, de la démocratie, mais aussi de la nature et de notre relation avec toutes formes de vie.
- Choisissez votre faction : Humains ou Esprits de la nature? Votez pour votre divinité et évoluez au sein de l'univers de Panthéos.
- Peut-être saurez vous saisir l'opportunité de devenir dieu? Dans Panthéos, le divin est à portée de main.

GENRE :

**Jeu de gestion
communautaire inscrit dans
une dimension god game.**

PLATEFORME CIBLE :

➔ FACEBOOK





VENEZ DÉCOUVRIR L'EXPÉRIENCE PANTHÉOS

Plongé dans un univers fantastique où la nature prime, deux factions, les Esprits de la nature et les Humains aidées chacune de leur divinité, incarnée par un joueur, choisie au travers d'un système démocratique, devront lutter contre l'arrivée d'une catastrophe naturelle en tentant de se sauvegarder et de sauvegarder leur environnement sans quoi ils n'ont aucun espoir. Chaque partie, limitée dans le temps, aura une durée dont seuls les joueurs seront maîtres, en fonction de leur entente et de leur talent.



- **Parties à thèmes**
- **Incarnez un Humain**
- **Incarnez un esprit de la nature**
- **Entrez dans la légende : devenez Dieu**
- **Tissez des liens en aidant votre faction**
- **Prévoyez vos actions en fonction des saisons et faites de chaque jour une victoire**
- **Résistez le plus longtemps possible à la catastrophe naturelle**
- **Mesurez l'impact de vos actions**



MOTS CLÉS : Innovation, Gestion-Aventure, Biodiversité, Nature, Survie, Dieu, Esprits de la nature, Humains, Catastrophe naturelle, Communauté

UN MESSAGE SÉRIEUX, ENTRE DRAME ET HUMOUR, MANGA ET POÉSIE

LE GENRE

- Un Drame qui nous met face à une forme de fatalité de notre condition et de notre lutte pour la survie.
- De l'espoir : un changement est possible.
- De la poésie et de l'humour.

LE CONTEXTE

- Un environnement naturel et mystérieux que le joueur doit découvrir et s'approprier.
- Un espace intemporel dont le passé est volontairement obscur.
- La connaissance qu'une divinité veille sur le joueur et sa faction.

L'ESTHÉTIQUE

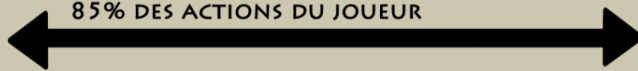
- Une dimension manga : valorisation de l'échange, des attitudes expressives.
- Un décor simple et poétique : la concentration de l'action joueur sur ses relations.
- Une musique du monde : le rappel de notre rapport au monde.



LES BOUCLES DE GAMEPLAY



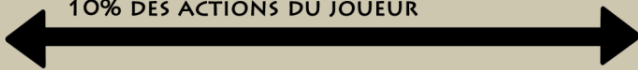
BOUCLE MICRO
85% DES ACTIONS DU JOUEUR



LA RECHERCHE DE RESSOURCES :

POUR SURVIVRE LE PEUPLE AURA SANS CESSE LA NÉCESSITÉ DE TROUVER DES RESSOURCES

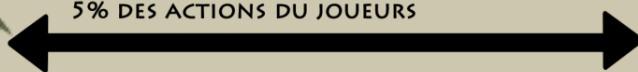
BOUCLE MOYENNE
10% DES ACTIONS DU JOUEUR



TROUVER DES PLANS :

EN RÉPONDANT AUX DÉFIS LANCÉS PAR SON DIEU, LE JOUEUR HUMAIN AURA LA POSSIBILITÉ DE PRENDRE DES MESURES PERMETTANT LA SURVIE DE SA FACTION MAIS AUSSI DE TOUTES FORMES DE VIE SUR LA MAP. IL POURRA AUSSI AMÉLIORER SES RESSOURCES EN CONSTRUISANT DES BÂTIMENTS.

BOUCLE MACRO
5% DES ACTIONS DU JOUEURS



SURVIVRE

- FACE À L'ÉLÉMENT PERTURBATEUR NATUREL ET POTENTIELLEMENT DESTRUCTEUR DE L'ÉQUILIBRE QUI MENACE LES DEUX FACTIONS AINSI QUE CHAQUE ESPÈCE VIVANTE SUR LA MAP.

- MAINTENIR UN ÉQUILIBRE ENTRE LES FACTIONS ET L'ENVIRONNEMENT.



FACTION ESPRIT DE LA NATURE



BOUCLE MICRO
85% DES ACTIONS DU JOUEUR

LA FERTILISATION :

POUR SURVIVRE LES ESPRITS DOIVENT NÉCESSAIREMENT MAINTENIR UN ÉQUILIBRE DE BIODIVERSITÉ, POUR SE NOURRIR.

BOUCLE MOYENNE
10% DES ACTIONS DU JOUEUR

L'UTILISATION DE POUVOIRS

POUR RESSOURCER L'ENVIRONNEMENT ET MAINTENIR CET EQUILIBRE DE LA BIODIVERSITÉ, LES ESPRITS DEVRONT UTILISER DES POUVOIRS. C'EST EN RELEVANT LES DÉFIS DIVINS QUE LES ESPRITS POURRONT OBTENIR CES POUVOIRS.

BOUCLE MACRO
5% DES ACTIONS DU JOUEURS

SURVIVRE

- FACE À L'ÉLÉMENT PERTURBATEUR NATUREL ET POTENTIELLEMENT DESTRUCTEUR DE L'ÉQUILIBRE QUI MENACE LES DEUX FACTIONS AINSI QUE CHAQUE ESPÈCE VIVANTE SUR LA MAP.

- MAINTENIR UN ÉQUILIBRE ENTRE LES FACTIONS ET L'ENVIRONNEMENT.

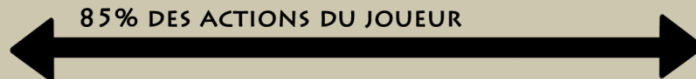
LES BOUCLES DE GAMEPLAY



LES JOUEURS DIVINS



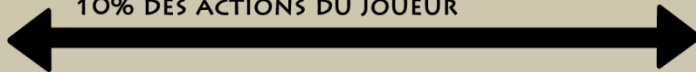
BOUCLE MICRO
85% DES ACTIONS DU JOUEUR



RÉPONDRE AUX PRIÈRES, LANCER DES DÉIFS

LE PEUPLE EMET DES PRIÈRES INDIVIDUELLES OU COLLECTIVES QUE DIEU DOIT TRAITER. POUR RÉPONDRE À CES PRIÈRES LE JOUEUR DIVIN DEVRA LANCER DES DÉIFS : ACTIONS DIVINES MISES EN PLACE POUR LA COLLECTIVITÉ.

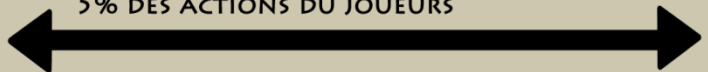
BOUCLE MOYENNE
10% DES ACTIONS DU JOUEUR



GÉRER SA FACTION ET SON ENVIRONNEMENT

LE JOUEUR DIVIN DEVRA CONSTAMMENT OPÉRER UN REGARD SUR L'ENSEMBLE DE LA CARTE POUR GÉRER LES ACTIONS DE SA FACTION, PRENDRE DES MESURES STRATÉGIQUES DANS LE PLACEMENT DES ZONES D'AURA ET SURVEILLER LES STATISTIQUES DE SES JOUEURS AINSI QUE LES DIFFÉRENTES JAUGES DE BIODIVERSITÉ.

BOUCLE MACRO
5% DES ACTIONS DU JOUEURS



FAIRE SURVIVRE SA FACTION

L'OBJECTIF GÉNÉRAL DU JOUEUR DIVIN EST DE FAIRE SURVIVRE SA FACTION. AU NIVEAU MACRO, LE JOUEUR DIVIN AURA EN FONCTION DE LA RÉUSSITE DE LA BOUCLE MICRO ET MOYENNE LA POSSIBILITÉ DE METTRE EN PLACE DES ACTIONS DITES DE GRAND CHANGEMENT PERMETTANT UNE INTERVENTION DIRECTE SUR LA CARTE.




RÉFLEXION AUTOUR DE LA CIBLE

OBSERVATIONS SUR LES USAGES DES JEUX FACEBOOK

- Joueurs Facebook : Femme, 35 ans, pourtant de nombreux inscrits sont des joueurs mais ils ne jouent pas aux jeux Facebook.
- But recherché dans le jeu : se divertir ou « tuer le temps ».
- Aspect social : Développer des relations latentes.
- Une perspective individualiste : le mode asynchrone.
- De nombreux jeux en « bêta » qui ne fidélisent pas le joueur mais créent de la frustration.

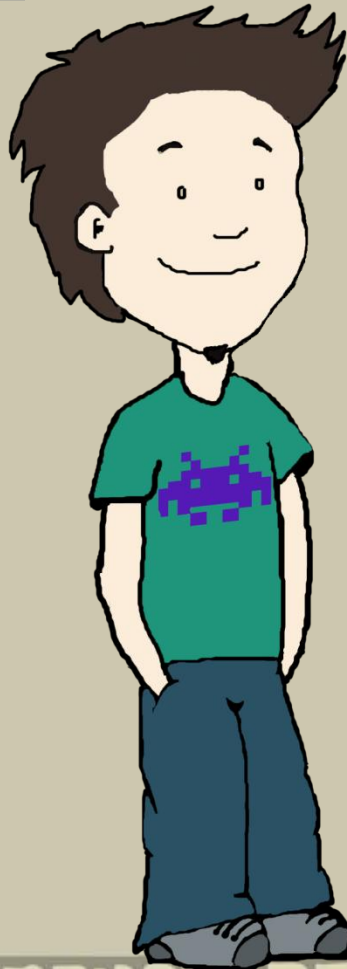
PARTIS PRIS

- Créer une nouvelle cible de joueur : Reconsidérer l'évolution des joueurs Facebook et des joueurs « latents » (inscrits mais qui ne jouent pas).
 - Délivrer une véritable expérience ludique communautaire : un mode synchrone qui implique le joueur et un « jouer ensemble ».
 - Développer une monétisation éthique : conquérir la confiance du joueur avec un jeu complet où la victoire ne s'achète pas.
- 



LA CIBLE DE PANTHÉOS

- **Age** : 21-35 ans
- **Sexe** : Masculin
- **Fréquence de jeu habituelle** :
Moyenne : environ cinq heures par semaines.
- **Goûts**: Gestion, organisation, univers fantastiques, jeu en ligne.
- **Qualité requises** : stratège, généreux, responsable, sociable.
- **Culture du jeu vidéo requise**: Moyenne.



LA PERSONA SÉBASTIEN, ÉTUDIANT, 23 ANS

- **Journée type** : Prend les transports en commun pour se rendre à la Fac. Joue pendant le trajet et consulte ses mails. Le soir, il aime retrouver ses amis.
- **Aspect sociologique** : Compte Facebook. Hobbies : jeux vidéo, cinéma, musique électronique.
- **Aspect psychologique** : personnalité enjouée, sociale, « touche à tout ».
- **Buts recherchés dans les jeux** : divertissement, nouvelles expériences.
- **Attitude face au produit** : s'investir et comprendre les mécanismes.



LE MODÈLE ÉCONOMIQUE DE PANTHÉOS

Type de Monétisation

- Jeu **Freenium** : accès au jeu gratuit. Présence d'un cashop : items à acheter et collectionner, classes de personnages, thèmes graphiques.
- PANTHEOS est garant d'une **monétisation éthique**.
- PANTHEOS est délivré **entièrement jouable et gratuit**.


Mode de paiement

- Points gagnés en jeu qui ne peuvent pas s'acheter (certains items ne pourront s'acquérir qu'au travers de ces points).
- Argent réel (carte bleu, paypal) : modèle de micropaiement.

Cashop

- Accès par le profil uniquement, symbolisé par un coffre.
- Le cashop est représenté sous forme de caverne aux merveilles pour favoriser l'immersion.

Les items et les achats

- **Items Gratuits** : Récompense de fidélité. Ils apparaissent dans le profil.
 - **Items de personnalisation de l'avatar et de l'espace de jeu** : Points et argents réels.
 - **Achats de classes spéciales** : Points et argents réels.
 - **Items spéciaux** : Points mais débloquent une collection qu'il est possible d'acheter avec de l'argent réel.
- 



L'APPROPRIATION DU JEU PAR LE JOUEUR

L'INTERFACE :

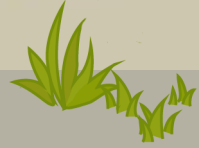
Il existe trois interfaces différentes dans Panthéos. Chacune de ces interfaces est personnalisable par le joueur dans la disposition des actions, mais aussi au travers de thèmes payants. L'interface de Dieu n'étant pas encore disponible, voici les images des interfaces Humains et Esprits de la nature.

HUMAINS



ESPRITS





GAMEPLAY

Panthéos souhaite toucher le joueur par des mécanismes de gameplay qui le dote de responsabilités, par la considération d'un « vivre ensemble » et l'implication de la théorie du care (prendre soin).



PERSONNALISATION

Panthéos laisse la possibilité au joueur de :

- Personnaliser son avatar avec de nombreux items.
- Acheter des thèmes graphiques correspondant aux envies du joueur.
- Personnaliser son profil contextuel.



LE PROFIL CONTEXTUALISÉ

LA PROFONDEUR DE PANTHÉOS

DES VALEURS FORTES

INTERDÉPENDANCE NATURE-HUMAIN

- Mettre l'homme en face de ses actions et de leurs implications.
- Dénoncer le fossé qui se creuse entre l'homme et l'environnement.
- Montrer que la survie ne peut se faire qu'au travers d'une symbiose, d'un équilibre entre les factions, en développant et préservant la biodiversité.



LA PROFONDEUR DE PANTHÉOS

DES VALEURS FORTES

LA SURVIE

- Repenser l'homme comme un élément naturel et mesurer son impact sur l'environnement.
- Considérer l'aspect cruel de la Nature au travers d'une catastrophe naturelle, comme force puissante et aveugle qui peut être un facteur négatif pour la préservation de la biodiversité.
- Décompte de la survie des hommes : leurs attitudes et l'absence de but de la Nature.



LA PROFONDEUR DE PANTHÉOS DES VALEURS FORTES

LA MÉTAPHORE DU DIVIN

Chaque faction est supervisée par un dieu, choisi par un système électoral.

- Donner l'opportunité au joueur expérimenté de devenir un dieu.
- Insérer la métaphore de la confiance du joueur au « concepteur ».
- Revaloriser le joueur en lui montrant que le divin est à portée de main.



AVOIR UN IMPACT SUR LE JOUEUR

Panthéos souhaite laisser une trace dans l'esprit du joueur, celle d'avoir eu conscience de son implication dans le monde au travers d'un tissu de liens, de relations qu'elles soient envers une faction, un dieu ou son environnement. La dimension sociale de Panthéos a été pensée de manière à ce que le joueur se sente investi de valeurs réelles qui le repositionnent dans sa relation au monde, au vivant.



LE CŒUR DES INTERACTIONS

- **JEU DE GESTION COMMUNAUTAIRE : TENDANCE GOD GAME ET AXÉ AUTOUR DE LA BIODIVERSITÉ.**
- **JEU À DIMENSION AVENTURE : DIMENSION COMMUNAUTAIRE ET NARRATIVE DU DISPOSITIF FACEBOOK.**

DES INTERACTIONS ESSENTIELLES

Les interactions de Panthéos ont été pensées en fonction des factions, comme caractéristiques essentielles.

• LES HUMAINS :

- Construire
- Survivre
- S'entraider



• LES ESPRITS DE LA NATURE :

- Explorer
- Utiliser des pouvoirs régénérant la biodiversité pour leur survie
- S'entraider



• LES DIEUX :

- Guider
- Exaucer des prières
- Créer et agir sur l'environnement



PANTHÉOS, UNE EXPÉRIENCE SENSITIVE

Explorer un univers naturel riche et enchanteur, relever des défis, participer à un tout, faire de grande chose, lutter pour sa survie, avoir la volonté secrète et la possibilité de devenir un dieu, voilà ce qui qualifie l'expérience sensitive de Panthéos.

MOTS CLÉS : Echange, liens, union, découverte, survie, puissance, convivialité, citoyenneté

UN PANEL DE SENSATIONS ET D'ÉMOTIONS

**LE PLAISIR
DE JOUER**

ÊTRE UTILE

S'ENTRAIDER

**LE PLAISIR
D'ÊTRE
ENSEMBLE**

**AVOIR UN
IMPACT**

STRESS

LE CONFINEMENT

LA FIERTÉ

LE MANQUE

L'URGENCE



PANTHÉOS, UNE EXPÉRIENCE SENSITIVE

UN PANEL DE SENSATIONS ET D'ÉMOTIONS

L'ÉMERVEILLEMENT

PRÉSERVER

ESPRITS DE LA NATURE

**ÊTRE EN SYMBIOSE
AVEC LA NATURE**

ESPRITS DE LA NATURE

**AVOIR UN REGARD
OMNISCIENT**

DIEU

**CONSTRUIRE
CIVILISATION**

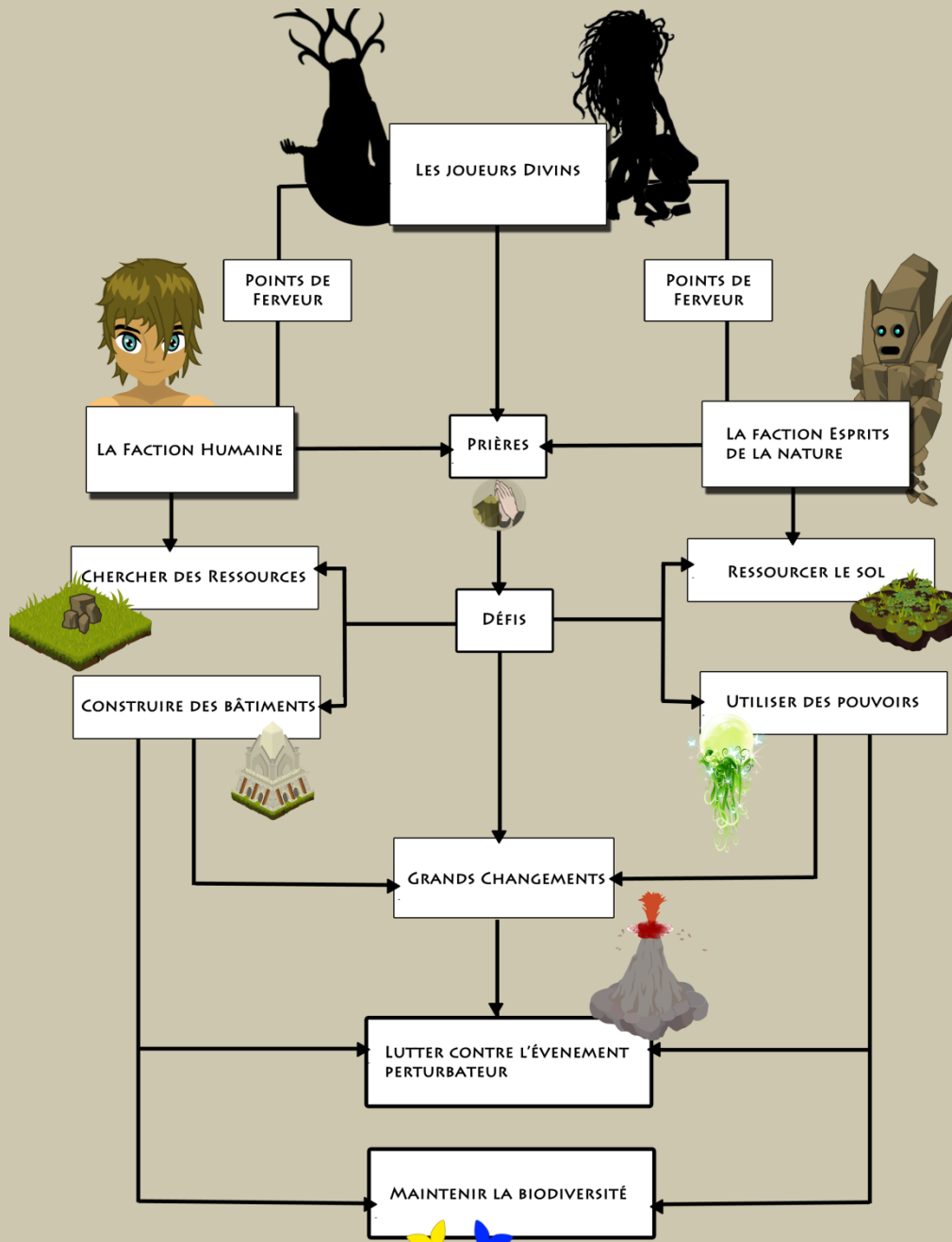
UNE

HUMAIN

LUTTER ET S'AFFIRMER

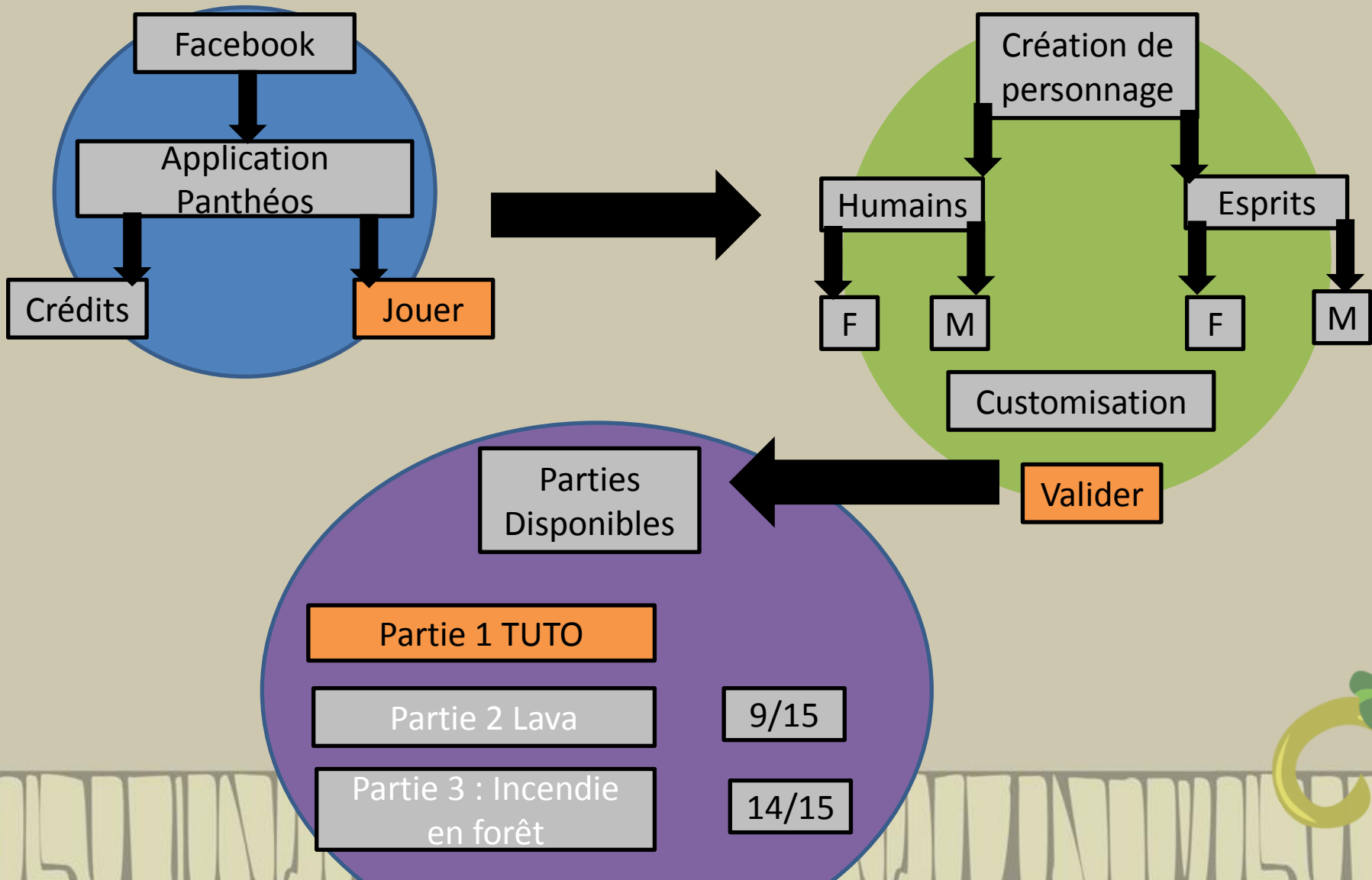
HUMAINS

ARCHITECTURE DU JEU



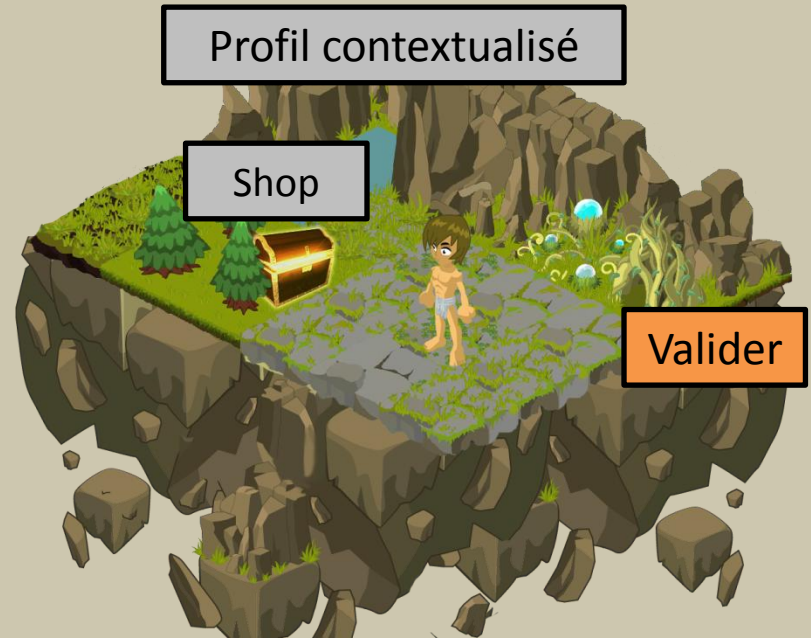
ARCHITECTURE DU JEU

PREMIÈRE CONNEXION AU JEU



DÉMARRER UNE NOUVELLE PARTIE

**APPLICATION
PANTHÉOS**



ARCHITECTURE DU JEU

DÉMARRER UNE NOUVELLE PARTIE

CHOISISSEZ
VOTRE PARTIE



DESCRIPTION

PARTIE 1 : LAVA

NOMBRE DE JOUEUR : 14 / 15
DIFFICULTÉ : 1
CASTASTROPHE VOLCAN

RAFRAÎCHIR **ENTER DANS LA PARTIE**

CHOISISSEZ
VOTRE DIVINITÉ



DESCRIPTION

DIVINITE DE L'EAU

**ACCÈS
AU
JEU**



ARCHITECTURE DU JEU

LES PREMIÈRES ACTIONS

- **FOUILLER**
- **FERTILISER**



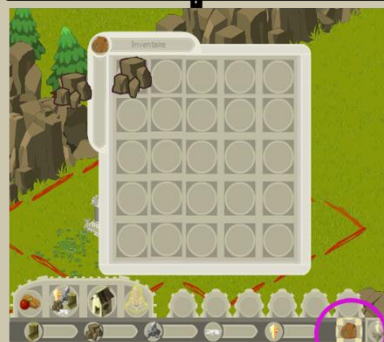
Cliquez sur une case et sélectionner l'icône pioche pour fouiller.



Un pop-up s'ouvre pour afficher les ressources disponibles: Cliquez sur la ressource pour la conserver.



La ressource trouvée est conservée dans l'inventaire du joueur.



Icône Inventaire



Cliquez sur l'icône «Fertilisation»



Sélectionnez la case où activer ce pouvoir.



Le pouvoir s'active.



Résultat visible.



ARCHITECTURE DU JEU

LES PREMIÈRES ACTIONS

- **PRIER**



Allez prier auprès de votre Totem



Cliquer sur le Totem pour faire apparaître le menu prière



Possibilité de rédiger la prière



Le totem s'illumine lorsque la prière est envoyée. Il ne s'éteint que lorsque le joueur peut reformuler une prière.



Allez prier auprès de votre Totem



Cliquer sur le Totem pour faire apparaître le menu prière



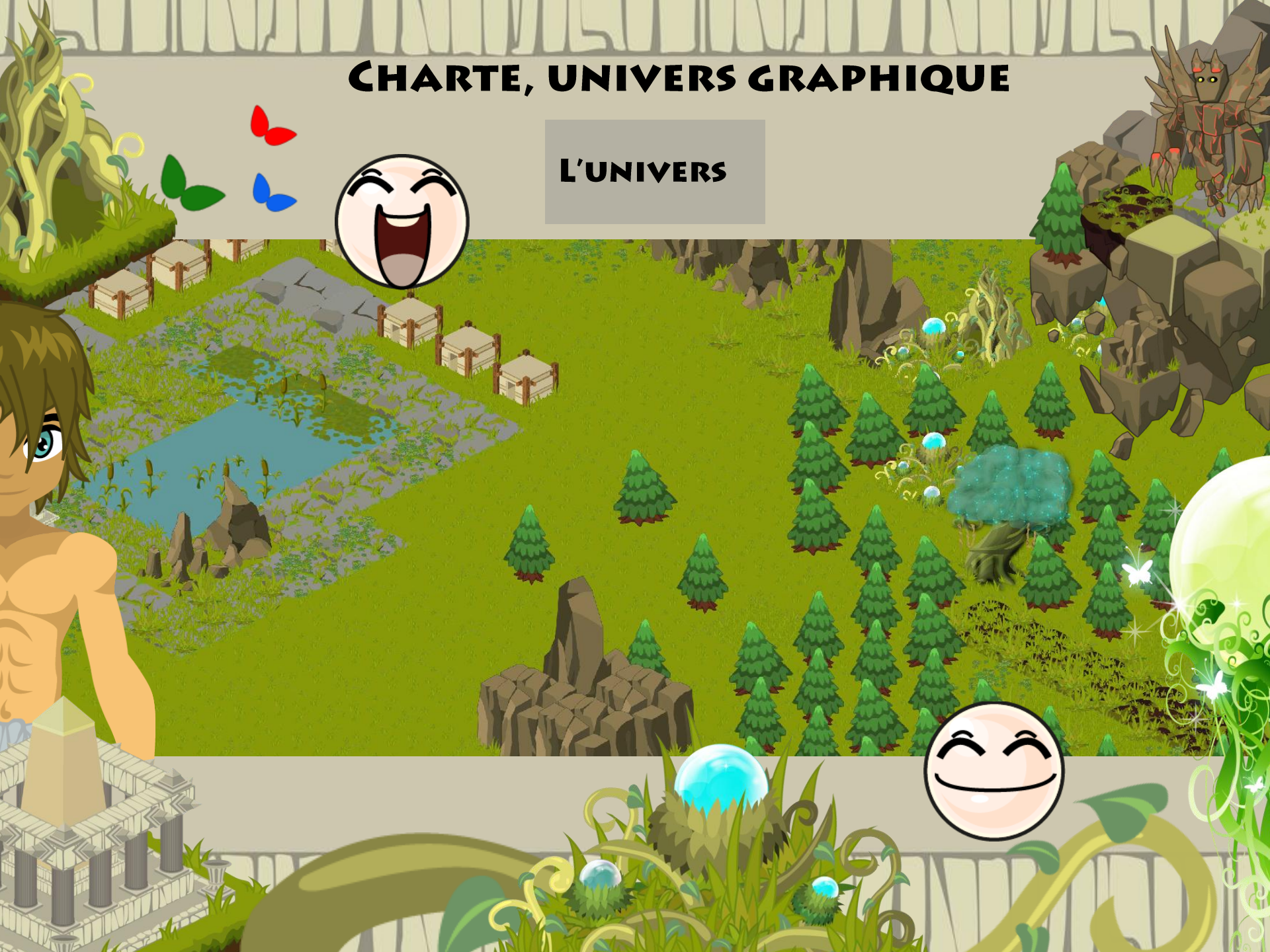
Possibilité de rédiger la prière



Le totem s'illumine lorsque la prière est envoyée. Il ne s'éteint que lorsque le joueur peut reformuler une prière.

CHARTE, UNIVERS GRAPHIQUE

L'UNIVERS



CHARTRE, UNIVERS GRAPHIQUE

LES PERSONNAGES

LES HUMAINS



LES PERSONNAGES

LES ESPRITS DE LA NATURE



CHARTRE, UNIVERS GRAPHIQUE

LES PERSONNAGES

LES DIEUX





SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

LE JEU

Flash en action Script 3

LE SERVEUR

Le multijoueur, géré par un serveur JAVA.

HÉBERGEMENT

Serveur dédié Linux.

LA PLATEFORME

L'API Facebook : rendre visible son jeu et inviter ses amis.

LES DONNÉES

Base de données Mysql.



DÉCOUVREZ LE TEASER DE PANTHÉOS

VISIONNEZ LE TEASER DE PANTHÉOS.

<http://vimeo.com/30920908>

RETROUVEZ DÈS À PRÉSENT PANTHÉOS SUR FACEBOOK

EN EXCLUSIVITÉ VENEZ ESSAYER LE PROTOTYPE DE PANTHÉOS.

Comptes Facebook mis à disposition pour le prototype :

sgi.pantheos1@gmail.com

sgi.pantheos2@gmail.com

Mot de passe : joueurpantheos

<http://apps.facebook.com/pantheos/>