

Concept de Level Design sur Crusader Kings 2

Jeu de stratégie en temps réel

Sommaire :

Sommaire :	1
Le jeu :	2
Concept du jeu :	2
Un terrain inconnu :	3
Avant-propos :	3
Pourquoi le japon :	3
Pourquoi l'époque du Sengoku Jidai :	3
La différence avec le jeu original :	4
Le Level Design :	5
Le découpage de la carte :	5
Attribution des territoires en début de partie :	10
Situations de jeu :	11
Circulations et exemple de scénarisation :	12
Stratégie adoptée pour la production de ce level design :	14
Étapes de production :	14
Sources/ références :	15

Le jeu :

Concept du jeu :

Le jeu place le **joueur à la tête** d'une des **familles régnantes de l'Ancien Monde** (Europe, Moyen-Orient, Inde), dans un **contexte médiéval** s'étendant de **1066 à 1453**, dates de la conquête normande de l'Angleterre et de la chute de Constantinople. Le **joueur** peut ainsi **contrôler un comté**, un **duché**, un **royaume** ou encore un **empire**, le tout dans le **respect** de la **logique historique relative à l'époque**. En tant que dirigeant, le **joueur** doit **prendre en compte les interactions féodales** (avec son suzerain, ses vassaux), la **gestion économique, militaire et diplomatique** d'un conflit, ou encore l'**aspect religieux** de la chose, en préservant une image de dirigeant pieux afin de s'attirer les grâces papales. En effet, le **joueur** sera **amené à prendre part aux croisades** ayant ébranlé le Moyen-Orient à cette époque, à **faire face** à l'établissement de **sectes hérétiques** dans ses villes ou encore aux communautés païennes du Nord et de l'Est. D'autres possibilités s'offrent aux **joueurs**, comme celle de **marier leur dirigeant** ou sa progéniture à des dignitaires étrangers, **cimentant** ainsi **de solides alliances**, ou encore celle de pouvoir **instrumenter complots et intrigues** en vue d'**assassiner** quelque **haut dignitaire** national ou de **révoquer les titres et terres d'un vassal** potentiellement dangereux. Enfin, il sera **important de ne pas être un dirigeant tyrannique** s'accaparant toutes les conquêtes, au risque de voir la **colère** gronder dans les rangs des **vassaux**, ces derniers pouvant se **liguer contre vous** afin de vous **renverser** à l'issue d'une sanglante **guerre civile**. À sa sortie, la carte du jeu contenait 1016 provinces.

Le **but final** du joueur n'est **pas vraiment défini**, ce sont plutôt des **règles** qui vont **orienter le joueur** dans **différentes manières de jouer**.

Ainsi, le **joueur** pourra passer sa partie entière à **gérer son domaine** sans jamais vouloir s'étendre, sans jamais prendre part à une guerre, ou bien il pourra essayer de **devenir le plus grand empire d'Europe** dans le **temps** qui lui est **imparti** . (387 ans)

Pourquoi Crusader Kings 2 :

J'ai toujours été un **fan** de l'**époque médiéval** que ce soit en **littérature, films ou jeux vidéos**.

De plus, j'ai un **penchant** pour les **jeux de stratégies** que je trouve souvent **très complet** avec des **choix significatifs**, des **tonnes de paramètres à prendre en compte** et laissant libre cours à la **créativité des joueurs**. En effet, on peut régler telle ou telle situation de différentes façon, ce qui permet à chaque **joueur** de **jouer comme il le souhaite**.

Crusader Kings 2 colle parfaitement avec ce que j'ai écrit auparavant. C'est donc pour cela que j'ai choisi de faire une carte reprenant les mécaniques de jeu de ce dernier.

Un terrain inconnu :

Le **Level design** serait un **DLC** de ce jeu. Comme dans les autres DLC, les **dates de début et de fin du jeu changent**.

Dans ce DLC, le **joueur** pourra **incarner** n'importe quel **dirigeant du japon** durant le **sengoku jidai** entre **1477** et **1603** qui marque le **début** du **shogunat Tokugawa** et l'**unification finale du japon**.

Dans ce **Level Design**, j'ai donc dû **créer** une **carte du japon**, la **découper** et **attribuer des territoires** pour la rendre **jouable dans Crusader Kings 2**. C'est quelque chose que je n'avais **jamais fait avant en Level Design**. Habituellement, je **crée** des niveaux sur des maps **FPS** ou **TPS** mais ici, j'ai dû passer **énormément de temps** à **étudier des cartes** du japon en terme de **topographie** mais aussi de **géographie**. J'ai aussi dû étudier l'**histoire du japon** lors du sengoku jidai, les **différents clans** qui y existaient et leurs **territoires** dans le japon.

J'avais **envie d'essayer** une nouvelle **façon** de **concevoir** un **level Design** et de me **diversifier** par la même occasion dans ce que je pouvais **produire** et c'est pour cela que j'ai pris le **risque** de faire **une carte dans Crusader Kings 2**.

Avant-propos :

Pourquoi le japon :

Le **japon** est une nation qui a, lors du sengoku jidai, **connu** un **gouvernement** très **proche** de celui de l'**europe** : le **gouvernement féodal**. Les **mécaniques du jeu** sont donc **pertinentes** avec **cette nation** car elle **suit le même type de gouvernement** que l'on peut voir dans Crusader Kings 2.

Enfin, une partie de la **communauté** du jeu est **avide** d'un **DLC de Crusader Kings 2 sur le Japon**. En le faisant, je **réponds** ainsi à leurs **désirs**, je m'attends donc à ce que le DLC soit bien accueilli.

(Des mods sur le japon ont été fait par des joueurs, mais mon travail ne reprend en rien le leur, si ce n'est que c'est la même nation).

Pourquoi l'époque du Sengoku Jidai :

Outre les points avancés plus haut, le **sengoku Jidai** est une **époque de discorde** où les **clan du japon** prennent leur **indépendance** du gouverneur militaire (Shogun). De ce fait, les **frontières** entre clans étaient très **petites et très délimitées**, cela m'a **permis** d'avoir une

base pour créer ma carte de jeu en respectant celles déjà faites dans **Crusader Kings 2**.
(De par leurs délimitations et leurs nombres).

De plus **durant** cette même **période**, les **navigateurs européens** ont **découvert le japon** et leur ont apporté leurs **cultures et leurs religions**. Ce qui fait qu'une **guerre de religion** a aussi eu lieu durant cet affrontement, comme dans le jeu pris pour base. Ce qui **renforce** encore plus **la pertinence de l'utilisation des mécaniques de jeu** durant cette époque.
Il y a avait **trois religions** durant cette ère :

- Le **bouddhisme shinto**, la religion originale du japon (mélange entre Bouddhisme et shintoïsme),
- Le **christianisme**, la religion apportée par les européens,
- Le **Ikko-Ikki**, branche de la religion bouddhiste (secte qui émerge lors de révoltes).

La différence avec le jeu original :

Dans ce DLC, le **joueur** a un **but bien précis** en tête, **devenir** le nouveau **Shogun** et pouvoir **contrôler l'empire du Japon**. Cela le **démarque de Crusader Kings 2** qui propose une Sandbox avec beaucoup de règles, le joueur peut littéralement faire ce qu'il veut. Vu que les mécaniques de jeu sont reprises par ce DLC, la Sandbox est toute aussi présente. Cependant, le **contexte spécial** de cette carte va **forcer le joueur** à prendre les armes pour **devenir le chef suprême**.

Durant ce travail, je me suis fortement inspiré de la carte de jeu de Total War shogun 2 pour la délimitation des territoires car elle est le fruit d'une recherche déjà effectuée sur la même époque, j'ai néanmoins cherché d'autres cartes de l'ère du sengoku Jidai pour changer un peu certains territoires et agrandir le nombre total de provinces.

Le Level Design :

Le découpage de la carte :

Dans **crusader Kings 2**, la **carte de jeu** est **divisée en différents types de territoires**, ces types de territoires ont des **caractéristiques différentes** :

A/ Le Comté :

Le **comté** est la **valeur de territoire la plus petite** que le joueur peut avoir. Dans le cas où il n'a plus de comté, la partie est terminée.



Le découpage des comtés du japon (65 comtés)

Chaque **Comté** à ses **caractéristiques propres** :

- Le **type de terrain**,
- Son **climat**,
- Le **ravitaillement** qu'il peut apporter aux troupes stationnées sur son emplacement.
- Son **nombre de troupes**

1) Le type de terrain :

Le **type de terrain** permet d'**ajouter une dimension stratégique** au jeu.

On trouvera donc quatre types de terrains différents sur cette carte :

- La **montagne** : elle **permet de gagner un gros bonus défensif** lors d'une **bataille**, cependant la **vitesse de déplacement** des unités et le **ravitaillement** des unités sont **très lentes**.

- La **colline** : à peu près équivalent à la montagne, elle permet de **gagner un bonus défensif correct**, la **vitesse de déplacement** est **lente** mais son **ravitaillement est correct**.
- La **forêt** : Possède un **léger bonus défensif**, permet cependant de se **déplacer rapidement** et d'avoir un **ravitaillement correct**.
- La **plaine** : Ne possède aucun bonus défensif ou offensif, permet cependant de se déplacer très rapidement et d'avoir un ravitaillement élevé.

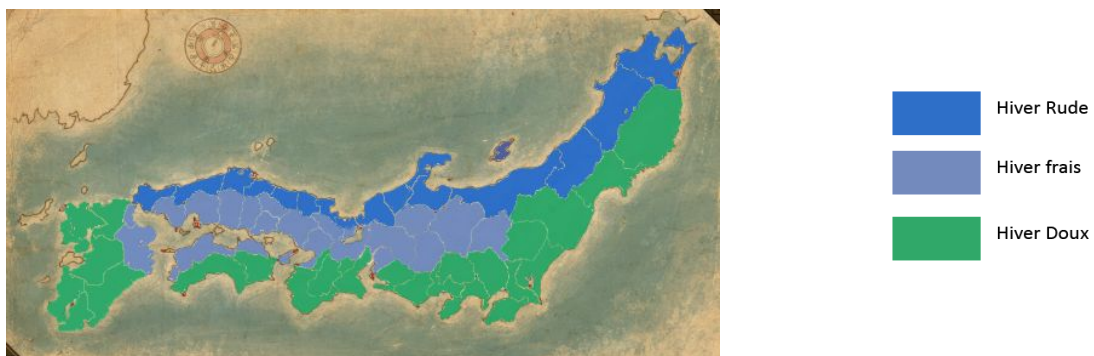


Type de terrain des comtés

Le **type de terrain** a été **pensé** pour **ressembler** à la **topographie** du japon. J'ai cependant **pris la liberté** de **modifier** quelques zones pour **diversifier** les types de terrains qui sont côte à côte, ainsi peu importe où le **joueur** sera, il aura toujours un **choix stratégique** de terrain à faire **selon la situation**.

2) Le climat :

Dans Crusader Kings 2, on trouve **deux saisons principales**. L'**hiver** et le **reste**. L'**hiver** est une **mécanique** qui va **diminuer le ravitaillement** d'une troupe. J'ai suivi la **météo réel du japon** en terme de **climat** pour un **soucis de cohérence**, mais j'ai **aménagé les types de terrain** de tels sortes à ce que le **joueur** bien que **se trouvant dans un endroit très froid** puisse **ravitailer son armée efficacement** en **conquérant des comtés** avec le **type de terrain plaine ou forêt**.



Climat des comtés

3) Le Ravitaillement :

Le **ravitaillement** permet de **nourrir une armée**, si le **ravitaillement** vient à **manquer** alors l'armée **perd des soldats**. L'**algorithme** qui permet de **mesurer le ravitaillement** est le suivant :

- Un **comté** de base à un **ravitaillement de 5K** (5000 hommes)
- Les **types de terrains** apportent des **bonus**, ce sont les **plaines**, les **forêt**, les **collines** et les **montagnes** respectivement **5K, 3K, 3K, 2K**.
- Les différents **climats** apportent des **malus**, ce sont les **hivers rudes, frais et doux** respectivement **-5K, -3K, -2K**.
- En pourcentage, les comtés donnent d'autre bonus :
 - **+50 %** si le comté **appartient au joueur**
 - **+50 %** si le comté est un **comté côtier**
 - **+25%** si le comté est un **comté allié, neutre ou occupé**.
 - **-10%** si le comté est un **comté ennemi**.

Dans cette carte, on se rend compte qu'il est **primordiale** de **conquérir l'extérieur des terres** pour avoir un **bon ravitaillement**, le **japon** étant une **nation côtière**, il sera donc simple pour le joueur d'avoir un bon ravitaillement. Cependant pour **équilibrer la carte**, la majorité des **plaines** se trouvent au **nord** et au **centre du japon** là où il fait le **plus froid en hiver**. Ainsi, les plaines rapporteront du ravitaillement qui sera amoindrie durant l'hiver de façon conséquente. Durant les autres saisons ces comtés seront de gros points stratégiques pour ravitailler les armées du joueur.

4) Le nombre de troupes :

Historiquement, durant le Sengoku Jidai, le **japon** avait de **grandes armées** malgré sa superficie. En effet, on pouvait compter **plusieurs dizaines de milliers de combattants** au cours des plus grandes batailles pour un maximum d'environ 180 000 soldats lors de la bataille de sekigahara.

Un **comté** pourra donc **former** un nombre de **troupes** entre **800 et 3000 soldats** selon le **degré d'avancement de ses technologies**.

Chronologiquement, chaque **comté commencera** avec plus ou moins **800 hommes** au début du jeu, tandis qu'à la **fin du jeu** les comtés produiront chacun environ **3000 hommes**.

Ainsi, la dimension stratégique ravitaillement, qui est une mécanique de mid/late game apparaîtra lorsque le joueur possèdera plusieurs comtés et une forte armée.

B/ Le Duché :

Le **duché** est un **territoire** qui **englobe plusieurs comtés**, les **comtés englobés** par ce duché doivent **allégeance au duc**. Grâce à son titre, un **duc** pourra **revendiquer des terres plus facilement qu'un comte**.



Les différents duchés (23)

Pour **revendiquer un Duché**, le joueur doit **posséder plus de 50% des territoires délimités par le duché**, par exemple, si un duché dans sa finalité contient 4 comtés alors le joueur devra au moins en occuper 3 pour créer le titre de duc.

C/ Le Royaume :

Le **Royaume** est un **territoire** qui **englobe plusieurs duchés**, les **duchés englobés** par ce royaume doivent **allégeance au roi**. Les **comtés sous la responsabilité des ducs** doivent **allégeance à leurs ducs et non à leurs rois**, ainsi si un **duc décide de se soulever** contre son souverain, alors **ses vassaux le suivront**. Grâce à son titre, un **roi peut revendiquer de nouvelles terres plus facilement que le duc**.



	Kyushu	
	Chugoku	
	Shikoku	
	Kansai	
	Tokai et Hokuiku	
	Kanto	
	Tohoku	

Les différents royaumes (7)

Pour **revendiquer** un **Royaume**, le joueur doit **posséder plus de 50% des territoires** délimités par le Royaume, par exemple, si un royaume dans sa finalité contient 8 comtés alors le joueur devra au moins en occuper 5 pour créer le titre de Roi.

D/ L'Empire :

L' **Empire** est un **territoire** qui **englobe plusieurs Royaumes**, les **royaumes** englobés par cet empire doivent **allégeance à l'empereur**. De la même façon que pour les royaumes, les duchés sous la responsabilité des rois doivent allégeance à leurs roi et non à leur empereur, ainsi si un roi décide de se soulever contre son souverain, alors ses vassaux le suivront. Grâce à son titre, l'empereur à un droit de revendication total sur l'empire du japon.



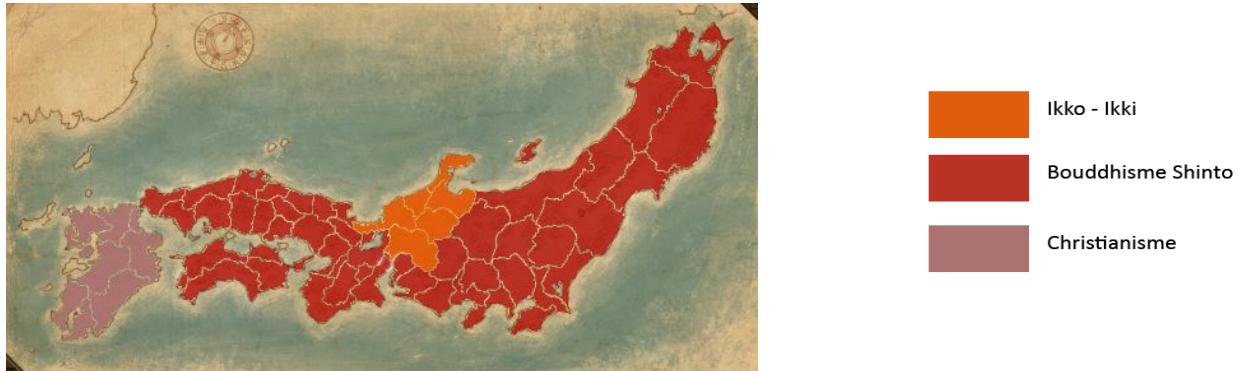
L'Empire du Japon

Pour **revendiquer** un **Empire**, le joueur doit **posséder plus de 80% des territoires** délimités par l'empire, par exemple, si un empire dans sa finalité contient 65 comtés alors le joueur devra au moins en occuper 53 pour créer le titre d'empereur.

E/ La Religion :

La **religion** joue aussi un **rôle important** dans Crusader Kings 2. Lorsque le **joueur effectue des actions religieuses**, il **augmentera sa piété**. Celle-ci lui **permettra d'effectuer des actions spéciales** telles que **revendiquer des terres appartenant à un clan ayant une religion différente**.

Bien que les japonais se battent pour la place de Shogun, la religion peut-être un moyen d'accéder à cette position plus vite.



La religion au Japon

Attribution des territoires en début de partie :

L'**attribution des territoires** se fait au **début de la partie**, à chaque fois que le joueur **lancera le jeu**, il y aura la **même attribution des comtés** pour chaque clan. Etant donné que le **joueur peut jouer n'importe quel clan ou vassal de clan**, le **level Design** est **pensé pour donner différents états de départ** pour le joueur. Ainsi, il pourra relancer le jeu pour **tester une nouvelle façon de jouer** et tester de **nouvelles expériences**.



Les différents clans et leurs positions.

Sur cette carte, le joueur pourra jouer différents personnages de rôle différent :

- Un comté, un duché ou un royaume. **L'empire est la récompense ultime** du joueur, il ne **peut donc pas incarner d'empereur à moins de créer ce titre au cours du jeu.**
- Un religieux chrétien, Ikko Ikki, ou Bouddhiste shinto

Sachant qu'une partie sur 126 ans dure entre 15 et 20 heures. Si le joueur, décide d'essayer chaque rôle indépendamment des autres, cette **carte** aurait une **durée de vie d'environ 105 h** (**6**(différents rôles énumérés plus haut)***17.5**(moyenne d'heure de jeu d'une partie gagnée/terminée)).

Situations de jeu :

Tout d'abord j'ai **disposé les clans, les religions et les types de terrain** de cette manière pour **créer des expériences différentes selon là où le joueur commence.**

J'ai donc fait une **liste de point de départ intéressante** pour le joueur si il n'a pas idée de qui choisir:

- **Le personnage Shimazu** : ce personnage est un **comte chrétien** ce qui est une **religion minoritaire** au japon, le joueur **commence** la partie avec **deux comtés**, il ne lui **manque qu'un comté** pour obtenir le titre de **duc**. Du fait de sa **puissance militaire dûe à ses deux comtés**, il pourra **facilement occuper les territoires voisins** si il a un **casus belli valide**.
Cependant la **partie se compliquera** lorsqu'il devra **affronter d'autres religions**, en effet il sera **plus difficile d'empêcher des révoltes** et de créer de bonnes armées.



De plus, **les comtés** en terme de **topographie** sont intéressants, il y a une **plaine** qui permet de **ravitainer aisément** ses armées mais aussi une **colline** qui permet de **défendre plus facilement** son territoire.



Enfin, sa **situation géographique** lui permet d'avoir ses **flancs protégés**, il sera difficilement envahi par la mer.

- **Le personnage Ashikaga** : **Ancien Shogun** de l'empire, il a **perdu la plupart de ses possessions** lors du soulèvement de ses vassaux. Il est désormais **Roi du Kansai** (le seul roi jouable par le joueur). Étant donné sa **situation particulière**, les **autres clans du jeu** sont **tous hostiles envers Ashikaga**, l'**aspect diplomatique du jeu** sera donc plus **difficile**. Cependant, son **nombre de territoires** étant



plus **élevés**, il aura une **puissance militaire forte**, jusqu'à ce que ses vassaux se rebellent à leur tour.

De plus, sa **situation géographique** se trouve en **plein milieu d'autres clans**, ces derniers peuvent très bien **se liquer** tous en même temps **contre le roi Ashikaga** pour effacer la menace qu'il apporte.

C'est pour cela que le **royaume du kansai** à cette **disposition topographique**, le joueur peut à la fois **protéger aisément** son **flanc Sud et Est** grâce aux **montagnes et collines** environnantes et il peut **ravitailer** ses troupes grâce aux **plaines**.

Circulations et exemple de scénarisation :

Chaque **circulation** est **différente** selon le **domaine de départ** du joueur.

Ici, on prendra en exemple la **circulation du clan Shimazu** au fil des années avec un **écart de 25 ans** entre **chaque circulations**.

Les **soldats** étant les **personnages qui circulent** dans le level, ils **apparaissent** dans **chaque comté**, ainsi dès qu'un **joueur obtient un comté**, sa **circulation** est considérée comme **maximale** car les **soldats passent par les comtés** avant de se battre.

En 1477, le joueur **commence la partie**, il détient **deux comtés**. Son **objectif** le plus direct est de **devenir duc**. Pour cela il doit **conquérir** au moins un des deux **comtés adjacents** en utilisant ses **forces militaires**, son **intrigue** et sa **diplomatie**. Pendant 10 ans il va **développer son armée**, **créer des revendications** pour **acquérir les territoires**. Les 15 autres années il fera la guerre pour s'emparer des territoires puis devenir Duc.



En 1502, le **joueur** est devenu **duc**, il **détient 4 comtés**. Son **objectif** est désormais de **devenir roi du Kyushu**. Pour cela il doit **conquérir** au moins **un comté** pour **créer ce titre**. Il pourra revendiquer ensuite plus facilement le reste du royaume. Durant 5 ans, il va fabriquer des revendications et créer son titre de roi, puis durant 20 ans il va conquérir le reste du royaume de kyushu et devenir le roi légitime de ce royaume. On peut envisager quelques révoltes dans le pays qui apparaissent mais qui sont vite détruites.



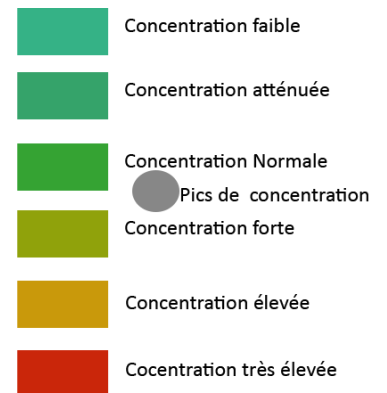
En 1527, le **joueur** est devenu **roi** du Kyushu. Il se **heurte** à la **première grande résistance** car il **fait face** au **nouveau roi du chugoku** (dans le pire des cas, un autre roi aura émergé à cet endroit). Un **royaume** est un **territoire** beaucoup plus **difficile à conquérir** qu'un duché ou un comté, il faudra donc **beaucoup plus de temps** au joueur pour **conquérir ces terres**. Durant 25 ans, il va se **battre** contre le **roi du chugoku** qui est **bouddhiste**, il n'a donc **pas de revendications à créer**, il se bat pour une **guerre sainte**. Finalement, le joueur va réussir à s'emparer du royaume et pourra avoir les deux titres de roi à la fois.



En 1552, le joueur est à la fois **roi du Kyushu et du Chugoku**, il **possède 20 comtés** donc un peu **moins de 30 % des territoires de l'empire du japon**. **Face à lui se trouve une coalition de rois** qui ont trouvé que le **joueur** était une trop **grande menace**. Le joueur va se **battre contre eux** durant 50 ans en **formant une alliance** avec le **roi du Shikoku** (en bleu). Il va **finalement réussir à gagner ces grandes guerres** forcer le **roi du shikoku à devenir son vassal** et **unifier le japon** sous une seule bannière la sienne, il est désormais **Shogun du japon** en 1602.



Carte finale, le joueur est devenu Shogun



Concentration humaine en rapports aux batailles et nombre d'unités pour une campagne Shimazu

Stratégie adoptée pour la production de ce level design :

Pour faire ce **level Design**, je me suis **imposé** plusieurs **contraintes** :

- **Récupérer de véritables informations** sur le **japon** et l'ère du **sengoku jidai** pour **apporter** une certaine **cohérence géographique, topographique et historique** à la carte de jeu.
- **Utiliser** l'ordre de grandeur de **type de territoire**(comté, duché, etc...) présent dans **Crusader Kings 2**.

Ainsi :

- Un **Duché** contient entre **2 et 4 comtés**
- Un **royaume** contient entre **3 et 4 Duchés** et **8 et 12 comtés**
- Un **Empire** contient plusieurs **royaumes** (ici 7) , plusieurs **Duchés** (ici 23) et plusieurs **comtés** (ici 65).

Étapes de production :

Les **playtests** seront **effectués après** une **modélisation 3D simpliste** du **terrain de jeu**. Je pourrais ainsi, **rééquilibrer ma carte**. Je pense **notamment** à la **topographie** et **l'attributions des comtés** qui devront avoir **quelques modifications** pour une **carte plus équilibrée**.

Ceci équilibré, les **modélisateurs** pourront **créer la carte en 3D** puis la **texturer** de façon à ce qu'elle ai la **même direction artistique** que le **jeu de base**.

Ces **étapes** prendront entre **2 et 3 mois de production**.

Lorsque ce sera terminé, le **community manager** fera des **teasers** de la **map** pour **raviver la curiosité des joueurs**.

Sources/ références :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Hokkaid%C5%8D>

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_des_grandes_puissances#Puissances du Moyen %C3%82ge](https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_des_grandes_puissances#Puissances_du_Moyen_%C3%82ge)

https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89poque_Sengoku

https://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre_d%27%C5%8Cnin

<https://www.histoire-pour-tous.fr/histoire-par-pays/4918-histoire-du-japon-6-sengoku-jidai-lage-du-pays-en-guerre.html>

[http://crusaderkings-two.wikia.com/wiki/Terrain_\(types_and_properties\)](http://crusaderkings-two.wikia.com/wiki/Terrain_(types_and_properties))

https://fr.wikipedia.org/wiki/G%C3%A9ographie_du_Japon

<http://fr-fr.topographic-map.com/places/Japon-9839/>

[http://crusaderkings-two.wikia.com/wiki/Terrain_\(types_and_properties\)](http://crusaderkings-two.wikia.com/wiki/Terrain_(types_and_properties))

<https://ck2.paradoxwikis.com/Attrition>