

Un jeu de stratégie où vous n'êtes jamais là au bon moment et où c'est exactement le problème à résoudre.

Vous survivez sur une île-forteresse dans un espace fracturé par des failles. Vos récolteurs les traversent pour ramener des ressources et ce sont eux, en même temps, votre seule force mobile. Un adversaire déclare un assaut : vous le voyez venir des heures à l'avance, sans en connaître la trajectoire exacte. Votre défense s'activera sans vous, mais **si vous êtes là, votre héros peut renverser l'issue du combat.**

CONTENU DU JEU

- **Île à surface finie.** Chaque bâtiment posé est un arbitrage définitif entre les trois axes.
- **Peu de bâtiments, tous évolutifs.** La profondeur vient des niveaux et de l'ordre de construction, pas du nombre.
- **File d'ordres persistante.** Les temps courent hors session ; le joueur retrouve son île avancée à la reconnexion.
- **Maîtrise des ordres.** Permutation des ordres, rappel d'unités, bâtiment en pause, insertion d'ordre, vous avez le contrôle.
- **Récolte à travers les failles.** Aléatoire par défaut, ciblée avec l'observatoire.
- **Interception en vol.** Une flotte détectée en trajet peut être prise en chasse.
- **Vue sur les îles adverses.** Selon le niveau d'observation ou les unités au-delà d'une faille: défenses, constructions en cours, mouvements.
- **Héros défensif, attaché à l'île.** Actif dès que le joueur est connecté, contre les failles PNJ comme contre les assauts joueurs.
- **Progression du héros par paliers de construction.** Les gains atteints peuvent être définitifs, conservés même si le bâtiment est détruit.

DEUX RYTHMES

Assauts asynchrones préavis long

Un adversaire déclare une attaque. Le préavis se compte en heures : le joueur a toujours le temps de se reconnecter. Absent, ses tourelles, le bastion du héros et ses vaisseaux sur place encaissent seuls. C'est la garantie que le jeu se joue sans présence permanente.

Le héros défense active

Connecté, le joueur contrôle son héros. Il défend les failles PNJ, qui s'ouvrent sans préavis ou presque directement sur l'île, et **renforce nettement la défense s'il est présent à l'impact d'un assaut adverse.** Le héros ne quitte jamais l'île : il est une récompense de présence.

UNE SEULE FLOTTE LA CONTRAINTE CENTRALE

Les récolteurs sont l'armée

Pas d'unités militaires dédiées. Les mêmes vaisseaux récoltent, défendent, interceptent et raident. Leur nombre est plafonné.

Chaque départ est un risque

Un vaisseau envoyé dans une faille est un vaisseau absent de l'île. Récolter, c'est baisser sa garde ; se garder, c'est stagner.

Les tourelles ne bougent pas

Seule défense fixe. Elle occupe de la surface, ne rapporte rien, et protège l'île quand le joueur est absent.

L'ÉQUILIBRE ATTAQUE / DÉFENSE

Maîtriser sa trajectoire

L'assaillant module la vitesse de sa flotte, peut changer de point d'impact en cours de route et se mettre à couvert pour échapper à la détection. Le défenseur connaît l'heure approximative, jamais le plan exact.

Lire et intercepter

L'observatoire réduit les incertitudes : composition, position réelle, trajectoire probable, temps d'arrivée plus précis, capacités probables. Une flotte repérée en vol peut être prise en chasse.

Se relever vite

La reconstruction est toujours plus rapide qu'un trajet complet. Une défaite coûte du tempo, jamais la partie sans quoi la flotte unique rendrait chaque perte irrattrapable.

Perdre

Tout perdre sera assez rare car la durée des attaques sera plafonnée par le temps d'ouverture des failles. Si destruction totale le héros fuit et commence mais c'est jamais mieux que continuer.

Gagner

On commence à gagner des ressources à l'attaque de structures au fur et à mesure des dégâts, et plus à la destruction. Les tourelles rapportent peu.

AXES DE BUILD ORDER SUR UNE SURFACE FINIE

Économie

Les ressources viennent de l'attaque, la défense, l'exploration ou la narration. L'exploration est efficace mais laisse l'île vulnérable. L'économie défensive est faible. Le traitement des ressources demandera d'évoluer dans le build order.

Défense Militaire

Les tourelles occupent de la surface, ne produisent rien, indispensable en cas d'absence. Les construire, déconstruire et les entretenir prendront du temps dans le build order.

Renseignement

Observatoire sur l'île, Capacité de renseignement des unités à l'approche des cibles. Ne produit rien non plus mais transforme et nourrit le rendement des autres axes.

Unités polyvalentes

Que cela soit pour attaquer, commercer, récolter, se renseigner ou se défendre, il faudra produire ces unités au nombre plafonné en les insérant au bon moment dans votre build order.

LE RENSEIGNEMENT PILIER DE DESIGN

Cibler les ressources

Sans observatoire, les récolteurs traversent les failles et rapportent ce qu'ils trouvent. Obtenir une ressource précise devient très long. Avec, le joueur choisit sa destination et raccourcit radicalement ses cycles.

Lire la menace

L'alerte d'assaut arrive de toute façon. L'observatoire en révèle le contenu : composition de la force adverse, point d'impact probable. Préparer la bonne réponse plutôt que toutes les réponses.

Voir et intercepter

Aux niveaux élevés : constructions adverses en cours et vaisseaux en route. Le joueur peut lancer sa flotte à l'interception d'une autre, en plein trajet ou décider d'attaquer un commerce douloureux en route.

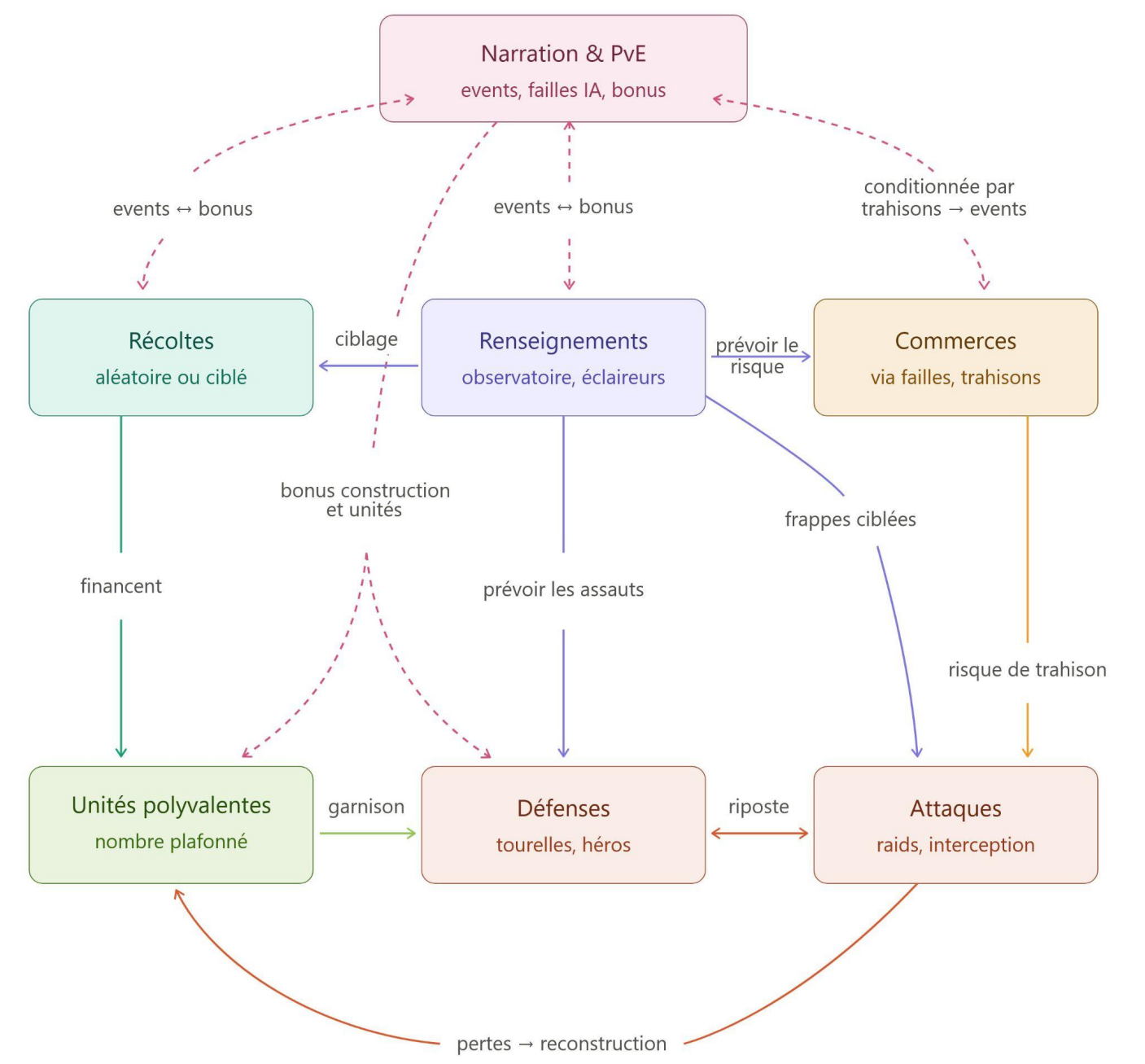
Contres

Cacher une unité et mettre en pause son déplacement, leurres pour se faire passer comme amical, couverture pour cacher une unité en déplacement derrière une autre... Tout cela permet d'empêcher le renseignement de devenir tout puissant.

Ce que le renseignement n'achète pas

L'alerte elle-même. Tout joueur est prévenu longtemps à l'avance, quel que soit son investissement sinon le jeu cesserait d'être asynchrone.

	Récoltes	Renseignements	Défenses	Attaques	Constructions
Chantier	—	—	Reconstruit après pertes	—	Produit et répare les unités
Observatoire	Ciblage des ressources	Cœur du système	Préavis, évaluation des convois entrants	Détection, choix de cible	—
Tourelles	Consomme l'entretien	—	Défense fixe, complète la garnison	Laisse des débris	Occupent la surface
Héros	—	Boost	Défend l'île, boost de tourelle	—	Construit et boost les bâtiments
Unités en garnison	Immobilisées	—	Défendent l'île	Prêtes à intercepter ou attaquer	—
Narration	Déclenchée surtout en récolte, donne des bonus		Failles IA et faux joueurs à repousser, ouvre des cibles		Bonus de construction et d'unités



ÉQUIPE

Développeurs ×2 - confirmé • Architecture réseau et persistance des durées • Systèmes de jeu et outillage éditeur pour l'équipe pour faciliter le game design et l'artistique • Outil interne centralisant la file d'ordres et les durées d'exécution • Système narratif configurable Nice to have • Application Android de gestion à distance • Build android avec UI différente	Game designers ×? • Équilibrage du build order sur les axes récolte, défense, renseignement • Réglage des durées, des paliers d'évolution et du coût d'entretien des tourelles • Contre-jeu du renseignement : leurres, couverture, interception • Appariement des adversaires quel joueur affronte quel joueur, selon quels critères • Équilibrage du PVE (failles sur l'île et joueur simulé) • Configuration et complétude du système narratif • Le nombre de failles simultanées vers des ressources différentes • Le plafond des boosts du héros sur les structures • Rapport entre ce qu'un raid prélève et ce qu'une défense coûte, l'équilibrage économique.	Artistes ×? • Direction visuelle de l'île et des bâtiments et de leurs évolutions • Unités polyvalentes et effets de faille • Interface de lecture des temps et de composition de flotte • Design de héro et d'ia attaquant
---	--	--

GESTION DES RISQUES

Le multijoueur asynchrone est le risque n°1. L'architecture réseau et la persistance des durées doivent être posées en semaine 1, avant tout contenu. Point de contrôle en fin de S3 : si l'assaut différé n'est pas fonctionnel entre deux clients, bascule sur un adversaire simulé jouant comme un joueur absent. La boucle en session construction, récolte, failles, défense au héros reste jouable et présentable indépendamment de cette décision. Le nombre de failles simultanées vers des joueurs touche directement la charge réseau et pourra éventuellement être limitée à 1.

Décision d'architecture. Limiter le militaire aux tourelles et à une flotte plafonnée réduit fortement la charge réseau : peu d'entités mobiles à synchroniser, pas d'armée à répliquer. Le choix de design et le choix technique vont dans le même sens.

Design non figé et Lore adaptable. Le périmètre de design et d'art s'ajustera au nombre réel de personnes et à leurs compétences et motivations artistiques. Priorité si l'équipe est réduite : île et unités avant effets et évolutions de structures.

PLANNING

Fondations • Architecture réseau • Placement des bâtiments sur l'île • File d'ordres et temps persistants • Système narratif	Boucle de base • Portail et récolte • Flotte plafonnée • Tourelles • Failles sur l'île et défense • Héros jouable	Renseignements • Assauts déclarés et préavis • Observatoire • Ciblage des ressources • Interception en vol • Joueur simulé	Finalisation • Équilibrage des trois axes • Appariement entre joueurs • Tests et retours joueurs • Feedbacks • Build final
---	---	--	--

RIFTHOLD - LORE ET SYSTÈME NARRATIF

Un jeu de stratégie multi-joueur où jouer seul est possible.

// PROJET 8 SEMAINES

SURVIVEZ. LE TEMPS TIENT SES COMPTES.

Personne ne sait ce qui a brisé l'espace. Ceux qui auraient pu l'expliquer sont tombés avec le reste.

Ce qu'il en subsiste dérive. Des fragments de terre arrachés, suspendus dans un ciel qui n'a plus d'horizon. Sur le vôtre, il y a de la pierre, quelques structures encore debout, et vous. Plus rien ne bouge ici à part le ciel et le sol qui se déchirent.

Les failles s'ouvrent sans prévenir. Elles mènent ailleurs vers d'autres fragments, d'autres mondes, d'autres décombres, peut-être d'autres époques. Tout ce que vous bâtirez viendra de l'autre côté. Vos vaisseaux les traversent parce qu'il n'existe aucune autre option.

Mais ce qui entre par là ne demande pas la permission.

Vous ne quitterez pas votre île. Vous êtes la force vitale qui la tient en un morceau: le jour où vous partez, elle se désagrège derrière vous. Alors vous restez. Vous envoyez. Vous attendez. Vous regardez les comptes à rebours s'égrener pendant que le monde continue sans vous.

Il y a d'autres îles. D'autres survivants qui font exactement la même chose, avec la même soif de survivre. Ce que vous ferez, personne ne vous le reprochera. Il n'y a plus de loi, plus de témoin, mais le temps s'écoule et tient des comptes.

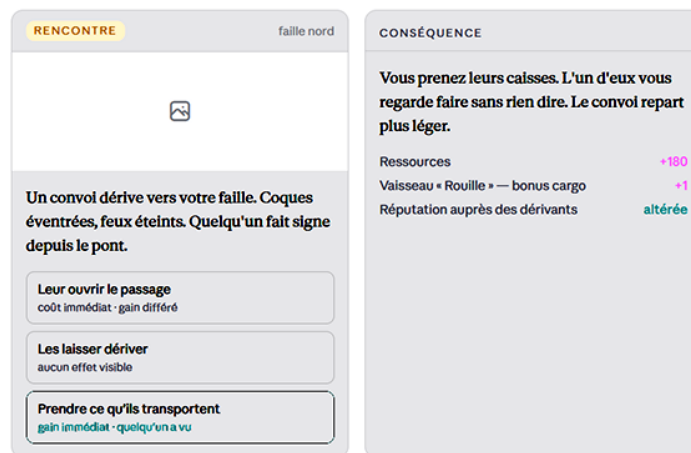
Et il ne pardonne rien.

LE SYSTÈME NARRATIF

Rifthold ne raconte pas une histoire écrite à l'avance. Il génère des situations à partir de l'état réel de la partie, et enregistre ce que le joueur en fait.

Le joueur reçoit des **cartes** : une image, une ou deux lignes de texte, deux ou trois réponses possibles. Il choisit, découvre ce que sa décision lui rapporte et lui coûte, et le monde s'en souvient. Définitivement.

C'est un système qui a été popularisé par Failbetter Games pour *Fallen London* et *Sunless Sea*, et théorisée par Emily Short. Contrairement aux arbres de dialogues classiques, elle repose sur un système invisible de statistiques (les qualités) qui dictent l'apparition de fragments de texte indépendants (les storylets). En gros on génère des **conditions d'apparition via les réponses fournies**, pas des arbres. Chaque carte déclare ce qu'elle exige pour se montrer et ce qu'elle modifie.



Principe de fonctionnement

- Chaque carte déclare ses **conditions d'apparition** et ses **effets** : elle ne peut pas se montrer dans un contexte où elle n'aurait aucun sens
- L'algorithme ne construit pas un arbre de branches : il filtre en permanence ce qui est jouable dans l'état actuel de l'île, de la flotte et des relations
- La cohérence n'est pas écrite, elle émerge du filtre. Ajouter une carte n'oblige à en modifier aucune autre
- Les rôles de chaque situation : qui agit, ce qu'il veut, qui s'y oppose ? Tout ça est remplis par des entités réelles de la partie, pas par des figurants génériques

Ce que le joueur voit

- Une carte arrive après une récolte, une défense, un échange ou un assaut PNJ
- Le texte est court : deux lignes maximum, lues en quelques secondes
- Les réponses ne s'opposent pas en bien et mal, mais en **coûts de nature différente** : de l'énergie contre du temps, du gain immédiat contre de la réputation, etc...
- La conséquence est immédiate et lisible : ressources, bonus de vaisseau, effet sur le registre

LES INNOVATIONS

Trois évolutions découlent directement de l'architecture du jeu et n'existent dans aucun système comparable.

Des entités nommées plutôt que des compteurs

- Le registre ne stocke pas « trois trahisons » mais qui, quand, et ce qui a été pris
- Les vaisseaux ont un nom et une histoire ; les adversaires sont de vrais joueurs avec de vrais actes
- Les cartes peuvent donc nommer « le convoi de Kael » plutôt que « un convoi »

La réciprocité entre joueurs

- Un même événement génère deux cartes : une chez l'agresseur, une chez la victime, écrites depuis chaque point de vue
- Le récit devient partagé et vérifiable : ce que raconte votre carte s'est réellement produit chez quelqu'un d'autre
- Impossible à reproduire dans un jeu narratif solo

Le temps diégétique comme moteur d'arc

- Une carte peut programmer sa propre suite dans plusieurs heures, en s'appuyant sur la file d'ordres qui existe déjà
- La mise en place et le paiement narratif deviennent littéralement datés
- C'est ce qui donne au système la montée et la résolution qui manquent aux narrations par cartes classiques

L'HISTORIQUE ET LES DETTES NARRATIVES

L'intention centrale : le joueur ne se construit pas un score, il se construit un passé.

Le registre

- Consultable à tout moment sous forme de journal : les faits, sans jugement ni note
- Aucun compteur de moralité, aucune jauge visible
- Définitif : rien ne s'efface, rien ne se rachète

Les dettes narratives

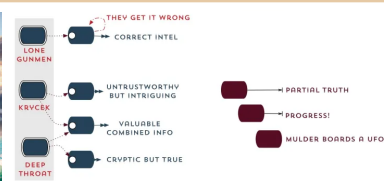
- Certaines réponses créent une **obligation datée** : vous accueillez des réfugiés, vous leur devez de quoi tenir avant échéance
- La dette est une entrée de la file d'ordres au même titre qu'une construction, elle a un compte à rebours visible
- Honorée, elle ouvre des situations favorables ; ignorée, elle déclenche sa carte de rupture
- Le principe du fusil de Tchekhov devient une structure de données : ce qui est posé sera payé, dans un sens ou dans l'autre

Exemples de ce que ça produit

- Le joueur qui pille avance plus vite et vit sous une pression croissante
- Le joueur qui accueille avance lentement et accumule des alliés et bonus
- Le joueur qui n'engage rien voit les cartes se raréfier : le monde l'oublie, et l'oubli coûte des opportunités
- Attirer les ennemis de ceux qu'on accueille (amis d'autre joueur ayant persécutés accueillants)

GESTION DES RISQUES

Un suivi narratif entre les cartes semble être le plus compliqué à faire. Le but est de permettre la génération de cartes avec un certain fil rouge, sans pour autant donner le même fil rouge à tout le monde. Une très bonne base de travail existe et des jeux utilisent ce système de base.



Décision d'architecture. Le texte généré doit s'appuyer sur des gabarits écrits à la main et remplis par l'algorithme, pas sur du texte libre. Attention que deux lignes ratées cassent l'immersion plus qu'elles ne la créent. Le volume de briques narratives conditionne la rejouabilité : c'est un chantier d'écriture continu pour les game designers et dev, pas une tâche ponctuelle.