

# *La Lanterne au Trésor*

*Game Overview Document*

## Sommaire

- Introduction
  - Consignes
  - Membres de l'équipage
- Expérience de jeu
  - Pitch du jeu
  - High concept
  - Positionnement
- Règles
- Processus créatif
  - Conditions d'origine
  - Mécaniques intégrés
  - Mécaniques délaissés
  - Problèmes non résolus
  - Ouverture
- Direction Artistique
  - Cahier des charges
  - Recherches
  - Vecteurs
  - Plateau de jeu

## Introduction

### *Consignes*

Nous avons pour consigne d'inventer un jeu de plateau avec un matériel pré-existant. Nous ne pouvons pas retirer, enlever du matériel ou les modifier.

### *Membres de l'équipage*

Ludovic Moge :	Concepteur du jeu initial Game Design
Enzo Carleo :	Graphic Design Game Design
Léonard Michelino :	Game Design Présentation (et mauvaises blagues)
Léo Bourret :	Game Design Documentation

## Expérience de jeu :

### *Pitch du jeu*

Alors qu'un équipage de flibustiers de la pire espèce se dirigeait vers une caverne qu'on disait remplie de trésors, leur Capitaine succomba au scorbut. Ne restent comme seuls maîtres à bords, deux lieutenants avides de reprendre le poste du défunt capitaine. Ils vont, dans ce but, tout faire pour s'accaparer la plus grande part d butin. Mais attention, l'équipage ayant peur du noir ils ne pourront pas récupérer les trésors sans auparavant être éclairés par une Lanterne.... Les lieutenants, dans leur lutte pour le pouvoir, n'hésiteront pas à user des pouvoirs maléfiques trésors !

### *High Concept*

La Lanterne au Trésor est un jeu de stratégie à deux joueurs. Les joueurs, incarnant le rôle des deux lieutenants rivaux, et cherchent à amasser le plus gros pactole !

L'objectif des joueurs est la capture par encerclement de pions trésors fixe. La première particularité du jeu est que les joueurs manipulent la même famille de joueurs pour arriver à ce but.

De plus ils doivent prendre en compte le déplacement de la Lanterne, pion qui conditionne la capture des trésors.

Par ces deux aspects, le jeu devient extrêmement calculatoire et mesurera l'habilité des joueurs à prévoir ce qu'il se passera au prochain tour.

### *Positionnement*

Notre jeu est un jeu familial. Il possède de part sa conception une part de hasard, le rendant plus convivial, mais son aspect néanmoins très calculatoire (venant du fait que les joueurs déplacent la même famille de pions) lui confère un aspect stratégique non négligeable. Ainsi différents types de joueur seront amenés à apprécier La Lanterne au Trésor.

## Règles :

### *Matériel*

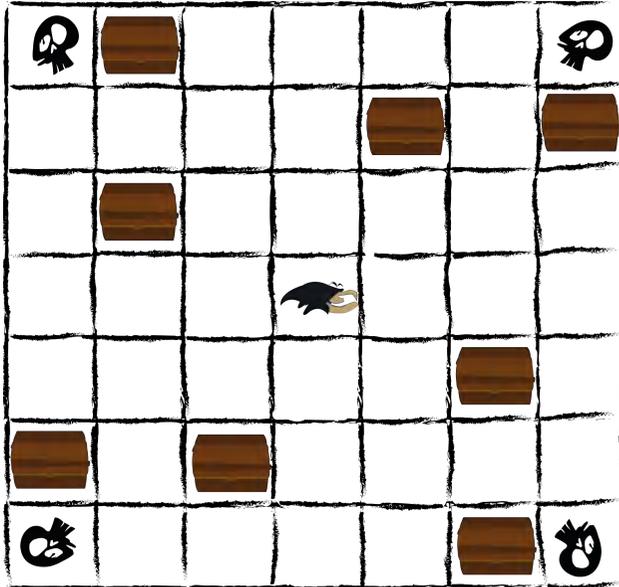
- Un plateau de 7x7 cases dont les coins et la case centrale sont marqués
- 4 pions blancs « Pirates »
- Un grand pion blanc « Lanterne »
- 8 pions noirs « Trésors » dont les faces verso sont marqués différemment et qui possèdent des valeurs différentes
  - 1 pion Sabotage
  - 2 pions Pavillon Noir
  - 2 pions Caisse de Rhum
  - 2 pions Doublons
  - 1 pion Diamant

### *But du Jeu*

L'objectif est d'être le joueur qui possède le plus de points à la fin de la partie, sur tout les trésors capturés au cours de celle-ci.

## Mise en place

On place les pions Trésors et la Lanterne sur le plateau comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



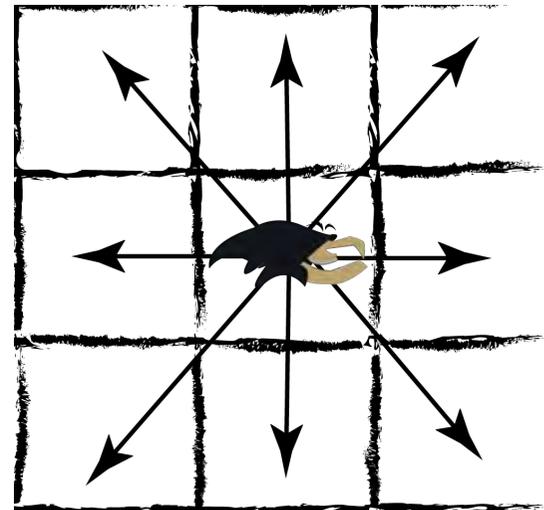
Les joueurs placent tour à tour un pion Pirate sur le plateau, de sorte à ce que deux pirates ne soient jamais adjacents de façon orthogonale à un même pion trésor. Une fois tout les Pirates placés, la partie peut maintenant commencer.

## Déroulement

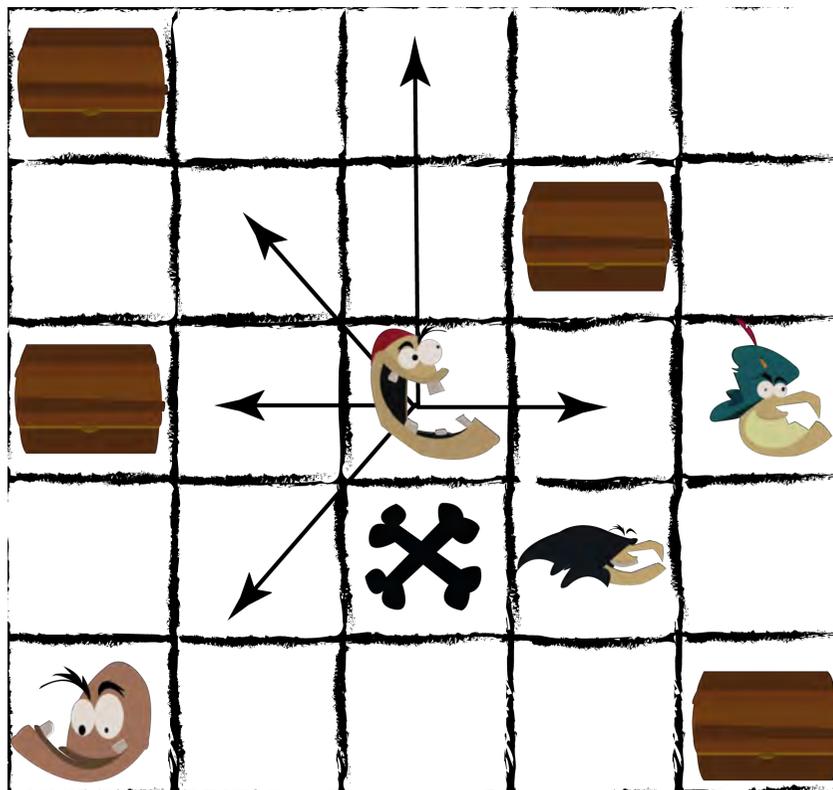
Durant le jeu, les joueurs vont chacun leur tour, déplacer **la lanterne puis un pirate, OU deux fois la Lanterne OU deux fois le même pirate.**

Les Pirates se déplacent **de façon orthogonale ou diagonale du nombre maximum de case possible.** La Lanterne se déplace de façon orthogonale ou diagonale aussi mais **d'une seule case à la fois.**

Il est impossible de se déplacer « au dessus » d'un autre pion et les Pirate ne peuvent ni traverser ni s'arrêter sur les cases marquées.



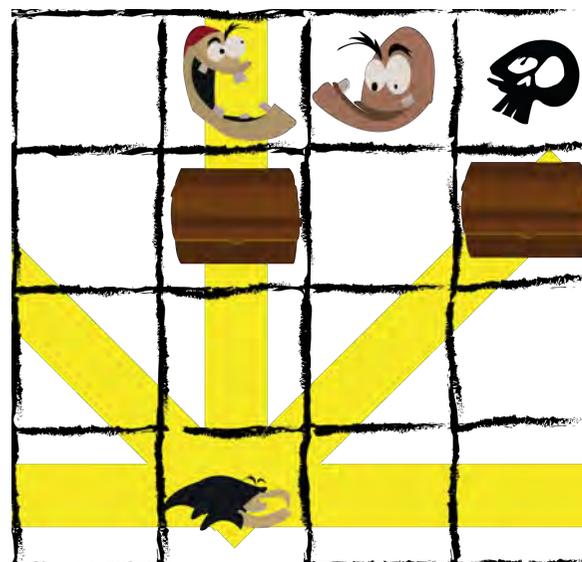
*Possibilités de déplacement de la Lanterne.*



*Exemple des possibilités de déplacement d'un Pirate. Il est obligé d'aller « au bout » d'une flèche. Son déplacement est ici restreint par la Lanterne, deux Pirates, les trois Trésors et la case marquée centrale.*

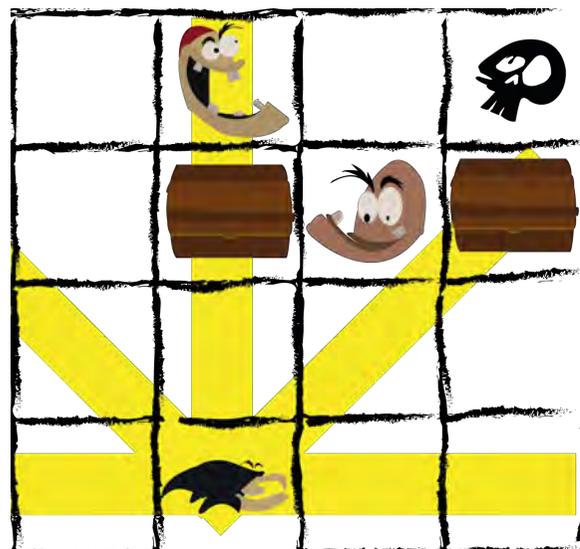
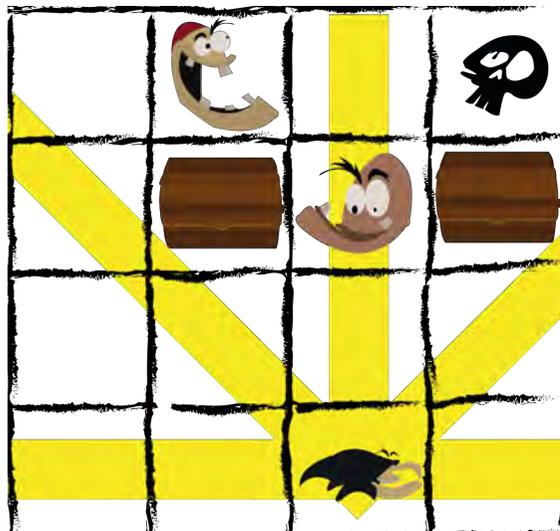
Un Trésor est capturé **si et seulement si**, il est à la fois **sur une des lignes** diagonales ou orthogonales partant **de la Lanterne** et que **deux Pirates** ou plus lui sont **adjacent**. Un joueur capture un Trésor s'il fait le dernier mouvement nécessaire à la réunion de ces conditions.

Attention : un pion n'est adjacent à un autre que de façon orthogonale (cf. schémas)



*Cas numéro 1 : le Trésor est bien aligné sur la Lanterne mais les deux Pirates ne lui sont pas adjacents. Le Trésor n'est pas capturé.*

Cas numéro 2: Les Pirates sont bien adjacents au Trésor mais ce dernier n'est pas aligné avec la Lanterne. La capture est donc impossible.



Cas numéro 3: Les Pirates sont bien adjacents au Trésor qui est dans l'alignement de la Lanterne. Le voilà capturé!

Quand un Trésor est capturé, le joueur l'ayant capturé le retourne pour connaître le symbole qui le caractérise. Il le place ensuite face caché de son côté du plateau. Si ce trésor a un effet applicable en jeu, le joueur peut, durant n'importe lequel de ses tours, retourner le trésor, et le défausser pour activer cet effet.

Il est **interdit de déplacer le pirate venant d'être déplacé.**

## Effets des Trésors

Le terme joueur actif désigne le joueur dont c'est le tour.

- Sabotage : activé, ce trésor permet au joueur actif de déplacer un trésor sur le terrain en plus de son tour de jeu. Les trésors se déplacent de la même façon que les Pirates. Valeur : 2 points
- Pavillon Noir : lorsqu'un joueur active ce trésor, il peut déplacer deux pirates une fois en plus de la lanterne durant son tour. Valeur : 2 points
- Caisse de Rhum : lorsque ce trésor est activé, un joueur peut ignorer une des règles de capture durant ce tour. Il peut concrètement, soit capturer un trésor sans que la Lanterne ne soit alignée avec celui-ci ou bien capturer

un trésor avec les Pirates adjacents mais pas de façon forcément orthogonale. Valeur : 2 points

- Doublons : ce trésor n'a aucun effet applicable. Valeur : 4 points
- Diamant : ce trésor n'a aucun effet applicable. Valeur : 5 points

### *Fin du Jeu*

Le jeu s'arrête lorsque tout les Trésors ont été capturés, ou, quand aucun trésor n'est capturé durant trois tours d'affilée **seulement si au moins quatre trésors ont déjà été capturés.**

Le jeu se termine également si un joueur a amassé 11 points ou plus. Dans ce cas il déclare qu'il va fêter la victoire à Tortuga et peut quitter la table de jeu sans mot dire.

Le joueur ayant le plus de point sur tout ses trésors accumulés gagne la partie.

## Processus créatif :

### *Conditions d'origine :*

La première version du jeu était purement calculatoire. Les joueurs se retrouvaient souvent bloqués car le mouvement qu'il les auraient amenés vers une capture auraient aussi permis une capture du joueur adverse. Pour pallier à ce problème nous avons décidés d'apporter des capacités spéciales aux trésors. Cet ajout d'aléatoire (de chaos?) a permit de casser la monotonie du jeu qui était au final trop lisible.

### *Mécaniques intégrés :*

- **Capacités des trésors :** Les capacités des trésors que nous avons finalement conservés après de nombreux playstests, sont des capacités très active sur le jeu qui permettent en général au joueur les utilisant d'ignorer tout ou partie des règles et d'effectuer un mouvement qui amène presque toujours vers une capture.

- **Fin du jeu après trois tours et quatre trésors capturés :** Malgré les effets très actifs des trésors, il est arrivé au cours des playtests que la partie se bloque après qu'environ la moitié des trésors soit capturés. Ceci s'explique par une baisse logique du nombre de trésors qu'il est possible de capturer mais aussi par le fait qu'aucun des deux joueurs ne veuille donner un avantage à l'adversaire.
- **Possibilités d'action des joueurs :** Dans les premières versions du jeu, les joueurs avaient la possibilité de déplacer ou un Pirate ou la Lanterne. Dans un souci de facilité la capture et de fluidifier l'expérience de jeu, nous avons décidé de permettre aux joueurs une plus grande latitude de déplacement.

## *Compte rendu des playtests :*

Nous avons fait durer la phase de playtests afin d'essayer différentes mécaniques dans le but d'avoir un jeu équilibré. Les modifications portaient principalement sur les pouvoirs qui pouvaient facilement poser des problèmes d'équilibre. Ainsi d'autres pouvoirs avaient été mis en place dans des versions antérieures comme le pouvoir de la carte par exemple.

La carte permettait au joueur la possédant de retourner le trésors de son choix. Selon les versions le joueur devait révéler à l'adversaire le trésor ou garder l'information pour lui. Nous avons gardé dans un premier temps la version plus stratégique qui consistait à ne pas révéler la carte à l'opposant.

La carte posait des soucis d'équilibrage, car les joueurs ne pouvaient pas en profiter également, mais nous souhaitons la garder pour que les joueurs aient toujours une vision des trésors face cachées. Ainsi la carte est devenu l'œil de verre et lorsque vous l'utilisiez vous deviez le donner à l'adversaire. De même il vous le rendra une fois qu'il l'aura utilisé. Le souci fut que lorsque la personne dominante avait le bonus il préférait ne pas l'utiliser afin de ne pas prendre le risque de perdre son avantage.

Il s'agissait là d'un problème assez général : les joueurs globalement n'utilisaient pas les pouvoirs. En effet lorsque vous consommiez un pouvoir la somme du trésor était perdu et vous ne gagniez plus de points. Un joueur ne pouvait pas se permettre de consommer plus d'un pouvoir par partie.

Nous sommes partis du principe que nous voulions que les joueurs utilisent leurs pouvoirs coûte que coûte . Pour ce faire nous avons essayé deux règles. La première consistait à garder la somme des trésors alors même que le pouvoir est

utilisé et la seconde, en l'obligation d'appliquer le pouvoir trois tour après l'avoir acquit. Si vous ne l'utilisez pas vous perdiez le pouvoir et les points associés au trésor.

Par la suite nous avons compris que ce n'était pas en rajoutant des règles que nous allions améliorer le jeu. Ainsi nous avons réorganisés les valeurs de chaque pouvoir. Ainsi les pouvoir qui offrait la possibilité de capturer un nouveau trésor avaient une petite valeur. Ainsi les joueurs étaient incités à utiliser les pouvoirs car la perte que cette utilisation engendrait était minime.

Certains pouvoirs on donc dû être remaniés. En effet il consistaient plus à bloqué l'adversaire qu'à dynamisé son jeu.

Ainsi le sabotage à été plusieurs fois modifié. Au départ il permettait de bloquer un trésors pendant 1 tour. Il n'apportait donc rien, à part empêcher l'adversaire d'enchaîner des captures ou de reprendre l'avantage sur le score. Lorsque nous avons compris que nous devons redynamiser le jeu il fût un des premiers pouvoirs que nous avons remanié. Sa deuxième version permettait au joueur de déplacer le trésor où il le souhaitait. Le pouvoir était trop fort et permettait de capturer trop facilement. Nous l'avons donc juste ajusté pour sa dernière version. Maintenant le joueur peut déplacer le trésors de son choix comme si il déplaçait un pirate.

Le rhum est passé par plusieurs phases. La première permettait au joueur l'appliquant de bloquer le pirate de son choix. Nous pensions que cette mécanique pourrait en quelque sorte fluidifier le jeu d'un des joueurs en bloquant son adversaire. Mais ça ne marchait pas comme nous le souhaitions et le jeu restait lent. L'autre version du rhum permettait à un même pirate de se déplacer deux fois. Cette mécanique a tant fluidifié le jeu, que nous avons décidé d'intégrer cette grande latitude de déplacement au jeu final, et ce sans passer par l'utilisation d'un pouvoir.

Ainsi la version définitive du rhum offre la possibilité de capturer un trésors à la fois sur les axes diagonales, verticales et horizontales. En résumé il permet d'ignorer une des règles de capture.

### *Problèmes non résolus :*

Après avoir instauré ces nouvelles mécaniques, on se retrouve avec un jeu plus complet et plus amusant à jouer. Néanmoins, il arrivait durant les playtests que le premier joueur capturant un trésor l'utilise directement et enchaîne ensuite sur plusieurs captures par un effet boule de neige. L'écart de points se creuse, et le joueur lésé ne peut absolument rien rattraper. Ce cas de figure ne se produit pas

de manière systématique mais il peut arriver de temps en temps. Ceci vient du fait que les débuts de partie sont très aléatoires, l'évolution d'une partie dépend souvent du premier trésor révélé.

### *Ouverture :*

En sortant des contraintes créatives imposées par l'exercice, on peut aisément arranger ces problèmes d'équilibrage. L'augmentation des dimensions du plateau et du nombre de pions à capturer permettrait un rééquilibrage des valeurs des trésors, ainsi que de leurs pouvoirs.

## Direction Artistique :

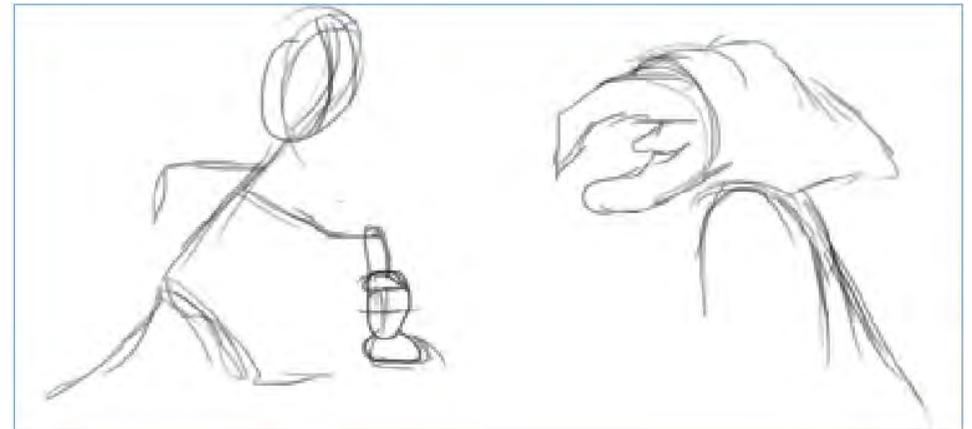
### *Cahier des charges et Recherches :*

Pour la DA, nous avons eu deux concepts concernant la piraterie. Nous avons un concept plus sombre, avec des formes plus complexes et un autre plus clair et plus simple.





Le gameplay s'étant orienté vers un jeu plus familial il était évident que nous devons réorienté la Direction Artistique aussi. Ainsi nous sommes partie sur des formes plus simples avec des couleurs plus saturés. Une forte inspiration fut les travaux de Ubi Art.





Vecteurs :



## Prototype tangible :

Dans l'optique de créer une sorte d'immersion lors de notre présentation du livrable, nous avons tenté de nous rapprocher le plus de ce que serait un modèle de carte de pirate pour notre plateau. Nous avons tracé le contour à la main, à l'encre de chine, en utilisant divers types de plumes (plume biseauté de différentes largeurs mais aussi un bout de cagette à légume poncé, qui sert pour les traits les plus épais).

La papier de la carte lui-même n'est pas anodin. Il s'agit de papier dit « Moulin », fait de façon artisanale avec de légères incrustations de pétales de fleurs. C'est en réalité un pâte de papier brute, sans surfacage d'aucune sorte.



Les pions Pirates et la Lanterne ont été réalisés en pâte à modeler pour coller avec le design vectoriel. Les coffres sont de petites boîtes de carton peintes, ouvrables, elles dissimulent de petites figurines de pâte à modeler contenant les trésors.