



GAME OVERVIEW DOCUMENT

UN JEU PAR :

ALLE MATTHIEU – LECOEUR MARC – LIMON THÉO – SAADI CHIHANE

2021 - 2022

LES MARGOULINS



• ALLE Matthieu

- Game design
- Direction Artistique
- Rédaction du DDA
- Dessins



• LECOEUR Marc

- Game Design
- Réalisation Tangible
- Rédaction du GOD



• LIMON Théo

- Game design
- Illustrateur
- Mise en page
- Rédaction des règles



• SAADI Chihane

- Game Design
- Direction Artistique

Les Margoulins des Mers a été réalisé dans le cadre du projet semestriel de première année en Game Design à l'ICAN.

SOMMAIRE

I. LA CONSIGNE	3
II. RECHERCHE DE JEU ANCIEN	4
III. FICHE DU JEU	5
IV. CRÉATION DU JEU	6
V. LE MATÉRIEL	9
VI. DIRECTION ARTISTIQUE	10
VII. ANNEXE	20

LA CONSIGNE

« DU NEUF AVEC DU VIEUX »

Nous devions, à l'aide d'un jeu ancien et de son matériel, créer de nouvelles mécaniques de jeux innovantes.

RECHERCHE DE JEU ANCIEN

Pour notre jeu, nous voulions créer un jeu de confrontation et de compétition. Pour cela nous avons porté notre choix sur le jeu du Latroncule et le jeu du royal d'Ur.

Nous avons tout d'abord fait des tests avec le jeu du Royal d'Ur pour son plateau de jeu atypique afin de pousser à la confrontation. Mais nous nous sommes rendu compte que c'est sur la partie du plateau qui se rétrécissait que le combat s'opérait à chaque tour et donc était inévitable.

Ensuite nous avons fait des tests sur le plateau du Latroncule avec un jeu semblable au jeu de dame où les cases spéciales rajoutaient des effets et où l'on pouvait placer des murs pour bloquer le passage du joueur. Nous nous sommes rendu compte qu'au bout d'un moment aucun des deux joueurs ne pouvait jouer.

Après réflexion nous avons abandonné le fait de déplacer les jetons normalement. Nous sommes donc parti sur un jeu de pitch sur le plateau de Merrelles car le plateau ressemblait à une cible où l'on pourrait mettre des points en fonction des différentes zones. Mais également garder le concept de mur précédemment testé afin de bloquer le pitch d'un joueur sur certaines zones.

Au final nous avons décidé d'abandonner le plateau de Merrelles pour le plateau du Latroncule car cela ressemblait trop à un jeu de scoring simple sans aucune innovation. Nous avons donc changé le principe de scoring par une capture de territoire. Le plateau du Latroncule nous permettait de créer une plus large possibilité de mécanique à l'aide du nombre importants de jetons et des cases aux symboles spéciaux présents sur le plateau initial.

FICHE DU JEU

• Pitch du Jeu :

Pitcher les Navires sur les différents territoires !

• Genre :

Jeu de Pitch de capture de territoire en tour par tour

• Public Cible :

Âge conseillé : 7 ans et plus

Les Margoulins des Mers est un jeu de de pitch mélangeant stratégie et précision qui convient à toute la famille.

• Nombre de joueurs :

2 à 4 joueurs

• Game Concept :

Les Margoulins des Mers est un jeu de pitch où les joueurs prennent le contrôle d'une flotte d'une des 4 confréries de pirates. Les joueurs doivent pitcher stratégiquement et précisément leurs navires afin de conquérir le plus de territoire.

• Condition de Victoire :

Le joueur qui possède le plus de territoire à la fin d'une partie est déclaré vainqueur.

CRÉATION DU JEU

Pour commencer, nous avons dû redesigner le plateau du Latroncule afin de garder le même nombre de cases mais avec une disposition différente. Nous avons décidé de détacher les cases les unes des autres afin de créer plusieurs amas de cases plutôt qu'une seule grille distincte. Après avoir découpé les cases, nous avons assigné les symboles des cases du Latroncule à des cases spéciales de notre jeu qui auraient différents effets.

LES FORTS



Pour les cases avec une croix, étant donné que le nombre de cases était supérieur aux autres, nous avons donc décidé que ce serait des cases importantes à contrôler pour les joueurs.

Nous avons donc créé des cases qui ne pourraient pas être contestées par d'autres joueurs une fois qu'elles seraient contrôlées.

LE MAELSTROM



Pour les cases ci-dessus, nous cherchions à créer des cases malus pour ajouter des trajectoires risquées mais qui pourraient avantager les joueurs.

Nous avons donc créé une zone où lorsqu'un navire y pénètre, il est bloqué pour toute la partie et il ne peut pas être débloqué par un effet quelconque.

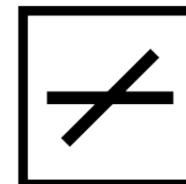
LA TAVERNE



Pour les cases ci-dessus, nous cherchions à créer des cases bonus afin d'équilibrer le Maelstrom qui pénalise un joueur en décidant de donner une seconde chance au joueur par la possibilité de rejouer si le navire arrivait sur cette case.

Au départ nous avons créé deux cases tavernes puis après des tests, nous nous sommes rendu compte qu'il était préférable d'avoir une seule taverne pour éviter trop de tours bonus.

LES CANONS

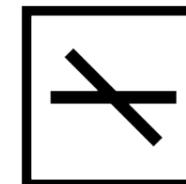


Pour les cases ci-dessus, nous avons cherché un moyen d'équilibrer l'effet des forts qui assurait un point trop facilement aux joueurs.

Au début, nous avons pensé à désaimanter un pion d'un joueur du territoire qu'il contrôlait mais après des tests, nous nous sommes rendu compte que l'on perdait deux tours de jeu pour désaimanter le pion et l'éjecter du territoire.

Nous avons donc décidé que cette case nous permettait de désaimanter le pion d'un joueur, sur un fort ou non, et de pitcher son pion depuis le canon vers le pion désaimanté afin de l'éjecter de la case dont il avait le contrôle dans le même tour.

L'ÉPAVE



Pour les cases ci-dessus, nous avons décidé de créer un territoire capturable qui n'est pas aimanté. Tous les joueurs peuvent se le disputer durant toute la partie et ce territoire n'est pas gagné d'avance.

Nous avons décidé, pour ce territoire libre qu'il rapporterait des points pour chaque joueur ayant un pion l'occupant et que le nombre de points correspondrait au nombre de cases initiales sur le plateau du Latroncule, à savoir 4. Récompenser le joueur avec 4 points permet de rendre l'épave un objectif important pour chaque joueur.

Les Designs des différents lieux d'intérêt ont tous été fait à la main par Matthieu.

II. LA FLOTTE DES MARGOULINS

Le jeu avec les lieux d'intérêt créés, avaient besoin d'une profondeur de jeu supplémentaire afin de rendre les choix des joueurs variés afin qu'il y ait un aspect stratégique un peu plus travaillé. Pour cela nous avons différencié les deux faces d'un pion pitché par un joueur : une face équipage et une faces navire. La face équipage sert à représenter la confrérie de chaque joueur lorsque le plateau est rempli de jetons. La face navire sert à différencier les différents effets de chaque navire.

LE BRICK



Après nos séances de test nous nous sommes rendu compte que les cases canons et tavernes n'étaient pas assez utilisées par les joueurs. Nous avons donc créé un jeton qui peut capturer les cases canons, les bloquer pour les autres joueurs et permet de marquer des points.

LE GALLION



Pour ce jeton nous voulions mettre en avant le principe de capture de territoire. Nous avons donc créé un jeton pouvant capturer plusieurs territoires à la fois. Bien viser avec ce navire permet de gagner plusieurs territoires et d'obtenir la majorité sur une île.

LE ZEPPELIN



Enfin nous avons cherché un pion qui ne serait pas aimantable et qui serait donc libre durant toute la partie. Nous avons également décidé que le pion rapporterait le double de points qu'un pion normal, il n'est pas affecté par le Maelstrom car il n'est pas aimanté.

Les jetons ont été dessinés par Matthieu et Chihane, puis refait en vectoriel par Théo.

LE MATÉRIEL

Pour le plateau de jeu nous avons opté pour un plateau jouable de 60 x 60 cm car après des tests sur un plateau plus petit nous nous sommes rendu compte que lorsqu'il y avait trop de jetons sur le plateau, le jeu devenait injouable.

Nous avons ainsi opté pour un plateau en bois recouvert d'une plaque de plexiglass qui protège la carte et qui tient les aimants.



Pour les jetons, qui sont réversibles et aimantables, nous avons opté pour des jetons en bois de Ø3cm avec une rondelle en acier au verso pour coller au plateau une fois retourné.



La Carte a été réalisée par Matthieu, puis le plateau a été réalisé par Marc.

DIRECTION ARTISTIQUE

Pour notre jeu de pitch nous voulions que la D.A. corresponde à un public familial et à des mécaniques légères et amusantes. Nous avons donc, chacun de notre côté réfléchi à des thèmes, accompagnés d'exemples de ce que pourraient être nos jetons et notre plateau de jeu :

Thème \ Matériel	Pion	Plateau
Médiéval	Cavalier	Chateau
Galactique	Vaisseau	Espace
Volcanique	Vélociraptor	Jungle/volcan
Mécanique	Écrou	Garage
Pirate	Navire	Océan / Île
Aquatique	Poissons	Fond marin



Nous avons choisi le thème de la piraterie, pour la capture de territoire dans notre jeu et l'ambiance festive/amusante inhérente au jeu de pitch.

Les pirates nous ont semblé correspondre très bien à ce que nous essayions de faire.

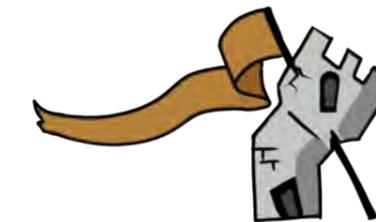
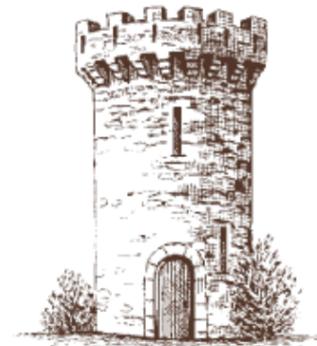
Nous y avons ensuite ajouté un aspect décalé supplémentaire à base de calembours. Cette ambiance décalée et légèrement absurde est un élément important de notre D.A. car nous avons essayé de la retranscrire dans les visuels du jeu. D'où les formes improbables et fantaisistes donnés aux éléments du plateau.

À partir de ce thème nous avons décidé d'avoir un plateau inspiré de cartes maritimes anciennes, agrémenté d'îles, d'épaves, de tempêtes, de créatures marines, etc.

Les jetons quant à eux seraient aux couleurs de différentes flottes de pirates ; des navires sur une face, et des variantes du Jolly Roger sur l'autre.

I. ÉLÉMENT DE PLATEAU

CHATEAU TOUR SERAN



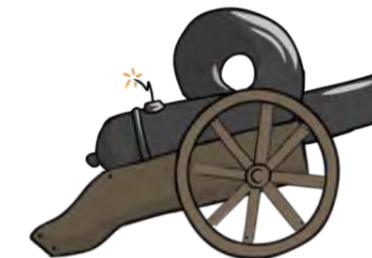
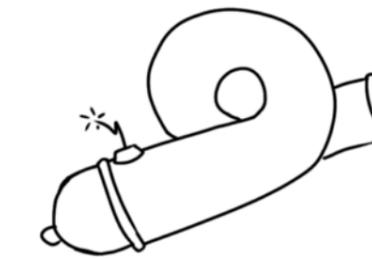
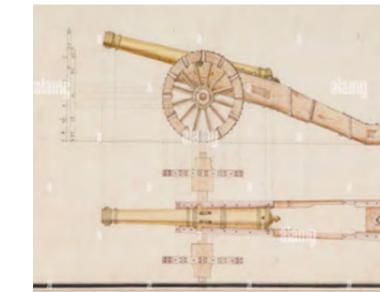
RÉFÉRENCES :

Logo du Domaine Rollan de Jean Guyon viticulteur.

EXPLICATION :

Pour le design final nous avons fait un fort tordu pour rappeler l'aspect un peu absurde de notre jeu.

Le drapeau orange rend les forts plus explicites en tant qu'objectifs de jeu.



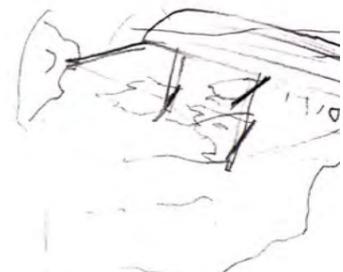
RÉFÉRENCES :

Reconstitution du navire de guerre Français Hermione (1779-1793) / musée de l'artillerie, à Draguignan.

EXPLICATION :

Les références ont servi de modèle pour le canon. Le résultat final fait une boucle pour correspondre à l'univers décalé du jeu.

LA TAVERNE



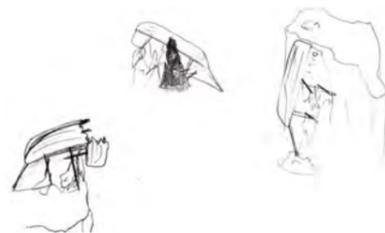
RÉFÉRENCES :

Illustration de Mariia Pazhyna

EXPLICATION :

Pour la taverne nous avons arrondi les bords et transformé la chope en bâtiment en rajoutant une porte et une pancarte qui traduit sa fonction dans le jeu et sa fonction réelle.

L'ÉPAVE



RÉFÉRENCES :

L'épave de la Santa Maria, la caravelle de Christophe Colomb / maquette de bateau.

EXPLICATION :

Pour l'épave nous nous sommes inspiré du design de la maquette et l'avons mise dans une position improbable.

LE MAELSTROM



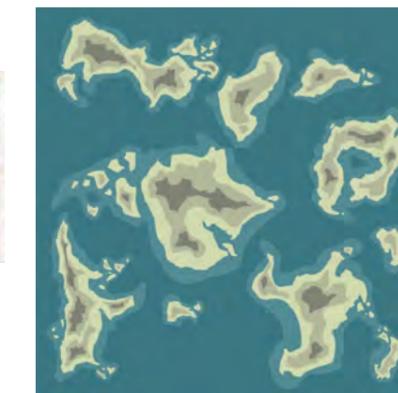
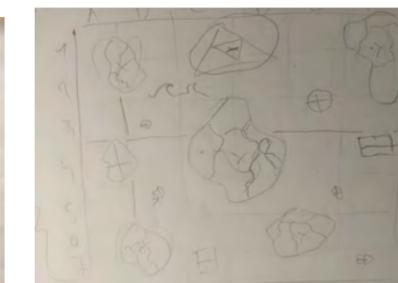
RÉFÉRENCES :

Extrait du film «Percy Jackson, La Mer des Monstres»

EXPLICATION :

Nous avons changé les dents du film en rochers effilés, semblables à ceux utilisés pour l'épave. Et aussi ajouté une pancarte humoristique.

LE PLATEAU



RÉFÉRENCES :

Carte Marine de la rade de Marseille - 1690 Nicolas de Fer
Carte des côtes anciennes et bathymétrie moderne méditerranéennes, Projet Re-Cartes

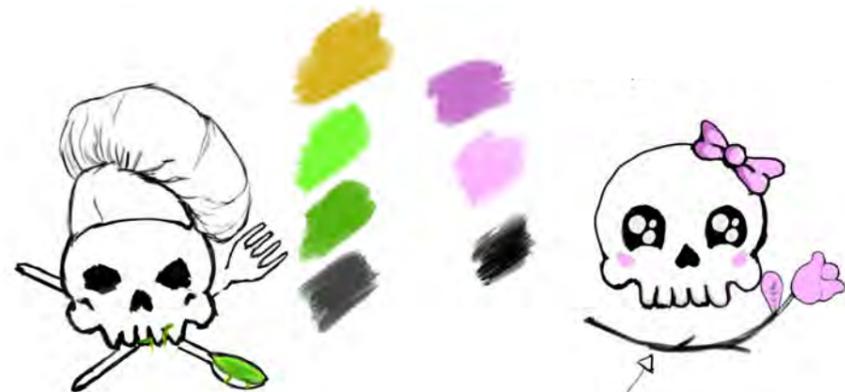
EXPLICATION :

Ces cartes ont servi de référence pour le style "carte ancienne" que nous voulions incorporer dans notre jeu.

II. LES 4 CONFRÉRIES

Pour les logos des différentes confréries nous avons voulu faire des jeux de mots avec le mot «pirate».

Ces logos habillent le recto de nos jetons.



LES PI'KASSIÈTE

LES PI'POUX

LES PI'ROMANE

LES PI'COLO



RÉFÉRENCES :

Image du Jolly Roger de John Rackham.

Il nous a servi de base pour la composition de nos pavillons.

Nous avons décidé de donner la même forme à tous les crânes pour une meilleure unité dans les designs, et de les différencier par leurs accessoires et leurs couleurs.

Dans notre première tentative pour faire les jetons sur Illustrator, nous leur avons mis un dégradé pour des raisons esthétiques, mais l'avons finalement retiré car il n'était pas en accord avec le reste de la D.A.



VERSION FINALE DES CRÂNES :



Chaque crâne représente la personnalité de leur confrérie et permet de les différencier.

LE NUANCIER DES JETONS



Pour les jetons, nous avons besoin de les rendre visibles au premier coup d'oeil sur le plateau, afin de faciliter le comptage des points, tout en respectant l'ambiance de la D.A.

Donc, nous avons décidé d'attribuer à chaque Confrérie une couleur qui n'est pas présente dans le reste du jeu, avec une saturation et une luminosité similaire à celle de l'eau sur le plateau, pour conserver une certaine harmonie.



III. LES NAVIRES

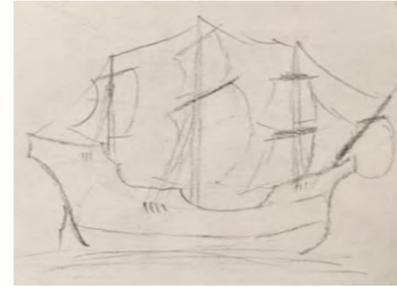
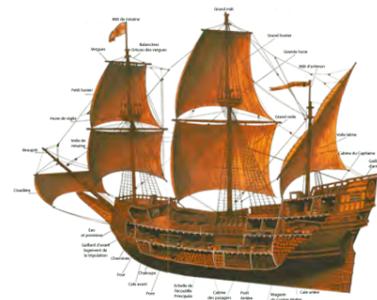


RÉFÉRENCES :

Frégate Hermione prise en photo lors d'un rassemblement à Brest.

EXPLICATION :

Ce navire illustre les jetons standards de notre jeu par sa forme simple et connue de tous.

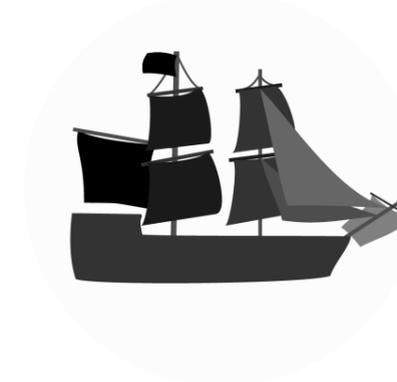
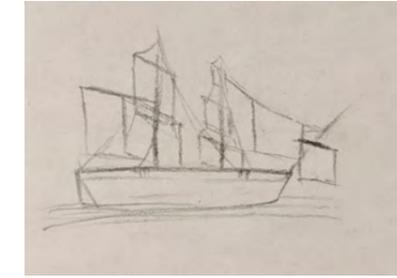


RÉFÉRENCES :

Illustration détaillée d'un galion sur le site «navire ancien».

EXPLICATION :

Ce navire illustre le jeton qui permet de capturer plusieurs territoires par sa forme imposante. Nous l'avons dessiné plus en courbes pour mieux le distinguer des autres.

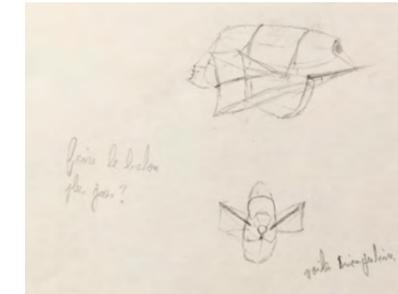
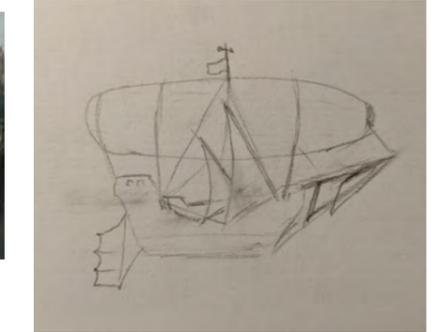


RÉFÉRENCES :

Illustration d'un brigantin

EXPLICATION :

Ce navire illustre les jetons permettant de bloquer les canons et tavernes tout en y marquant des points. Nous l'avons rendu plus carré et anguleux pour mieux évoquer sa fonction.



RÉFÉRENCES :

Navire Greyjoy dans la série «Game Of Throne»

EXPLICATION :

Ce navire atypique illustre le jeton «libre» de notre jeu et qui ne peut pas être aimanté et marque plus de points.

IV. CALEMBOURS

Notre jeu a une ambiance décalée, ponctuée de calembours. On les retrouve notamment dans les noms des îles et des forts.

Pour trouver suffisamment de jeux de mots pour tous nos éléments de jeux nous avons écumé le dictionnaire à la recherche de noms amusants.



NOMS DE FORTS :

- Le Fort-Regrettable
- Le Fort-Mullin
- Le Savapa-Fort
- Le Fort-Midable
- Le Fort-Fait
- Le Fort-Isch

NOMS D'ÎLES :

- L'île Égale
- L'île Faicho
- L'île Faifroi
- L'île Hustration
- La Dèb'île

V. TYPOGRAPHIE



Nous avons choisis les typographies « Cormorant SC » et « Cormorant Infant ». Ce sont des Réales, elles permettent de retranscrire l'univers de la Piraterie. Nous les utilisons pour les titres et pour le livret de règles.

VI. LOGO

Nous voulions un logo qui retranscrit le contexte de notre jeu, la piraterie, les cartes maritimes du XVIIIe siècle et l'humour décalé, ainsi que l'aspect dynamique et jovial du jeu de pitch.

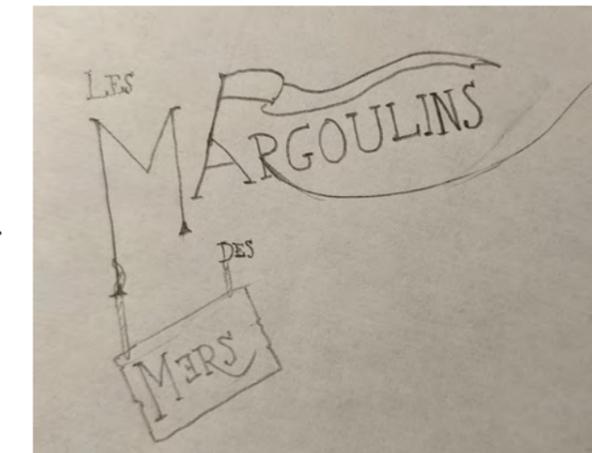
Nous avons donc choisi un logo qui s'inscrit dans un triangle, penché, et asymétrique. De plus, nous le voulions dans des couleurs chaudes.

Il est posé sur un fond qui rappelle le parchemin, et est orné du même fanion que les forts sur le plateau.

Enfin, la typo que nous avons choisi « Alegreya » a des empattements, qui se rapportent à l'univers ancien du jeu, mais donnent aussi une légère impression d'élan de par ses formes et correspond donc bien à un jeu de pitch.

Nous avons déformé l'écriture pour y rajouter une légère irrégularité, le logo est ainsi moins statique et rappelle la fantaisie de la forme de certains éléments du plateau.

Enfin, l'absence de noir dans le logo le rend plus léger et volatile, moins posé, toujours dans l'optique de correspondre au jeu de pitch.



ANNEXE





ALLE MATTHIEU – LECOEUR MARC – LIMON THÉO – SAADI CHIHANE

ICAN 2021 - 2022