\ ESPION CONTRE ESPION /

Game Overview Document

ICAN - 2020 / 2021

BAOLAN BERTHELOT - CÉLESTE RIVIERE-WERSTEIN - CAMILLE GARNERET

SOMMAIRE

-

Introduction

I Game Design (p3)

A - Développement (p3)

1- Jeu de base et premiers concepts
2- Playtest itératif: amélioration des mécaniques
3- Finalisation du game design

B - Identité finale (p10)

1- Pitch
2- Fiche d'identité
3- Public cible

II Direction artistique (p12)

A - Thème général et contexte du jeu (p12)

1- Thème
2- Nom

B - Évolution du design des différents éléments de jeu (p17)

1- Documents
2- Caméras
3- Tueur à gages

C - Livret de règles (p19)

Introduction :

le but de ce projet semestriel était d'utiliser du matériel d'un ancien jeu afin d'en élaborer un nouveau. Le jeu devait dater au maximum du 19e siècle et ne devait pas être reconnaissable à la fin.

Latroncules ->

I Game Design

A - Développement du jeu

1- Jeu de base et premiers concepts

Après avoir listé tous les jeux anciens sur lesquels nous avions effectué nos recherches, le jeu des «Latroncules» a retenu notre attention, c'est pourquoi nous sommes donc partis sur cette base. Un jeu possédant ce genre de matériel nous a permis de garder une grande liberté ainsi que beaucoup de possibilités de game design.

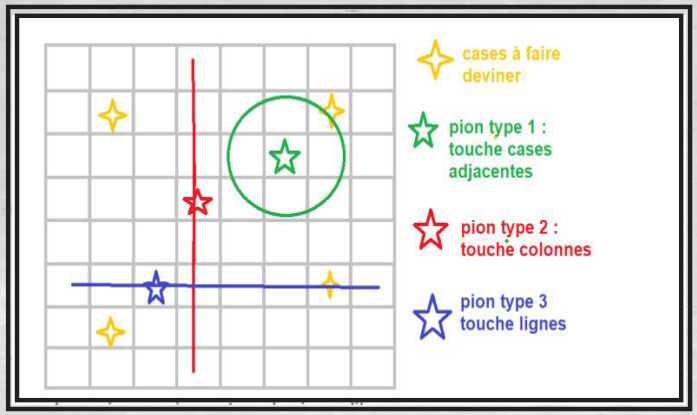
Idée 1: Jeu collaboratif.

Concept 1: assemblage et construction collaborative.
- Manque de diversité de pions.

Concept 2: 1 contre 3, attaque et défense avec statistiques de combat.
- Equilibrage trop complexe, idée peu originale.

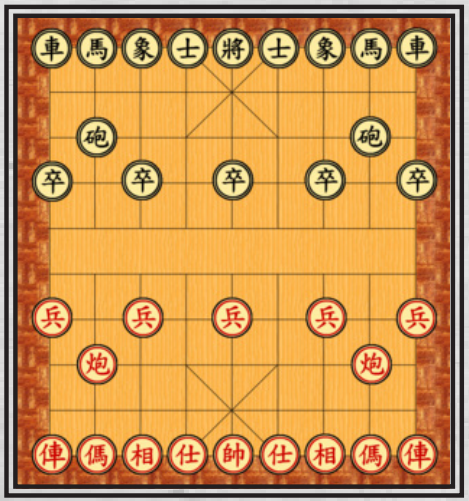
Concept 3: Un joueur doit faire deviner une case illustrée du plateau.
- Original et à developper.

Nous avons décidé de nous orienter vers la création d'un jeu à la fois stratégique et collaboratif. Convaincus par le concept 3, nous nous sommes inspirés de ***Code Names*** et du ***Mastermind*** afin d'élaborer notre idée principale. Cette idée consistait à ce qu'un joueur fasse deviner des cases du plateau. Les autres joueurs pouvaient placer des pions detecteurs qui donnent des informations quant à la position de la case sélectionnée.



Changement de matériel: Contraintes dûes à la faible diversité des pions

Nouveau jeu: **Le Xiangqi**



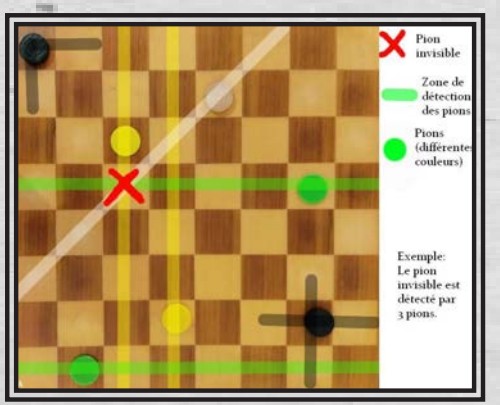
Finalement, nous avons gardé cette idée de jeu qui nous semblait plutôt prometteuse, et nous avons commencé à manipuler le matériel du XiangQi afin d'en extraire des règles et des concepts.

C'est à ce stade du développement que nous avons abandonné l'idée de faire un jeu collaboratif. Cela aurait été, en effet plus original, mais la direction que nous prenions était de plus en plus en accord avec de la confrontation.

Ces premières mécaniques, nous on par ailleurs très vite orientés vers un thème: **l'espionnage**.

Objet invisible -> Espion
Pions détecteurs -> Caméras

Ce thème nous a amenés à faire des changements: la case à faire deviner changera à chaque tour (l'espion est en déplacement).
Chacun des types de caméras possèdera une caractéristique de détection différente. L'espion, quant à lui, sera déplacé secrètement chaque tour par le joueur qui joue ce rôle, tout en évitant les détections adverses.



Problème:
le joueur qui gère les déplacements de l'espion ne s'amuse pas.

Résolution du problème:
Ainsi, nous avons décidé que chaque joueur aurait son propre espion et devrait tenter de trouver l'espion adverse tout en cachant le sien.

De plus, nous avons établi de multiples conditions de victoire et de défaite afin de proposer un gameplay plus stratégique:

Victoire: trouver l'emplacement de l'espion adverse / faire parvenir son espion jusqu'au camp opposé.
Défaite: être à court de caméras / espion détecté par l'ennemi.

2- Playtest itératif : amélioration des mécaniques

Avantages du Xiangqi:
-Diversité de type de pions, mais en plus petite quantité (1,2 et 5 par famille).

Ainsi, il n'y avait plus besoin de limiter le nombre de pions caméra posées.

Le grand nombre de types de pions nous offrait de nouvelles possibilités

Type 1: 2 tuiles par personne.
Désignées comme «**Documents**». Ils représentent un objectif précis pour l'espion :
Au lieu d'atteindre une zone définie du plateau, il devra atteindre la case d'un document, désignée par l'adversaire.

Type 2: 2 tuiles par personne.
Désignées comme «**Batiments**». Elles offrent plus de rejouabilité:
Elles sont placées par les joueurs, et possèdent des murs infranchissables, qui contraignent le déplacement des espions et la vision des caméras.

Après quelques tests, nous nous sommes rendus compte qu'il était assez difficile de garder en mémoire la position de notre espion tout en réfléchissant à la potentielle position de l'espion adverse. Nous avons donc utilisé un type de pions pour concevoir une aide pour chaque joueur

Type 3: 1 petit plateau et 1 pion par personne.
Désignés comme «**Aide**». Ils servent pour mémoriser l'emplacement de l'espion:
Positionné sur le plateau miniature et déplacé à chaque tour, le petit pion permet de mémoriser et de cacher l'emplacement de son espion dans le jeu. Cela aide le joueur à mieux se concentrer sur l'espion adverse.

Après ces améliorations, il nous restait quatre types de pions par joueur. Trois d'entre eux ont été utilisés pour représenter trois caméras différentes.

Type 4: 2 tuiles par personne.
Désignées comme «**Caméra colonne**».
Permet une détection en colonne.

Type 5: 2 tuiles par personne.
Désignées comme «**Caméra ligne**».

Permet une détection en ligne.

Type 6: 5 tuiles par personne. Désignées comme «**Caméra 360°**». Permet une détection d'un carré de 3*3, autour d'elle.

Cette évolution nous a permis de supprimer un problème de lisibilité sur le plateau. Auparavant, il y avait trop de types de caméras différents et il était difficile pour les joueurs d'assimiler quelles cases étaient visibles ou non par les caméras.

Type 7: 1 pion par personne. Désigné comme «**Tueur à gages**». Ajoute une tension permanente:

- Il possède une visibilité très réduite mais peut se déplacer et tuer l'espion adverse quand il est détecté (ce qui clôture automatiquement la partie).

COLD WAR

Avec l'ajout de tous ces concepts, notre jeu commençait à s'approcher de sa forme définitive. L'idée de base de détection de cases nous est apparue comme étant très ludique et proposait beaucoup de possibilité de jeu et de stratégie. Couplé à l'univers de l'espionnage, nous obtenons des fondements suffisamment solides pour réaliser du game design un peu plus affiné.

Le plateau du XiangQi possède une seule grande case sur la ligne 5 du plateau (voir page 4). Elle nous posait beaucoup de problèmes car nous n'arrivions pas à en tirer une mécanique satisfaisante pour notre jeu.

Changement de matériel: Contraintes de case sur le plateau.

Nouveau jeu: **Janggi**.

En réalité, le Janggi possède exactement le même matériel que le

XiangQi, à la seule différence que cette ligne particulière est remplacée par une ligne classique. Cela nous a permis d'esquiver ce problème inhérent au matériel choisi à la base.

Plateau ci-contre->

3- Finalisation du game design

Arrivés à ce stade du développement, nous nous sommes lancés dans la direction artistique du jeu. Par ailleurs, nous avons effectué des sessions de tests ouvertes à des personnes externes au projet afin d'affiner les dernières règles et d'équilibrer le jeu.

Playtest 1: L'espion ne se déplace que d'une case par tour.
Problème: jeu extrêmement lent.

Changement: L'espion peut se déplacer d'une ou de deux cases.
Remarque: Jeu plus fluide et dynamique.

Playtest 2: Les tueurs à gages ne se déplacent que d'une case par tour, et ne détectent que deux cases (la sienne et celle devant lui).
Problème: Rôle limité, voir inutile. Les joueurs ne l'utilisent que comme garde d'un seul document.

Changements: Augmentation du nombre de cases visibles et déplacement obligatoire de deux cases.
Remarque: Les tueurs à gages sont plus mobiles et plus dangereux.

Avec ces améliorations, les joueurs utilisent les tueurs à gages totalement différemment: ils sont très mobiles, se positionnent à des endroits stratégiques du plateau

et ont même tendance à explorer le camp adverse. Ils représentent désormais une réelle menace pour les espions et peuvent être un obstacle imprévisible pour la stratégie de l'adversaire.

Playtest 3: Les joueurs commencent la partie sans aucune caméra, elles sont placées uniquement lors de leurs tours de jeu.
Problème: Début de partie trop peu intéressante.

Changement: Positionnement de deux caméras lors de la mise en place.
Remarque: Jeu dynamique dès le début de la partie.

Playtest 4: Mise à part les indices de caméras, les joueurs n'ont aucun indice sur la position des espions.
Problème: Difficulté à savoir où se situe l'espion ennemi sur le plateau.

Changements: Obligation d'annoncer à son adversaire lorsque son espion sort de son camp pour la première fois.
Remarque: Les joueurs peuvent se concentrer sur une seule partie du plateau au début du jeu, avant d'étendre leurs recherches sur l'entièreté du plateau en fin de partie.

Après chacune de ces améliorations, nous avons testé le jeu soit entre nous, soit avec des personnes externes. Dans les cas où nous étions pas sûrs d'un ajout, il nous arrivait aussi d'effectuer deux parties consécutives: la première avec l'amélioration, et la suivante sans.

Nous avions une liste de problèmes inhérents à notre jeu que nous nous sommes efforcés de réduire au maximum à coup d'équilibrage et de réécriture des règles. Le jeu peut toujours être amélioré ou retravaillé, mais nous sommes arrivés à quelque chose de plutôt satisfaisant et intéressant.

B - Identité finale

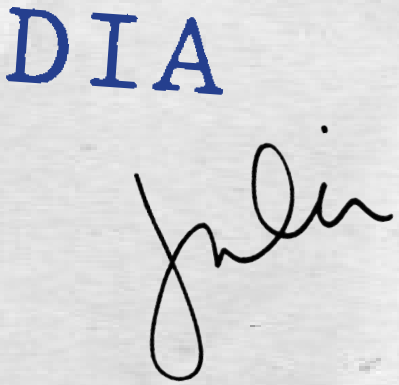
1- Pitch

Engagé depuis peu en tant qu'agent secret dans le centre de recherche d'information de votre nation, votre première mission vous est transmise. D'importants documents ennemis révélant de nombreuses et précieuses informations sont cachés dans la ville adjacente.

Votre mission est d'envoyer votre meilleur espion afin de le guider jusqu'aux documents, et ainsi détourner la sécurité adverse, afin qu'il atteigne son but.

Attention, la rumeur court qu'un espion ennemi est aussi sur la trace de vos dossiers. A l'aide de vos caméras et de votre tueur à gages, tentez de cercler l'espion opposant pour le ralentir ou essayez de le capturer pour directement lui soutirer les précieuses informations.

2- Fiche d'identité



- **Jeu d'affrontement**-> 2 Joueurs.

Les joueurs s'affrontent sur un terrain où ils disposent des mêmes technologies pour s'espionner mutuellement.

Temps: 15-20 minutes environ.

3- Public cible

Les cibles d'Espion contre espion sont multiples. Nous avons cherché à faire un jeu qui puisse convenir à différents profils de joueurs. Grâce à la diversité de choix et de tactiques possibles, de nombreuses conduites de jeu sont offertes aux joueurs.

Comme espéré, après de multiples playtests, chacune des parties s'avèrent toutes aussi intéressantes les unes que les autres.
La réflexion, la stratégie, la mise en place et les déplacements sont donc gages de variété.

Ci-contre le logo du jeu.

II Direction artistique

A- Thème général et contexte du jeu

Lorsque nous avons abandonné l'idée de la collaboration pour de la compétition, le thème du jeu nous est venu assez rapidement: les nouvelles mécaniques apparaissaient très cohérentes avec la thématique de ***l'espionnage***. Ce thème nous a d'ailleurs orienté vers les derniers ajustements de règles explicitées dans la première partie de ce document.
A noter que tous les visuels du jeu ont été réalisés par Baolan. Etant donné que nous avons tous les trois un style graphique propre, il était important qu'un seul de nous s'occupe des visuels afin de garder une cohérence graphique sur l'ensemble du jeu.

En premier lieu, nous avons séparé le plateau en deux camps : les joueurs représentaient deux agences rivales qui envoyent leurs espions dans les bureaux ennemis afin d'atteindre des documents importants.

1- Thème

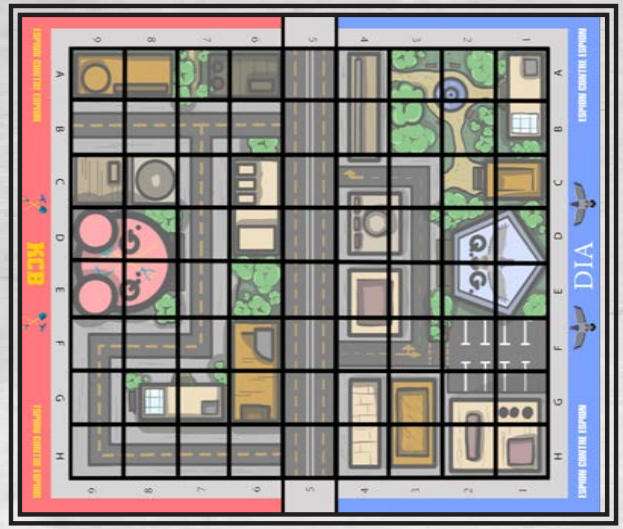
Il fût important de trouver des couleurs à assigner aux deux camps. Nous avons, au départ, choisi des couleurs simples.

Ce choix de couleurs rendait le jeu très terne et ne collait pas vraiment avec l'esthétique cartoon de nos tuiles. Afin d'avoir un

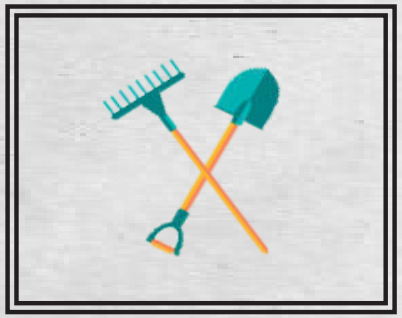
contraste bien plus marqué entre les camps eux mêmes et le plateau, nous avons choisi de prendre pour thème la guerre froide, ainsi que ses couleurs.

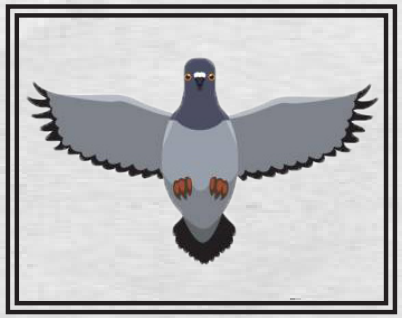
KGB -> Rouge DIA -> bleu

Concernant le plateau, il était important de lui accoler des bordures un peu plus larges, afin de pouvoir y ajouter des informations. Nous les avons décorés avec les couleurs des camps, pour permettre aux joueurs d'identifier les délimitations.



Garder les noms originels CIA et KGB était plutôt incohérent au vu de notre direction artistique. Les deux agences ont donc été parodiées dans notre jeu, donnant naissance à la DIA et au KCB. Les logos originels ont aussi été un peu altérés:





Les polices ont été choisies pour coller au thème des agences.

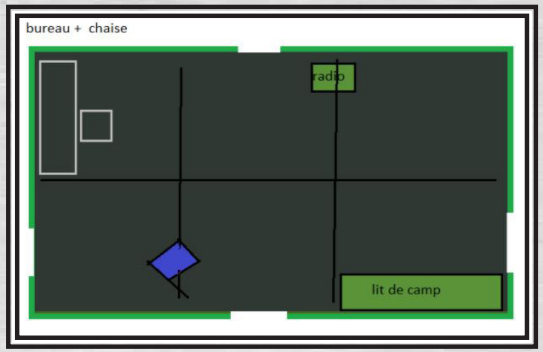
KCB : Police grasse (Impact).

DIA : Police fine avec empattements.

Désormais nous avons nos deux protagonistes, il reste à déterminer dans quel environnement ils vont s'affronter.

Idée 1: Bureau type Open-Space.
- Rendu terne et vide. Incohérent avec le thème.
Pourquoi deux agences rivales sont dans le même bureau ?

Idée 2: Camps militaires.
- Rendu correct, mais incohérent avec le thème.
Que font deux camps militaires ennemis côte à côte ? Pourquoi cacher des documents secrets dehors, au milieu de tentes ?



1

3

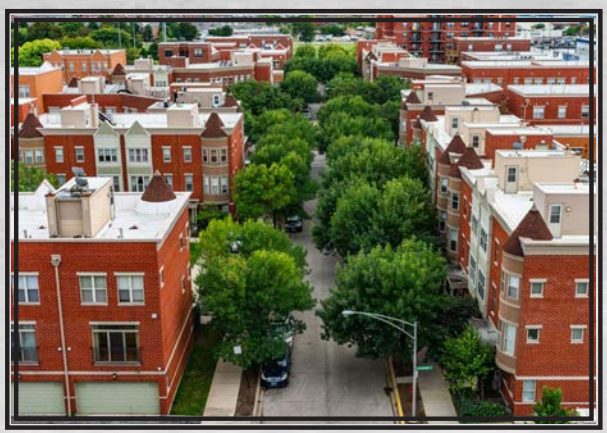
2

1-> Design prototype.

2-> Référence graphique.

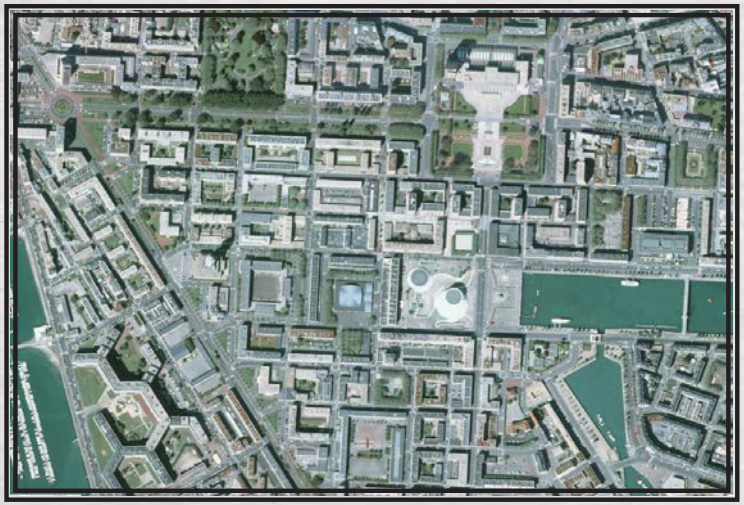
3-> Model de design.

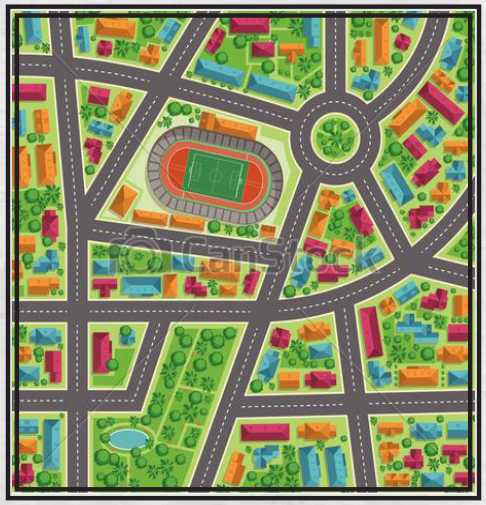
Idée 3: Ville en vue satellite.
- Rendu complet et vivant. Cohérent avec le thème. Possibilité d'avoir des styles et des représentations en accord avec les règles du jeu.



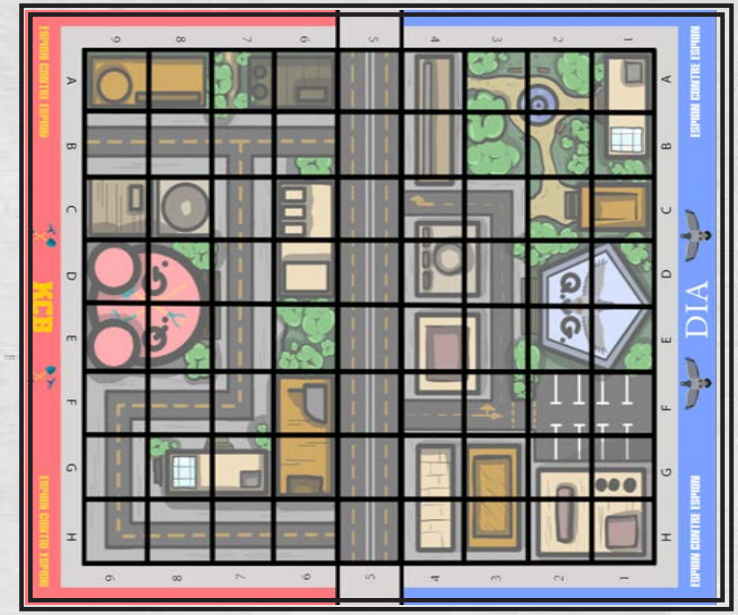
Voici quelques références qui nous ont servi au design du plateau.

La dernière image a été la source d'inspiration principale pour la vue et style graphique du plateau.



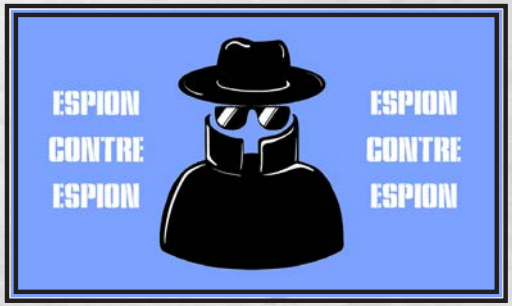


Le design final du plateau étant celui-ci:



2- Nom

Concernant le nom du jeu, nous avons rapidement appelé le projet ***Espion contre Espion*** en pensant changer plus tard. Par la suite, nous avons essayé différents noms, mais c'est celui-ci que nous avons décidé de garder. Il est symétrique, tout comme le jeu, il est raccord avec le thème et l'esthétique du plateau, mais surtout il possède un double sens : les joueurs jouent le rôle de deux espions qui s'affrontent (Espion contre Espion) mais dans le même temps, un joueur joue deux rôles simultanément: il effectue une mission d'espionnage mais aussi de contre-espionnage au vu de l'attaque de l'espion adverse (Espion / Contre-espion).



Nous avons réalisé un visuel qui sera imprimé sur les caches des deux aides. Ce visuel sert aussi de logo au jeu et est présent sur le livret de règles.

ESPION CONTRE ESPION

B- Évolution du design des différents éléments de jeu

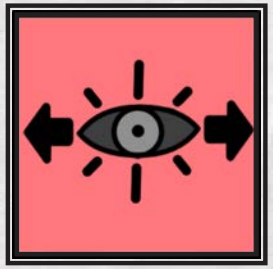
Le visuel du plateau allait nous demander beaucoup de travail et nous voulions être sûrs que le thème choisi de base (les bureaux) était ce que l'on souhaitait. Nous nous sommes donc d'abord concentrés sur les visuels des différentes tuiles, plus simples à réaliser. Les tuiles caméras et documents sont passés par différents aspects avant d'atteindre leur forme définitive.

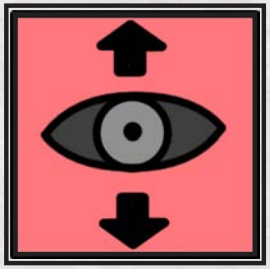
1- Documents

Nous savions qu'il fallait représenter les documents sous la forme d'un dossier papier jaune : La première image est notre référence, les autres montrent l'évolution du design.

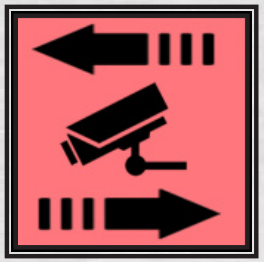
2- Caméras

Les tuiles caméra avaient une contrainte supplémentaire: elles devaient avoir une forme similaire mais leurs zones de détection devaient clairement apparaître sur la tuile.





Une des caméras possédait un design trop différent des autres, ce qui nos a valu de les retravailler.



Les caméras sont exactement les mêmes et les flèches autour sur chaque tuile indiquent clairement si la zone de détection est une ligne, une colonne ou une zone centrée sur la tuile. Le logo de caméra permet de renforcer la cohérence des designs.
Ci-contre la référence pour les caméras.

3- Tueur à gages

Le tueur à gages a longtemps été appelé gardien. Son nom a été changé plus tard.
Il était initialement représenté par une tuile. La particularité du gardien/tueur est qu'il peut pivoter sur lui-même. Ainsi, l'icône sur la tuile le représentant devait montrer une direction.

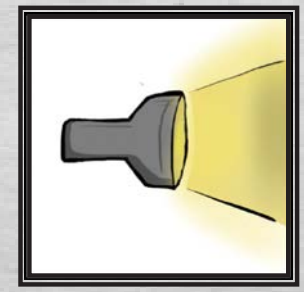
Gardien -> Lampe torche

Après quelques tests en jeu, nous nous sommes souvenus qu'il était possible pour le gardien de se déplacer sur les tuiles.
Le problème est que si on empile des tuiles, on cache leurs effets.
Par ailleurs, manipuler une tuile plate sur un plateau n'est pas très ergonomique.
Nous avons donc utilisé un modèle 3D proposé par TableTop Simulator.

1- Image de référence
2- Design numéro 1
3- Modèle 3D de TableTop Simulator

1

2



3

C- Livret de règles

Concernant le livret de règles, nous avons choisi de lui appliquer un style de rapport de police vieilli pour rester cohérent avec notre thème. La page de garde a été réalisée en premier, étant donné que nous avions déjà notre logo à ce stade du projet. Nous sommes allés chercher des exemples de procès-verbaux datant des années 70 afin d'avoir des références pour l'aspect visuel du livret (Toutes les polices ont été trouvé sur Dafont).

VILLE DE DOUAI

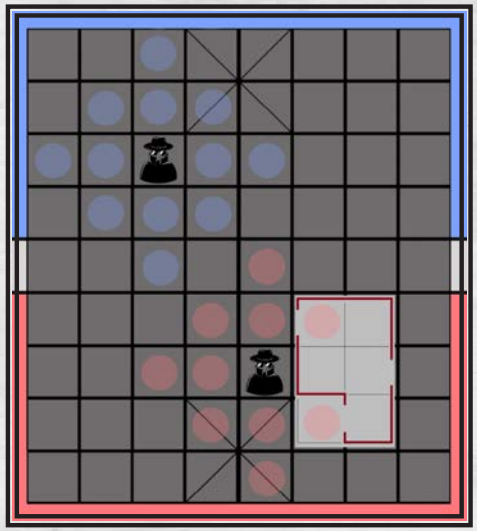
RAPPORT

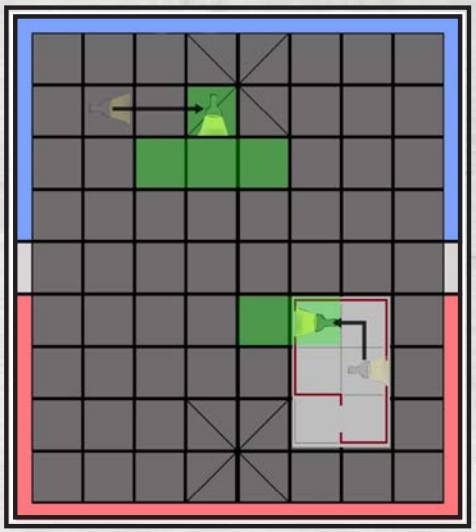
Titres: Police grasse.
Corps de texte: Police type machine à écrire.

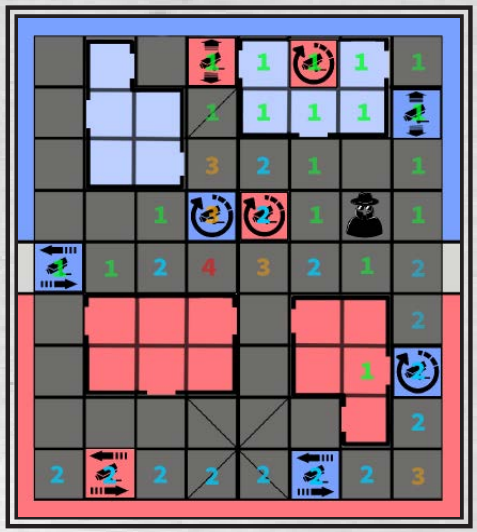
<u>Rapport de police:</u>
- Coques, usures du papier.
- Fond papier vieilli, le même qu'utilisé ici.
- Tampons et signatures.

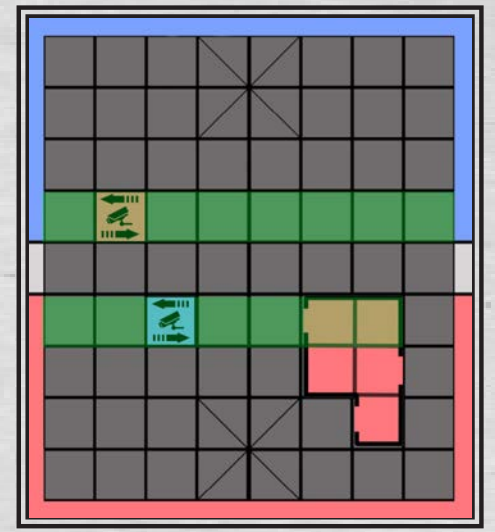
Ainsi, nous avons recréé ces éléments à la fin de nos règles de telle façon à ce qu'on ait l'impression que les deux camps (DIA et KCB) aient pris mutuellement connaissance des règles du jeu qu'ils vont jouer.

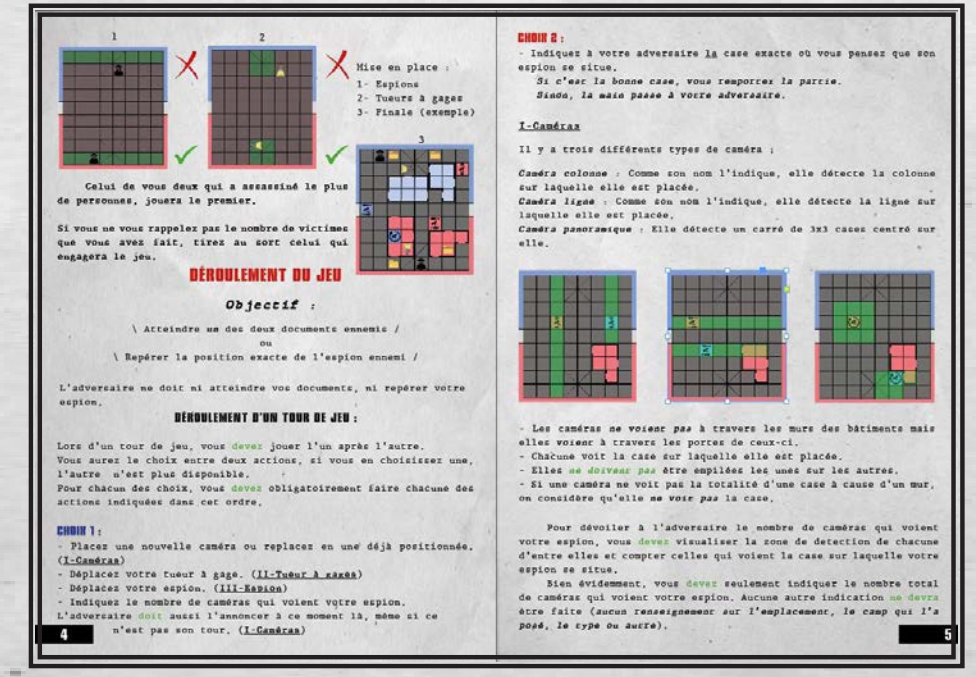
Le livret de règles possède beaucoup de schémas explicatifs. Il a donc été important de conserver nos premières versions plus épurées du plateau afin que les informations essentielles ne soient pas polluées par des décorations peu intéressantes dans un schéma. Voici quelques exemples de ces schémas ainsi qu'une double page du livret de règles:











1 2 3

Mise en place :
1- Espions
2- Tueurs à gages
3- Finale (exemple)

Celui de vous deux qui a assassiné le plus de personnes, jouera le premier.

Si vous ne vous rappelez pas le nombre de victimes que vous avez fait, tirez au sort celui qui engagera le jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Objectif :

\ Atteindre un des deux documents ennemis /
ou
\ Repérer la position exacte de l'espion ennemi /

L'adversaire ne doit ni atteindre vos documents, ni repérer votre espion.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU :

Lors d'un tour de jeu, vous devez jouer l'un après l'autre.
Vous aurez le choix entre deux actions, si vous en choisissez une, l'autre n'est plus disponible.
Pour chacun des choix, vous devez obligatoirement faire chacune des actions indiquées dans cet ordre.

CHOIX 1 :
- Placez une nouvelle caméra ou replacez en une déjà positionnée. (I-Caméras)
- Déplacez votre tueur à gage. (II-Tueur à gages)
- Déplacez votre espion. (III-Espion)
- Indiquez le nombre de caméras qui voient votre espion.

L'adversaire doit aussi l'annoncer à ce moment là, même si ce n'est pas son tour. (I-Caméras)

4

CHOIX 2 :
- Indiquez à votre adversaire la case exacte où vous pensez que son espion se situe.
  Si c'est la bonne case, vous remportez la partie.
  Sinon, la main passe à votre adversaire.

I-Caméras

Il y a trois différents types de caméra :

Caméra colonne : Comme son nom l'indique, elle détecte la colonne sur laquelle elle est placée.
Caméra ligne : Comme son nom l'indique, elle détecte la ligne sur laquelle elle est placée.
Caméra panoramique : Elle détecte un carré de 3x3 cases centré sur elle.

- Les caméras *ne voient pas* à travers les murs des bâtiments mais elles *voient* à travers les portes de ceux-ci.
- Chacune voit la case sur laquelle elle est placée.
- Elles *ne doivent pas* être empilées les unes sur les autres.
- Si une caméra ne voit pas la totalité d'une case à cause d'un mur, on considère qu'elle *ne voit pas* la case.

Pour dévoiler à l'adversaire le nombre de caméras qui voient votre espion, vous devez visualiser la zone de détection de chacune d'entre elles et compter celles qui voient la case sur laquelle votre espion se situe.

Bien évidemment, vous devez seulement indiquer le nombre total de caméras qui voient votre espion. Aucune autre indication ne devra être faite (*aucun renseignement sur l'emplacement, le camp qui l'a posé, le type ou autre*).

5

\ ESPION CONTRE ESPION /

Projet semestriel année 2020-2021.
Classe : 1 Game Design D.
Projet réalisé au sein de l'ICAN.
Réalisé avec TableTop Simulator
Design par : Baolan BERTHELOT
Mise en page par : Camille GARNERET
Implémentation TableTop par :
Céleste RIVIERE-WEKSTEIN
Rédaction du livret de règles par :
Camille GARNERET et Céleste RIVIERE-WEKSTEIN

MOTS :

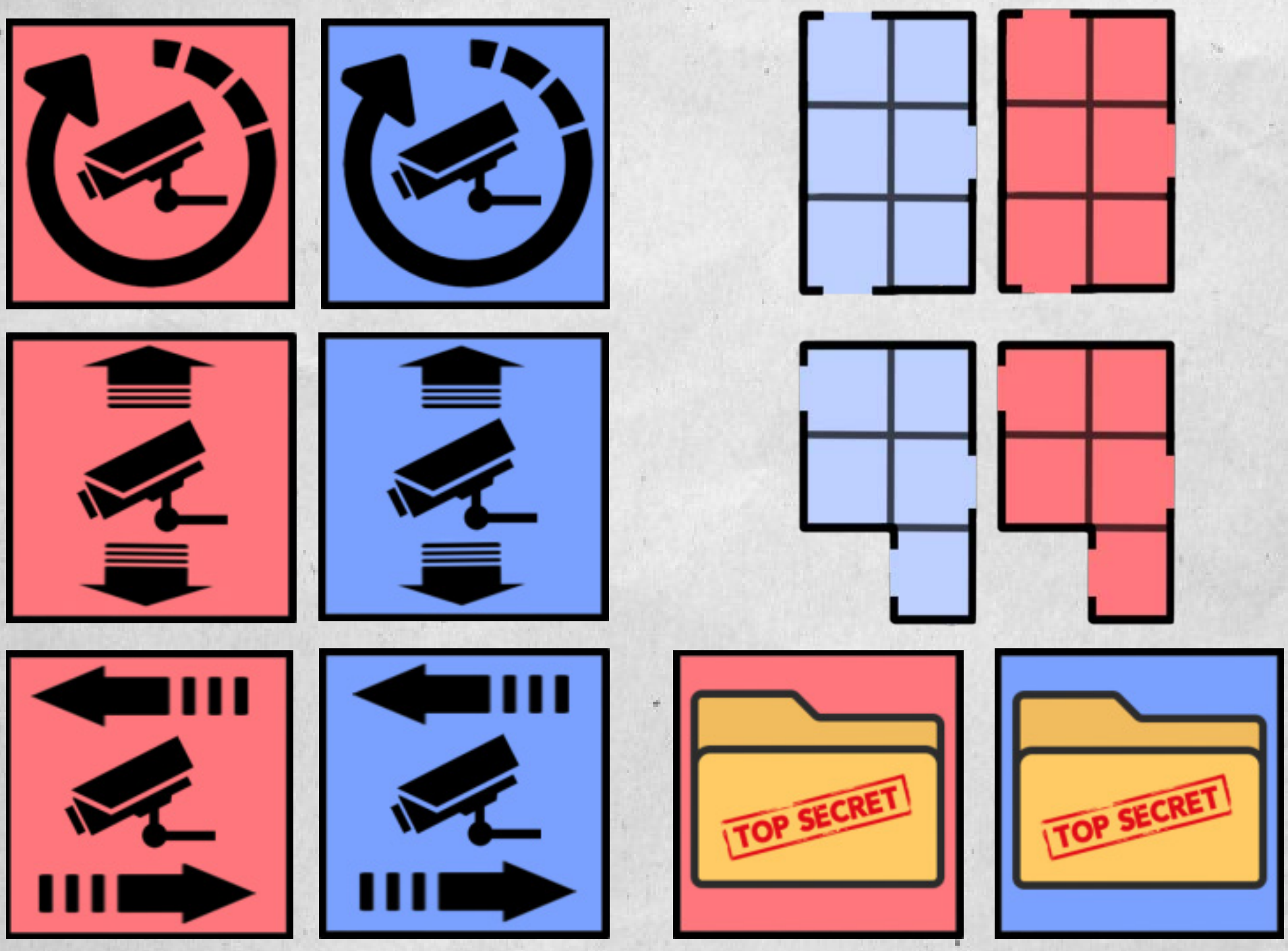
Camille: Merci à mon équipe de projet de m'avoir permis de réaliser ce travail très constructif. Je suis très fière de ce que nous avons réussi à produire comme mécaniques, design et rendu.

Céleste: Je suis très contente de ce que nous avons réussi à produire. Notre équipe a su avoir une excellente cohésion du début jusqu'à la fin du projet. C'était un plaisir de travailler avec vous !

Baolan: Merci beaucoup à Camille et Céleste pour avoir été d'excellentes partenaires de travail, toujours dans la bonne humeur et l'efficacité. Je suis très fier de notre rendu final, sur tous les points.

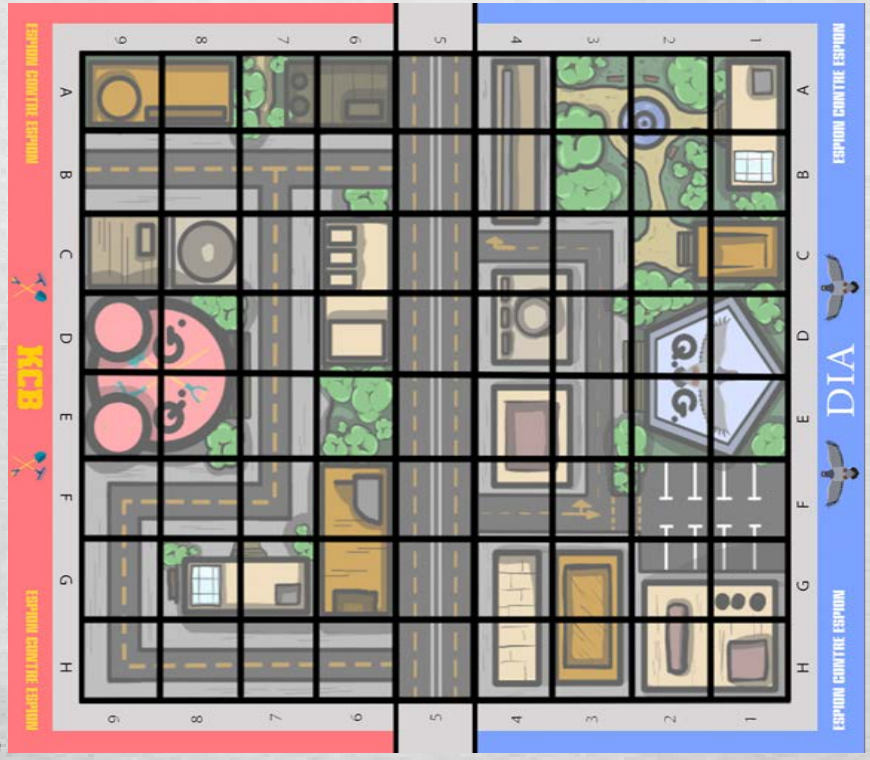
BAOLAN BERTHELOT - CÉLESTE RIVIERE-WEKSTEIN - CAMILLE GARNERET

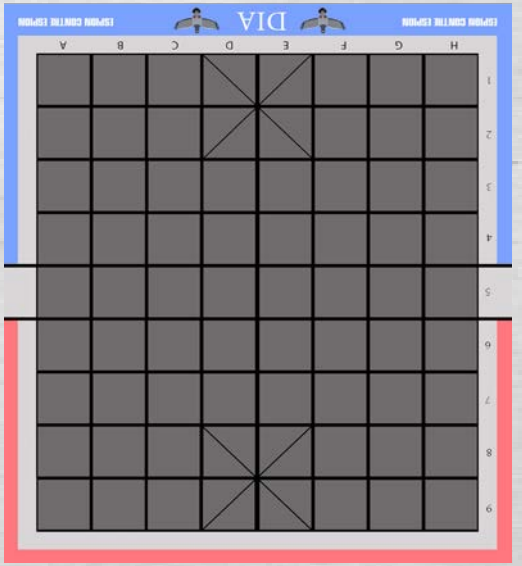
ANNEXE : PLANCHES IMPRIMABLES DE TOUS LES ÉLÉMENTS DU JEU

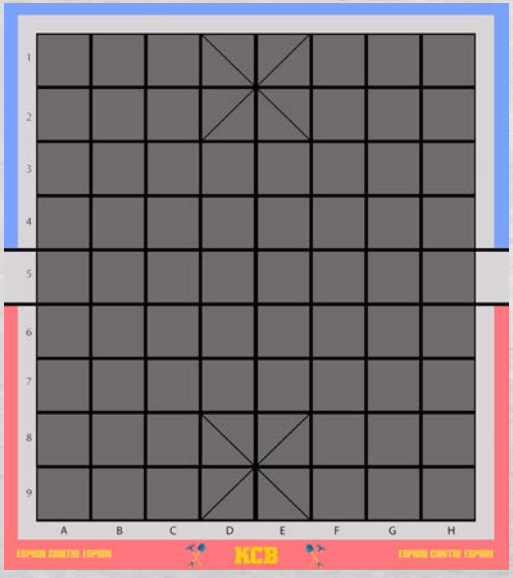

TOP SECRET
TOP SECRET

ESPION
CONTRE
ESPION
ESPION
CONTRE
ESPION

ESPION
CONTRE
ESPION
ESPION
CONTRE
ESPION


ESPION CONTRE ESPION
KCB
ESPION CONTRE ESPION
ESPION CONTRE ESPION
DIA
ESPION CONTRE ESPION
A B C D E F G H
1 2 3 4 5 6 7 8 9


ESPION CONTRE ESPION
DIA
ESPION CONTRE ESPION
A B C D E F G H
1 2 3 4 5 6 7 8 9


ESPION CONTRE ESPION
KCB
ESPION CONTRE ESPION
A B C D E F G H
1 2 3 4 5 6 7 8 9