

LA GESTE CUPIDE

Game Overview Document



Dans le cadre de notre première année de Game Design à l'ICAN, un projet nous a été proposé, créer un nouveau jeu de société avec le matériel d'un vieux jeu de société daté. Nous sommes libres de changer les règles de celui-ci comme il nous arrange, mais le matériel doit rester tel qu'il est, sans un pion en plus ou moins. Originellement nous nous étions orientés vers un vieux jeu de société nommé « la troncule », et avons contourné la règle en prototypant un jeu d'adresse qui se basait sur les motifs du plateau en en faisant une version en hauteur composée de corde, et possédant des élastiques sur les côtés utilisés pour propulser un projectile garni de crochet sur lesdites cordes. L'idée n'étant pas passée nous nous réorientâmes finalement sur une de nos premières idées : un jeu de tarot divinatoire autrement dit « de Marseille » avec lequel nous comptons faire un rogue-like, type de jeu incluant une génération aléatoire de niveaux, des monstres et personnages variés et une progression du joueur. Nous comptons également rajouter un aspect humain au jeu en incluant des mécaniques de coopérations / affrontements entre les joueurs. Le défi était lancé.

SOMMAIRE

- Liste Matériel / Mise en place
- Mécaniques de jeu
 - Rogue like
 - Confrontation
- Evolution du jeu
 - Volonté de base
 - Première version
 - Changement apporté
 - Equilibrage et playtest
- Direction artistique française
 - Choix de la DA
 - Visibilité

MISE EN PLACE

Nous inspirant du jeu de tarot de Marseille, notre jeu possède 78 cartes se répartissant en 5 catégories correspondant aux différentes familles originelles du tarot :

- 14 cartes personnages (cœur)
- 14 cartes équipements ()
- 14 cartes énergie ()
- 14 cartes attaque de monstre ()
- 22 cartes monstres (arcanes ou atouts) réparties en 3 familles
 - 8 cartes négatives (2 entrées)
 - 8 cartes neutres (4 entrées)
 - 6 cartes positives (1 entrée)

Au début du jeu, les joueurs constituent un labyrinthe en joignant bout à bout les cartes monstres en alignant les portes inscrites sur le dos de celle-ci de manière à obtenir un labyrinthe aléatoire et continu qui sera le plateau de jeu.

Ils répartissent ensuite les cartes selon leur catégorie en différentes piles sur la zone de jeu face cachée.

Le vainqueur est le joueur possédant le plus d'or à la fin du jeu, si l'équipe parvient à survivre.

MECANIQUES DE JEU

Le gameplay de notre jeu se base sur deux éléments principaux

ROGUE-LIKE

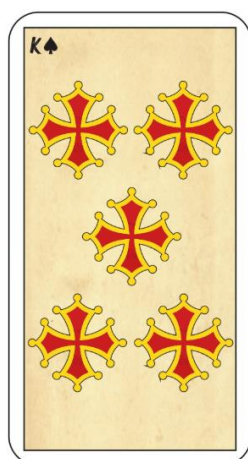
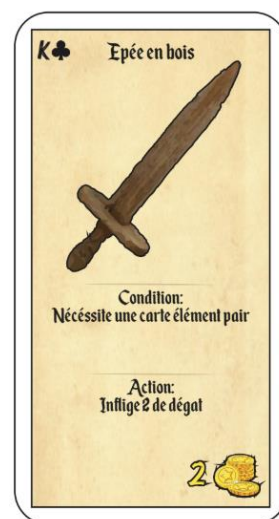
Un des aspects les plus importants de la réalisation est sa nature de rogue-like. Les points que nous avons identifiés sont : la progression et donc évolution / customisation du personnage, la génération aléatoire jouable de l'agencement du niveau et ses ennemis, et la progression du jouer dans un labyrinthe ou donjon.

Pour cela nous avons choisi de séparer le jeu de tarot en plusieurs catégories : les cartes personnages, les cartes équipements, les cartes monstres, les cartes attaque de monstres, les cartes énergies et les cartes bourses.



Les cartes personnages représentent le personnage actuellement contrôlé par le joueur avec son set de caractéristiques propres (armure, arme de départ et initiative) et son pouvoir. Elles sont au nombre de 10 et toutes différentes. Les joueurs les piochent au hasard et sont amenés à en changer au cours de la partie, ce qui apporte plus de diversité. Ces cartes ne peuvent tenir que deux coups de monstre non bloqués ce qui assure leur renouvellement au cours de la partie. Elles tiennent également le compte des points de vie partagés des joueurs.

Les cartes équipements sont au nombre de 14 et possèdent un effet activable avec de l'énergie ainsi qu'une somme d'or si gardés jusqu'en fin de partie. Elles sont données aléatoirement par les monstres à leur décès et peuvent être perdus à la mort d'un personnage ce qui assure une rotation d'équipement dans la pioche et le deck des joueurs, et des éléments de stratégie selon la tactique du joueur et l'avancement de la partie.

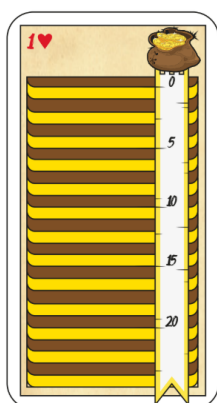


Les cartes énergies sont 14 et nécessaires à l'activation des équipements ou certains pouvoir des joueurs. Elles sont données selon une pioche aléatoire et peuvent de trois types différents et contenir de 1 à 5 itérations de celui-ci. Les équipements nécessitant des cartes énergies particulières pour fonctionner, cela permet de s'assurer que les tactiques des joueurs seront perturbées et qu'une stratégie surpassant les autres n'apparaissent pas car plus un équipement est puissant et plus ces prérequis seront difficiles à obtenir.



Les cartes monstres sont au nombre de 22, dont 8 monstres faibles, 8 moyens et 6 boss et forment le labyrinthe. Elles contiennent un monstre ainsi qu'un nombre de portes variables servant à les placer lors de la phase de préparation du jeu. Le monstre possède une statistique de point de vie ainsi qu'un modificateur de combat, un montant d'or répartis entre les joueurs à la fin du combat et un nombre de cartes équipement à piocher à la fin de celui-ci. Elles assurent la répétition du jeu, le labyrinthe et l'ordre des combats variant selon les parties.

Les cartes monstres sont au nombre de 14 et représentent l'attaque des monstres. Elles possèdent une valeur d'attaque ou un miss et sont tirées au hasard au début du tour du monstre. Elles assurent une part aléatoire dans chaque combat.



Les cartes bourses servent à comptabiliser l'or de chaque joueur afin d'en garder une trace visuelle permanente pour tous les joueurs.

Un des vrais challenges ici était de diversifier au maximum notre jeu tout en jonglant entre le nombre de variable d'entrée (le nombre de cartes de tarot) limité et l'équilibrage du jeu ainsi que de créer de l'aléatoire que nous pouvions encadrer pour mieux équilibrer la suite du jeu.

CONFRONTATION

L'autre mécanique principale que nous souhaitons pousser est l'aspect humain du jeu en poussant les joueurs à jouer ensemble en s'entraidant, ou en se gênant suivant l'avancement de la partie.

La partie se termine quand autant de boss que de joueurs ont été abattus et le joueur avec le plus d'or remporte la partie. Cependant si tous les joueurs sont défaits et que la pile de cartes personnages est vide, les joueurs perdent tous la partie. Les boss étant des monstres puissants pouvant vaincre même les joueurs les plus préparés, il est essentiel que toute l'équipe possède au moins un ou plusieurs équipements utiles sur leur personnage. Si un joueur décide en début de partie de « la jouer solo » et de garder les meilleurs équipements pour lui tout en laissant les autres joueurs mourir pour pouvoir donner le coup final au monstre, il est peu probable que l'équipe arrive jusqu'au bout du donjon, cela privilégie l'entraide du groupe en début de partie.

C'est une idée que nous avons vraiment à cœur car un système où le joueur le plus avancé continue à « snowball » indéfiniment nous semblait peu intéressant.

Cette entraide atteint malgré tout un cap en fin de partie car les joueurs auront en tête la volonté d'avoir le plus d'or possible, les monstres n'étant plus le réel problème, avoir le coup final deviendra l'enjeu principal, en gardant précieusement sa capacité où ses cartes énergies pour le moment fatidique, voire empêcher ou réduire les chances des autres joueurs de pouvoir utiliser leurs équipements.

EVOLUTION DU JEU

VOLONTE DE BASE

Notre volonté de base était de faire un rogue-like avec un jeu de 78 cartes de tarot de Marseille.

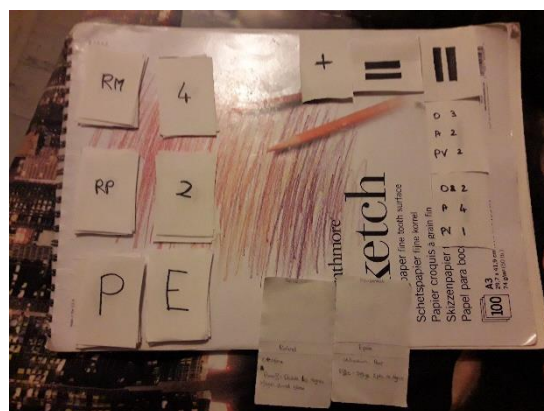
La structure générale du jeu n'a pas vraiment changé au cours de nos prototypages et rééquilibrages du jeu, car elle nous était apportée par le cœur même du jeu de tarot : 4 familles de 14 cartes de 4 types différents (cœur, trèfle, pique et carreau) et 22 arcanes (atouts) réparties en 3 catégories : 8 négatives, 8 neutres et 6 positives. Nous avons besoin pour ce jeu de personnages jouables différents les uns des autres, d'une façon de créer de l'équipement pour le joueur, de mettre une part d'aléatoire pour les attaques des monstres et du joueur et de lui mettre des ennemis à combattre ainsi que de créer un terrain sur lequel se déplacer.

Nous avons donc créé une famille de 14 cartes de : personnages, équipements, attaque de joueur (Energie) et attaque de monstre avec les 4 familles principales du tarot. Les cartes arcanes étant les plus nombreuses nous avons décidé d'en faire des monstres que nous placerions directement face cachée sur la zone de jeu pour créer le terrain. Ces arcanes étant de 3 catégories différentes, nos monstres le sont également avec des monstres faibles (négatif), des monstres moyens (neutre) et des boss (positif), car n'étant que 6.

Avec cette structure nous étions capables de fonder les bases de notre jeu.

PREMIERE VERSION

Notre premier prototype était fait sur papier. La structure était telle que décrite précédemment et le système de combat plus simple, les joueurs attaquaient les monstres à tour de rôle en tirant une carte énergie et appliquant les dégâts inscrits, dans une range de 1-10, les équipements donnant des bonus passifs, et on infligeait ses dégâts au monstre, qui tirait ensuite une carte attaque de monstre et nous blessait si elle était supérieure à notre armure. Le jeu continuait ainsi avec des gains d'or et d'équipement par monstre tué jusqu'à la mort de toutes les cartes personnages ou épuisement des cartes monstres.



CHANGEMENT APPORTE

L'un des plus gros changements apportés fût au niveau des équipements, ne conférant plus des bonus passifs mais devant être activés par les cartes énergies. Les joueurs infligeant des dégâts ou se protégeant à l'aide de ceux-ci, donnant une plus grande place à la stratégie, le joueur devant s'assurer qu'il possède des équipements de défense et d'attaque en respectant le nombre max d'équipement portable, tout en pouvant les activer à l'aide des cartes énergies correspondantes.

D'autres changements ont également été apportés, comme la statistique d'initiative qui décide du tour de jeu des joueurs et permettant à certains joueurs de prendre les premiers coups et d'affaiblir le monstre donnant plus de chance aux autres joueurs de ne pas se faire toucher.

Les cartes énergies ont également été revues, pouvant posséder un des 3 types de symboles différents au lieu d'une valeur numérique unique. L'itération de ce symbole varie en fonction des cartes de 1-5 et nous a permis de créer plus de types d'activation de cartes équipements différents en nous rajoutant des variables sur lesquelles jouer.

Les attaques de monstres ont également été modifiée et contiennent non plus des valeurs numériques de 1 à 10 mais des valeurs dans un intervalle de 1-3 (4 cartes pour chacune) ainsi que deux « miss » qui signifie que le monstre rate son attaque et une valeur 4 dévastatrice. Cela nous permet de faire des combats plus équilibrés en travaillant avec un set de valeur réduit et moins aléatoire, et ainsi de pouvoir travailler sur chaque monstre et le rendre unique.

Afin de respecter le jeu originel, nous avons également remis les symboles des cartes en haut à gauche de celle-ci, qui servent pour certains pouvoirs de joueur et monstres ainsi que des équipements, nous donnant une variable en plus avec laquelle travailler.

Afin de comptabiliser l'or des joueurs, nous avons également ôté 4 cartes personnages de leurs catégories pour les transformer en bourses, des cartes qui grâce à leur graduation permettent en lui superposant la carte personnage de garder une trace de ce « score ».

EQUILIBRAGE ET PLAYTEST

Avec les mécaniques de notre jeu déjà bien rodé, il nous fallut maintenant aborder l'équilibrage des cartes afin de s'assurer d'une expérience optimale. Certains monstres étaient trop puissants pour les joueurs et décimait les équipes, certains personnages était intuables et certains équipements au-delà de la limite du raisonnable. Nous souhaitons garder un équilibre cohérent entre tous ces systèmes, tout en conservant une variabilité dans les cartes, j'entends par-là que certains monstres soient plus puissants que d'autres même appartenant à la même catégorie, et que certaines armes offrent plus de possibilité et de diversité que leurs voisines.

Pour cela pas de solution miracle, beaucoup de test ont été nécessaires pour aboutir à la version que nous avons aujourd'hui.

DIRECTION ARTISTIQUE

La direction artistique est une part importante du projet, elle conditionne l'apparence graphique du jeu mais aussi sa crédibilité dans l'univers choisi, servant de justification aux différentes mécaniques de jeu. Son choix n'est donc pas anodin et doit servir à renforcer le produit fini et l'expérience du joueur plutôt que simplement lui jeter des paillettes au visage.

CHOIX DE LA DA

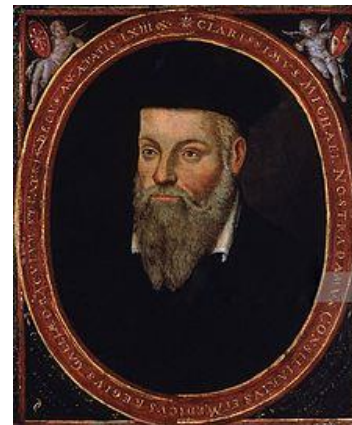
Pour trouver une DA cohérente, nous devons identifier les différents aspects de notre jeu : un rogue-like qui induit la progression d'un groupe dans un donjon, des ennemis à combattre qui concorde avec l'ambiance de celui-ci et des designs d'équipement adaptée aux mécaniques de jeu. Nous cherchions également à nous détacher des DA beaucoup trop souvent utilisé dans les rogue-likes ou en général.

Un design c'est plus ou moins imposée au cours de nos recherches : la DA française, en nous inspirant des légendes et des personnages historiques français.

Et cela pour plusieurs raisons : elle s'adapte bien au gameplay, en regorgeant d'armes, d'armures, de monstres, de personnages fascinants, étranges et méconnus. C'est également une mythologie originale et moins connue contrairement à ses consœurs grecque ou nordique. Beaucoup de recherches nous ont donc été nécessaires pour en discerner les personnages et monstres les plus intéressants et renseignés.

C'est donc en nous inspirant de ces légendes plus ou moins locales que nous avons créé nos sets de personnages et d'équipements, en essayant de faire correspondre le nom et l'histoire de ces représentations à leurs différentes capacités aux seins du jeu.

On peut citer en exemple Nostradamus, personnage réel français ayant cherché à prédire le futur du monde plusieurs siècles après sa mort qui nous a inspiré un personnage.



Ayant choisi les arcanes (atouts) du tarot divinatoire pour représenter nos monstres, nous nous inspirâmes du titre originel de celle-ci (Le chariot, le chariot, l'empereur, le pendu) et du concept qui y est lié pour y adapter la légende y correspondant le plus.

VISIBILITE

Le jeu contenant un certain nombre d'informations à identifier pour le joueur, le jeu se devait d'être clair et lisible et cela commence par les symboles présents sur les cartes



Les symboles des 4 grandes familles de cartes sont inchangés car déjà facilement reconnaissable par l'ensemble des joueurs.

Pour les symboles des statistiques, un bouclier pour la défense, des pas pour l'initiative, un cœur pour la vie des monstres et une épée pour l'attaque de ceux-ci. Ces symboles sont de couleurs différentes afin d'être différencier facilement pour tous les joueurs.

Le butin est représenté par tas de pièce d'or pour l'or engrangé par le joueur et un tas d'armes pour représenter l'équipement donné par le monstre.

Les symboles des cartes énergies quant à eux sont inspirés du folklore français, de forme et couleurs différentes pour les identifier rapidement.

Les cartes possèdent toutes un dos distinctif en fonction de leur catégorie se qui permet de les différencier leur type plus facilement.

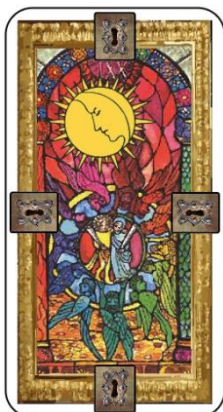


Attaque de Monstre



Energie

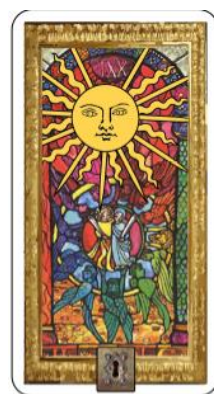
Les cartes monstres possèdent des signes aux quatre coins cardinaux, 4, 2 ou un seul, pour aider le joueur à les placer sur le terrain et créer son labyrinthe.



Monstre Négatif



Monstre Neutre



*Monstre Positif
(Boss)*