



UNLOCKI - SEA OF THIEVES

DOCUMENT DE PROGRESSION

INTRODUCTION

Ce document a pour but d'expliquer le processus de création d'un jeu encore sujet à être modifié.

Pour débiter ce projet nous avons avant tous testé différents UNLOCK! tels que Le Trésor de Tonipal, Dans les Griffes d'Hadès ou encore L'animal-O-matic du Professeur Noside. L'objectif était avant tout de comprendre le fonctionnement d'un UNLOCK!, comment interpréter les règles, quelles sont les mécaniques récurrentes ou pas encore assez exploités, ainsi que les possibilités délivrées par l'application.

Dans ce même laps de temps le thème du projet nous a été dévoilé : les Jeux Vidéo.

L'idée de prendre Sea of Thieves comme jeu pour ce projet s'est décidé rapidement. Elle a été évoquée par plusieurs membres du groupe.

Nous avons tout de suite pensé que Sea of Thieves est un bon support pour une aventure UNLOCK!. Le jeu possède un univers bac à sable qui laisse beaucoup de liberté aux joueurs. Le gameplay du jeu comprend également de nombreuses phases d'énigmes, ce qui représente un choix tout indiqué pour une aventure tel qu'un UNLOCK!. Le lore quant à lui est très fourni de par ses quêtes (aussi appelées fables), ses personnages, les zones d'ombre du scénario, tout en offrant une liberté scénaristique et une multitude de possibilités.

Une fois le jeu choisi, nous avons eu plusieurs idées de scénarios. Notre prétention était d'utiliser les zones d'ombres scénaristiques qu'offrait le jeu, et ainsi inventer ou compléter un pan de l'histoire de Sea of Thieves.

Parmi ces idées de scénarios, nous avons sélectionné :

- Une enquête sur une faction de l'univers.
- La traversée d'une mer maudite infranchissable.
- Une chasse au trésor d'un pirate légendaire.
- Une quête pour trouver le mythique Shrouded Ghost.



Membre de la faction pour l'une de nos idées



Rencontre avec le Shrouded Ghost



Le Shrouded Ghost est un Mégalodon, il en existe de différentes sortes et de différentes raretés. Celui-ci est le plus rare de tous, à tel point que son existence est questionnable. Certains joueurs pensent même que c'est une légende, d'autres disent qu'il apparaît seulement dans des zones ou des circonstances particulières.

Nous avons donc choisi d'orienter notre scénario autour de la traque de cet animal car les mystères autour de son histoire nous permettent de librement interpréter la nôtre.



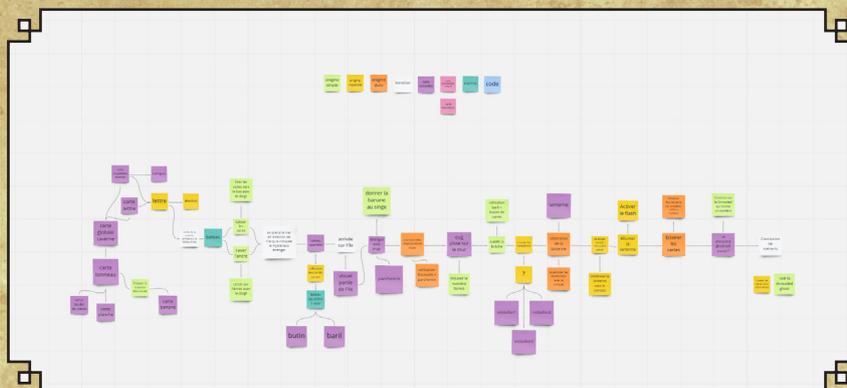
Aperçu des différentes espèces de Megalodon

PROCESSUS DE CRÉATION

LA MISE EN PLACE :

Après avoir choisi le jeu et trouver un sujet qui nous plaisait, nous avons brainstormé sur Miro à propos du développement de notre intrigue. Nous avons commencé en définissant le point de départ et la fin de notre scénario. Nous avons créé les cartes et les énigmes associés à ces moments de l'histoire. Lorsque nous avons été satisfaits du début et de la conclusion de notre histoire, nous nous sommes penchés sur les péripéties, afin de relier notre introduction à la fin. Notre objectif était de créer des situations équilibrées, qui enchaînent des énigmes simples et des énigmes plus complexes.

Lors du processus de création, il était important pour nous de fournir des références au jeu. L'univers de Sea of Thieves possède de nombreuses mécaniques qui lui sont propres et nous ne souhaitons pas tomber dans le piège de reproduire Sea of Thieves en UN-LOCK. C'est pour ça que nous avons disséminés dans le jeu une multitude de Clins d'œil qui n'empêchent pas la compréhension des énigmes ou de l'histoire au grand public.



Arbre du premier concept du projet - MIRO



LES IDÉES :

Un point central de la création du jeu était d'intégrer des mécaniques originales, inédites par rapport aux autres UNLOCK. Nous avons eu l'idée de répandre de la peinture fluorescente au dos de certaines cartes du jeu dans le but de créer un tracé qui dévoilerait la route vers le Shrouded Ghost. Au vu des contraintes d'utiliser des peintures fluorescentes nous avons pour le moment mis cette idée de côté mais nous réfléchissons à des solutions pour l'intégrer dans le jeu.

Nous avons également réfléchi à des manières intéressantes d'utiliser les machines et les fonctionnalités d'un téléphone. Nous avons pensé à l'idée de simuler une longue vue en zoomant sur des cartes pour dévoiler des informations. Il est aussi prévu d'utiliser le flash pour dévoiler un chemin à suivre. Un point important du jeu Sea of Thieves est que les actions en groupe sont drastiquement plus efficaces et rapides, de ce fait nous avons prévu de créer des machines qui se ressoude plus rapidement lorsque deux joueurs ou plus effectuent les actions ensemble.

LES OUTILS :

Pour le moment, les machines ont été adaptés pour fonctionner sur une version en ligne, nous avons donc créé des substituts à nos machines grâce à LOCKEE. Notre première version des cartes a été réalisée sur Excel de manière très simplifiée, cela nous permettait d'avoir un meilleur angle de vue et de compréhension. Une fois le premier prototype de jeu « fini » nous avons mis nos cartes sur TABLETOP SIMULATOR, et ainsi jouer des parties. Cela nous a permis de nous rendre compte des failles et du niveau de difficulté de nos énigmes. Après nos premiers tests, nous sommes plusieurs fois revenus sur Excel pour changer les cartes qui n'étaient pas assez satisfaisantes.



QR Code - LOCKEE



Capture d'écran d'une partie test - TABLETOP

Pour nous aider dans la création de notre jeu nous avons créé un nouveau document EXCEL dynamique qui nous permet d'éditer plus simplement les cartes. Il nous permet aussi d'organiser les cartes, de vérifier celles disponibles, lesquelles s'additionnent entre elles. L'intérêt de créer ce document était pour nous de nous simplifier notre travail de création et de modification. Les formules que nous avons créées nous permettent de travailler sans risquer de faire d'erreurs.



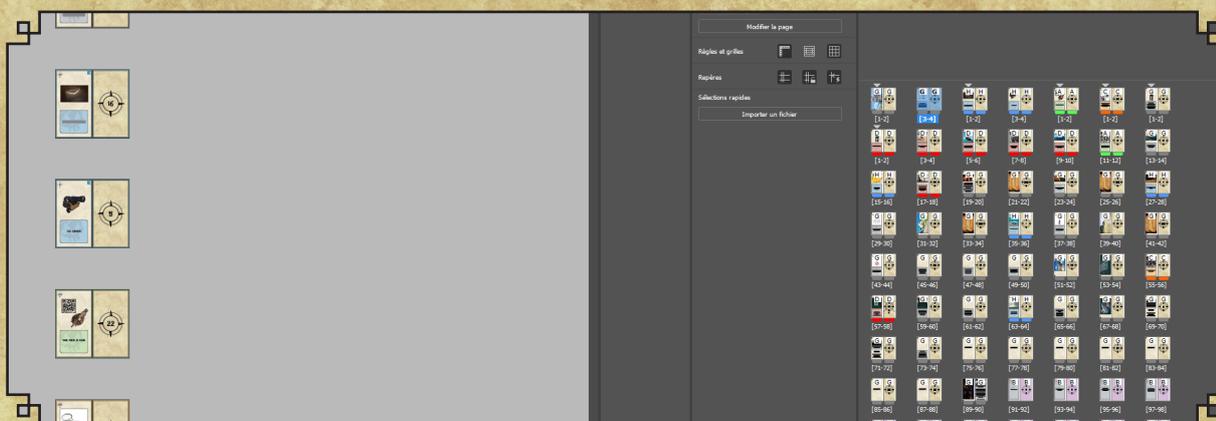
Comme montré ci-dessous, il est possible de sélectionner la couleur de la carte, d'indiquer avec laquelle elle se combine, si la combinaison est possible... L'autre image montre le tableau des cartes déjà utilisées ainsi que celles qui ne peuvent être utilisées.

Erreurs	Cartes	Couleur	Description	Contiennent les cartes										Secrets	Différence	Combinaison	Résultat	taille de combinaison	Photo	Stat	
0	Gré		Introduction	9	16	23	6														
9	Gré		Blébre	5	22	37	26	52	67												
16	Blé		Lettre espagnoleuse												20		44		Combinaison valide		
20	Rouge		Mystérieux énigme												16		44		Combinaison valide		
20	Jaune		Une boucasse avec un regard de diable (Elle vous gâche les yeux avec ses yeux)																		
5	Blé		Caron												10		16		Combinaison valide		
22	Vert		Vieille à trou																		
37	Gré		Parton de musique pour l'habile à jouer avec pour rom "Séisme, ouest toi!"																		
26	Rouge		Oup le malheur fait des mens																		
52	Rouge		Fait Maitch le plus fougueux des oiseaux												1		53		Combinaison valide		
67	Rouge		Longi, noble à la même												8		75		Combinaison valide		
44	Gré		Y'a aussi les charnières le prochain Office? Tu vas dire ça toutes semaines à travers le théorème d' avant. Finalement à Shark Shark Cove. Tu trouves un certain Maitch, mais son coupage, il n'est pas sûr de savoir si ça va être la boucasse!	20	3								16	26							
31	Rouge		Un bibou qui se fait de l'air et se voit attaqué. Attendez vous!												5		16		Combinaison valide		
11	Vert		Plusieurs à couler le bibou qui se fait de l'air	14	65																
16	Gré		Le bibou du bibou qui se fait de l'air à la fin	30									16	10							
20	Rouge		Bient rapé																		
6	Blé		Une grappe de banane												65		81		Combinaison valide		
65	Rouge		Vous arrivez sur Shark Shark Cove et trouvez Maitch en son ange. Si arrive à n'être pas très bavard.												6		81		Combinaison valide		

Liste de numéros disponibles										Liste de lettres disponibles		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	A	K	U
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	B	L	V
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	C	M	W
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	D	N	X
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	E	O	Y
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	F	P	Z
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	G	Q	
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	H	R	
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	I	S	
91	92	93	94	95	96	97	98	99		J	T	

Capture d'écran du fichier Excel conçu pour la mise en place des cartes - EXCEL

En parallèle, nous avons également mis en place un document InDesign pour nous permettre d'organiser l'intégralité du deck de manière propre et qualitative. Ce document contient les différents patrons de cartes utilisées ainsi que toute celles du jeu. En plus de nous servir dans le présent, ce document aura également son utilité dans le futur. En effet, il rend plus facile et rapide la possibilité de modifier une carte et de la réimporter.



Capture d'écran du document InDesign - INDESIGN



Ainsi, en combinant de tels outils et après différents tests via TABLETOP SIMULATOR nous avons pu aboutir à une première version jouable qui nous satisfaisais.



Capture d'écran de la première version du jeu

Cette première version est actuellement publiée et jouable sur le Workshop Steam. Elle est accessible via ce lien :

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2687580522>

Sea of Thieves - UNLOCK - La quête du Shrouded Ghost ★★★★★
Pas assez d'évaluations

Description Discussions 0 Commentaires 0 Notes de changement Statistiques de l'article



Type: Game
Complexity: Medium Complexity
Number of Players: 1, 2, 3, 4
Play Time: 60 minutes
Language: French

Taille du fichier: 0,068 MB
Publié le: 19 déc. à 23h43
1 note de changement (voir)

2

Récompenser Favori Partager Ajouter à une collection



POUR ALLER PLUS LOIN

Pour conclure, dans le cadre de notre cours de LEVEL DESIGN nous avons commencé à créer les scènes de notre jeu en BLOCKING. Ces maquettes nous permettront dans le futur de les proposer à des Game Artists afin qu'ils puissent habiller notre décor avec plus de simplicité et la même vision que celle que nous avons pour ces environnements.

Ce BLOCKING pourrait également servir dans le développement d'une version numérique jouable.



BLOCKING - La Taverne



BLOCKING - Cache de la lanterne



CRÉDITS

BUVRY Antoine

...

LECAREUX Florian

...

MENSION Alexandre

...

WISEUX Florian