

2 à 6 Personnes / 60 minutes / 10 ans et plus

UNLOCK!

AMONG US EDITION

Créé par Théo Henno, Cyril Kordupel, Alexis Picque, Théo Legrand et Lucas Proye.
E-artsup Bachelor Game Design 2

Sommaire

I/Introduction	3
II/Flowchart	4
III/Ecran principal.....	5
Panel Principal	5
Ecran de code	7
Ecran d'indices	8
Ecran d'options	9
Ecran de fin	10
IV/Machines	11
Scan de cartes	11
Réactivation de meurtre	13
Mécanique de l'électricité	15
Mécanique de traduction	17
Mécanique de connexion	18
Mécanique de vent	19
Mécanique de de code de la capsule de secours.....	20
V/Cartes	21

Introduction

Introduction :

Le projet "Among-us Unlock!" a pour but de reproduire un jeu de **société escape game avec des cartes** reprenant les formats de la **série des jeux** du même type "Unlock!" et ayant pour thème le jeu "Among-us". Nous utiliserons donc les **mêmes procédés** que les jeux originaux, comme par exemple la fusion de cartes rouges et bleus, ou encore l'utilisation de cartes "machine". Ce document explique la **création de l'application mobile** qui accompagne le jeu physique.

L'univers d'Among-us :

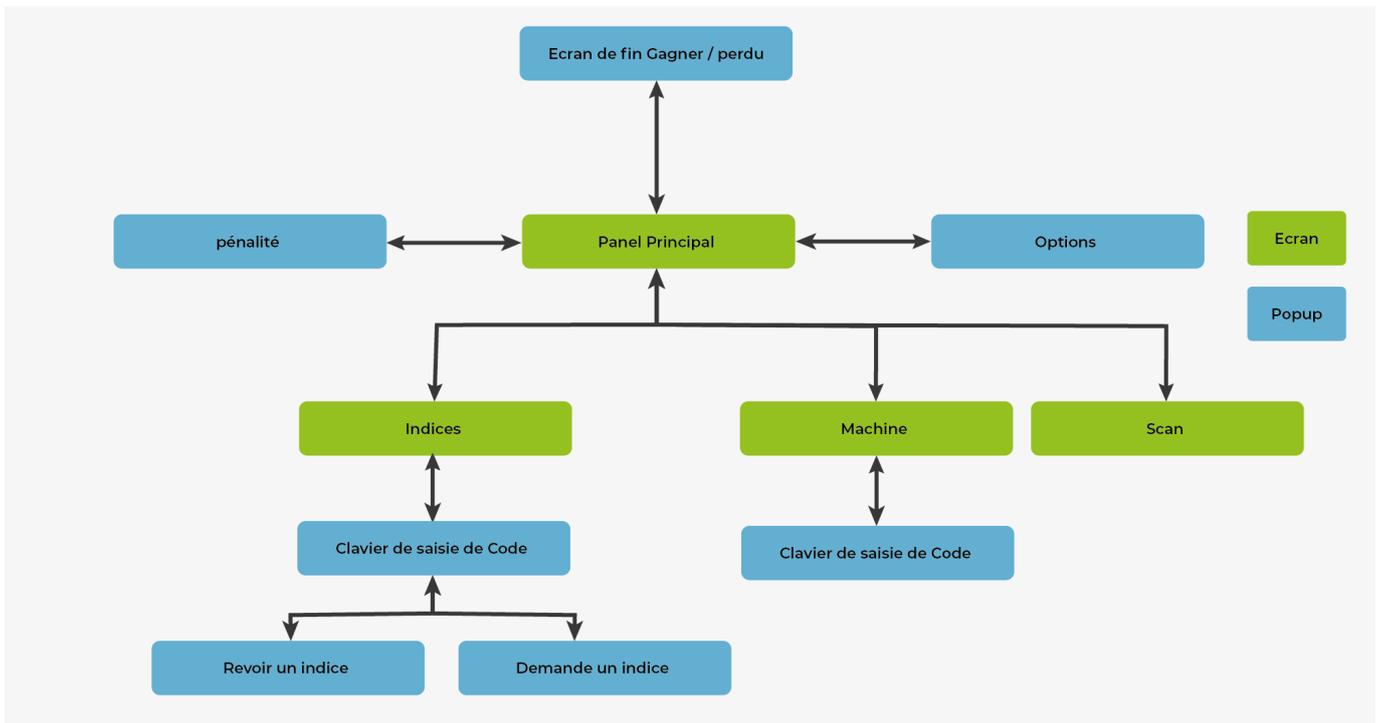
Among us est un jeu **multijoueur** se déroulant dans un vaisseau spatial ou sur une planète extraterrestre. Le jeu est composé de deux camps différents : les **astronautes** et les **imposteurs**. Le but des astronautes est de redémarrer un vaisseau en accomplissant des tâches qui leur sont assignées. Pendant ce temps les imposteurs doivent tuer en toute discrétion tous les astronautes pour gagner.

Pitch du jeu :

Le jeu explore une partie scénaristiquement floue du jeu Among-us : ***Que ce passe-t-il lorsque l'imposteur gagne la partie ?***

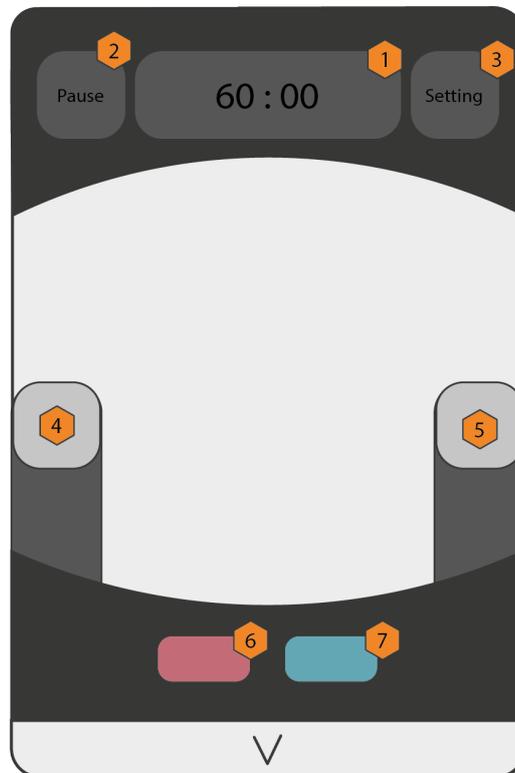
UNLOCK!

Flowchart



Ecran Principal

Panel Principal :



Description de l'écran :

*Cet écran sera le **hub central**. De celui-ci, le joueur pourra faire l'action qu'il souhaite. De plus en un clin d'œil il peut apercevoir **toutes** les informations et tous les boutons sur lesquelles il peut interagir.*

Description des éléments :

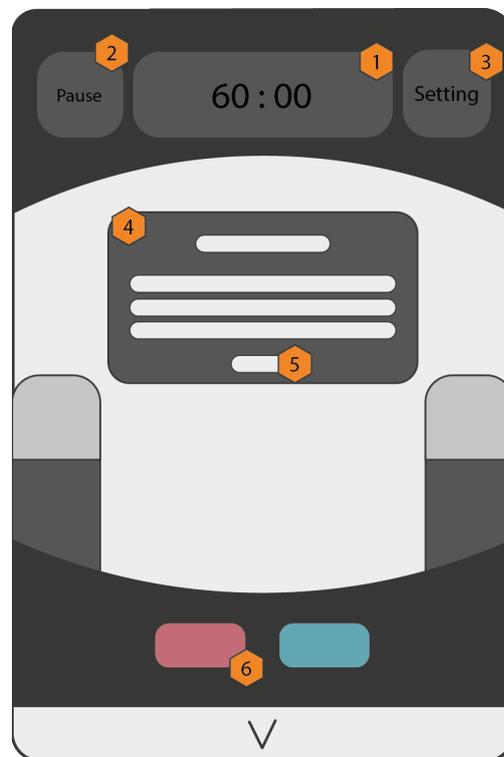
- 1) Le **chrono** permettra aux joueurs de voir le temps qu'ils leur reste pour terminer l'escape game. Le chrono doit être visible et doit être reconnaissable au premier **coup d'œil**.
- 2) Ce bouton permettra aux joueurs de mettre sur **pause** le chrono lorsqu'ils le souhaitent. De plus lorsque les joueurs ont mis sur pause le jeu, tous les **autres boutons** sauf le bouton paramètres sont **désactivés**. On peut imaginer aussi comme détails que le chrono se **colorie en rouge** lorsque le joueur a appuyé sur le bouton pause. Cela permet de créer un feedback visuel, qui fera comprendre au joueur qu'il a bien réussi à mettre le jeu en pause.
- 3) Le bouton **paramètres** permet de rediriger les joueurs vers le panel des paramètres, et de les modifier comme ils le souhaitent.
- 4) Ce bouton sera représenté par la main de l'imposteur. Cette main permettra d'ouvrir le panel de **scan de cartes** et de rediriger par la suite les joueurs vers le gameplay qui permet de manger un être vivant. Pour montrer au joueur qu'il doit cliquer sur cette main au début du jeu, on peut imaginer que la main soit très légèrement **brillante**, ce qui permettra d'attirer le regard du joueur.

5) Ce bouton sera aussi représenté par la main de l'imposteur. Mais celle-ci permettra d'ouvrir le panel d'introduction de **code** et de taper les différents codes, numéros de cartes et de demander des indices. Tout comme le bouton numéro 4, on peut imaginer que la première fois que le joueur doit activer une machine, le bouton **clignote ou brille** pour inciter le joueur à cliquer sur cette main et à découvrir ce qu'elle fait.

6) Ce bouton activera une **erreur** qui fera descendre le chrono de **3 minutes**. Ce bouton sera un bouton classique avec une couleur **rouge** et le texte "**Erreur**".

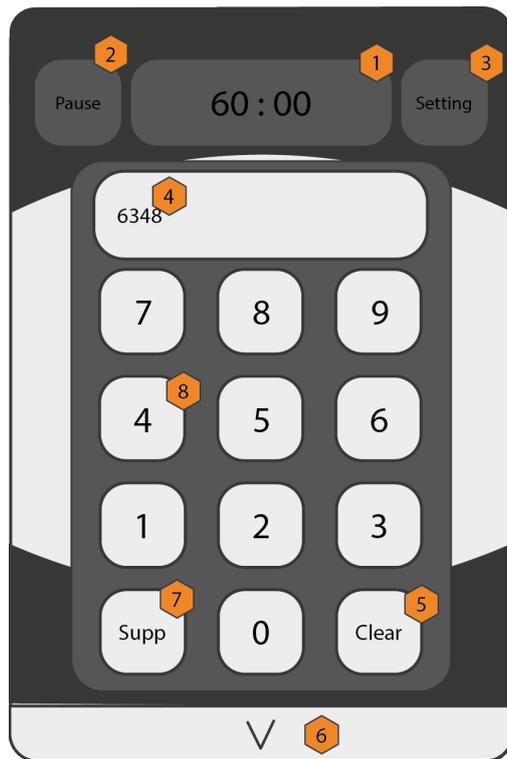
7) Ce bouton permet de revoir les **indices** que l'on vient de voir / débloquer grâce au panel de code.

Précisions :



Lors de certains événements ou lors de certaines actions, un **pop-up** pourrait s'afficher sur l'écran pour expliquer ou pour aider le joueur. Ce pop-up doit à peu près prendre **50 pourcents** de l'écran. Le joueur doit voir clairement que c'est une informations en plus, qui peut l'aider. Il faut donc imaginer un **bruit** qui est activé lorsque qu'un pop-up apparait sur l'écran (comme un bruit de notification par exemple). Ces pop-ups peuvent apparaitre dans plusieurs situations : Lorsque le joueur fait appel à un indice ou à un **rappel d'indice**, lors de l'utilisation de certaines **machines**, ou lors **d'évènements scénaristiques** (Par exemple lors d'appel extérieurs fait au vaisseau de notre imposteur). De plus, les différents effets sonores scénaristiques devrais également être écrits sous forme de panel pour les mal-entendants.

Panel de code :



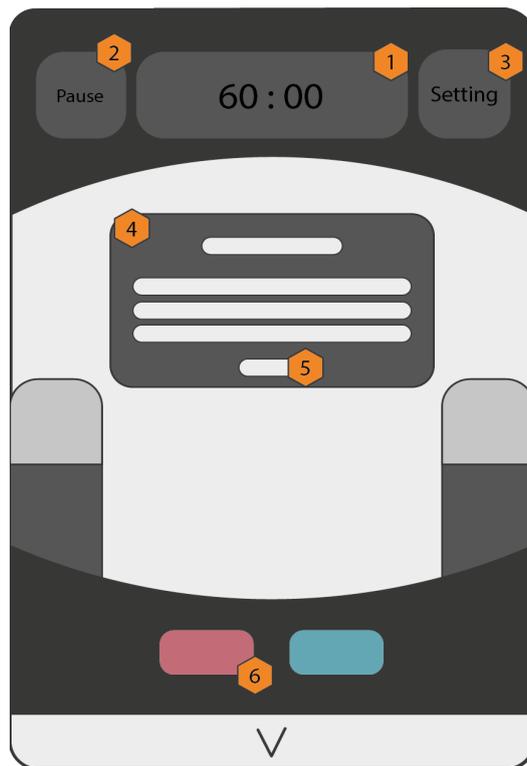
Description de l'écran :

*Cette écran permettra aux joueur de rentrer les différents **codes** disponibles en jeu, que ce soit les numéros des cartes, les machines ou les codes secrets.*

Description des éléments :

- 1) Le **chrono** est toujours affiché pour permettre aux joueurs de voir le temps qu'ils leur reste à n'importe quel moment du jeu.
- 2) Ce bouton permettra de mettre le chrono en **pause**.
- 3) Ce bouton permet aux joueurs d'accéder à l'écran des **paramètres**.
- 4) Zone indiquant le **code rentré** par les joueurs.
- 5) Bouton permettant de **supprimer** entièrement le code entré par les joueurs.
- 6) **Rabattre** le volet « Code » afin de revenir vers la page principale.
- 7) **Supprimer** le dernier chiffre entré pour modifier le code en cas d'erreur
- 8) **Rentrer** le Code à partir des chiffres.

Panel d'indices :



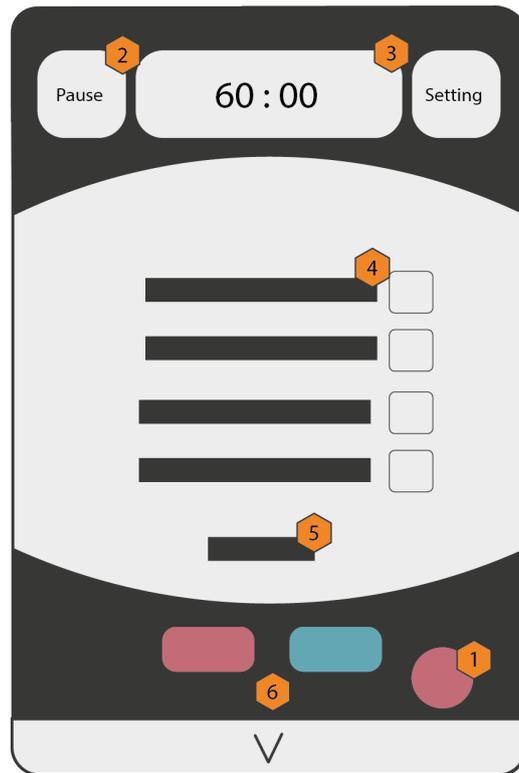
Description de l'écran :

*Cet écran permettra aux joueurs de **revoir** les différents indices débloqués pendant toute l'aventure. Ils seront **triés** par nom de machines et de cartes pour permettre au joueur de se repérer. Chaque machines et cartes ont **trois niveaux** d'indices. Le **niveau de base** qui doit apparaitre en premier doit être le **niveau 1**.*

Description des éléments :

- 1) Le bouton paramètres permet de rediriger les joueurs vers le **panel paramètre**, et de les modifier comme ils le souhaitent.
- 2) Ce bouton permettra aux joueurs de mettre sur **pause** le chrono lorsqu'ils le souhaitent.
- 3) Le chrono permettra aux joueurs de voir le temps qu'ils leur restent pour **terminer** l'escape game. Le chrono doit être visible et doit être reconnaissable au premier coup d'œil.
- 4) A cet endroit sera **stocké** les différents indices débloqués par les joueurs. S'ils cliquent sur l'un des indices, ils pourront le lire en entier et comprendre l'indice dans sa **globalité**. (L'indice apparaîtra sous forme d'un pop-up)
- 5) Ce bouton permettra de fermer le **pop-up** montrant la liste des indices.
- 6) Le bouton d'indice et de pénalité seront **grisés**, ils ne pourront **pas être activés** dans cet écran.

Ecran d'options :



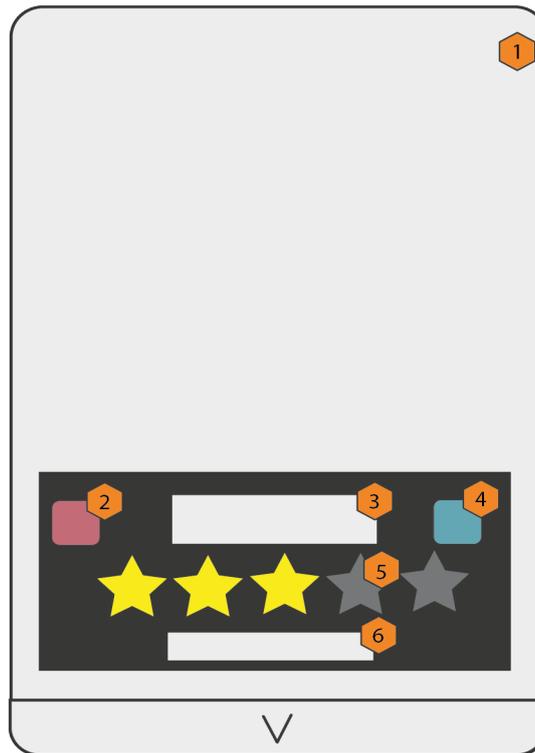
Description de l'écran :

*Cet écran permettra au joueur de **paramétrer l'application**, pour qu'elle soit le plus accessible et le plus agréable à manipuler possible.*

Description des éléments :

- 1) Ce bouton permet aux joueurs de **revenir** sur l'écran principal. En termes de **Juicy** la partie grise est la visière fermée du joueur. Cette visière se **lèvera** lorsque le joueur reviendra sur l'écran principal.
- 2) Ce bouton permettra de mettre le chrono en **pause**.
- 3) Le chrono est toujours affiché pour permettre aux joueurs de voir le **temps** qu'ils leur reste à n'importe quel moment du jeu.
- 4) A cet endroit, sera placé les différents paramètres que les joueurs pourront modifier. (Les paramètres de sons, les paramètres lié au chronomètre, l'aide pour les objets cachés, les paramètres visuels, et les paramètres d'accessibilité).
- 5) Ce bouton permettra d'appliquer les paramètres à l'application (Un son et un logo en bas de l'écran devront être également présents pour bien montrer aux joueurs que leurs paramètres ont été pris en compte).
- 6) Les boutons d'indices et de pénalité seront grisés, ils ne pourront pas être appelés dans cette écran.

Ecran de fin :



Description de l'écran :

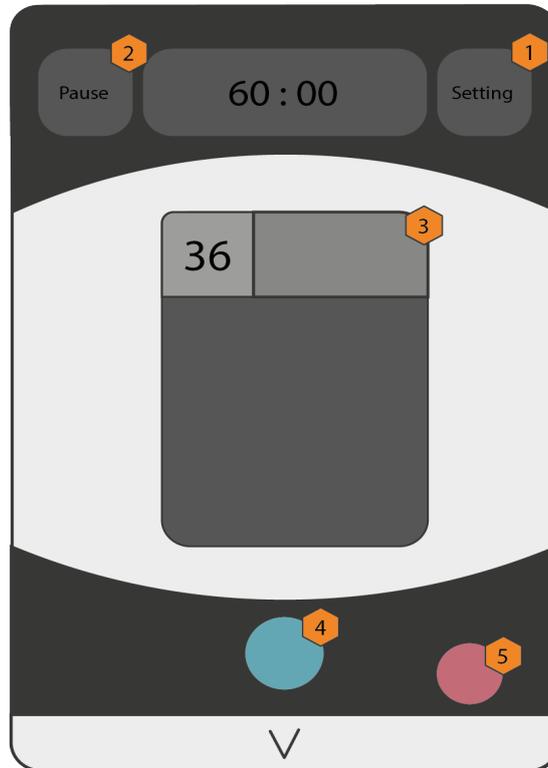
*Cet écran montrera la **conclusion de l'histoire** et montrera les différentes **données** liées à notre Unlock. Et permettra aux joueurs de **se juger** sur leurs talents à **résoudre** notre escape game.*

Description des éléments :

- 1) Cette partie montrera **graphiquement** la fin aux joueurs. Car notre Unlock est composée de deux fins différentes. Cette fin est directement liée à la mort du chat, qui est elle-même liée à la mécanique de **scan de cartes**. Si le chat est **vivant**, une certaine fin apparaît, et si à l'inverse il est **mort**, alors l'autre fin apparaît.
- 2) Cet indicateur montre le nombre de **pénalités** que les joueurs ont obtenus pendant tout l'escape game.
- 3) Le chrono sera affiché pour montrer aux joueurs le temps qu'il leur **reste** ou le temps qu'ils ont **pris en plus** pour finir l'escape game.
- 4) Cet indicateur montre le nombre **d'indices** utilisés par les joueurs pendant tout le long de la partie.
- 5) Ces étoiles seront présentes pour montrer aux joueurs leur niveau général en termes de **vitesse et de logique**. (Ce score se détermine par rapport à la vitesse des joueurs mais aussi par rapport au nombre de **tentatives** que les joueurs ont fait pour réaliser chaque énigme).
- 6) Ce bouton permet de revenir sur le **menu principal** et de recommencer une nouvel partie.

Machines

Scan de cartes :



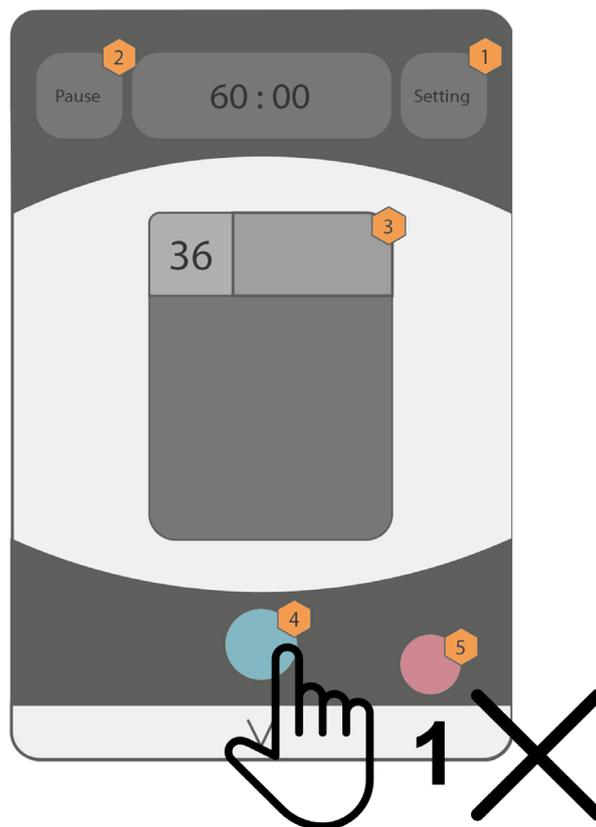
Description de l'écran :

*Ce panel permettra aux joueurs de **scanner** les différentes cartes qui demande de l'être. Ce panel **débloquera** en même temps l'accès à la mécanique de meurtre.*

Description des éléments :

- 1) Ce bouton permet aux joueurs **d'accéder** à l'écran des paramètres.
- 2) Ce bouton permet de mettre le chrono en **pause**.
- 3) A cette endroit les joueurs pourront voir le **retour** de la caméra du téléphone. Ils devront cadrer cet angle de caméra sur une carte pour pouvoir la **scanner**.
- 4) Pour confirmer le **scannage**, les joueurs appuieront sur ce bouton au centre. J'imagine ce bouton comme ceux pour prendre des photos sur les différents **téléphones portables**. Lorsque ce bouton sera activé, le scan commence. Lorsque le scan est réalisé et valide, la visière de l'imposteur se **referme** (C'est important pour l'écran d'après).
- 5) Ce bouton permet au joueur de **quitter** cet écran.

Scan de cartes (Bis) :



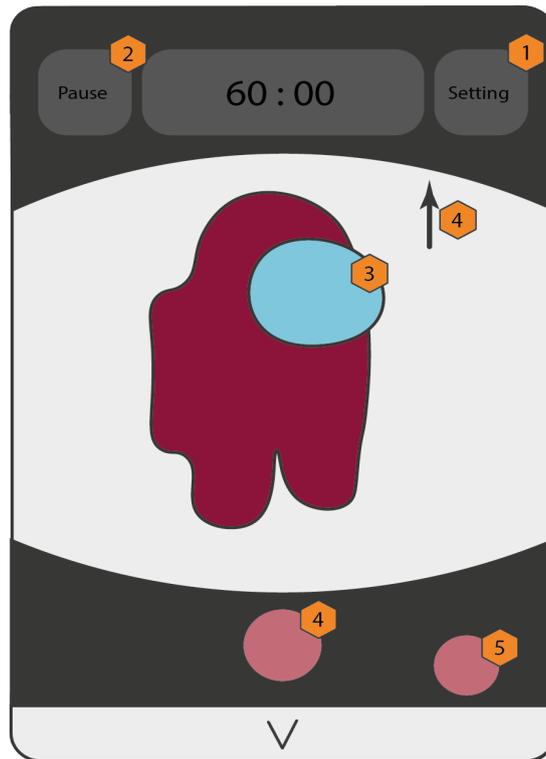
Description de l'écran :

*Le gameplay de cet écran consiste à **cadrer** les cartes qui peuvent être scannés, et à enregistrer la carte en appuyant sur le bouton central.*

Listing en code :

- Il faut tout d'abord pouvoir **accéder** à la caméra verso du téléphone de l'utilisateur.
- Ensuite, Il faut donc pouvoir **scanner** les cartes et que l'application puisse les **reconnaître**.
- Et il faut pouvoir charger l'écran d'après en **fonction** de la carte lue.

Mécanique de meurtre :



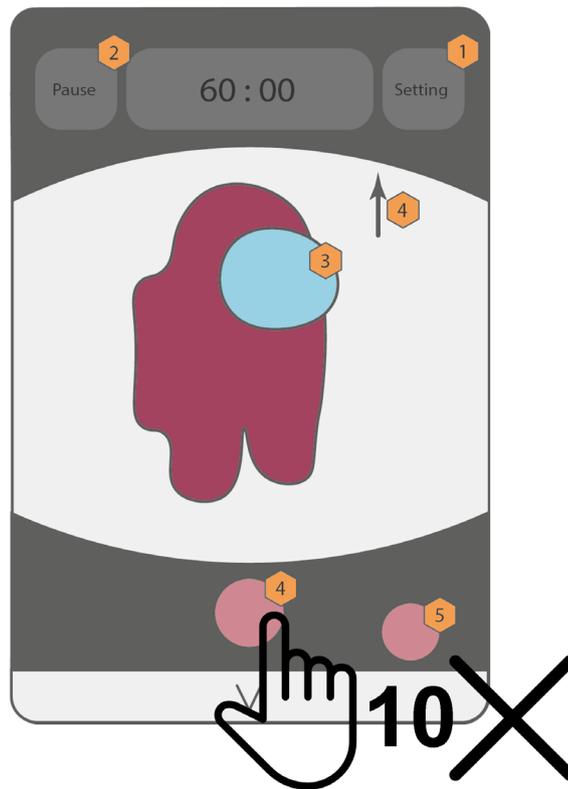
Description de l'écran :

Cet écran permet de **tuer** l'être vivant situé en face de **l'imposteur** grâce à un petit jeu fun et très simple.

Description des éléments :

- 1) Ce bouton permet aux joueurs **d'accéder** à l'écran des paramètres.
- 2) Ce bouton permet de mettre le chrono en **pause**.
- 3) A cet endroit, sera visible **l'ennemi** de l'imposteur. Au lancement de cette écran l'ennemi ne sera pas visible. Il sera **recouvert** par la visière de l'imposteur.
- 4) Ce bouton permet **d'ouvrir** la visière et de tuer l'ennemi présent devant l'imposteur. Pour ouvrir la visière, le joueur devra appuyer de façon **répétitive** sur le bouton. On peut imaginer un **bruit** et un **effet de lumière** sur ce bouton pour forcer le joueur à appuyer dessus. Lorsque les joueurs auront tués l'ennemi, l'écran switchera sur l'écran principal et un **pop-up s'ouvrira** avec de nouvelles instructions.
- 5) Ce bouton permet aux joueurs de **quitter** cet écran.

Mécanique de meurtre (Bis):



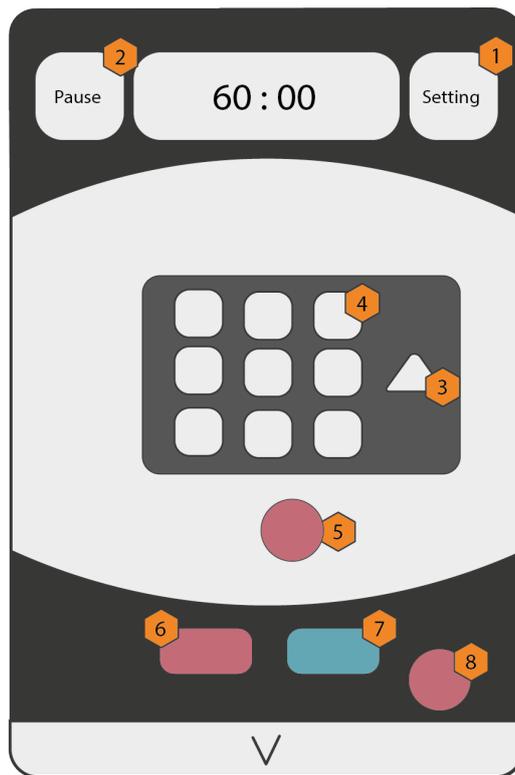
Gameplay :

*Le gameplay de cet écran consiste à **tambouriner** un nombre de fois **X** le bouton du centre. A chaque pression de ce bouton, la visière de l'imposteur se **lève**.*

Listing en code :

- Il faut pouvoir **interagir** avec le bouton.
- Pouvoir faire **remonter** la visière du casque quand le bouton est **pressé**.
- Et pouvoir le faire **redescendre** après **X** seconde où le joueur n'a pas appuyé sur le bouton.
- Lorsque la visière est entièrement **ouverte**, après quelques secondes, le **logo** du bouton change. Le joueur devra appuyer de nouveau pour que **l'être vivant** soit assassiné.

Réactivation de l'électricité :



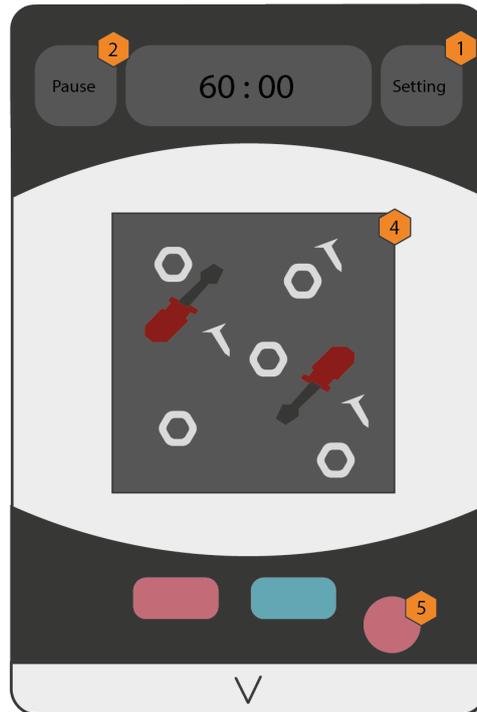
Description de l'écran :

Cette machine demandera aux joueurs de **relier** plusieurs diodes ensemble tout en respectant plusieurs **schémas** que les joueurs obtiendront grâce à une carte. A chaque fois que les joueurs valideront un schéma, l'écran passera **automatiquement** au schéma suivant.

Description des éléments :

- 1) Ce bouton permet aux joueurs **d'accéder** à l'écran des paramètres.
- 2) Ce bouton permet de mettre le chrono en **pause**.
- 3) Cette flèche indique le **sens** de lecture du schéma.
- 4) Ces différentes diodes seront reliées pour reformer les schémas. Ces diodes devront être légèrement en **surbrillance** pour montrer au joueur qu'il peut les relier. On peut aussi imaginer que lorsque les joueurs ont sélectionnés une diode, que les différentes diodes qui peuvent être relier à celle-ci soit légèrement en **surbrillance**.
- 6) Ce bouton permet de donner une **pénalité** aux joueurs lorsque l'on appui dessus. (Voir écrans principaux pour le juicy à rajouter dessus)
- 7) Ce bouton permet de donner **trois indices** aux joueurs sur la machine sur laquelle ils sont en ce moment même. Les indices apparaissent **un à la fois** avec des pop-ups.
- 8) Ce bouton permet au joueur de **quitter** cet écran.

Mécanique de traduction :



Description de l'écran :

*Cet écran permet aux joueurs de **compléter** une feuille qui permettra de comprendre la mécanique de traduction du jeu. Cette machine est directement liée au **gyroscope** du téléphone des joueurs.*

Description des éléments :

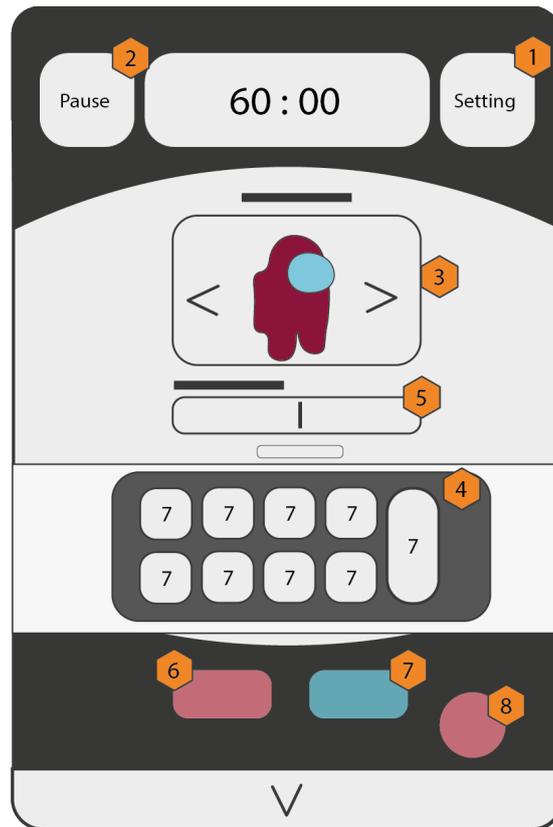
(1-2) Cf précédents

3) Les joueurs pourront, grâce au **gyroscope** de leur téléphone, faire **bouger** la caisse pour faire découvrir des objets.

4) Au centre de l'écran, une **représentation** de la caisse sera visible pour que le joueur puisse voir en temps réel les différentes pièces **bougées**. On peut imaginer des petites boites qui seraient là pour **cacher** certains objets pour ne pas que l'énigme soit trop facile. En terme de **juicy**, on pourrait avoir différents outils qui font un bruit lorsqu'ils **bougent** et qu'ils se **cognent** entre eux ou sur les bord de la boite.

5) Ce bouton permet aux joueurs de **quitter** cet écran.

Mécanique de connexion :



Description de l'écran :

Cet écran permet de **déverrouiller** le système de sécurité du vaisseau. Pour cela le joueur n'a besoin que de fournir le **code d'un badge** trouvé au préalable et de fournir **l'apparence** de l'astronaute.

Description des éléments :

1-2-6-7) Cf précédents

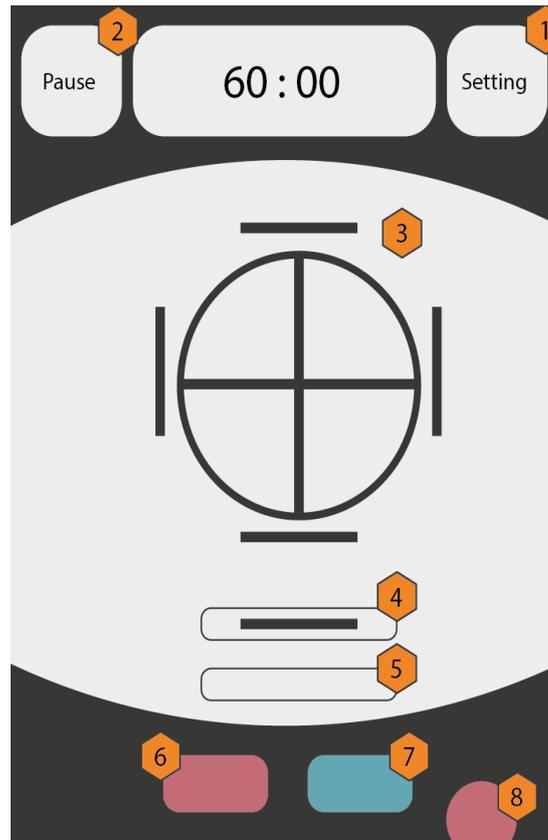
3) Dans cette zone les joueurs pourront **cliquer** pour modifier le profil sélectionné. Il y aura plusieurs profils **différents** avec plusieurs **couleurs** différentes pour les astronautes.

4) A cette endroit le bras de l'imposteur sera apparant et permettra aux joueurs **d'écrire** le mot de passe qu'ils souhaitent. Il est important que ce bras soit **exactement** le même que celui disponible dans l'écran d'accueil. (Numéros 5, Page 2)

5) Ce bouton permet de **confirmer** le code écrit par les joueurs. (En terme de **juicy** on peut imaginer un **bruit** lorsque le code est correct et un autre son lorsque le code est mauvais.

8) Ce bouton permet au joueur de **quitter** cet écran

Mécanique de vent :



Description de l'écran :

*Cet écran est directement **lié** à la map. La map montre un chemin aux joueurs et grâce à l'indication de cette map, le joueur pourra **créer** un code à **introduire** dans cet écran.*

Description des éléments :

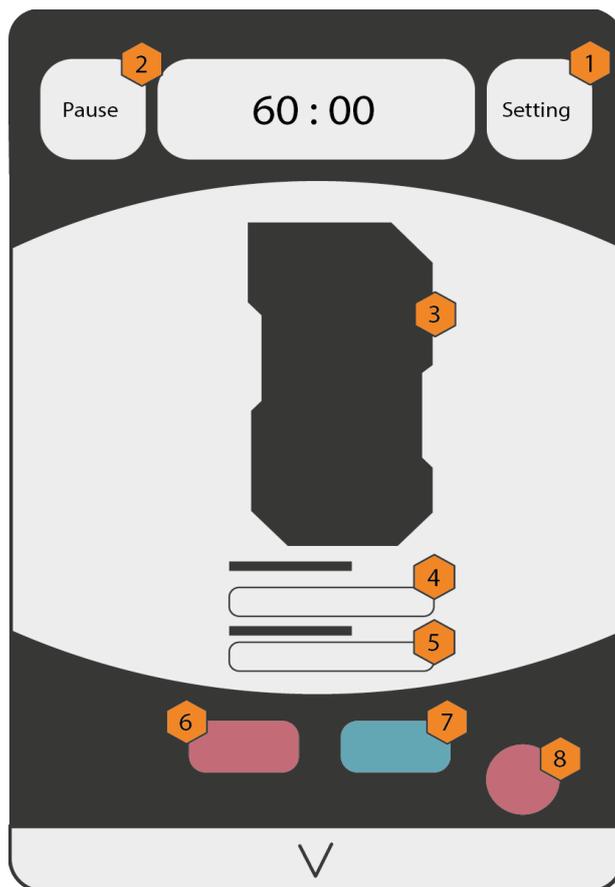
1-2-6-7-8) Cf précédents

3) Au centre de l'écran, **une rose des vents** avec les 4 points de repère maritime seront présent. Ces 4 points de repère pourront être **interactible** par les joueurs. Lorsque les joueurs appuieront dessus, les initial de ces repères **s'écriront** juste en dessous dans le point 4.

4) Dans cette zone les différentes **initiales** des repères seront affichés. Cet endroit sert de **fil d'ariane** pour que les joueurs sachent là où ils en sont dans le code.

5) Ce bouton est présent pour **confirmer** le code lorsque les joueurs pensent l'avoir trouvé.

Mécanique de code de la capsule de secours :



Description de l'écran :

Cet écran permet aux joueurs d'**accéder** au capsules de sauvetage. Pour **dévrouiller** ce panel, il faudra trouver **3 codes** : L'ID du vaisseau, le numero de la capsule, et le numéro d'un badge.

Description des éléments :

(1-2-6-7-8) Cf précédents

3) A cette endroit sera **affiché** le texte de l'écran de connexion. Les mots devront absolument **ressortir** avec par exemple de la surbrillance ou autre...

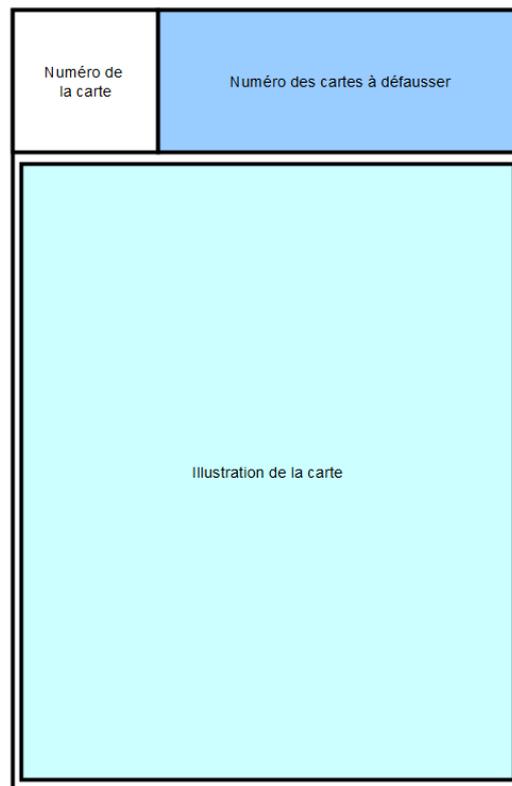
4) Sur ce bouton le joueur pourra **écrire** le code qu'il souhaite à l'aide d'un panel d'écriture qui saffichera par en dessous.

5) Ce bouton est présent pour **confirmer** le code lorsque les joueurs pensent l'avoir trouvé.

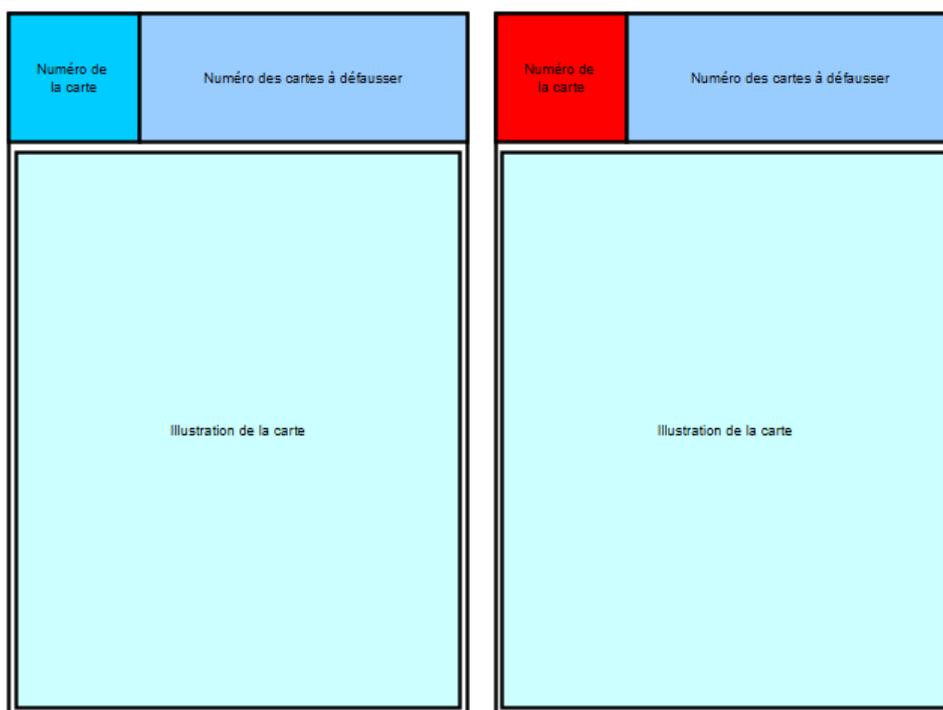
Cartes

Dans les "**Unlocks!**", il y a plusieurs variantes de cartes :

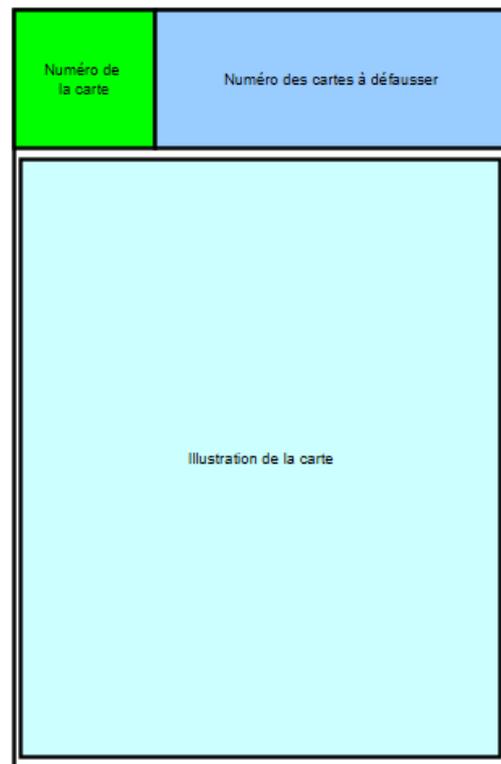
Il y a les cartes **normales**, elles vous donneront des informations pour pouvoir avancer dans le jeu via des pastilles avec des **numéros**, ou bien plus discrètement avec des numéro **cachés** directement dans l'illustration de la carte.



Il y a les cartes **bleu et rouge** qui se complètent. Un élément d'une carte bleu complète l'élément d'une carte rouge. Pour obtenir la suite de ces deux cartes, vous devez **additionner** leurs chiffres ce qui vous donnera une **nouvelle** carte.



Il y a les cartes **vertes**, ce sont des cartes machines. Vous devrez alors rentrer le numéro de la carte dans l'application via le **menu code de l'application** prévu à cet effet, ensuite vous pourrez accéder à la **machine** et résoudre l'énigme via l'application.



Il y a les cartes **jaunes**. Ces cartes vous donnent un code à trouver via son illustration. Une fois le code trouvé, vous avez juste à le rentrer dans le **menu code de l'application** pour accéder à la suite de la partie.

