

BLACK SAILS

LUDUS ACADEMIE 2019 / 2020

ANTHONY BRIOT

NUMERO DE CANDIDAT : 103343

SOMMAIRE

2

INTRODUCTION	4
GAME CONCEPT	5 - 13
INTENTION	4
RÉFÉRENCES	6 - 10
UNIVERS	11
3C	12 - 13
CAMERA (CAMÉRA)		
CONTROL (CONTRÔLE)		
CHARACTER (PERSONNAGE)		
COMMUNICATION ET VENTE	14 - 32
ÂGE	14
SITUATION ÉCONOMIQUE	14
HABITUDE DE CONSOMMATION	14
PLATEFORME	15
NATIONALITÉ	15
GENRES ET PRODUITS SIMILAIRES	15
INNOVATION	16
PLAYER THEORIES	16 - 18
NOS CIBLES	19
Cible primaire		
Cible secondaire		
Cible tertiaire		
PERSONA	20 - 21
Informations générales		
Expérience de jeu		
Produits similaires appréciés & Motivations/Frustrations en jeu		
Identité en ligne		
Fréquentation d'autres médias		
Routine journalière		
VEILLE CONCURRENTIELLE	22 - 26
SITE INTERNET	27 - 28
RÉSEAUX SOCIAUX	29 - 31
VIDÉO PROMOTIONNELLE	32
MODÈLE ÉCONOMIQUE	32
DIRECTION ARTISTIQUE	33 - 36
IDENTITÉ GRAPHIQUE	33 - 35
IDENTITÉ SONORE	36
GAMEPLAY	37 - 60
L'AVATAR	37 - 49
Les races		
Les classes		
LES STATISTIQUES	50 - 51
Explication des différentes statistiques		
CRÉATION DES DECKS	52 - 53

LES MÉCANIQUES DE COMBAT	54
SYSTÈME DE PROGRESSION	55
SYSTÈME DE pari	56
SYSTÈME D'EXPÉDITION	57 - 58
LA CARTE DU MONDE	59 - 60
 Correspondance des menus et des bâtiments		
 RÉALISATION	 61 - 64
MOTEUR	61
RÉPARTITION ET PLANIFICATION DES T CHES	62
PROBLÈMES RENCONTRÉS	63
ETAT DU PROTOTYPE	64
 CONCLUSION	 65
 RÉSUMÉ	 66
 ANNEXES	 67 - 85

INTRODUCTION

A l'aide d'un camarade de classe Antoine Briottet et d'un autre ami ne faisant pas parti de l'école. Nous avons eu l'idée de créer un jeu mobile se nommant Black Sails. A la base, destiné à être une version mobile de Salty Bet qui met en avant des combats d'IA à la manière Street Fighter, nous avons pris un tournant et décidé de nous lancer dans un jeu compétitif sur mobile. Black Sails est un RPG (jeu de rôle) tour par tour multijoueur dans lequel des joueurs s'affrontent pour devenir le plus grand pirate du monde. Il est évidemment question d'un univers et de décors basés sur le monde de la piraterie, détourné de manière fantastique avec des Hommes-poissons, des Squelettes et d'autres espèces.

Black Sails possède un atout et une innovation majoritaire qui était notre point fort depuis le début : intégrer un système de pari.

Nous voulions que les joueurs puissent en connaissance de cause, miser de l'argent, en gagner et en perdre. Le principe des combats d'IA nous allécher au départ mais nous nous sommes dit que l'intensité d'un affrontement est notamment due au stress et au ressenti des joueurs qui le vivent, nous avons donc créer un gameplay adapté.

Au cours de ce mémoire, vous en apprendrez plus sur la façon dont a été désigné Black Sails. En reprenant l'ordre chronologique du développement de notre réflexion, nous sommes partis d'un concept que nous avons peaufiné en s'intéressant à la concurrence et à nos cibles. Puis nous avons travaillé la profondeur de notre gameplay pour arriver à un résultat où chaque joueur puisse s'y retrouver.

L'objectif final de ce projet est de l'amener à terme avec notre petite équipe ou alors de pousser le concept et le prototype à un stade où nous pourrions trouver des investisseurs ou un plus grosse entreprise à qui nous pourrions vendre l'idée du projet.

Ce mémoire ne couvrira que les parties marketing, game design et une partie de la gestion de projet, Antoine étant chargé de la programmation, développera ce côté-ci dans son mémoire personnel.



GAME CONCEPT

INTENTION

Black Sails est un RPG mobile 2D mettant en avant la compétition entre joueurs, l'optimisation de son avatar ainsi que les paris Esportifs.

C'est un jeu accessible de tous de part son côté free to play (gratuit) et addictif en proposant un large contenu ainsi qu'une compétition entre joueurs qui pousse à la rejouabilité et à l'envie de progresser.

Black Sails se déroule dans un monde fictif dans lequel règne l'air de la piraterie. Il s'y trouve de nombreuses races, comme des hommes requins ou encore des morts vivants.

Le joueur incarne un pirate issu de son choix de race et de classe, influençant ses statistiques et son panel de capacités. Il participe à des duels contre d'autres joueurs afin d'augmenter sa prime et sa notoriété. Ces duels lui permettront de grimper dans le classement et d'obtenir des titres dignes des grands corsaires. Des expéditions permettront aux joueurs d'envoyer leur équipage récolter des ressources lorsqu'ils n'ont pas le temps de jouer.

Les joueurs apprendront en regardant leurs compères et miseront sur la victoire ou la défaite s'ils le souhaitent. Le système de pari attirera une nouvelle communauté de joueur qui sont plus spectateurs qu'acteurs.

L'objectif principal du projet est la publication sur un store en ligne, afin que les joueurs puissent se l'approprier.

Pour ce faire plusieurs objectifs devront impérativement être réalisé :

- Créer un gameplay addictif
- Créer un équilibrage parfait pour la compétition
- Développer un système de pari rendant le jeu unique en son genre
- Avoir un contenu conséquent
- Développer la communication autour du jeu pour le faire connaître au moins du côté indépendant

Ces intentions sont là pour montrer que nous cherchons à créer un jeu addictif en nous appropriant les codes des jeux à succès et en y ajoutant notre touche pour que Black Sails devienne un jeu unique, attrayant et innovant.





REFERENCES

Etant donné le nombre d'éléments faisant de Black Sails un jeu mobile complet où chacun peut y trouver son bonheur, il est important de se baser sur des références solides.

FIRE EMBLEM



Fire Emblem est une série de jeux vidéo qui a posé les bases du genre tactical RPG, mais est également réputée pour être l'une des plus dures. En effet, l'une de ses particularités est que chaque personnage jouable tombé au combat ne peut jamais être réutilisé dans la partie. Le challenge revient alors à avancer à travers les chapitres en perdant le moins de personnages possible.

Ces différents personnages possèdent chacun leur propre évolution de statistiques et leur niveau, il est donc difficile de progresser si l'on perd les personnages que l'on a entraîné le plus durement. Notre intérêt ne se trouve pas ici mais garde son importance car dans Fire Emblem, lorsque l'on débute un combat contre un ennemi, celui-ci est affecté par les statistiques de notre personnage comme la force, l'aptitude, la vitesse, la chance, la défense et ainsi de suite.

Toutes ces informations permettent au joueur d'avoir une fiche récapitulative avant de lancer le combat pour savoir combien chaque personnage va infliger de dégâts à l'autre et donc savoir la probabilité si son personnage a une chance de l'emporter ou s'il va mourir inutilement. La statistique de chance régit toutefois l'aléatoire au sein des combats, car un personnage effectuant un coup critique inflige 3 fois plus de dégâts lors d'une attaque.

Dans le cadre de Black Sails nous utiliserons plusieurs de ces éléments lors des combats. Tout d'abord la caméra vu de côté ainsi que le HUD (les informations du personnage comme la barre de vie ou ses statistiques) qui seront adaptés pour convenir au format mobile. Nous utiliserons ensuite des statistiques de personnage plus ou moins similaire qui seront impactées par le choix de race et de classe du joueur puis par des points qu'il pourra répartir de lui-même. Nous utiliserons également la statistique de chance qui ajoutera une petite mécanique d'aléatoire que les joueurs devront prendre en compte s'ils ne veulent pas être surpris.

HEARTHSTONE

Hearthstone est un jeu de cartes à collectionner en ligne, c'est un jeu free to play (jeu gratuit) qui s'inspire de l'univers de fiction médiéval-fantastique du jeu vidéo Warcraft. Il remporte le prix du meilleur jeu mobile lors des Game Awards 2014 alors que la version Iphone n'était même pas encore sortie.

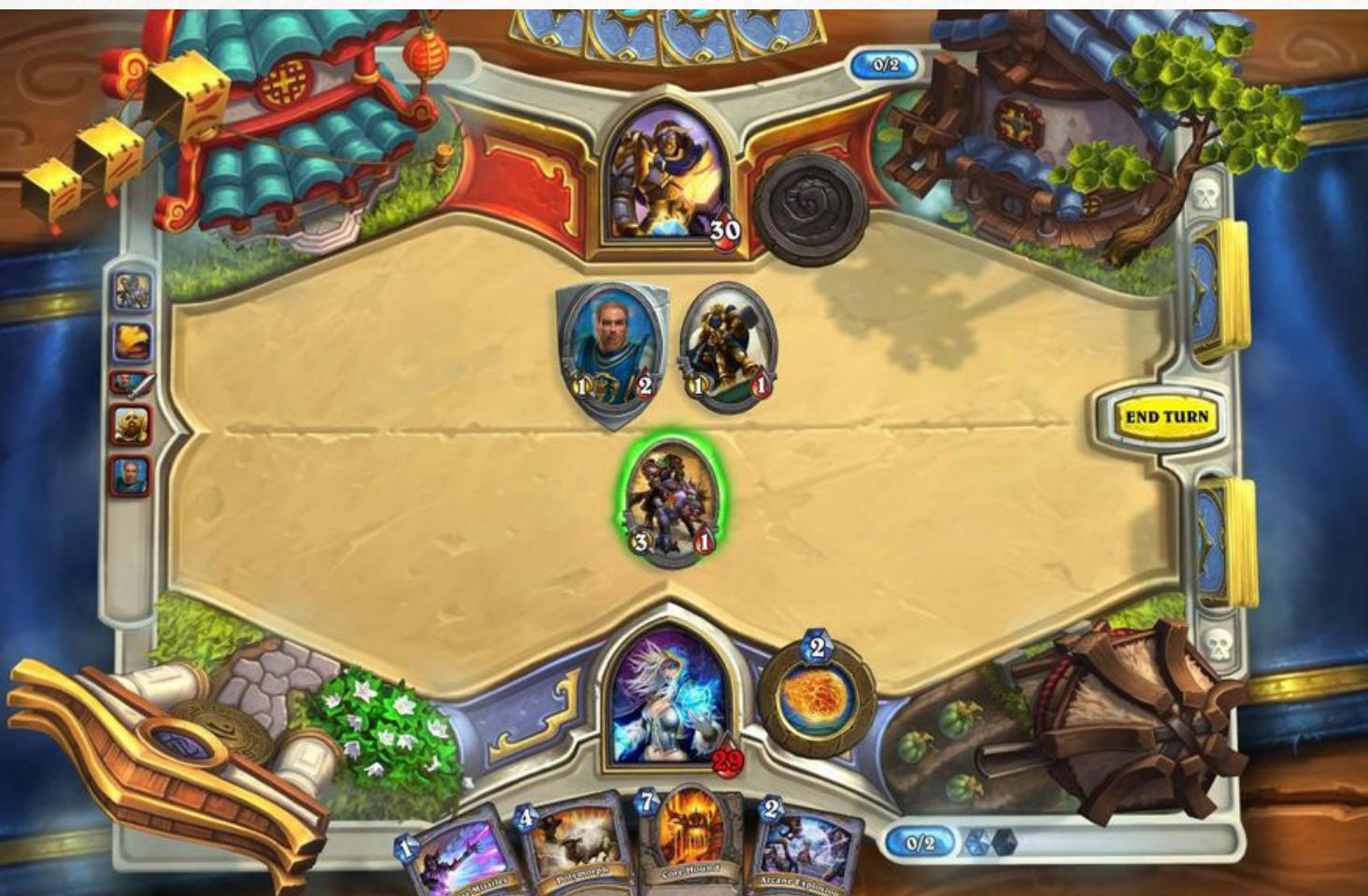
Au début d'une partie, le joueur choisit un des 9 héros du jeu, tous issus du jeu Warcraft, et un deck de 30 cartes, précédemment créé par le joueur, pour disputer une bataille contre un joueur adverse. Les deux adversaires s'affrontent sur un plateau de jeu virtuel, similaire à un jeu de plateau.

Les héros disposent de 30 points de vie et d'un point de mana au premier tour de jeu, la mana augmentant d'un point par tour jusqu'à atteindre un maximum de 10 points. Les points de mana servent à activer les cartes du deck sur le plateau de jeu, ainsi que le pouvoir héroïque du héros que contrôle le joueur.

Si un des héros arrive à 0 points de vie, il explode, l'adversaire remporte alors la partie et les récompenses associées. Hearthstone se base également sur le système de couleur qu'à défini le jeu de cartes Magic.



Exemple d'un serviteur de Hearthstone, le coût en mana est indiqué en haut à gauche de la carte, son effet au centre et ses statistiques d'attaque (gauche) et de vie (droite) en bas.



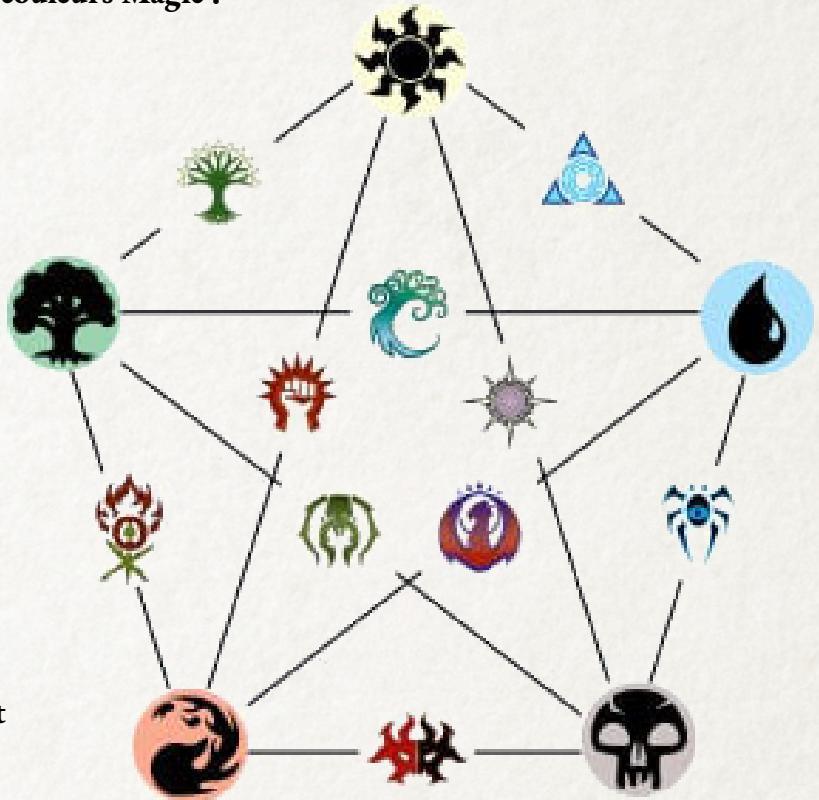
Magic : The Gathering se joue autour d'un pentagramme (cinq couleurs).

Chacune d'elles est allié avec les couleurs à sa droite et à sa gauche et ennemie des couleurs face à elle. Si ce pentagramme représente la philosophie générale de Magic, le système de combinaison des couleurs et des decks évoluent continuellement en fonction des derniers blocs et extensions du jeu de carte à collectionner.

Mais voici la présentation de la roue des couleurs Magic :

Par exemple : la philosophie du bleu se caractérise par les termes contrôle, manipulation, subtilité, ruse et illusion. Le bleu est une couleur amie du blanc et du noir. Il se retrouve dans la couleur blanche dans le sens de la planification et de l'anticipation. Bleu s'allie avec la couleur noire et partage la volonté de s'améliorer continuellement ainsi que sa détermination.

La couleur noir est intrinsèquement liée à la mort, aux morts-vivants, aux ténèbres, à la destruction et aux sacrifices de ses alliés pour évoluer. Les decks de Magic se basent souvent sur une couleur ou alors un mélange de 2 à 3 couleurs, ce que fait directement Hearthstone avec les héros qui sont des représentations de ces différents archétypes de decks.



L'objectif dans Black Sails sera d'utiliser ces différents éléments afin de conserver cette cohérence entre les couleurs et les mécaniques des cartes à jouer. Nous les ferons transparaître aux travers des races et des classes. Nous laisserons toutefois au joueur le soin de créer ses propres decks afin de lui permettre d'utiliser différentes couleurs qui correspondront à des archétypes à mi-chemin entre sa race et sa classe. Pour cela nous construirons des tableaux de compétences qui correspondront à celles que peut posséder son avatar, et il pourra y répartir des points afin de recevoir de nouvelles cartes/compétences jouables lors des affrontements.

Nous utiliserons également d'une manière détournée, le système de mana présent dans Hearthstone. Nous souhaiterions créer une évolution de la puissance de l'avatar lors des combats, sans que celle-ci ne devienne excessive comme ce que l'on peut faire dans Hearthstone entre les premiers tours de jeu et les derniers. Le juste milieu serait que le joueur démarre avec 3 points de mana à son premier tour et que celui-ci augmente jusqu'à 5 ou 6 points de mana, qui sera ajusté en fonction de l'équilibrage et donc des possibilités de chaque race et classe. De cette manière, le joueur obtiendra de plus en plus de puissance sans que celle-ci ne dénature totalement son avatar en fin de combat par rapport au début. Bien entendu chaque carte à jouer possédera son coût en ressource, que cela soit des points de mana ou des points de vie pour que ce système ait un intérêt.

Une dernière différence qu'il faut noter par rapport à ces deux jeux de cartes et Black Sails, c'est que dans Black Sails, il n'est pas question d'invoquer des créatures pour se battre à notre place mais bien d'utiliser des compétences de notre avatar représentées sous la forme de cartes.



WoW COMPANION APP

WoW Companion App permet d'optimiser son temps de jeu sur World Of Warcraft.

Il permet aux joueurs de :

Suivre leurs expéditions des émissaires qu'ils envoient récupérer du butin et de tirer parti de ces informations pour planifier leurs activités en jeu.

Gérer leurs missions en envoyant des émissaires, des champions ainsi que des troupes en mission pour y récupérer des récompenses, améliorer leurs équipements et recrutez d'autres troupes pour les futurs missions.

Inspecter leurs personnages et donc de visualiser les armes et les armures et de consulter ses informations pour avoir une idée des nouvelles pièces d'équipements qu'ils souhaiteront récupérer par la suite.

Etant donnée que Black Sails est directement sous le format mobile. Nous n'avons pas besoin de créer d'application adjacente pour réaliser cela. Nous intégrerons un système d'expédition directement au jeu. Ces expéditions permettront aux joueurs d'envoyer leurs équipages rechercher des trésors sur différentes îles afin d'obtenir des récompenses tels que des gemmes à utiliser lors des paris ou pour acheter des cosmétiques ou encore des pièces d'or permettant d'acquérir de nouvelles compétences ou de modifier celles que possèdent déjà le joueur.

Nous intégrerons également un système de customisation pour les équipages, que ce soit de créer un étendard pour le joueur, qui pourra également être utilisé lors de l'affichage de son nom dans le classement. Mais aussi différentes compétences et capacités à assigner aux membres de l'équipage qui partent en expédition et pour finir, des éléments d'amélioration pour le bateau du joueur lui conférant divers bonus, réduisant par exemple la durée des expéditions.

SALTY DREAM CAST CASINO



Salty's Dream Cast Casino ou simplement Salty Bet en abrégé est un site Web qui intègre un flux Twitch.tv généralement d'événements compétitifs en direct comme la série Evolution Championship et permet à ses utilisateurs de placer des paris virtuels sur lesdits événements. Lorsqu'il n'y a pas d'événements compétitifs notables en cours, le flux exécute les matchs AI M.U.G.E.N et permet aux gens de parier sur lesdits matchs.

Salty Bet est purement à des fins de divertissement et aucun argent réel ne sera versé. Les utilisateurs qui créent leur compte commencent avec 400 \$ en devise fictive de Salty Bucks qui peuvent être utilisés pour placer leurs paris. Entre chaque match, il y a une phase de pari au cours de laquelle les joueurs peuvent placer leurs paris. Si un joueur perd tout son argent, il reçoit un renflouement de 100 \$ Salty Bucks. SaltyBet comporte également une fonction d'abonnement payée nommée «Salty Illuminati», qui se joint à laquelle permet aux utilisateurs d'afficher les enregistrements de match, de modifier les statistiques des personnages et de faire des demandes de correspondance.

Le système de pari de Black Sails s'inspire principalement de Salty Bet. Des côtes seront placées sur chaque joueur et avatar en fonction du nombre de mise. Les joueurs pourront parier les gemmes qu'ils obtiennent lors des expéditions ou grâce à des succès comme participer à 100 combats classés par exemple. Les gemmes pourront également être acheté grâce à de l'argent réel et pourra également être dépensé pour des cosmétiques ou des bonus comme ceux de l'équipage d'expédition.

Nous ne savons pas encore s'il y aura la possibilité de transférer son argent gagné virtuellement sur un compte bancaire car les textes de lois qui entourent les paris sont flous concernant les jeux vidéos. Il est toutefois possible d'obtenir une licence concernant une région comme par exemple l'Europe ou les Etats-Unis qui seront nos principales cibles pour que les joueurs de ces régions puissent transférer l'argent sur leurs comptes.

Evidemment comme tout système de paris, nous prendrons une marge sur la somme totale mise avant la redistribution de celle-ci.

En créant un aspect communautaire fort autour de notre titre, nous pouvons développer ce système de pari pour que celui-ci permette aux gens avisés et connaisseurs de s'enrichir. Cela imposera évidemment un PEGI 18 ou alors des restrictions par rapport à l'âge entré par les utilisateurs sur les plateformes comme Google Play.

The screenshot shows a live stream from the Salty Bet website. The main video frame displays a Super Smash Bros. match between two characters: Thanos (left) and Predator (right). The background of the video frame shows a tropical beach setting. To the left of the video frame, there is a smaller preview window showing a different scene. On the right side of the screen, there is a large text-based chat window with numerous messages from users. At the bottom of the screen, there are two large rectangular buttons for placing bets: one for 'Thanos' and one for 'Predator'. Below these buttons, there is a section for placing a bet, which includes fields for 'Place your bet - Salty Bucks' (set to 1400), 'Last Bet N/A', 'Odds N/A', and 'Get more Salty Bucks!'. There are also 'BET!' buttons next to each character's name. The top of the screen has a navigation bar with links for 'Leaders', 'Stats', 'Chat', and a stream toggle.



UNIVERS

Lors d'une époque où les pirates et le gouvernement se livrent une guerre sans merci, un homme créa le bateau-monde, un immense bateau sillonnant les mers à la recherche des combattants les plus forts. A bord de ce bateau se trouve un immense colisée, dans lequel divers pirates, connus ou non, se battent pour devenir célèbre. Pendant que les braves combattent pour être couvert de gloire, d'autres se livrent à des paris afin d'accroître leurs richesses. Ce colisée est entouré de 2 géants descendant dans la mer, pour rappeler aux pirates, l'importance qu'ils doivent porter à celle-ci, il est également jonché d'une ville dans lequel tous peuvent se restaurer et vivre le temps de participer ou d'assister aux combats. Caché sous ces immenses structures, se trouve un port, c'est d'ici que les pirates ainsi que les membres du gouvernement vont et viennent.

Mais alors pourquoi n'y a-t-il jamais de conflit entre le gouvernement et les pirates à bord du bateau-monde ? Car il est devenu tellement important dans l'équilibre du monde, que personne n'essaiera de tenter quoi que ce soit contre lui, étant donné du nombre et de la qualité des combattants se trouvant à son bord.

On peut penser que seuls les pirates se battent et que les riches s'enrichissent, mais pas du tout, des corsaires (pirates faisant partie du gouvernement) ainsi que des jeunes braves ou tout autre personne voulant avoir son heure de gloire peut se voir entrer dans le colisée. Il en est de même pour les parieurs et les observateurs, des pirates ayant acquis de nouvelles richesses peuvent parier tandis que d'autres peuvent se contenter d'observer pour améliorer leurs propres techniques, mais également plein d'autres personnes peuvent venir pour simplement profiter du spectacle, car l'on retrouve toute sorte de bizarrie venue des quatre coins du monde dans ce colisée !

On y retrouve toute sorte de race, avec des attitudes et des talents différents, comme des Hommes, des Revenants, des Nains, des Makoas, des Munch'ils, des Tortellans, ou encore des Perros. On peut en voir certains se battre avec des armes chimiques tandis que d'autres préféreront la finesse d'un sabre.

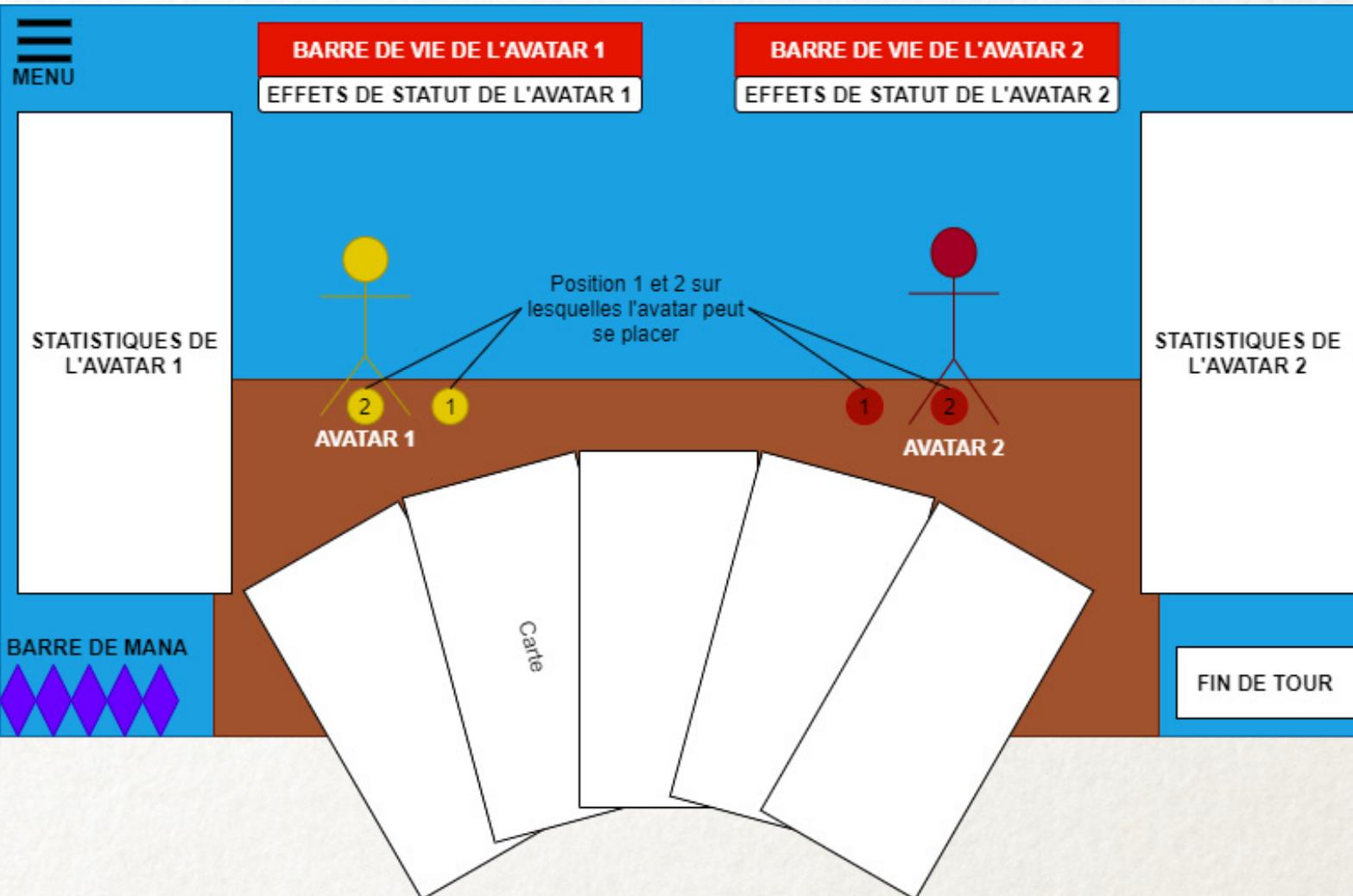
Après tout, les combattants, aussi sauvages soient-ils peuvent se battre jusqu'à la mort, tandis que les autres peuvent en rire et se remplir les fouilles.

Les 3C sont les 3 paramètres qui définissent les bases d'un jeu vidéo

CAMERA

Le jeu se déroulera en 2D avec une vue fixe sur le côté, cela permettra d'avoir une vision globale sur notre avatar et celui de l'adversaire, d'avoir un affichage des statistiques derrière chacun des personnages afin de pouvoir rapidement évaluer la situation.

L'écran sera partagé en 3 bandes horizontales, la plus haute permettra d'afficher une partie des statistiques des personnages alliés et ennemis ainsi que les effets de statut comme la paralysie. La centrale sera le cœur de l'action, là où les personnages s'affrontent et derrière eux, leurs statistiques. La dernière, celle en bas de l'écran sera le champ d'action du joueur, c'est là que sera afficher les cartes que le joueur peut jouer ainsi que son total de mana.



CONTROLE

Les contrôles doivent être intuitifs, par conséquent ils doivent aller au plus simple pour ne pas perdre les utilisateurs qui ont très souvent un passif sur d'autres jeux. Ce passif peut inclure des habitudes que les joueurs ont acquis au fil du temps sur les jeux du même genre que le vôtre, il faut prendre en compte ces habitudes afin de ne pas créer une contre-intuitivité. Nous nous baserons donc sur les contrôles de Hearthstone qui sont les plus communs pour les jeux de cartes mobiles. Lorsque le joueur maintient son doigt sur une carte, celle-ci s'affiche en grand afin de bien pouvoir lire. S'il maintient son doigt sur une carte puis la fait glisser vers le milieu de l'écran, celle-ci est jouée.



CHARACTER (PERSONNAGE)

L'avatar du joueur possède des capacités en fonction des cartes présentes dans le deck. Il n'effectue aucune autre action que celles des cartes jouées par le joueur. Le personnage peut toutefois subir des effets de statut comme le poison ou la brûlure qui lui feront perdre des points de vie sur la durée, ou la paralysie qui pourra l'empêcher de jouer certaines cartes. Les statistiques du personnage ont un impact sur le déroulement du combat, le joueur devra donc se les approprier, par exemple, la statistique de vitesse permettra à l'avatar possédant la plus grande vitesse, d'attaquer en premier. Ces statistiques seront détaillées dans la partie GAMEPLAY - AVATAR de ce document.

L'utilisation des capacités reste néanmoins régi par les points de mana en possession du joueur lors de son tour. Certaines classes possèdent des cartes jouables en échange de points de vie.





COMMUNICATION ET VENTE

AGE

Nous cherchons des personnes âgées de 16 à 30 ans, cette tranche d'âge semble être la plus propice à consommer notre produit et cela pour plusieurs raisons : pour les plus jeunes, la plupart seront familier à l'univers du jeu vidéo et pourront potentiellement s'y intéresser grâce aux innovations proposés comme le système de pari directement intégré au jeu, ainsi que sa facilité d'accès, à savoir, un jeu mobile, sachant que la plupart des jeunes âgés de 16 ans disposent maintenant d'un smartphone. Pour les plus âgés, ils sont des potentiels anciens joueurs de jeu tel que World of Warcraft ou Magic, car il s'agit de leur génération, et même si ce ne sont pas ou plus des gros joueurs comme ils auraient pu l'être à l'époque, c'est un jeu qui ne demande pas un énorme investissement en temps de leur part.

SITUATION ECONOMIQUE

Nous cherchons à viser des gens possédant une situation économique moyenne, pour tout d'abord, rendre l'accès facile au jeu et ensuite, créer un jeu mobile Free-to-Play. Il suffira aux gens qui souhaitent jouer à Black Sails, de posséder un smartphone capable de lancer un jeu certes gourmand mais beaucoup moins qu'un jeu comme Hearthstone par exemple. Les features disponibles grâce à de l'argent réel se limitera aux skins et à quelques améliorations tout à fait accessibles sans argent réel.

HABITUDE DE CONSOMMATION

Les gens que nous ciblons se retrouvent généralement chez les joueurs de MMO, en l'occurrence les RPG comme World of Warcraft, Guild Wars, Final Fantasy 14, les jeux de cartes comme Magic, Hearthstone, Gwent, Krosmaga, Yu-Gi-Oh, les MOBA comme League of Legends, Dota 2, Heroes of the Storm, ou tout jeu avec un aspect compétitif même si les genres cités ici en réunissent une grande partie. L'objectif étant d'amener un jeu équilibré et compétitif sur la plateforme mobile et de le rendre unique en y ajoutant la feature qu'est le système de pari.

PLATEFORME

Depuis le début de cette étude on parle de la plateforme qui est le mobile, mais il s'agira aussi de tablettes, et les diffusions de matchs entre les joueurs « pros » seront également disponible sur le site web dédié. La plateforme mobile étant un support parfait pour créer un jeu addictif, facile d'accès, et qui permet de viser une cible correspondant à notre statut actuel, à savoir étudiant ou pour les personnes du même âge, de jeunes travailleurs.

Nous n'avons pas forcément beaucoup de temps à consacrer à un jeu vidéo, soucis de l'indépendance, du travail à fournir etc... Un jeu du genre de Black Sails pourrait parfaitement correspondre aux critères que ces gens recherchent, un jeu en compétition avec d'autres joueurs où ils n'ont pas besoin de s'y investir corps et âme tous les jours, mais peuvent simplement lancer un pari et regarder le déroulé d'un combat pendant qu'il prépare à manger, lancer une expédition le soir avant d'aller se coucher et faire une partie le matin en prenant leur petit déjeuner et apprécier le jeu dans son ensemble.

NATIONALITE

Black Sails vise un public situé en Europe et en Amérique, nous cherchons majoritairement à cibler des anciens joueurs de l'univers Warcraft, World of Warcraft et Hearthstone qui se trouve majoritairement en Europe et en Amérique, car c'est ces joueurs qui arriveront le plus facilement à se plonger dans l'univers et les mécaniques du jeu. Le jeu sortira avec une version Anglaise et éventuellement une version Française.

GENRES ET PRODUITS SIMILAIRES

WORLD OF WARCRAFT, GUILD WARS, RAPPELZ, FLYFF :

Ceux sont des MMORPG, notre objectif sera d'avoir un système de statistiques et de talents relativement similaire, afin de conforter les joueurs dans leur approche du jeu et de leur donner une certaine nostalgie.

LEAGUE OF LEGENDS, HEROES OF THE STORM, DOTA 2 :

Nous recherchons également l'aspect compétitif au travers de Black Sails, et les MOBA sont en quelques sortes, les créateurs de l'Esport et donc des piliers de la compétition dans le monde du jeu vidéo, nous essaierons donc d'adapter notre format pour qu'il soit le plus compétitif possible et qu'il attire les gens en quête d'un nouveau jeu à « tryhard ».

FIRE EMBLEM, POKEMON :

Ici, c'est surtout le système de combat qui nous intéresse et qui a fait connaître ces deux licences, un équilibrage conséquent malgré des mécaniques simples, les joueurs accros à l'optimisation des statistiques se retrouvent également dans ces jeux et nous cherchons à les viser avec Black Sails qui aura un système de combat et de statistiques relativement similaire.

HEARTHSTONE, MAGIC, CLASH ROYALE :

Là nous entrons dans le vif du sujet, c'est ici que nous retrouverons la plupart des codes empruntés dans le développement de Black Sails étant donné qu'il s'agira d'un jeu de cartes camouflé en jeu de combat dans lequel, le joueur fait appel aux compétences de son avatar pour dominer son adversaire. L'objectif sera de créer un univers semblable à ces jeux qui emportent et accrochent les joueurs. Avoir un aspect communautaire fort sera également des plus importants, ne pas développer une communauté toxique mais d'entraide et de compétition sera primordiale pour l'évolution du jeu.

INNOVATION

Les innovations principales seront :

- Le thème de la piraterie, peu souvent abordé en thème principal et pourtant très accrocheur quand on regarde des succès tel que One Piece ou Pirates des Caraïbes
- Une nouvelle mécanique de jeu de cartes dans lequel est intégré des statistiques propres à chaque avatar.
- Des expéditions qui sont une vraie plus-value à l'expérience utilisateur, car ils permettront aux joueurs de ne pas avoir l'impression de perdre leur temps en envoyant leur équipage en expédition et n'avoir que peu de récompenses en retour.
- Et pour finir le système de pari,, il peut attirer une nouvelle communauté de joueur qui sont plus des spectateurs que des acteurs.

Tous ces éléments réunis nous permettent d'avoir une meilleure vision de quelle est notre cible dans le développement de Black Sails, nous allons toutefois regarder du côté des Player Theories.

PLAYER THEORIES

Les Player Theories sont un ensemble de théories visant à prédire et expliquer le comportement et les préférences des joueurs. La plupart des modèles sont majoritairement empiriques et possèdent des échelles arbitraires. Nous allons nous en servir pour déterminer dans quelle mentalité Black Sails entre.

REPARTITION DES JEUX

	AGON (compétition)	ALEA (chance)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDIA vacarme agitation fou-rire	courses luttes etc. athlétisme	pile ou face comptines	imitations enfantines jeux d'illusion poupée, panoplies masque travesti	manège « tournis » enfantin balançoire valse
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe escrime football	billard dames échecs	pari roulette	volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS	compétitions sportives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre arts du spectacle en général	

N. B. — Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *paidia* décroisse constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Dans son livre « Les jeux et les hommes : le masque et le vertige », paru en 1958, l'écrivain, sociologue et critique littéraire français Roger Caillois étudie la place et le rôle des jeux dans la société. Il propose une typologie en quatre catégories : la compétition (agôn), la chance (alea), le simulacre (mimicry) et le vertige (ilinx).

Le sport, le loto, la pantomime, l'aventure, illustrent par excellence chacun des types. Ceux-ci, toutefois, ne s'excluent pas les uns les autres : ils peuvent coexister et la plupart des jeux en sont des combinaisons pondérées, centrées sur une dominante majeure, que flanquent des composantes mineures.

L'auteur distingue en outre deux caractères opposés des jeux, quel qu'en soit par ailleurs le type : la paidia et le ludus, deux acceptations réunies dans l'unique mot « jeu » en français mais distinguées en anglais sous les vocables play et game. D'un côté la paidia, le play, est le jeu improvisé, libre de contraintes, sans objectif clairement fixé par avance, ni même aucun critère objectif de victoire ou de succès. De l'autre le ludus, le game, est le jeu prédefini, encadré par des règles précises, complètes et strictes, inviolables sous peine de pénalité, voire de mise hors-jeu.

Les jeux vidéo les plus réussis réalisent un subtil dosage entre paidia et ludus, en proposant un décor et un scénario d'ensemble préconstruits, mais en laissant au joueur une liberté d'évolution dans un univers virtuel, spatialement et temporellement largement ouvert. Un excès de règles, et le jeu disparaîtrait, étouffé sous la contrainte ; un déficit, et il se disperserait, rendu instable par son défaut de structure. Ni trop « solide » ni trop « liquide », le jeu doit être tel que ne s'impose pas une unique et « bonne » manière de jouer mais que, au gré de l'inventivité des joueurs, émergent plusieurs styles de jeu.

D'après ce modèle, notre jeu serait un jeu basé sur la compétition (agôn) dû aux combats entre joueur et au système de classement qui les différencient. La chance (alea) qui est présente grâce à la statistique chance qui permet aux avatars d'effectuer des coups critiques lors des affrontements ainsi que le simulacre (mimicry) pour le « skinning » qui donne envie au joueur de se différencier grâce au visuel de son avatar.

Grâce au système de création de decks et à la répartition des points de statistiques par le joueur rendra la frontière entre paidia et ludus variable selon les joueurs. Certains se complaisent dans l'essai de plein d'archétype de decks différents ou des combos improbables tandis que d'autres établiront des “tier list” des meilleurs decks à un moment précis et se donneront à fond pour les maîtriser ou trouver des contres afin de monter le plus haut possible dans le classement.



D'après ce modèle ci-dessus, la majorité de notre population de joueurs devrait se placer dans la catégorie « Killers », qui se concentre sur la victoire, l'augmentation de leur rang/côte, et la compétition direct lors d'affrontements en joueur contre joueur.

Mais également sur la catégorie « socialites » et « achievers » car Black Sails disposera d'un système de succès/haut-faits mais le but sera également de développement un aspect communautaire fort.

On pourrait imaginer que le jeu serait 70% killers, 20% socialites, et 10% achievers en conséquence.



Ci-dessus, une « théorie du fun », le joueur classique de Black Sails s'intégrera dans la catégorie « Hard Fun » recherchant la victoire, le challenge, de surmonter les obstacles et les stratégies de ses adversaires, d'avoir de plus en plus de connaissance des mécaniques et des différentes approches pour toujours surprendre et devancer son adversaire, atteindre le plus haut-niveau et le plus haut « skill-cap ». On pourrait imaginer que le joueur se représenterait le jeu comme une course d'obstacles à surmonter pour devenir le meilleur. Il y aura également un aspect « people fun » car la customisation de son avatar ainsi que la création de deck incitera les joueurs à partager leur propre expérience, leurs astuces, leurs stratégies, s'afficher en public pour savoir qui a le meilleur skin etc... Cela développera fortement l'aspect communautaire et donc ce côté « people fun » du jeu.

A l'aide de ces différentes théories, nous sommes un peu plus dans la tête de notre joueur et nous pouvons comprendre ces attentes et ce qu'il recherchera en téléchargeant Black Sails. Maintenant que nous avons une idée de la cible ainsi que de sa mentalité, nous allons essayer de différencier cela en 3 types de joueurs cibles.

NOS CIBLES



CIBLE PRIMAIRE

Notre public sera un public de personnes entre 16 et 30 ans, dans une situation économique moyenne, possédant un smartphone, ayant pour habitude des jeux de cartes virtuels ou réels, ou qui aime les univers fantastiques et le thème de la piraterie. C'est un joueur qui cherche des jeux où il affronte d'autres joueurs, de manière équilibrée et où il n'a pas besoin de dépenser d'argent pour posséder un meilleur équipement. Il aime également la culture « geek » car nous y placerons quelques références. C'est toutefois un joueur qui sera capable de dépenser de l'argent pour « se faire plaisir » en faisant l'acquisition de skins.

Il s'intéressera au jeu et s'y accrochera, aimera le voir évoluer et prendra connaissances des nouveautés, et des notes de patch pour les plus impliqués. Le jeu le motivera à évoluer, à donner un peu de sa personne pour comprendre et apprendre de nouvelles mécaniques et stratégies et potentiellement à se lancer dans une montée du classement et de viser les plus hauts paliers pour essayer de devenir un meilleur joueur avec une certaine prestance et dont l'avis compte pour le reste de la communauté.

CIBLE SECONDAIRE

Toujours dans la même tranche d'âge et la même situation économique, nous visons des gens qui cherchent des jeux compétitifs où ils pourraient performer au travers de différentes mécaniques sur lesquels ils se sentent déjà à l'aise, « deck building » et « theory crafting » seront de mise avec ce public, il faudra donc proposer un équilibrage propre en termes de compétences et de statistiques. C'est également un public qui cherchera à performer dans des modes classés, il faudra donc proposer un système de côte et de côte d'association en conséquence.

CIBLE TERTIAIRE

Notre cible tertiaire sera plus un spectateur qu'un acteur, il s'agira de personnes s'intéressant au domaine du jeu vidéo, voulant découvrir l'intégration de la mécanique de pari. Ou alors, les habitués des paris, s'intéressant à cette nouvelle itération du pari sportif basé sur les compétences de joueurs Esportifs lors de compétitions.



PERSONNA

20

Notre persona sera le portrait du joueur idéal, celui que nous décrivons en tant que cible primaire et à qui nous penserons lors de la création de chaque mécanique et de chaque feature :

INFORMATIONS GENERALES

- Clément
- Masculin
- 21 ans
- Etudiant
- Bac +3

EXPERIENCE DE JEU

- Ordinateur et mobile
- 1 à 2 heures de jeu par jour quand il n'a pas de travaux à rendre
- MMORPG et jeu de cartes
- Multijoueur (PvP)
- Joue depuis son canapé et/ou en mangeant
- Budget : 20€/mois

PRODUITS SIMILAIRES APPRECIÉS ET MOTIVATIONS/FRUSTRATIONS EN JEU

World of Warcraft :

- Les extensions Cataclysm et Wrath of the Lich King pour l'aspect joueur contre joueur et les extensions Battle for Azeroth et Légion pour le contenu ajouté au jeu et la manière dont Blizzard a redonné vie à son jeu.
- Le joueur contre joueur car il aime surpasser les autres joueurs, apprendre de nouvelles techniques pour les battre et avoir un rang élevé.
- Avoir un compte qui est un peu comme une seconde identité de soi, montrer ce qu'il a accompli, son expérience, son vécu au travers du jeu.
- Le système de Haut-faits qui va de mise avec le point précédent, qui montre la manière dont il s'est investi dans le jeu, les choses qu'il a cherché à accomplir et d'autres qu'il a réussi à accomplir.
- Les montures, les tabards et les skins d'armes et d'armures, récoltés pour la plupart grâce à des haut-faits ou au classement PvP, il aime imposer son style et montrer qu'il n'est pas n'importe qui.

Hearthstone :

- Encore du joueur contre joueur, il aime connaître les astuces et stratégie à connaître contre chaque deck adverse.
- L'aspect collection de cartes, car il adore le design graphique de celles-ci et qu'il souhaite créer des decks sur des thèmes particuliers (ex : deck basé sur les pirates synergisant entre eux).
- Le fait d'avoir plusieurs modes de jeu : les aventures, le mode classé et l'arène et montrer qu'il est capable de performer dans chacun de ces modes en apprenant comment gagner.
- Frustré à cause de l'aspect RNG dû à de nouvelles mécaniques implémentées au cours des extensions qui rendaient certaines parties trop incertaines et permettaient à des gens de gagner avec une seule carte.

Overwatch :

- L'aspect « ranking » et « MMR », il cherche à atteindre le meilleur niveau. Après avoir déjà obtenu un bon niveau sur d'autres jeux (ceux cités précédemment), il se lance dès la sortie du jeu dans le « tryhard » pour essayer d'atteindre directement le palier des meilleurs joueurs pour à son tour découvrir de nouvelles astuces de lui-même plutôt que de les apprendre d'autres joueurs passés avant lui.
- Frustré à cause de l'aspect communautaire toxique, qui se plaint des gens jouant certains personnages.

IDENTITE EN LIGNE

- Il est actif sur les réseaux contenant des informations par rapport aux jeux vidéos.
- Il consulte le site de jeu dédié, site communautaire dédié, les applications dédiés, et les sites dédiés aux jeux vidéo en général.
- Clément pourrait entendre parler du produit sur les différents sites qu'il fréquente, l'école dans laquelle il étudie si les gens autour de lui en parle, et sur les réseaux sociaux grâce aux publicités et aux avis des autres personnes.

FREQUENTATION D'AUTRES MEDIAS

- Il regarde très régulièrement des séries et des animes chez lui dans son canapé mais il aime bien aller de temps à autre au cinéma pour regarder un film d'une licence qu'il apprécie. Il écoute également de la musique dès qu'il en a l'occasion.
- Il utilise la plupart des réseaux sociaux connus afin de découvrir de nouvelles choses et d'être au courant des dernières nouveautés sur les produits qu'il a pour habitude de consommer.

ROUTINE JOURNALIERE

Le matin, il utilise son smartphone dans son lit et regarde si des nouveautés sont apparues durant la nuit, puis il se lave et va en cours. A midi, il reste généralement à son école et continu de travailler ou alors il rentre chez lui et regarde des vidéos et joue des fois à Hearthstone sur son téléphone. Puis il retourne en cours, et le soir quand il rentre chez lui, s'il n'a pas de travail à faire, il joue sur son téléphone en même temps qu'il regarde une série ou un anime. Il aime bien inviter un ami ou deux chez lui et ils aiment bien jouer à Hearthstone ensemble pour essayer de mettre leurs connaissances à profit et gagner plus souvent.

Les « temps morts » où Clément pourrait donc jouer serait le matin avant d'aller prendre sa douche, le midi en rentrant chez lui ou le soir s'il n'a pas de travail, mais également la nuit avant d'aller se coucher.

VEILLE CONCURRENTIELLE

22

Nom du jeu	HEARTHSTONE
3C	<p>Camera : Vu de-dessus sur le plateau de jeu.</p> <p>Character : Avatar placé en bas de l'écran comme si le joueur étant en face du plateau de jeu. L'avatar peut utiliser une capacité héroïque, invoquer des créatures et lancer des sorts grâce aux cartes.</p> <p>Control : Souris, ne sert qu'à jouer des cartes, les faire attaquer et cliquer sur le pouvoir héroïque pour l'utiliser</p>
Player Theories	<ul style="list-style-type: none"> - Killers : 60% Hard Fun : 60% - Socialites : 20% Easy Fun : 10% - Achievers : 20% Serious Fun : 10% - People fun : 20 %
Points communs avec Black Sails	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de cartes - Aspect stratégique / Jeu d'esprit (mind game) - Aspect communautaire fort - Optimisation des decks - Compétition très présente - Système de classement

Originalités	<ul style="list-style-type: none"> - Réutilisation d'un univers déjà existant et de le décliner - Système de pouvoir héroïque - Diversité des mécaniques des cartes 																																				
Faiblesses	<ul style="list-style-type: none"> - La part aléatoire des cartes, divisant la communauté en fonction des avis de chacun. - Boutique chère et indispensable si l'on souhaite se lancer dans la compétition dès son arrivée sur le jeu. 																																				
Forces	<ul style="list-style-type: none"> - Le joueur ne se sent pas obligé d'acheter des cartes pour s'amuser. - Frustration souvent positive, le joueur a constamment envie de relancer une partie. 																																				
Réaction du public	<ul style="list-style-type: none"> - Des extensions toujours bien accueillies malgré le côté payant pour obtenir des nouvelles cartes. - Un public renouvelé au fur et à mesure des extensions. 																																				
Chiffre d'affaire (approximatif)	<p>Chiffre d'affaires annuel d'Activision Blizzard (en millions \$)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Année</th> <th>Ventes de jeux (millions \$)</th> <th>Microtransactions, DLC abonnements, etc. (millions \$)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>2008</td><td>~1800</td><td>~1200</td></tr> <tr><td>2009</td><td>~3000</td><td>~1200</td></tr> <tr><td>2010</td><td>~3000</td><td>~1400</td></tr> <tr><td>2011</td><td>~3200</td><td>~1500</td></tr> <tr><td>2012</td><td>~3500</td><td>~1300</td></tr> <tr><td>2013</td><td>~3200</td><td>~1400</td></tr> <tr><td>2014</td><td>~2800</td><td>~1600</td></tr> <tr><td>2015</td><td>~2500</td><td>~2200</td></tr> <tr><td>2016</td><td>~2200</td><td>~4500</td></tr> <tr><td>2017</td><td>~2000</td><td>~5000</td></tr> <tr><td>2018</td><td>~2200</td><td>~5200</td></tr> </tbody> </table> <p>Hearthstone représente environ 20% du chiffre d'affaire depuis 2014 où on observe une hausse des microtransactions.</p>	Année	Ventes de jeux (millions \$)	Microtransactions, DLC abonnements, etc. (millions \$)	2008	~1800	~1200	2009	~3000	~1200	2010	~3000	~1400	2011	~3200	~1500	2012	~3500	~1300	2013	~3200	~1400	2014	~2800	~1600	2015	~2500	~2200	2016	~2200	~4500	2017	~2000	~5000	2018	~2200	~5200
Année	Ventes de jeux (millions \$)	Microtransactions, DLC abonnements, etc. (millions \$)																																			
2008	~1800	~1200																																			
2009	~3000	~1200																																			
2010	~3000	~1400																																			
2011	~3200	~1500																																			
2012	~3500	~1300																																			
2013	~3200	~1400																																			
2014	~2800	~1600																																			
2015	~2500	~2200																																			
2016	~2200	~4500																																			
2017	~2000	~5000																																			
2018	~2200	~5200																																			

Nom du jeu	MAGIC : The Gathering
3C	Identique à Hearthstone pour la version pc à la différence que l'avatar ne dispose pas de pouvoir héroïque. Il s'agit en premier lieu d'un jeu de cartes réels/physiques.
Player Theories	<ul style="list-style-type: none"> - Killers : 60% Hard Fun : 60% - Socialites : 40% Serious Fun : 20% - People fun : 20 %
Points communs avec Black Sails	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de cartes - Aspect stratégique / Jeu d'esprit (mind game) - Aspect communautaire fort - Optimisation des decks
Originalités	<ul style="list-style-type: none"> - Système de mana à l'aide de cartes terrains qui doivent être mises en place par le joueur - Système de couleur qui deviendra une référence pour le genre - Premier jeu de cartes à jouer qui prends autant d'ampleur sur un thème fantastique
Faiblesses	<ul style="list-style-type: none"> - Relativement ancien et ne fait plus particulièrement parler de lui. - Cher dû au prix des cartes et indispensable pour pouvoir jouer. - Brouillon à cause de la multitudes d'extensions et des règles flous sur certaines nouvelles mécaniques
Forces	<ul style="list-style-type: none"> - Beaucoup de gens se sont sentis appartenir à une communauté, le jeu est devenu une référence et les nouveaux joueurs qui accrochent au jeu sont motivés par cette aspect. - Les mécaniques sont relativement simples et tout est écrit sur les cartes, donc facile à prendre en main.
Réaction du public	<ul style="list-style-type: none"> - Je n'ai pas trouvé assez d'informations à ce sujet et je n'ai pas suffisamment jouer à l'époque, pour donner mon ressenti. - L'avis est toutefois plus souvent un avis positif
Chiffre d'affaire (approximatif)	«La croissance est chaque année supérieure à 10 % depuis 2008, avec un chiffre d'affaires multiplié par trois sur cette période», expliquait Nicolas Gabillon, responsable de la marque Magic en France, au Figaro en 2017.

Nom du jeu	CLASH ROYALE								
3C	<ul style="list-style-type: none"> - Identique à Hearthstone pour la majorité des éléments, seule la manière d'invoquer les cartes changent. - Il n'y a pas de pouvoir héroïque. 								
Player Theories	<table> <tr> <td>Killers : 60%</td> <td>Hard Fun : 60%</td> </tr> <tr> <td>Socialites : 20%</td> <td>Easy Fun : 10%</td> </tr> <tr> <td>Achievers : 20%</td> <td>Serious Fun : 10%</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>People fun : 20 %</td> </tr> </table>	Killers : 60%	Hard Fun : 60%	Socialites : 20%	Easy Fun : 10%	Achievers : 20%	Serious Fun : 10%	-	People fun : 20 %
Killers : 60%	Hard Fun : 60%								
Socialites : 20%	Easy Fun : 10%								
Achievers : 20%	Serious Fun : 10%								
-	People fun : 20 %								
Points communs avec Black Sails	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de cartes - Aspect stratégique / Jeu d'esprit (mind game) - Aspect communautaire fort - Optimisation des decks - Compétition très présente - Système de classement 								
Originalités	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque carte invoque une créature qui va exécuter des actions sur le terrain et amène une nouvelle dimension stratégique. 								
Faiblesses	<ul style="list-style-type: none"> - Boutique relativement chère surtout pour une population de joueur jeune. 								
Forces	<ul style="list-style-type: none"> - Concept très simple d'utilisation et très addictif. Des parties rapides qui s'enchaînent. 								
Réaction du public	<ul style="list-style-type: none"> - Toujours bien accueilli par son public malgré quelques difficultés à le renouveler. 								
Chiffre d'affaire (approximatif)	Supercell a enregistré un chiffre d'affaires de 2.03 milliards de dollars (1.81 milliard d'euros) soit une baisse de 3 % par rapport à l'année 2016. Son bénéfice, avant imposition, sur l'année 2017 s'élève à 810 millions de dollars (729 millions d'euros) avec une baisse de 21%.								

Nom du jeu	CLASH ROYALE								
3C	<ul style="list-style-type: none"> - Identique à Hearthstone pour la majorité des éléments, seule la manière d'invoquer les cartes changent. - Il n'y a pas de pouvoir héroïque. 								
Player Theories	<table> <tr> <td>Killers : 60%</td> <td>Hard Fun : 60%</td> </tr> <tr> <td>Socialites : 20%</td> <td>Easy Fun : 10%</td> </tr> <tr> <td>Achievers : 20%</td> <td>Serious Fun : 10%</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>People fun : 20 %</td> </tr> </table>	Killers : 60%	Hard Fun : 60%	Socialites : 20%	Easy Fun : 10%	Achievers : 20%	Serious Fun : 10%	-	People fun : 20 %
Killers : 60%	Hard Fun : 60%								
Socialites : 20%	Easy Fun : 10%								
Achievers : 20%	Serious Fun : 10%								
-	People fun : 20 %								
Points communs avec Black Sails	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de cartes - Aspect stratégique / Jeu d'esprit (mind game) - Aspect communautaire fort - Optimisation des decks - Compétition très présente - Système de classement 								
Originalités	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque carte invoque une créature qui va exécuter des actions sur le terrain et amène une nouvelle dimension stratégique. 								
Faiblesses	<ul style="list-style-type: none"> - Boutique relativement chère surtout pour une population de joueur jeune. 								
Forces	<ul style="list-style-type: none"> - Concept très simple d'utilisation et très addictif. Des parties rapides qui s'enchaînent. 								
Réaction du public	<ul style="list-style-type: none"> - Toujours bien accueilli par son public malgré quelques difficultés à le renouveler. 								
Chiffre d'affaire (approximatif)	Supercell a enregistré un chiffre d'affaires de 2.03 milliards de dollars (1.81 milliard d'euros) soit une baisse de 3 % par rapport à l'année 2016. Son bénéfice, avant imposition, sur l'année 2017 s'élève à 810 millions de dollars (729 millions d'euros) avec une baisse de 21%.								

Nom du jeu	WORLD OF WARCRAFT
3C	<p>Camera : 3^{ème} personne vu de dos ou 1^{ère} personne, permet d'avoir une bonne vision sur les éléments entourant l'avatar.</p> <p>Character : Possède des caractéristiques et des compétences propres à sa race et à sa classe, il est capable de se déplacer, de taper et de lancer tous les sorts qui se trouve sur ses barres d'actions.</p> <p>Control : Souris et clavier, les inputs sont nombreux et servent à utiliser les compétences de l'avatar, d'interagir avec le décor ou les PNJ, utiliser des objets ou invoquer des montures et autres objets uniques.</p>
Player Theories	<ul style="list-style-type: none"> - Killers : 25% Hard Fun : 25% - Socialites : 25% Easy Fun : 25% - Achievers : 25% Serious Fun : 25% - Explorers : 25% People fun : 25 %
Points communs avec Black Sails	<ul style="list-style-type: none"> - Aspect communautaire fort - Optimisation des statistiques de son avatar - Compétences raciales propres - Avatar possédant une race et une classe - Compétition - Présence de haut-faits et de succès - Système d'expédition
Originalités	<ul style="list-style-type: none"> - Quantité monumentale de possibilités et de mécaniques - Chaque joueur peut vivre son aventure comme il l'entends - Équilibrage avec des « nerf » cachés par des « up »
Faiblesses	<ul style="list-style-type: none"> - Le nombre d'extension payante ainsi que l'abonnement à payer tous les mois qui rebute bon nombre de joueurs.
Forces	<ul style="list-style-type: none"> - Sans doute l'un des jeux les plus complets, que chacun puisse s'y retrouver en fonction de ses goûts et de ses motivations.
Réaction du public	<ul style="list-style-type: none"> - De même que pour Hearthstone vu qu'il en est l'essence, la communauté et les anciens joueurs reviennent toujours sur le jeu au bout d'un certain temps. Il y a également beaucoup de nouveaux joueurs au fil des extensions qui

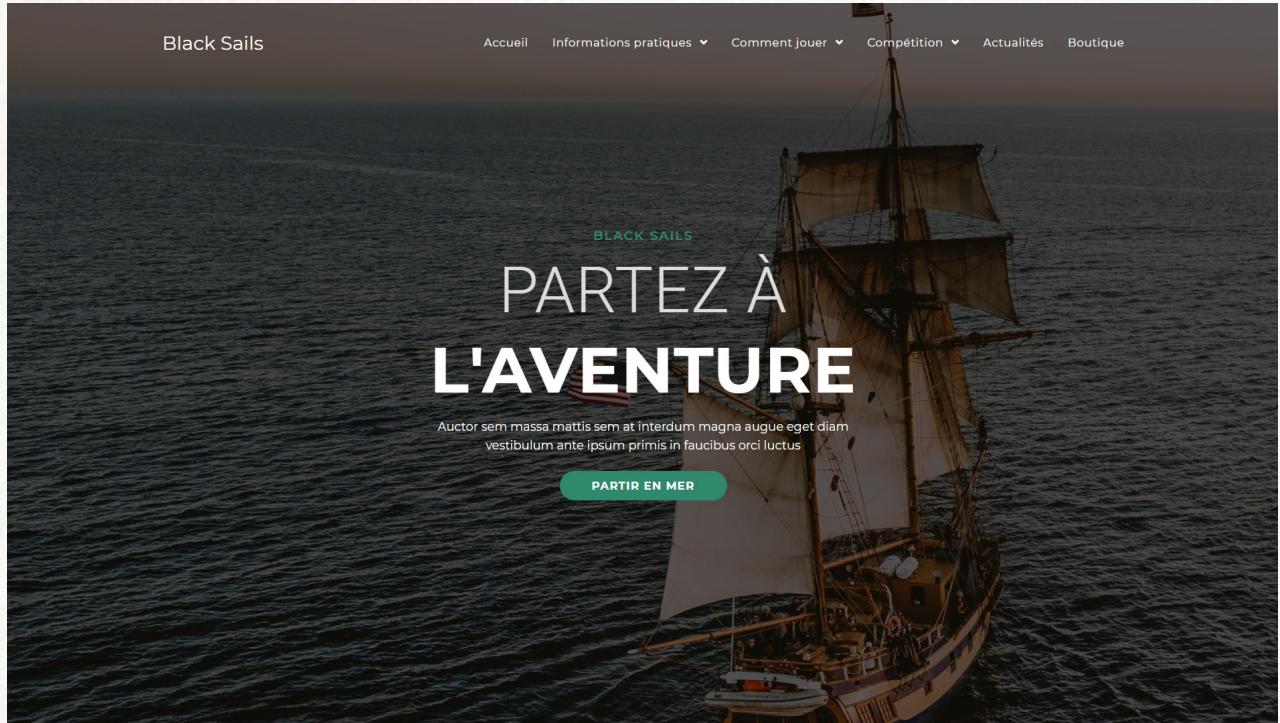
	veulent se plonger dans cet univers énorme et dont tous les « anciens » parlent.																																				
Chiffre d'affaire (approximatif)	<p>Chiffre d'affaires annuel d'Activision Blizzard (en millions \$)</p> <table border="1"> <caption>Data extracted from the Activision Blizzard annual revenue chart</caption> <thead> <tr> <th>Année</th> <th>Game revenues (en millions \$)</th> <th>Other transactions, SIC subscriptions, etc. (en millions \$)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>2008</td><td>~2 000</td><td>~1 000</td></tr> <tr><td>2009</td><td>~3 000</td><td>~1 000</td></tr> <tr><td>2010</td><td>~3 000</td><td>~1 200</td></tr> <tr><td>2011</td><td>~3 200</td><td>~1 300</td></tr> <tr><td>2012</td><td>~3 500</td><td>~1 200</td></tr> <tr><td>2013</td><td>~3 200</td><td>~1 300</td></tr> <tr><td>2014</td><td>~2 800</td><td>~1 500</td></tr> <tr><td>2015</td><td>~2 500</td><td>~2 000</td></tr> <tr><td>2016</td><td>~2 200</td><td>~4 500</td></tr> <tr><td>2017</td><td>~2 000</td><td>~5 000</td></tr> <tr><td>2018</td><td>~2 200</td><td>~5 500</td></tr> </tbody> </table> <p>World of Warcraft représente 33% environ du chiffre d'affaire annuel. Ce chiffre a encore augmenté lors de cette dernière année avec l'arrivée de World of Warcraft : Classic qui a amené une toute nouvelle vague de joueur notamment en Chine où les ventes ont explosés.</p>	Année	Game revenues (en millions \$)	Other transactions, SIC subscriptions, etc. (en millions \$)	2008	~2 000	~1 000	2009	~3 000	~1 000	2010	~3 000	~1 200	2011	~3 200	~1 300	2012	~3 500	~1 200	2013	~3 200	~1 300	2014	~2 800	~1 500	2015	~2 500	~2 000	2016	~2 200	~4 500	2017	~2 000	~5 000	2018	~2 200	~5 500
Année	Game revenues (en millions \$)	Other transactions, SIC subscriptions, etc. (en millions \$)																																			
2008	~2 000	~1 000																																			
2009	~3 000	~1 000																																			
2010	~3 000	~1 200																																			
2011	~3 200	~1 300																																			
2012	~3 500	~1 200																																			
2013	~3 200	~1 300																																			
2014	~2 800	~1 500																																			
2015	~2 500	~2 000																																			
2016	~2 200	~4 500																																			
2017	~2 000	~5 000																																			
2018	~2 200	~5 500																																			

Nom du jeu	POKEMON
3C	<p>Camera : top down (vu de haut) 3^{ème} personne, permet d'avoir une vision d'ensemble, mais aussi de cacher des objets secrets sous des arbres ou autre élément avec un toits sous-lequel le joueur ne peut pas voir.</p> <p>Character : L'avatar peut se déplacer en marchant, en courant, à bicyclette ou sur le dos de pokémon, il peut également faire appel aux compétences de son équipe de pokémon pour passer certains obstacles. Lors des combats, l'avatar invoque des pokémon, et choisit les capacités qu'ils utilisent, il peut également utiliser des consommables et des objets uniques.</p> <p>Control : Dépend de la version du jeu, généralement jouer avec un pad directionnel et 4 boutons d'action + boutons start et pause.</p>
Player Theories	<ul style="list-style-type: none"> - Killers : 10% Hard Fun : 25% - Socialites : 10% Easy Fun : 50% - Achievers : 30% Serious Fun : 25% - Explorers : 50%

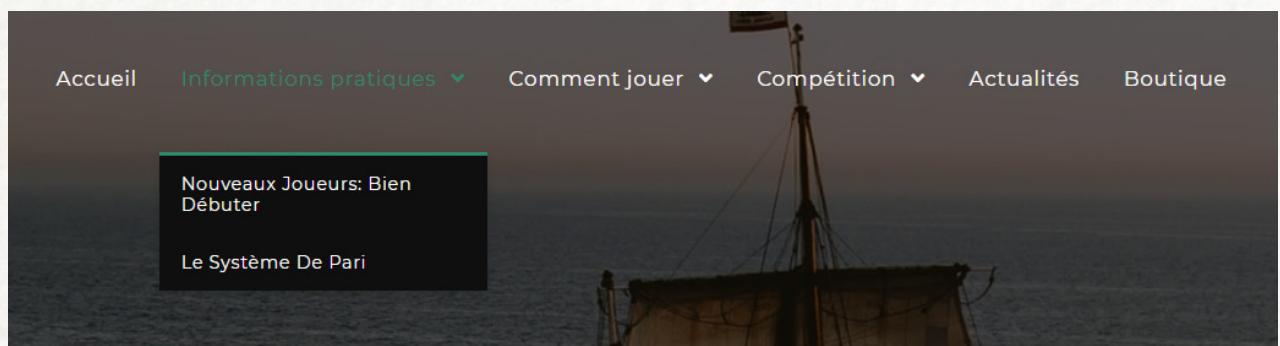
Points communs avec Black Sails	<ul style="list-style-type: none"> - Utilisation des compétences en combat - Optimisation des statistiques
Originalités	<ul style="list-style-type: none"> - Système de capture de pokémon pour en faire des alliés - Collection avec le pokédex qui montre la progression du joueur et qui donne des tonnes de données correspondant à la vie réelle.
Faiblesses	<ul style="list-style-type: none"> - Le prix relativement cher de chaque jeu si l'on souhaite renouveler l'expérience à chaque fois. Souvent plusieurs versions d'un même jeu. Tous les pokémons d'une génération ne sont pas disponibles sur une seule version, il faut forcément communiquer avec une/des versions différentes.
Forces	<ul style="list-style-type: none"> - Concept novateur qui a marqué une génération, l'envie perpétuelle de découvrir et de capturer de nouveaux pokémons.
Réaction du public	<ul style="list-style-type: none"> - Toujours autant apprécié par le public d'orient, particulièrement japonais. Il reste une référence du genre et chaque nouvelle itération du jeu fait souvent beaucoup parler d'elle.
Chiffre d'affaire (approximatif)	la franchise a rapporté plus de 59.1 milliards de dollars depuis sa création selon The Pokémon Company. Le gigantesque marché est évalué à 35% au Japon et à 65% dans le reste du monde par le groupe. Au niveau de la répartition du chiffre d'affaires, les cartes et autres jeux vidéo ont rapporté 48.5 milliards de dollars. Pour Pokémon GO, on est à plus de 2 milliards de dollars en 2017.

SITE INTERNET

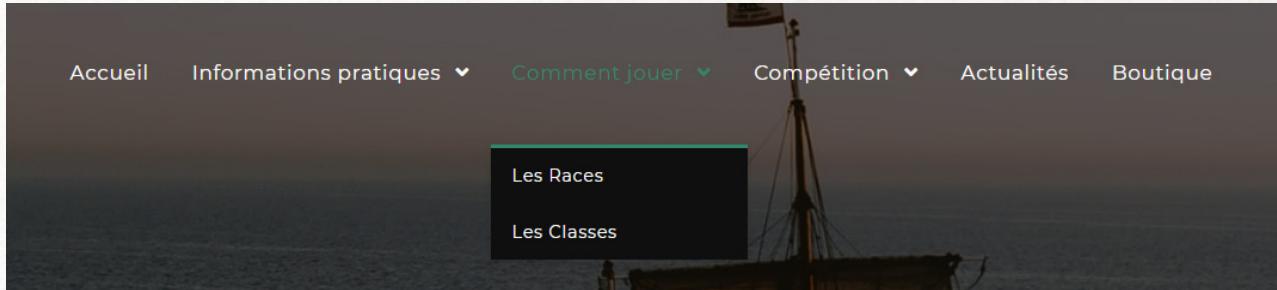
L'objectif du site internet de Black Sails est de regrouper les informations principales en premier lieu. Ces informations principales concernent le moyen de s'octroyer le jeu, un lien vers le play store est donc suffisant, il faut ensuite créer une page qui donne envie en joueur en mettant en avant les particularités de Black Sails à l'aide d'une phrase d'accroche et un background (fond) représentant l'univers.



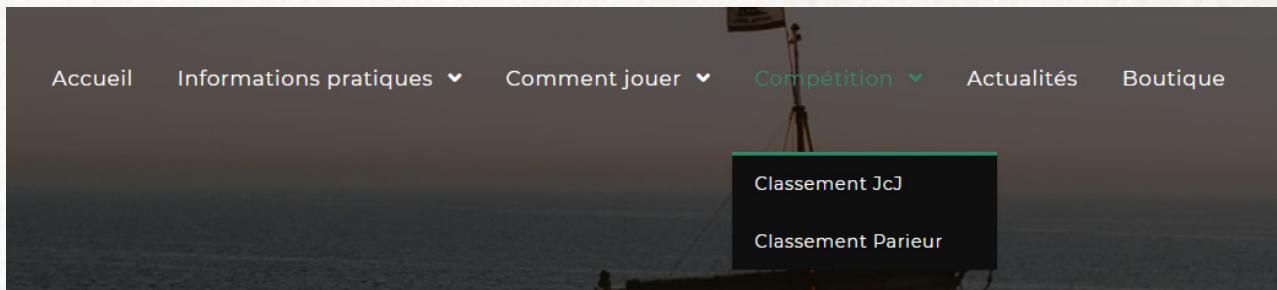
Nous avons également créé 2 onglets permettant aux joueurs de s'informer sur les classes, les races et les mécaniques de jeu afin de pouvoir les consulter et être totalement préparé une fois le téléchargement effectué.



Les informations pratiques se concentrent directement sur les nouveaux joueur en leur donnant un guide pour les mécaniques principales ainsi que sur le système de pari qui n'est pas commun et peut donc paraître moins intuitif que le reste.



C'est ici que l'on retrouve les détails concernant chaque races et classes, des plus évidents aux plus avancés en donnant des conseils sur les archétypes de decks qui peuvent le mieux convenir à chacun en fonction de nos playtests.



Il est important d'avoir le classement du jeu que cela soit du Joueur contre Joueur ou des parieurs pour permettre aux joueurs de le consulter sans avoir à lancer l'application et à pouvoir montrer leur classement sans devoir re-télécharger le jeu s'ils n'ont pas accès à leur téléphone.

Finalement, les onglets actualités et boutique parlent d'eux-mêmes.

Dans l'onglet actualités, les joueurs retrouveront les dernières informations concernant le jeu et les évènements autour de celui-ci ainsi que les patch-notes.

Pour l'onglet boutique, le joueur pourra consulter le prix des gemmes et les différents éléments payants en jeu pour s'organiser.

A terme le joueur pourra également acheter des gemmes dans l'onglet boutique, pour cela nous permettront au joueur de lier son compte au site à l'aide des connexions google play et nous créerons un forum de discussion par la même occasion.

Le forum servira aux joueurs à communiquer entre eux pour partager des astuces et des stratégies pour progresser mais également pour avoir le retour de la communauté vis-à-vis des patch-notes.

Nous aimerais également permettre aux joueurs d'assister aux matchs en direct depuis notre site internet, cela sera sans doute l'étape la plus complexe à implémenter. Il ne s'agira probablement pas de direct au sens propre mais légèrement différé en récupérant les informations des combats entre les joueurs et en les reproduisant sur le site.

RESEAUX SOCIAUX

La personne qui devait être en charge de l'aspect visuel du jeu n'a pas pu faire passer Black Sails en tant que projet d'école. Nous avons donc décidé de nous lancer dans un petit projet annexe qui porterait sur le même aspect esthétique que Black Sails afin de développer une communauté sur les réseaux sociaux qui pourrait potentiellement devenir des joueurs dans un premier temps.



Instagram

martin_facteur

13 publications 1 898 abonnés 13 abonnements

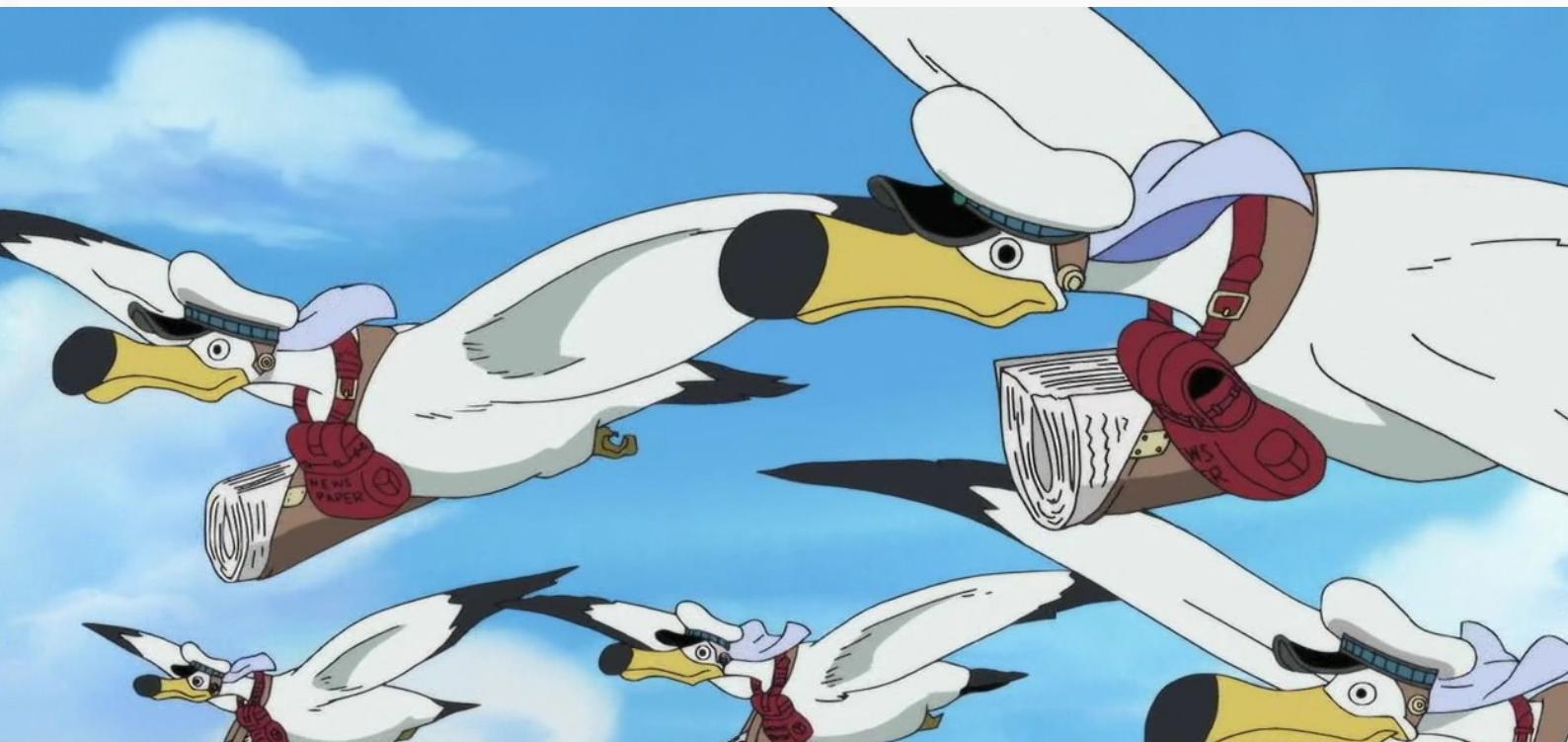
Martin Facteur
Distributeur de journaux et des dernières primes attribuées aux pirates les plus connus de ces mers

twitter.com/martin_facteur

Nous avons créer une page sur Twitter et Instagram nommée MartinFacteur, faisant référence aux mouettes dans l'univers de One Piece qui apportent le journal du jour aux pirates et aux agents de la marine en mer. C'est dans ces journaux que se retrouvent les nouvelles têtes mises à prix par la marine, et donc que le lecteur constate la montée en puissance des protagonistes.

Retenant ce concept, nous avons remplacé les têtes de pirates mises à prix par celles d'influenceurs, à savoir des streamers, youtubers, et rappeurs. Nous leur avons créé un background (une histoire) comme s'ils appartenaient à l'univers de One Piece.

30





 martin_facteur • Abonné(e)
Grand Line ...

 martin_facteur La marine est une nouvelle fois sur les traces d'un pirate venant de BXL Island, et cette fois de Roméo Elvis.. tout comme pour lui, elle conseille à tous les pirates de rester chez eux si ils ne veulent pas en subir les conséquences 😊📞
20 sem

 lucasruff @elvis.romeo
20 sem Répondre

 _les_jambes_de_romeo_elvis_ Archi stylé
Aimé par yvan_livar et 2 347 autres personnes
22 MARS

Ajouter un commentaire... [Publier](#)

ROMEO ELVIS
L'AMI DES BÊTES

ROMÉO ELVIS, CHIENNAUT DE SON VRAI NOM, EST UN JEUNE PIRATE ISSU DE LA MÊME GÉNÉRATION ET DE LA MÊME LIGNE LE QUE D'AUTRES POINTURES DONT LA TÊTE EST MISE À PRIX, TEL QUE LE CÉLÈBRE CABALLERO.

NE AU SEIN D'UNE FAMILLE DE CONTRABANDIERS RECONNUS SUR BXL ISLAND, ROMÉO ELVIS GRANDIT DANS UN ENVIRONNEMENT PROPICE AU DÉVELOPPEMENT DE SES FUTURE VICES. PROMIS À UNE VIE D'AVENTURE, RYTHMÉE PAR LES CONFLITS ET LES BANQUETS QUI S'ENSUVENT, ROMÉO ELVIS CHOISIT TOUTEFois UNE VIE LOIN DE TOUTE CETTE AGITATION. ET SE CONTENTE D'ÊTRE UN SIMPLE MARCHAND PENDANT LE DÉBUT DE SA VIE D'ADULTE. CEPENDANT, SON SANG QU'IL NE PEUT RENIER, AINSI QUE L'ASCENSION FULGURANTE DES PIRATES DE SON ÎLE NATALE LE POUSSÉ À QUITTER SON ANCienne VIE POUR RÉJOINDRE LES RANGS DE SES CAMARADES. ROMÉO ELVIS PREND AINSI D'ASSAUT LE MONDE DE LA PIRATERIE À UNE VITESSE EXCELLENTE, ILLUSTRÉ PAR LE CÉLÈBRE CRIS DONT IL EST À L'ORIGINE, SCANDÉ PAR LES MEMBRES DE LA JEUNE GÉNÉRATION DE CES PIRATES EXCLUSIFS AVANT CHAQUE BATAILLE. "BRUXELLES ARRIVE".

AMOUREUX DES ANIMAUX, ROMÉO ELVIS UTILISE L'ARGENT RÉCOLTÉ LORS DE SES NOMBREUSES AVENTURES POUR CONSTRUIRE UN ZOO GÉANT REGROUPEANT UN EXEMPLAIRE DE CHAQUE ANIMAL EXISTANT DANS LE MONDE DE ONE PIECE.

CE FAIT PROVOQUERA LA COLÈRE DE L'EMPEREUR BIG MOM DONT C'EST LE RÊVE LE PLUS CHER, CE QUI AMÈNERA CES DEUX ÉQUIPAGES À ENTREPRENDRE EN CONFLIT RÉGULIÈREMENT.

FRUIT DU DÉMON

PARTICULIÈREMENT OBNUBILÉ PAR LES CROCODILES, ROMÉO ELVIS ARRIVERA À METTRE LA MAIN SUR LE ZOAN DU CROCODILE AU COURS DE SES AVENTURES. SUITE À CA, IL S'EST JURÉ DE TUE L'ANCIEN GRAND CORSAIRE "CROCODILE", AFIN DE DEVENIR LE SEUL ET UNIQUE CROCODILE EN ACTIVITÉ SUR LES OCÉANS DE ONE PIECE.

INFOS

FESTOYANT DANS UNE TAVERNE LA VICTOIRE DE SON ÉQUIPAGE LORS DE LA BATAILLE DE "MORALE", ROMÉO ELVIS ENCONTRERA PAR HASARD UNE LÉGENDE ABSOLUE DE LA PIRATERIE EN LA PERSONNE DE VLADIMIR CAUCHEMAR. AU TERMÉ D'UNE SOIREE MÉMORABLE OÙ LES DEUX HOMMES SE LIENT D'AMITÉ, ROMÉO OBTIENT DE VLADIMIR DE S'ENGAGER SUR SON ÉQUIPAGE PENDANT UN AN, LUI DONT LES MÉLODIES ENVOYANTES SONT LE SEUL REMÈDE AUX ACOUPIÈNES DONT IL SOUFFRE.

DÉJÀ CRANT PAR LE GOUVERNEMENT MONDIAL, ROMÉO ELVIS VOIT SA TÊTE ÊTRE MISE À PRIX LE JOUR OÙ IL SE FIT COURONNER "POUMON DE PLATINE" PAR CABALLERO ET JEANJASS AU SEIN DE L'ARENÉE ILLÉGALE D'HISH ET FINES HERBES.



Nous utiliserons donc ces pages Twitter et Instagram pour promouvoir la sortie de Black Sails. La plupart des utilisateurs étant des utilisateurs mobiles d'après les statistiques récoltées, cela correspond en grande partie à notre cible. Les assets graphiques n'étant pas encore réalisées, nous utilisons des assets libre de droits afin de développer le jeu. La personne qui devait nous prêter main forte fini ses études au même moment que notre équipe, nous pourrons donc tous les 3 nous concentrer sur l'aspect visuel du jeu en utilisant l'identité graphique de la page MartinFacteur comme base.

VIDEO PROMOTIONNELLE

Nous utiliserons une vidéo promotionnelle que nous mettrons en story de la page MartinFacteur afin de promouvoir Black Sails. Cette vidéo mettra en scène un spectacle de marionnette représentant des personnages de l'univers, avec un narrateur décrivant les événements passés afin d'aider le joueur à se situer dans la temporalité et le contexte du jeu. La mise en scène se fera avec des ouvertures/fermetures de rideaux pour uniquement montrer les événements marquants très brièvement.

Nous nous inspirons très fortement d'une scène issue de Made in Abyss, un anime japonais mettant en scène des explorateurs. Nous représenterons les personnages comme ci-dessous, en montrant qu'il s'agit bien de morceaux de bois qui sont agités



MODELE ECONOMIQUE

Black Sails sera donc basé sur un modèle F2P, il proposera une boutique de gemmes, permettant d'acheter des skins, d'améliorer son équipage pour les expéditions et de participer aux paris. Le jeu sera un jeu mobile, l'objectif est que sa portée soit le plus grand possible, que le plus de personnes possibles y jouent. L'objectif final sera soit de vendre le concept et de travailler dessus en se faisant embaucher par l'entreprise qui l'achèterai, soit d'essayer de le commercialiser. Nous nous inspirons également de tous les jeux cités et essaierons d'appliquer leurs meilleurs atouts. Nous utiliserons une charte graphique mi- réaliste, mi- cartoon, pour attirer les joueurs de la plupart des jeux cités mais également se démarquer de la plupart des jeux mobiles qui ont des graphismes minimalistes voir « mignons ». Je pense qu'avec ces bases, nous arriverons à construire un jeu qui plaira et qui sera innovant grâce au système de pari, et que l'aspect statistique/compétence pourra attirer d'anciens joueurs.



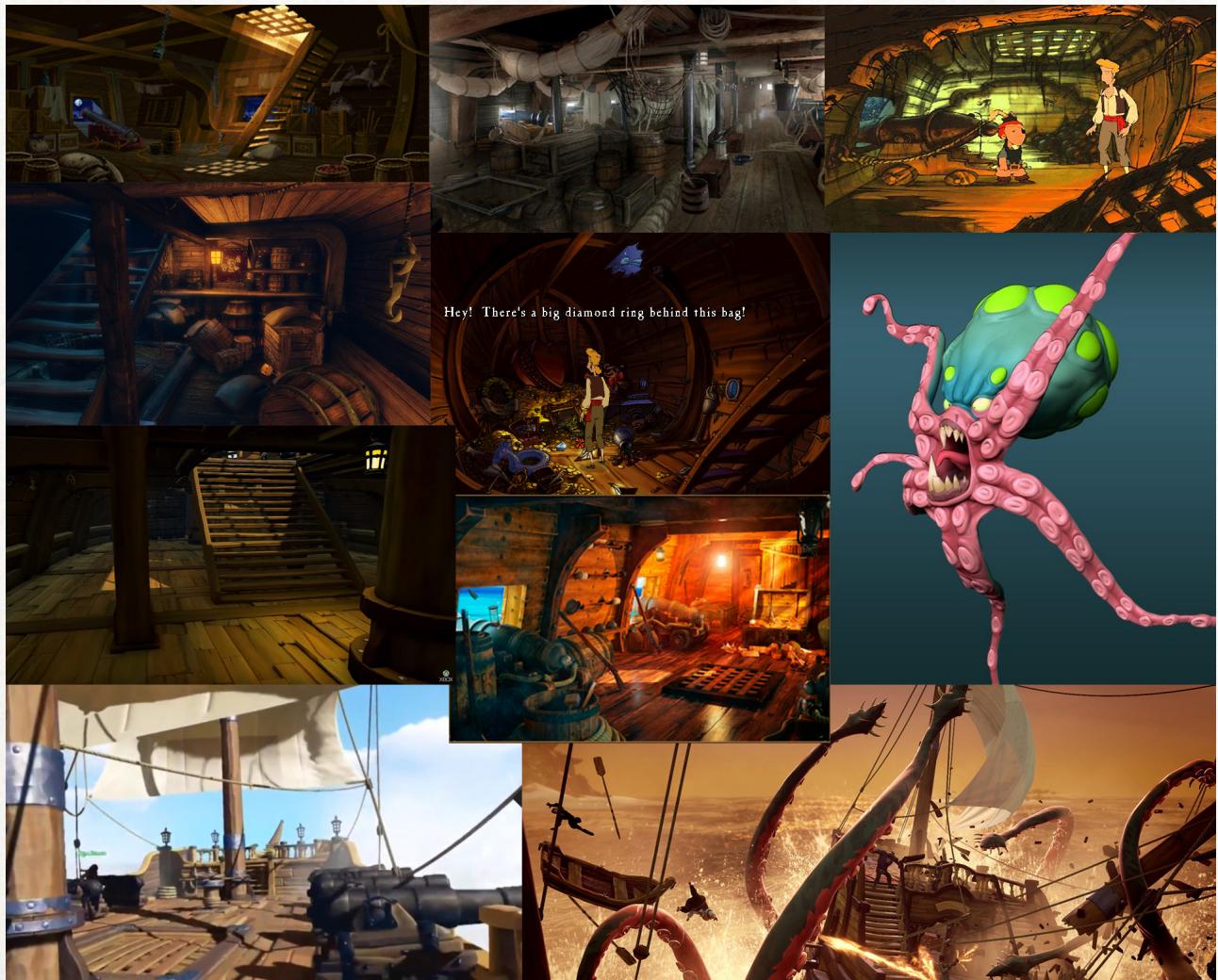
DIRECTION ARTISTIQUE

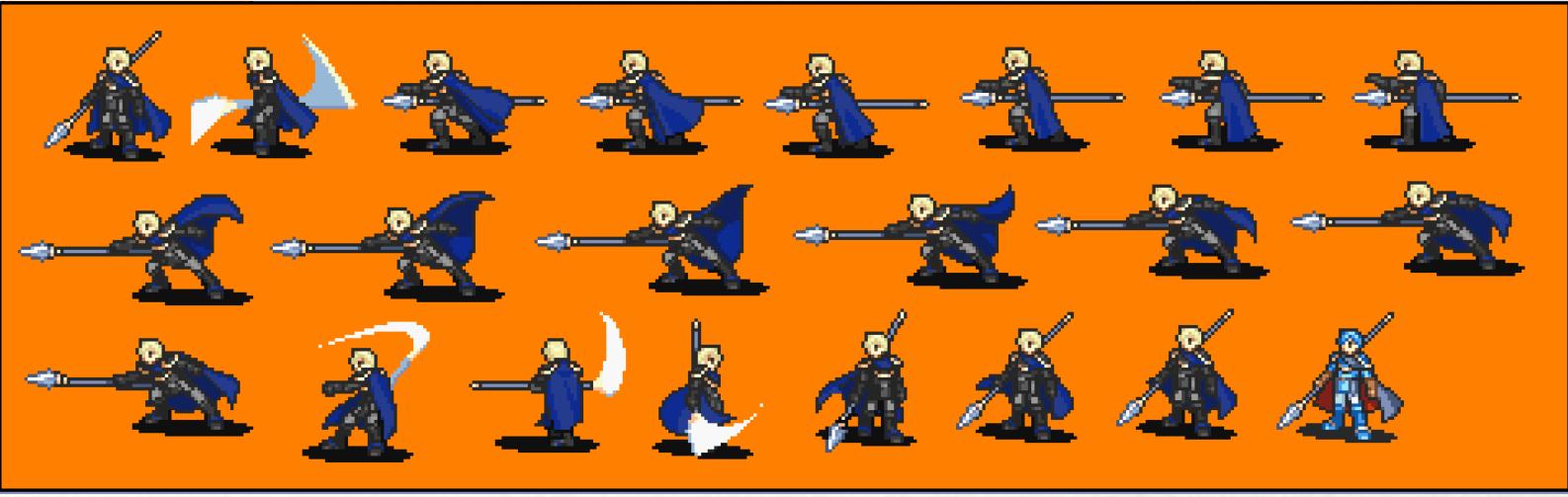
IDENTITE GRAPHIQUE

Visuellement, nous essaierons de coupler les décors sombres des cales de bateau avec les couleurs et les environnements vifs des mers des tropiques. Nous voulons créer un mélange mi-réaliste, mi-cartoon pour plonger notre joueur dans l'univers du jeu.

Les jeux mobiles possèdent souvent des graphismes minimalistes et se tournent généralement vers des personnages 3D plutôt mignons, cela leur permet d'avoir de meilleures performances sur tous les types de téléphones.

Pour le moment nous développons également le jeu avec des assets low-poly (avec peu de polygones donc pas très lourd) afin d'avoir une base visuel mais nous opterons pour des assets en 2D pour revenir à un aspect RPG tour par tour de l'époque, afin de piquer la curiosité des anciens joueurs.





Dans le but de créer nos personnages, nous comptions utiliser comme base, des spritesheets (découpage d'animation) de personnage de Fire Emblem pour avoir le même rendu visuel lors des affrontements.



Etant donné que nous n'avons toujours pas de graphiste, nous opterons pour une autre technique, qui s'avère tout aussi propre visuellement : celle des affrontements de Darkest Dungeon.



Dans Darkest Dungeon, chaque sort ou compétence de héros correspond à 1 frame d'animation (nombre d'image dans l'animation) alors que dans Fire Emblem, il y a souvent une dizaine de frame d'animation par sort ou compétence car le personnage s'avance, frappe son ennemi, puis se replace.



Les decks des joueurs seront composés d'une vingtaine de compétences, le travail sur l'animation est donc monstrueux si nous optons pour la méthode de Fire Emblem, c'est pourquoi nous utiliserons celle de Darkest Dungeon, avec les bons effets de caméra, les impacts des coups ressortiront tout aussi bien voir mieux, et le jeu sera également beaucoup moins lourd.

Pour les décors des menus car le jeu possède beaucoup de bâtiments et de menus affiliés, nous allons créer des décors correspondants aux bâtiments en essayant au maximum de rester dans le thème de la piraterie. Nous utiliserons par exemple un décor de taverne, sur lequel nous ajouterons un PNJ qui expliquera au joueur à quoi correspond son menu. L'interface utilisateur sera des plus classiques pour correspondre au thème, pièces d'or, parchemins et bateaux en bouteille seront de la partie !



IDENTITE SONORE

Saisissez l'ambiance... dans votre taverne, à boire un bon rhum frais, le vent tiède qui caresse votre visage, le coucher de soleil qui traverse les voiles de votre galion qui fait mouillage à 2 encablures du port, les palmiers qui font un va et viens, doucement... relaxez-vous et écoutez.

Pour faire correspondre notre ambiance sonore au thème de la piraterie, nous allons sans trop de questionnements nous baser sur les chefs-d'œuvre qui composent les films de la saga Pirates Des Caraïbes en reprenant des bases de violoncelles, de contrebasse etc... Pour cela nous chercherons des intervenants externes car aucun membre de notre groupe n'est suffisamment à l'aise avec l'un de ces instruments pour produire quelque chose de professionnel.

Nous utiliserons en premier lieu des musiques libre de droits pour avoir un rendu similaire. L'objectif est d'avoir des musiques relaxantes mais motivantes lorsque l'on se trouve dans les menus et d'avoir des musiques épiques lors des affrontements, pour relever l'intensité de ceux-ci.

Au niveau de l'ambiance, il serait bien d'ajouter des bribes de discussions, des sabres qui s'entrechoquent qu'on entend au loin lorsque l'on se trouve dans les menus.

Alors que dans l'arène, avoir des bruits de foule en fonction des actions des joueurs. Il serait également intéressant si le système de pari le permet (à cause de la législation) de diffuser les matchs en direct et de permettre aux parieurs de supporter leur joueur en interagissant à l'aide de boutons pré-enregistrés, comme des applaudissements, des hurlements, tout en laissant des délais pour ne pas assister à des cacophonies à chaque match. Cela permettrait toutefois de rendre chacun de ces affrontements uniques de part ses spectateurs et potentiellement de plus en plus épiques car la majorité des joueurs mis en avant sur les paris seront des joueurs faisant partie du haut du classement.

Ainsi la progression du joueur se ferait ressentir par la foule lors de ses combats en plus de tout le reste.





GAMEPLAY

AVATAR

LES RACES



Dans Black Sails, l'essence des races impactera le gameplay par une attribution de statistiques légèrement différentes en fonction de la race choisi. L'objectif n'est pas de créer un archétype associant une race et une classe qui sera plus puissante que les autres même si certaines associations seront un confort de jeu car iront dans le même sens. Toutefois des joueurs aguerris pourront y trouver de nouvelles possibilités car chaque race pourra être utiliser pour chaque classe.

Etant donné que Black Sails est un jeu en majorité joueur contre joueur, le bestiaire sera uniquement composé des avatars de joueur, c'est pourquoi nous trouvons un intérêt pour diversifier les affrontements et l'expérience de jeu en proposant plusieurs races.

La race augmentera légèrement une statistique de l'avatar et attribuera un bonus lorsqu'un coup critique est effectué comme par exemple 20% de chance supplémentaire de faire saigner l'ennemi sur une attaque qui inflige un saignement.



De récentes découvertes ont permis d'établir que les humains descendent des sauvages, des guerriers géants vivant sur des îles au bout du monde. Les premiers humains furent d'abord un peuple tribal et dispersé pendant des millénaires, jusqu'à ce que la puissance grandissante de l'Empire en force l'unification.

Statistique : Vitesse +4

Bonus de coup critique : Esquive +10

REVENANTS (SQUELETTE)



La mort n'offrait nul repos aux humains tués par centaines lors de la campagne d'extermination menée par l'Empire. Les victimes furent relevées dans la non-mort au service de celui-ci et forcés à combattre dans une guerre impie contre tout ce et tous ceux qu'ils avaient jadis chéris.

Statistique : +30% de chance de résister à un saignement

Bonus de coup critique : Précision +10

NAINS



Braves et intrépides, les nains sont une race antique descendant des terrestres, des êtres de pierre vivante créés par les titans à l'aube du monde. Une étrange maladie, la malédiction de la chair, changea l'enveloppe de pierre des terrestres en fragile peau organique, et ces nouvelles créatures de chair et de sang se donnèrent le nom de nains.

Statistique : Dégâts +2

Bonus de coup critique : +12% de dégâts

MAKOAS (HOMME-REQUIN)



Les makoas sauvages sont tristement connus pour leur cruauté, leur pratique de la magie noire, et leur haine féroce des autres races. Seule la fière tribu Crocrouge échappe à ce cliché : ravagée par l'exil et l'asservissement, elle était au bord de l'extinction quand une terrible tempête força le chef de guerre humain à débarquer sur son île lors de la guerre contre l'Empire et à en faire de puissants alliés.

Statistique : Critique +4%

Bonus de coup critique : +20% de chance d'infliger un saignement

MUNCH 'ILS (HOMME-CROCODILE)



A l'origine esclaves de l'empire, les munch'ils étaient contraints d'extraire le mineraï dans les entrailles volcaniques au fond de l'océan qui était utilisé pour créer de puissantes armes. Mais l'exposition aux minerais eu un effet inattendu sur les esclaves qui y étaient exposés en permanence, et développa chez eux une ruse et une intelligence surprenante.

Statistique : +30% de chance de résister à un empoisonnement

Bonus de coup critique : +33% de dégâts si l'ennemi est marqué

TORTELLANS (HOMME-TORTUE)



Les paisibles Tortellans ont longtemps habité en petits groupes sur des îles reculées, s'efforçant d'y préserver l'équilibre de la nature au nom de leur déesse la Mer-Mère. Jusqu'à peu, ils vivaient en nomades dispersés dans les mers du monde, chassant les braconniers pour préserver l'équilibre aquatique.

Statistique : +30% de chance de résister à un étourdissement

Bonus de coup critique : +15% de protection

PERROS (HOMME-PERROQUET)



Dans le triangle des plumes à l'embranchement des mers du monde, une malédiction ou bénédiction se répandit parmi les épaves des galions pirates et de l'Empire, transformant les volatiles rescapés en humanoïde doté d'une grande force et d'une grande intelligence. Les érudits n'expliquent toujours pas ce phénomène mais les Perros vivent parmi les autres races comme s'ils avaient toujours été là.

Statistique : Esquive +4

Bonus de coup critique : +25% de soins

LES CLASSES

40

CLASSES	CLASSES (ANGLAIS)	ARMES UTILISÉES
MOUCHEUR	SNIPER	COUTEAU ET PISTOLET
GABIER	GABLER	SABRE
ARTILLEUR	GUNNER	MOUSQUET
COQ	COOK	HACHOIR ET CROCHET
CHIRURGIEN	SURGEON	SCALPEL ET FIOLES
MUSICIEN	MUSICIAN	FLEURET ET ARCHET
CHARPENTIER	CARPENTER	MARTEAU ET BOUCLIER

Dans Black Sails, les avatars sont divisés en plusieurs classes et spécialisations qui définissent leur apparence et leurs capacités. Chaque personnage a des compétences différentes et peut remplir différents rôles en combat même si l'objectif final reste de venir à bout de son ennemi.

Chaque classe a des clés uniques en réaction à de nombreuses situations. Différents avatars de la même classe ont les mêmes statistiques de base et peuvent accéder aux mêmes compétences, ils diffèrent par ce qu'ils ont appris comme compétence et par leur attribution de points de statistiques bonus.

Certaines classes peuvent avoir des compétences communes comme le soin d'un saignement qui est nécessaire pour tout le monde.

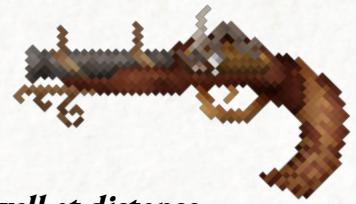
C'est le joueur qui attribuera les points de compétences de son personnage au sein d'un tableau, ces compétences seront alors disponible pour en faire un deck utilisable en combat. Des points de statistiques bonus seront comme dit précédemment aussi répartis par le joueur pour rendre son personnage unique en son genre.

C'est au joueur de créer les bonnes combinaisons et le bon mélange de statistiques et de compétences pour créer un avatar capable de détruire tous ses ennemis en combat !

Le joueur aura la possibilité de faire changer de classe à son personnage contre de la monnaie en jeu mais ne pourra pas changer de race, il devra se recréer un nouveau personnage.

Pour plus de simplicité et parce que ces informations sont/seront implémentées en premier lieu en anglais dans le jeu, elles le seront également ici. Elles ne concernent que la description, les statistiques et les compétences des personnages.

¶



MOUCHEUR ↵ (VERSION ANGLAISE) SNIPER

"The Sniper fights with a knife and a pistol, it is a versatile class that does well at distance and melee and has no difficulty getting back to the ground using his skills!"

SNIPER BASE STATS	
MAXIMUM HP	43
DODGE CHANCE	30
PROTECTION	0%
SPEED	7
ACCURACY	+0
CRITICAL CHANCE	9%
DAMAGE	9-16
CHANCE TO BE STUNNED	70%
CHANCE TO BE POISONED	70%
CHANCE TO BE MOVED	70%
CHANCE TO BE BLED	70%
CHANCE TO BE DEBUFFED	70%

SNIPER SKILLS

WICKED SLICE								
	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	+15%	85	+5%	/	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				+16%	90	+6%	/	/
Level 3				+17%	95	+7%	/	/
Level 4				+18%	100	+8%	/	/
Level 5				+20%	105	+9%	/	/

*Dmg = Damage

*Acc = Accuracy

*Crit = Bonus Crit Chance

PISTOL SHOT								
	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Ranged	● ●	● ●	-15%	85	+7.5%	+25% DMG if Marked	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				+15%	90	+8.5%	+30% DMG if Marked	/
Level 3				+15%	95	+9.5%	+35% DMG if Marked	/
Level 4				+15%	100	+10.5%	+40% DMG if Marked	/
Level 5				+15%	105	+11.5%	+50% DMG if Marked	/

POINT BLANK SHOT

	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Ranged	● ●	● ●	+50%	95	+5%	Move back (100%)	Move back 1
FURTHER LEVELS								
Level 2				+50%	100	+6%	Move back (110%)	Move back
Level 3				+50%	105	+7%	Move back (120%)	Move back
Level 4				+50%	110	+8%	Move back (130%)	Move back
Level 5				+50%	115	+9%	Move back (140%)	Move back

Effect "Move back" : Move the enemy back one square

Self "Move back" : Move the player character back one square

TRACKING SHOT

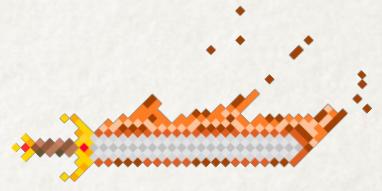
	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Ranged	● ●	● ●	-80%	95	0%	Bypass Stealth	+6 ACC +4% CRIT +12% DMG (next round)
FURTHER LEVELS								
Level 2				-80%	100	0%	Bypass Stealth	+7 ACC +4% CRIT +12% DMG (next round)
Level 3				-80%	105	+0.5%	Bypass Stealth	+8 ACC +6% CRIT +16% DMG (next round)
Level 4				-80%	110	+0.5%	Bypass Stealth	+9 ACC +7% CRIT +18% DMG (next round)
Level 5				-80%	115	+1%	Bypass Stealth	+10 ACC +8% CRIT +20% DMG (next round)

Limit : Usable twice per fight

DUELISTS'S ADVANCE								
	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	-20%	90	+5%	/	Move forward 1 Activates Riposte* (2 rounds) Riposte: -40%DMG
FURTHER LEVELS								
Level 2				-20%	95	+6%	/	Move forward 1 Activates Riposte* (2 rounds) Riposte: -33%DMG
Level 3				-20%	100	+7%	/	Move forward 1 Activates Riposte* (2 rounds) Riposte: -25%DMG, +2% CRIT
Level 4				-20%	105	+8%	/	Move forward 1 Activates Riposte* (2 rounds) Riposte: -20%DMG, +3% CRIT
Level 5				-20%	110	+9%	/	Move forward 1 Activates Riposte* (2 rounds) Riposte: -15%DMG, +5% CRIT

*Sniper's Riposte has a base ACCURACY of 85 and a CRITICAL CHANCE of +5%

OPEN VEIN								
	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	-15%	95	0%	Bleed(100%) 2 pts/round for 2 rounds -20% Bleed Resist (100% base) -1SPD(100% base)	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				-15%	100	+1%	Bleed(110%) 2 pts/round for 2 rounds -23% Bleed Resist (110% base) -1SPD (110% base)	/
Level 3				-15%	105	+2%	Bleed(120%) 3 pts/round for 2 rounds -26% Bleed Resist (120% base) -2SPD (120% base)	/
Level 4				-15%	110	+3%	Bleed(130%) 3 pts/round for 2 rounds -30% Bleed Resist (130% base) -2SPD (130% base)	/
Level 5				-15%	115	+4%	Bleed(140%) 4 pts/round for 2 rounds -33% Bleed Resist (140% base) -3SPD (140% base)	/



GABIER ↪ (VERSION ANGLAISE) GABLER

"The Gabler is most effective when given a turn to focus himself before raising his blade. When he swings, it is all or nothing - crushing blows and massive damage or the empty whistling of a glancing blow. He is entirely self-sufficient, drawing strength from his life of trauma, and able to channel it into healing, protection, or unrelenting fury."

GABLER BASE STATS	
MAXIMUM HP	63
DODGE CHANCE	20
PROTECTION	0%
SPEED	4
ACCURACY	+0
CRITICAL CHANCE	5%
DAMAGE	13-26
CHANCE TO BE STUNNED	40%
CHANCE TO BE POISONED	60%
CHANCE TO BE MOVED	40%
CHANCE TO BE BLED	90%
CHANCE TO BE DEBUFFED	60%

GABLER SKILIS

Voir page 68 - 70 en annexe

ARTILLEUR ↵ (VERSION ANGLAISE) GUNNER



“A competitive sharpshooter with little practical experience, the Musketeer excels when enemies remain at a distance. Her unerring eye and practiced reloading makes a dependable damage dealer, and her smokescreen, first aid, and skeet shot provide some supportive ability”

GUNNER BASE STATS	
MAXIMUM HP	47
DODGE CHANCE	20
PROTECTION	0%
SPEED	5
ACCURACY	+0
CRITICAL CHANCE	10%
DAMAGE	7-14
CHANCE TO BE STUNNED	60%
CHANCE TO BE POISONED	70%
CHANCE TO BE MOVED	60%
CHANCE TO BE BLED	70%
CHANCE TO BE DEBUFFED	70%

GUNNER SKILLS

Voir page 71 - 73 en annexe

COQ ~ (VERSION ANGLAISE) COOK



"All in precision, the cook specializes in cutting his enemy. He has discovered that simply hitting before thinking is an inefficient way to kill, so he's taught himself many ways to take advantage of his enemy's vulnerabilities based on his cooking skills."

COOK BASE STATS	
MAXIMUM HP	45
DODGE CHANCE	25
PROTECTION	0%
SPEED	7
ACCURACY	+0
CRITICAL CHANCE	8%
DAMAGE	8-16
CHANCE TO BE STUNNED	60%
CHANCE TO BE POISONED	70%
CHANCE TO BE MOVED	60%
CHANCE TO BE BLED	70%
CHANCE TO BE DEBUFFED	70%

COOK SKILLS

Voir page 74 - 76 en annexe

CHIRURGIEN ↵ (VERSION ANGLAISE) SURGEON



"A Surgeon, researcher and alchemist who prefers to hang back, eating away at her foes with stacking damage-over-time abilities like toxic clouds and disease-filled grenades. He is equally effective in a support role, blinding and confusing foes and can use damage-increasing tonics, and remedies for bleed and blight effects !"

SURGEON BASE STATS	
MAXIMUM HP	38
DODGE CHANCE	20
PROTECTION	0%
SPEED	9
ACCURACY	+0
CRITICAL CHANCE	6%
DAMAGE	7-13
CHANCE TO BE STUNNED	80%
CHANCE TO BE POISONED	40%
CHANCE TO BE MOVED	80%
CHANCE TO BE BLED	80%
CHANCE TO BE DEBUFFED	50%

SURGEON SKILLS

Voir page 77 - 79 en annexe



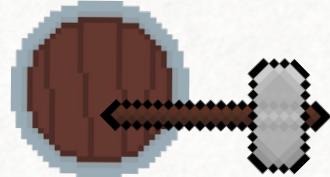
MUSICIEN ↵ (VERSION ANGLAISE) MUSICIAN

“Combat is a power ballad - a slow build up, and a grand finale! On the offense, the Musician leaps to and fro in a bloody cacophony, positioning himself for a glorious end in the front rank ! Alternatively, he can hang back, delivering chilling melodies and unsettling riffs that terrorize his foes, and give strength to him !”

MUSICIAN BASE STATS	
MAXIMUM HP	35
DODGE CHANCE	35
PROTECTION	0%
SPEED	9
ACCURACY	+0
CRITICAL CHANCE	8%
DAMAGE	7-13
CHANCE TO BE STUNNED	80%
CHANCE TO BE POISONED	60%
CHANCE TO BE MOVED	80%
CHANCE TO BE BLED	70%
CHANCE TO BE DEBUFFED	60%

MUSICIAN SKILLS

Voir page 80 - 82 en annexe



CHARPENTIER ↵ (VERSION ANGLAISE) CARPENTER

"The Carpenter is a seasoned veteran of combat, and has been rewarded for his toil with guilt and stoic resilience in equal measure. Immovable and focused, the Carpenter breaks down enemy lines with his hammer, buckler, and furious battle cries!"

CARPENTER BASE STATS	
MAXIMUM HP	55
DODGE CHANCE	25
PROTECTION	10%
SPEED	5
ACCURACY	+0
CRITICAL CHANCE	6%
DAMAGE	8-14
CHANCE TO BE STUNNED	40%
CHANCE TO BE POISONED	30%
CHANCE TO BE MOVED	40%
CHANCE TO BE BLED	40%
CHANCE TO BE DEBUFFED	30%

CARPENTER SKILLS

Voir page 83 - 86 en annexe

LES STATISTIQUES

Chaque classe possède ses propres statistiques de base, le joueur obtient de nouveaux points de statistiques à dépenser lors de ses premiers affrontements contre des IA (intelligence artificielle), afin de lui laisser le temps de comprendre l'importance de chacune d'entre elles. Il obtient un total de 30 nouveaux points lors de sa progression au début du jeu.

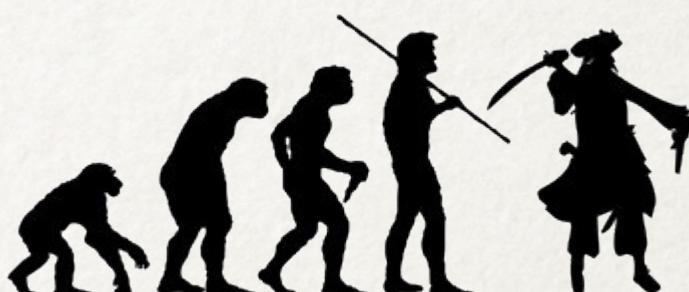
Il peut ensuite les répartir en passant par le menu de la taverne située sur le l'écran principal du jeu.

Dans la taverne il peut également dépenser 3000 doublons pour se saouler à mort et oublier toutes ces statistiques pour ensuite pouvoir les répartir à nouveau.

La répartition des points n'est donc pas définitive.

Voici les différentes statistiques qu'un personnage peut posséder et l'augmentation de statistique liée à 1 point supplémentaire dépensé :

SNIPER BASE STATS AND UPGRADES	
MAXIMUM HP	43 (+2)
DODGE CHANCE	30 (+0,5)
PROTECTION	0% (+1%)
SPEED	7 (+0,5)
ACCURACY	+0 (+1)
CRITICAL CHANCE	9% (+0.33%)
DAMAGE	9-16 (+ 1-1)
CHANCE TO BE STUNNED	70% (-3%)
CHANCE TO BE POISONED	70% (-3%)
CHANCE TO BE MOVED	70% (-3%)
CHANCE TO BE BLED	70% (-3%)
CHANCE TO BE DEBUFFED	70% (-3%)



EXPLICATION DES DIFFERENTES STATISTIQUES

Maximum HP : Nombre de points de vie maximum de l'avatar.

Dodge chance : Chance qu'à l'avatar d'esquiver un coup provenant de son ennemi, si le montant de Précision/Accuracy de l'ennemi est égal à la moitié du montant de Dodge chance de l'avatar, celui-ci à 100% de chance d'être toucher par une attaque n'ayant pas de malus de Précision/Accuracy.

Esquiver permet à l'avatar de ni subir de dégâts ni les effets de l'attaque.

Protection : Réduction en pourcentage des dégâts infligés par l'ennemi, ne concerne que les attaques directs et n'est pas appliqué aux dots / effets sur la durée.

Speed : Vitesse de l'avatar. Donne la priorité à un joueur pour effectuer l'action de son avatar si sa statistique est supérieure à celle de son adversaire.

Accuracy : La précision de l'avatar, elle permet d'avoir plus de chance de toucher son adversaire avec une montant de Dodge chance élevé.

Damage : Tranche de dégâts que peut infligée l'avatar, elle est impactée par des bonus et des malus liés aux compétences de classes.

Chance to be stunned : Probabilité qu'à l'avatar d'être étourdi avec une compétence ennemi. Cette probabilité est affectée par les bonus/malus liés aux compétences de classes.

Chance to be poisoned : Probabilité qu'à l'avatar d'être empoisonné avec une compétence ennemi. Cette probabilité est affectée par les bonus/malus liés aux compétences de classes.

Chance to be bled : Probabilité qu'à l'avatar de recevoir un saignement avec une compétence ennemi. Cette probabilité est affectée par les bonus/malus liés aux compétences de classes.

Chance to be debuffed : Probabilité qu'à l'avatar de recevoir un malus avec une compétence ennemi. Cette probabilité est affectée par les bonus/malus liés aux compétences de classes.

CREATION DES DECKS

Chaque joueur dispose de 50 points de compétences qu'il peut répartir sur 3 arbres différents, ces arbres sont uniques à chaque classe même si certaines compétences peuvent se retrouver chez 2 classes différentes.

A la manière des arbres de maîtrise dans le jeu League of Legends, on retrouve un arbre de compétences offensives, un autre de compétences défensives et un dernier de compétences plus utilitaires.



L'objectif pour récupérer des compétences se trouvant en bas de l'arbre est de répartir peu de points dans les compétences précédentes.

Cela n'est pas forcément la meilleure stratégie à adopter car chaque compétence possède plusieurs paliers comme nous avons pu le voir précédemment ou dans les annexes.

Chacune des compétences dans lesquels des points ont été attribués se retrouvent posséder par l'avatar du joueur. Celui-ci peut donc les utiliser afin d'en faire un deck de compétences.

Parmis toutes les compétences posséder par son avatar, le joueur peut en choisir 15 qui composeront son deck. Toutes les compétences débloquées ne peuvent pas forcément entrer dans le deck. Il n'est pas non plus possible de créer un deck avec moins de 15 compétences. Il n'est également pas possible de mettre 2 ou 3 fois la même compétence dans le deck comme cela pourrait être le cas dans Hearthstone ou Magic.

Le joueur peut répartir ses points et créer plusieurs decks avec les points attribués. Il peut choisir son deck une fois dans l'arène avant le tout début du combat. Il peut donc adapter son choix de deck par rapport à la race et à la classe ennemi.

Il peut également décider de maximiser certaines compétences pour que celles-ci soient le plus efficaces possible en sacrifiant cette possibilité d'adaptation à l'aide de plusieurs decks.

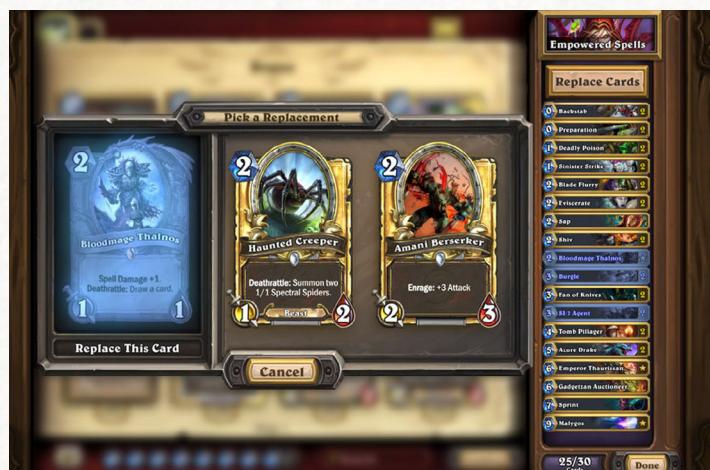
53



Text Block



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc quam dolor, iaculis in efficitur vel, fermentum non enim. Curabitur sollicitudin tellus id faucibus efficitur. Donec mattis consectetur justo, eget blandit tellus ultricies dapibus. Nunc eleifend diam sed eros suscipit, gravida pretium est hendrerit.



A la manière de Hearthstone, le joueur aura accès à un grimoire contenant les compétences débloquées grâce aux points dépensés sur les différents arbres. Il fera donc glisser ces compétences pour en faire un deck qu'il pourra renommé et modifié par la suite.



Comme dit précédemment, le joueur pourra choisir parmis ses decks, lequel utiliser lors du combat une fois qu'il aura pris connaissance de la classe et de la race de l'avatar ennemi. La majorité des cartes de ces différents decks peuvent être similaires et présenter de petites modifications afin de s'adapter au mieux pour contrer tous types d'adversaire

LES MECANIQUES DE COMBAT

Au début du combat, chaque joueur choisit son deck en connaissance de la classe et de la race de son adversaire. Chaque joueur pioche 5 cartes.

Au premier tour, les joueurs possèdent 3 cristaux de mana qui leur permet d'utiliser des compétences en dépensant le montant de mana attribué à la compétence utilisée. Chaque compétence est représentée par une carte. Le joueur peut jouer autant de cartes qu'il souhaite durant son tour, il ne peut simplement plus jouer s'il n'a plus de cristaux de mana.

Les 2 joueurs jouent leurs cartes puis l'affrontement commence ! L'avatar ayant le plus de Vitesse/Speed commence à attaquer en utilisant la première compétence/carte utilisée par le joueur, puis l'autre avatar utilise une compétence à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que les 2 avatars aient utilisé toutes les compétences/cartes jouées par le joueur durant le tour.

Au deuxième tour chaque joueur se voit vider de sa main à l'exception de la carte située le plus à gauche de sa main et pioche à nouveau 4 cartes, ou 5 dans le cas où sa main est vide. Les joueurs jouent ce deuxième tour avec 4 cristaux de mana.

Le deck ne se vide pas, les 15 compétences/cartes sont en permanence dans le deck, c'est simplement le joueur qui ne peut utiliser que 5 d'entre elles de base dans un tour. Certaines compétences/cartes peuvent permettre au joueur de piocher une carte supplémentaire au prochain tour.

A partir du troisième tour, les joueurs vident leur main et piochent à nouveau 4 cartes en conservant celle située le plus à gauche de leur main ou 5 cartes si leur main est vide. Ils jouent à présent avec 5 cristaux de mana pour ce tour et tous ceux qui suivront.

Le combat prend fin lorsqu'un des 2 joueurs n'a plus de points de vie. Au fur et à mesure du déroulement du combat et donc des tours qui passent, les joueurs obtiennent un débuff afin de ne pas rendre le combat interminable dans le cas où les deux joueurs opteraient pour une stratégie basée sur la durée et la survie.

Ce débuff survient à partir du tour 10 et augmente de 10% les dégâts reçus et réduit de 10% les compétences de soins. Puis ce débuff augmente de 5% par tour jusqu'à un maximum de 300%. Cela permet de faire monter la pression et de réduire la durée des affrontements tout en gardant le suspens car les 2 joueurs sont affectés en même temps.



SYSTEME DE PROGRESSION

Il existe 2 types de combat pouvant être disputés dans Black Sails, les combats classés et les non-classés. Dans le cas des non-classés, un joueur qui lance un combat non-classé se retrouvera contre le premier autre joueur qui lancera lui aussi un combat non-classé.

Pour les combats classés, dans lesquels les joueurs pourront observer leur progression au fur et à mesure de leur montée dans les rangs, les matchs se doivent d'être équilibré en terme de niveau de jeu. C'est pourquoi nous utiliserons un principe de MMR.

Les joueurs sont trouvés selon un certain algorithme, prenant en compte deux facteurs très distincts: le grade du compte (Mousse, Matelot, Officier, Quartier-Maître, Corsaire, Grand-Corsaire) et son MMR caché (matchmaking rating). Ces deux facteurs très différents l'uns de l'autre permettent aux joueurs d'affronter quelqu'un de leur niveau.

Le premier facteur, des grades, se chargera de vous assigner contre des joueurs avec la même côte que vous, afin de ne pas vous écarter de votre grade affiché. Le second vous matchera avec des joueurs qui sont, globalement, de votre niveau de jeu.

Le MMR caché est composé de chiffres, d'un graphique qui relate vos performances depuis votre début de jeu. Il se base sur vos dégâts, vos morts, vos soins, vos optimisations.

Ce MMR caché commence à être alimenté dès les premières parties non-classées puis une fois lancer dans le monde des parties classées, les parties non-classées n'impactent plus le MMR.

D'une manière légèrement différente, des grades seront également attribués aux parieurs. Chaque pari leur fera gagner ou perdre des points basés sur la côte du match et le montant parié, à savoir que si personne d'autre ne pari dans le match, la côte est de 1.

Les parieurs obtiennent des grades similaires aux joueurs de l'arène et leur permet de jouer sur des matchs de niveau associé au leur en tant que parieur. Un parieur Quartier-Maître pourra parier sur un match entre Quartier-Maîtres ou un grade inférieur mais ne pourra pas parier sur un match entre Corsaires, pour cela il devra obtenir le titre de Corsaire en tant que Parieur.



SYSTEME DE PARI

De la manière la plus classique, des parieurs peuvent parier sur un match associé à leur grade en tant que parieur comme dit précédemment. Chaque match possède sa propre côte en fonction des paris misés de part et d'autre. Une fois le match terminé, le parieur perd sa mise si son pronostic était faux. Si celui-ci était juste, il récupère sa mise et empoche des gains de la valeur de sa mise multiplié par la côte.

La mise sera effectué à l'aide de gemmes obtenables en jeu à l'aide des affrontements, et des expéditions ou à travers la boutique en dépensant de l'argent réel. Les gemmes permettent principalement d'acheter des cosmétiques afin de customiser son avatar. Les joueurs peuvent donc avec leurs connaissances et un peu de chance obtenir des cosmétiques normalement payants grâce aux paris en jeu.

Par la suite nous ajouterons également le principe de Pari Système.

Un pari système est donc un pari composé de plusieurs matchs où vous avez le droit à l'erreur ! Il vous permet d'associer des matchs sur lesquels vous êtes confiant de votre pronostic, avec des matchs sur lesquels vous estimatez qu'il y a un peu plus de risque, tout en étant sûr de récupérer un gain si vous avez un nombre minimal de pronostics corrects.

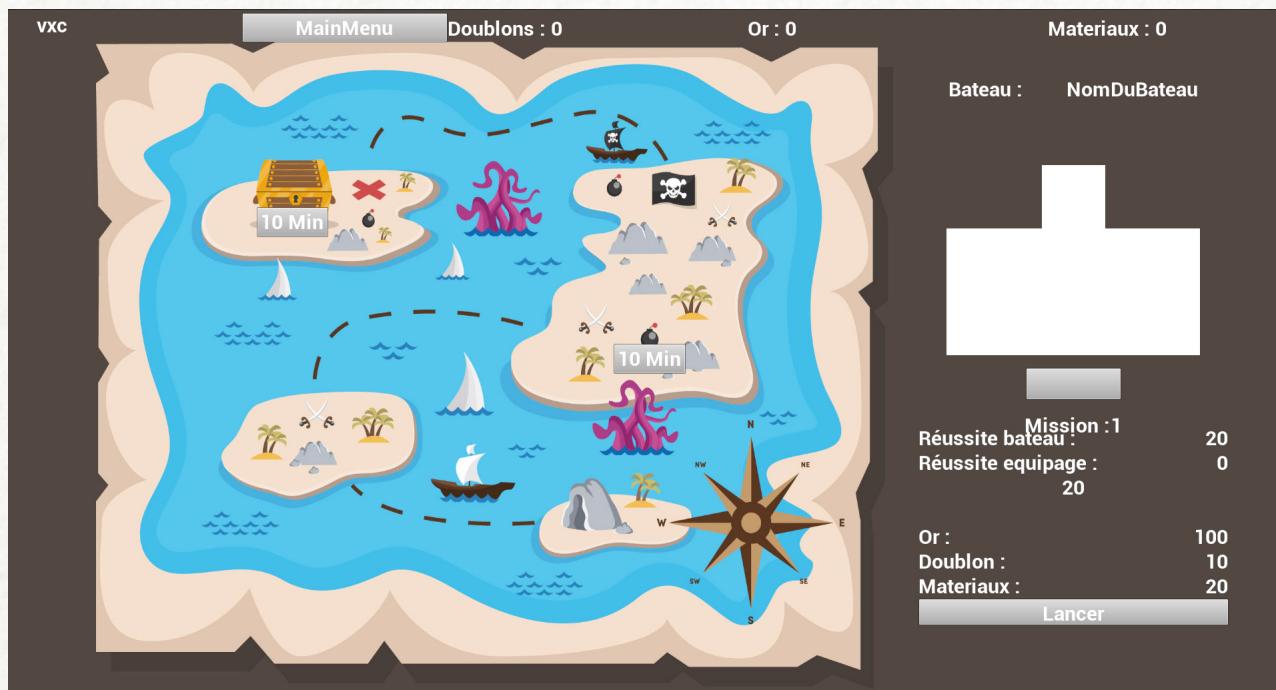
Nombre de pronostics	Type de Pari Système	Nombre de combinaisons	Type de combinaisons	Mise Totale (pour 100 gemmes de mise de base)	Je gagne si j'ai
3 matchs	2 sur 3	3 combinaisons	3 paris doubles	300	au moins 2 bons pronostics
4 matchs	2 sur 4	6 combinaisons	6 paris doubles	600	au moins 2 bons pronostics
	3 sur 4	4 combinaisons	4 paris triples	400	au moins 3 bons pronostics
5 matchs	2 sur 5	10 combinaisons	10 paris doubles	1000	au moins 2 bons pronostics
	3 sur 5	10 combinaisons	10 paris triples	1000	au moins 3 bons pronostics
	4 sur 5	5 combinaisons	5 paris quadruples	500	au moins 4 bons pronostics



SYSTEME D'EXPEDITION

Ce système est présent pour les joueurs n'ayant pas forcément le temps de jouer régulièrement mais également pour accumuler plus aisément des ressources. Le joueur se rend au port depuis le menu principal afin d'effectuer des expéditions.

Il sélectionne l'équipage, chaque membre apporte des bonus qui lui sont propres, et le bateau qui peut-être améliorer en achetant de nouvelles pièces grâce à des gemmes ou des doublons. Il choisit ensuite l'expédition qu'il souhaite réaliser, chaque expédition possède son propre temps de réalisation, souvent de plusieurs heures.



Une fois l'expédition terminée, l'équipage et le bateau reviennent au port avec des coffres qui peuvent contenir diverses récompenses : des doublons, des gemmes, des matériaux permettant des améliorations pour l'équipage ou le navire.

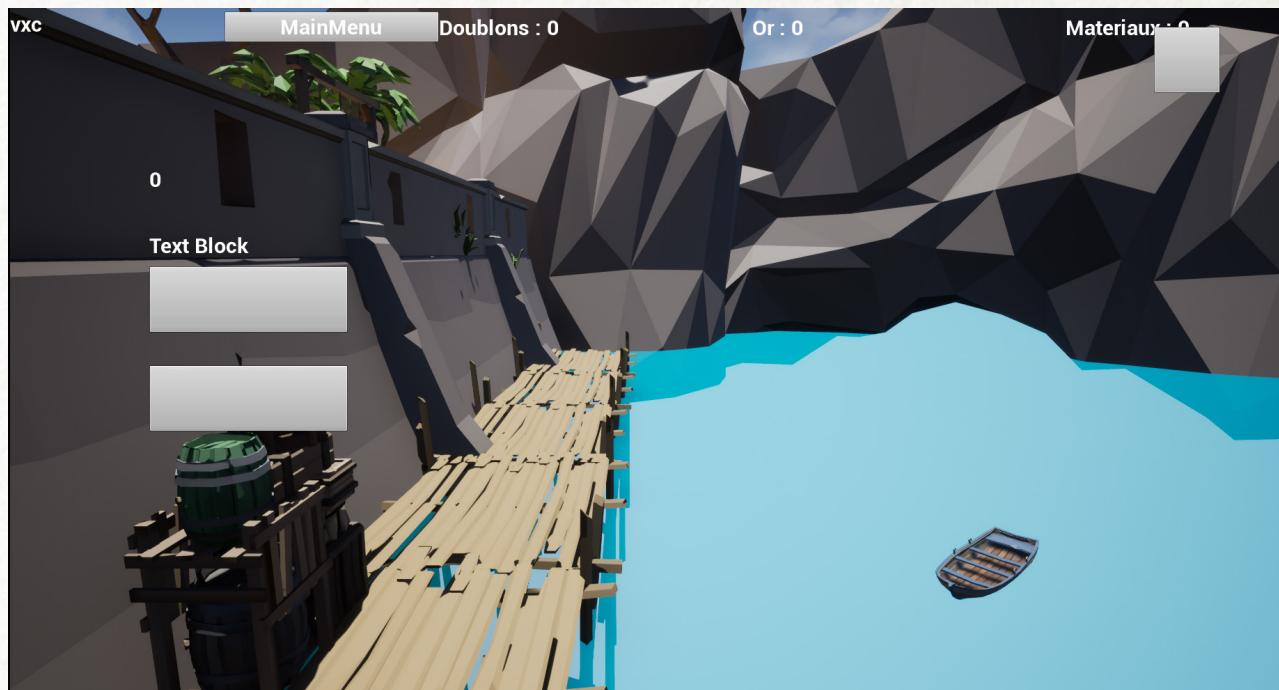
Les matériaux seront stockés et consultables depuis un coffre présent dans le port.

Les doublons et les gemmes seront affichés en haut de l'écran à l'exception des combats.

Les améliorations de l'équipage et du bateau permettent de ramener plus de coffres ou d'une plus grande valeur, de raccourcir la durée des expéditions et de les rendre plus simples.

Chaque expédition augmentera ou baissera le moral de l'équipage et ceux-ci pourront attraper des maladies qu'ils devront soigner en se rendant chez un médecin et ne pourront donc pas forcément repartir immédiatement en expédition. De même le bateau subira des dommages au cours des expéditions et devra être réparé et entretenue en dépensant des doublons et en utilisant des matériaux.

Les différentes améliorations d'équipage et de navire seront directement visibles dans le port. On pourra y voir les bateaux d'autres joueurs évolués. La montée en grade dans la ligue combattante ou parieur pourra également avoir un impact sur les nouvelles améliorations déblocables pour l'équipage ou le navire même si cela n'est pas pour tout de suite, il reste présent dans nos esprits afin de créer un système d'expédition qui soit mis en avant par les autres systèmes de jeu.



LA CARTE DU MONDE



Pour le moment, le menu principal est une île sur laquelle les bâtiments représentent chacun un menu différent. Le but est de transformer cette île avec le bateau-monde afin de faire coller le visuel du jeu à son univers. Les différentes améliorations liées système d'expédition ou au grade du joueur feront évoluer visuellement son menu.

Par exemple, on retrouvera le bateau du joueur qui se trouvera au port ou non en fonction qu'il soit parti en expédition ou non. On y verra également la chambre du joueur où il peut consulter son avatar et sa progression évolué grâce à son grade dans les différents modes de jeu.



CORRESPONDANCE DES MENUS ET DES BATIMENTS

BÂTIMENT	MENU ASSOCIÉ
Colisée	Hub des combats classés et non-classés
Port	Hub des expéditions
Taverne	Attribution des points de statistiques
Camp d'entraînement	Attribution des compétences et création des decks
Boutique	Boutique d'argent réel où acheter des gemmes
Loges	Hub des paris
Chambre	Consulter la progression de son avatar



Idée de ce à quoi pourrait correspondre le bâteau-monde et donc le menu principal du jeu.

REALISATION

MOTEUR



- Le moteur de jeu devra être choisi selon ces critères :
- La portabilité vers les mobiles
- La qualité de rendu
- L'optimisation en terme de vitesse
- Les outils et la prise en main
- L'accès au moteur et le coût

Les deux moteurs UE4 et Unity sont équivalents en termes de portabilité. Les jeux développés peuvent tourner sous PC, Mac OS X, Linux, Android et iOS, ainsi que sur les consoles Xbox One et PS4.

Graphiquement les deux moteurs sont connus pour leur rendu impeccable, de plus il s'agit là d'un jeu 2D donc le rendu des shaders pour la 3D ne nous concerne pas.

Unity gère assez mal un grand nombre de joueurs simultanés car il update toutes les infos de tous les joueurs chez tout le monde et de façon très sécurisé.

Coté programmation, Unity 3D se programme en C#/Javascript alors que Unreal Engine 4 utilise le C++ ainsi qu'un éditeur visuel Blueprint.

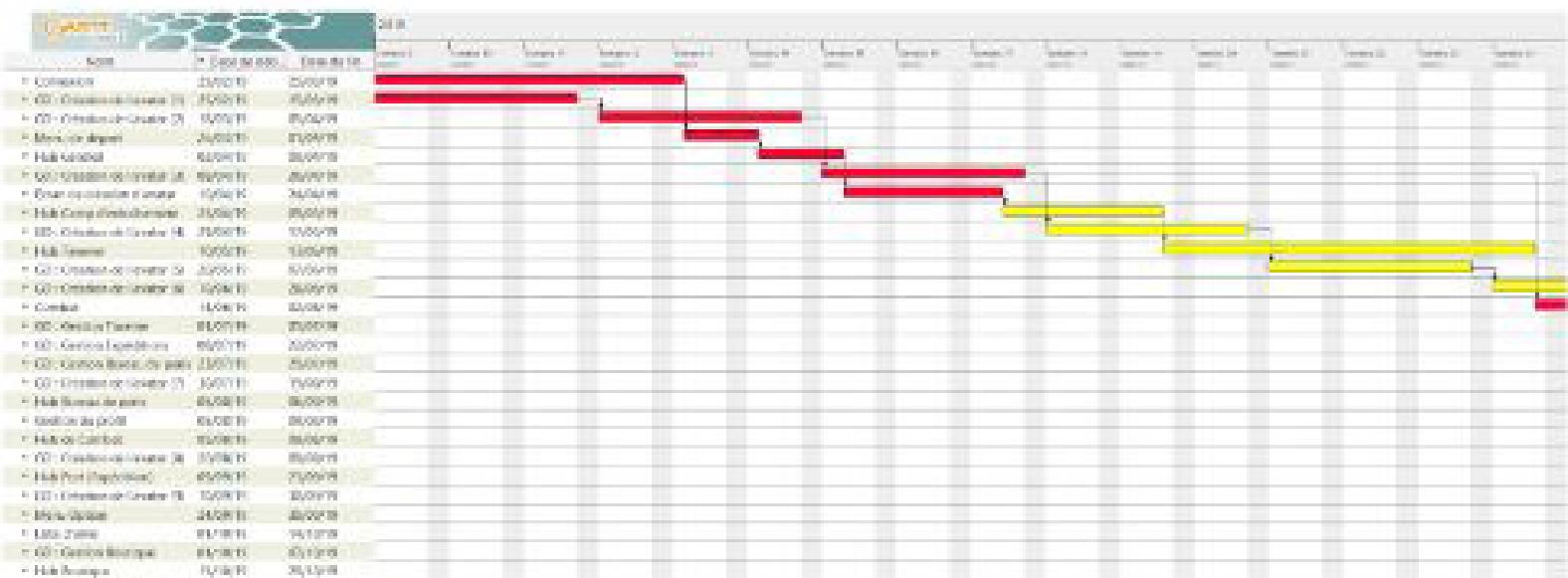
Unreal Engine 4 se loue 19€/mois. On peut arrêter quand on veut, mais on ne dispose plus des mises à jour ni de l'accès au code source. C'est un point important, on peut accéder au code source de l'outil, via Github. Une redevance de 5% des bénéfices est demandée toutefois sur chaque produit vendu. C'est peut-être un peu casse-tête, mais cela semble d'autant plus intéressant pour les petits studios car le coût est moindre.

Nous choisirons donc le moteur de jeu Unreal Engine pour l'avantage qu'il a sur l'optimisation des jeux multijoueurs ainsi que son accès au blueprint, permettant un travail plus rapide.

Son coût est également plus bas que pour Unity, ce qui en fait un moteur idéal, si nous devons utiliser la version payante afin de pouvoir release le jeu un jour.



REPARTITION ET PLANIFICATION DES TACHES



Pour la répartition des tâches nous avons utilisé le diagramme de Gantt, couramment utilisé en gestion de projet, est l'un des outils les plus efficaces pour représenter visuellement l'état d'avancement des différentes tâches qui constituent un projet.

La colonne de gauche du diagramme énumère toutes les tâches à effectuer, tandis que la ligne d'en-tête représente les unités de temps les plus adaptées au projet (jours, semaines, mois etc.). Chaque tâche est matérialisée par une barre horizontale, dont la position et la longueur représentent la date de début, la durée et la date de fin.

Ce diagramme permet donc de visualiser d'un seul coup d'œil : les différentes tâches à envisager, la date de début et la date de fin de chaque tâche, le chevauchement éventuel des tâches, et la durée de ce chevauchement. La date de début et la date de fin du projet dans son ensemble.

En résumé, un diagramme de Gantt répertorie toutes les tâches à accomplir pour mener le projet à bien, et indique la date à laquelle ces tâches doivent être effectuées.

Sur notre diagramme de Gantt, les tâches en rouge correspondent aux tâches prioritaires, les chevauchements correspondent aux tâches de game design et de programmation qui se chevauchent. Etant donné qu'Antoine s'occupe de toute la partie programmation, ses tâches ne pouvaient pas se chevaucher à moins d'avoir un problème dans le code qu'il ne pouvait résoudre auquel cas, il débutait une nouvelle tâche afin de ne pas perdre de temps pendant qu'on se renseigne auprès de nos professeurs ou en ligne. Nous avions prévu une marge sur chacune de nos tâches afin de ne pas prendre du retard à cause de nos autres projets de cours qui allaient forcément avoir lieu. Malgré nos efforts nous n'avons pas totalement réussi à amener le projet au stade d'avancement que nous souhaitions à cause des modifications que nous avons apporté au fur et à mesure au sein des combats.

La grande majorité des mécaniques et du design a été réalisé et c'est ce que nous souhaitions.

PROBLEMES RENCONTRES

Pour cette partie, je vais tout d'abord vous expliquer les problèmes que nous avons rencontré au sein du groupe puis dans mon cas plus précisément.

Nous avons rencontré pas mal de problèmes pour ajouter notre application sur le play store afin de pouvoir tester le rendu directement sur mobile. Les démarches nous ont pris beaucoup plus de temps que prévu mais nous parvenons maintenant à lié le compte google jeux de l'utilisateur à son compte Black Sails, il peut donc récupérer et jouer avec son compte depuis tous les supports s'il se connecte avec son compte google jeux.

Pour le système de combat, nous étions d'abord parti sur une base de jeu de cartes et nous avions trouvé un add-on qui nous permettait de faire plus ou moins tout ce qu'on voulait, finalement, il ne correspond pas parfaitement à notre vision des combats, nous allons donc devoir retravailler là-dessus afin d'amener le prototype au niveau du design.

De mon côté j'ai perdu beaucoup de temps sur la documentation concernant l'implémentation d'un système de pari dans un jeu vidéo sur le plan législatif. En effet, les jeux d'argent doivent être approuvé et nous pouvons faire la demande auprès de la française des jeux.

Cela n'est pas nécessaire pour le développement d'un jeu sur le territoire français et si notre cible principal ne correspond pas à celle de notre pays, le jeu pourra tout de même être mis en ligne sans en subir les conséquences. Il pourra toutefois se faire retirer du play store, ce que nous souhaiterions éviter même si notre cible se situe plutôt du côté anglophone.

J'ai également rencontré des difficultés au terme d'équilibrage, étant donné que les combats n'étaient pas implémentés de la même manière que dans la version finale, les tests à l'aide de papiers et de calculatrices étaient laborieux, qui plus est avec les contraintes du covid-19. J'ai toujours adoré travailler ce projet malgré les problèmes, nous avons trouvé une méthode de travail avec laquelle si l'un se retrouvait bloqué sur quelque chose, l'autre se libérer pour l'aider afin qu'on avance le plus rapidement possible et qu'on puisse faire vivre Black Sails.

Le côté humain du projet ne m'a et je l'espère ne nous a causé aucun problème, nous avons eu pas mal de petits problèmes et quelques soucis de compréhension mais jamais cela n'a impacté notre collaboration et notre amour pour ce projet.

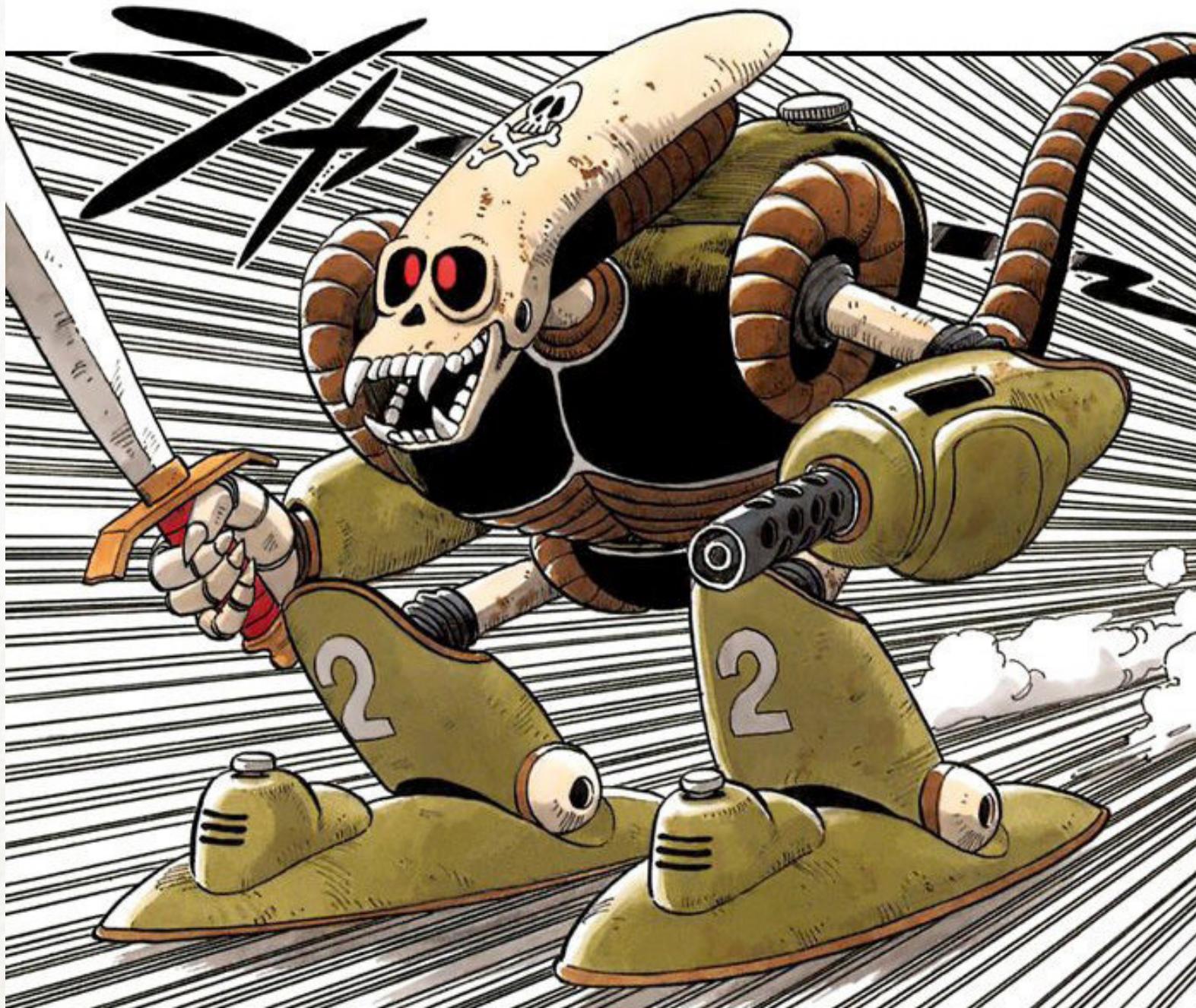


ETAT DU PROTOTYPE

Le prototype est au stade d'alpha voir de beta pour la plupart des menus et des grands axes de développement, il nous reste à peaufiner le système de combat et l'intégrer au sein du jeu. La connexion en ligne multijoueur est parfaitement opérationnelle et les joueurs pourront dès lors profiter de l'expérience de jeu une fois que Black Sails sera mis en ligne.

Nous nous laissons un peu plus de temps pour développer le système de pari au sein du jeu afin de pouvoir re-transmettre directement les combats importants sur notre site internet et de prendre les paris sur celui-ci également et de sécuriser tout cet ensemble.

Les visuels définitifs n'étant pas toujours disponibles, nous avons utilisé des ressources gratuites en ligne afin d'avoir une idée du rendu, ce qui nous a fait perdre du temps, mais n'est pas une mauvaise chose car cela nous a aidé à nous rendre compte de certains problèmes qui se sont révélés au cours du développement.



CONCLUSION



Black Sails n'étant pas tout à fait achevé surtout en terme visuel, nous allons pouvoir le peaufiner jusqu'au stade qui correspond à notre objectif qui est de le vendre à une entreprise ou de le mettre nous même sur le marché en trouvant des investisseurs ou en se débrouillant pour trouver des étudiants prêts à nous aider pourachever celui-ci. En terme de Game Design et à cause du confinement, les playtests étaient compliqués, il n'était pas possible de le faire tester en ligne étant donné que les mécaniques de combat ne sont pas encore parfaitement implémentées.

J'y ai donc joué en version papier/calculatrice avec des membres de ma famille et en tant que joueur expérimenté de jeu de cartes compétitifs et de RPG tour par tour, l'équilibrage me semble correct pour la sortie du jeu même s'il y a de grandes chances que nous organisions des séances de playtests afin de confirmer cela.

Pour ce qui est du marketing et de la communication, je suis heureux qu'on est réussi à développer une petite communauté autour du style visuel qui correspondra à celui du jeu. Nous sommes également motivés à intégrer quelques références de la page Martin Facteur dans le jeu afin d'en faire des "easter eggs" que seuls ceux qui sont là depuis le début comprendront réellement.

En terme d'organisation et de planification, nous avons travaillé sur d'autres projets scolaires non-prévus dans notre planning qui nous intéressaient également et sur lesquels nous nous sommes investis autant que pour **Black Sails**. Nous avons également eu un peu de mal à quantifier la quantité de travail que nous allions devoir réaliser notamment avec l'ensemble des menus, des mécaniques de jeu, de combat, d'expédition, de pari, et notre petite expérience sur des projets d'une telle ampleur. Nous en ressortons grandi et nous restons tout de même très fiers d'avoir pu amener le projet à ce stade de développement de design !

Un grand merci à l'école et à nos professeurs qui nous ont fait confiance et nous ont laissé travailler ensemble sur ce projet qui nous tenait tant à cœur !



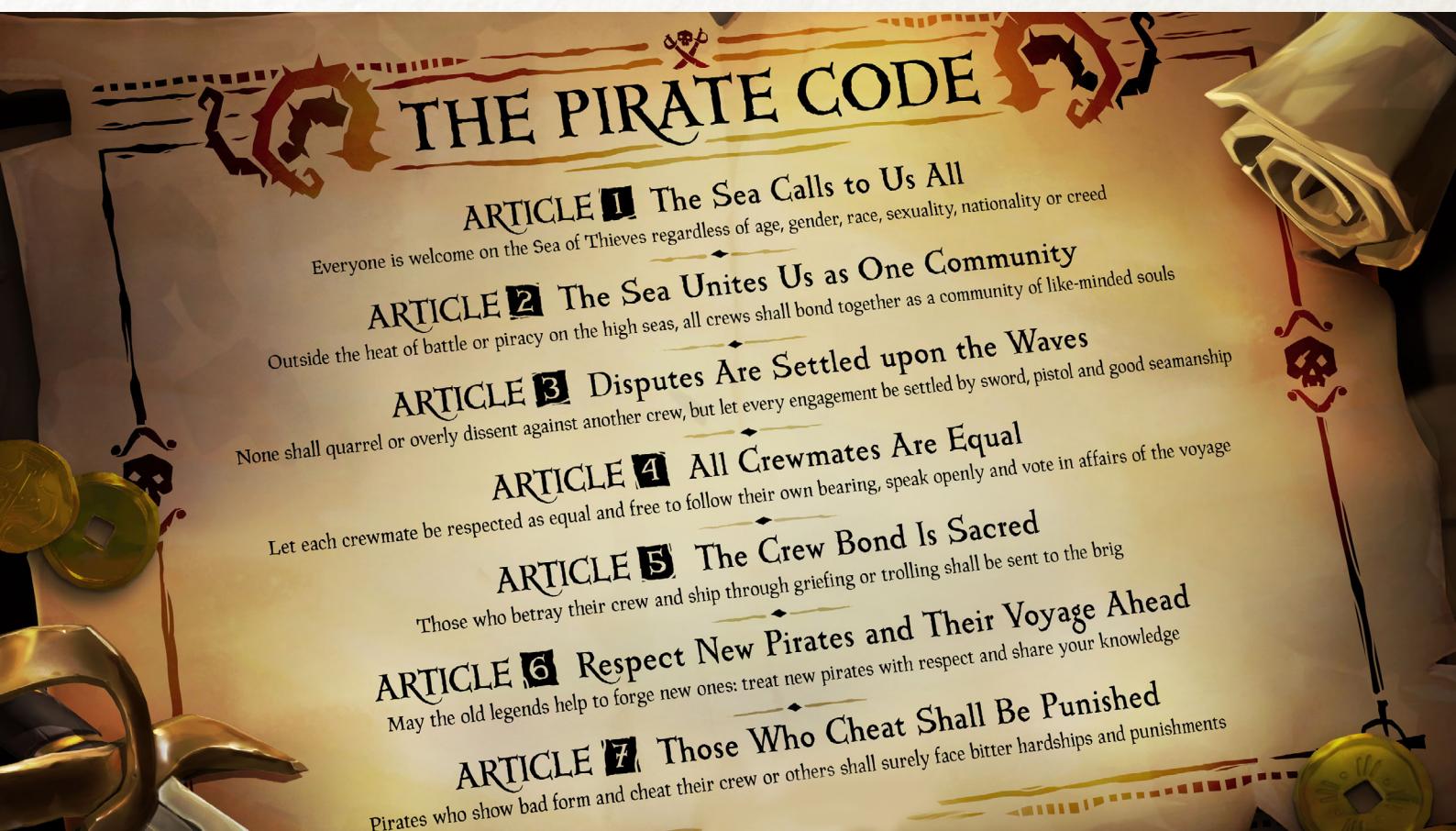
RESUME

66

Black Sails est un RPG tour par tour mobile, son gameplay principal est basé sur un système de combat joueur contre joueur. L'innovation qu'il apporte est un système de pari intégré directement en jeu. Les joueurs pourront se lancer dans une compétition pour savoir qui est le plus grand combattant et/ou le plus grand parieur.

Ce jeu est développé en collaboration avec l'aide d'un camarade de classe : Antoine Briottet. Je me suis occupé de la partie marketing communication en créant des pages twitter et instagram nommées Martin Facteur reprenant le concept des affiches wanted One Piece et en les détournant avec des influenceurs youtube, twitch et des rappeurs.

J'ai également développer un site internet qui contiendra toutes les informations nécessaires aux joueurs pour leur début dans l'aventure Black Sails. Le jeu comprend donc un système de combat dans lequel les joueurs s'affrontent, un système d'expédition qui permet aux joueurs d'envoyer leur équipage accumuler des trésors quand ils ne peuvent pas jouer, et un système de pari leur permettant de miser sur des matchs disputés par d'autres joueurs. Les joueurs créent leur avatar en choisissant leur race et leur classe qui leur donne accès à des statistiques et des compétences qu'ils devront manipuler pour l'emporter dans l'arène. L'univers et la direction artistique du jeu sont basés sur l'univers de la piraterie mélangé à des créatures fantastiques. L'équilibrage du jeu découle de nombreuses références dans le monde du jeu de cartes compétitifs même si notre jeu est principalement un RPG tour par tour, il reprends certaines mécaniques de ceux-ci. Je me suis occupé de la partie Game Design, Marketing et Communication, et plus ou moins de la gestion de projet de Black Sails, et Antoine s'est occupé de la programmation du jeu. Nous avons atteint un stade de prototypage qui nous semble cohérent avec nos objectifs, nous avons pris un peu de retard à cause de certaines mécaniques avec lesquelles nous n'étions pas familier. Les visuels du jeu n'étant pas définitifs, nous avons également pris un peu de retard mais cela nous a permis de nous rendre compte de certains problèmes. Cette collaboration est un réel plaisir et nous a appris beaucoup de choses sur la réalisation d'un projet d'une telle ampleur.





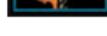
ANNESES

GABLER SKILLS

CHOP								
	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	+20%	75	+3%	/	/
FURTHER LEVELS								
Level 2			+20%	80	+4%	/	/	
Level 3			+20%	85	+5%	/	/	
Level 4			+20%	90	+6%	/	/	
Level 5			+20%	95	+7%	/	/	

*Dmg = Damage *Acc = Accuracy *Crit = Bonus Crit Chance

HEW								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	-50%	75	-4%	/	/
FURTHER LEVELS								
Level 2			-50%	80	-3%	/	/	
Level 3			-50%	85	-2%	/	/	
Level 4			-50%	90	-1%	/	/	
Level 5			-50%	95	0%	/	/	

REVENGE								
 Flame	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	/	● ●	Self	/	/	/	/	+10 ACC / +25% DMG / +7% CRIT -10 DODGE / +25% DMG Taken (Entire battle)
FURTHER LEVELS								
Level 2			/	/	/	/	+11 ACC / +27% DMG / +8% CRIT -10 DODGE / +25% DMG Taken (Entire battle)	
Level 3			/	/	/	/	+12 ACC / +30% DMG / +9% CRIT -10 DODGE / +25% DMG Taken (Entire battle)	
Level 4			/	/	/	/	+13 ACC / +32% DMG / +10% CRIT -10 DODGE / +25% DMG Taken (Entire battle)	
Level 5			/	/	/	/	+15 ACC / +35% DMG / +11% CRIT -10 DODGE / +25% DMG Taken (Entire battle)	

WITHSTAND								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	/	••	Self	/	/	/	/	Mark Self / +20% PROT +30% Poison, Bleed, Debuff, Move Resist (Entire Battle)
FURTHER LEVELS								
Level 2			/	/	/	/	Mark Self / +22% PROT +30% Poison, Bleed, Debuff, Move Resist (Entire Battle)	
Level 3			/	/	/	/	Mark Self / +25% PROT +30% Poison, Bleed, Debuff, Move Resist (Entire Battle)	
Level 4			/	/	/	/	Mark Self / +27% PROT +30% Poison, Bleed, Debuff, Move Resist (Entire Battle)	
Level 5			/	/	/	/	Mark Self / +30% PROT +30% Poison, Bleed, Debuff, Move Resist (Entire Battle)	

ZOM

	Range	Rank	Target	Heal	Acc	Crit	Effect	Self
/	● ●	Self	8	/	+1%	/	/	/
FURTHER LEVELS								
Level 2		9	/	+2%	/	/	/	/
Level 3		10	/	+3%	/	/	/	/
Level 4		11	/	+4%	/	/	/	/
Level 5		12	/	+5%	/	/	/	/

INTIMIDATE

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
Melee	● ●	● ●	-85%	95	+5%	Bypass/Remove Stealth -20% DMG (100% base) -3 SPD (100% base)	+2 SPD	
FURTHER LEVELS								
Level 2		-85%	100	+10%	Bypass/Remove Stealth -23% DMG (110% base) -3 SPD (110% base)	+3 SPD		
Level 3		-85%	105	+15%	Bypass/Remove Stealth -26% DMG (120% base) -4 SPD (120% base)	+4 SPD		
Level 4		-80%	110	+20%	Bypass/Remove Stealth -29% DMG (130% base) -4 SPD (130% base)	+5 SPD		
Level 5		-80%	115	+25%	Bypass/Remove Stealth -33% DMG (140% base) -5 SPD (140% base)	+6 SPD		

GUNNER SKILLS

AIMED SHOT								
	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Ranged	 	 	+0%	95	+5%	+50% DMG vs Marked +9% CRIT vs Marked	/
FURTHER LEVELS								
Level 2			+0%	100	+6%	+60% DMG vs Marked +10% CRIT vs Marked	/	
Level 3			+0%	105	+7%	+70% DMG vs Marked +11% CRIT vs Marked	/	
Level 4			+0%	110	+8%	+80% DMG vs Marked +12% CRIT vs Marked	/	
Level 5			+0%	115	+9%	+100% DMG vs Marked +13% CRIT vs Marked	/	

SMOKESCREEN								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged	 	 	-80%	95	-10%	-15 ACC (100% base, 2 rds) -15% CRIT (100% base, 2 rounds)	/
FURTHER LEVELS								
Level 2			-80%	100	-10%	-16 ACC (110% base, 2 rds) -16% CRIT (110% base, 2 rds)	/	
Level 3			-80%	105	-10%	-17 ACC (120% base, 2 rds) -17% CRIT (120% base, 2 rds)	/	
Level 4			-80%	110	-10%	-18 ACC (130% base, 2 rds) -18% CRIT (130% base, 2 rds)	/	
Level 5			-80%	115	-10%	-20 ACC (140% base, 2 rds) -19% CRIT (140% base, 2 rds)	/	

CALL THE SHOT

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged	 	 	-100%	100	0%	Mark Target (3 rds) -20 DODGE (100% base, 2 rounds)	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				-100%	105	0%	Mark Target (3 rds) -22 DODGE (110% base, 2 rounds)	/
Level 3				-100%	110	0%	Mark Target (3 rds) -25 DODGE (120% base, 2 rounds)	/
Level 4				-100%	115	0%	Mark Target (3 rds) -27 DODGE (130% base, 3 rounds)	/
Level 5				-100%	120	0%	Mark Target (3 rds) -30 DODGE (140% base, 3 rounds)	/

BUCKSHOT

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged	 	 	-50%	95	+3%	Move back (75%)	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				-50%	100	+4%	Move back (85%)	/
Level 3				-50%	105	+5%	Move back (95%)	/
Level 4				-50%	110	+6%	Move back (105%)	/
Level 5				-50%	115	+7%	Move back (115%)	/

SIDEARM

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged	 	 	-10%	75	0%	/	+3 SPD and Move back
FURTHER LEVELS								
Level 2				-10%	80	+1%	/	+3 SPD and Move back
Level 3				-10%	85	+2%	/	+4 SPD and Move back
Level 4				-10%	90	+3%	/	+5 SPD and Move back
Level 5				-10%	95	+4%	/	+6 SPD and Move back

PATCH UP								
	Range	Rank	Target	Heal	Acc	Crit	Effect	Self
	/	● ●	Self	2-3	/	+1%	/	+20% Healing Received
FURTHER LEVELS								
Level 2				3	/	+2%	/	+20% Healing Received
Level 3				3-4	/	+3%	/	+25% Healing Received
Level 4				4	/	+4%	/	+25% Healing Received
Level 5				4-5	/	+5%	/	+30% Healing Received

BUCKSHOT								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged	● ●	● ●	-80%	95	+3%	Bypass/Remove Stealth Stun (25%)	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				-80%	100	+4%	Bypass/Remove Stealth Stun (30%)	/
Level 3				-80%	105	+5%	Bypass/Remove Stealth Stun (35%)	/
Level 4				-80%	110	+6%	Bypass/Remove Stealth Stun (40%)	/
Level 5				-80%	115	+7%	Bypass/Remove Stealth Stun (50%)	/

COOK SKILLS

COLLECT BLOOD

	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	+0%	85	+7%	+90% DMG vs Marked	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				+0%	90	+8%	+90% DMG vs Marked	/
Level 3				+0%	95	+9%	+90% DMG vs Marked	/
Level 4				+0%	100	+10%	+90% DMG vs Marked	/
Level 5				+0%	105	+11%	+90% DMG vs Marked	/

*Dmg = Damage

*Acc = Accuracy

*Crit = Bonus Crit Chance

MARK FOR DEATH

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged	● ●	● ●	-100%	100	+7%	Mark Target (3 rds) -10% PROT (100% base)	+3SPD (2 rounds)
FURTHER LEVELS								
Level 2				-100%	105	+8%	Mark Target (3 rds) -12.5% PROT (110% base)	+3SPD (2 rounds)
Level 3				-100%	110	+9%	Mark Target (3 rds) -15% PROT (120% base)	+4SPD (2 rounds)
Level 4				-100%	115	+10%	Mark Target (3 rds) -17% PROT (130% base)	+4SPD (2 rounds)
Level 5				-100%	120	+11%	Mark Target (3 rds) -20% PROT (140% base)	+5SPD (2 rounds)

COME HITHER								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged	● ●	● ●	-80%	90	0%	Mark Target (2 rounds) Move Forward (100% base)	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				-80%	85	+1%	Mark Target (2 rounds) Move Forward (100% base)	/
Level 3				-80%	90	+2%	Mark Target (2 rounds) Move Forward (100% base)	/
Level 4				-80%	95	+3%	Mark Target (2 rounds) Move Forward (100% base)	/
Level 5				-80%	100	+4%	Mark Target (2 rounds) Move Forward (100% base)	/

UPPERCUT								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	-67%	90	0%	Move back (100% base) Stun (100% base)	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				-67%	95	+1%	Move back (100% base) Stun (100% base)	/
Level 3				-67%	100	+2%	Move back (110% base) Stun (110% base)	/
Level 4				-67%	105	+3%	Move back (110% base) Stun (110% base)	/
Level 5				-67%	110	+4%	Move back (120% base) Stun (120% base)	/

ONION BANG

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
Melee		● ●	● ●	-100%	95	/	Stun (110% base)	/

FURTHER LEVELS

Level 2	-100%	100	/	Stun (120% base)	/
Level 3	-100%	105	/	Stun (130% base)	/
Level 4	-100%	110	/	Stun (140% base)	/
Level 5	-100%	115	/	Stun (150%)	/

FINISH HIM

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
Melee		● ●	● ●	+0%	85	+5%	+25% DMG vs Stunned	/

FURTHER LEVELS

Level 2	+0%	90	+7%	+25% DMG vs Stunned	/
Level 3	+0%	95	+9%	+25% DMG vs Stunned	/
Level 4	+0%	100	+11%	+25% DMG vs Stunned	/
Level 5	+0%	105	+13%	+25% DMG vs Stunned	/

CLOVE TOSS

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
Ranged		● ●	● ●	-95%	90	+5%	Bleed (100% base) 2 pts/round for 3 rounds +10% DMG Taken (100% base) -4 SPD (100% base)	Move Forward

FURTHER LEVELS

Level 2	-95%	95	+6%	Bleed (110% base) 2 pts/round for 3 rounds +12% DMG Taken (110% base) -5 SPD (110% base)	Move Forward
Level 3	-95%	100	+7%	Bleed (120% base) 3 pts/round for 3 rounds +15% DMG Taken (120% base) -6 SPD (120% base)	Move Forward
Level 4	-95%	105	+8%	Bleed (130% base) 3 pts/round for 3 rounds +18% DMG Taken (130% base) -7 SPD (130% base)	Move Forward
Level 5	-95%	110	+9%	Bleed (140% base) 4 pts/round for 3 rounds +20% DMG Taken (140% base) -8 SPD (140% base)	Move Forward

SURGEON SKILLS

NOXIOUS BLAST

	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Ranged			-80%	95	+5%	Poison (100% base) 5pts/rd for 3 rds -5 ACC (100% base)	/
FURTHER LEVELS								
	Level 2			-80%	100	+6%	Poison (110% base) 5 pts/rd for 3 rds -5 ACC (110% base)	/
	Level 3			-80%	105	+7%	Poison (120% base) 6 pts/rd for 3 rds -6 ACC (120% base)	/
	Level 4			-80%	110	+8%	Poison (130% base) 6 pts/rd for 3 rds -6 ACC (130% base)	/
	Level 5			-80%	115	+9%	Poison (140% base) 7 pts/rd for 3 rds -7 ACC (140% base)	/

*Dmg = Damage

*Acc = Accuracy

*Crit = Bonus Crit Chance

PLAQUE GRENADE

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged		 	-90%	95	0%	Poison (100% base) 4 pts/rd for 3 rds	/
FURTHER LEVELS								
	Level 2			-90%	100	+1%	Poison (110% base) 4 pts/rd for 3 rds	/
	Level 3			-90%	105	+2%	Poison (120% base) 5 pts/rd for 3 rds	/
	Level 4			-90%	110	+3%	Poison (130% base) 5 pts/rd for 3 rds	/
	Level 5			-90%	115	+4%	Poison (140% base) 6 pts/rd for 3 rds	/

BLINDING GAS								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged		 	-100%	95	/	Stun (100% base)	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				-100%	100	/	Stun (110% base)	/
Level 3				-100%	105	/	Stun (120% base)	/
Level 4				-100%	110	/	Stun (130% base)	/
Level 5				-100%	115	/	Stun (140% base)	/

INCISION								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee		 	+0%	95	+5%	Bleed (100% base) 2 pts/rd for 3 rds	/
FURTHER LEVELS								
Level 2				+0%	100	+6%	Bleed (110% base) 2 pts/rd for 3 rds	/
Level 3				+0%	105	+8%	Bleed (120% base) 3 pts/rd for 3 rds	/
Level 4				+0%	110	+10%	Bleed (130% base) 3 pts/rd for 3 rds	/
Level 5				+0%	115	+13%	Bleed (140% base) 4 pts/rd for 3 rds	/

BATTLEFIELD MEDICINE								
	Range	Rank	Target	Heal	Acc	Crit	Effect	Self
	/	 	Self	1	/	+1%	/	Cure Poison and Bleed
FURTHER LEVELS								
Level 2				1-2	/	+2%	/	Cure Poison and Bleed
Level 3				2	/	+3%	/	Cure Poison and Bleed
Level 4				2-3	/	+4%	/	Cure Poison and Bleed
Level 5				3	/	+5%	/	Cure Poison and Bleed

EMBOLDENING VAPOURS								
	Range	Rank	Target	Heal	Acc	Crit	Effect	Self
	/	● ●	Self	/	/	+1%	/	+20% DMG +3 SPD (Entire Battle)
FURTHER LEVELS								
Level 2			/	/	+2%	/	+21% DMG +3 SPD (Entire Battle)	
Level 3			/	/	+3%	/	+22% DMG +4 SPD (Entire Battle)	
Level 4			/	/	+4%	/	+23% DMG +4 SPD (Entire Battle)	
Level 5			/	/	+5%	/	+25% DMG +5 SPD (Entire Battle)	
Limit : Usable 3 times per battle								

DISORIENTING BLAST								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged	● ●	● ●	-100%	95	/	Stun (100% base)	Change position +10% poisoning chance
FURTHER LEVELS								
Level 2			-100%	100	/	Stun (110% base)		Change position +15% poisoning chance
Level 3			-100%	105	/	Stun (120% base)		Change position +20% poisoning chance
Level 4			-100%	110	/	Stun (130% base)		Change position +25% poisoning chance
Level 5			-100%	115	/	Stun (140% base)		Change position +30% poisoning chance

MUSICIAN SKILLS

DIRK STAB								
	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	+0%	85	+5%	/	Move Forward *Finale : +30% DMG(8 rds)
FURTHER LEVELS								
Level 2				+0%	90	+6%	/	Move Forward *Finale : +30% DMG(8 rds)
Level 3				+0%	95	+7%	/	Move Forward *Finale : +30% DMG(8 rds)
Level 4				+0%	100	+8%	/	Move Forward *Finale : +30% DMG(8 rds)
Level 5				+0%	105	+9%	/	Move Forward *Finale : +30% DMG(8 rds)

*Dmg = Damage

*Acc = Accuracy

*Crit = Bonus Crit Chance

*Finale is musician's ultimate skill

FINALE								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	+50%	140	+5%	/	Move back -25 DODGE -3 SPD (Entire battle)
FURTHER LEVELS								
Level 2			+50%	145	+6%	/	Move back -25 DODGE -3 SPD (Entire battle)	
Level 3			+50%	150	+7%	/	Move back -25 DODGE -3 SPD (Entire battle)	
Level 4			+50%	155	+8%	/	Move back -25 DODGE -3 SPD (Entire battle)	
Level 5			+50%	160	+9%	/	Move back -25 DODGE -3 SPD (Entire battle)	

HARVEST								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	-50%	90	+0%	Bleed (100% base) 2 pts/rd for 3 rds	Finale : +30% DMG(8 rds)
FURTHER LEVELS								
Level 2			-50%		95	+1%	Bleed (110% base) 2 pts/rd for 3 rds	Finale : +30% DMG(8 rds)
Level 3			-50%		100	+2%	Bleed (120% base) 3 pts/rd for 3 rds	Finale : +30% DMG(8 rds)
Level 4			-50%		105	+3%	Bleed (130% base) 3 pts/rd for 3 rds	Finale : +30% DMG(8 rds)
Level 5			-50%		110	+4%	Bleed (140% base) 4 pts/rd for 3 rds	Finale : +30% DMG(8 rds)

HARVEST								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	-50%	90	+0%	Bleed (100% base) 2 pts/rd for 3 rds	Finale : +30% DMG(8 rds)
FURTHER LEVELS								
Level 2			-50%		95	+1%	Bleed (110% base) 2 pts/rd for 3 rds	Finale : +30% DMG(8 rds)
Level 3			-50%		100	+2%	Bleed (120% base) 3 pts/rd for 3 rds	Finale : +30% DMG(8 rds)
Level 4			-50%		105	+3%	Bleed (130% base) 3 pts/rd for 3 rds	Finale : +30% DMG(8 rds)
Level 5			-50%		110	+4%	Bleed (140% base) 4 pts/rd for 3 rds	Finale : +30% DMG(8 rds)

SOLO

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Ranged	● ●	● ●	-100 %	125	/	/	Move forward Mark Self (3 rds) +20 DODGE (4 rds) +3 SPD Finale: +75% DMG (8 rds) Finale: +8% CRIT (8 rds)
FURTHER LEVELS								
Level 2			-100 %	130	/	/		Move forward Mark Self (3 rds) +22 DODGE (4 rds) +4 SPD Finale: +75% DMG (8 rds) Finale: +8% CRIT (8 rds)
Level 3			-100 %	135	/	/		Move forward Mark Self (3 rds) +25 DODGE (4 rds) +5 SPD Finale: +75% DMG (8 rds) Finale: +8% CRIT (8 rds)
Level 4			-100 %	140	/	/		Move forward Mark Self (3 rds) +27 DODGE (4 rds) +6 SPD Finale: +75% DMG (8 rds) Finale: +8% CRIT (8 rds)
Level 5			-100 %	145	/	/		Move forward Mark Self (3 rds) +30 DODGE (4 rds) +7 SPD Finale: +75% DMG (8 rds) Finale: +8% CRIT (8 rds)
Limit : Usable twice per battle								

BATTLE BALLAD

	Range	Rank	Target	Heal	Acc	Crit	Effect	Self
	/	● ●	Self	/	/	+1%	/	+5 ACC (4 rds) +2% CRIT (4 rds) +2 SPD (4 rds) Finale: +30% DMG (8 rds) Finale: +8% CRIT (8 rds)
FURTHER LEVELS								
Level 2			/	/	+2%	/		+6 ACC (4 rds) +3% CRIT (4 rds) +2 SPD (4 rds) Finale: +30% DMG (8 rds) Finale: +8% CRIT (8 rds)
Level 3			/	/	+3%	/		+7 ACC (4 rds) +4% CRIT (4 rds) +3 SPD (4 rds) Finale: +30% DMG (8 rds) Finale: +8% CRIT (8 rds)
Level 4			/	/	+4%	/		+8 ACC (4 rds) +5% CRIT (4 rds) +3 SPD (4 rds) Finale: +30% DMG (8 rds) Finale: +8% CRIT (8 rds)
Level 5			/	/	+5%	/		+10 ACC (4 rds) +6% CRIT (4 rds) +4 SPD (4 rds) Finale: +30% DMG (8 rds) Finale: +8% CRIT (8 rds)

CARPENTER SKILLS

CRUSH								
	Range	Rank	Target	Dmg*	Acc*	Crit*	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	+0%	85	+5%	/	/
FURTHER LEVELS								
Level 2			+0%		90	+6%	/	/
Level 3			+0%		95	+7%	/	/
Level 4			+0%		100	+8%	/	/
Level 5			+0%		105	+9%	/	/

*Dmg = Damage *Acc = Accuracy *Crit = Bonus Crit Chance

RAMPART								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	-60%	90	+5%	Move back (100% base) Stun (100% base)	Move forward
FURTHER LEVELS								
Level 2				-60%	95	+6%	Move back (110% base) Stun (110% base)	Move forward
Level 3				-60%	100	+7%	Move back (120% base) Stun (120% base)	Move forward
Level 4				-60%	105	+8%	Move back (130% base) Stun (130% base)	Move forward
Level 5				-60%	110	+9%	Move back (140% base) Stun (140% base)	Move forward

BELLOW								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	-100%	90	/	-5 DODGE (100% base) -5 SPD (100% base) +5% Crits Received on Marked (100% base)	/
FURTHER LEVELS								
Level 2			-100%	95	/	-5 DODGE (100% base) -5 SPD (100% base) +5% Crits Received on Marked (100% base)	/	
Level 3			-100%	100	/	-7 DODGE (120% base) -6 SPD (120% base) +5% Crits Received on Marked (120% base)	/	
Level 4			-100%	105	/	-8 DODGE (130% base) -6 SPD (130% base) +5% Crits Received on Marked (130% base)	/	
Level 5			-100%	110	/	-10 DODGE (140% base) -7 SPD (140% base) +5% Crits Received on Marked (140% base)	/	

DEFENSE								
	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	Self	/	/	/	/	+15% PROT
FURTHER LEVELS								
Level 2			/	/	/	/	/	+20% PROT
Level 3			/	/	/	/	/	+25% PROT
Level 4			/	/	/	/	/	+30% PROT
Level 5			/	/	/	/	/	+35% PROT

RETRIBUTION

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	● ●	-70%	85	+5%	/	Mark Self (2 rds) Activates Riposte* (3 rds) Riposte: -40% DMG
FURTHER LEVELS								
Level 2				-70%	90	+6%	/	Mark Self (2 rds) Activates Riposte (3 rds) Riposte: -35% DMG, +1% CRIT
Level 3				-70%	95	+7%	/	Mark Self (2 rds) Activates Riposte (3 rds) Riposte: -30% DMG, +2% CRIT
Level 4				-70%	100	+8%	/	Mark Self (2 rds) Activates Riposte (3 rds) Riposte: -25% DMG, +3% CRIT
Level 5				-70%	105	+9%	/	Mark Self (2 rds) Activates Riposte (3 rds) Riposte: -20% DMG, +4% CRIT

COMMAND

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	Self	/	/	/	/	+5 ACC +4% CRT +15% DMG
FURTHER LEVELS								
Level 2				/	/	/	/	+6 ACC +5% CRT +17% DMG
Level 3				/	/	/	/	+7 ACC +6% CRT +20% DMG
Level 4				/	/	/	/	+8 ACC +7% CRT +22% DMG
Level 5				/	/	/	/	+10 ACC +8% CRT +25% DMG

BOLSTER

	Range	Rank	Target	Dmg	Acc	Crit	Effect	Self
	Melee	● ●	Self	/	/	/	/	+5 DODGE (Entire Battle) +10% All resistances (Entire Battle)
FURTHER LEVELS								
Level 2				/	/	/	/	+6 DODGE (Entire Battle) +10% All resistances (Entire Battle)
Level 3				/	/	/	/	+7 DODGE (Entire Battle) +15% All resistances (Entire Battle)
Level 4				/	/	/	/	+8 DODGE (Entire Battle) +15% All resistances (Entire Battle)
Level 5				/	/	/	/	+10 DODGE (Entire Battle) +20% All resistances (Entire Battle)

Limit : Usable once per battle

