



Star Wars : The Chess Republic : Enseignements

Foundation Degree II : Examen Final de Game Design

Comme convenu, le projet soumis à avant tout pour vocation d'être un Serious-Game ayant pour but d'apporter des informations sur les échecs. De ce fait il apportera de nombreux enseignements au joueur que nous pouvons lister ci-dessous :

- **Règles des échecs :**

Le but premier de ce jeu est d'apprendre les règles des échecs, ceci se fera de plusieurs manières. Comme nous le citerons ultérieurement, un mécanisme sera mis en place afin d'enseigner au joueur les différents déplacements des pions.

De plus, afin d'apprendre les quelques règles supplémentaires le joueur sera mis dans les situations suivantes :

- Afin d'apprendre que la prise du roi permet de gagner une partie, lorsque le joueur éliminera le monstre représentant le roi sur une planète, tous les autres monstres disparaîtront de ce fait de la zone.
- Afin d'apprendre la règle selon laquelle un pion se transforme en reine, cavalier fou ou tour s'il arrive en bout de plateau, chaque monstre représentant un pion atteignant la base planétaire du joueur sera ainsi promu et deviendra plus puissant.

- **Déplacements des pions :**

Pour apprendre les déplacements des différents pions, le joueur devra observer le déplacement des monstre. Chacun de ceux-ci se déplace de la même manière que la pièce qu'il représente. Ainsi, sans même s'en rendre compte, le joueur aura assimilé les déplacements des différentes pièces simplement en essayant d'anticiper les mouvements de ses ennemis.

- **Stratégies et ouvertures fréquentes / Capacité d'anticipation :**

Lors des parties d'échec, le joueur aura la possibilité de sonder l'esprit de son adversaire en plus de le manipuler. Il pourra ainsi entendre quel coup prépare son adversaire et ainsi essayer non seulement d'anticiper, mais aussi découvrir les stratégies auxquelles il pense et ainsi essayer de répéter ses techniques dans d'autres parties par mimétisme.

- **Les grandes figures des échecs :**

Afin de découvrir les grandes figures des échecs, le joueur rencontrera de nombreux personnages aux cours de son aventure. Certains auront leur propre histoire qui sera développée au cours du jeu. Plusieurs de ces personnages développés porteront le nom ainsi que les traits de grandes figures des échecs telles que Garry Kasparov ou Bobby Fischer. Et le joueur aura l'opportunité de découvrir leurs stratégies, leur mentalité ainsi que leur histoire.

- **L'Histoire des échecs :**

Le joueur aura également l'opportunité de découvrir l'Histoire des échecs et ce grâce au scénario du jeu. En effet, dans Star Wars : The Chess Republic, le joueur découvrira petit à petit l'origine du sport auquel il s'adonne. Cette origine sera similaire à l'origine historique réelle des échecs. Le joueur sera ainsi familiarisé avec l'historique de cette discipline.

- **Les jeux ancêtres des échecs :**

Les échecs ne sont pas le seul jeu auquel le joueur aura la chance de s'adonner dans ce projet. En effet, celui-ci rencontrera certains personnages qui lui proposeront de s'adonner à des variantes de ce jeu. De ce fait certains personnages lui présenteront des ancêtres des échecs et proposeront au joueur de s'y essayer. Ainsi, le joueur aura l'opportunité de découvrir et d'apprendre les règles d'anciens jeux de société tels que le Chaturunga.

- **Les grands jeux issus des échecs :**

De la même manière, le joueur pourra également quelques grands jeux de société similaires aux échecs et créés à partir du modèle de ce jeu. Il aura, par exemple, la chance de s'adonner au Kriegspiel, un jeu Autrichien dérivé des échecs et prévu pour enseigner les stratégies militaires.