



Game Concept (SudokuDeluxe3in1)

Game concept (SudokuDeluxe3in1)

IN-FUSIO Official



Game Concept (SudokuDeluxe3in1)

IN-FUSIO Official

Version	00.11
Date	2011/01/25
Author	Mickaël Moreau

Change History			
Version	Date	Changed by	Changes
V00.01	25/01/12	Mickaël Moreau	Création du document
V00.02	27/01/12	Mickaël Moreau	Réduction des hypothèses
V00.03	06/02/12	Alexis Duclaux	Mise à jour des modes de jeux
V00.06	14/02/12	Alexis Duclaux	Mise à jour des modes de jeux
V00.07	13/03/12	Alexis Duclaux	Suppression des modes en trop + Mise à jour des modes classiques, diamant et SudoRoue.
V00.08	19/03/12	Alexis Duclaux	Ajout du paragraphe "Level Design" + Réécriture du document.
V00.09	13/04/12	Alexis Duclaux	Clarification du document.
V00.11	04/05/12	Alexis Duclaux	Mise à jour des modes de jeux.



Table of Contents

1. LE BESOIN	4
2. DESCRIPTION	4
2.1 LE NOM COMMERCIAL	4
2.2 LE SPLASHSCREEN	4
3. IDEES GENERALES	5
3.1 RICHESSE DU GRAPHISME	5
3.2 LES JOKERS	6
3.3 LE MODE CLASSIQUE ET 2 VARIANTES	6
3.3.1 <i>Mode classique</i>	6
3.3.1.1 Même fonctionnement que dans SMS3in1	6
3.3.1.2 Des grilles en plus	7
3.3.1.3 Joker	7
3.3.2 <i>Mode Diamants</i>	7
3.3.2.1 Principe de jeu	7
3.3.2.2 Les grilles	8
3.3.2.3 Joker	8
3.3.3 <i>Mode Sudo-Roue</i>	8
3.3.3.1 Principe de jeu	8
3.3.3.2 Affichage	9
3.3.3.3 Joker	10
4. ANALYSE DU MARCHÉ (30/03/12)	11
4.1 SOLITAIRE/SUDOKU DELUXE	11
4.2 PLATINIUM SUDOKU II (GAMELOFT)	11
4.3 DISNEY SUDOKU MASTER	12
4.4 CAFE SUDOKU	12
5. EVALUATION DU COUT DU PROJET	12



Game concept de (SudokuDeluxe3in1)

1. Le Besoin

Le besoin du Sudoku Deluxe est de créer une version évoluée du Sudoku de base présent dans le SMM3in1.

Cette version sera identifiable par n'importe qui en tant que Sudoku mais suffisamment différente pour se démarquer des autres applications présentes sur le marché. De plus, l'utilisateur ne devra pas avoir l'impression qu'il rachète la même application que dans SMM3in1.

Chaque mode de jeu devra être construit de telle sorte qu'il puisse être utilisé ultérieurement dans n'importe quel autre jeu de la gamme 3in1.

Le jeu doit être, techniquement, facilement réalisable et ne doit pas nécessiter une expertise spécialisée à son développement afin de limiter les coûts de production.

2. Description

Sudoku Deluxe est un jeu dédié au Sudoku décliné dans trois modes différents où l'objectif reste le même. A savoir, faire en sorte que chaque ligne, colonne et carré de la grille soient remplis avec les 9 différents symboles numériques sans qu'il n'y ait de doublons.



Sudoku de SMM3in1.

C'est quoi le Sudoku ?

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Sudoku>

2.1 Le nom commercial

Le nom de l'application sera 3in1 Sudoku Deluxe.

⇒ "3in1" permet de rester dans la gamme des 3in1.

⇒ "Sudoku" pour identifier le jeu.

⇒ "Deluxe" pour mettre en avant la version évoluée des jeux.

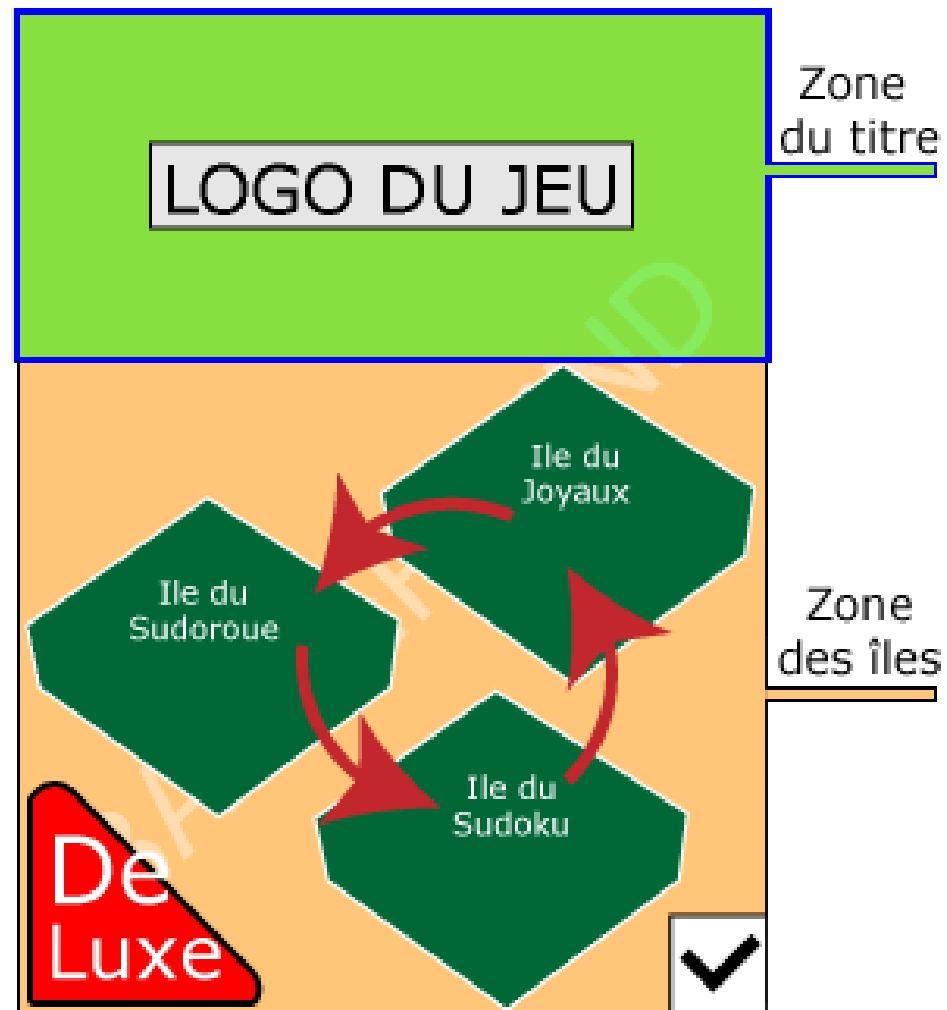
2.2 Le SplashScreen

Le SplashScreen est composé de la même manière que celui du 3in1SMM à savoir dans la zone du haut de l'écran, le logo du jeu. Et



Game concept de (SudokuDeluxe3in1)

dans la zone du bas de l'écran 3 îles représentant les différents modes de jeux qui bougent de manière circulaire.



Les îles seront désignées en isométrie.

3. Idées générales

Le jeu proposera 3 modes de jeu (le mode Classique développé dans 3in1 légèrement amélioré et 2 variantes basées sur le principe du Sudoku).

Un effort sera mis sur le graphisme pour donner à l'utilisateur l'impression d'un jeu riche en environnements diverses.

Comme il s'agit d'un 3in1, le menu suivra le même flowchart (3 profils, jeu présenté sous forme d'île, ...).

3.1 Richesse du Graphisme

L'amélioration des graphismes se fera sur 2 axes:

- ⇒ Changer les backgrounds (4 nouveaux backgrounds).
- ⇒ L'île soutenant le temple (Voir image ci contre) servant de plateau sera gardée mais déclinée dans les 4 saisons (Printemps, Eté, Automne, Hiver) :

Printemps



Eté





Game concept de (SudokuDeluxe3in1)

Automne



Hiver



Preview de ce que pourrait être le plateau pour les 4 saisons.

Ces environnements doivent présenter de la "fraicheur", de l'humour et paraître moins austères et plus fun que le Sudoku de SMM3in1.

3.2 Les jokers

Le but de ces jokers est d'aider le joueur si jamais il est bloqué dans une grille. Le joueur gagne un joker à chaque fois qu'il termine une grille.

Pour utiliser un joker, le joueur doit aller en pause (softkey gauche). Au lieu d'entrer directement dans le menu pause, un cadre avec une liste contenant les entrées suivantes va apparaître :

- ⇒ Pause
- ⇒ Joker 1

- ⇒ Joker 2
- ⇒ Ect...

Dans ce pop-up se trouve aussi un rappel du nombre de jokers que le joueur pourra utiliser s'il le désire puisqu'il pourra activer autant de jokers qu'il en aura gagné.

Le plateau de jeu est toujours affiché en fond en dessous du cadre pop-up pour la liste d'entrées.

L'effet des jokers dépendra du mode de jeu.

3.3 Le mode Classique et 2 variantes

3 modes de jeux différents seront disponibles :

- ⇒ Mode Classique (Sudoku tel que tout le monde le connaît et qui sera identique au niveau du gameplay à la version présente dans SMM3in1).
- ⇒ Le mode Diamants (même gameplay que le mode Classique mais les chiffres deviennent des diamants).
- ⇒ Le mode Sudo-Roue (Variante où les interactions avec les roues deviennent l'élément clef, les chiffres étant déjà placés au démarrage du jeu).

3.3.1 Mode classique

Le but du jeu est de remplir la grille en respectant le fait que toutes les lignes, colonnes et cases soient remplies avec des chiffres de 1 à 9 sans qu'il n'y ait aucun doublon dans l'une d'entre elles.

3.3.1.1 Même fonctionnement que dans SMS3in1

Ce mode de jeu est celui présent dans le SMM3in1 à savoir un jeu de Sudoku tel que tout le monde le connaît avec un code couleur sur les chiffres et les cases afin de connaître leur état :

- ⇒ Case :
 - **Cases éditables** : Ce sont les cases blanches.



Game concept de (SudokuDeluxe3in1)

- **Cases non- éditables** : Ce sont les cases rouges. Les chiffres sont présents sur la case dès le début de la partie.

⇒ Chiffre :

- **En Noir** : couleur par défaut pour donner aucune indication aux joueurs (Utilisés sur les cases non-éditables et, uniquement en difficile, sur les éditables.)
- **En vert** : Ce sont les chiffres sans conflit avec un autre chiffre (Utilisés sur les cases éditables sauf en moyen et difficile).
- **En rouge** : Ce sont les chiffres en conflit avec un autre chiffre (Utilisés sur les cases éditables sauf en difficile où les chiffres mal placés seront quand même en noir.)



Les 3 modes de difficulté "Facile", "Normal" et "Difficile" seront conservés, mais les paramètres définissant chaque difficulté (nombre de case bloqué, aide visuelle à la résolution de la grille.) seront ajustés pendant le level design.

3.3.1.2 Des grilles en plus

Le nombre de grilles sera augmenté. Le level design du Sudoku utilise des grilles pré-générées. Ce nombre sera porté à 150:

- ⇒ 30 pour la difficulté Facile,
- ⇒ 70 pour la difficulté Moyen,
- ⇒ 50 pour la difficulté Difficile.

Dans le menu, un système plus ergonomique sera mis en place dans l'écran de sélection du choix de niveau pour accéder aux grilles de manière plus rapide qu'avec la liste.

3.3.1.3 Joker

Voici le type d'aide possible pour ce mode de jeu:

- ⇒ Aide type 1: Résoudre une case choisie par le joueur.
- ⇒ Aide type 2: Résoudre 2 cases au hasard.

3.3.2 Mode Diamants

Le mode Diamants reprend les mêmes principes de jeu que le mode Classique excepté qu'il s'agit de 9 diamants à la place des 9 chiffres.



Les diamants

3.3.2.1 Principe de jeu

La résolution de la grille devient alors plus complexe. L'utilisateur doit se souvenir des formes et couleurs alors que le mode classique fait appel au sens mathématique de l'utilisateur.



Preview de ce que pourrait être le mode Diamants

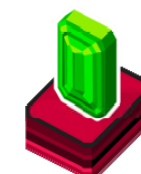
Pour aider l'utilisateur, la barre de Diamants sera toujours présente. Comme dans le mode Classique, il existe deux états de cases (Editables et non-éditables, blanches et rouges.) et trois états de diamants mais ces derniers sont différents.

La diversité des couleurs utilisée pour les diamants impose cependant de changer les codes couleurs pour ces états dans le mode Diamants:

⇒ **Diamant de couleurs:** Il s'agit des diamants par défaut. (Sur une case éditable.)



⇒ **Diamants de couleur entourés d'un cerne blanc :** Il s'agit des diamants bloqués. (Sur une case non-éritable.)



⇒ **Diamants noirs et blancs:** Il s'agit des diamants en conflits. (Sur une case éditable ou non.)



3.3.2.2 Les grilles

Le mode Diamants utilisera les mêmes grilles que le mode Classique.

3.3.2.3 Joker

Voici le type d'aide possible pour ce mode de jeu:

- ⇒ Aide type 1: Résoudre une case choisie par le joueur. La case sous le diamant deviendra verte et le restera pour la fin de la partie.
- ⇒ Aide type 2: Résoudre 2 cases au hasard. Un effet visuel indiquera, sur le moment, les 2 cases résolues mais par la suite, aucune indication n'aidera l'utilisateur à se souvenir des 2 cases résolues.

3.3.3 Mode Sudo-Roue

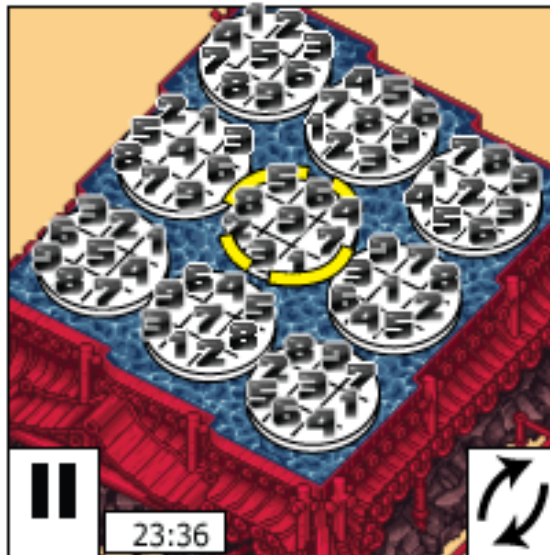
3.3.3.1 Principe de jeu

Le mode Sudo-Roue est un mode un peu différent des 2 modes précédents.

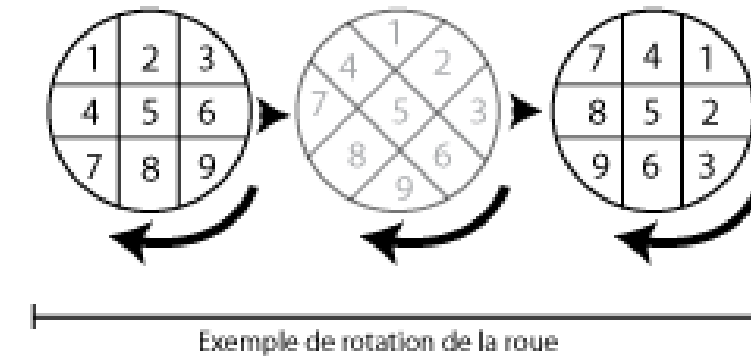
Le plateau contient toujours 9 blocs de 9 chiffres mais ces blocs ne sont plus des carrés mais des roues.



Game concept de (SudokuDeluxe3in1)



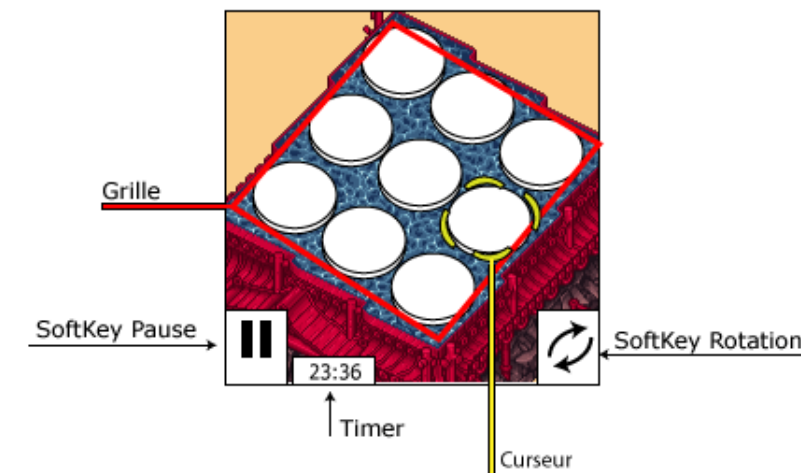
⇒ Tourner la roue sélectionnée.



3.3.3.2 Affichage

L'affichage reflétera les 2 types d'interactions:

⇒ Le déplacement d'une roue à l'autre aura ce rendu:



Une softkey permettra de passer dans l'état où on peut tourner la roue sélectionnée.

L'utilisateur se retrouve face à une grille totalement remplie. Il ne place plus les chiffres. La grille a été complètement mélangé en tournant les roues. La grille est donc remplie mais dans un désordre complet.

Le but du jeu est de faire tourner les roues une à une pour les replacer de telle sorte que la grille soit résolue selon les règles du Sudoku classique, à savoir que chaque lignes et colonnes soient remplies avec des chiffres de 1 à 9 sans qu'il n'y ait de doublon nulle part.

Contrairement aux deux autres modes de jeux, les chiffres n'auront que deux états, "**Chiffres Noirs**" et "**Chiffres Rouges**". Les chiffres rouges signifiant qu'il existe un conflit entre au moins deux chiffres sur la ligne ou la colonne.

Les roues quand à elles auront deux états possibles :

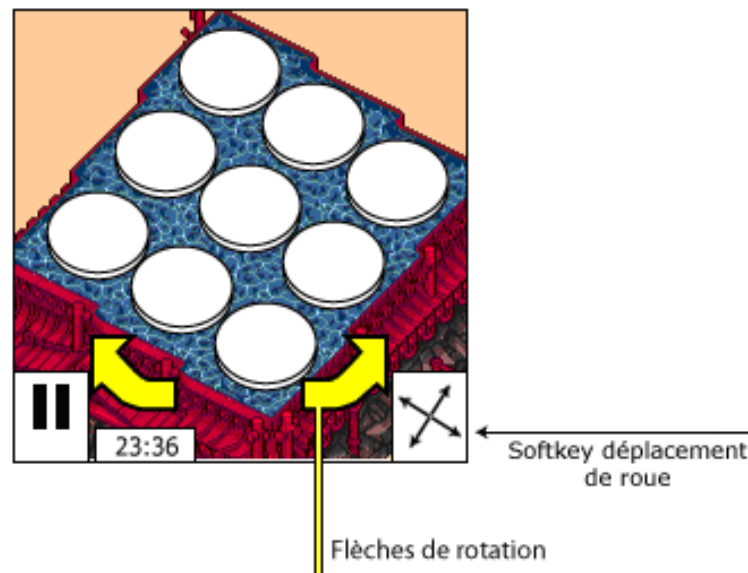
- ⇒ **Roues blanches** : Il s'agit des roues de bases.
- ⇒ **Roues vertes** : Il s'agit des roues qui indiqueront au joueur qu'au moins 3 d'entre elles sont correctement alignées (Verticalement ou Horizontalement).

L'utilisateur sera confronté à 2 types d'interactions:

- ⇒ Déplacement d'une roue à l'autre.



Game concept de (SudokuDeluxe3in1)



La même sofkey (mais avec une icône différente) permettra de revenir au déplacement d'une roue à l'autre.

Voici un exemple de ce que pourrait être le Sudo-Roue visuellement:



⇒ Les grilles:

Le mode Sudo-Roue utilisera les mêmes grilles que le mode Classique.

3.3.3.3 Joker

Voici le type d'aide possible pour ce mode de jeu:

- ⇒ Aide type 1: Bien placer une roue. La roue bien placée changera de couleur.
- ⇒ Aide type 2: Afficher 2 roues qui tournent jusqu'à atteindre leur bonne position, puis les faire repartir dans le sens inverse pour revenir à leur position initiale (les 2 en même temps).

4. Analyse du marché (30/03/12)

4.1 Solitaire/Sudoku Deluxe



Développeurs : Digital Chocolate.

Testé : OUI.

Impression générale : Sudoku basique.

Le Sudoku est basique et sans atout spécifique si ce n'est d'avoir des grilles aléatoires dans 5 difficultés différentes, le succès du jeu étant dû à l'association du Solitaire et du Sudoku ce qui confère au jeu une impression de contenu important.

⇒ **La combinaison de deux modes populaires dans l'inconscient collectif semble clairement être le facteur du succès.**

4.2 Platinum Sudoku II (Gameloft)



Développeurs : Gameloft.

Testé : OUI.

Impression générale : Doit servir pour le design d'inspiration.

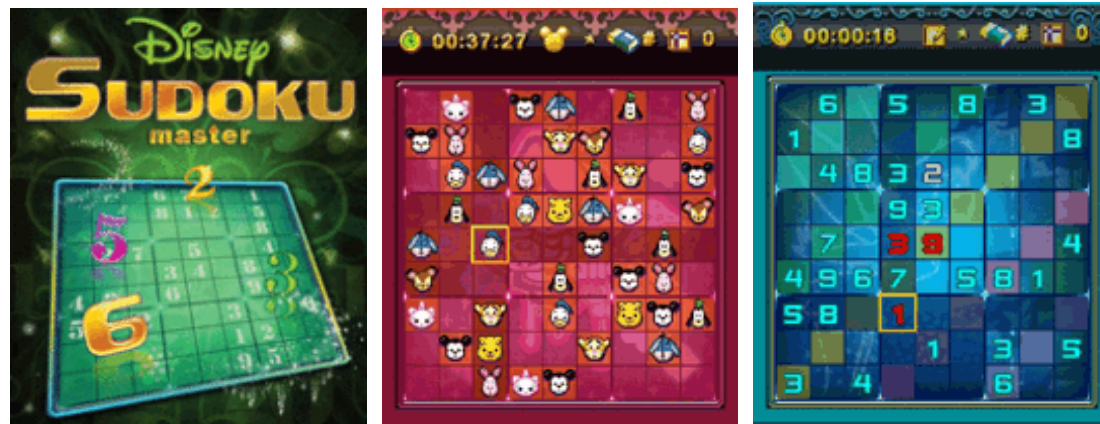
Le jeu propose des grilles aléatoires que le joueur peut remplir selon 5 modes de difficultés différentes. Le joueur se voit donner des aides visuelles (peut-être gênant un peu la visibilité du plateau de jeu) ou alors il peut choisir de dépenser des jetons qu'il gagne pour débloquent une aide qui peut être de remplir une case à sa place par exemple.

⇒ **Exploiter les idées d'aides et de jetons.**



Game concept de (SudokuDeluxe3in1)

4.3 Disney Sudoku Master



Développeurs : Disney.

Testé : OUI.

Impression générale : Moche et peu lisible

Pourtant issue de l'univers Disney, le jeu semble étrangement austère et ne reflète pas assez l'univers concerné. L'utilisation de visages facilement identifiables pour remplacer les chiffres dans un des modes de jeu est cela dit une bonne idée mais non aboutie (Visibilité délicate et difficulté de se rappeler quel visage associer à quel chiffre)

⇒ **Se réapproprier le mode avec les visages, à savoir remplacer les chiffres par des symboles adaptés à notre produit.**

4.4 Café Sudoku



Développeurs : Digital Chocolate.

Testé : OUI.

Impression générale : Simple et agréable à l'œil

Avec leur gamme Café, Digital Chocolate délivrent un concept qui est de gérer son café grâce aux points gagnés en jeu. Pour le Sudoku, il n'y a qu'un mode de jeu basique dans 4 difficultés avec des aides visuelles (En fonction de la difficulté) et des aides que le joueur peut activer (Comme remplir une case).

⇒ **Exploiter les aides à activer en jeu.**

5. Evaluation du cout du projet

A remplir par l'équipe projet après la première livraison du GameConcept.

⇒ Game Design : 30 jours ouvrés

- 20 pour le menu,
- 4 pour le Sudoku classique,



Game concept de (SudokuDeluxe3in1)

- 2 pour le mode diamant,
- 4 pour le mode roue.

⇒ Graphismes

⇒ Sons

⇒ Développement

⇒ Suivie de production

⇒ Cout annexe (Traduction, ...)