

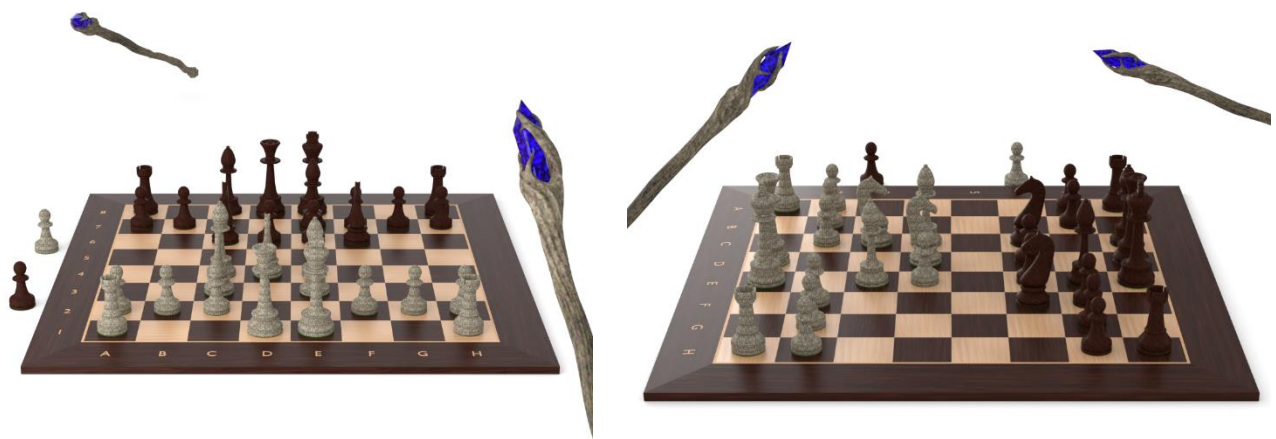
DRAGONS ET INNOCENT

Ce projet GD a été réalisé pendant la semaine d'examen de deuxième

By: Thomas Logé

Contexte :

Dragons et Innocent est un jeu d'échec basé sur le monde d'Harry Potter. Dans ce jeu nous incarnons un élève de Poudlard pendant son court d'échec magique. Évidemment les règles des échecs magiques et les échecs des moldus sont différents. Dans Dragon et Innocent à chaque fois que vous prenez un pion de votre adversaire vous piochez une carte sortilège, le joueur commence avec 4 sortilèges. Il existe 3 types de sortilège (les sortilèges d'attaque, de défense et piège) les sorts d'attaque pourraient rendre immobile un pion de l'adversaire, un sort de défense pourrait être une protection de magie qui empêcherait votre adversaire d'attaquer un de vos pions, Et un sort piège rendrait une des cases du plateau dangereuse pour votre adversaire. L'idée de Dragons et Innocent est de rendre la stratégie des jeux d'échec plus poussée en forçant le joueur à mélanger les règles du jeu d'échec avec ces sorts.



Information Générales :

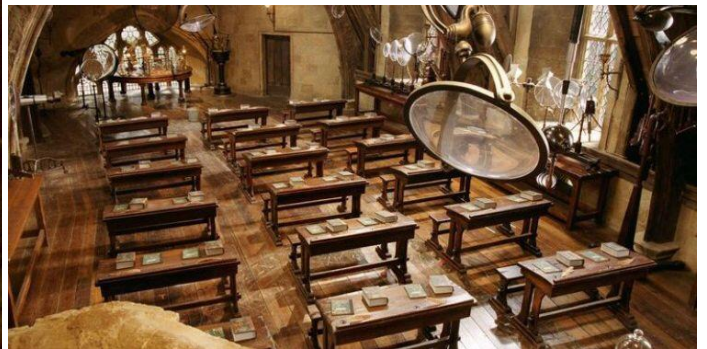
- Titre : Dragons et Innocent
- Genre : jeu d'échec
 - o J'ai choisi de reprendre les règles des échecs pour une raison, tout le monde connaît les règles des échecs. Si je me mets dans la peau d'un joueur, je trouve plus simple d'avoir un jeu avec des règles solides et concrètes que je connais puis construire par-dessus que de commencer à zéro. Cela favoriserait le joueur à ne pas se démorale si « il/elle » ne comprend pas le jeu.
- Caméra : première personne/ troisième personne
 - o Pour la caméra je pense qu'il est important de laisser le joueur parcourir et de voir le jeu d'échec sous plusieurs angles, pour faciliter le joueur à percevoir les futurs coups de son adversaire.
- Mode de jeu : tour par tour
 - o Les règles de base des échecs sont en tour par tour, nous pouvons le faire autrement mais je pense que le tour par tour est très important, chaque coup que le joueur doit

jouer est chronométré, son temps n'est pas infini. Cela rajoute une certaine pression sur le joueur, il ne sait jamais si bouger un de ces pions pourrait être une victoire ou défaite. Le temps pourrait aussi devenir une stratégie que l'adversaire pourrait utiliser contre vous.

- Plateforme : pc, mobile
 - o Je pense que si on vise une vaste cible il est important que notre jeu soit accessible par tout le monde, une application mobile pourrait rendre cela possible. Dragons et Innocent n'a pas besoin d'être un jeu très poussé niveau graphisme. Si le gameplay et fonctionnement du jeu plaisent au public peu importe si le jeu est considéré comme « moche » ou « pas beaux » on n'aura une base solide sur quoi construire.
- Cible : casual, midcore et hardcore
 - o Je pense qu'il est possible de viser une large cible pour Dragons et Innocent, Le fait que les joueurs peuvent jouer au jeu comme un jeu d'échec normal pourrait attirer les « casual ». Si la personne (« midcore ») a déjà une bonne compréhension des échecs il peut essayer de combiner une stratégie avec ces cartes de sortilèges. Et les hardcore gamers peuvent mélanger des stratégies poussées avec leur sort.

Pitch :

Vous êtes un nouvel élève de Poudlard l'école des sorciers et vous voyez une affiche pour un nouveau club d'échec magique. Vous êtes ensuite projetée dans une salle de classe avec un professeur magicien qui servira de tuteur. Ce professeur expliquera au joueur la mécanique de Dragons et Innocent (le système des sorts et mana) après ce petit tutoriel le joueur aura la chance de faire une partie contre le professeur, et à la fin de cette partie le joueur pourra accéder au jeu.



Intentions :

- Les règles de base et la compréhension du jeu ;
- Des situations de jeu à comprendre et des puzzles ;
- Des stratégies avancées et études sur le jeu ;

Références :

Magic Chess Bang Bang :

- **Description :** *Magic Chess est un jeu complexe basé sur un mode de stratégie qui se joue à 8 joueurs, les joueurs doivent se battre entre eux où avec des personnes en ligne sur un plateau d'échiquier magique. Le but du jeu est d'acheter et d'améliorer votre héros et son armée, vous pouvez customiser votre armée pour faire des combos qui détruira des adversaires plus coriaces.*
- Dans « Magic Chess bang bang » je me suis inspiré de l'idée de combos de votre armée, dans « Dragons et Innocent » l'aspect des combos est le mélange entre vos cartes sorts et les règles basiques des échecs.



5D chess:

- **Description :** *Les échecs en 5D permettent de voyager dans le temps, pour chaque tour que le joueur joue une ligne temporelle se crée, mais si le joueur décide de jouer une pièce dans une case précédente, une nouvelle ligne temporelle se crée. La simplicité de cette nouvelle règle fait tout sa difficulté puisqu'il est possible de se retrouver en échec à traversé plusieurs boucles temporelles.*
- Pour « 5D chess » j'ai beaucoup l'aspect de remonter dans le temps et créer une toute nouvelle partie à cause de cela. Je voulais aussi une mécanique de jeu simple mais qui pourrait complètement changer la manière dont on joue aux échecs, C'est là où j'ai eu l'idée des cartes sorts.



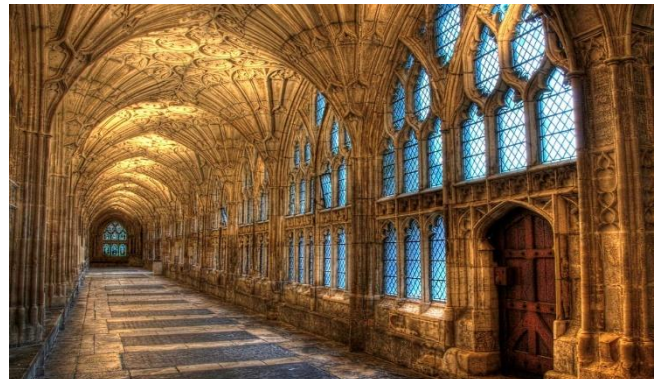
Giga Chess :

- **Description :** *Giga Chess est une défense de héros sur un échiquier. Avec votre parti personnalisé de Cavaliers, Tours et Fous, défendez contre les vagues incessantes de Pions ennemis d'assaut le fond du tableau. Les formations incassables et les marches constant de vos ennemis transforment les échecs de combustion lente à rush tactique dans cette version nouvelle et addictif du jeu classique de la stratégie.*
- Dans « Giga Chess » l'aspect puzzle m'avais beaucoup plus, et une manière d'implémenter cela pourrait être un nouveau mode de jeu « puzzle » pour challenger le joueur, On n'aura la possibilité de choisir la difficulté du puzzle, si on désactive les cartes sort, etc....



Direction Artistique :

Pour ma direction artistique vue que je suis partie avec un thème Harry Potter, j'aimerais rester avec ce thème et atmosphère magique.



Graphismes :

Comme je les déjà citer au paravent les graphismes est quelque chose de second a mes yeux. Si le gameplay est apprécié par les joueurs seulement là on pourra améliorer les graphismes, un prototype peut vite être crée sur Unity avec des assets et matériaux gratuits.



Scénario :

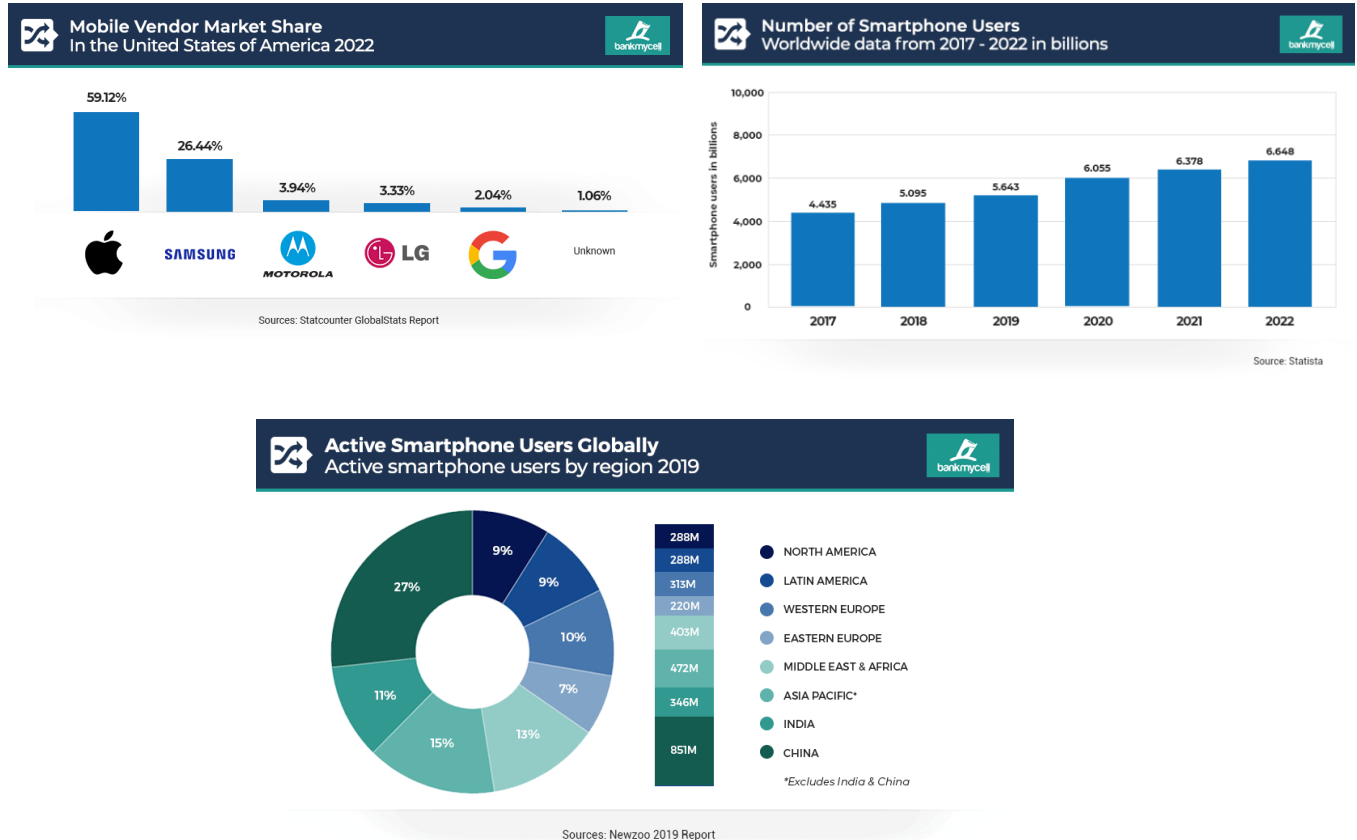
Vous êtes un nouvel élève de Poudlard l'école des sorciers et vous voyez une affiche pour un nouveau club d'échec magique. Vous êtes ensuite projetée dans une salle de classe avec un professeur magicien qui servira de tuteur. Après avoir battu votre professeur il vous explique que la coupe du monde d'échec magique se déroulera à Poudlard cette année, votre but sera de vous entraîner le plus possible pendant un mois contre vos camarades de classe pour gagner des nouveaux sorts et apprendre des nouvelles tactiques d'échec pour ensuite être prêts à entrer dans le tournoi. Dans ce tournoi vous allez affronter une série de mini boss avec différentes tactiques pour ensuite affronter le boss final pour remporter la coupe. Mais si vous perdez plus de trois fois dans ce tournoi ces « Game over ».

Synopsis :

Vous venez d'entrer dans le club d'échec de Poudlard et votre but principal est de remporter le tournoi d'échec.

Précision sur la cible :

Comme je l'ai expliqué auparavant, j'aimerais toucher les casuels, midcore et hardcore gamer et pour cela je pense que Dragons et Innocent doit être accessible sur application mobile et pc. 6,64 milliards de personnes possèdent un téléphone, dans le monde entier 83.72% de la population est connectée entre elle grâce à cette appareil. En Chine le marché mobile explose avec plus de 918.45 millions d'utilisateurs physiques et un marché estimé à 80 milliards de dollars en 2020 avec une croissance de 20% à 25%. Et pour finir Apple détient 59.12% du marché américain mobile suivi par Samsung avec 26.44% cela veut dire que la plupart de la population détient un téléphone plus puissant que l'Apollo 11.



Gameplay Principale :

Le gameplay principale sera le mélange entre vos sortilèges, votre mana et vos pions. Le but du jeu est d'apprendre au joueur des stratégies d'échec, on apprend les règles dans le tutoriel, les situations de jeu et puzzle sont dans le mode de jeu puzzle, au plus le joueur avance au plus il est face à des stratégies plus complexes et utilise par des professionnelles, et finalement il est toujours possible de mettre des visages connus au échec comme étudiant de Poudlard.

Caméra :

Pour la caméra je pense qu'il est important de laisser le joueur parcourir et de voir le jeu d'échec sous plusieurs angles, pour faciliter le joueur à percevoir les futurs coups de son adversaire.

Contrôle :

Les contrôles se feront principalement à la souris et le doigt, sur ordinateur le joueur pourra choisir le pion qu'il désire avancer en cliquant dessus et en cliquant sur la case qu'il veut le poser, il pourra cliquer sur la carte et la faire déposer sur un de ces pions, un pion adverse ou une case. La version mobile sera similaire. Le joueur pourra taper sur son pion puis ensuite taper sur la case qu'il désire même chose pour les cartes.

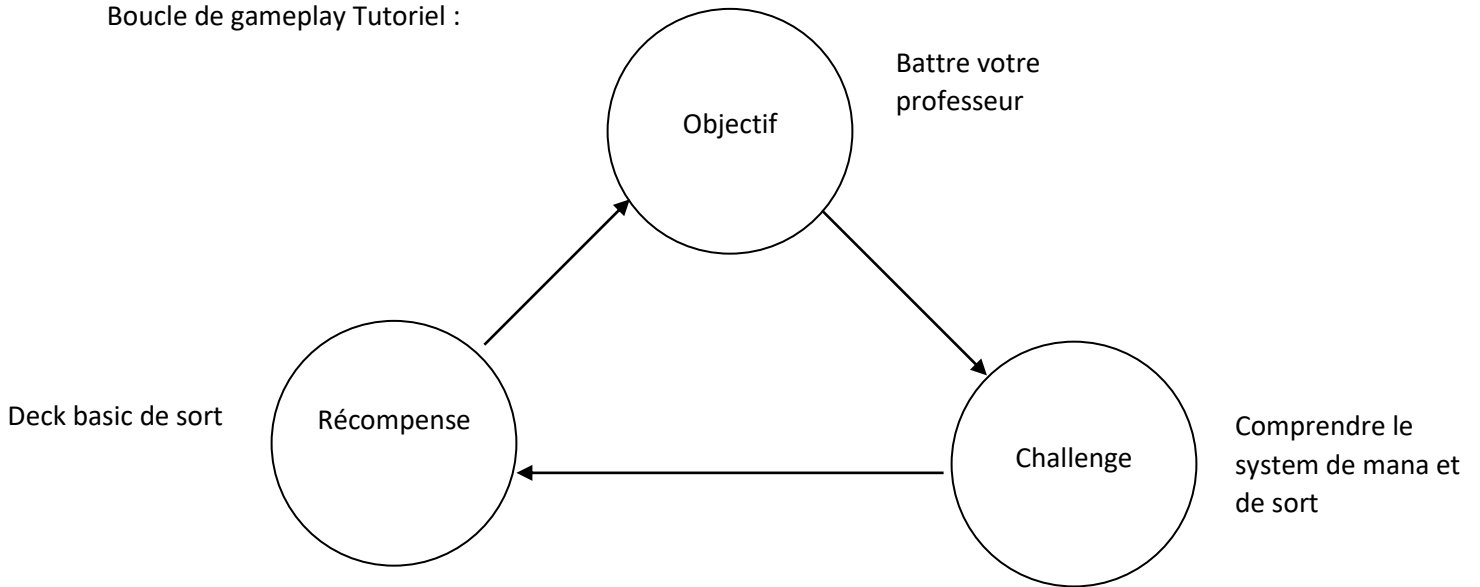


Personnage :

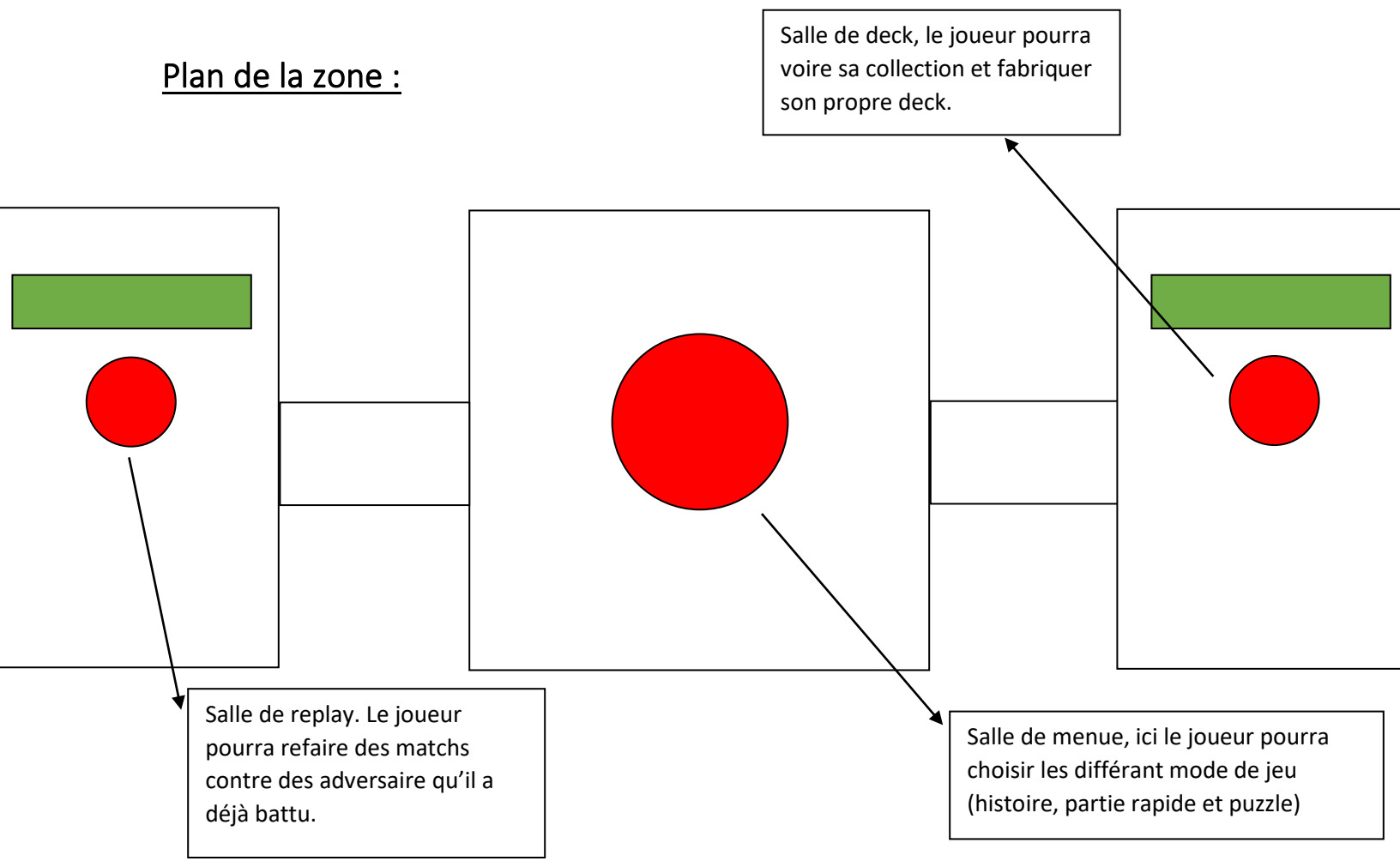
- Harry Potter
- Hermione Granger
- Professeur Albus Dumbledore
- Draco Malfoy
- Lord Voldemort
- Professor Severus Snape
- Ron Weasley
- Gellert Grindelwald
- Rubeus Hagrid
- Dobby
- Professor Minerva McGonagall
- Sirius Black
- Remus Lupin

Level Design et boucle de gameplay :

Boucle de gameplay Tutoriel :



Plan de la zone :

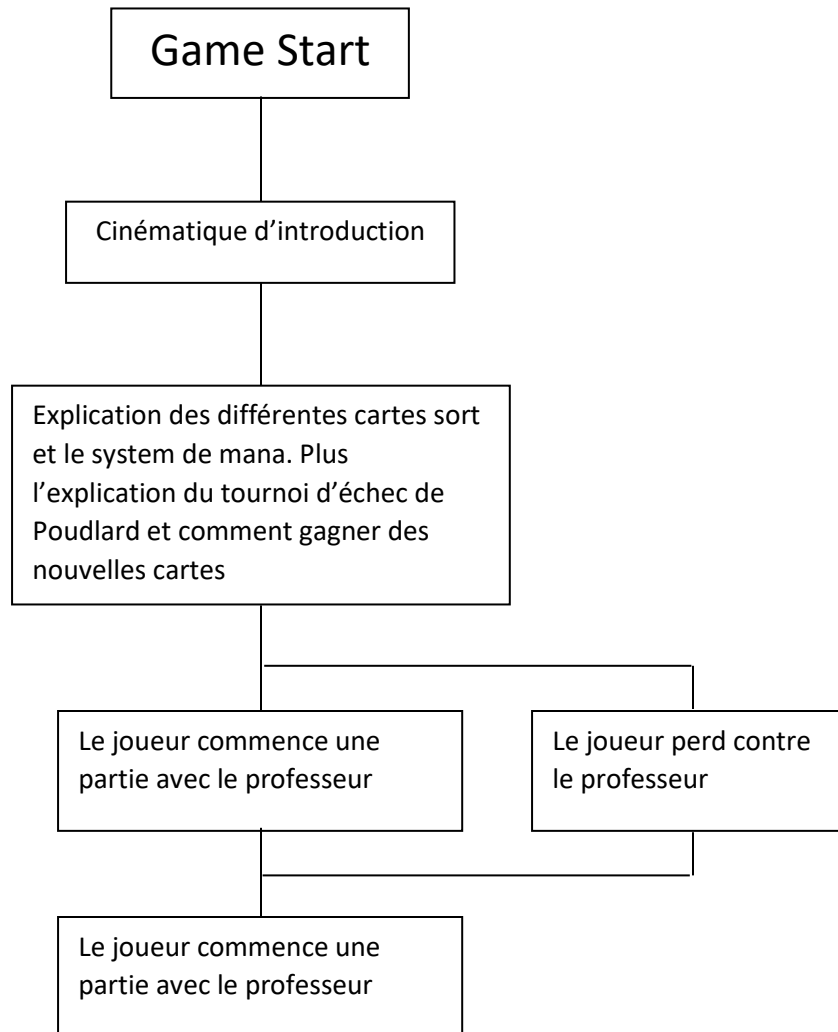


Liste des niveaux :

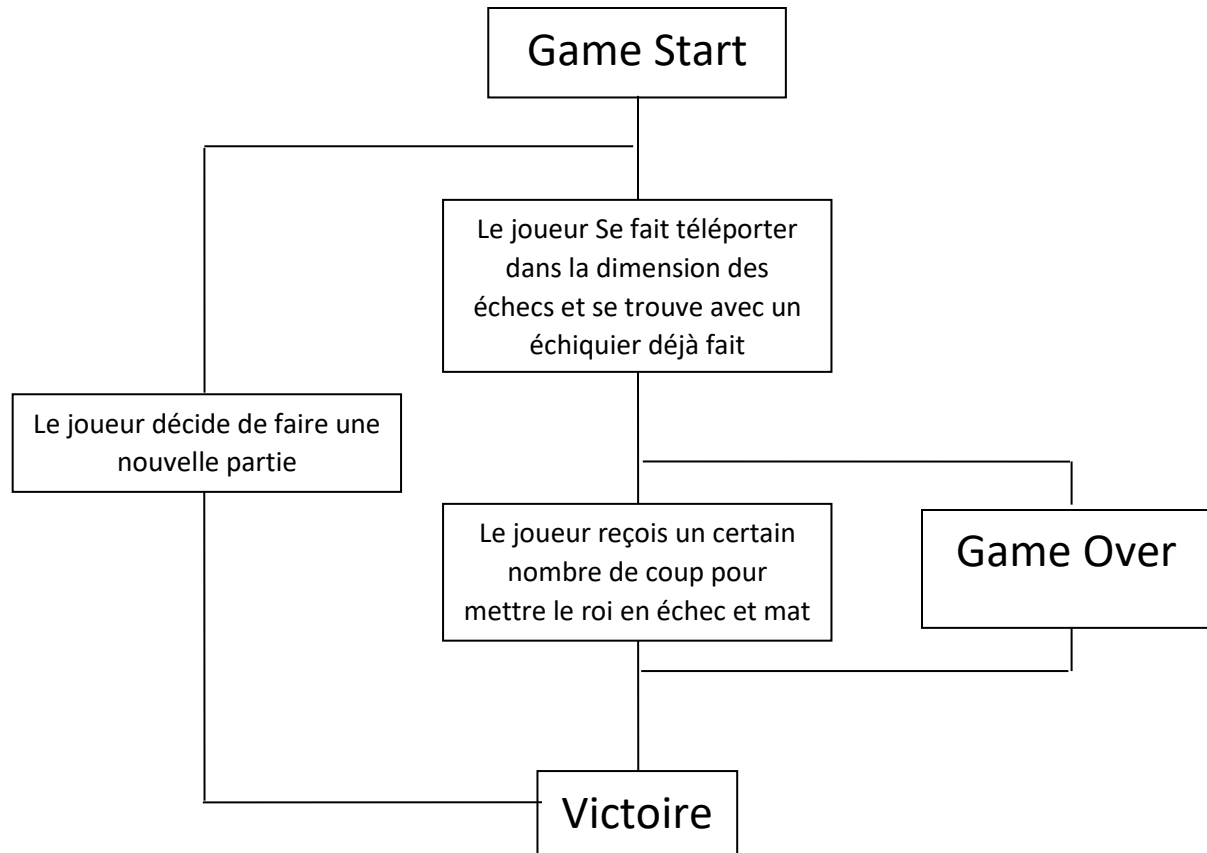
- Tutoriel
- Partie rapide
- Mode histoire
- Puzzle

Diagram de flow :

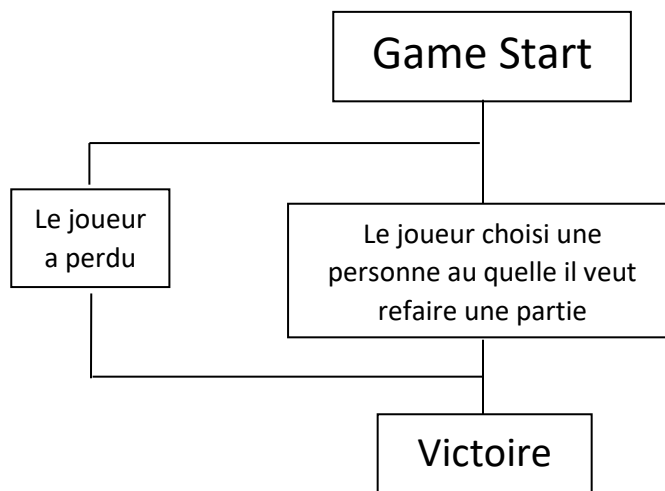
Tutoriel :



Mode puzzle :



Mode Replay :



Mode histoire :

