Soutenance 1

**Introduction :**

Bonjour à tous,

Je suis Noah-Matthieu Abi-Chahla, le CEO de WarpGate Studio et le chef de ce projet. Je suis accompagnée de mon équipe talentueuse que je vais laisser se présenter.

WarpGate Studio est une entreprise spécialisée dans le développement de jeux vidéo. Fondée par 5 étudiants ayant pour objectif de réaliser le meilleur jeu possible, notre studio a pour mission de créer des expériences de jeu uniques et immersives. Notre approche se base sur l'adaptabilité, la créativité et une attention aux détails, ce qui nous permet de concevoir des jeux qui captivent et engagent tous types de joueurs.

Nous sommes ici pour vous présenter "The Timeless Chronicles: Eon’s Legacy", un jeu : un rogue-like modernisé, intégrant la 3D et un multijoueur jusqu'à 4 joueurs représentant notre première incursion dans un travail collaboratif et coopératif à Epita.

Pour vous en parler plus en détail et vous faire découvrir la richesse et la diversité de nos héros traversant les époques, je passe la parole à Otto, notre spécialiste des personnages et de la narration. Il va vous immerger dans l'univers que nous avons créé et vous montrer comment chaque personnage contribue à l'expérience unique de *"The Timeless Chronicles".*

Partie 2:

Au commencement, le dieu Eon créa le temps grâce à 4 portails dispersés à travers différentes époques, qu'il protégea par des gardiens.

De nos jours, un dieu jaloux fit corrompre Eon et les gardiens du temps par une force maléfique.

Dans ces derniers instants de bon-sens, Eon a invoqué les plus grands guerriers de l'Histoire afin de le vaincre.

Ces derniers, arrachés de leur époque, doivent donc vaincre le dieu corrompu et trouver le moyen de rentrer chez eux, ce avec l'aide d'un un mystérieux marchand.

- Râ, archer issu de l'égypte antique.

Il avait participé à une guerre entre l'Empire Egyptien et la Perse afin de nourrir sa petite sœur.

Traumatisé par ces années de guerres, il avait prit sa retraite afin de devenir fermier, mais doit maintenant reprendre les armes contre Eon.

- Messir Geoffroy de Gaumont, chevalier du XIIIème siècle

Un chevalier sous les ordres du roi Louis IX, accusé faussement de trahison par ses rivals, il a dû fuir et abandonner la voie de la chevalerie mais il compte bien

récupérer son honneur.

- Hans von Doof, scientifique contemporain

Il a révolutionné par ses invention le milieu du XXIème siècle. Mais un accident de laboratoire lui a coûté des milliards de dollars ainsi que sa société.

Il a donc vécu ces 3 dernières années tel un paria, rejeté par la société, mais la venue d'Eon lui a redonné un but dans la vie.

- K. , un tueur à gage de la société post-guerre nucléaire du XXIIème sciècle

Il est issu de la 2nd génération née après la 3ème guerre mondiale. Dans cette société brutale, il est très dure de survivre, et l'assassin anonyme surnommé K. ,

tue pour de quoi manger.

Partie 3:

* Classes
* Nb Joueur
* Systeme de connection (multijoueur)

Le Jeu:

"The Timeless Chronicles: Eon's Legacy" est un jeu épique réunissant jusqu'à quatre joueurs dans une grande aventure à travers quatre niveaux distincts. Il vous plonge dans un monde où la coopération est la clé du succès, car chaque classe apporte des compétences uniques nécessaires pour progresser dans le jeu.

(À ce stade, j'explique les quatre classes)

Il n'y a aucune limite dans le choix des classes ; chaque joueur peut prendre la classe qu'il souhaite, même si un autre joueur l'a déjà prise. Cela permet à chaque joueur de jouer selon son style préféré et de permettre au équipe d’élaborer leur propre stratégie. Comme je l'ai dit, la coopération est un point très important. C'est pourquoi notre jeu aura un système de lobby créé par un joueur que les autres pourront rejoindre pour tous se connecter au même serveur. Ainsi, les joueurs pourront interagir ensemble sur une même carte à chaque niveau.

Vous pouvez aussi créer un compte personnalisé avec un mot de passe crypté pour plus de sécurité lors des communications avec le serveur, et également la possibilité de sauvegarder votre mot de passe sur votre machine pour une connexion plus rapide. La création d'un compte permet de sauvegarder vos informations, y compris vos meilleurs scores, consultables sur le site dédié au jeu. je laisse Maintenant la parole à Nathan pour expliquer le déroulement d'une partie type.

Partie 4:

* Déroulement d’un niveau (3 parties: taper ai, marchant, boss)
* Boss / AI
* Marchand
* Mécanique de mort
* Mécanique des pièces
* Portal

Déroulement d'un niveau:

Chaque niveau se déroule essentiellement de la même manière. Ils sont divisés en 3 phases distinctes.

La première phase consiste à affronter des monstres pour localiser la salle du boss. Il existe différents types de monstres en fonction du niveau dans lequel on est : des montres qui tape au corps à corps, des montres qui tirent des projectile à distance et même des montres volants. Pour chaque montre tuer une somme d’argent sera gagné pour tous les joueurs ainsi qu’un nombre d'expérience qui permet d’augmenter le niveau des joueurs. L'expérience et les niveaux sont les mêmes pour tous les joueurs.

La deuxième phase est un combat contre le boss. Ce combat est très dur, il faudra donc que les joueurs collaborent pour tuer le boss. Une fois le boss tué un portail apparaîtra et chaque joueur pourra choisir une ou plusieurs compétence en fonction du niveau gagner au cours de la partie.

La dernière phrase est un portail qui te transporte dans le temps vers le prochain niveau et durant ce trajet une salle avec un marchand apparaît pour permettre au joueur de se ravitailler. Cette mécanique de marchand utilise les pièces récoltées durant le combat contre les monstres pour acheter différentes portions.

Si un joueur meurt durant la partie il devient un fantôme et il pourra créer un marqueur afin de donner une position mais il fera perdre à son équipe un certain nombre d'expériences.

Je vais maintenant laisser la parole à notre chargée de communication pour qu’il vous présente les stratégies de communication.

Partie 5:

* public visé : Joueur expérimenté
* Mise en œuvre : Réseaux sociaux, bande annonce, FAQ.
* KickStarter

Pour ce jeu, notre objectif central consiste à captiver et fidéliser les joueurs expérimentés, une communauté exigeante qui recherche des expériences de jeu uniques.

Dans cette optique, nous avons minutieusement élaboré une présence stratégique sur divers réseaux sociaux tels que X, Instagram, Youtube, et Twitch, afin de créer une communauté dynamique et engagée.

Notre stratégie de promotion s'étend bien au-delà des simples publications. Pour susciter l'enthousiasme, nous avons opté pour une bande annonce percutante qui dévoile les aspects captivants du jeu. De plus, des démos en direct sont régulièrement organisées, offrant aux joueurs un avant-goût interactif de l'expérience de jeu.

Pour concrétiser notre vision, dès le début de la campagne, nous avons lancé une campagne sur Kickstarter. Cette plateforme de financement participatif a permis à notre communauté de contribuer financièrement au projet, renforçant ainsi l'implication et l'enthousiasme de chacun.

Conclusion :

Nous sommes fiers de ce que nous avons accompli pour le moment et nous sommes heureux de partager notre vision avec vous. Ce projet illustre notre engagement à travailler en équipe pour relever de nouveaux défis, il illustre aussi les nombreuses heures de travail acharné de chaque membre de l’équipe qui a apporté sa touche personnelle.