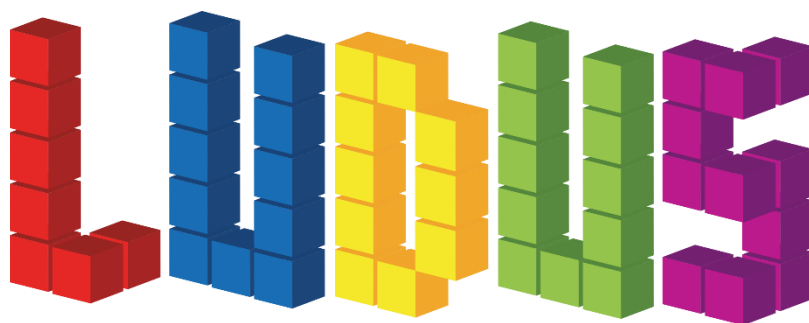


Ludus Académie

Attack of Chess

Concept De Jeu



ACADÉMIE

Gérald Vanelslander
13/06/2022

Table des matières

❖ Contexte

- Informations générales
- Intentions
- Pitch
- Références
- Direction artistique graphique
- Direction artistique audio
- Scénario – Synopsis narratif
- Environnement

❖ Gameplay principal

- Mécaniques principales
- 3C - Personnage
- 3C - Contrôles
- 3C - Caméra
- Boucles de gameplay Macro
- Boucles de gameplay Mid
- Boucles de gameplay Micro

❖ Level Design

- Liste des niveaux

❖ Eléments de jeu

- Eléments interactifs
- Danger
- Collectables
- Bonus

❖ Enseignement

A.Contexte

1. Informations générales

- Titre du jeu : Attack of Chess
- Genre : Action/Réflexion
- Caméra : 1^{ière} Personne
- Un jeu multijoueur en 1 contre 1
- Plateforme : Pc
- Cible : Les joueurs voulant découvrir un jeu à l'aspect compétitif qui mélange un jeu de Stratégie type (Clash Royal) avec un jeu d'échec
- Business model : Gratuit
- PEGI estimé : 10ans

2. Intentions

- But du projet : Le but du projet est de mettre en avant le jeu d'échec, qui est un jeu qui apporte beaucoup de réflexions et d'anticipations. Et pour rendre les parties plus intéressantes mêlée ce jeu à un jeu de stratégie où le joueur devra en plus de faire une partie d'échec. Chaque joueur devra défendre sa zone de l'équipe adverse et chaque personnage du joueur aura une spécificité par rapport aux jeux d'échec, leur but est de faire tomber le roi adverse. Pour se faire la partie d'échec sera joué en blitz (Temps de jeu très court laissant peu de réflexions au joueur). Quand une pièce est récupérée sur la partie d'échec ou dans le mode Attaque/Défense la pièce disparaît des 2 champs de bataille.
- Message du jeu : Le message principale du jeu est de montrer que les échecs se n'est pas qu'un jeu ennuyant, pour les « intellos » mais qu'il peut aussi être très

amusants quand il est mêlé à un autre style de jeu. Que dans la vie on ne fait jamais une seule chose à la fois et qu'il faut parfois se concentrer sur deux choses en même temps.

- Identité que le jeu cherche à atteindre : Le jeu cherche à être un jeu qui pourrait apporter la passion des échecs à certaines personnes. Et à être un des jeux compétitifs les plus joués.
- Comportements voulu du joueur : Que le joueur soit concentré sur ce qu'il fait et qu'il puisse prévoir les situations à venir. Que le joueur soit bon ou pas aux échecs il pourra quand même gagner la partie en renversant le roi adverse d'une autre manière. Les joueurs les plus forts seront ceux qui savent allier les échecs et le jeu de tower defense en même temps en ayant en tête les deux stratégies.

3. Pitch

Savoir allier stratégie, jugeote et réflexion vous aidera grandement dans votre tâche pour devenir le meilleur joueur d'Attack of Chess.

4. Références

- High School Dxd : Pour le principe de l'histoire où cela se base sur un jeu d'échec où chaque protagoniste de la même équipe possède chacun une pièce d'un échiquier

(un personnage peut en avoir plusieurs pièces de la même catégorie ex : 8pions).



- Clash Royale : Pour le style de combat adapté à une partie du jeu.
- Les échecs(blitz) : Qui est un mode de jeu des échecs où les parties sont très rapides et les joueurs ont peu de temps pour effectuer leur déplacement.
- ChessBoxing(sport) : C'est l'idée principal du gameplay qui est de mélanger deux disciplines différentes en une seule et même discipline. Il y a surtout deux types de personnes pratiquant ce sport, les personnes qui savent se défendre en boxe et qui compte sur les échecs pour gagner et les autres qui compte sur la partie box pour gagner.



5. Direction artistique graphique

- Type de graphismes : Le style de graphismes principal sera dans le style fantastique où il y aura plusieurs types d'arène de combat diverse et variée.





- Animation : Les personnages ont chacun leur propre animation de sort, de déplacement. Avec des animations plus impressionnantes en fonction de si l'attaque est puissante ou non.
- Méthodes de rendu : Le jeu est rendu en 3D sur Unity.

6. Direction artistique audio

- Ambiance : L'ambiance sonore qui est voulu, sera bien énergique que le joueur ne s'ennuie pas durant ses phases de combat. L'ambiance changera en fonction de si la personne aura en page principale le jeu d'échec ou le feu de d'attaque/défense.
- Musique : La musique durant la phase d'attaque/défense aura une intention plus fantastique puissant avec des magnifiques musiques épiques qui vont rendre les combats encore plus impressionnants, et une musique plus de taverne pour la partie d'échec.

- Bruitages : Les bruitages dépendra sur quel terrain se déroule le combat et changera en fonction s'il est dans une plaine, dans le désert ou dans un terrain plus volcanique. Dans le jeu d'échec il y aura un bruitage à chaque déplacement de pièce.
- Sons d'interface : Il y aura un signal sonore quand ce sera à son tour de déplacer une pièce sur l'échiquier. Le menu sera aussi équipé de quelques sons.

7. Scénario – Synopsis narratif

Vous êtes le roi de votre royaume ayant perdu le dernier tournoi des nations. Vous n'avez donc pas eux le choix et votre royaume a été mis sur une des régions les plus arides du continent où aucune terre n'est cultivable. Tant bien que mal vous avez survécu, mais vous avez perdu beaucoup d'homme. Et vous vous êtes préparé à l'aide de vos pièces maitresse au prochain tournoi. *Vous recevez un message comme quoi le prochain tournoi commencera dans 3jours.* Vous préparez votre troupe et partez à 16 au combat.

8. Environnement



- L'échiquier au milieu représente que chaque pièce que l'on aura dans son jeu d'échec représente aussi ses combattants.
- Les autres images seront les différents paysages que nous pourrions apercevoir durant notre voyage, pour passer d'un territoire à un autre il faudra vaincre le territoire classé juste avant le sien et donc toutes les arènes seront jouées par le joueur et chaque arène représentera une région de la planète.

B. Gameplay principale

1. Mécanique principale

- Les mécaniques principales du jeu sont la partie d'échec et le placement de vos troupes sur le champ de bataille.

Quelques exemples :

- Si le placement des troupes est mal effectué dans le champ de bataille, la personne pourra facilement être en effectif réduit par la suite car une pièce prise dans le champ de bataille est aussi prise sur le jeu d'échec.
- Si le jeu d'échec n'est pas pris au sérieux l'adversaire pourra facilement gagner l'avantages en prenant les pièces une par une sur le plateau d'échec.

Boucles de gameplay :

- Objectifs : Faire un bon placement sur le champ de bataille.
 - Challenge : Répartir les forces équitablement tut en protégeant son roi.
 - Récompense : Prendre des pièces adverses facilement, et gagner l'avantage sur la bataille.
-
- Objectifs : Faire les bons mouvements sur le jeu d'échec en perdant le moins de pièces possible.
 - Challenge : Ne pas perdre des pièces inutilement, seulement prendre les pièces adverses quand c'est utile.
 - Récompense : Gagnez un avantage sur le champ de bataille.

2. 3C – Personnage

- Rôle : Roi
- Descriptif : Le roi est la pièce maitresse du jeu, s'il tombe la partie est perdue.
- Objectif : Dirigez ses troupes.
- Capacité : Il a la capacité d'encourager une troupe qui leur donne un bonus d'attaque, de défense et de vitesse.
- Nombre de pièce : 1

- Rôle : Reine
- Descriptif : La reine est la pièce la plus forte du jeu elle peut partir en soutien à tout moment aider les pions.
- Objectif : Aider les différents fronts
- Capacité : Elle a la capacité de se téléporter à un pion qui est en danger.
- Nombre de pièce : 1

- Rôle : Tour
- Descriptif : La tour est une pièce puissante qui combat à l'aide de ses poings.
- Objectif : Défendre le roi, détruire les murs adverses.
- Capacité : Quand il avance tout droit pendant un certain temps il gagne en vitesse à chaque seconde jusqu'au moment où il devient inarrêtable, mais s'il rentre en collision dans un obstacle il perd de la vie.
- Nombre de pièce : 2

- Rôle : Cavalier
- Descriptif : C'est une troupe furtive qui se bat principalement à l'épée.
- Objectif : Attaquez les ennemis sans qu'ils vous voient arriver.
- Capacité : Il peut se rendre invisible.
- Nombre de pièce : 2

- Rôle : Fou
- Descriptif : Ce sont les magiciens du groupe il peuvent posséder une classe de sort élémentaires.
- Objectif : Faire des attaques de zone/soigner ses alliés.
- Capacité : Il possède un type élémentaire où il peut utiliser des sorts de type faible/moyen/fort qui utilise un nombre d'énergie donné.
- Nombre de pièce : 2

- Rôle : Pion
- Descriptif : C'est l'avant-garde de l'armée, ils ont l'air fébriles mais ce sont les pièces les plus importantes de la troupe.
- Objectif : Être l'avant-garde et ne laisser aucun ennemi la franchir.
- Capacité : Ils ont la capacité de changer de rôle s'il arrive dans le camp adverse.
- Nombre de pièce : 8

3. 3C – Contrôles

- Plateforme : Pc
- Entrées (inputs) :
 - Le jeu se joue uniquement à la souris, avec laquelle on peut gérer ses troupes.
 - Néanmoins il existe quelque raccourci (Pas essentiel) pour naviguer plus vite entre les pièces.
- Combinaisons : Les combinaisons ne sont pas prédéfinies, elles devront être trouvées par le joueur quand il s'occupera d'attribuer les sorts/compétences à ses pièces.

4. 3C – Caméra

Phase de combat :

- Types de caméra : Caméra vue du haut, caméra 3^{ième} personne
- Contrôle de la caméra : La caméra est fixe mais le joueur peut zoomer et déplacer la vision sur un combat en cours à la troisième personne.

- Placement : La caméra se situe derrière le joueur, à quelque mètre pour qu'il puisse avoir une vue d'ensemble. La caméra a une vue d'ensemble sur la carte avec le déplacement de ses pièces.

Phase d'échec :

- Types de caméra : Caméra vue du haut
- Contrôle de la caméra : La caméra est statique au-dessus du plateau et ne se déplace pas. Aucun contrôle.
- Placement : La caméra est située au-dessus du plan de jeu au centre de l'échiquier.

5. Boucles de gameplay Macro

- Objectif : Être premier au classement
- Challenge : Combattre tous les adversaires, et être constamment attaqué par d'autres joueurs.
- Récompense : La satisfaction d'être le premier joueur mondial, recevoir des skins uniques en fin de saison.

6. Boucles de gameplay Mid

- Objectif : Gagner une bataille
- Challenge : Avoir une meilleure stratégie que son adversaire
- Récompense : Passez au royaume suivant et avoir plus de ressources.

7. Boucles de gameplay Micro

- Objectif : Gagnez son combat
- Challenge : Bien gérer sa barre d'action et faire attention aux renforts ennemis qui pourraient arriver et aussi que la pièce ne se fassent pas prendre sur l'échiquier.
- Récompense : Eliminez un ennemi sur le champ de bataille et sur l'échiquier en même temps.

C. Level Design

1. Liste des niveaux

- Chaque royaume au royaume aura ses spécificités et certaines classe ou compétences seront avantager en fonction du terrain sur laquelle la bataille se déroule. Par exemple : la furtivité du cavalier sur un terrain sableux sera facilement découverte par les traces de pas qu'il laisse derrière lui. Alors que dans des terrains peuplés de forêt ils auront un avantage certains car il sera plus difficile de les détecter.

D. Eléments de jeu

1. Eléments interactifs

- A chaque tour de jeu de la partie d'échec un pop-up apparaîtra sur l'écran qui dit que c'est à son tour de joué.
- Trigger zone :
 - A chaque fois un ennemi apparaît dans le champ de vision d'une de ses troupes un point rouge apparaît sur la carte.

- Si une de nos troupes lance une attaque spéciale ou un sort puissant durant un combat une cinématique de l'attaque apparaîtra.

2. Danger

- Mineur :

- Certains terrains ont des spécificités qui peuvent blesser une de ses pièces. Par exemple dans un terrain volcanique si une pièce se rapproche trop de la lave il risque de prendre un dégât de feu.
- Se focaliser sur un aspect du jeu et délaisser l'autre partie en y jouant vite fait au hasard, te fera certainement perdre la partie.

- Majeur :

- La reine est l'atout le plus puissant des pièces en début de partie la perdre rapidement sera compliqué pour la suite de la bataille.
- Envoyez son roi au front risque d'être dangereux car la perte du roi signifie la perte de la partie.

3. Collectables

- Les collectables sont gagnés en fin de partie à l'aide de coffres qui contiennent des nouveaux sorts, ou des armes, des skins, des améliorations de classe.

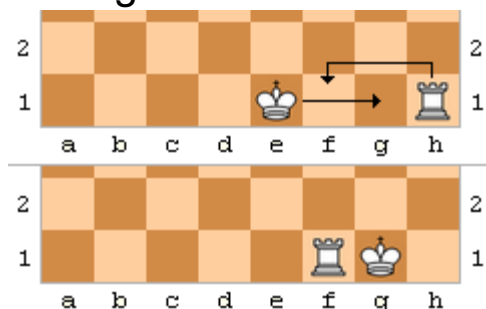
- Il est possible de récupérer sur un cadavre ennemi ses armes, où ses potions. Qui ne sont pas sauvegardé à la fin de la partie.

4. Bonus

- Après chaque bataille gagné le joueur pourra améliorer une de ses troupes qui pourra gagner soit en statistique ou alors obtenir une compétence activable ou passive.
Par exemple :
 - Le bonus en statistique : le joueur pourra choisir dans quel statistique montera le personnage désignée (Une valeur maximale est donnée pour pas que les personnages soit over cheaté).
 - Alors qu'un bonus activable a un cooldown définis genre 5minutes entre chaque utilisation et a une durée définie. Qui donne un boost puissant. Qui consomme un certain nombre d'énergie.
 - La compétence passive est un bonus régulier qui comporte certaines conditions pour qu'elle s'active par exemple : Bersek : Si la pièce est à moins de 25% de s'est point de vie, elle gagne un bonus considérable en attaque et en vitesse.

Enseignements

- Au début du jeu un tuto expliquera au joueur comment se déroule une partie d'échec et le déplacement de chacune des pièces.
- Le joueur devra comprendre qu'aux échecs nos pièces sont toujours en danger et que c'est au joueur d'amener son adversaire dans un piège qu'il n'a pas prévu. Dans une bonne stratégie il faudra toujours sacrifier des pièces pour avancer. Cela se comprendra dans la partie de l'échec et dans la partie de la bataille.
- Quelques petites astuces seront enseignées au joueur comme le principe du rock (le fait de déplacer sa tour avec son roi si aucune des pièces n'ont bouger depuis le début et que la tour en question n'a pas bouger, cela peut s'effectuer une seule fois par partie et peut rendre la stratégie de l'adversaire complètement inefficace.



- Au début du jeu, le jeu expliquera que les échecs ont été créé il y a fort longtemps entre le 3^{ème} et 6^{ème} siècle en Asie. Et expliquera son extension dans nos contrées. Le dieu que vénèrent notre civilisation est Magnus Carlsen,

un génie des échecs, qui est champion du monde depuis 2013.

