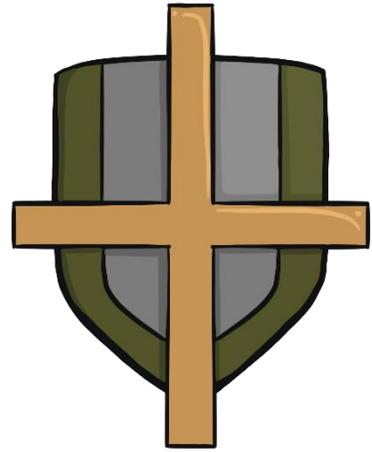


Méthodologie – B4

Knight Unlimited – Groupe 1

Jun 2024



Membres :

DARWICHEH Jana

DESMIER Katia

LY Maxime

Nom du jeu (Unholy Crusades) :

Dans notre jeu, il s'agit de narrer une guerre sacrée, mais pas comme celles décrites dans les récits traditionnels de croisades. Les croisades traditionnelles, souvent perçues comme des guerres menées pour des raisons religieuses pures, sont ici réimaginées sous un jour différent. Unholy Crusades explore les motifs obscurs, les luttes internes, et les sacrifices que chaque personnage doit affronter. De plus, on a choisi un nom en anglais afin d'atteindre un public international.

Logo du jeu :

Le bouclier de notre logo représente la protection d'un élément crucial. Dans notre univers, les deux nations se battent pour quelque chose de précieusement gardé. Notre monde regorge également de secrets à découvrir, tant pour les joueurs que pour les habitants des deux nations. De plus, l'objectif ultime de la quête du joueur est de protéger sa nation contre une invasion démoniaque. Il est donc tout naturel d'inclure un symbole de protection dans notre logo, car la protection est un des axes principaux de notre histoire. Ce bouclier fait aussi penser à un écusson.

Ensuite, la croix de notre logo fait référence à l'aspect "Unholy" de notre titre. Bien que la croix évoque la religion chrétienne, notre jeu explore le thème plus vaste de la religion et de ses secrets. Nous avons délibérément choisi de ne pas utiliser la croix chrétienne traditionnelle, mais plutôt une croix unique, mélange de la croix grecque et de la croix latine, avec des côtés longs et égaux, afin de ne pas faire directement référence à la religion chrétienne.

Couleurs du logo :

Le **gris**, représentant le métal du bouclier, évoque l'acier solide et robuste, rappelant l'époque médiévale.

Le **vert**, symbolisant la nature et l'aventure, est un vert sombre pour refléter une histoire nuancée qui met en valeur la trahison, la malchance, et d'autres aspects complexes.

Le **jaune** représente l'or et le précieux. En effet, la victoire de cette croisade est un objectif convoité par les deux camps.

Nom du groupe (Knight Unlimited) :

Le terme "Knight" symbolise l'aspect médiéval de notre jeu, tandis que "Unlimited" reflète notre créativité et motivation sans limites, soulignant également notre ambition d'expansion au-delà de la création de jeux pour développer notre entreprise dans divers domaines.

Emballage du jeu :

Nous avons décidé d'utiliser un coffre. Le coffre symbolise le trésor et le mystère, des éléments centraux à notre histoire. Il rappelle les coffres de l'époque médiévale, utilisés pour protéger des objets précieux, tout comme nos personnages cherchent à protéger des éléments cruciaux dans le jeu. De plus, l'ouverture du coffre par le joueur représente la découverte et l'aventure, alignant parfaitement l'emballage avec l'expérience de jeu que nous souhaitons offrir.

Charte graphique du jeu :

Nous voulons raconter des histoires nuancées, car la vie n'est pas noire et blanche. Nos scénarios réalistes aborderont des problèmes actuels de société, la nature humaine, la manipulation et la quête du pouvoir. Les rêves sont ancrés dans la réalité, d'où l'importance de conserver un œil critique. C'est pourquoi nous utilisons une charte sombre, accentuée par des touches de clair. Nous souhaitons engager le joueur en lui proposant une expérience réaliste et en stimulant son intellect avec des problématiques politiques, sociétales et humaines.