



배고파
BAE-GO-PA

JIWA PETENG

CAHIER DES CHARGES

BaeGoPa

Jiwa Peteng

Table des matières

1 Introduction	2
2 Présentation du groupe	3
2.1 Philosophie du groupe	3
2.2 Présentation des membres	3
2.2.1 Alexy Croquin	3
2.2.2 Raphael DARDANT	4
2.2.3 Aleksandar MARKOVIC	4
2.2.4 Katia SHANG	4
3 Présentation du projet	5
3.1 Source d'inspiration	5
3.2 Outils utilisés	6
4 Découpage du projet et répartition des tâches	7
4.1 Interaction utilisateur	7
4.1.1 Menus	7
4.1.2 In Game	7
4.2 Site Internet	7
4.3 Graphisme et terrains	7
4.4 Multijoueur	8
4.5 Répartition des tâches	8
4.6 Planning de développement	9
5 Conclusion	10

1. Introduction

Étant tous des amateurs de jeu vidéo, nous avons naturellement décidé d'un jeu vidéo pour notre projet de S2, qui permettra de mettre en application tous ce qu'on a appris durant l'année. Il y a tellement de genre de jeux vidéo qu'il est difficile de choisir. Les débats fusaient au debut pendant qu'Alexandar misait sur un RPG, Julien lui pensait a un RTS, la discorde régnait dans le groupe puis pourquoi pas un jeu d'arène pensa Aleksandar qui reussit avec cette idée a reunifier le groupe avec son projet. Cependant, nous voulons un jeu avec une histoire, un scénario différent, original et non redondant, qui puisse être intéressant du début à la fin du scénario et avoir un monde ouvert pour le joueur puisse continuer à jouer s'il aime le jeu. Ainsi nous avons réduit notre choix à un RPG (Role-Playing Game) dans un monde fantaisiste ou un FPS (First-Person Shooter) avec campagne, dans un monde plus futuriste, de science fiction.

Pendant que nous luttions pour le choix du type de jeu, nous avons eu une « révélation » : si nous hésitons entre deux genre, pourquoi ne pas mélanger les deux ! Un jeu à la première personne dans un monde là fois fantaisiste et futuriste, que ce soit au niveau des montres, PNJ (Personnage Non-Joueur) ou du décor.

En tout cas...C'était le plan original, puis nous avons remarqué que notre budget était inexistant, que notre temps était très limité et que honnêtement, niveau originalité, on a vu mieux. Nous avons donc (après de nombreux débats) décidé sur un mélange de dun-geon crawler et de beat'em all dans une ville moderne à la troisième personne avec des armes classiques.

Toute l'action du jeu se déroulant dans une ville nocturne où le temps est arrêté, notre logo est donc composé de bâtiments sombres avec un coucher de soleil dans un coin, et « JIWA PETENG » dans la rue, derrière lequel il y aura des silhouettes immobiles. Parmi ces bâtiments, se trouve une tour d'horloge arrêtée à 23h42 et un lapin sur lequel il y a un lapin, n'étant pas des dessinateurs et ayant du mal à le faire sur Blender, nous avons décider de faire durer le suspense du logo jusqu'à la première soutenance, une autre raison étant le fait que nous ne voulons pas bâcler notre travail.

Ce cahier des charges délimite les limites de notre projet, il permet de s'assurer qu'au fil du temps nous ne nous perdons pas dans nos idées et que le jeu ne dérive sur un genre complètement différent de ce que nous avons prévus au départ.

2. Présentation du groupe

2.1 Philosophie du groupe

Vous vous demandez sûrement ce que veut dire Baegopa... Et bien en coréen cela signifie "j'ai faim" ayant discuté de l'idée de notre groupe lors d'un repas, nous avons donc tout naturellement décidé de le nommer ainsi.

Nous avons donc cherché à nous représenter à l'aide de logo dont voici les différentes ébauches :



Pour finalement arrivé au résultat final :



2.2 Présentation des membres

2.2.1 Alexy Croquin

Je suis Alexy Croquin, je ne m'y connais que très peu en réalisation de jeux vidéos mais j'ai envie de m'y essayer afin d'en apprendre plus. Etant un peu touche-à-tout je pense pouvoir m'adapter à n'importe quel poste.

2.2.2 Raphael DARDANT

Je suis Raphael Dardant, j'ai toujours aimé jouer au jeux vidéos alors les faire doit être encore plus passionnant. je n'ai aucune base dans ce domaine mais je pense pouvoir m'adapter peut importe la tâche.

2.2.3 Aleksandar MARKOVIC

Mon nom est Aleksandar, je suis né en France et j'ai toujours été passionné par la technologie, plus spécialement les jeux vidéos, j'ai surtout grandi entouré de livres et je considérais les jeux vidéos comme le média le plus facile pour expliquer ces mondes que j'aimais, ce qui m'a poussé vers l'animation, les arts, et les jeux vidéos.

Maintenant, je n'ai qu'à réussir ma carrière professionnelle et je pourra consacrer tout mon temps libre à mes passions, EPITA fait d'une pierre deux coups et m'apprendra toutes les capacités nécessaires à accomplir mes projets tout en assurant un futur à ma carrière professionnelle.

2.2.4 Katia SHANG

Je me présente, je m'appelle Katia et je suis Chinoise, je ne parle pas que de mon origine mais aussi de nationalité. Je n'ai pas grandi entouré d'informaticien. L'informatique et la programmation ont été des curiosités qui, à partir du lycée, se sont petit à petit transformés en passions (un tout petit peu derrière les jeux vidéo et les mangas), je sais que c'est un peu tard mais, comme tout le monde (surtout la RATP et SNCF) le dit « Mieux vaut tard que jamais ».

Maintenant que je suis sur cette voie je compte bien y rester, et ce projet est l'occasion pour moi de montrer que je peux faire quelque chose ici, à EPITA (autre que de payer ces frais de scolarité qui ne sont pas moindres, mais c'est un choix). Et surtout prouver que les femmes peuvent faire les métiers que les hommes font.

« A woman in front of a computer is no stranger than a man dancing»

3. Présentation du projet

3.1 Source d'inspiration

Les 2 plus grandes sources d'inspiration pour le côté esthétique du jeu devraient être Jet Set Radio et Sonic Heroes, pour leur polygones colorés et anguleux, et leur mondes détaillés et variés, notre but est de faire pas cher et vibrant, il faut que ces mondes soit colorés et détaillés dans leur texture, mais sans trop montrer de ces univers, pour donner envie d'explorer plus, plus loin que les limites de l'engin le permette.



SEGA©



SEGA©

Niveau gameplay, nous avons Castlevania en tête, plus précisément les Castlevania 2D, tels que Order of Ecclesia ou Dawn of Sorrow. Pour l'exploration de donjons et les ennemis variés et adéquat à leurs environnements. Mais le tout avec une couche 3D pour diversifier les manières d'approcher ces boss, tel Ocarina of Time ou Kingdom Hearts

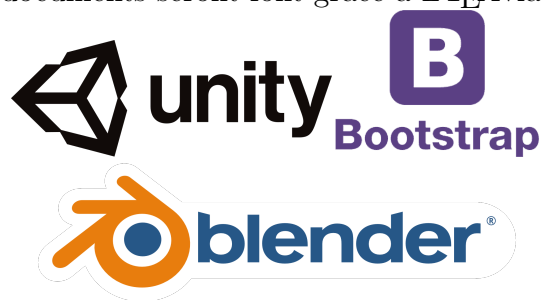


Square Enix©

3.2 Outils utilisés

Outils	Prix
Unity	0
PC Gamer	700
Blender	0
Audacity	0
GitHub	0
Café / RedBull	indeterminé
Bootstrap	0
Overleaf	0
Total	0*

*Le prix est estimé à 0 car nous possédont déjà le matériel payant
Tous les documents seront font grâce à L^AT_EXvia Overleaf.



4. Découpage du projet et répartition des tâches

4.1 Interaction utilisateur

4.1.1 Menus

Les menus ont pour objectif d'être simples et facilement compréhensibles par l'utilisateur. Cependant, ils devront proposer suffisamment d'options afin de pouvoir correspondre aux attentes de l'utilisateur. Nous visons à avoir au moins un réglage de paramètre audio pour régler le son de la musique et des effets sonores, ainsi qu'une fonction de choix de la langue pour passer de l'anglais au français et inversement.

4.1.2 In Game

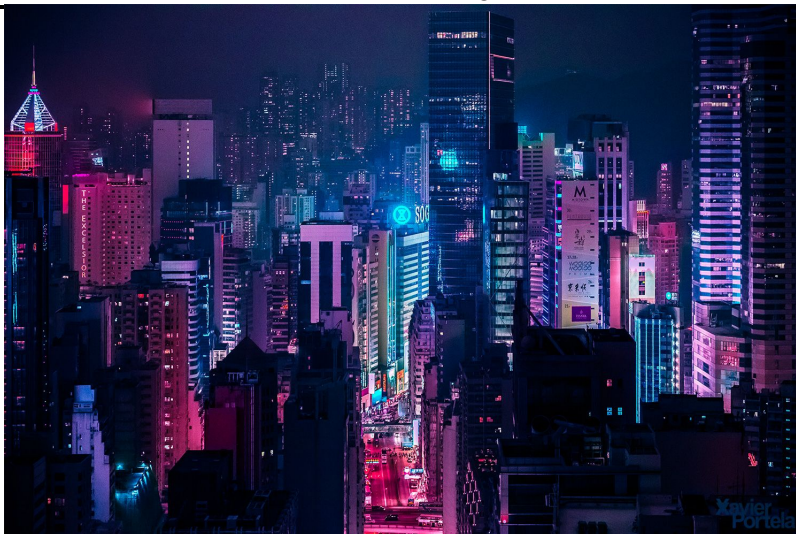
Dans le jeu, l'utilisateur pourra interagir avec les différentes IA, qui seront les ennemis du joueur. Ces dernière essaieront d'éliminer le joueur, de plus ; il y aura au moins un style de "pattern" pour les ennemis ainsi que quelques différences dans les apparences des ennemis pour une meilleure immersion. Nous proposeront aussi des armes avec des effets et capacités diverses pour le joueur. Les armes ne seront pas le seul atout du joueur il lui sera aussi possible d'équiper une armure et trois objets consommables de son inventaire. Le nombre d'armure disponible sera d'au moins deux armure tandis que les consommables seront eux au nombre d'au moins trois.

4.2 Site Internet

Notre site internet sera simple, il donnera accès aux infos principales du jeu et son trailer ainsi qu'au téléchargement du jeu et permettra de tenir les utilisateur au courant de l'avancée du jeu. Nous avons aussi pour ambition de le rendre beau (un minimum) puisqu'il sera le premier contact de l'utilisateur avec le jeu.

4.3 Graphisme et terrains

Pour les graphismes, nous faisons du low-poly avec des arrières-plans détaillés, nous ferons de notre maximum pour jouer sur les lumières et tenter de montrer le plus de couleurs avec le moins de formes possibles. Les scènes ainsi que les combats se dérouleront tous dans une ville nocturne où le temps est arrêté, avec des immeubles illuminés, des toits ambiacés et des égouts problématiques.



Cyberpunk©

Une idée de ce qu'on aimerait faire (avec peut-être des couleurs moins vifs)

4.4 Multijoueur

Pour la partie multijoueur, nous offrirons la possibilité de jouer en coopération. Deux joueurs se battront face aux différents ennemis, la mort de l'un d'entre eux résultera en une mort temporaire, l'allié reviendra à la vie avec 1 PV après le combat. La chute des 2 joueurs résultera en un game over.

4.5 Répartition des tâches

Tâche	Alexy	Raphael	Aleksandar	Katia
Multijoueur	Aide			Resp
Modélisation		Aide	Resp	
Animation		Aide	Resp	
Textures		Aide	Resp	
Level design	Resp		Aide	
Musique		Resp	Aide	
IA	Resp		Aide	
Solo	Aide	Resp		Aide
Interface		Resp		Aide
Site internet				Resp

Resp : Reponsable

Aide : Aide

4.6 Planning de développement

Tâche/Soutenance	1 ^{ère}	2 ^{ème}	3 ^{ème}
Multijoueur	50%	90%	100%
Modélisation	20%	60%	100%
Animation	10%	60%	100%
Textures	20%	65%	100%
Level design	30%	70%	100%
Musique	0%	60%	100%
IA	5%	45%	100%
Solo	5%	70%	100%
Interface	20%	70%	100%
Site internet	80%	95%	100%
Rapport	40%	70%	100%

Nos objectifs pour les soutenances (sans prendre en compte le débogage pour les 1^{ère} et 2^{ème} soutenances) :

1^{ère} soutenance :

- Finir la structure du site, puis au fil du temps on mettra à jour en fonction de l'avancement du projet
- Le multijoueur doit être configuré

2^{ème} soutenance :

- Finir l'interface utilisateur
- Mettre à jour le site internet
- Arriver à la phase finale du multijoueur
- Commencer la programmation de l'IA

3^{ème} soutenance :

- Terminer le jeu
 - Terminer le site internet
 - Terminer le rapport
- Il faut aussi corriger les bugs pour la 3^{ème} soutenance.

5. Conclusion

Ce projet est le premier jeu vidéo qu'on ait jamais développé, plus que tout, on programme tout de A à Z, autonomement. Il nous permettra de mettre en pratique nos connaissances, de mettre au défi notre organisation, nos responsabilités et notre solidarité. Ce cahier des charges aura fait l'objet de nombreux échecs, débats, et changements qui ont animés nos pauses.

Notre but premier est bien sûr d'avoir un jeu jouable d'ici la fin de l'année, aucun de nous ne compte abandonner ce projet même si les notes et moyennes ne suivent pas ou s'il faudra redoubler ou se réorienter, nous continuerons à travailler sur ce projet, pour notre expérience personnelle et pour gagner de l'expérience dans le but de mieux gérer notre prochain projet si nous en avons la chance dans le futur.

Nous souhaitons pouvoir réaliser ce projet dans le sérieux, bien sûr, mais aussi dans la joie. Nous espérons apprendre en nous amusant comme Katia s'amuse en apprenant le Coréen avec la professeure Yoo Minji.