

Cahier des charges



Jean-Marc Mathieu–Jiang ; Jade Dhyèvre ; Baptiste Rio ; Charline Foulon

Octobre 2023

Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Outils utilisés	2
1.2	L'esprit Well Done	2
1.3	Le monde de Well Done	2
1.4	Les personnages	2
1.5	La narration	3
1.6	L'identité Well Done	3
1.7	Logo	3
2	Origine et nature du projet	4
2.1	Origine du projet	4
2.2	Nature du jeu	4
3	Objet de l'étude	5
3.1	But et intérêts de ce projet	5
3.2	Intérêts de groupes	5
3.3	Intérêts individuels	5
4	Etat de l'art	6
4.1	Principales inspirations	6
4.2	Histoire du jeu	7
4.3	IA présente dans le jeu	8
5	L'entreprise Frogame	9
5.1	Présentation de l'entreprise	9
5.2	Spécificités de l'entreprise	9
5.3	Secteur d'activité	9
6	Présentation de l'équipe Frogame	11
7	Répartition des tâches	12
8	Avancement et planification	13
9	Conclusion	14

Chapitre 1

Introduction

1.1 Outils utilisés

Nous sommes ravis de vous présenter notre projet "Well Done" un jeu narratif ambitieux en 2D développé en utilisant le logiciel Unity et programmé en C#. Conçu pour s'étendre sur deux semestres académiques, "Well Done" est bien plus qu'un simple jeu. C'est une opportunité de développement de compétences, de créativité et de collaboration.

1.2 L'esprit Well Done

Vous êtes las des jeux actuels et cherchez un souffle de nouveauté? Ce jeu est fait pour vous. Bienvenue dans "Well Done," un univers qui vous plongera au cœur de l'expérience du jeu narratif. Dans ce monde en deux dimensions, le joueur pourra pleinement se projeter et certains de ces actes détermineront même le cours de l'histoire. Le jeu explore des thèmes profonds et des énigmes ludiques à résoudre, à la portée des adolescents et jeunes adultes, offrant aux joueurs un univers entier à explorer ainsi qu'une histoire touchante à découvrir. Notre jeu "Well Done" ne se limite pas à une simple création de jeu. C'est une aventure passionnante où nous repousserons nos limites, découvrirons de nouvelles perspectives et nous unirons pour réaliser quelque chose de remarquable. Nous sommes impatients de collaborer pour donner vie à "Well Done," un jeu qui divertira et stimulera les joueurs du monde entier.

1.3 Le monde de Well Done

Ce n'est pas seulement un monde mais bien 5 îles qui s'offrent à vous avec des ambiances, décors et personnages adaptés et originaux. L'essence de chaque île étant unique portée par ses musiques originales et regorgeant d'énigmes, elles laissent au joueur une impression de féerie et n'aspirent qu'à la découverte de ce vaste monde.

1.4 Les personnages

Notre jeu comporte 4 personnages principaux : Nous avons tout d'abord Tim, un jeune garçon de 17 ans adorant l'exploration et qui va malgré lui s'immerger dans une quête dans laquelle il devra redoubler d'ingéniosité et de stratagèmes. Il rencontrera Lysia, une étrange jeune fille amnésique de 17 également, qui sollicitera l'aide de son nouveau compagnon. L'air

maussade et égarée, elle porte avec elle le poids des secrets et mystères du passé. Ce monde fantastique est majoritairement dirigé par le maire du village principal qui sera d’une grande aide pour aiguiller nos deux aventuriers dans l’épopée qui les attend. Enfin, ils rencontreront en chemin un fantôme nommé “...” qui les renseignera et les aidera à percer les énigmes de l’île.

1.5 La narration

Well done se revendique majoritairement narratif bien que comportant également des quêtes et énigmes à résoudre, ces dernières servent avant tout le récit de ce jeu. Il y a avant tout l’histoire de premier plan avec nos deux aventuriers qui avancent dans les étapes mais également en second plan l’histoire de Lysia qui sert de fil conducteur. A travers des cinématiques comportant des flash-back et des dialogues de sa vie d’avant, les joueurs vont peu à peu comprendre ses origines et la raison de sa présence ici.

1.6 L’identité Well Done

Le nom de notre projet vient avant tout d’une scène clef présente dans l’une des cinématiques où l’un des personnages prononcera les mots “Well Done” que l’on traduira littéralement par “ Bien joué ”, laissant les joueurs comprendre ce titre directement en jouant. Ce jeu étant destiné à un public anglophone, ce nom vient avant tout d’un jeu de mot avec “Well” ou puit en français, point d’entrée de Tim dans ce monde et élément central de l’histoire. Un public francophone pourra quant à lui faire un rapprochement entre la traduction “Bien joué” et le jeu en tant que tel puisque la scène en question se trouve juste avant l’épreuve finale, ces mots félicitent alors les joueurs du chemin qu’ils ont parcouru. Ce titre reflète à lui seul la complexité de notre projet et les liens étroits tissés entre jeu et narration.

1.7 Logo

Notre logo est un découlement logique du titre avec un puit en point central, le nom figurant en dessous écrit dans une police rappelant la fantaisie présente dans le jeu. Les couleurs et l’esthétique de ce logo sont des atouts évidents pour attirer et donner envie aux consommateurs.



Chapitre 2

Origine et nature du projet

2.1 Origine du projet

L'idée de notre jeu c'est fait de manière assez rapide. Malgré le fait que chacun ait une idée différente de jeu, nous avons réussi à rassembler toutes nos idées pour créer un jeu à notre image. A l'origine, nous avions l'idée d'un escape game, un type de jeu assez connu et qui plaît à toutes générations mais qui malheureusement, n'est pas assez original pour se démarquer de la concurrence. Nous avons alors pensé à l'assembler à un jeu narratif pour que les joueurs puissent s'identifier et s'attacher à l'histoire en y jouant, mais aussi pour que WellDone ait sa propre identité.

2.2 Nature du jeu

Notre jeu est basé sur un esprit de coopération, il ne peut être joué qu'à deux car un personnage complète les faiblesses de l'autre. Nous avons voulu ici, mettre en avant un esprit d'équipe pour permettre aux utilisateurs de créer un lien. Pour parler un peu plus du côté technique, nous avons préféré garder un jeu 2D, qui rappelle les premiers jeux vidéo pour nous replonger dans notre enfance et de faire des énigmes accessibles à tous pour qu'il soit destiné au public le plus large possible. WellDone a également une atmosphère spéciale qui diffère en fonction du monde dans lequel vous vous trouvez pour permettre aux utilisateurs de prendre du plaisir pendant qu'ils jouent afin d'éviter un sentiment de redondance.

Chapitre 3

Objet de l'étude

3.1 But et intérêts de ce projet

Le but de ce projet est de nous apprendre à gérer notre temps de travail avec comme plus grand défi de tenir ce rythme de travail sur le long terme, développer notre travail de groupe et notre imagination. A la fin de notre S2, nous aurons créé un programme fonctionnel qui permet de jouer à un jeu à notre image. Il nous permettra donc de nous rendre compte à quel point nous aurons progressé durant l'année et de quoi nous serons capable. Nous allons pouvoir y jouer et être fier de nous !

3.2 Intérêts de groupes

Le fait de travailler en groupe sur ce projet va nous permettre d'acquérir des qualités qui vont nous suivre toute notre vie dans le métier d'ingénieur. Nous devons apprendre à savoir s'écouter au sein d'une équipe pour cumuler toutes les bonnes idées et extraire le meilleur de chacun. Mais aussi, apprendre à mettre certaines de nos envies de côtés pour que cela corresponde à tout le monde.

3.3 Intérêts individuels

Individuellement, ce projet va nous permettre d'améliorer nos connaissances en programmation, de se familiariser avec le langage C#, mais aussi de nous apporter une certaine culture en faisant des recherches sur comment utiliser certains logiciels comme Unity mais aussi d'acquérir des connaissances sur comment créer un site Web et d'autres compétences encore pas découvertes. De plus, ce projet va nous apprendre à gérer tout un côté de communication et de gestion. Il est également l'occasion pour chacun d'apprendre quels sont ses points forts et ses points faibles au sein d'un groupe et donc savoir quel rôle nous pourrions jouer pour les éventuels futurs projets.

Chapitre 4

Etat de l'art

4.1 Principales inspirations

Après avoir déterminé l'axe vers lequel nous voulions nous diriger pour notre jeu, nous avons dû déterminer quel serait l'essence même de notre jeu, pour cela nous nous sommes inspirés d'un jeu de coopération iconique qui est le jeu Fireboy & Watergirl qui est l'un des précurseurs des jeux de coopération à 2, sa spécificité principale est que chacun des deux personnages jouable peut se déplacer à des endroits auxquels l'autre personnage ne peut pas, en s'aidant mutuellement, les deux personnages peuvent continuer à avancer dans les différents niveaux qui sont proposés.



Concernant les inspirations pour les multiples fins, un jeu comme Detroit Become Human a été cité car bien que ce ne soit pas un jeu en coopération il couvre parfaitement le côté narratif. En effet, dans ce jeu chaque décision prise peut avoir un impact à la fin du jeu, ce que nous voulions implémenter dans notre jeu.



Et enfin, concernant les énigmes un jeu comme Machinarium a été cité puisque c'est un jeu 2D, basé quasi uniquement sur des énigmes progressivement plus difficiles ce qui nous donne un moyen excellent de nous inspirer pour nos propres mécaniques d'énigmes.



4.2 Histoire du jeu

Synopsis : Le jeu se déroule dans un monde parallèle peuplé de fantômes. On y retrouve les deux personnages principaux : Tim un jeune humain et Lysia une fantôme ayant oublié son identité. Ensemble ils vont coopérer pour retrouver la mémoire de Lysia et trouver un moyen de retourner parmi les vivants.

Histoire : Un jeune garçon nommé Tim tombe malencontreusement dans un puit pendant une exploration et se retrouve dans un monde parallèle rempli de fantômes. Il fait la connaissance de Lysia qui n'a aucun souvenir de son ancienne vie et vont alors décider de s'entraider pour

d'une part retrouver les souvenirs de Lysia et d'autres parts sortir de ce monde. Ils rencontrent alors le maire du village qui leur expliquent que ce monde compte 3 îles en plus du village central dans lequel ils se trouvent : l'île de l'aurore à l'Ouest, l'île ensoleillée au Nord et l'île de la pluie à l'Est dont les habitants nécessitent de l'aide et qui pourraient en échange, les aider dans leur quête. Il les met également en garde de la dernière île, l'île du crépuscule se trouvant au Sud dont l'accès fût bloqué mystérieusement. En résolvant des énigmes et en associant leurs compétences ainsi qu'en tissant des liens, ils parviennent peu à peu à comprendre ce qui est arrivé à Lysia et libèrent l'accès vers la dernière île... Fin : Le jeu comporte trois fins selon le déroulement de l'affrontement final contre un des personnages fantômes :

Si un des deux héros perd la vie alors le fantôme parviendra à revenir à la vie à la place de Lysia et nos deux héros seront condamnés à errer parmi les morts.

Si les deux héros restent en vie alors se présentent les deux autres fins : Premier cas : ils ont suffisamment de vie pour finir de combattre le fantôme, alors ce dernier disparaît et Lysia récupère ses derniers souvenirs leurs permettant de quitter ce monde tous deux vivants. Second cas : ils n'ont plus suffisamment de vie pour combattre le fantôme jusqu'à la fin bien que ce dernier ait été assez touché pour choisir la fuite. Lysia ne récupère pas ses souvenirs et Tim prend la décision de rentrer seul chez lui l'abandonnant à son sort. La narration se fera tout au long du jeu sous forme de cinématiques comprenant des flash-backs et de dialogues entre les personnages.

4.3 IA présente dans le jeu

L'unique IA présente sera le boss final, il qui aura comme but de blesser l'un des personnages contrôlé par un joueur en le voyant. Il pourra le blesser en rentrant en collision avec le personnage, si le personnage se fait blesser 3 fois, la partie sera perdue.

Chapitre 5

L'entreprise Froggame

5.1 Présentation de l'entreprise



Le nom de notre entreprise est “FroGame”, pourquoi ce nom ? “Frog” En référence à notre mascotte d’entreprise, une grenouille en anglais. L’autre partie est “Game” car c’est notre secteur principal le développement de jeux vidéo.

5.2 Spécificités de l'entreprise

- Structure Juridique : Notre entreprise est une petite entreprise indépendante et notre structure juridique est une entreprise individuelle. Cette structure nous permet une gestion souple et une répartition claire des responsabilités entre les membres de l’équipe.

- Objectifs commerciaux : Nos objectifs commerciaux est d’augmenter la passion des joueurs pour les jeux vidéo grâce à nos jeux, nos histoires, nos designs. Et pour avoir une certaine rentabilité de l’entreprise vendre suffisamment le jeu pour rembourser les coûts du jeu et pouvoir en refaire d’autres et parvenir à devenir un petit studio de jeux vidéo indépendant.

5.3 Secteur d'activité

Secteur d’activité : Notre entreprise opère dans le secteur du divertissement interactif, en se spécialisant dans la création de jeux vidéo. Nous ne sommes pas concentrés sur un seul type

de jeu car nous aimons mélanger les différents types de jeux pour en faire un nouveau (ex : mélanger du narratif, un jeu d'énigme).

Taille : Notre entreprise est une petite équipe composée de quatre personnes ce qui nous permet d'être agiles et de travailler en collaboration facilement. En tant que petite entreprise, nous pouvons prendre des décisions rapidement et nous sommes responsables de l'ensemble du processus de développement.

Gestion Budgétaire de l'entreprise : Réaliser un jeu vidéo est un coût. Sachant qu'un ingénieur en sortie de diplôme est payé environ 23 euros de l'heure. Nous aurons un rythme approximatif de 6h de travail par semaines par personnes ce qui nous amène à 552 euros par mois. Nous avons 8 mois pour réaliser ce projet constitué de 4 membres donc nous arrivons à un jeu coutant 17 664 euros, auquel nous devons ajouter le tarif des formations qui nous serons nécessaires pour développer correctement ce projet.

Chapitre 6

Présentation de l'équipe Frogame



Chacun possède un rôle différent dans notre équipe ainsi que des traits de caractère et de goûts différents qui font de nous une équipe bien complète.

Présentation des rôles de chaque membre de gauche à droite :

Jade Dhyèvre : Déterminée et curieuse, elle n'hésitera pas à relever tous les défis. Elle espère apprendre beaucoup de ce projet dont des compétences de programmation, d'organisation et de collaboration lors de travaux de groupes. Elle s'occupera particulièrement de la partie artistique ayant de nombreuses compétences en musique et une grande imagination et codera pour le menu ainsi que pour d'autre élément nécessaire au bon fonctionnement du jeu.

Baptiste Rio : Je suis passionné par la réalisation de projet, extraverti mais calme, je me donne à fond dès qu'il le faut. Ce projet me permettra de tester mes compétences actuelles mais aussi d'en apprendre de nombreuses pour réaliser un jeu vidéo en multijoueur. Mais il m'apprendra comment bien s'organiser dans une équipe ce que je trouve primordial pour la vie d'entreprise. Ainsi qu'à développer toutes les compétences en codage pour la réalisation de ce projet car je suis orienté particulièrement sur cette partie du projet et moins sur la partie artistique.

Charline Foulon : Elle est dotée d'une grande imagination et patiente, aime créer et innover. Ce projet va lui permettre de mettre en œuvre ses compétences tout en en acquiesçant pleins d'autres comme découvrir des logiciels de créations (unity). Son rôle principal sera de gérer le côté narratif et les décors du jeu.

Jean-Marc Mathieu-Jiang(Chef de projet) : Il est le chef de cette équipe pour réaliser le projet, ce qui implique qu'il s'assure de l'avancée de chaque membre de l'équipe mais aussi que la communication se fasse de la meilleure des manières. Son rôle principal dans ce projet sera de s'occuper de l'aspect multijoueur de WellDone mais également de l'IA, en bref son rôle se trouve principalement autour du code de Well Done.

Chapitre 7

Répartition des tâches

	Jean-Marc	Jade	Baptiste	Charline
Décors/Map			X	X
UI & Menus		X		
IA	X			
Assets		X		
Personnages	X		X	X
Multijoueurs	X		X	
Site Web			X	
Sons & effet		X		
Mécaniques de niveau	X			
Dialogues		X		X
Cinématiques		X		X

Chapitre 8

Avancement et planification

	Soutenance 1	Soutenance 2	Soutenance 3
Décors/Map	50%	90%	100%
UI & Menus	15%	60%	100%
IA	0%	25%	100%
Assets	60%	100%	100%
Personnages	75%	100%	100%
Multijoueurs	15%	50%	100%
Site Web	100%	100%	100%
Son & effets	20%	80%	100%
Mécanique de niveau	20%	80%	100%
Dialogues	15%	60%	100%
Cinématiques	10%	35%	100%

Chapitre 9

Conclusion

Pour conclure, nous souhaitons mettre en lumière les avantages considérables que notre groupe tirera de la réalisation du projet "Well Done". Ce jeu est bien plus qu'une simple création. C'est une opportunité exceptionnelle pour notre équipe de développer des compétences, de gagner de l'expérience et de s'épanouir.

La réalisation de "Well Done" nous permettra d'acquérir des compétences essentielles en développement de jeux vidéo, en programmation, artistiques, musicales et en narration. Ces compétences seront des atouts majeurs pour notre avenir professionnel. Ce jeu nous offre une expérience pratique afin de faire nos débuts en programmation mais également dans le monde du travail. En travaillant sur ce projet, nous serons confrontés à de vrais défis, nous apprendrons à résoudre des problèmes concrets et nous gagnerons de l'expérience et des connaissances inestimables qui nous feront gagner un temps précieux à l'avenir.

La réalisation de "Well Done" renforcera la collaboration au sein de notre groupe. Nous devons travailler ensemble pour surmonter les imprévus, partager nos idées et créer un jeu cohérent tout en s'adaptant aux éventuels problèmes. Cette expérience améliorera grandement notre capacité à travailler en équipe. Ce jeu est une création gratifiante pour chacun de nous. En donnant vie à notre idée, nous serons fiers de notre créativité, de notre dévouement et de notre capacité à mener à bien un tel projet. Cela nous rappelle les possibilités immenses de création que nous offre le domaine du jeu vidéo et l'utilité prodigieuse de l'informatique dans le monde d'aujourd'hui. Ce jeu est par ailleurs une source de stimulation et d'apprentissage continue qui ne peut que donner goût à de futurs projets. Nous resterons ouverts et corrigerons et amélioreront notre jeu tout en restant à l'écoute des joueurs et de leurs retours. Grâce à cela, nous serons aptes et confiants pour démarrer de nouveaux projets dans le monde du jeu vidéo.