

Cahier de charge :

Reality Quest

By : **LUDASYNI**

Plan du Cahier

1. Introduction

- 1.1 Contexte du projet
- 1.2 Problématique et besoins
- 1.3 Objectifs (général et spécifiques)
- 1.4 Portée et limites du projet

2. Analyse des besoins

- 2.1 Acteurs et personas
- 2.2 Exigences fonctionnelles
- 2.3 Exigences non fonctionnelles
- 2.4 Contraintes techniques

3. Analyse fonctionnelle du jeu

- 3.1 Création et personnalisation d'avatar
- 3.2 Modes de jeu et épreuves
- 3.3 Gestion de la boutique virtuelle
- 3.4 Système de saisons et classement
- 3.5 Récompenses et motivation des joueurs
- 3.6 Interactions sociales (chat, alliances, spectateurs)
- 3.7 Diffusion et streaming des parties

4. Analyse technique

- 4.1 Architecture générale du jeu
- 4.2 Choix technologiques (moteur, framework, base de données, serveur)
- 4.3 Graphismes et interface utilisateur
- 4.4 Sécurité et protection des données
- 4.5 Compatibilité et performance

5. Organisation et planning

5.1 Équipe projet et responsabilités

5.2 Planning de développement (phases, sprints, livrables)

5.3 Méthodologie (Scrum / Agile)

6. Budget et ressources

6.1 Hébergement serveur et nom de domaine

6.2 Licences et outils nécessaires

6.3 Maintenance et mises à jour

7. Conclusion et perspectives

7.1 Synthèse du projet

7.2 Perspectives d'évolution

Introduction

1.1 Contexte du projet

Le projet **“Jeu Vidéo Télé réalité Virtuelle”** vise à créer une expérience immersive unique, combinant les codes des jeux vidéo multijoueurs et des émissions de télé réalité. Inspiré de formats populaires comme **Koh-Lanta** ou des RPG en ligne, le jeu permettra aux participants de vivre des aventures variées dans un univers virtuel interactif.

Le marché des jeux vidéo immersifs connaît une croissance rapide, et les joueurs recherchent désormais des expériences offrant **personnalisation, interaction sociale et compétitions structurées**. Ce projet se positionne donc comme une réponse aux attentes des joueurs modernes, en offrant une combinaison entre jeu, spectacle et réseau social.

Les questionnaires réalisés auprès d'un panel de joueurs montrent un fort intérêt pour :

- La **personnalisation d'avatars**, avec la possibilité de créer un personnage unique.
- La participation à des **sessions immersives de télé réalité**, incluant épreuves et compétitions.
- La **dimension sociale**, avec chat, alliances et possibilité d'être spectateur des parties d'autres joueurs.
- Des **récompenses réelles ou virtuelles**, et un suivi compétitif avec classement hebdomadaire et saisons.

Ces observations confirment l'opportunité de créer un jeu qui combine divertissement, compétition et engagement social.

1.2 Problématique et besoins

Les joueurs actuels sont confrontés à des limitations dans les jeux disponibles :

- Peu de jeux offrent une **vraie immersion type télé réalité** combinée à des interactions sociales riches.
- Les modes de jeu sont souvent **uniques** ou trop linéaires, limitant la diversité d'expérience.
- La gestion du temps et des absences des joueurs n'est pas toujours prise en compte, ce qui impacte l'engagement.

Ainsi, le besoin identifié est de développer un jeu qui permette :

- La création d'avatars totalement personnalisables.
- Des épreuves variées (survie, aventure, RPG, combats en équipe ou individuels).
- Une **organisation en saisons**, avec classements hebdomadaires et éliminations en cas d'inactivité.
- Une **interaction sociale forte**, incluant chat, alliances et possibilité de visionner d'autres joueurs.
- L'intégration d'une boutique virtuelle et d'un système de récompenses motivant.

1.3 Objectifs

Objectif général :

Créer un jeu vidéo immersif type télé réalité, offrant une expérience compétitive, sociale et personnalisée.

Objectifs spécifiques :

1. Permettre la création et la personnalisation complète d'un avatar.
2. Proposer des modes de jeu diversifiés adaptés aux préférences des joueurs.

3. Intégrer une **dimension sociale** : chat, alliances et spectateur de parties.
4. Mettre en place un système de **saisons et de classement**, avec suivi des performances.
5. Offrir des **récompenses réelles ou virtuelles** pour motiver la participation.
6. Concevoir une **interface graphique attractive** et une expérience utilisateur fluide.
7. Gérer les absences et inactivités pour maintenir un engagement optimal.

1.4 Portée et limites du projet

Portée :

- Jeu multijoueur en ligne avec création d'avatars.
- Univers immersif basé sur des thèmes de survie, aventure et RPG.
- Gestion de saisons, classements et récompenses.
- Dimension sociale avec chat et visionnage des parties d'autres joueurs.
- Boutique virtuelle intégrée et gestion des absences.

Limites :

- Le jeu sera initialement développé pour PC et mobile.
- La version de lancement ne comportera qu'un nombre limité de modes et épreuves.
- Les récompenses physiques seront limitées dans un premier temps à des lots promotionnels ou numériques.

Analyse des besoins

2.1 Acteurs et Personas

Acteurs principaux :

1. Joueur principal

- **Âge cible** : 18–35 ans (selon le questionnaire, majorité des participants)
- **Profil** : joueur régulier de jeux vidéo multijoueurs en ligne
- **Besoins** :
 - Participer à des épreuves immersives.
 - Créer et personnaliser son avatar.
 - Profiter d'un univers interactif et compétitif.
 - Participer à la **purge unique par saison**, un événement libre où il peut agir sans restrictions.

2. Spectateur / Fan

- Suit les parties en **streaming**.
- Peut interagir via chat ou votes pour influencer l'ambiance ou les événements communautaires.
- Objectif : vivre l'expérience du jeu comme un spectateur de télé réalité virtuelle.

3. Administrateur / Modérateur

- Supervise le fonctionnement du jeu, la purge et le classement.
- Garantit le **respect des règles**, la sécurité et la gestion des boutiques virtuelles.
- Analyse les statistiques de participation, d'activité et de performances.

2.2 Exigences fonctionnelles

1. Création et personnalisation d'avatar

- Choix du sexe, apparence, vêtements, accessoires, animations et expressions faciales.
- Possibilité d'adopter un style **réaliste, cartoon ou mixte**.
- L'avatar est utilisé pour toutes les interactions et épreuves dans le jeu.

2. Modes de jeu

- **Survie** : gestion des ressources et résolution d'énigmes type Koh-Lanta.
- **RPG / Aventure** : missions, quêtes scénarisées, exploration et combats stratégiques.
- **Combats** : individuels ou en équipe, avec classement basé sur les performances.
- **Mix des modes** pour diversifier l'expérience et maintenir l'engagement.

3. Système de saisons et classements

- Durée de saison : 1 à 3 mois.
- Classement hebdomadaire basé sur : performances, participation, interactions sociales.
- **Élimination des joueurs** inactifs ou non performants **une seule fois par saison**, pour maintenir un équilibre et l'engagement.

4. Purge unique par saison

- Événement exceptionnel où chaque joueur peut agir **librement**, même en dehors des règles habituelles.
- Les actions peuvent inclure toutes sortes de comportements "libres" ou destructeurs dans le jeu.

- Permet de créer un événement stratégique, imprévisible et socialement dynamique.
- Toutes les actions sont **journalisées et suivies** pour analyser leur impact sur le classement et l'économie virtuelle.

5. **Boutique virtuelle**

- Achat et vente d'objets, accessoires et améliorations pour avatars et missions.
- Boutique fermée ou limitée en cas d'absence prolongée du joueur.
- Influence les performances dans certaines épreuves.

6. **Interactions sociales**

- Chat en temps réel entre joueurs.
- Création d'alliances, planification de stratégies et coopération.
- Option spectateur pour suivre les parties des autres joueurs et interagir indirectement.

7. **Récompenses et motivation**

- Récompenses virtuelles : objets, skins, accessoires exclusifs.
- Récompenses réelles : lots promotionnels ou cadeaux à la fin des saisons.
- Motivation renforcée par : purge unique, saisons, classements et récompenses.

2.3 **Exigences non fonctionnelles**

- **Graphismes et interface** : choix entre style réaliste, cartoon ou mixte.
- **Compatibilité et performance** : PC, Tablette, IPad et mobile, support du multijoueur simultané sans latence.

- **Sécurité et confidentialité** : gestion des comptes, protection des données personnelles et suivi des actions.
- **Évolutivité** : possibilité d'ajouter de nouveaux modes, objets, épreuves et saisons dans les mises à jour futures.
- **Journalisation** : suivi complet des actions durant la purge pour analyser leur impact sur le jeu et le comportement des joueurs.

2.4 Contraintes techniques

- Connexion internet stable nécessaire pour le multijoueur et le streaming.
- Capacité serveur adaptée pour gérer plusieurs dizaines de joueurs simultanément.
- Moteur de jeu capable de supporter l'univers immersif, les interactions complexes et la purge unique.
- Gestion des performances pour assurer une expérience fluide même lors des événements massifs (purgés ou combats collectifs).

Analyse fonctionnelle du jeu

Cette section décrit en détail les fonctionnalités principales et secondaires du jeu, leur rôle et leur fonctionnement pour garantir une expérience immersive et engageante.

3.1 Création et personnalisation d'avatar

- Chaque joueur pourra créer un avatar unique dès son inscription.
- **Options de personnalisation** : sexe, morphologie, coiffure, vêtements, accessoires, tatouages, expressions faciales et animations spécifiques.
- Les avatars refléteront le style choisi par le joueur : réaliste, cartoon ou mix des deux.
- Les objets et accessoires de la boutique pourront être utilisés pour personnaliser davantage l'avatar.
- L'avatar servira également à représenter le joueur dans les épreuves, combats et interactions sociales.

3.2 Modes de jeu et épreuves

- Le jeu proposera plusieurs **types de sessions** :
 1. **Survie** : inspiré de Koh-Lanta, les joueurs devront gérer leurs ressources, résoudre des énigmes et survivre aux épreuves environnementales.
 2. **RPG / Aventure** : missions scénarisées, quêtes individuelles ou en équipe, exploration d'un univers immersif.
 3. **Combats** : compétitions individuelles ou en équipe avec règles claires et objectifs stratégiques.

4. **Mix des modes** : possibilité de combiner aventure et combat pour enrichir l'expérience.
- Chaque session aura une **durée adaptée** aux disponibilités des joueurs (d'1h à 2h).
 - Les épreuves permettront de **gagner des points et récompenses** pour le classement de saison.

3.3 Système de saisons et classements

- Les **saisons** dureront 1 à 3 mois selon les préférences des joueurs.
- Chaque saison proposera un **classement hebdomadaire** basé sur les performances, participation et activités sociales.
- Les joueurs inactifs ou peu performants peuvent être éliminés **une seule fois par saison**, pour maintenir l'équilibre du jeu et l'engagement général.

3.4 Purge unique par saison

- La **purge** est un événement exceptionnel qui se déroule **une seule fois par saison**.
- Pendant cette période :
 - Chaque joueur peut agir librement, sans limite : accomplir toutes les actions normalement restreintes, "commettre le crime" qu'il souhaite, ou modifier son environnement.
 - Cet événement est conçu pour créer des interactions dynamiques, des alliances ou rivalités, et ajouter une dimension stratégique et imprévisible.
- Les actions sont **journalisées** pour suivre l'impact sur le classement, l'économie virtuelle et les interactions sociales.

3.5 Boutique virtuelle

- Les joueurs pourront gérer une boutique pour acheter ou vendre des objets, accessoires et améliorations.
- La boutique est **automatiquement fermée en cas d'absence prolongée** pour éviter les abus.
- La boutique sera intégrée dans l'économie du jeu et pourra influencer les performances dans certaines épreuves.

3.6 Interactions sociales

- **Chat en temps réel** pour discuter avec d'autres joueurs.
- Possibilité de **former des alliances**, planifier des stratégies ou coopérer dans des missions.
- Les spectateurs peuvent suivre les parties et **interagir via commentaires ou votes**, créant un aspect communautaire fort.
- Les performances peuvent être publiques selon la préférence du joueur pour favoriser la compétition et la visibilité.

3.7 Récompenses et motivation

- **Récompenses virtuelles** : objets, skins, accessoires exclusifs, points de classement.
- **Récompenses réelles** : lots promotionnels ou cadeaux pour les meilleurs joueurs à la fin de la saison.
- La motivation est renforcée par le système de **classements, saisons et purge**, qui introduit à la fois compétition et événements exceptionnels.

3.8 Streaming et dimension spectateur

- Les joueurs pourront **regarder d'autres participants jouer**, comme une émission en ligne.
- Possibilité de diffuser certaines parties ou événements spéciaux en direct.
- Les spectateurs peuvent interagir avec les joueurs, mais sans influencer directement le jeu, sauf via des mécanismes planifiés (votes, défis communautaires).

Analyse technique

Cette section décrit la structure technique du jeu, les technologies envisagées, la sécurité des données, les contraintes de compatibilité et les considérations de performance.

4.1 Architecture générale du jeu

Le jeu adoptera une **architecture client-serveur** pour garantir une expérience fluide, sécurisée et évolutive.

a) Côté client (Front-End)

- Interfaces pour les joueurs et spectateurs.
- Affichage des avatars, épreuves, classements et interactions sociales.
- Gestion de la purge (affichage d'événements, alertes et liberté d'action).
- Intégration du chat, des alliances et du streaming.

b) Côté serveur (Back-End)

- Gestion des saisons, des épreuves, du classement et des purges.
- Sauvegarde et mise à jour des données des joueurs (profils, performances, inventaire).
- Suivi des transactions de la boutique virtuelle.
- Administration : contrôle, modération et statistiques globales.

c) Base de données

- Stockage des informations relatives aux joueurs, avatars, objets, scores, saisons et actions pendant la purge.
- Journalisation pour retracer les événements et garantir la traçabilité.

- Sauvegarde automatique et restauration en cas d'incident.

d) Services additionnels

- Module de streaming (pour diffusion des parties et replays).
- Système de notification (alertes de début de saison, purge, récompenses).
- API de paiement intégrée pour les achats dans la boutique virtuelle.

4.2 Choix technologiques

Composant	Technologie envisagée	Rôle
Moteur de jeu	Unity 3D ou Unreal Engine 5	Création de l'univers, graphismes, animations, interactions temps réel
Frontend	React ou Vue.js	Interface web et mobile responsive
Backend	Node.js (Express) ou Laravel	Gestion des sessions, saisons, purge et interactions serveur
Base de données	MySQL / PostgreSQL	Stockage structuré des données (joueurs, saisons, boutique)
Serveur de streaming	WebRTC / OBS Integration	Diffusion en direct et visionnage des parties
Hébergement	AWS / Google Cloud / OVH	Serveur scalable, base de données et stockage
Authentification	JWT (JSON Web Token)	Sécurisation des connexions et sessions

Sécurité	HTTPS, chiffrement AES	Protection des données et communications
-----------------	-----------------------------------	--

4.3 Graphismes et interface utilisateur

- **Style graphique** : mélange de réalisme et de cartoon.
- **Interface adaptative** : compatible avec PC, tablettes, IPad et smartphones.
- **Ergonomie** : menus simples, navigation fluide, icônes claires et animations cohérentes.
- **Univers visuel** :
 - Environnement 3D immersif.
 - Thèmes inspirés de la nature, de la survie, de l'aventure et des émissions de télé réalité.
 - Effets spéciaux renforcés lors des événements majeurs (début de saison, purge, récompenses).

4.4 Sécurité et protection des données

- **Authentification sécurisée** : connexion via compte unique, vérification par e-mail ou SMS.
- **Gestion des permissions** : joueurs, administrateurs et spectateurs ont des niveaux d'accès distincts.
- **Chiffrement des données** : mot de passe et informations sensibles encryptés en base.
- **Journalisation complète** :
 - Suivi des actions durant la purge.
 - Contrôle des abus et comportements inappropriés.

- **Sauvegardes automatiques** : base de données dupliquée pour éviter toute perte.
- **Conformité RGPD** : respect des réglementations sur la protection des données personnelles.

4.5 Compatibilité et performance

- **Compatibilité multiplateforme** : PC (Windows/macOS), mobile (Android/iOS).
- **Optimisation réseau** : compression des données, gestion des lags et synchronisation en temps réel.
- **Gestion du multijoueur** : serveur capable de supporter plusieurs dizaines de joueurs simultanément.
- **Scalabilité** : infrastructure cloud extensible selon la charge des saisons et événements de purge.
- **Temps de chargement** : inférieur à 5 secondes entre les scènes principales.
- **Tests de performance** : stress tests prévus avant chaque lancement de saison.

Conclusion de la section technique

Cette architecture permettra de garantir :

- Une **expérience fluide et immersive** pour les joueurs.
- Une **sécurité robuste** des données et des interactions.
- Une **flexibilité** pour ajouter de nouvelles fonctionnalités (nouvelles purges, modes de jeu, objets).
- Une **scalabilité** pour accueillir une communauté croissante.

Organisation et planning

5.1 Équipe projet et responsabilités

La réalisation du jeu nécessite une équipe pluridisciplinaire combinant compétences techniques, artistiques et organisationnelles.

Rôle	Responsabilités principales	Noms
Chef de projet / Product Owner	Supervise le développement, définit les priorités, valide les livrables et assure la communication entre les équipes.	Mlle Luciane
Game Designer	Conçoit les règles, mécaniques, missions, épreuves et la logique du jeu (incluant la purge unique par saison).	
Développeurs Frontend	Créent l'interface utilisateur (UI), les menus, la boutique, les classements, et l'affichage des avatars.	
Développeurs Backend	Gèrent le serveur, la base de données, les saisons, les classements, la sécurité et la purge.	
Graphistes 2D/3D	Créent les environnements, avatars, objets et effets visuels.	
Sound Designer	Produit les sons d'ambiance, musiques de fond et effets audio des épreuves et événements (purge, victoire, etc.).	
QA / Testeurs	Testent les fonctionnalités, identifient les bugs et vérifient la performance du jeu sur toutes les plateformes.	
Community Manager	Anime la communauté, gère les retours des joueurs et le contenu social (streaming, sondages).	
Administrateur système	Configure les serveurs, assure la maintenance, les sauvegardes et la sécurité globale du jeu.	

5.2 Planning de développement

Le développement se fera en **plusieurs phases** selon un cycle **Agile avec la méthode Scrum**, organisé en sprints de 2 à 3 semaines.

Phase 1 : Préparation et conception (1 mois)

- Étude du marché et validation du concept.
- Définition de l'univers, des mécaniques de jeu et du concept de purge.
- Rédaction des spécifications fonctionnelles et techniques.
- Création des premiers prototypes (wireframes, storyboards).

Phase 2 : Développement du prototype (2 à 3 mois)

- Mise en place de l'architecture backend et frontend.
- Implémentation de la création d'avatars et des premiers modes de jeu.
- Intégration du système de saisons et de classement.
- Test interne sur un environnement de développement.

Phase 3 : Implémentation complète (3 à 5 mois)

- Ajout de toutes les fonctionnalités majeures : boutique, chat, alliances, purge unique.
- Intégration des graphismes 3D et animations.
- Ajout du streaming et du module spectateur.
- Optimisation de la performance et de la compatibilité.

Phase 4 : Tests et ajustements (1 à 2 mois)

- Tests alpha puis bêta avec un échantillon de joueurs.
- Correction des bugs, équilibrage du gameplay, ajustement des récompenses et de la purge.

Phase 5 : Lancement et suivi (continu)

- Lancement officiel de la première saison.
- Suivi des retours utilisateurs.

- Mise en place des mises à jour correctives et évolutives.
- Préparation de la deuxième saison.

5.3 Méthodologie (Scrum / Agile)

Le projet adoptera une **méthodologie Agile (Scrum)** afin de garantir flexibilité, efficacité et adaptation continue.

Principes clés :

- **Itérations courtes (sprints)** : chaque sprint dure 1 à 2 semaines et livre un module fonctionnel.
- **Réunions régulières** :
 - *Daily Stand-up* (15 min chaque jour) pour suivre l'avancement.
 - *Sprint Planning* : définition des objectifs du sprint.
 - *Sprint Review* : présentation des livrables.
 - *Retrospective* : amélioration continue du processus.
- **Livraison incrémentale** : le jeu évolue au fil des sprints (du prototype à la version complète).
- **Priorisation par valeur** : les fonctionnalités les plus importantes (saisons, purge, classement, boutique) sont développées en priorité.

Outils de gestion de projet

- **Jira / Trello** : gestion des tâches et des sprints.
- **GitHub / GitLab** : versionnement du code.
- **Figma / Miro** : maquettes et prototypes collaboratifs.
- **Discord / Slack** : communication interne et coordination d'équipe.

Budget et ressources

6.1 Hébergement serveur et nom de domaine

Le jeu reposant sur une architecture client-serveur avec base de données et streaming, il nécessite un hébergement stable, rapide et évolutif.

Élément	Description	Coût estimatif
Serveur principal (Cloud)	Hébergement du backend, base de données, gestion du multijoueur	25 à 50 €/mois (AWS / Google Cloud / OVH) 32750Fcfa
Stockage et sauvegardes	Sauvegarde automatique des données et replays	10 à 20 €/mois 13100Fcfa
Nom de domaine	Adresse officielle du jeu (ex. www.virtualshowgame.com)	10 à 15 €/an 9825Fcfa
Certificat SSL	Sécurisation HTTPS	0 à 10 €/an (souvent inclus) 6550Fcfa
Bande passante (streaming)	Flux vidéo pour les spectateurs et replays	20 à 30 €/mois (selon trafic) 19650Fcfa

Total estimé (hébergement + domaine) : 60 à 100 € / mois ou 81875Fcfa/4
soit **20468Fcfa**

6.2 Licences, outils et logiciels nécessaires

Outil / Logiciel	Utilité	Coût estimatif
Unity 3D (ou Unreal Engine 5)	Moteur de jeu principal	Gratuit à 25 €/mois (selon licence)16375Fcfa
Jira / Trello	Gestion du projet Agile	Gratuit

GitHub / GitLab	Hébergement du code source	Gratuit (version community)
OBS / WebRTC	Intégration du streaming	Gratuit
Serveur vocal (Discord / TeamSpeak)	Communication en jeu	Gratuit

Total estimé des outils et licences : 100 à 150 € / mois 16375Fcfa/4 soit 5000Fcfa

6.3 Ressources humaines

Profil	Durée estimée	Coût moyen mensuel	Total estimé (sur 6 mois)
Chef de projet	6 mois	800 €	4 800 €
Développeur backend	6 mois	700 €	4 200 €
Développeur frontend	6 mois	700 €	4 200 €
Game designer	4 mois	600 €	2 400 €
Graphiste 2D/3D	4 mois	600 €	2 400 €
Sound designer	2 mois	500 €	1 000 €
Testeur QA	2 mois	400 €	800 €

Total estimé (main-d'œuvre) : environ 19 800 € sur 6 mois.

6.4 Publication du jeu sur plateformes

Plateforme	Type de frais	Montant unique
Google Play Store	Frais de publication unique pour compte développeur	25 USD (≈ 23 €) 15065Fcfa
App Store (Apple)	Abonnement annuel développeur	99 USD/an (≈ 93 €) 60915Fcfa
Steam / Epic Games Store (PC)	Commission sur ventes (~30%)	Dépend du modèle économique
Site web officiel	Présentation, liens de téléchargement et support client	Inclus dans l'hébergement

116€ soit 75980Fcfa/4 soit 18995Fcfa

6.5 Maintenance et mises à jour

Une fois le jeu lancé, la maintenance vise à corriger les bugs, équilibrer le gameplay, mettre à jour les saisons et gérer la communauté.

Type de maintenance	Description	Coût mensuel estimé
Maintenance corrective	Correction de bugs et incidents serveurs	30 €/mois 19650Fcfa
Maintenance évolutive	Ajout de nouvelles fonctionnalités (modes, objets, saisons)	40 €/mois 26200Fcfa
Sauvegardes et monitoring	Surveillance et sécurité	10 €/mois 6550Fcfa

Total maintenance mensuelle estimée : 100 €/mois , 52400Fcfa/4 soit 13100Fcfa

6.6 Budget global récapitulatif (estimation)

Catégorie	Montant approximatif
Hébergement et domaine (6 mois)	81875Fcfa
Outils et licences (6 mois)	16375Fcfa
Ressources humaines (6 mois)	gratuit
Publication plateformes	75980Fcfa
Maintenance (6 mois)	52400Fcfa

Total prévisionnel : environ 226.630Fcfa pour le développement complet et la première saison du jeu.

Conclusion et perspectives

Le projet **“Jeu Vidéo Télé réalité Virtuelle”** représente une initiative innovante visant à combiner immersion, compétition et dimension sociale dans un univers multijoueur interactif. Il répond aux besoins des joueurs recherchant à la fois personnalisation de leurs avatars, participation à des épreuves variées et possibilité d’interactions sociales riches, tout en introduisant un concept original de **purge unique par saison**, qui permet à chaque joueur d’agir librement pendant un événement exceptionnel. Le cahier des charges a permis de définir précisément les fonctionnalités principales du jeu, telles que la création d’avatars, les différents modes de jeu, le système de saisons et de classement, la boutique virtuelle, les interactions sociales et le streaming des parties, tout en tenant compte des exigences techniques, de sécurité, de compatibilité et de performance. L’organisation du projet repose sur une équipe pluridisciplinaire et une méthodologie Agile/Scrum, garantissant des livraisons incrémentales et un suivi efficace du développement, tandis que le budget détaillé inclut l’hébergement, les licences, la main-d’œuvre, la publication sur les plateformes et la maintenance.

Pour l’avenir, le projet est conçu pour évoluer et s’adapter aux attentes des joueurs et aux tendances du marché. Les perspectives incluent l’ajout de nouvelles saisons et épreuves, l’enrichissement de la purge avec de nouvelles dynamiques stratégiques, l’élargissement de la boutique virtuelle et de la monétisation, l’extension de la compatibilité aux consoles et à la réalité virtuelle, ainsi que le renforcement des fonctionnalités communautaires et sociales pour favoriser l’engagement des joueurs. Enfin, un suivi analytique continu permettra de corriger les bugs, équilibrer le gameplay et proposer des mises à jour régulières, garantissant ainsi une expérience de jeu optimale et durable. En résumé, ce projet offre un concept novateur et évolutif, capable de se positionner durablement sur le marché des jeux vidéo immersifs et compétitifs.

