

Duck Adventures

Par
**Les Canards
Sauvages**

Équipe projet :
Sarah François, Elouan Coleno
Hugo Lefay, Arthur Raillon

Contents

1 Introduction	2
2 Origine et nature du projet	2
2.1 Origine	2
2.2 Nature du projet	3
3 Objet de l'étude	3
4 État de l'art	4
5 Notre entreprise	5
5.1 Nom de l'entreprise	5
5.2 Secteur d'activité	5
5.3 Description	6
6 Équipe projet	8
7 Budget Prévisionnel	10
8 Répartition des tâches	11
9 Résumé de l'histoire de Duck Adventure	13
10 Conclusion	13

1 Introduction

Bienvenue dans le cahier des charges de *Duck Adventures*. Ce document formalise notre demande et définit les objectifs, les contraintes et les attentes de notre projet de jeu. *Duck Adventures* est un jeu innovant qui met en avant la créativité et la stratégie. Le projet s'étendra de septembre 2024 à juin 2025 et réunira une équipe de quatre étudiants passionnés d'informatique.

Le but de *Duck Adventures* est de fournir une expérience immersive et amusante, tout en développant nos compétences en C# et en utilisant Unity3D. Notre jeu propose une aventure unique qui se distingue par sa jouabilité, son graphisme original et son scénario engageant.

2 Origine et nature du projet

2.1 Origine

Il y a bien longtemps, dans une salle de classe lointaine, très lointaine... une idée naquit lors d'un cours de mathématiques. L'obligation de remplir le formulaire de groupe nous poussa à réfléchir à un concept pour notre projet. Déjà liés par un serveur Discord où l'image d'un canard trônait en emblème, nous avons eu un déclic : "*Pourquoi ne pas créer un jeu autour des canards ?*"

Alors que nous inscrivions les noms des membres de notre équipe, une petite erreur de frappe se glissa. Le prénom d'Hugo se transforma en *Hogu*. Plutôt que de corriger cette faute, nous avons décidé de l'adopter et de faire de *Hogu* le nom de notre personnage principal.

Le déclic ne s'arrêta pas là. Lors des dix minutes de pause les plus productives de notre année scolaire, nous avons établi les bases du projet. Nous avons discuté des personnages, du scénario et du gameplay. Ce qui n'était au départ qu'un canard banal se transforma peu à peu en un héros attachant et courageux, prêt à partir à l'aventure pour sauver son monde et y retrouver sa place.

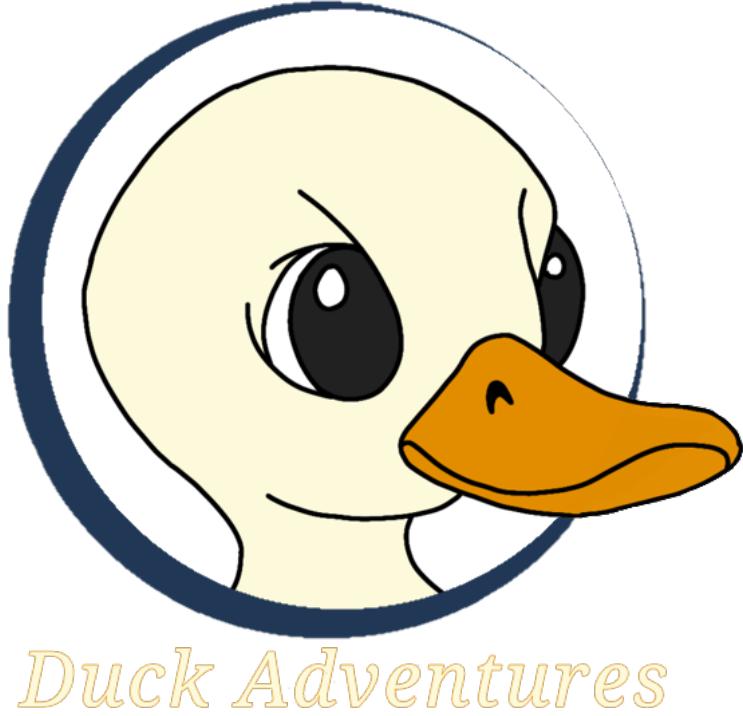


Figure 1: Logo du jeu

2.2 Nature du projet

Duck Adventures est un jeu d'aventure et de combat en vue isométrique, gameplay fantasy, dans un univers Cyberpunk.

3 Objet de l'étude

But du projet : Proposer un jeu amusant et accessible, tout en valorisant nos compétences en programmation et en conception graphique.

Intérêts pour le groupe : Amélioration des compétences en développement de jeux, gestion de projet, collaboration en équipe, conception UI/UX et intelligence artificielle.

Intérêts individuels : Chaque membre pourra se spécialiser dans un domaine précis (IA, graphique, gameplay) et échanger avec les autres.

4 État de l'art

Jeux similaires :

Tunic : un Action RPG avec plusieurs niveaux de lectures, une construction de *map* hors du commun et des secrets à résoudre.



Figure 2: Gameplay de *Tunic*

Fantasy Life : Un jeu d'aventure avec une histoire prenante et un système de carrières (ou classes) unique dans le monde du jeu vidéo, permettant d'allier jeu de type Second Life et exploration.



Figure 3: Gameplay de *Fantasy Life*

Points forts des jeux similaires :

Tunic : Claire et empreinte de mystère.

Fantasy Life : un système de combat facile et rapide à prendre en main.

Fonctionnalités propres de Duck Adventures :

- Univers Cyberpunk sombre mais qui ne se prend pas au sérieux.
- Vue isométrique avec des graphismes dessinés à la main.
- Mode multijoueur permettant d'affronter d'autres joueurs en combat singulier.

5 Notre entreprise

5.1 Nom de l'entreprise

Les Canards Sauvages



5.2 Secteur d'activité

Les Canards Sauvages se spécialise dans le développement de jeux vidéo innovants, combinant des univers immersifs, des mécaniques de

gameplay captivantes, et des technologies de pointe. Depuis plus de 42 jours, l'entreprise crée des jeux variés, allant des aventures en monde ouvert aux simulations multijoueurs.

Le studio maîtrise des outils comme Unity, Blender afin de concevoir des jeux optimisés pour les plateformes traditionnelles. L'innovation est au cœur de chaque projet, avec l'intégration de l'intelligence artificielle pour offrir des interactions réalistes et des systèmes multijoueurs immersifs.

En plus de sa compétence technique, *Les Canards Sauvages* attache une grande importance à l'histoire et à l'expérience utilisateur, en créant des récits captivants où les choix des joueurs influencent directement le déroulement du jeu.

5.3 Description

Les Canards Sauvages est une entreprise fondée il y a 42 jours par un groupe de passionnés d'informatique et de créativité, dont l'objectif était de repousser les limites du développement de jeux vidéo. Depuis ses débuts modestes, l'entreprise s'est spécialisée dans la création de jeux immersifs, mêlant des univers fantastiques à des mécaniques de gameplay innovantes.

Ce qui différencie *Les Canards Sauvages* de ses concurrents, c'est son approche artisanale du développement de jeux : chaque projet est conçu avec une attention particulière aux détails, que ce soit au niveau des graphismes dessinés à la main, du scénario captivant ou de l'intelligence artificielle des personnages. L'entreprise s'engage à offrir des expériences uniques, où chaque joueur peut non seulement se divertir, mais aussi explorer des mondes riches et profonds.

Au fil des jours, l'entreprise a su transmettre un savoir-faire rare : un mélange parfait entre tradition et innovation. En s'appuyant sur des valeurs fortes comme la collaboration, la créativité et l'excellence technique, *Les Canards Sauvages* a formé plusieurs générations de développeurs passionnés. Aujourd'hui, l'équipe est composée de vétérans de l'industrie, de jeunes talents et d'experts en intelligence artificielle et cybersécurité, garantissant une diversité de compétences au service de projets ambitieux.

Les valeurs de l'entreprise se reflètent dans chacun de ses jeux, où l'attention portée aux détails et à l'expérience utilisateur est primordiale. *Les Canards Sauvages* est également très impliquée dans la communauté des joueurs, écoutant constamment les retours pour améliorer et perfectionner ses créations. Fidèle à son esprit pionnier, l'entreprise ne cesse d'explorer de nouvelles technologies et de repousser les limites de ce qui est possible dans l'univers du jeu vidéo.

6 Équipe projet



Figure 4: L'équipe de Duck Adventures

Noms	Biographie
Sarah François <i>Leadeure de développement graphique</i>	Venant d'une famille d'informaticiens, et de nature très curieuse, elle a été introduite tôt à la programmation. Passionnée de jeux vidéo et de canards, et artiste à ses heures perdues, elle réunit ses passions dans cette entreprise, où elle met en pratique ses techniques et son imagination sans limite dans la création du jeu.
Elouan Coleno <i>Responsable de l'histoire Développement du jeu</i>	Depuis son plus jeune âge, Elouan est passionné de jeux vidéo et d'histoires en tous genres. Il a découvert l'informatique pendant la période du COVID, domaine qui l'a tout de suite intéressé. Ce projet lui permet donc d'allier ses passions, afin de créer le monde d'Hogu, doté de canards dont les ailes se transforment en lance-missiles.
Hugo Lefay <i>Développement multijoueur</i>	Passionné par l'informatique, domaine qui stimule sa curiosité et sa soif d'apprendre. Toujours prêt à s'investir pleinement, il met toute son énergie et son engagement dans chaque projet qu'il entreprend. Curieux de découvrir de nouvelles technologies, il explore sans cesse de nouvelles idées pour élargir ses compétences.
Arthur Raillon <i>Chef de projet Développement IA Jeu</i>	Arthur, passionné de cybersécurité et de red teaming, a découvert ces domaines pendant la période du COVID, ce qui l'a conduit à maîtriser les aspects techniques du développement du jeu. Pour la faire court il fait en sorte que le jeu fonctionne. Son intérêt pour l'intelligence artificielle l'a poussé à intégrer cette technologie dans le jeu, en optimisant les comportements des personnages. Grâce à ses qualités de leader et à ses soft-skills, il a su fédérer une équipe autour d'une vision claire, tout en favorisant la collaboration et l'innovation.

7 Budget Prévisionnel

Le développement d'un jeu vidéo n'est pas sans coût, et notre entreprise **Les Canards Sauvages** en est bien consciente. Afin de gérer au mieux les dépenses, les différents équipements nécessaires ont été identifiés et discutés. Voici les principaux éléments à inclure dans le budget :

- **Ordinateurs fixes** : Un minimum de deux ordinateurs avec une configuration capable de faire tourner Unity. 1000 euros
- **Tablette graphique** : Pour la conception des designs et des illustrations. 500 euros
- **Nom de domaine** : Acquisition du domaine `duckadventures.it` pour le site web du jeu. 15 dollars par mois
- **Serveurs** : Hébergement pour les salons multijoueurs ainsi que pour le site web. 10 dollars par mois
- **Salaire** : Quatre salaires au SMIC pour 36 heures par semaine avec 4 semaines de RTT, soit 84 000 euros.

Ces équipements constituent l'essentiel des coûts matériels pour le développement du jeu. Chaque poste de dépense a été soigneusement sélectionné afin de garantir un équilibre entre performance et budget.

8 Répartition des tâches

Tâches	Responsables	Description
Graphic User Interface		Dessin des personnages, des paysages, animations
Site web		Mise en place d'un site Web <i>Front-end et Back-end</i>
IA		Implémentation des <i>patterns</i> pour les ennemis et alliés
Solo		Développement du mode solo, mise en place du <i>lore</i>
Multijoueur		Connexions Peer-to-peer Combats en un contre un

Lore		Écriture de la géopolitique du monde et <i>Backstory</i>
Communication		Chargé de la communication, des réseaux sociaux afin de promouvoir le jeu <i>Backstory</i>

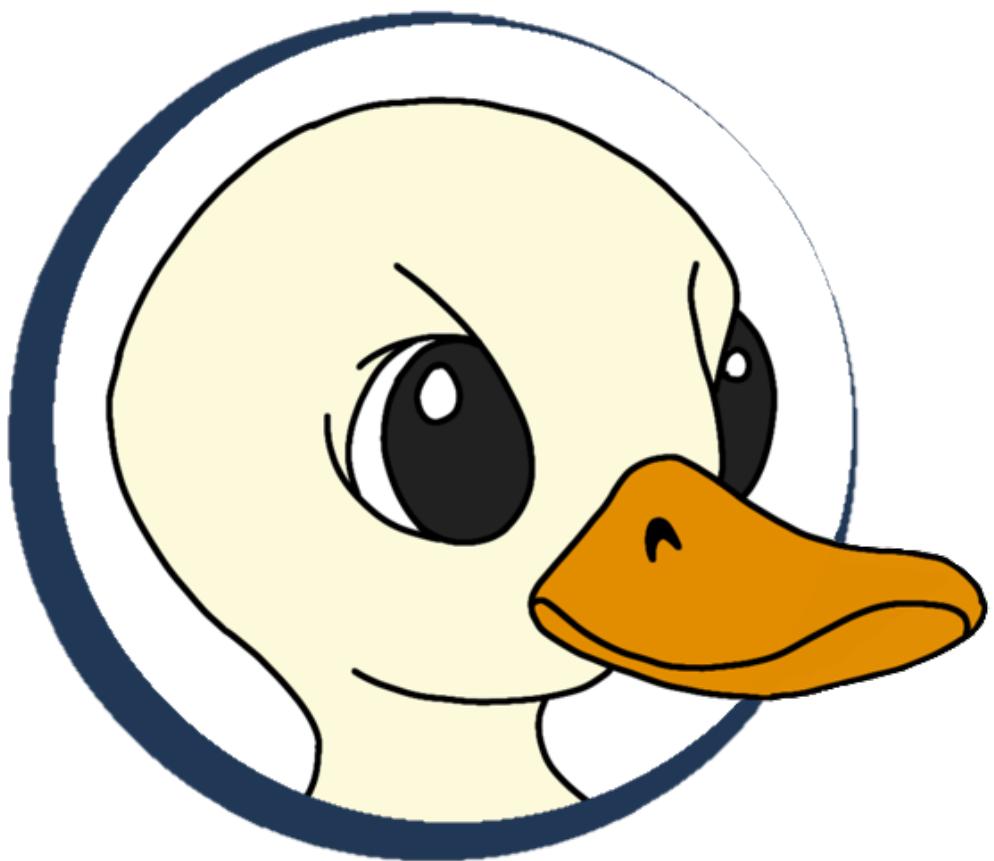
9 Résumé de l'histoire de Duck Adventure

On contrôle un canard nommé Hogu, élevé dans une famille de Phénix, dans un univers cyberpunk où les Phénix contrôlent tout, y compris une armée d'oies mécaniques.

Hogu est chassé de sa famille et découvre les sombres méthodes utilisées par les Phénix afin d'asseoir leur domination sur le monde. Le joueur va devoir découvrir la vérité sur ses origines, sur la puissance des Phénix et pourquoi lui, un simple canard, fait partie de leur monde. Le scénario est une boucle où Hogu, après un combat épique, renaît en un nouvel être, un "vilain petit canard".

10 Conclusion

Le projet *Duck Adventures* est un défi stimulant qui combine développement, graphisme et conception de gameplay. Notre groupe, *Les Canards Sauvages*, s'efforce de créer un jeu unique et divertissant tout en renforçant nos compétences techniques et collaboratives. Nous avons hâte de vous présenter nos avancées lors des différentes soutenances. Nous sommes également ravis de pouvoir appliquer les compétences en C# que nous avons acquises au cours de nos TPs de programmation.



Duck Adventures

Duck Adventures

Copyright © 2024 - Les Canards Sauvages