

Table des matières

1	Introduction	2
2	A propos du groupe	3
2.1	Formation du groupe	3
2.2	Présentation des membres	3
3	Origine et Nature du projet	4
3.1	Origine du projet	4
3.2	Nature du projet	5
3.2.1	Type de jeu	5
3.2.2	Gameplay	5
3.2.3	Scénario	5
4	Objet de l'étude	6
4.1	Intérêt du projet en groupe	6
4.2	Intérêt individuels	6
5	Découpage du projet	7
5.1	Découpage du jeu : description des différentes parties	7
5.2	Répartition des taches	7
6	Ressources utilisées	8
6.1	Le matériel	8
6.2	Les logiciels	8
6.3	Les ressources économiques	8
7	Conclusion	9

1 Introduction

Le cahier des charges qui suit a pour but de présenter le projet du groupe Error 523. Il permet alors d'expliquer l'intérêt du projet Origin Is Unreachable . le groupe error 523 est compose de 4 étudiants de la promo 2022 d'EPITA. Grâce a ce dernier nous pouvons vous montrer le déroulement du projet, avec quels outils, la gestion du temps et du travail. Ce travail est donc le premier véritable projet que nous devons réaliser seuls.

2 A propos du groupe

2.1 Formation du groupe

2.2 Présentation des membres

3 Origine et Nature du projet

3.1 Origine du projet

L'idée du projet nous est venue lors d'une discussion autour des films d'horreur sur un trajet de retour. On s'est alors demandé comment rendre ce jeu intéressant et différents des autres tout en restant de près ou de loin accessible à nos capacités. La suite nous est venue naturellement en développant notre idée en groupe.

3.2 Nature du projet

3.2.1 Type de jeu

Notre projet est un jeu d'horreur et d'énigme à la première personne.

3.2.2 Gameplay

Pour la partie solo le joueur est dans une pyramide, dont il doit s'échapper, coincé avec une momie qui le pourchasse. Pour finir le jeu ce dernier devra retrouver des fragments de clé qui lui rappelleront son chemin jusqu'ici tout en lui permettant de sortir de sa terrible situation. Son parcours étant alterné de salles à énigme et de course poursuite dans une labyrinthe. Pour le multi-joueur, il se déroule à 5 maximum, avec un joueur qui incarnera la momie et pourra à sa guise placer des pièges ou déchiqueter ses victimes. Les autres devront comme dans la partie solo essayer de s'échapper.

3.2.3 Scénario

C'est l'histoire d'un groupe de touristes, dont notre personnage fait parti, qui avait décidé de visiter une des célèbres pyramides d'Égypte pour découvrir la beauté des lieux et le génie égyptien lié à la construction de ces édifices. Puis quelque chose a dû mal tourner puisque notre héros se réveille seul dans une salle sombre avec aucun souvenir de ce qu'il s'est passé ni du chemin d'arrivée. A travers son parcours semé d'embûches réussira-t-il à rassembler les fragments de clés et ainsi reconstituer le déroulement des événements afin de sortir de cette pyramide maudite ?

4 Objet de l'étude

4.1 Intérêt du projet en groupe

MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE

4.2 Intérêt individuels

MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA BITE MA
BITE MA BITE

5 Découpage du projet

5.1 Découpage du jeu : description des différentes parties

5.2 Répartition des tâches

Avancement	Soutenance 1	Soutenance 2	Soutenance 3
Graphisme	+		
Script	+		
Scénario	++		
Site Web	+		
Réseau	+		
Musique/Son			

Tâches Pers.	Thomas	Thibal	Max	Flow
Graphisme	+++			
Script		+	++	
Scénario	+	+	+	+
Site Web		++		
Réseau	++			++
Musique/Son		+	+	

6 Ressources utilisées

6.1 Le matériel

6.2 Les logiciels

6.3 Les ressources économiques

7 Conclusion