

Intro :

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, un jeu dans lequel un homme dont on ne connaît pas les origines (du moins au début) doit s'échapper d'une pyramide, gardée par une momie, entourée de mystère.

Le groupe error 523 est composé de 4 étudiants de la promo 2022 d'EPITA.

Grâce aux pages qui vont suivre, vous pourrez aisément constater des différents questionnements autour de ce projet, nous pourrions vous montrer le planning de déroulement du projet, avec quels outils nous comptons le réaliser, la gestion du temps et du travail que nous avons prévu.

Pour clore cette introduction, on peut dire que ce travail peut être considéré comme le premier réel projet que nous devons faire sur une grande durée et dans la plus grande autonomie.

A propos du groupe:

Formation du groupe:

Arrivant à l'EPITA et ne connaissant personne, nous nous sommes rencontrés durant les premiers mois de l'année, rapidement nous nous sommes rendu compte que nous avions des affinités en communs et que nous nous entendions très bien. En accord sur la plupart des sujets et ayant une idée de projet tous très similaire nous avons décidé de nous mettre ensemble assez rapidement, en se laissant les derniers mois du premier semestre pour juger de notre capacité à travailler ensemble et si nous pensions pouvoir réussir ce projet ensemble. C'est alors que nous avons décidé de former le groupe Error 523 au début du mois de décembre. Nous pensons que ce projet va nous permettre de progresser aussi bien sur notre capacité à travailler en groupe, qu'individuellement, permettre de développer toujours plus nos compétences dans le milieu de l'informatique ainsi que dans la gestion de travaux.

De plus, ayant tous des domaines de prédilection dans l'informatique, la répartition des tâches (que vous pourrez voir plus loin dans le cahier des charges) s'est faite naturellement et le travail à ce jour s'organise assez bien. Malgré des emplois du temps différents car nous ne sommes pas tous dans la même classe, nous arrivons à trouver des moments pour travailler, et individuellement et ensemble.

Le plus gros restant encore à faire !

Présentation des membres:

Thomas Vaton "Trasher" (thibald à l'inspi) - 18ans – Ancien terminale S – Game designer et programmer réseaux

Interesse par le milieu de l'informatique et tres souvent ayant ete entoure par des personnes gravitant autour de ce domaine, j'ai rapidement ete attire par ce milieu. Ayant neanmoins que tres peu pratique avant mon entrée a epita, ce fut une grande decouverte, et qui a ete et qui est toujours, a la hauteur de mes esperances.

Au sein du groupe Error 523, je suis charge principalement du game design mais aussi de la partie reseaux et multijoueur, ce qui va consister en une tache de tres grande importance, d'autant plus que j'aimerais faire du reseaux dans la suit de mon cursus a epita.

J'espere, grace a ce projet, pouvoir ameliorer mes competences dans le monde de l'informatique, mais aussi dans ma capacite a travailler en groupe, et je compte bien mener ce projet a son terme avec le reste de mon equipe.

Origine et nature du projet:

Origine du projet:

L'idée du projet nous est venue lors d'une discussion autour des films d'horreur sur un trajet de retour de l'ecole. 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. Etant partie d'une simple idee de jeu d'horreur, l'idee a progressivement evolue et nous avons fini par decider de faire evoluer le personnage dans une pyramide, changeant un peu du décor d'une simple maison ou ferme, que l'on retrouve frequemment dans les jeux de ce style. Nous avons pu puiser nos idees de differents autres jeux, tel Slender, resident evil ou encore Outlast, pour pouvoir imaginer notre jeu. Malgré un décor complètement différents de ces derniers, nous comptons bien rendre le jeu un **tant soit peu** horrifique du moins dans l'ambiance. Des courses dans des labyrinthes et des enigmes a resoudre vous attendent donc dans la suite de cette Description...

Nature du projet:

Type de jeu:

Ce projet a pour but de realiser un FPS, un personnage sera donc controler par le joueur, et devra s'echapper d'une pyramide, en vue a la premiere personne.

Des salles ou des enigmes seront cachees, seront suivi par des phases de labyrinthe ou une momie sera a la poursuite du joueur, obligeant ainsi le joueur a se depecher de sortir du labyrinthe tout en se cachant pour echapper a la momie.

Un melange d'escape game avec des phases plus axees sur de l'action pure s'enchaîneront, dans le but de donner une ambiance au moins stressante et dans le meilleur des cas, effrayante.

Gameplay:

A revoir

Scenario:

Un homme se retrouve seul, dans une piece sombre, sans aucun souvenir...

Tres vite, il se rend compte que la piece dont les murs sont couverts de hieroglyphes, et le sol jonche d'os qui doivent etre ici depuis plusieurs centaine d'annees, n'est pas un endroit banal....

Mais il a beau chercher, aucun souvenir ne lui reviennent....

Il decide alors de tenter de s'echapper....

Sortir de la salle ? Il y arrivera surement... Mais echapper a la momie qui le pourchassera dans le labyrinthe et les salles suivantes ? Tout devient incertain...

Si neanmoins il y arrive, il trouvera sur son chemin les fragments d'une mysterieuse cle qui en plus de lui ouvrir la porte de sortie finale, ouvrira aussi surement les portes de la memoire...

Objet d'etude:

Interet du projet en groupe:

L'intérêt de ce projet pour le groupe réside essentiellement dans l'acquisition de compétences humaines permettant de travailler en groupe : la cohésion, l'écoute, la diplomatie, le respect de l'autre et des idées partagées.

Le fait que les membres du groupe se complètent par leurs qualités ainsi que leurs défauts permet de se faire une plus grande confiance dans la réalisation des différentes tâches et de proposer un travail homogène et de qualité.

Ce projet etant le premier, il nous permettra d'apprendre les rudiments du travail en groupe et d'etre alors pret pour affronter les annees qui suivront (nous l'esperons, plus sereinement), du moins les

prochains projets.

Interet individuel:

Gagner en autonomie, apprendre a utiliser de nouveaux logiciels (tel unity, TeXmaker ou encore GitHub), mettre en pratique les cours d'algorithmique et de programmation ou encore approfondir nos connaissances dans des domaines pas forcément aborde en cour, sont des avantages que ce projet nous apporte a tous.

De plus les soutenances permettront de travailler ses qualites a l'oral, que ce soit l'elocution ou encore la gestion du stress, ce projet, s'il est realise serieusement ne peut etre que benefique des les apports qu'il peut nous faire.

Decoupage du projet:

Decoupage du jeu:

Ecriture du scenario et des dialogues.

Graphisme: tout ce qui est design des objets, personnages, environnements.

Reseaux: la creation d'un reseau permettant notamment l'implementation de la partie multijoueur.

Gestion des evenements, interfaces, et utilisateurs.

Creation et gestion du site internet.

Implementation des musiques, sons et bruitages.

Ressources utilisees:

Le materiel:

Le materiel principale sera nos ordinateurs, neanmoins nous avons aussi utiliser une tablette graphique pour la creation des logos.

Le plus gros du travail se fera donc a partir des ordinateurs, meme si la consommation de nourritures peu recommande pour le regime sera necessaire pour travailler dans les conditions les plus correctes !

Les logiciels:

Nous utiliserons les logiciels suivant pour mener notre projet a bien:

— Unity : moteur de jeu 2D/3D permettant notamment à l'aide d'outils intuitifs (moteur physique, audio...) de réaliser des jeux en réseau et des animations.

— Photoshop CC : retouche, traitement et dessin par ordinateur qui servira à la réalisation des graphismes 2D.

— GIT : logiciel de gestion de versions qui permettra au groupe d'échanger du code et d'autres informations.

— After effect / Sony Vegas Pro : permettant de réaliser des animations.

— NotePad ++ : éditeur de texte générique qui servira à la réalisation du site internet.

— MAGIX Music Maker / FL Studio : utiles pour la réalisation des bandes son du jeu

— Visual Studio 2017 : permettra la programmation en C#

— Blender / Maya: permettront la réalisation 3D présent dans le jeu