
Projet S2 – Rapport de Projet

Par DreadVenture Studios

« Forsakens »

Participants :

Delbey Florent
Toure Cheikh Oumar
Mokeddem Skander
Gransac Arnaud
Dilem Erwan

Groupe : The Chosen Ones

EPITA Promo 2029



Table des matières

1	Introduction	5
1.1	DreadVenture Studios	5
1.2	The Chosen Ones	5
1.3	The Chosen Ones	5
1.4	Origine et Nature du Projet	6
1.5	Présentation du projet	7
2	Objet de l'étude	9
2.1	Objectifs	10
2.2	Interêts	10
3	État de l'art & inspirations	11
3.1	Rust (2013)	11
3.2	Ark (2017)	12
3.3	Sons Of The Forest (2023)	12
3.4	Day Z (2013)	13
3.5	Zelda : Breath of the Wild (2017)	13
3.6	World of Warcraft (2004)	14
4	Découpage du projet	14
4.1	Les différentes parties du projet	14
4.2	Repartition des Tâches	16
4.3	Planning des tâches	16
5	Récit de la réalisation	17
5.1	Récit Individuel Semaine par Semaine	17
5.1.1	Semaine du 13 au 20 janvier	17
5.1.2	Florent	17
5.1.3	Erwann, Oumar, Arnaud	17
5.1.4	Semaine du 20 au 27 janvier	17
5.1.5	Florent	17
5.1.6	Erwann, Oumar, Arnaud	17
5.1.7	Semaine du 27 janvier au 03 février	18
5.1.8	Florent	18
5.1.9	Erwann, Oumar, Arnaud	18
5.1.10	Semaine du 03 au 10 février	18
5.1.11	Florent	18

5.1.12	Erwann, Oumar, Arnaud	18
5.1.13	Semaine du 10 au 17 février	18
5.1.14	Florent	18
5.1.15	Erwann, Oumar, Arnaud	18
5.1.16	Semaine du 17 au 24 février	19
5.1.17	Florent	19
5.1.18	Erwann, Oumar, Arnaud	19
5.1.19	Semaine du 24 février au 03 mars	19
5.1.20	Florent	19
5.1.21	Erwann, Oumar, Arnaud	19
5.1.22	Semaine du 03 au 10 mars	19
5.1.23	Florent	19
5.1.24	Erwann, Oumar, Arnaud	20
5.1.25	Semaine du 10 au 17 mars	20
5.1.26	Florent	20
5.1.27	Erwann, Oumar, Arnaud	20
5.1.28	Semaine du 17 au 24 mars	20
5.1.29	Florent	20
5.1.30	Erwann, Oumar, Arnaud	20
5.1.31	Semaine du 24 au 31 mars	21
5.1.32	Florent	21
5.1.33	Erwann, Oumar, Arnaud	21
5.1.34	Semaine du 31 mars au 7 avril	21
5.1.35	Florent	21
5.1.36	Erwann, Oumar, Arnaud	22
5.1.37	Semaine du 7 au 14 avril	22
5.1.38	Florent	22
5.1.39	Erwann, Oumar, Arnaud	22
5.1.40	Semaine du 14 au 21 avril	23
5.1.41	Florent	23
5.1.42	Erwann, Oumar, Arnaud	23
5.1.43	Semaine du 21 au 28 avril	23
5.1.44	Florent	23
5.1.45	Erwann, Oumar, Arnaud	23
5.1.46	Semaine du 5 au 12 mai	24
5.1.47	Florent	24
5.1.48	Erwann, Oumar, Arnaud	24
5.1.49	Semaine du 12 au 19 mai	24
5.1.50	Florent	24
5.1.51	Erwann, Oumar, Arnaud	24
5.1.52	Semaine du 19 au 26 mai	25

5.1.53	Florent	25
5.1.54	Erwann, Oumar, Arnaud	25
5.2	Avis général de l'équipe (joies, peines, etc.)	25
5.2.1	Florent	25
5.2.2	Oumar	26
5.2.3	Erwan	27
5.2.4	Arnaud	28
6	Conclusion	29

1 Introduction

1.1 DreadVenture Studios

DreadVenture Studios fut fondé en 2013 par une équipe hétéroclite de développeurs passionnés venus d'environnements diamétralement opposés, tous unis par une seule vision : créer des jeux d'aventure fantasy qui repoussent les limites du genre. Leurs fondateurs étaient de véritables pionniers du développement, chacun apportant une expertise unique en programmation, design et écriture narrative. En effet, ce qui fait la force de

ce studio et ce qui lui permet de se placer parmi les plus grands dans ce domaine est leur complémentarité, qui permet de couvrir avec expertise tous les domaines du jeu avec une précision chirurgicale. Aujourd’hui,

DreadVenture Studios est synonyme d’innovation et de qualité dans l’industrie du jeu vidéo. Leur prochaine création, “Forsakens”, promet de redéfinir les attentes en matière de jeux de survie d’horreur en intégrant des sons d’ambiance immersifs et des qualités artistiques remarquables pour offrir une immersion encore plus épique.

1.2 The Chosen Ones

S’étant Rencontré pendant le séminaire et ayant tissé des liens facilement , ce groupe s’est formé naturellement .Mettant aux profits les qualités de chacun et priorisant le travail en équipe , ce groupe possède toutes les clés en mains pour réussir.

1.3 The Chosen Ones

S’étant rencontrés pendant le séminaire et ayant tissé des liens facilement, ce groupe s’est formé naturellement. Mettant à profit les qualités de chacun et priorisant le travail en équipe, ce groupe possède toutes les clés en main pour réussir.

— Florent Delbey (Chef de Groupe)

Bien que je sois un grand fan de Jeux Vidéo, ce projet est une première pour moi. En effet, je n’avais jamais codé avant l’EPITA et encore moins en C#. Néanmoins, j’ai hâte de mettre à profit ma



ténacité et ma soif de savoir pour créer le meilleur jeu vidéo possible en ce laps de temps avec mon groupe.

— Cheikh Oumar Toure

Même si je suis un grand fan de jeux vidéo, je n'ai jamais eu l'occasion de travailler sur un projet dans ce domaine. Étant créatif, je vois ce projet comme une opportunité idéale pour perfectionner mes conceptions. Il me permettra également de progresser et d'acquérir un maximum de connaissances en programmation.

— Arnaud Gransac

Bien qu'étant fan de jeux vidéo, je ne m'étais jamais penché sur la création de mon propre jeu. Ce sera pour moi une découverte. Étant un total débutant en programmation, ce projet me permettra de m'améliorer et de découvrir de nouvelles choses. Ce projet est aussi une occasion pour moi de mieux comprendre l'intérêt du travail d'équipe.

— Erwan Dilem

Du plus longtemps que je me souvienne les jeux vidéo m'ont toujours intrigué. J'ai personnellement commencé sur une DS ce qui m'a permis de comprendre le fonctionnement global d'un jeu dans un environnement restreint. Lors de l'obtention de mon ordinateur en 3e j'ai pu enfin comprendre comment fonctionner un jeu et l'informatique. L'Epita est donc un choix évident pour moi. Ce projet sera donc l'occasion d'approfondir des connaissances que j'ai découvertes en terminale spécialité NSI.

1.4 Origine et Nature du Projet

L'idée de ce projet est le résultat de conversation plutôt controversée mêlant des goûts diamétralement différent mais qui ont fini par se rejoindre sur la création d'un jeu multijoueur JCJ prônant le travail en équipe et la liberté de gameplay.

L'origine de cette ambition dévorante provient de nos heures passées sur Discord avec nos amis lors de wipe sur Rust et de gigantesque parties



multijoueur ayant pour but de capturer le Gigantosaurus sur ARK.

En bref de grands titres tel que ARK et Rust ont suffit a nourrir notre imagination en revanche le DreadVenture Studio a bien l'intention d'adapter ces titres à sa façon et d'ajouter une nature effrayante et captivante a ces jeux d'ordinaire qui finissent par être monotones.

Le choix d'un RPG survie en 3D parait évident pour réussir a créer une ambiance angoissante adéquate a une Immersion de grande qualité et du JCJ fluide et satisfaisant.

1.5 Présentation du projet

Tout commence par un rêve. Un rêve étrange, intense, obsédant. Cinq amis, liés par une enfance commune et une amitié forgée dans les rires et les secrets, se retrouvent à partager des nuits troublées par des visions identiques. Chaque nuit, ils traversent un champ de brume, poursuivis par des ombres difformes. À l'horizon, toujours le même décor : une île sans vie, un ciel terrifiant, et une silhouette gigantesque les attendant... un dragon aux yeux incandescents, couronné de cornes.

Au début, ils pensent à une coïncidence. Puis viennent les signes : un symbole gravé dans l'écorce d'un arbre, des animaux qui les fixent comme s'ils les reconnaissaient, des marques apparaissant sur leur peau, des rêves de plus en plus réels. Jusqu'à ce soir-là. Un soir ordinaire, où un éclair déchire le ciel sans nuage, et où, en un battement de cœur, tout bascule.

Quand ils rouvrent les yeux, le monde a changé.

Ils ne sont plus chez eux. Le béton et l'électricité ont disparu, remplacés par une île ancienne et oppressante, où le vent murmure des langues oubliées. Le sol est sans vie, . Ils comprennent vite qu'ils ont été transportés dans un autre univers, un monde mourant : Elyndor, autrefois berceau de civilisations florissantes, aujourd'hui englouti par la corruption, les monstres, et l'oubli.

Errant à la recherche d'un abri, ils découvrent un camp abandonné. Au centre, une structure étrange : une table de craft ancienne, partiellement ensevelie sous la végétation. Après l'avoir remise en état, ils comprennent qu'elle n'est pas simplement un objet : elle réagit à leur présence, comme si elle les reconnaissait. Grâce à cette table, ils commencent à créer. Avec les



ressources glanées autour d'eux — bois, pierre, peaux, plantes, os, cornes — ils fabriquent des armes rudimentaires, des outils de survie. Chaque objet forgé semble réveiller un fragment de mémoire du monde.

Peu à peu, ils croisent d'autres traces du passé : des journaux d'anciens artisans, des maquettes de maisons brûlés. Ils comprennent que le crafting n'est pas qu'un moyen de survivre : c'est une clé. Chaque objet fabriqué peut interagir avec les forces anciennes de ce monde, leur permettant d'ouvrir des sanctuaires, de vaincre des créatures, ou même d'altérer leur environnement.

Mais le danger est omniprésent. La faune d'Elyndor est aussi belle que mortelle : des ours aux yeux bleus, des moutons sauvages à la laine tranchante comme des lames,. Et au-dessus de tous, plane la menace de Zaryon, le Fléau Céleste. Dragon ancestral, autrefois gardien des cieux, il fut corrompu par une magie oubliée et transformé en entité destructrice. Il règne désormais sur les Terres Ravagées, entouré de créatures difformes, et n'attend qu'un signe pour libérer sa rage sur les mondes vivants.

Les cinq amis vont devoir s'unir, évoluer, apprendre à survivre dans un univers qui n'est pas le leur. Ils devront explorer des ruines hantées, construire leurs propres refuges, nouer des liens avec les derniers êtres vivants doués de raison, et surtout, maîtriser l'art ancien du craft pour espérer affronter Zaryon.

Mais ce monde n'est pas vide de sens. Il semble réagir à leur présence, comme si tout cela avait été écrit. Qui sont-ils vraiment ? Pourquoi eux ? Pourquoi ces rêves ? Elyndor est-il un univers perdu... ou un miroir déformé du leur ? Et surtout : pourront-ils un jour rentrer chez eux, ou sont-ils destinés à devenir les nouveaux gardiens d'un monde qu'ils ne comprennent pas encore ?

Leur seule certitude : ils sont ensemble. Leur seule arme : leur lien. Leur seul espoir : la vérité.

Ils sont les derniers fragments d'un passé oublié. Ils sont les survivants d'un monde mourant. Ils sont... les Forsaken.

2 Objet de l'étude

La création d'un jeu vidéo nécessite une certaine maîtrise dans plusieurs domaines particuliers. Mais le cas de notre objet d'étude est encore plus spécifique. La raison est simple : bien que chacun des membres de notre groupe ait pu tester et jouer à une multitude de jeux vidéo, en explorant leurs variétés et leurs aspects, nous ne nous sommes jamais réellement penchés sur l'aspect de leur création, ce qui fait de nous des débutants complets.

Ce que nous recherchons à travers ce projet, au-delà de la production d'un jeu vidéo de qualité, est la maîtrise du langage de programmation C#, à un niveau individuel. Bien que nous nous améliorions au cours de l'année grâce à certains cours, il nous faudra tout de même faire des recherches par nous-mêmes en étudiant les moindres détails.

Nous comptons principalement utiliser Unity, que nous apprendrons à maîtriser par nous-mêmes, ainsi que la modélisation, les graphismes, l'audio, et bien d'autres outils nécessaires à l'aboutissement du projet.

Par ailleurs, ce projet va nous permettre de nous entraîner à travailler en groupe sur le long terme, ce qui est indispensable pour tout ingénieur. Cela inclura la gestion des problèmes, des bugs, ainsi que des désaccords potentiels au sein de l'équipe, notamment sur la partie créative du jeu. On peut donc dire que notre projet est complet, tant du point de vue individuel que collectif. Cependant, tout cela reste essentiellement lié à la programmation. Nous devrons également apprendre à réaliser du montage vidéo, ainsi que la création d'un site web, qui sera un élément central pour présenter notre projet.

Enfin, nous aurons pour objectif de maîtriser les dimensions économiques et managériales du projet, ce qui nous placera dans les conditions d'un travail en entreprise, en coopération avec d'autres pour atteindre un objectif commun.

La régularité et l'engagement sera un point clé, car notre projet demandera beaucoup d'organisation et d'anticipation pour être mener à bien.

2.1 Objectifs

2.2 Interêts

- Collectif

La création d'un jeu vidéo en C# offre des bénéfices collectifs significatifs en termes de développement personnel et professionnel. Premièrement, elle permet de renforcer la capacité de travail en équipe. En effet, développer un jeu vidéo est un projet complexe nécessitant la collaboration de divers talents, chacun apportant ses compétences spécifiques. Cela conduit à un respect mutuel accru, car chaque membre de l'équipe reconnaît l'importance et la valeur du travail des autres.

Ensuite, l'entraide devient essentielle pour surmonter les défis techniques et créatifs. Les membres de l'équipe partagent leurs connaissances et soutiennent leurs collègues dans la résolution des problèmes, ce qui favorise une atmosphère de solidarité et d'apprentissage continu.

L'organisation est également clé dans un projet de cette envergure. Les tâches doivent être bien planifiées et coordonnées pour respecter les délais et les objectifs. Cela inclut la définition claire des rôles, où chaque membre comprend ses responsabilités et celles des autres, assurant ainsi une meilleure efficacité.

Enfin, la réussite de la création d'un jeu vidéo repose sur la capacité de l'équipe à s'appuyer sur les forces et les faiblesses de chacun. En reconnaissant et en utilisant les compétences uniques de chaque membre, l'équipe peut surmonter les obstacles et produire un jeu de qualité supérieure.

- Individuel

La création d'un jeu vidéo en C# apporte de nombreux bénéfices individuels significatifs. En termes de niveau technique, elle permet de maîtriser un langage de programmation puissant et polyvalent, essentiel dans le développement de jeux.

Ensuite, elle améliore la compréhension de l'algorithmie, car la

création de jeux nécessite de résoudre des problèmes complexes et d'optimiser les algorithmes pour des performances fluides. Cela mène directement à l'amélioration et l'optimisation du code, assurant un jeu performant et sans bugs.

La structuration du programme devient cruciale, car un bon jeu nécessite un code bien organisé et modulaire. De plus, cette activité développe la capacité de résolution de problèmes et l'adaptation, car les développeurs doivent constamment trouver des solutions innovantes aux défis techniques.

Le Respect des Dates Imposées et des Engagements est crucial dans la réalisation de ce projet et est le résultat d'une organisation minutieuse. Cela fait directement référence à la capacité de travail en groupe/équipe qui est cruciale en entreprise.

Le portfolio de projets est considérablement enrichi par la création d'un jeu vidéo, démontrant des compétences concrètes et tangibles aux employeurs potentiels. En outre, le respect du planning et des engagements est essentiel dans le développement de jeux, renforçant ainsi la gestion du temps et la discipline personnelle.

3 État de l'art & inspirations

Dans la conception de notre jeu vidéo de survie avec des zombies, nous nous sommes inspirés de plusieurs jeux marquants du genre, qui ont su poser des bases solides en termes de gameplay, d'ambiance et de mécaniques de survie. Chacun de ces jeux a laissé une empreinte unique dans notre approche de création, que nous avons décidé d'adapter pour créer une expérience unique. Nous avons principalement puisé notre inspiration dans des jeux tels que Rust, DayZ, ARK Survival Evolved, et Sons of the Forest.

3.1 Rust (2013)

Bien sûr ! Rust est un jeu de survie en ligne développé par Facepunch Studios1. Le jeu se déroule sur une île abandonnée où les joueurs doivent rassembler des ressources, construire des abris, et survivre aux dangers environnants, y compris la faim, les radiations, et d'autres survivants hostiles. Le jeu met l'accent sur le côté coopératif ou à l'inverse de combat



entre les joueurs.



3.2 Ark (2017)

Ark : Survival Evolved est un jeu de survie et d'action développé par Studio Wildcard. . Dans ce jeu, les joueurs sont échoués sur une île mystérieuse nommée "ARK" et doivent utiliser leurs compétences pour survivre. Les joueurs doivent chasser, récolter des ressources, fabriquer des objets, cultiver des plantes, et rechercher des technologies pour construire des abris et se protéger des éléments et des créatures hostiles, y compris des dinosaures.



3.3 Sons Of The Forest (2023)

Sons of the Forest est un jeu de survie développé par Endnight Games, suite de The Forest¹. Dans ce jeu, le joueur incarne un membre d'une équipe militaire envoyée sur une île mystérieuse pour enquêter sur la disparition de la famille Puffton, dont le célèbre milliardaire Edward Puffton. Le joueur doit survivre en explorant l'île, en combattant des monstres cannibales, en construisant des abris, et en découvrant des secrets anciens enfouis.

3.4 Day Z (2013)

DayZ est un jeu de survie en monde ouvert développé par Bohemia Interactive. Dans ce jeu, les joueurs se retrouvent dans un environnement post-apocalyptique et doivent survivre en trouvant de la nourriture, de l'eau, et des ressources médicales.



3.5 Zelda : Breath of the Wild (2017)

The Legend of Zelda : Breath of the Wild est un jeu emblématique qui a profondément influencé notre approche de la construction du monde dans The Forsakens. Son open world vaste et libre pousse le joueur à explorer par pure curiosité, sans balises trop directives, en valorisant l'observation, l'intuition et l'expérimentation. C'est cette philosophie de la découverte que nous avons voulu retrouver dans notre propre map : un monde où chaque détour peut révéler une ressource, un ennemi, une énigme ou un fragment de lore. L'univers de Breath of the Wild, avec son esthétique fantasy, ses ruines chargées d'histoire et ses paysages marqués par une magie oubliée, a également nourri l'imaginaire visuel et narratif de The Forsakens. Nous nous sommes inspirés de son équilibre entre nature sauvage et mystères anciens pour créer un monde cohérent, immersif, et propice à l'aventure.



3.6 World of Warcraft (2004)

World of Warcraft a grandement influencé la conception de notre boss final dans The Forsakens, non pas par les orcs cette fois, mais par sa capacité à créer des antagonistes mythiques dotés de profondeur et de légendes enracinées dans l'histoire du monde. Nous nous sommes inspirés de cette approche pour imaginer Zaryon, le Fléau Céleste, un dragon ancien autrefois vénéré, désormais corrompu par une magie oubliée. Comme les figures emblématiques de WoW, Zaryon n'est pas qu'un simple monstre final : il incarne une tragédie, celle d'un gardien déchu, emporté par la rage et l'oubli. Son design imposant, son rôle central dans l'effondrement du monde d'Elyndor, et son aura mystique sont directement hérités de cette influence : un ennemi terrifiant, mais aussi un vestige poignant d'un âge révolu.



Chacun de ces jeux a contribué à l'évolution du genre de survie, et ils partagent des caractéristiques que nous voulons réinterpréter et adapter dans notre propre projet. Nous voulons, intégrer un système de survie inspiré de Rust, DayZ, et ARK, où le joueur doit faire face à des menaces extérieures tout en gérant ses ressources de manière stratégique. L'ambiance immersive et oppressante de Sons of the Forest nous a inspiré pour créer un monde où l'atmosphère joue un rôle central dans l'expérience du joueur, et où l'exploration et la survie sont au cœur du gameplay.

4 Découpage du projet

4.1 Les différentes parties du projet

- Scénario

Ici, le personnage pourra soit tenter l'aventure en solo ou bien jouer en coopération avec différents camarade. Ici, leur objectif est très

simple mais n'en est pas moins ardu, tenter de survivre et vaincre le dragon Zaryon dans cet environnement hostile et rempli de dangers pour tenter de ne pas sombrer dans le desespoir et la solitude. (*Forsakens*).

— Gameplay

Les Méchaniques de jeu seront très similaires à Rust et Day Z. Le joueur jouera à la première personne et devra collecter des ressources médicales, des matériaux et de la nourriture pour survivre dans cet environnement hostile. Il devra gérer une barre de vie, de nourriture et de soif tout au long de son aventure. Il aura également la capacité de s'équiper d'armes et d'armures pouvant être créées dans des structures prévues à cet effet. Le joueur pourra construire de nombreux types de structures pour se protéger des dangers qui l'entourent, laissant ainsi libre cours à son imagination.

— Interface Graphique

L'interface graphique compte être assez minimaliste mais optimisée pour favoriser l'immersion et la prise en main du jeu. *Forsakens*.

— Décors

L'expérience de jeu se déroulera sur une île fermée, en sortir étant impossible. Le décor sera assez vaste mais pas infini, permettant aux joueurs de s'adapter, de trouver des stratégies en rapport avec le relief et le terrain. Sur l'île, plusieurs zones avec des créatures et animaux différents et également une zone avec le boss final qui est le dragon. Il pourra également trouver une table de craft dans laquelle il va pouvoir construire des armes mais aussi des armures.

— Réseau

En réseau, les autres joueurs peuvent jouer en coopération ou en solo, le choix est libre. Chacun a son propre écran et personnage qu'il pourra déplacer et contrôler. Les joueurs pourront également interagir de diverses façons possiblement humoristiques.

— IA

La partie IA concerne uniquement les animaux qui attaqueront tous ceux qu'ils rencontreront. L'IA se déplacera agressivement et accélérera dans la direction où elle verra un joueur ou une base. En effet, les joueurs ne devront pas seulement dormir, mais ils devront se défendre contre les attaques de créatures qui chercheront tous les moyens pour tenter de les tuer.

4.2 Repartition des Tâches

Tâches	Florent	Oumar	Arnaud	Skander	Erwan
Scénario			⊗	◎	
Gameplay	⊗			◎	
Interfaces Graphiques				⊗	◎
Modélisation personnages/objets	⊗	◎			
Animations	◎	⊗			
Modélisation décors (map)	⊗	◎			
Réseau			◎		⊗
IA			⊗		◎
Trailer		⊗			
Site Web				◎	⊗

Légende : ⊗ -> Responsable ◎ -> Suppléant

4.3 Planning des tâches

Soutenance	1	2	3
Scénario	42%	80%	100%
Gameplay	20%	60%	100%
Interfaces Graphiques	40%	70%	100%
Modélisation personnages/objets	30%	60%	100%
Animations	30%	50%	100%
Modélisations décors (maps)	35%	60%	100%
Réseau	20%	50%	100%
IA	40%	70%	100%
Trailer	0%	40%	100%
SiteWeb	50%	80%	100%

5 Récit de la réalisation

5.1 Récit Individuel Semaine par Semaine

C'est parti, il faut se remettre au travail. Malgré un manque de motivation par moments et une certaine lassitude, j'ai tenu à avancer régulièrement sur le projet, en y consacrant au moins 2h30 à 3h chaque semaine. Cette rigueur m'a permis de structurer mon travail et de voir une progression tangible. Travailler sur un projet concret comme *The Forsakens* est une expérience particulièrement enrichissante : chaque élément que j'ajoute donne vie au jeu et renforce ma motivation. Cependant, plus les semaines avançaient, plus la charge de travail s'accumulait, rendant parfois difficile de maintenir le même rythme tout en gérant les autres obligations académiques.

5.1.1 Semaine du 13 au 20 janvier

5.1.2 Florent

Cette première semaine a été une remise en route. J'ai commencé par peaufiner le système d'inventaire, en améliorant son affichage et son interactivité. En parallèle, j'ai travaillé sur la gestion des ressources vitales du joueur, avec l'implémentation des barres de vie, de faim et de soif. C'était une phase agréable, car chaque modification apportait une vraie amélioration visible, ce qui me motivait à continuer.

5.1.3 Erwann, Oumar, Arnaud

(Aucun document ou information fournis de leur part.)

5.1.4 Semaine du 20 au 27 janvier

5.1.5 Florent

J'ai finalisé le système de gestion des ressources vitales et mis en place un menu fonctionnel avec la création de mondes. L'intégration du menu a été plus complexe que prévu, notamment en termes d'interactions entre les différentes scènes du jeu. J'ai dû tester et ajuster plusieurs fois, mais voir le menu fonctionner pleinement a été particulièrement satisfaisant.

5.1.6 Erwann, Oumar, Arnaud

(Aucun document ou information fournis de leur part.)

5.1.7 Semaine du 27 janvier au 03 février

5.1.8 Florent

Cette semaine, j'ai attaqué le système de récolte des ressources : minage et coupe d'arbres. Implémenter une mécanique qui semble simple sur le papier s'est révélé plus difficile qu'anticipé, notamment pour gérer les interactions entre le joueur et l'environnement. J'ai également posé les bases du système de fabrication d'objets. C'était une période intéressante, car le jeu devenait de plus en plus concret et interactif.

5.1.9 Erwann, Oumar, Arnaud

(Aucun document ou information fournis de leur part.)

5.1.10 Semaine du 03 au 10 février

5.1.11 Florent

J'ai avancé sur le système de fabrication et commencé à intégrer le combat. C'était une phase où il fallait trouver un équilibre entre fluidité et réalisme, notamment pour les animations. J'ai ajouté les effets sonores pour renforcer l'immersion. Cette partie du projet était passionnante, car elle demandait d'associer programmation et design pour obtenir un rendu naturel.

5.1.12 Erwann, Oumar, Arnaud

(Aucun document ou information fournis de leur part.)

5.1.13 Semaine du 10 au 17 février

5.1.14 Florent

J'ai travaillé sur l'intelligence artificielle, en intégrant un premier ennemi : un ours qui attaque le joueur lorsqu'il l'aperçoit. C'était une des parties les plus complexes du projet, car elle demandait de gérer le comportement de l'IA de façon crédible tout en optimisant les performances. J'ai aussi amélioré les animations de combat. L'IA m'a pris plus de temps que prévu, ce qui a décalé certaines autres tâches.

5.1.15 Erwann, Oumar, Arnaud

(Aucun document ou information fournis de leur part.)

5.1.16 Semaine du 17 au 24 février

5.1.17 Florent

J'ai mis en place le système de construction en m'inspirant du visuel de *Fortnite* et du fonctionnement de *Rust*, mais avec l'objectif de l'adapter à l'ambiance post-apocalyptique et horrifique du jeu. Ce fut une semaine assez intense, car ce système demande beaucoup de gestion et de tests pour éviter les bugs. Malgré la complexité, c'était motivant car cela donnait une vraie personnalité au jeu.

5.1.18 Erwann, Oumar, Arnaud

(Aucun document ou information fournis de leur part.)

5.1.19 Semaine du 24 février au 03 mars

5.1.20 Florent

J'ai ajouté un menu permettant de modifier la qualité graphique du jeu pour améliorer les performances sur différents types de machines. En parallèle, j'ai entrepris des recherches sur la mise en multijoueur avec Photon. Malheureusement, après plusieurs tentatives et tests, je n'ai pas trouvé de solution satisfaisante. Cette semaine a été plus frustrante, car malgré le temps investi, les résultats n'étaient pas à la hauteur de mes attentes.

5.1.21 Erwann, Oumar, Arnaud

(Aucun document ou information fournis de leur part.)

5.1.22 Semaine du 03 au 10 mars

5.1.23 Florent

Cette dernière semaine a été plus compliquée à gérer. Avec l'accumulation des tâches et le manque de temps, il était difficile d'avancer sur de nouveaux ajouts significatifs. J'ai néanmoins finalisé un setup d'installation permettant d'installer facilement le jeu sur Windows, Linux et Mac, afin de simplifier son déploiement. Même si cette partie était plus technique et moins directement visible dans le jeu, elle était essentielle pour rendre le projet accessible.

5.1.24 Erwann, Oumar, Arnaud

(Aucun document ou information fournis de leur part.)

5.1.25 Semaine du 10 au 17 mars

5.1.26 Florent

Nous n'avons pas fourni de travail sur le projet étant donné que la date de rendu était dépassée et que nous étions en train de préparer l'oral de la deuxième soutenance technique de l'année.

5.1.27 Erwann, Oumar, Arnaud

Oumar : Cette semaine, j'ai commencé à m'occuper de la paperasse liée au projet Forsaken, notamment tout ce qui concerne l'organisation des livrables et la planification des tâches graphiques à venir. J'ai aussi commencé à réfléchir à la direction artistique du packaging physique du jeu.

Arnaud : Changement du thème du jeu vidéo, nous sommes alors passés de l'horreur cartoon, à un RPG plus fantaisiste. Après avoir réussi à implémenter toute ma scène j'ai alors décidé de me lancer sur plusieurs autres intelligences artificielles.

Erwan : Problèmes de synchronisation lors des combats multijoueurs.

5.1.28 Semaine du 17 au 24 mars

5.1.29 Florent

Développement du système de sauvegarde. Il permet d'enregistrer l'état du joueur (position, inventaire, stats, etc.) et de reprendre la partie. J'ai utilisé le système de PlayerPrefs et testé des alternatives avec des fichiers JSON. Beaucoup d'essais pour éviter de corrompre les données.

5.1.30 Erwann, Oumar, Arnaud

Oumar : Poursuite de la mise en place de la documentation. J'ai esquissé plusieurs idées pour le design de la box du jeu, en explorant les codes visuels du genre survival horror tout en tenant compte de notre charte graphique. J'ai aussi échangé avec l'équipe sur les matériaux possibles pour le packaging.

Arnaud : J'ai décidé alors de me lancer en premier sur un orc, qui ne fut pas chose aisée car l'Asset importé avait pour prefab principal, un orc avec sa hache au sol, qui était supposée être dans sa main. Second problème détecté sur l'Orc. Son animation ne marchait pas, mais j'avais fini par trouver l'erreur et je me suis rendu compte que je m'étais trompé d'animation. Résultat, l'IA de l'Orc marche correctement.

Erwan : Fusion difficile des parties de code sur GitHub Desktop (limitations, conflits).

5.1.31 Semaine du 24 au 31 mars

5.1.32 Florent

Début du menu principal : animation d'ouverture, bouton « Nouvelle partie », et lancement de la scène principale. J'ai aussi travaillé sur l'esthétique du menu pour qu'il corresponde au thème du jeu. Interface épurée mais immersive.

5.1.33 Erwann, Oumar, Arnaud

Oumar : Cette semaine, j'ai continué le travail sur le packaging, en affinant les premiers croquis et en commençant la numérisation des éléments graphiques. Parallèlement, j'ai réalisé les premiers essais de dessins pour les ex-libris, en m'inspirant de l'univers et des créatures du jeu.

Arnaud : Je m'attaque alors à la mise en place de l'IA d'un squelette avec un bouclier et une épée. Je n'ai rencontré aucun problème particulier, mais j'avais une certaine difficulté à choisir entre tous les animations. À la différence des autres IA, j'ai voulu implémenté une créature non hostile au joueur. J'ai alors décidé de faire un mouton, ce qui me semblait être l'animal le plus pratique.

Erwan : Réunification des versions sur un dépôt stable.

5.1.34 Semaine du 31 mars au 7 avril

5.1.35 Florent

Ajout du menu pause et du menu options : ajustement du volume, qualité graphique, et retour au menu principal. Comprendre le système de Canvas et de gestion de scènes m'a demandé beaucoup de lectures de documentation.



5.1.36 Erwann, Oumar, Arnaud

Oumar : J'ai finalisé plusieurs visuels destinés aux ex-libris, en expérimentant différentes techniques graphiques pour garder une cohérence artistique avec l'identité du jeu. J'ai aussi commencé à aider Arnaud sur le système de craft, en me concentrant sur la logique de base et l'intégration de certains composants.

Arnaud : Pour éviter de créer de la confusion dans le script de l'IA, j'ai décidé d'en écrire un autre supplémentaire, et de différencier le mouton des autres entités. Cela s'est alors avéré être un échec pur et simple. J'ai alors décidé de garder l'ancien script, ce qui me semblait bien mieux. Je devais prendre en compte que le mouton devait avoir des paramètres tous égaux à nul.

Erwan : Ajout du lac dans la carte du jeu : nouvel environnement interactif.

5.1.37 Semaine du 7 au 14 avril

5.1.38 Florent

Tests, corrections de bugs, amélioration de l'UI. J'ai corrigé plusieurs problèmes liés à l'inventaire et aux collisions. Les tests ont révélé de nombreux petits défauts qui, mis bout à bout, nuisaient à l'expérience utilisateur. Grosse semaine de polish.

5.1.39 Erwann, Oumar, Arnaud

Oumar : Poursuite de l'accompagnement technique avec Arnaud. J'ai contribué à la structuration des recettes de craft ainsi qu'à l'implémentation de quelques interfaces basiques. En parallèle, j'ai peaufiné les éléments visuels de la box, notamment la jaquette et le dos de la boîte.

Arnaud : Je me suis alors chargé par la suite de la recette des crafts de tous les items. Cette semaine a été plutôt une prise en main, tout en cherchant à comprendre le code relié à toute cette mécanique. J'ai alors cherché les images qui auraient pu le mieux correspondre à tous les équipements, ressources.

Erwan : Optimisation de la map : réduction de la taille des assets.

5.1.40 Semaine du 14 au 21 avril

5.1.41 Florent

Début du travail sur le build final du jeu. Création d'un installateur et désinstallateur compatible Windows, Linux et Mac. Beaucoup de documentation à lire, notamment sur Inno Setup pour Windows. Les premières tentatives étaient instables.

5.1.42 Erwann, Oumar, Arnaud

Oumar : J'ai travaillé davantage sur l'implémentation du système de craft, notamment sur les types de ressources et leur traitement dans les mécaniques de jeu. J'ai également continué les retouches graphiques pour les ex-libris afin de coller aux retours artistiques de l'équipe.

Arnaud : En ayant cherché sur la plupart des Assets de Unity, je n'ai alors pas réussi à trouver une prefab pouvant correspondre à de la laine. Ce qui est très pénible, car nécessaire pour la fabrication des bandages. J'ai réussi à finir toutes les recettes de craft.

Erwan : Correction des derniers bugs du site (liens cassés, responsive).

5.1.43 Semaine du 21 au 28 avril

5.1.44 Florent

Finalisation du build. Nettoyage des assets inutilisés, optimisation du poids du jeu, et tests des installateurs. Tout fonctionne désormais proprement. Semaine stressante mais satisfaisante.

5.1.45 Erwann, Oumar, Arnaud

Oumar : Cette semaine a été consacrée à l'ajustement du craft, notamment sur l'équilibrage de certaines recettes complexes. J'ai aussi validé la version finale du packaging avec l'équipe et rassemblé les éléments pour la version imprimable. En parallèle, j'ai commencé à structurer les différentes parties de la documentation.

Arnaud : Notre groupe n'était alors par forcément satisfait du système de minage de notre personnage, car sa pioche et sa hache, étaient directement implémentées sur lui, comme une partie de lui-même. On voulait que la pioche et la hache soit un système à part du personnage.



Erwan : Tests de performance et stabilité du produit. Finalisation de tous les contenus du site. Vérification de la compatibilité mobile.

5.1.46 Semaine du 5 au 12 mai

5.1.47 Florent

Nous n'avons fourni aucun travail étant donné que nous étions en train de préparer nos partiels finaux de B4 pour conclure l'année. Travailler sur le projet et nos examens était donc pas possible.

5.1.48 Erwann, Oumar, Arnaud

Oumar : Le travail a principalement porté sur la finalisation des fichiers pour le packaging et les ex-libris. Côté documentation, j'ai réorganisé les sections du manuel, ajouté une annexe technique, et rassemblé les éléments pour l'impression et la diffusion.

Arnaud : J'ai alors essayé de comprendre comment j'aurais pu mettre ce système en place, et je me rendais de plus en plus compte que cela ne serait pas chose aisée.

Erwan : Mise en ligne finale du jeu et du site. Préparation de la présentation orale.

5.1.49 Semaine du 12 au 19 mai

5.1.50 Florent

Rédaction du journal de développement, rétrospective. Cette dernière semaine m'a permis de prendre du recul et de réaliser tout le chemin parcouru. J'ai appris énormément sur Unity, mais surtout sur la rigueur et l'organisation nécessaires pour mener à bien un projet de cette ampleur en parallèle des études.

5.1.51 Erwann, Oumar, Arnaud

Oumar : Cette semaine, j'ai participé à l'implémentation des mobs dans le jeu, notamment les moutons et le boss final, en collaboration avec Arnaud. Cela incluait la mise en place de leurs comportements, leurs animations et leur intégration dans les systèmes de loot. J'ai également fait un dernier tour sur les livrables pour m'assurer que tout était prêt à être remis.

Arnaud : Après diverses tentatives, toutes plus infructueuses les unes que les autres j'ai finir par me faire à l'idée qu'il faudrait refaire l'entièreté du système de récolte, minage, inventaire, et j'ai alors décidé de jeter cette idée à la trappe.

Erwan : Répétitions et tests multijoueur en condition réelle. Ajouts mineurs selon les retours du groupe.

5.1.52 Semaine du 19 au 26 mai

5.1.53 Florent

Nous n'avons pas fourni de travail sur le projet étant donné que la date de rendu était dépassée et que nous étions en train de préparer le double oral de la soutenance technique finale.

5.1.54 Erwann, Oumar, Arnaud

Oumar : J'ai finalisé la documentation du projet, avec notamment un document principal de 50 pages rassemblant le cahier des charges et les éléments de conception. En parallèle, j'ai terminé et mis en forme les documents séparés du manuel d'utilisation et du guide d'installation. J'ai veillé à la cohérence du contenu, à la clarté des explications et à la mise en page pour assurer une bonne lisibilité.

Arnaud : Pour compléter encore plus le système de fabrication, j'ai rajouté un système de looting sur les entités. Je me suis alors penché sur le mouton car c'était une priorité pour respecter la logique. Je me suis alors inspiré du code de récolte, et de minage, similaire à ce que je voulais.

Erwan : Derniers ajustements et documentation complète du projet.

5.2 Avis général de l'équipe (joies, peines, etc.)

5.2.1 Florent

Ces huit derniers mois ont marqué une plongée intense et passionnée dans un domaine entièrement nouveau pour moi : la création d'un jeu vidéo à l'aide d'Unity. Débuté sans expérience préalable, ce projet s'est rapidement transformé en une aventure technique et humaine aux multiples défis. Mon objectif était ambitieux : concevoir un jeu de survie en 3D avec une interface complète, des mécaniques complexes (récolte, combat,

construction), une interface intuitive et un système de progression immersif. Mais derrière cette ambition se cache une réalité exigeante. Dès les premières semaines, la verticalité du travail à accomplir s'est révélée vertigineuse. Tout était à apprendre : l'environnement Unity, les composants, les scripts en C, la gestion des animations, l'interface utilisateur, les interactions... et tout cela en parallèle d'une charge de travail scolaire déjà très prenante. Le stress de devoir jongler entre deux mondes — académique et créatif — a imposé une organisation presque militaire, chaque semaine devant être planifiée avec précision, chaque jour optimisé. Les moments de doute n'ont pas manqué. Il m'est arrivé de passer des heures entières sur un bug, une animation récalcitrante, ou un système de sauvegarde incompréhensible à mes yeux de néophyte. Le terrain d'apprentissage était souvent rude : rien ne fonctionnait du premier coup, tout devait être appris, testé, cassé puis recommencé. L'isolement face à un problème technique inconnu, la pression du temps, et la crainte de ne pas réussir à livrer ont parfois été accablants. Mais en contrepartie, chaque petite victoire m'a procuré une immense satisfaction. Voir apparaître le personnage à l'écran, le faire bouger, interagir, construire, combattre, ressentir la cohérence naître peu à peu entre les systèmes... Tout cela m'a donné un sentiment d'accomplissement rare. J'ai appris à penser en système, à organiser mon code, à modéliser mes idées, à créer des interfaces claires, à faire cohabiter graphisme, son, animation et logique. Aujourd'hui, le jeu est loin d'être parfait, mais il est fonctionnel, complet dans ses mécaniques de base, et surtout, il est le fruit d'un travail acharné et d'une volonté de dépasser mes limites. Ce projet m'a appris bien plus que des compétences techniques : il m'a appris la rigueur, l'autonomie, la résilience la gestion du temps sous pression et la gestion d'équipe.

5.2.2 Oumar

En octobre, lorsque le projet Forsaken a officiellement démarré, j'étais rempli d'enthousiasme. L'idée de créer un jeu vidéo en équipe, de concevoir un univers, de travailler avec mes camarades sur quelque chose de concret et ambitieux, me motivait énormément. J'avais de grandes attentes, et je me projetais déjà dans les différentes étapes du développement, du design à la production finale. J'étais prêt à m'investir pleinement. Mais très vite, une difficulté personnelle m'a rattrapé : je ne possédais pas de PC personnel. Cela peut sembler anodin, mais dans un projet aussi technique et exigeant, ne pas avoir son propre poste de travail s'est révélé être un handicap majeur. J'étais contraint d'utiliser le PC familial, ce qui limitait considérablement mes horaires de travail, ma réactivité et mon autonomie.



J'avais toujours cette impression d'être freiné, de ne pas pouvoir avancer comme je le voulais, et cela a généré chez moi beaucoup de frustration. À cela s'est ajouté un autre coup dur : le départ de notre camarade Skander. Son changement d'école en début d'année a été un vrai choc pour notre groupe. Skander était un membre clé de notre équipe, à la fois dans les idées, l'ambiance de travail, et sur le plan technique. Son absence a laissé un vide, autant humain qu'organisationnel. Il a fallu repenser la répartition des tâches, trouver comment combler le manque de main-d'œuvre sans perdre notre dynamique initiale. Cette période a été difficile, et a clairement ralenti notre progression.

Le point le plus dur, pour moi, a été la seconde soutenance. J'en garde un souvenir amer. À ce moment-là, j'ai réalisé que je n'avais pas été à la hauteur de mes ambitions. Pris entre mes contraintes matérielles, le manque de temps et probablement aussi un certain découragement, j'ai fini par laisser une trop grande partie du travail à Florent. Il a porté une charge énorme, et avec le recul, je comprends parfaitement sa frustration. J'ai ressenti une vraie honte, mêlée à de la culpabilité. J'avais l'impression d'avoir trahi l'esprit d'équipe, de ne pas avoir été le coéquipier que j'aurais voulu être. Cette soutenance a été un électrochoc. Elle m'a fait prendre conscience que si je voulais mériter ma place dans ce projet, je devais absolument changer de posture.

À partir de là, l'équipe s'est resserrée. On s'est tous dit qu'il était hors de question d'abandonner. Malgré les retards, les imprévus, et les tensions, on s'est donné comme objectif de finir ce jeu coûte que coûte. Pour ma part, j'ai décidé de m'investir de manière plus concrète, là où je pouvais réellement apporter de l'aide. J'ai rejoint Arnaud sur la partie code. Ensemble, on a travaillé sur plusieurs aspects du gameplay, notamment sur le système de craft, l'implémentation des mobs (dont le boss final), et la manière d'intégrer les ressources dans l'univers du jeu. En parallèle, j'ai pris en charge le packaging de la boîte de jeu, un aspect visuel et créatif qui me tenait à cœur. J'ai voulu concevoir quelque chose de professionnel, qui valorise notre univers et reflète tout le travail accompli.

Aujourd'hui encore, je garde une certaine amertume par rapport à ce début de projet, mais je suis aussi fier de ne pas avoir lâché. Forsaken est le fruit d'un parcours semé d'obstacles, mais aussi d'un véritable effort collectif pour rebondir, apprendre, et avancer ensemble.

5.2.3 Erwan

Quelle aventure que ce projet ! J'ai connu des moments de pur bonheur, comme la première fois où le site web a pris vie, chaque ligne de code se



transformant en une interface tangible. Voir les pages s'assembler petit à petit - l'accueil, la présentation, l'histoire - m'a procuré une fierté . Et ces instants magiques où le multijoueur fonctionnait enfin correctement, quand les personnages de mes coéquipiers bougeaient en parfaite synchronisation à l'écran... c'était comme de la magie devenue réalité.Mais le chemin a été semé d'embûches. Qui aurait cru qu'un simple multijoueur pourrait causer autant de soucis ? J'ai passé des nuits entières à traquer des bugs de synchronisation qui faisaient disparaître les objets ou téléporter les joueurs n'importe où. Les conflits de merge sur GitHub m'ont souvent donné envie de tout envoyer promener, surtout cette fois où nous avons perdu une journée entière de travail à cause d'une mauvaise manipulation.Les moments de doute ont été nombreux. Refaire trois fois la même interface parce qu'elle ne répondait pas aux attentes, voir le jeu planter inexplicablement à quelques jours de la deadline, ces instants où je me demandais si nous y arriverions jamais... Pourtant, chaque problème résolu était une petite victoire. Et quand les premiers testeurs extérieurs ont commencé à s'amuser avec notre création, quand leurs yeux se sont illuminés en découvrant les fonctionnalités, toutes les difficultés ont soudain paru insignifiantes.Ce projet m'a appris autant sur moi-même que sur le code. J'ai découvert ma capacité à persévérer malgré les échecs, à trouver des solutions créatives quand tout semblait perdu, et surtout - à travailler en équipe même dans les moments tendus. Aujourd'hui, en regardant le résultat final, je ressens cette satisfaction profonde qui ne vient qu'après avoir surmonté de vrais défis. Les galères font partie du processus, mais ce sont les réussites, petites et grandes, qu'on retient le plus.

5.2.4 Arnaud

Tout au long de l'année, ce projet m'aura fait provoquer diverses émotions, tant bien la joie que la colère et le stresse. Quand je suis arrivé à l'EPITA, je savais que ce projet allait être difficile pour moi, mais je ne le savais pas à quel point. J'ai la mauvaise habitude d'être très peu efficace sur ce genre de projet se déroulant sur l'année, voire même moins long. Ces projets viennent mettre en avant deux de mes défauts, la réalisation de tâches dans les temps et mon organisation. Au début de l'année j'étais extrêmement motivé à l'idée de commencer ce projet, au point d'en oublier qu'un jeu vidéo fonctionne purement avec du code. Je m'imaginais faire des projets beaucoup trop ambitieux, et cela m'a rattrapé très vite. Dès le moment où j'ai commencé à coder, je commençais à comprendre l'ampleur et la difficulté du projet, et cela m'a fait éprouver du stresse. Pourtant, j'ai alors commencé à beaucoup trop relativiser, au point de sous-estimer la difficulté



du code, car je progressais tous les jours, mais j'aurais du me poser la question « Est-ce suffisant pour le jeu vidéo ? ». Je l'ai réalisé un peu trop tard dans l'année. J'éprouvais un certain plaisir, quand j'arrivais à faire marcher n'importe quel objet sur la scène, mais cela restait bien faible face au sentiment de frustration, quand c'était le contraire. Sur le bilan que je peux donner par rapport à ce projet, est un certain sentiment de déception, car je me dis toujours que j'aurais pu peut-être faire mieux. Mais ce projet ou voire même cette année, restera surtout pour moi une leçon sur la modestie. Je le vois aussi comme un rappel à la réalité, car toute chose comme ce projet ne peut se faire par magie, il faut savoir mettre de côté son égo et ne pas se comparer aux autres. Bien que cela laisse une certaine pointe d'amertume, on en ressort grandi, ce qui est le cas pour moi. En conclusion, bien que mon bilan semble négatif, il m'a aussi permis de forger des liens avec certaines personnes. D'après moi, je tire beaucoup plus de joie que de colère ou de tristesse, que ce projet a pu m'apporter.

6 Conclusion

The Forsakens n'est pas simplement le produit d'une année de travail scolaire. C'est un projet que nous avons vécu intensément, parfois dans l'enthousiasme, parfois dans la difficulté, mais toujours avec une volonté commune : créer quelque chose qui nous ressemble. Ce jeu, c'est le reflet de nos goûts, de nos inspirations, de nos ambitions, mais aussi de notre capacité à collaborer, à surmonter les imprévus et à transformer les contraintes en moteurs de créativité.

Nous avons dû faire face à de nombreux obstacles : des problèmes matériels, comme l'absence de matériel personnel pour certains d'entre nous ; des changements d'équipe, comme le départ de l'un de nos membres ; des périodes de doute, où la motivation pouvait vaciller. Mais malgré cela, nous avons toujours avancé. Chacun a trouvé sa place, son rôle, ses responsabilités. Que ce soit dans la programmation, le game design, les graphismes, la narration ou même la gestion de la documentation, nous avons appris à travailler ensemble, à nous compléter, à nous soutenir. Créer un jeu vidéo, même à notre échelle, demande rigueur, patience, adaptabilité. Il faut savoir écouter, apprendre, recommencer, parfois mettre son égo de côté pour faire avancer le projet commun. Aujourd'hui, nous pouvons dire que nous avons grandi, non seulement en tant que



développeurs, mais aussi en tant qu'équipe. Nous sommes fiers d'avoir mené ce projet jusqu'au bout, malgré les sacrifices, malgré les doutes.

The Forsakens, c'est notre premier monde. Ce n'est peut-être pas un jeu parfait, mais c'est un jeu sincère, construit avec passion et persévérance. Il symbolise notre capacité à créer, à raconter, à inventer ensemble.