
Projet S2 – Cahier des Charges

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	3
1.1	DreadVenture Studios	3
1.2	The Chosen Ones	3
1.3	The Chosen Ones	3
1.4	Origine et Nature du Projet	5
1.5	Présentation du projet	5
2	Objet de l'étude	6
2.1	Objectifs	7
2.2	Interêts	7
3	État de l'art & inspirations	9
3.1	Rust (2013)	9
3.2	Ark (2017)	10
3.3	Sons Of The Forest (2023)	10
3.4	Day Z (2013)	10
4	Découpage du projet	11
4.1	Les différentes parties du projet	11
4.2	Repartition des Tâches	13
4.3	Planning des tâches	13
5	Conclusion	14

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 de survie d'horreur 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 effrayante.

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.

— Skander Mokeddem

Je suis passionné par l'informatique et plus particulièrement par les jeux vidéo, notamment ceux axés sur la survie comme ARK. Ces jeux m'ont inspiré et m'ont donné envie de créer à mon tour un jeu vidéo de survie. Ce projet, centré sur un univers de zombies et de survie, est donc une véritable opportunité pour moi de combiner ma passion pour la programmation et mon amour pour les jeux vidéo.

— 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 différents 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 gigantesques parties multijoueur ayant pour but de capturer le Gigantosaurus sur ARK.

En bref, de grands titres tel que ARK et Rust ont suffisamment nourri 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 à ces jeux d'ordinaire qui finissent par être monotones.

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

1.5 Présentation du projet

Dans un monde dévasté par l'horreur des conflits des Guerres Eternelles ou Bella Aeterna, l'Humanité n'est plus qu'un pâle reflet d'elle-même. Les Bibliothèques et les Archives dévastées, dans cette Chronologie l'Humanité a perdu la quasi totalité de son savoir faire Technologique.

Les êtres humains ayant survécu à ces massacres sur ce qui reste de la Terre, maintenant appelée Terra, ont perdu la notion du Temps et estiment se situer en l'an 350 après J.-C. (L'Avènement des Anciens)

Lors de Bella Aeterna, un virus instable s'est échappé d'un laboratoire provoquant la création de zombies partout à partir de Fungus. Vulnérable au rayon du Soleil, ces zombies de toute taille et forme constituent le véritable fléau pour l'Humanité de nos jours.

Profitant du chaos constant et du regressement technologique des humains, les Xenos (Aliens) connus sous le nom de "Zhalara" ont tenté de s'insérer à plusieurs reprises dans Terra. Lors de la première invasion, ils ont été repoussés par les Anciens. Lors de leur deuxième invasion, les humains se sont réunis sous une seule bannière et à terme d'un combat acharné ont été



défait par les Zhalara.Affaiblis par une lutte et une résistance imprévu de la part des Humains , les Zhalara ont décidé de se cacher sur Terra.

Les Zhalara utilise leurs pouvoirs psychiques pour contrôler les Humains et effacer toutes traces et archives témoignant de leur présence.

Berçés par une Guerre Incessantes et ses Atrocités ,les peuples de Terra, meurtris trouve refuge dans le culte des Anciens , des Humains qui se sont soulevés face a un ennemi communs et ont permis la survie du genre Humains.En réalité les Anciens n'étaient pas des Etres Divins mais des Humains mûs par leur Adversité et désir de survie.

De nos Jours les Populations se sont rassemblés sous 3 Bannières :
L'Imperium Aeternum : L'Imperium est une société guerrière repoussant formellement toute forme de culte autre que celui de la Raison et du Bon Sens.Créée par des Humains pouvant retracer leur origine jusqu'aux Anciens eux mêmes, elle est le dernier bastion de la société tel qu'elle l'était auparavant.S'inspirant des traditions Romaines et de son Organisation Militaire, elle se divise en 3 légions.

Cusodes Aurorae, est une faction composé des plus grands scientifiques actuellement présents sur Terra.S'efforçant de tenter de redécouvrir les mystères de la Science.Ils nourrissent l'espoir d'un retour à un age d'or Technologique.Ils sont de natures Pacifiques.

Nok'Tulus Kal'Rath est une faction composé des Humains vénérant les Zombies et les Zhalara.Ils les considèrent comme la solution Finale au "Problème Humain".Ils considèrent leur arrivée comme un signe et comme la Volonté d'un Etre Supérieur : Nok'Tulus.Cet Ordre de Cultiste est disparate et délié .Il est composé de tous les Cultistes Humains.Il Constitue la majeure partie de ce qui reste du genre Humain.

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 Intérêts

- 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'algorithme, 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.

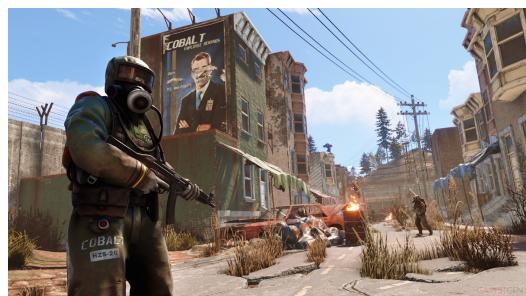
Le portfolio de projets est considérablement enrichi par la création d'un jeu vidéo, démontrant des compétences concrètes et tangibles aux employeurs potentiels. En outre, le respect du planning et des engagements est essentiel dans le développement de jeux, renforçant ainsi la gestion du temps et la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



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

Incarnant une des 3 Factions au choix, le joueur a ainsi le choix tout au long de son aventure de décider de travailler en équipe avec ses semblables ou de tenter de survivre tout seul de son côté. La Faction de Nok'Tulus Kal'Rath sera en guerre d'office avec les deux Autres Factions, tandis que les deux autres Factions auront le choix. Tenter de Survivre et Dominer (*Vivere E Dominari*) dans cet Environnement Hostile et Rempli de Danger pour tenter de ne pas sombrer dans les méandres de l'oubli (*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 de *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 écorégions seront présentes comme une écorégion hiver, désert, ainsi qu'une ville et un centre de recherche abandonné.

— Réseau

En réseau, les autres joueurs peuvent être amis ou ennemis, le choix est libre mais déterminé en partie par la faction sélectionnée en début de partie. 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 Zombies qui attaqueront tous ceux qu'ils rencontreront la nuit, à l'exception des Cultistes en échange d'un objet spécifique à leur faction. L'IA se déplacera agressivement et accélérera dans la direction où elle verra un joueur ou une base. En effet, la nuit, les joueurs ne devront pas seulement dormir ou attendre que ça passe mais se défendre contre les attaques de zombies qui chercheront tous les moyens pour tenter de les dévorer.

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	50%	80%	100%
Interfaces Graphiques	33%	66%	100%
Modélisation personnages/objets	30%	60%	100%
Animations	30%	50%	100%
Modélisations décors (maps)	35%	60%	100%
Réseau	40%	70%	100%
IA	40%	70%	100%
Trailer	0%	10%	100%
SiteWeb	33%	66%	100%

5 Conclusion

Le Projet Forsakens incarne une ambition débordante de créer un jeu qui nous est propre tout en s'inspirant d'autre grands noms du style survie. En effet ce jeu sera l'aboutissement d'adaptation remise à niveau et surtout d'Immersion dans un univers Post Apocalyptique Innovant et Captivant.

Le but de ce projet est de créer un jeu mais surtout de développer nos compétences techniques personnels et collectives. En Effet ce projet représente l'occasion de développer des compétences de programmation de compréhension, d'algorithmie et d'adaptation.

En nous inspirant de classique du genre Survie et RPG nous aspirons à redéfinir le style en lui apportant une touche de frissons et de nouveauté.

En somme Forsakens représente plus qu'un simple projet dans le cadre de notre 1ère Année à l'Epita mais une expérience innovante inédite nous donnant un avant goût du monde professionnel.