

We Don't See Sharp

DESCHANEL-LOSCIUTO Leo
GOMES Adrien
BERKOUNE Laetitia
BOUZIANE Doria
RUCAY Emma

by Flush Hand StudioTM



Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Contexte du projet	2
1.2	Objectifs du projet	2
1.3	Intérêts du projet	2
2	Présentation générale	3
2.1	Origine et Nature du Projet	3
2.2	Objet de l'étude	3
2.2.1	Projet	3
2.2.2	Explication générale du jeu	3
2.3	État de l'art	4
2.4	Présentation de <i>We dont see sharp!</i>	4
2.4.1	Scénario et gameplay	4
2.4.2	Ambiance et caractéristiques sonores	6
2.4.3	Rôle de l'IA dans le gameplay et les interactions	6
2.5	Présentation de l'entreprise : Flush Hand Studio™	6
2.5.1	Secteur d'activité	6
2.5.2	Spécificités	6
2.5.3	Promotion et marketing	7
2.6	Présentation de l'équipe	7
2.7	Ressources et moyens	9
2.7.1	Supports de développement graphique	9
2.7.2	Logiciels de développement fonctionnel	9
2.7.3	Outils de communication interne à l'équipe	10
2.7.4	Plateformes de communication promotionnelle	10
2.7.5	Budget prévisionnel	10
2.8	Répartition des tâches	11
3	Conclusion	13

1 Introduction

1.1 Contexte du projet

L'équipe de Flush Hand Studio™ vous propose, à travers ce Cahier des Charges, de découvrir l'organisation, le développement et les idées de conception de son premier jeu vidéo, *We don't see sharp!* Ce jeu d'horreur en vue à la première personne se distingue par ses mécaniques de puzzle et ses interactions environnementales immersives. Le projet inclut un mode solo ainsi qu'un mode multijoueur en coopération locale. L'objectif fondamental de ce projet est de créer une expérience vidéoludique captivante, où chaque choix des joueurs impacte le déroulement de l'histoire.

1.2 Objectifs du projet

Pour atteindre cet objectif, l'équipe s'appuie sur Unity3D et le langage C#, permettant d'explorer pleinement ses compétences techniques afin d'offrir un gameplay fluide et dynamique. Au-delà de l'aspect technique, ce projet cherche à valoriser le travail collaboratif et l'acquisition de compétences en gestion de projet, tout en intégrant des concepts originaux, tels que l'utilisation de cartes de poker pour influencer l'issue du jeu. Cela vise à créer une expérience unique qui mêle tension psychologique et réflexion stratégique, tout en captivant les joueurs grâce à une narration riche et interactive.

1.3 Intérêts du projet

L'enjeu de notre projet réside dans la volonté de maîtriser les outils de développement tout en cherchant à repousser nos limites en termes d'innovation, de communication et d'application technique. Ce Cahier des Charges présente notre vision globale, les étapes clefs de la conception, ainsi que la faisabilité et l'intérêt de ce projet pour les joueurs et l'industrie vidéoludique. En favorisant le développement de la créativité et de la collaboration au sein d'une petite équipe, ce projet est essentiel pour mener à bien une entreprise ambitieuse. De plus, il permet l'apprentissage des techniques de programmation en C# et la gestion efficace des ressources. En intégrant des concepts originaux et/ou peu représentés, tels que l'utilisation d'éléments influençant le déroulement du jeu, l'interaction vocale in-game ou encore la gestion d'effets évolutifs sur personnages (santé mentale...), notre équipe aspire à créer une expérience unique qui marie angoisse psychologique et réflexion stratégique, captivant ainsi les joueurs tout en enrichissant notre expertise.

2 Présentation générale

2.1 Origine et Nature du Projet

L'idée générale du jeu s'est basée sur plusieurs brainstorming en équipe durant lesquels les idées de plusieurs membres ont pu être concaténées pour représenter au mieux les inspirations de tout le monde. La première idée reposait sur la présence de poker au sein de l'aventure et tout s'est formé à partir de cette base. Nous avons également pu nous inspirer dans nos démarches réflexives de certains jeux aux genres homologues (horreur et puzzle - style escape game horrifique) et dont les mécaniques propres et les particularités pertinentes seront retranscrites à notre manière dans notre propre œuvre.

2.2 Objet de l'étude

2.2.1 Projet

Le but de ce jeu consistera à explorer des environnements multiples, diversifiés et effrayants, résoudre des énigmes ainsi qu'à participer à de nombreuses interactions, afin de découvrir l'histoire d'un personnage ayant été tué dans un club de poker clandestin. À travers de nombreuses actions, le ou les joueurs pourront altérer la voie suivie pour aboutir à des fins alternatives.

Élaborer un tel projet permettra à chacun des membres du groupe de développer des compétences en programmation appliquée à un projet encadré, ainsi qu'en gestion de projet. La spécialisation individuelle due au partage des tâches selon des critères d'efficacité et/ou d'appréciation mènera quant à elle à un approfondissement personnel de nos capacités individuelles à réaliser des missions spécifiques (design, narration, développement web...)

2.2.2 Explication générale du jeu

Notre projet consiste en la création d'un jeu vidéo multijoueur en vue à la première personne, combinant des éléments narratifs et des mécaniques de puzzle au sein d'un environnement 3D immersif. Le jeu se déroule à la fois dans un club clandestin de poker et en même temps dans un environnement annexe et mystérieux, lieu principal de l'intrigue situé sous la salle de poker, où les joueurs évolueront dans différents espaces, chacun lié à la vie d'un même personnage décédé. Ces zones explorables sont conçues pour révéler progressivement des éléments clefs de l'intrigue à travers l'exploration et la résolution d'énigmes.

Le mode multijoueur est coopératif et se joue en ligne. Les joueurs travaillent ensemble pour résoudre des puzzles et découvrir des indices qui débloqueront des parties de l'histoire. Ils devront interagir avec l'environnement, utiliser des objets trouvés sur place, dont des cartes de poker qui ont un rôle déterminant dans le déroulement du scénario, et affronter des événements paranormaux de plus en plus intenses. L'aventure en mode solo consistera quant à elle à un jeu certes proche dans le fond mais dans la forme, il y aura plus d'intimité, de pression et de frayeurs que le joueur se fera à lui-même.

Le jeu met particulièrement l'accent sur la narration interactive : les décisions prises par les joueurs affecteront la progression de l'intrigue et conduiront à différents dénouements. Ainsi, chaque session de jeu offre une expérience unique, influencée par les choix et les interactions des participants, renforçant l'idée que "vos choix ont des conséquences."

Le système de jeu est également conçu pour intégrer des éléments sonores et visuels qui renforcent l'atmosphère oppressante, plongeant les joueurs dans une ambiance de tension croissante, où chaque action compte pour la survie et l'avancée dans l'histoire.

2.3 État de l'art

Notre jeu se base majoritairement sur le genre du Survival Horror, un des premiers jeux du type est développé en France en 1992 par la société Infogrames. Aujourd'hui de nombreux jeux ont suivi la voie des jeux d'horreur à puzzle et exploration, nous pourrions citer :

- **Phasmophobia** : mécaniques de coopération et d'exploration avec une ambiance angoissante et des interactions avec l'environnement qui se rattachent aux propriétés principales de notre jeu.
- **Visage** : mécaniques d'exploration et de résolution d'éénigmes, dans une ambiance paranormale et basée sur la tension psychologique du joueur qui se rapproche à la fois de l'aspect interactif et de l'atmosphère de notre jeu.
- **Granny** : mécaniques d'escape et de recherche d'indices (puzzle game like) dans une ambiance stressante vis-à-vis de la mort du personnage.

Caractéristiques propres : *We don't see sharp* reprendra des mécaniques de jeux déjà existantes telles que l'exploration et la résolution d'éénigmes diverses, mais nous y incorporerons tout de même des idées originales comme l'utilisation de cartes de poker au sein de la partie pour influencer le dénouement de l'histoire, ou encore l'intégration potentielle d'une reconnaissance vocale pour des interactions dynamiques avec l'environnement.

Style graphique : Dans notre jeu, nous avons pris le parti d'essayer de reproduire un environnement aux inspirations réalistes. Il n'y aura pas de textures avec énormément de polygones mais l'apparence générale demeurera essentiellement proche de la vraie vie. Toutefois, lors de certains sub-games en jeu (style mini-jeux intégrés), comme la participation à des parties de jeux de cartes ou également à des interactions particulières incluant des changements d'ambiances ou des intégrations de HUD particuliers, le style graphique pourra évoluer vers une ambiance plus cartoonesque dans un univers horreur-creepy, faisant parallèle à la DA du paquet de jeu de cartes qui nous accompagne tout au long de l'aventure.

2.4 Présentation de *We dont see sharp!*

2.4.1 Scénario et gameplay

We Don't See Sharp! commence dans une ambiance calme et intrigante au sein d'un club de poker clandestin, caché au cœur d'une boîte de nuit, où le joueur prend place à une table avec divers personnages non joueurs (PNJ). Ce cadre tamisé est rapidement assombri par une atmosphère sinistre lorsque la partie commence. Les enjeux deviennent significatifs, et le joueur croit naïvement que la soirée se déroulera sans accroc. Cependant, la tension monte lorsque des événements inexplicables commencent à se produire : des éclats de rire étranges, des murmures inquiétants, ou encore des ombres furtives apparaissant dans la salle.

Soudain, le décor se transforme, la lumière s'éteint, et le joueur chute dans un espace alternatif (style backrooms), un hub mystérieux qui sera le centre névralgique de son aventure. Ce

lieu désorientant ne présente aucune issue visible, à l'exception d'une porte entrouverte qui incite le joueur à l'explorer. Chacune des portes de ce hub mène à un niveau distinct, représentant une facette de la vie de l'entité hantée qui le suit depuis qu'il est tombé dans cet environnement inconnu. Ces niveaux sont soigneusement conçus pour refléter des moments clefs de son existence, tels que :

- **La Maison de son enfance** : Une reconstitution détaillée de son domicile, où le joueur peut interagir avec des objets du passé, revivre des souvenirs et découvrir des indices sur les événements tragiques qui ont conduit à sa mort.
- **Le premier appartement** : Un espace qui révèle des aspects de sa vie adulte, avec des énigmes à résoudre, des éléments de son histoire personnelle, et des souvenirs d'interactions passées avec des personnes importantes.
- **Le labyrinthe d'Halloween** : Dans cette zone, le joueur se retrouve plongé dans un vaste labyrinthe extérieur, constitué de hautes haies taillées. L'atmosphère est marquée par une obscurité oppressante, avec des bruits inquiétants et des murmures étranges. Alors qu'il explore les recoins inhospitaliers du labyrinthe, le joueur doit naviguer habilement pour éviter des entités malveillantes qui surgissent des ombres, reflétant les peurs et les regrets de l'entité hantée.
- ... et d'autres encore ...

Au cours de chaque niveau, des apparitions paranormales, telles que des silhouettes floues ou des voix chuchotées, sont conçues pour susciter la peur et le mystère. Les joueurs devront interagir avec des objets spécifiques, fouiller des documents cachés, et parfois résoudre des énigmes complexes pour progresser. Les choix que le joueur effectue dans ces niveaux peuvent également influer l'histoire, créant des chemins narratifs alternatifs. Par exemple, choisir d'interagir avec un certain objet peut révéler un indice crucial ou déclencher un événement clef.

L'objectif ultime du joueur est de découvrir la vérité sur la vie tragique de l'entité qui hante le hub, tout en cherchant un moyen de s'échapper de ce monde alternatif. Les joueurs collecteront des cartes de poker tout au long de leur parcours, qui serviront à débloquer un combat final de cartes contre une représentation de l'entité. Ce combat ne sera pas simplement une question de chance, mais exigera une compréhension approfondie des événements et des choix effectués tout au long du jeu.

En intégrant des éléments de gameplay de type "puzzle", chaque pièce présente des défis uniques. Parfois, le joueur devra participer à des jeux de cartes avec des PNJ, qui serviront à la fois de mécanisme de progression et de révélateurs de l'histoire. Ces rencontres permettent également d'en apprendre davantage sur les PNJ, leurs expériences et leurs liens avec le monde du jeu, enrichissant ainsi le récit.

Le jeu est conçu pour être une expérience immersive où le joueur ressent une véritable pression psychologique, alimentée par l'ambiance sonore, les événements inattendus et la profondeur narrative. Chaque action, choix ou interaction a un impact, rendant l'expérience personnelle et mémorable.

2.4.2 Ambiance et caractéristiques sonores

L'ambiance sonore de *We Don't See Sharp!* est essentielle pour plonger le joueur dans l'horreur et l'angoisse. Les effets sonores tels que les portes qui claquent, les murmures inquiétants, et un fond sonore strident créent une atmosphère d'oppression constante. La musique, subtile mais omniprésente, s'intensifie dans les moments de tension, augmentant la sensation d'urgence et de peur.

Les événements paranormaux sont accompagnés de bruits spécifiques qui alertent le joueur, renforçant l'impression d'être observé ou poursuivi. Le design sonore se construira autour de l'idée que chaque niveau dévoile une partie de l'histoire de la personne hantée, avec des éléments sonores qui rappellent des souvenirs lointains et troublants. Ainsi, l'absence de bruit ou les silences prolongés sera également utilisés pour créer des moments de suspens.

2.4.3 Rôle de l'IA dans le gameplay et les interactions

L'intelligence artificielle joue un rôle fondamental dans *We Don't See Sharp!*, en rendant les interactions avec les personnages non joueurs (PNJ) réactives. L'IA est conçue pour simuler des comportements réalistes, permettant aux PNJ de réagir aux choix du joueur de manière authentique. Par exemple, un ancien joueur de poker, coincé dans cet univers, peut offrir des indices ou des avertissements en fonction des actions précédentes du joueur. Les parties de jeux de cartes aussi seront soumises à l'IA pour optimiser au mieux les coups des PNJ ou inversement, afin d'ajuster les compétences automatiques de la machine pour simuler un comportement de jeu plus réaliste.

De plus, l'IA gère les apparitions paranormales, créant des moments de surprise et de tension. Ces manifestations ne sont pas prévisibles, forçant le joueur à rester attentif à son environnement. Les décisions prises peuvent influencer le comportement des entités, rendant chaque interaction unique. Cette approche permet aux joueurs de ressentir une réelle implication dans l'histoire, chaque action ayant un poids et des conséquences, tant sur le court que sur le long terme.

2.5 Présentation de l'entreprise : Flush Hand Studio™

2.5.1 Secteur d'activité

Flush Hand Studio™ est une jeune entreprise française spécialisée dans le développement de jeux vidéo narratifs et immersifs. Nous nous concentrons sur la création de jeux où les choix des joueurs influencent directement le déroulement de l'histoire, menant à des fins alternatives et variées. Forts de notre expertise dans le genre horreur-puzzle, nous explorons constamment de nouvelles mécaniques de gameplay qui enrichissent l'interaction narrative, offrant aux joueurs des expériences uniques et marquantes. Chez Flush Hand Studio™, chaque décision compte, et les conséquences de vos actions façonnent le monde du jeu de manière profonde et immersive.

2.5.2 Spécificités

Chez Flush Hand Studio™, nous nous distinguons par notre capacité à allier une approche collaborative et technique, tout en repoussant les limites de la créativité. Nos équipes possèdent de solides compétences en programmation (C#, Unity3D), en design de jeu, en graphisme

ainsi qu'en création sonore. Nous sommes particulièrement fiers de notre maîtrise de l'intégration de mécaniques innovantes, telles que la reconnaissance vocale in-game et les effets évolutifs sur les personnages, qui enrichissent l'expérience immersive des joueurs.

Bien que nous soyons une petite structure, nous avons les compétences nécessaires pour développer des expériences captivantes et des produits de qualité, en mettant un point d'honneur à la gestion efficace de nos ressources. Nos projets sont marqués par une forte volonté de raconter des histoires profondes et captivantes, tout en assurant un gameplay fluide et intuitif.

2.5.3 Promotion et marketing

Un de nos objectifs principaux est de créer une communauté dynamique autour de notre projet de jeu vidéo narratif. Pour atteindre cet objectif, nous mettrons en place un site web dédié, qui servira de plateforme centrale pour la présentation de notre studio et de nos travaux, en l'occurrence, il s'agira ici de présenter *We Don't See Sharp*. Ce site contiendra des documents détaillant l'évolution de notre projet tout au long de l'année, des différentes versions de notre jeu, ainsi que des informations complètes sur son genre, ses mécanismes de jeu et ses objectifs. Nous y publierons également des articles de blog, des mises à jour régulières et des ressources pour les joueurs et les passionnés de jeux vidéo.

En parallèle, nous allons développer notre présence sur les réseaux sociaux, en particulier sur Instagram. Notre compte [Instagram](#) (@flush_hand_studio) sera un canal essentiel pour partager des nouvelles fréquentes concernant le développement de notre jeu, des aperçus exclusifs et du contenu en coulisses, à la manière d'un making-of de film. À travers cette plateforme, nous souhaitons établir une connexion authentique avec notre audience, en les impliquant dans le processus créatif et en leur permettant de suivre l'évolution de notre projet de manière interactive. Nous pensons que cette transparence et cette communication ouverte contribueront à forger une communauté engagée et passionnée autour de Flush Hand Studio™.

2.6 Présentation de l'équipe

Ayant obtenu mon baccalauréat avec une mention Très Bien après avoir suivi les spécialités Mathématiques, Physique-Chimie ainsi que l'option Mathématiques Expertes, mon intérêt pour l'informatique a émergé dès la fin du collège. Cet attrait n'a cessé de croître au fil des années, m'orientant vers des études où je peux allier rigueur scientifique et créativité technique. J'aime particulièrement partager mes connaissances et travailler en équipe, un aspect essentiel dans la gestion de projets, où la collaboration mène toujours à des solutions enrichissantes.

En dehors de mon engagement académique, je nourris une passion pour la fauconnerie, un art qui me permet d'apprécier le lien entre maîtrise technique et instinct. Amateur de bowling, je suis également inscrit dans un club où la précision et la stratégie rejoignent le plaisir du jeu.

Tous ces éléments me définissent comme une personne concentrée, soucieuse et dans la recherche perpétuelle de solutions à l'ensemble des problèmes que je peux rencontrer. Cela se retrouve assez bien dans mes préférences en terme de jeux vidéos puisque j'apprécie tout particulièrement les énigmes réflexives où l'on doit prendre son temps pour résoudre des mystères, ou encore les narrations élaborées où le lore a une place prépondérante dans l'intrigue. J'ai ainsi pour objectif de donner le meilleur de moi-même pour ce projet qui me tient beaucoup à cœur afin de produire un vrai jeu dont l'ensemble du groupe sera fier.

Léo



Project leader &
Lead Narrative
and Interface
Designer

En première année à l'EPITA (SUP), j'ai obtenu le Baccalauréat général spécialités Mathématiques et NSI (Numérique et Sciences de l'Ingénieur) avec la mention bien. Je me suis dirigé vers l'EPITA étant donné que je suis intéressé par les appareils électroniques et les jeux vidéos depuis tout petit, leur fonctionnement me passionne. Je m'intéresse également à la création artistique, par le dessin, passion qui me vient de mes nombreuses lectures, ou au visionnage de séries animées.

Je suis également captivé par les cultures asiatiques (plus précisément japonaise), et particulièrement des folklores ainsi que des productions culturelles telles que la littérature ou les séries. Je suis également un habitué de jeux vidéo JRPG tel que la saga *Persona*, *NieR* ou encore *The Legend of Zelda* mais aussi de jeux narratifs comme les productions de *Type-Moon*. J'aimerais, un jour travailler dans l'univers du jeu vidéo car il réunit toutes mes passions.

Dans ce projet, en tant que directeur artistique, je souhaite donner le meilleur de moi-même pour mener à bien mes objectifs. Mon rôle dans la conception visuelle est primordial, et j'aspire à apporter une grande précision et cohérence à mes créations graphiques, tout en veillant à ce que l'esthétique du jeu reflète notre vision collective.

Adrien



Art Director &
Lead Level
Designer

Actuellement en première année à l'EPITA (SUP) et ayant obtenu le bac avec mention très bien avec pour spécialités Maths et NSI. L'informatique est une grande part de notre vie, nous aidant quotidiennement, y compris dans des domaines auxquels nous ne pensons pas forcément au premier abord, le développement de jeu vidéo. Ce secteur à la fois ludique et créatif de l'informatique m'attire tout particulièrement. Passionnée de jeux d'horreur à l'image de *Life is Strange*, *Until Dawn* ou encore *The Quarry*, le game development est une facette de l'informatique qui me fascine en raison du mélange de la création, de l'imagination et du développement. En effet, depuis petite le dessin ainsi que la conception d'objets manuels ou encore d'histoires imaginaires ont toujours eu une place particulière dans ma vie. Étant fasciné par le dessin et ayant un esprit inventif, la création d'un jeu vidéo regroupe tout ce que qui me plaît et ce qui me motive.

Au lycée, j'ai eu l'opportunité de travailler sur un projet de site web pour une présentation, au cours de laquelle j'ai conçu une reproduction de journal en ligne. Cette expérience m'a permis de me confronter aux contraintes et attentes spécifiques du développement web. Grâce à cela, je peux aujourd'hui prétendre à être responsable de la partie web dans ce projet. En s'appuyant sur cette expérience, je compte mener à bien les aspects techniques du site tout en y apportant un soin particulier pour en faire un support fonctionnel et attractif pour notre jeu.

Laetitia



Lead Web
Developer &
Artistic Support
Lead

Actuellement étudiante en première année SUP à EPITA, je poursuis des études dans le supérieur après avoir obtenu un baccalauréat général avec des spécialités en mathématiques et physique. Mon intérêt pour les nouvelles technologies m'a conduit à choisir ce parcours exigeant, qui me permet de renforcer mes compétences en programmation ainsi qu'en algorithmique.

En dehors de mes études, je suis une passionnée de football, et plus particulièrement une fervente supportrice de Manchester City. J'apprécie le jeu dynamique et créatif de cette équipe, qui incarne l'esprit de stratégie et de précision. Le football est pour moi un moyen de me ressourcer et de partager des moments de convivialité avec d'autres passionnés.

Je suis une grande fan de The Weeknd, dont les sonorités uniques et les paroles inspirantes m'accompagnent à travers mes journées, sa musique est une source constante d'inspiration selon moi.

Doria



Technical Director
& Communication
Manager

Je suis actuellement en première année à l'EPITA en cycle préparatoire pour obtenir en fin d'étude le diplôme d'ingénieur en informatique. J'ai eu un bac assorti d'une mention avec les spécialités mathématiques et physique-chimie.

Je suis intéressée depuis mon plus jeune âge par les arts créatifs, et à tout ce qui est manuel. J'ai grandi en parcourant les musées, les expositions de peinture, de sculpture et de photographie.

L'informatique m'a passionné très jeune de par son aspect imaginatif, mais aussi parce qu'elle incite à se surpasser en termes de créativité et d'ingéniosité pour atteindre ses objectifs, mais aussi à passer outre les obstacles que nous pouvons rencontrer durant le développement de nos projets. C'est un dépassement de soi et un apprentissage continual. C'est ce qui me plaît dans ce domaine, et en particulier vis-à-vis de la programmation.

Emma



Creative & AI
Systems Director

2.7 Ressources et moyens

2.7.1 Supports de développement graphique

Pour être le plus efficace possible et avoir les équipements adaptés à la bonne réalisation de nos tâches nous avons décidé de sélectionner plusieurs logiciels pour nous assister dans la mise en place de toutes les features d'ordre visuel. Ainsi, nous utiliserons :

- **Blender** : logiciel de modélisation, d'animation et de rendu 3D.
- **Photoshop** : outil professionnel de création et d'édition d'images.
- **Mixamo** : service en ligne pour l'animation de personnages 3D.
- **Make Human** : logiciel de création et d'édition de modèles 3D.

2.7.2 Logiciels de développement fonctionnel

Pour nous assister dans le travail de programmation aussi bien purement fonctionnelle, qu'esthétique ou qu'ergonomique, nous nous appuierons durant la totalité du déroulé de ce projet sur les logiciels et API suivants :

- **Unity** : moteur de jeu 3D/2D polyvalent, utilisé pour le développement multiplateforme.
- **Jetbrains Rider** : environnement de développement intégré (IDE) pour C# et Unity.
- **Visual Studio Code** : éditeur de code léger et extensible pour divers langages de programmation (polyvalence).
- **Photon** : outil de mise en réseau pour jeux multijoueurs en ligne.
- **Bootstrap Studio** : logiciel de création de sites web avec un design réactif.
- **Overleaf** : plateforme en ligne pour la rédaction de documents en LaTeX.
- **Chat-GPT** : outil d'assistance (IA générative) utilisée pour fournir des explications, conseils, et une aide à la documentation, qui permet d'accélérer la compréhension de concepts techniques en gardant en tête la fiabilité hasardeuse pouvant être observée.

2.7.3 Outils de communication interne à l'équipe

Nous aurons également besoin de pouvoir nous organiser, échanger nos idées, nos avancements et l'état de notre travail à tout moment, ce qui implique la nécessité de s'aider de plateformes de communication instantanée et d'outils de gestion de projet efficaces, dynamiques et ergonomiques, pour cela nous nous baserons sur :

- **GitHub** : plateforme de gestion de versions et collaboration de code.
- **Discord** : application de chat vocal et textuel pour la communication en temps réel.
- **Trello** : outil de gestion de projets agile par utilisation d'un kanban facilitant les échanges et le travail d'équipe.

2.7.4 Plateformes de communication promotionnelle

Finalement, dans l'objectif de rendre disponible à tous et de promouvoir à la fois le rendu final mais aussi le déroulé de ce projet de conception vidéoludique, nous proposerons deux supports essentiels pour communiquer avec les clients et aussi les prospects :

- **Site Web** : plateforme en ligne pour présenter le jeu et offrir des informations sur le projet, le site sera hébergé sur github et accessible à l'adresse suivante : <https://bit.ly/WeDontSeeSharpGame>.
- **Instagram** : réseau social pour partager des images et des vidéos à des fins de promotion.

2.7.5 Budget prévisionnel

Afin d'anticiper au moins toutes les dépenses potentielles qu'un tel projet engendrerait nous avons décidé de regrouper l'ensemble des logiciels requérant une licence pour s'en servir. Seuls les supports techniques sont représentés et les frais annexes de gestion d'un tel projet ne sont pas pris en compte ((salaire des membres, coûts de formation, déplacements éventuels pour des réunions ou des présentations, équipements matériels comme ordinateurs et périphériques, frais de communication et de promotion, ainsi que les éventuels coûts liés à l'hébergement du site web ou des serveurs nécessaires au développement du jeu)).

Logiciels	Utilité(s)	Coût estimé
Photoshop	Retouche Photos	232,84€ / Année / Étudiant
Jetbrains Rider	Programmation	Pack licence étudiante
Bootstrap Studio	Création de WebSite	Pack licence étudiante
Chat-GPT	IA d'assistance	Version gratuite (GPT-3)
Trello	Méthodo Kanban	10\$ / Mois / Étudiant

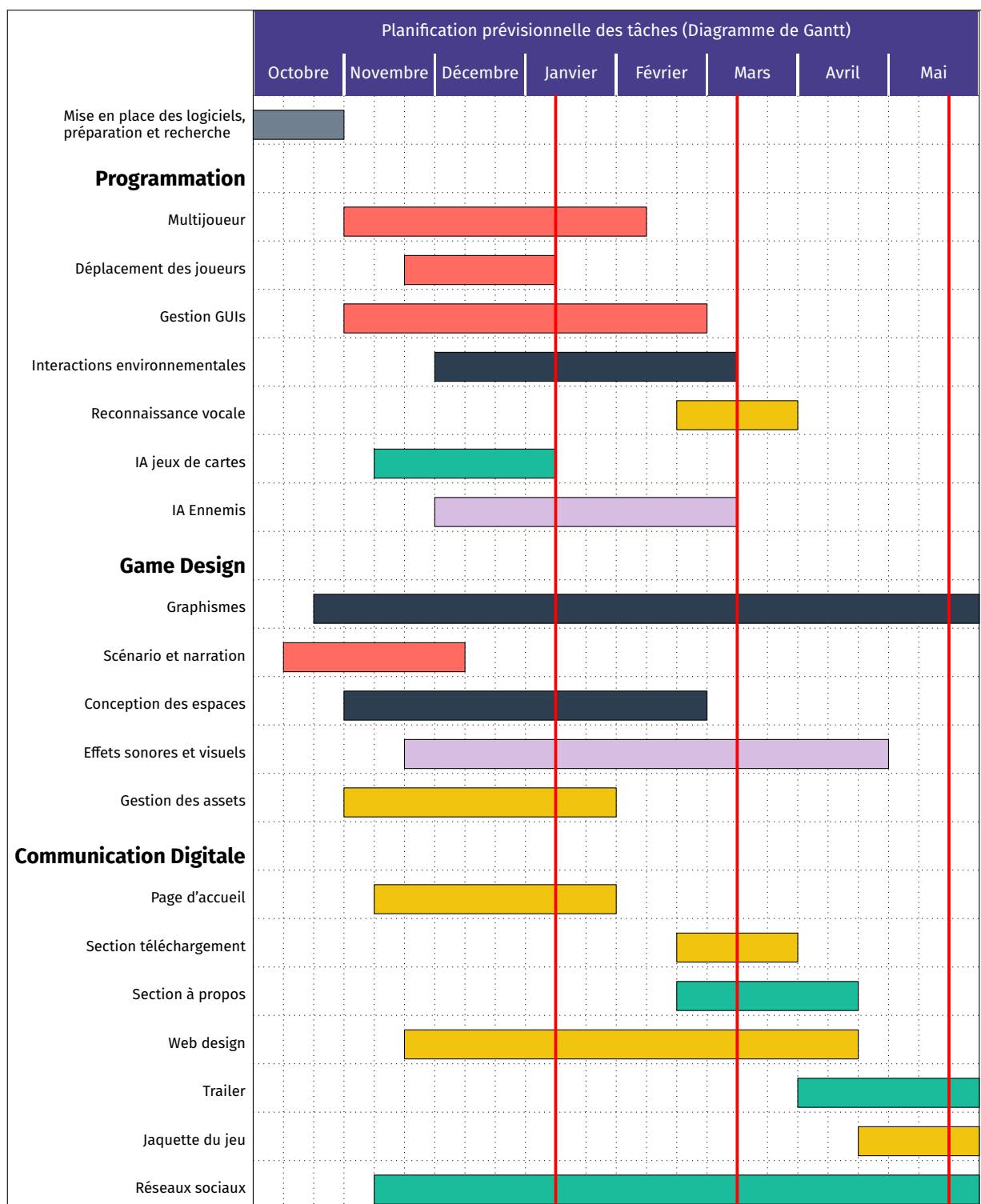
Budget prévisionnel des ressources et logiciels
(ceux non évoqués sont accessibles gratuitement)

2.8 Répartition des tâches

Tâches	Léo	Adrien	Laetitia	Doria	Emma
Programmation					
Multijoueur	R			S	
Mécaniques de jeu					
Déplacement des joueurs	R	S			
Gestion GUIs	R	S			
Interactions avec l'environnement	S	R	S		
Reconnaissance vocale			R	S	
Intelligence artificielle					
Jeux de cartes			S	R	S
Ennemis			S		R
Game Design					
Style					
Graphismes		R	S		
Scénario et narration	R	S			S
Environnement					
Conception des espaces		R	S		
Effets sonores et visuels				S	R
Gestion des assets	S		R		
Communication Digitale					
Web Development					
Page d'accueil			R	S	
Section téléchargement			R	S	
Section à propos			S	R	
Web design			R	S	
Promotion					
Trailer				R	S
Jaquette du jeu		S	R		
Réseaux sociaux (instagram)			S	R	

Répartition des tâches par membre de l'équipe.

R : responsable - **S** : suppléant(e)



Couleur	Tâche	Responsable
#00aaff	IA jeux de cartes, Section à propos, Trailer, Réseaux sociaux	Doria
#ff6347	Multijoueur, Déplacement des joueurs, Gestion GUIs, Scénario et narration	Léo
#333333	Interactions environnementales, Graphismes, Conception des espaces	Adrien
#b3a7ff	IA Ennemis, Effets sonores et visuels	Emma
#ffd700	Reco. vocale, Gestion assets, Page d'accueil - téléchargement, Jaquette du jeu	Laetitia

3 Conclusion

Ainsi, grâce à ce premier jet de cahier des charges, nous avons pu structurer nos idées et définir le déroulement de notre projet. *We Don't See Sharp* sera une fusion de nos inspirations et de nos goûts variés. Nous sommes impatients de créer un univers unique où l'atmosphère sombre d'un environnement de poker hanté se marie à des mécaniques de jeu innovantes. L'histoire, riche en mystères et en choix cruciaux, permettra aux joueurs de vivre une expérience immersive qui les plongera dans un monde où chaque décision aura des conséquences.

Un aspect central de notre projet est l'équilibre entre l'horreur et les énigmes, offrant une difficulté stimulante tout en conservant une accessibilité pour les joueurs. Les défis que nous avons conçus nécessiteront des compétences de réflexion et de stratégie, et chaque membre de notre équipe a trouvé un rôle clé en fonction de ses compétences et de ses intérêts.

Notre objectif est de faire de *We Don't See Sharp* un jeu diversifié et riche en expériences, qui saura captiver les joueurs tout en leur proposant un récit immersif. La question qui se pose maintenant est : êtes-vous prêts à plonger dans l'inconnu et à découvrir les secrets qui se cachent derrière ce mystérieux club de poker ?