

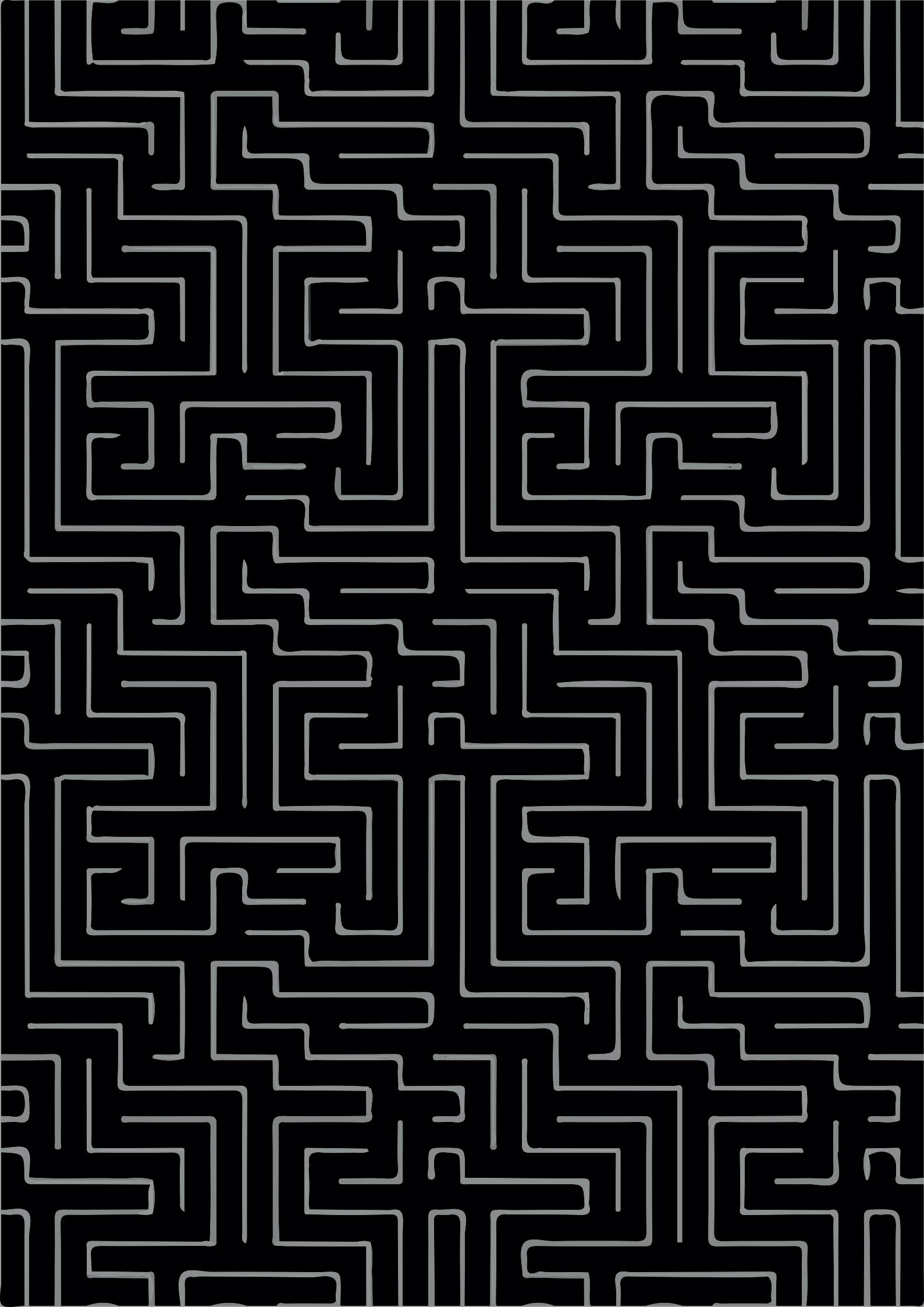
DEDALE GAMES

Cahier des charges

DUT MMI 2020 - 2021
Application mobile : Escaryper
10.06.2021

Elisa OKYERE-DARKOH
Hugo MAOKHAMPIO
Tanguy LECHEVALLIER
Kieran MIGNON
Helene NGUYEN
Julian CROZET
Villon LEONG





SOMMAIRE

| | |
|--------------------------------------------|-----------|
| Sommaire | 3 |
| Table des figures | 4 |
| I. Introduction | 5 |
| II. DEDALE GAMES | 6 |
| Valeurs | 6 |
| Équipe | 7 |
| III. Projet | 8 |
| Pitch | 8 |
| Objectifs | 8 |
| Cibles | 9 |
| Intérêts et caractères innovants | 9 |
| Format du projet | 10 |
| Planning | 11 |
| Sources d'inspiration | 12 |
| Charte graphique de l'agence | 15 |
| Charte graphique du projet | 16 |
| Conception graphique | 17 |
| IV. Contenu | 21 |
| Scénario | 21 |
| V. Procédés techniques | 23 |
| Programmation | 23 |
| Design | 24 |
| VI. Stratégies et Marketing | 25 |
| Modèle économique et estimation budgétaire | 25 |
| Matrice SWOT de DEDALE GAMES | 26 |
| Concurrences | 28 |
| Affiches | 29 |
| Budget | 31 |
| Réseaux sociaux | 32 |
| Site web | 34 |
| VII. Conclusion | 36 |
| VIII. Annexe | 37 |
| IX. Glossaire | 38 |

TABLE DES FIGURES

Projet

Planning - Tableau de GANTT

Sources d'inspiration - Analyse Concurrentielle

Diablo
Cluedo
Enigmatis
Attrape l'Assassin
Professeur Layton
Escape Room
Escape Game 2

Conception Graphique - Visuels

Première image du jeu
Première image du jeu sur une interface mobile
Image conceptuelle verticale du menu du jeu
Visuel du menu du jeu
Visuel du site web sur ordinateur portable
Visuel du site web sur smartphone
Planche tendance

Procédés techniques

Unity
Suite Adobe (PS, AI, IND, AE)

Stratégies et Marketing

Chiffres d'affaires du secteur
Graphique : temps passés sur les applications mobiles
Matrice SWOT
Affiche croquis
Affiche conceptuelle
Affiche jeu

Réseaux Sociaux

Twitter
Instagram
Facebook
LinkedIn
Tiktok
Site web

I. INTRODUCTION

Le numérique étant au cœur de la formation du Diplôme Universitaire de Technologie des Métiers du Multimédia et de l'Internet (DUT MMI), ce projet tutoré permet aux étudiants de concrétiser leur apprentissage acquis tout au long de leur parcours scolaire. En convergeant les trois principaux domaines du cursus, soit l'infographie, la programmation et la communication, mener un projet de cette envergure permet de préparer les étudiants aux éventuelles tâches demandées dans le monde professionnel. Ainsi, cela leur demande de concevoir un projet conséquent, en plus de pouvoir manier les différents aspects des relations humaines.

Nous pouvons nous demander dans quelles mesures les jeux vidéo peuvent être à la fois ludique et instructif.

Nous commencerons dans un premier temps par une présentation détaillée de notre agence avec les membres qui la composent et nos valeurs. Nous progresserons dans un second temps sur le développement du projet : ESCARYPER ; ses objectifs, ainsi que sa cible principale, en précisant chaque aspect nécessaire à sa réalisation. Nous pourrons ensuite avancer vers les procédés techniques qui pourront être mis en place sur ce projet. C'est alors que nous pourrons finir par exposer nos stratégies communicationnelles et leurs mises en place.



II. DEDALE GAMES

L'agence "DEDALE GAMES" composée de sept membres : Elisa, Hugo, Tanguy, Kieran, Helene, Julian et Villon est fondée le 19 mars 2021. Notre activité se concentre notamment sur le développement d'applications de jeu mobile, sous forme d'un jeu d'évasion ; de l'anglais "escape game".

Notre communication s'appuie solidement sur les nouvelles technologies telles que le "web" ou encore les réseaux sociaux, afin d'imposer notre savoir-faire sur le marché. Notre authenticité se retrouve dans nos styles graphiques inégalables et des scénarios originaux qui permettent la réalisation d'aventures plus uniques et différentes les unes des autres.

VALEURS

Apporter de la plus-value aux individus nous tient à cœur, c'est pourquoi sur nos activités, nous aimerais fournir des connaissances, leur permettre de développer une réflexion spontanée et correcte, afin qu'ils soient capables de gérer les situations de crise pouvant se présenter à eux lors de leurs parcours professionnels, de manière efficace.

La notion de confiance en soi est - à nos yeux - une affaire essentielle au développement humain. C'est pourquoi nous souhaitons pouvoir leur prouver leur potentiel, les rendre confiants, afin qu'ils puissent entreprendre des idées, mener leurs équipes et donc faire d'eux des atouts pour leur entreprise.

Enfin, convaincu que la technologie, mais plus précisément que les jeux vidéo ne sont pas assurément négatifs, nous voulons faire voir qu'il est possible de voir ces instruments comme instructifs tout en étant ludique.

II. DEDALE GAMES

ÉQUIPE

Notre équipe se partage les différents pôles de l'agence - avec pour chef de projet Elisa - chacun supervisé par un membre, nous retrouvons :

DESIGN

Hugo (chef)
Elisa

Identité visuelle, site web, design de la campagne promotionnelle et des graphismes du jeu.

PROGRAMMATION

Tanguy (chef)
Kieran

Programmation du site web, des différentes interfaces d'utilisateur et du jeu.

COMMUNICATION

Helene (chef)
Julian
Villon

Rédaction, promotion et communication à travers différents canaux (réseaux sociaux, affiches).

III. PROJET

PITCH

Le projet ESCARYPER se veut être un jeu mobile dans une ambiance d'horreur et sous forme d'escape game. Ce projet alliera les différents pôles de la formation MMI, soit la partie infographie avec les différents graphismes et design que nous mettrons en place pour le jeu en lui-même, mais aussi au niveau de la promotion en collaboration avec le pôle de communication, s'ensuit de la programmation et développement web afin de pouvoir créer cette application, sans oublier la communication, qui permettra la promotion de notre produit final.

En réfléchissant à une méthode pour créer un jeu mobile basé sur des énigmes, l'idée d'escape game semblait correspondre à nos attentes concernant les différents aspects que nous souhaitions mettre en place. Afin que cela puisse attirer les curieux, nous avons décidé de donner à ESCARYPER des dimensions d'horreur, devenant alors un escape game terrifiant se déroulant dans la tour de l'illustration située sur le campus de l'IUT de Bobigny.

L'histoire se déroule lors d'une sombre nuit dans une forêt habitant la tour de l'illustration. Le joueur se retrouve par inadvertance emprisonné entre ses murs et devra résoudre diverses énigmes une à une afin de pouvoir éventuellement espérer de s'en sortir.

OBJECTIFS

L'essor numérique se fait de plus en plus important dans nos sociétés, avec des écrans qui permettent une diffusion d'images qui n'a rien à envier à la réalité, nous souhaitons mettre en place un escape game permettant aux individus d'expérimenter cette pratique qui peut être lucrative en extérieur.

Les escape game sont connus comme des jeux d'évasion grandeur nature. Le principe est de pouvoir s'évader d'une pièce en résolvant différentes énigmes en un temps imparti. L'univers du jeu accorde une immersion active des participants, cette sensation d'enfoncement est encore plus renforcée dans un escape game de par les énigmes proposées catalysant la concentration et l'intelligence, sur

III. PROJET

OBJECTIFS

tout lorsqu'elles sont combinées en chœur. Ce n'est alors point qu'un simple jeu, mais un défi à l'intelligence et à la réflexion des individus.

En alliant ces deux éléments, nous ne nous contentons pas de permettre une expérience virtuelle aux utilisateurs, mais voulons aussi faire voir qu'il est possible de ressentir des émotions telles que la peur, l'angoisse, etc. Tout en étant actif à travers un écran.

CIBLES

Notre projet est tourné vers une jeune clientèle, étudiants ou jeunes adultes voulant tester leurs capacités intellectuelles, de réflexion, ainsi que leur rapidité à réagir dans des contextes angoissants.

Les amateurs de films d'horreur pourront par le biais de notre jeu devenir un joueur à part entière et vivre une expérience horrifiante imitant le protagoniste de ces cinématographies qu'ils affectionnent tant. Mais de par notre capacité à pouvoir rendre ce jeu attractif pour tous, la cible se diversifie atteignant aussi les plus âgés.

INTÉRÊTS ET CARACTÈRES INNOVANTS

Le projet ESCARYPER se définit en premier lieu par son support. En effet, les escape game généralement réalisés physiquement de par leur grandeur nature ; mettre en place une telle structure virtuellement permettra à ce dernier de se démarquer et de devenir monopole dans son domaine. L'histoire ne fait pas tout, des procédés techniques accentueront l'interactivité permettant une certaine immersion dans l'aventure. Enfin, les énigmes présentent - étant étroitement liées à la formation du DUT MMI -, traitant un panorama de matières, permettront au joueur de s'enrichir d'une pluralité de connaissances.

III. PROJET

INTÉRÊTS ET CARACTÈRES INNOVANTS

Ce projet alliant un jeu mobile et une expérience horriante dans un escape game, permet d'élargir la population consommatrice. En effet, se concentrant non seulement sur les fiévreux de jeux vidéo, ESCARYPER tintera aux oreilles des friands de cinématique angoissante, qui permettra ainsi à notre produit de voir le nombre de ses internautes accroître, accordant alors à notre agence une place encore plus importante sur le marché.

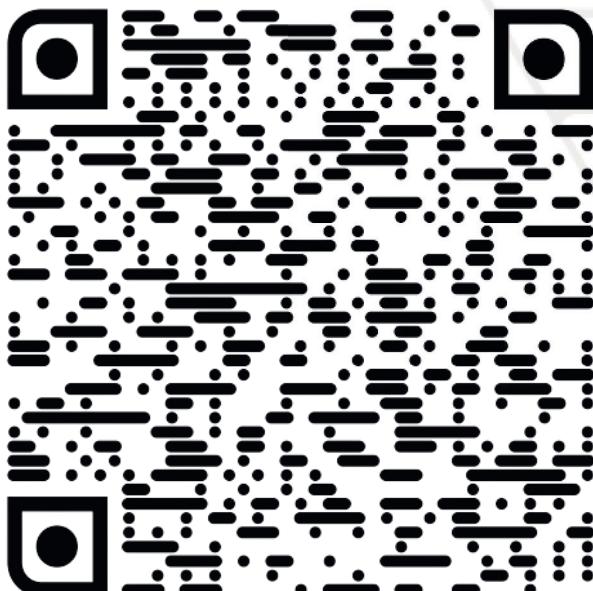
FORMAT DU PROJET

En l'espace de moins d'un an, le projet ESCARYPER se présentera sous forme de jeu mobile sous Android et iOS. La maquette du jeu aura à son actif le menu d'accueil ainsi qu'un premier niveau de programmé.

Le choix de sa dimension est dû à la volonté d'instaurer une nouveauté sur le marché du jeu mobile en adaptant pour la première fois un escape game au numérique.

PLANNING

VERSION NUMÉRIQUE



III. PROJET

PLANNING



III. PROJET

SOURCES D'INSPIRATION



Diablo est l'un des précurseurs du point and click, par conséquent, il nous a grandement inspiré pour son type de gameplay.

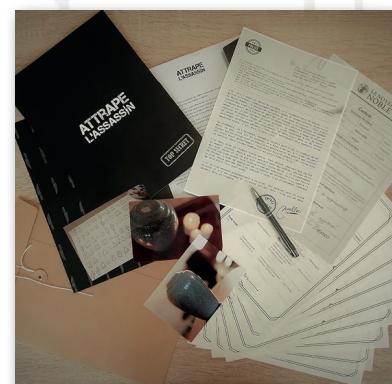
Son ambiance horrifique nous a aussi exposé les différents moyens de faire ressentir l'angoisse et l'horreur au joueur.

Nous pouvons donc considérer cette référence comme étant notre point de départ.



Le jeu de société *Cluedo* est un jeu d'enquête où nous devons trouver l'auteur d'un meurtre à travers la recherche d'indices, tel que l'arme du crime et la pièce dans laquelle a eu lieu le meurtre. Nous devons donc résoudre cette affaire en questionnant les autres joueurs et en écartant petit à petit chaque suspect. Cela correspond à la forme que nous souhaitons donner à ESCARYPER. Nous voulons que le joueur se questionne sur ce qui se passe dans notre histoire et le pousser à résoudre le mystère petit à petit.

Le jeu sur table *Attrape L'assassin* reprend d'ailleurs le même principe et est par conséquent également une source d'inspiration.



III. PROJET

SOURCES D'INSPIRATION

S'ensuit de cela le jeu *Enigmatis* avec son game art impressionnant : un jeu de recherche d'objets avec des illustrations très détaillées qui correspond à l'image que nous nous faisons des décors extérieurs.



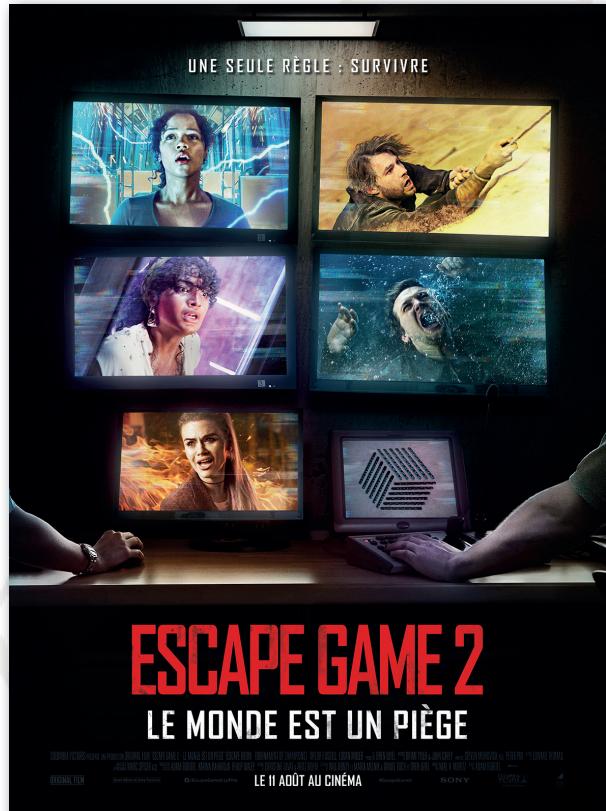
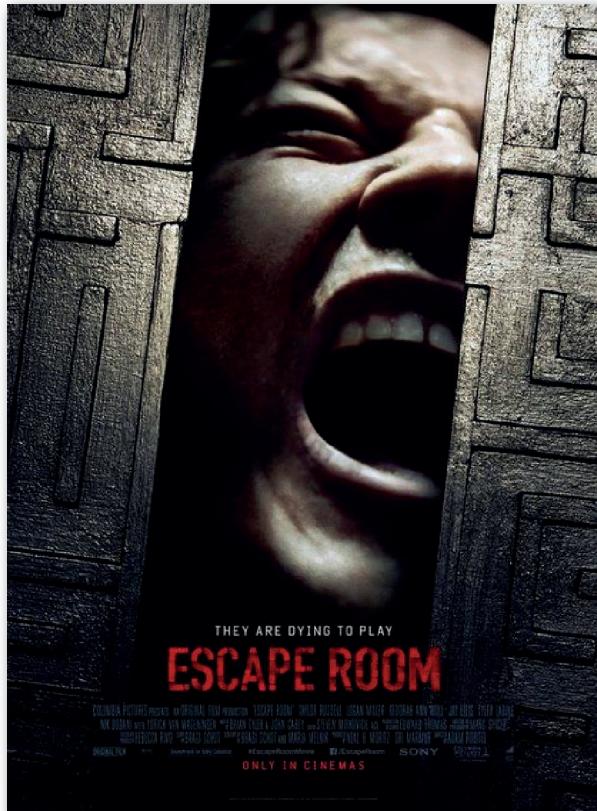
Pour ce qui est du style du jeu, la saga *Professeur Layton* nous a grandement inspirés.

En effet, dans ce dernier, nous suivons les aventures d'un professeur d'archéologie du nom de Hershel Layton qui résout des mystères et des énigmes avec son apprenti Luke. Pour respecter le thème du projet, l'ambiance plus stressante et pesante devra pouvoir s'y faire sentir.

Cette saga ne nous inspire pas seulement pour la technique du jeu, mais aussi pour ses graphismes d'une grande inspiration. Ce style très sobre est parfait pour modéliser les salles de notre escape game.

III. PROJET

SOURCES D'INSPIRATION



Niveau cinématographie, les deux films Escape Room et Escape Game 2, sont les principales sources d'inspiration de notre scénario ; un film racontant l'histoire d'un groupe piégé dans un escape game mortel.

L'ambiance horreur/thriller de ces films nous a donc aidés à accentuer l'ambiance dans laquelle nous voulions emmener le joueur.

III. PROJET

CHARTE GRAPHIQUE DE L'AGENCE

La charte graphique permet de visualiser l'aspect design de l'agence. En toute évidence, c'est sur ce support que l'on rassemble toutes nos idées pour construire par-dessus notre application. Sur ce dernier, nous pourrons donc retrouver toutes les explications nécessaires à la compréhension de l'identité visuelle de la compagnie.

DEDALE GAMES se doit de rester dans un univers de jeu vidéo d'enquête avec sobriété. C'est pourquoi sa charte graphique doit pouvoir éveiller le lecteur par de petits éléments demandant réflexion et recherche, de manière subtile. Pour cela, un QR code dirigeant vers le site web de l'agence devra y être secrètement inséré. En ajoutant à cela certains points essentiels :

Après avoir évoqué brièvement l'histoire de l'agence, le logo de DEDALE GAMES devra y figurer, simple et identifiable par tous, il aura pour but d'accompagner les utilisateurs à travers nos applications, mais aussi sur les réseaux sociaux afin de servir de signature. Sa composition devra y être détaillée, ainsi que sa taille minimale, sans oublier sa zone de protection. Les couleurs de même que les typographies nous représentant doivent être en harmonie entre elles. L'explication des éléments graphiques utilisés, les interdits, ainsi que les mockups doivent également y figurer.

Ce document est donc un outil primordial pour la bonne communication de notre identité visuelle au sein de notre agence ainsi qu'avec nos partenaires commerciaux.

III. PROJET

CHARTE GRAPHIQUE DU PROJET

La charte graphique du projet permet de mettre en avant l'identité graphique de ce dernier. Une identité à la hauteur de notre agence de par son thème, mais qui sera surtout appuyée sur une ambiance mystérieuse, mais également horrifique, car ESCARYPER est qualifié d'escape game d'horreur.

Le logo du jeu devrait y être détaillé minutieusement. La présence de couleurs assez sombres est nécessaire, afin de faire comprendre les traits du projet. Dès le lancement de l'application, l'utilisateur doit pouvoir reconnaître notre style modéré et se sentir dans un milieu à part, directement immergé dans le jeu. Il doit pouvoir avoir une idée de ce qui l'attend, ainsi qu'une volonté de poursuivre la partie.

Les typographies doivent pouvoir casser cette atmosphère malsaine, elles doivent être un atout pour le jeu. Il s'agit de typographies qui doivent apporter de la modernité et de la finesse tout en restant impactantes.

Tout comme les éléments graphiques qui y seront intégrés, permettant une authenticité à notre jeu. Ce document comportera donc les explications des différents éléments graphiques utilisés dans le jeu et dans les dérivés de celui-ci tels que son site internet ou les affiches qui lui seront dédiées.

III. PROJET

CONCEPTION GRAPHIQUE

Notre dynamisme se fait ressentir dans nos créations et permet une conception unique. Tout en restant dans un milieu d'épouvante, nous voulons créer un jeu moderne en respectant les codes du 21e siècle.

En ce qui concerne le logo de notre application, nous aimerions pouvoir retrouver une atmosphère d'épouvante. C'est pourquoi, il devra être teinté de couleurs sombres, sans oublier le rouge qui permettra de contraster avec ces nuances tout en rappelant la couleur du sang.

Le jeu ESCARYPER sera composé d'une succession de dessins réalisée par le pôle Design, ce qui équivaut donc à du flat design en 2D. En effet, chaque illustration devra représenter une partie du jeu d'une vision à la première personne, afin de faire ressentir le plus d'émotion possible et de donner une plus grande immersion au joueur.

PREVIEW DE LA PREMIÈRE ILLUSTRATION DU JEU EN CROQUIS FAITE SUR TABLETTE GRAPHIQUE



III. PROJET

CONCEPTION GRAPHIQUE

PREVIEW DE LA PREMIÈRE ILLUSTRATION DU JEU EN CROQUIS SUR UNE INTERFACE MOBILE



Pour l'aspect du jeu, au niveau des paysages, comme évoqué précédemment, nous prendrons pour inspiration le jeu : Enigmatis, qui reprend des dessins réalistes sous forme 2D avec une vision à la première personne. Cependant, au niveau des salles d'énigmes, nous favorisons le style du jeu : Professeur Layton, avec une image plus abstraite et des traits plus gras. De ce fait, nous pourrons y insérer de nombreux éléments qui seront nécessaires au niveau des salles ainsi qu'à la perception des objets, tout en ayant un visuel détaillé, en restant le plus fidèle possible à la vision voulu du scénario. Ce style simple a pour intention d'évoquer à nos cibles des souvenirs d'antan, il sera donc très probablement apprécié de nos joueurs. Nous allons donc faire un mélange des deux styles de design afin d'avoir un regard plus diversifié et original.

III. PROJET

CONCEPTION GRAPHIQUE

IMAGE CONCEPTUEL DU MENU DU JEU



Nous avons imaginé notre menu dans un format portrait en disposant les deux boutons principaux avec le nom de notre projet ainsi que le logo de l'agence.

En y ajoutant notre identité graphique, nous avons obtenu le menu en format paysage et en y laissant uniquement les deux boutons principaux.

III. PROJET

CONCEPTION GRAPHIQUE

PREVIEW DU SITE DE L'AGENCE

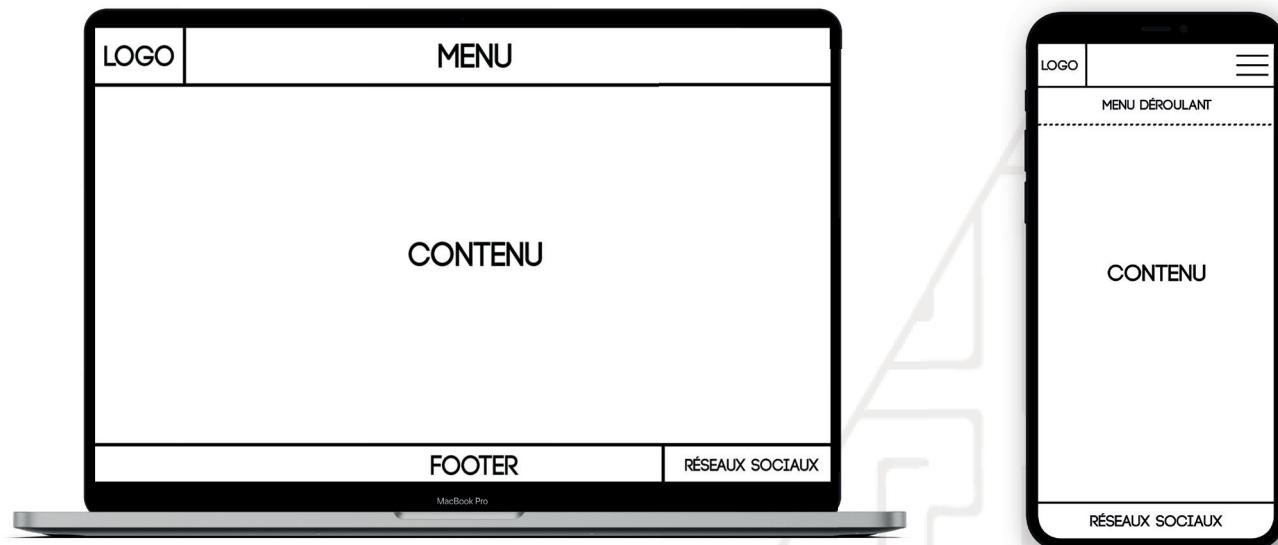


PLANCHE TENDANCE

COULEURS POSSIBLES :

BLACK, DARK GRAY, LIGHT GRAY, WHITE, RED, PURPLE

ESCAPE GAME

ENIGME

MYSTERE

CAUCHEMAR

LABYRINTHE

CIBLE :

Notre cible se porte sur des jeunes adolescents aux jeunes adultes

Inspired by Greek mythology with the legend of Daedalus and Icarus where the story would be difficult to leave for the architect himself, it's then that DEDALE arrives on the market representing modernity, innovation, ambition and youth, our activity focuses on the development of mobile game applications based on the theme of horror formed by an escape game.

INSPIRATIONS D'AFFICHES DE JEU:

FOREST OF HORROR, BLAIR WITCH

DEDALE

IV. CONTENU

SCÉNARIO

00h53, et je n'arrive toujours pas à sortir de cette profonde et lugubre forêt.

Les hululements des hiboux me poussent à sentir le vent froid se propageant dans les feuilles mortes qui crispent à chacun de mes mouvements. Les croassements des corbeaux se perchant sur les grands arbres semblent former un rire macabre. Les regards pesants des arbres et l'immensité de leurs sombres silhouettes m'obligent à reconsidérer mon expédition. Après une bonne heure de marche en plus, je parviens enfin à trouver, derrière quelques feuillages, cette fameuse tour hantée ; celle dont tout le monde parle. L'obscur bâtisse qui ne succombe pas en dépit des siècles passés, est dressée là, devant moi. Sa prestance domine tout le périmètre, les lierres enlaçant ses courbes ont su les garder comme intactes. Ses vitraux brisés laissent passer les rayons de noirceur dominant l'espace.

Malgré ma fascination pour cette construction, un air frigorifique s'empare soudainement de moi. Mon corps n'ayant même pas le temps de reconnaître cette sensation que mes paupières se ferment déjà machinalement.

Mes membres engourdis m'aident à recouvrir la vue qui se voit être assaillie par la pleine lune qui me fait apercevoir une ombre sur la chaise d'en face. Un violent mal de tête s'empare de moi.

- Où suis-je arrivé ? Qu'est-ce que je fais ici ?

En détaillant la pièce dans laquelle je me retrouve brusquement prisonnier, ma contemplation du ciel régnant sur la forêt est interrompue par ma curiosité attisée par la trappe d'escaliers à ma droite. Son ouverture est difficile, voire impossible, tant que je finis au sol sous les jacassements des corbeaux se nichant sur les rebords du bâtiment. Tombe subitement devant moi, un diable en boîte jouant l'air d'une berceuse me donnant l'impression d'entendre la voix d'une femme. À son ouverture surgit un clown tenant un mot que je me précipite de lire.

“Bienvenue, Penses-tu pouvoir rester en vie ?”

IV. CONTENU

SCÉNARIO

Le rire du jouet se met alors à résonner dans la pièce.

- Qu'est-ce que tout ça veut dire ?

La trappe en bois s'ouvre enfin me permettant d'atteindre le niveau inférieur.

En arpantant le sinistre couloir, je remarque de nombreux tableaux illustrant deux hommes avec des inscriptions qui me laissent comprendre que ce sont les deux fondateurs de cet endroit.

Je discerne un faisceau de lumière venant de la pièce dont la porte est entrouverte. Devant moi, se dresse une salle à manger luxueuse, sur la table, trois couverts en argent y sont disposés. En m'approchant de la peinture familiale, les chaudes lumières s'éteignent brusquement. Des bruits assourdissants parviennent à mes oreilles. La pièce s'éclaire de nouveau sur des tons froids, je remarque que la nappe autrefois blanche et soignée est à présent tachée de sang et prête à glisser au sol, il ne reste plus qu'une seule assiette intacte sur la table en bois, tandis que les deux autres se retrouvent en mille morceaux accompagnés de leurs couverts à terre.

La porte autrefois fermée s'ouvre sur un second couloir rappelant le précédent. Avec toujours ses multiples anciennes photographies accrochées aux murs, seulement celles-ci présentent une armée amochée. Sur la dernière, un soldat semble me dévisager lorsque je pénètre dans la pièce glauque.

Mes mains autour de mon cou marqué, je me précipite vers l'escalier central et gagne un laboratoire. Mon pied percute une fiole à moitié vide, son contenu mène mon regard vers un comptoir où sont disposés plusieurs mélanges.

Arrivé devant la porte menant vers l'extérieur essoufflé, ma main se dirige vers la poignée quand, au lieu d'entendre la serrure, mon corps se met à frissonner sous la voix grave d'un homme.

- Tu pensais pouvoir t'en sortir ainsi ?

V. PROCÉDÉS TECHNIQUES

PROGRAMMATION

Afin de pouvoir concevoir ce projet qu'est ESCARYPER sur smartphone, nous devons pouvoir mettre en place les différents éléments du jeu, tels que les décors, mais aussi les objets, les différentes énigmes sans oublier les diverses interfaces et la gestion de la caméra. Il est donc judicieux de le développer sur Unity, un moteur de jeu multiplate-forme de la société Unity Technologie.

En effet, cet outil est gratuit et facile à prendre en main, il permettra d'assembler les éléments du jeu. Il permet d'écrire plusieurs scripts en C#, un langage d'information orienté objets, dérivés du C et du C++, on y retrouve aussi de fortes similitudes avec le Java comme la syntaxe et les concepts. Ce langage sera donc accessible à notre équipe de programmation qui possède déjà des bases en Java qu'ils continueront à développer. Ce que nous cherchons à obtenir comme les déplacements ou encore les réactions des objets lors d'une interaction pourront alors se faire via ces scripts. L'interaction avec les différents éléments du jeu se fera quant à eux par le biais du tactile. Le jeu sera sous la forme d'un "Point and click", le joueur évoluera dans plusieurs salles différentes et devra trouver divers éléments, solutions, jusqu'à pouvoir sortir de l'énigmatique tour de l'IUT. Pour ce faire nous aurons alors besoin de mettre en place plusieurs scripts permettant la détection d'une interaction tactile avec un objet possédant un collider, ces scripts engendrent par la suite diverses réactions comme la possibilité de déplacer l'objet et de le poser ailleurs ou encore le ramasser et de le garder dans un inventaire. Cet inventaire lui permettra de visualiser les objets qu'il a pu récupérer durant sa session de jeu. En interagissant avec les différents éléments, une minie description s'affichera pour indiquer au joueur ce qu'il vient d'être sélectionné et avoir quelques informations à propos de cet élément.

En touchant certains éléments présents dans les différentes salles, le joueur pourra lancer une interface permettant le début d'une énigme à résoudre, ces interfaces seront mises en place dans des canvas qui seront initialement désactivées, celles-ci seront affichées à l'écran lors de leurs activations par le biais d'un script répondant à une interaction.

V. PROCÉDÉS TECHNIQUES

PROGRAMMATION

Dans le cas où le joueur se retrouverait bloqué dans l'aventure, un système d'indice sera mis en place, le joueur aura alors la possibilité de l'activer, l'aidant alors à résoudre l'énigme qui le freine. Ce système d'indice pourrait tout aussi s'échanger contre des pièces où figure le logo de l'agence préalablement cachées dans les différents niveaux. Les pièces dans lesquelles le joueur progressera seront adaptées à la taille de l'écran de son appareil. Selon cette taille, il pourra voir la pièce intégralement, ou aura la possibilité de "parcourir" l'image sans perte de détails, c'est-à-dire, changer de scène de jeu dans l'écran en glissant l'image de droite à gauche, afin de pouvoir parcourir l'entièreté de la scène.

Pour ce qui est du système de "Game Over", nous comptons mettre en place un système de minuteur. Le joueur aurait au commencement, 20 minutes pour sortir de la tour, à chaque nouvelle pièce qu'il découvre, le minuteur repartirai de nouveau à 20 minutes, cependant s'il ne résout pas les mystères que lui propose cette tour, ce sera la fin de la partie pour lui et il devra alors recommencer depuis le début.

DESIGN

Notre application étant faite pour smartphone, il sera donc nécessaire d'utiliser des dimensions ainsi que résolutions adaptées à ces appareils.

Les décors, soient les salles d'énigmes et décors d'ambiance, sans oublier tous les éléments graphiques utiles au jeu seront réalisés sur le logiciel Photoshop à l'aide d'une tablette graphique. Les dessins seront uniques et pourront ainsi avoir notre identité. Les graphismes seront principalement composés d'images pour les décors, mais aussi de feuilles de Sprite en png pour les objets animés dans le décor ou dans l'énigme. Ces dernières seront développées par l'équipe design sur divers logiciels pour être ensuite utilisées par l'équipe de programmation dans Unity, celui-ci permettra aussi l'optimisation des graphismes par l'utilisation de différents filtres si nécessaire.

VI. STRATÉGIES ET MARKETING

MODÈLE ÉCONOMIQUE ET ESTIMATION BUDGÉTAIRE

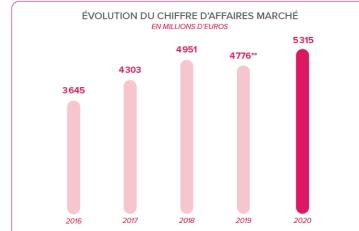
L'univers du jeu vidéo se démocratise au fil des années et devient de plus en plus un domaine où nombre d'individus y consacre du temps, mais aussi des moyens.

En France en 2020, le pays compte la somme de 5,3 milliards d'euros de chiffre d'affaires, soit une hausse de 11,9% de plus qu'en 2019 pour le secteur du jeu vidéo. Nous pouvons noter que la part de marché au niveau de l'écosystème mobile est au nombre de 1,426 milliards d'euros.

BILAN MARCHÉ 2020 CHIFFRE D'AFFAIRES TOTAL

5,3
MILLIARDS
D'EUROS

MARCHÉ
TOTAL^{**}
+11,3 %
VS 2019

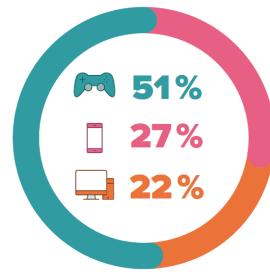


CHIFFRE D'AFFAIRES ET PARTS DE MARCHÉ PAR ÉCOSYSTÈME^{*}

ÉCOSYSTÈME
CONSOLE^{**}
2,707
MILLIARD D'EUROS

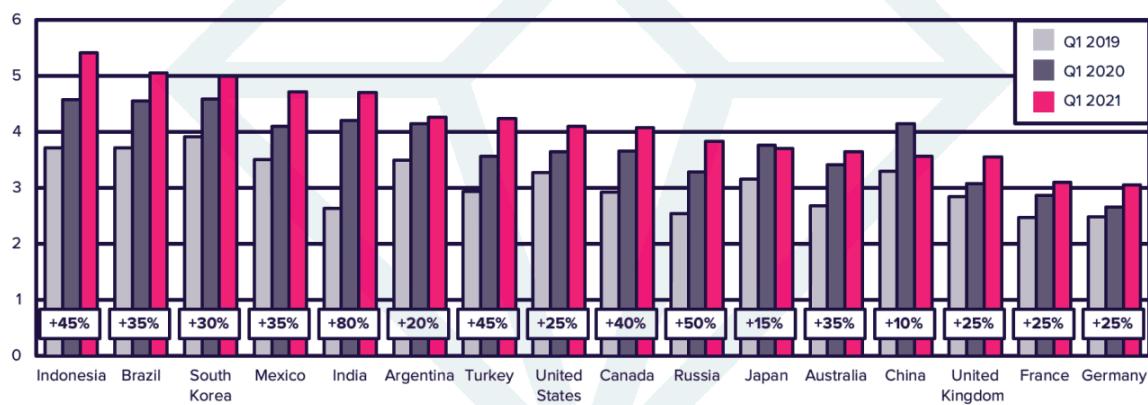
ÉCOSYSTÈME
MOBILE^{**}
1,426
MILLIARD D'EUROS

ÉCOSYSTÈME
PC GAMING^{**}
1,182
MILLIARD D'EUROS



Avg. Daily Hours Spent in Apps

Select Markets



Note: Android phones.
All estimates from App Annie Intelligence.

Au premier trimestre 2021, la population a passé au minimum 3h sur des applications mobiles.

VI. STRATÉGIES ET MARKETING

MATRICE SWOT DE DEDALE GAMES

| | Forces | Faiblesses | Opportunités | Menaces |
|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Politique | Le Ministère français de l'Enseignement supérieur, de la Recherche et de l'Innovation inclut le projet tutoré dans la formation MMI | | Permet de créer une petite entreprise et de nous familiariser avec le monde du travail | |
| Economique | - Peu de charges - Possibilité de subvention | Jeu qui ne va pas se pérenniser | Son éventuelle commercialisation peut générer des revenus | Concurrence déjà installée |
| Socio-culturel | Très jeune entreprise qui peut évoquer la nouveauté | - Très jeune entreprise pouvant manquer d'expérience - Jeu disponible seulement en français | Promotion lors de la Journée Porte Ouverte (JPO) | Les individus peuvent être sceptiques concernant le support de diffusion du projet |
| Technologique | - Utilisation de smartphone pour la future l'application - Jeu nécessitant aucune connexion internet | Jeu disponible seulement sur smartphone | Prêt de matériel possible | Jeu limité à un seul support |
| Environnemental | Empreinte carbone faible | | | |
| Légal | Possibilité d'aboutir à la conception du jeu | La cible est réduite, car le jeu est interdit au moins de 12 ans | | Loi pour la Confiance dans l'Economie Numérique (LCEN) de 2004 |

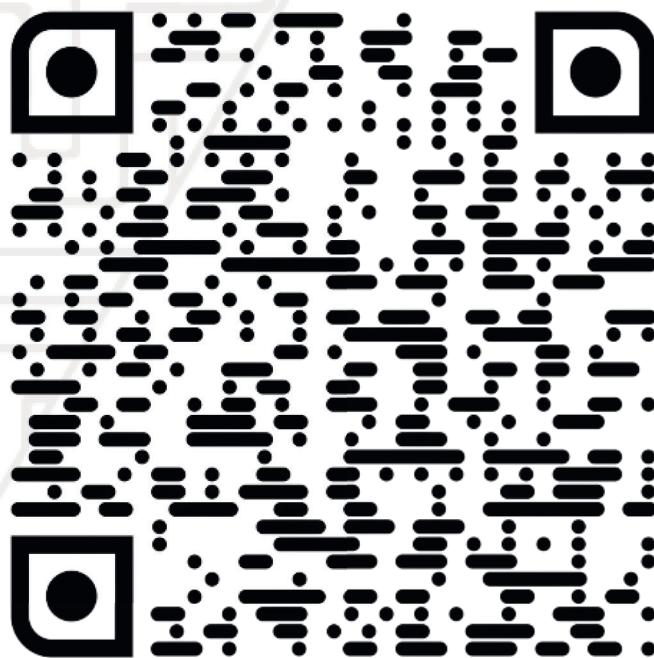
VI. STRATÉGIES ET MARKETING

MATRICE SWOT DE DEDALE GAMES

En connaissance de ces données, notre modèle économique est assez simple étant donné que nous ne touchons aucun revenu sur le court terme et que par notre formation, nous avons tout à notre disposition que cela soit en terme de logiciel ou matériel voire même en terme de connaissances. Cependant, si nous souhaitons percevoir un revenu, le meilleur moyen sera d'offrir un contenu gratuit.

En effet, le revenu perçu serait possible via un système de publicité inclus dans le jeu directement. De plus, nous pourrions ajouter des Download Content (DLC) ou en français du contenu téléchargeable afin que le joueur puisse acheter des packages permettant d'accéder à des niveaux exclusifs voir profiter de nouvelles énigmes.

VERSION NUMÉRIQUE



VI. STRATÉGIES ET MARKETING

CONCURRENCES

Jeune agence qu'est DEDALE GAMES, nous avons connaissance que nous sommes en concurrence avec d'autres studios de jeu vidéo et que notre premier jeu le sera tout autant, directement, avec des titres tels que : Attrape l'Assassin ou The Room du studio Fireproof, mais aussi en concurrence indirecte comme l'Antichambre qui propose 2 salles de jeux à Paris.

Nous nous sommes inspirés de certaines de leurs idées en les améliorant, afin de pouvoir nous démarquer dans le secteur et prouver nos capacités conceptuelles et être apte à proposer des jeux de qualité et innovant.

Attrape l'Assassin est un jeu sur table avec un dossier d'enquête où le joueur doit débusquer un tueur. Le jeu est notamment disponible en versions physique et digitale, mais en l'absence d'un Game Master, les joueurs ne peuvent plus progresser en cas de blocage ou alors ils se verront offrir des indices aux énigmes sans contrepartie via un système de bot. Contrairement à nous, où un système d'aide au mérite est mise en place, dont le but est de répondre à des énigmes pour avoir des indices et fait donc office de Game Master.

The Room a eu l'honneur de gagner des titres de meilleurs jeux en 2012, puis de voir le jeu se développer sur d'autres plateformes en plus de sa version pour mobile. Notre objectif est donc de pouvoir faire mieux que cette concurrence en n'étant pas seulement le meilleur jeu, mais en devenant la meilleure expérience escape game pour mobile.

L'Antichambre a l'avantage de pouvoir proposer des jeux directement en physique, ce qui permet de plonger le joueur dans une excellente immersion, mais le tarif peut s'avérer élevé. Nous avons donc pour but de proposer un jeu qui puisse plonger le joueur dans une immersion totale, malgré le support, grâce à des histoires originales, passionnantes et immersives et tout cela gratuitement en installant le jeu via les plateformes de téléchargements comme Play Store.

VI. STRATÉGIES ET MARKETING

AFFICHES



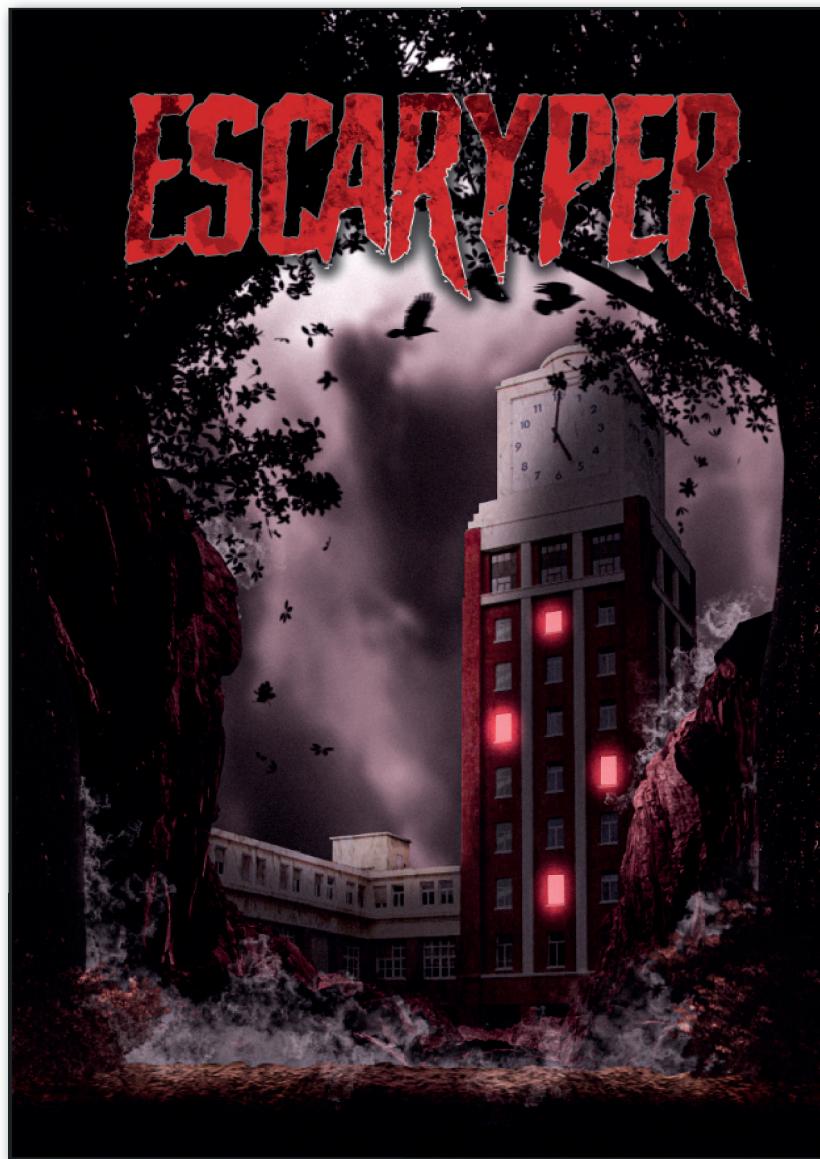
DEUX CONCEPTS ORIGINAUX D'AFFICHE POUR NOTRE JEU ESCARYPER
DONT UNE QUI SERA LA BASE DE NOTRE AFFICHE OFFICIELLE.

La première maquette d'affiche est dans un style 2D, comme les différentes salles qui seront possiblement présentes dans le jeu. Nous avons voulu récupérer le style de notre application pour donner envie aux joueurs. Cette tour prédominante de l'IUT de Bobigny sera entourée d'une forêt dense et sombre comme indiquée dans notre scénario.

La deuxième, reprend l'IUT de Bobigny transformée en manoir hanté. Dans une ambiance lugubre où le temps fait des siennes, cette affiche réaliste a pour intention de donner envie de se retrouver dans le jeu.

VI. STRATÉGIES ET MARKETING

AFFICHES



Notre affiche finale se base donc sur le concept de droite où la tour de l'illustration s'est transformée en un manoir hanté.

Toujours dans un design lugubre où le temps est ténébreux, des décors tels que des grands arbres et des rochers ont été intégrés sur les côtés de l'image donnant un effet que le lieu soit perdu dans les bois. Mais également quelques modifications comme la lumière rouge sur les quelques fenêtres ont été ajoutées pour donner un effet plus terrifiant et effroyable, sans oublier les quelques corbeaux qui permettent d'accentuer le tout.

VI. STRATÉGIES ET MARKETING

BUDGET

Concernant l'estimation budgétaire, notre agence ayant des éléments qualifiés pour chaque pôle, ces derniers perçoivent donc chacun un salaire brut qui s'élève à :

Chef de projet (chef de projet web/application mobile)
3000€

Programmation (programmeur mobile jeu vidéo)
2200€

Design (graphiste 2D/3D)
2000€

Communication (Chargé de communication)
2500€

Community Manager
2000€

Scénariste de jeux vidéo
1300€

En ajoutant à cela, les logiciels étant mis à disposition, nous retrouvons :

Suite Adobe : 29.99€
Adobe XD : 19.99€
FL Studio : 489€
Hébergeur : 24.9€
Matériel : 13 849€

Enfin, en ajoutant le coût approximatif des multiples et diverses tâches listés dans un diagramme de GANTT dressé par notre chargée de communication, nous estimons un budget d'environ de moins de 30 000€.

VI. STRATÉGIES ET MARKETING

RÉSEAUX SOCIAUX

Afin de nous promouvoir auprès du grand public, nous utiliserons différentes plateformes de communications pour acquérir la meilleure portée d'atteinte à toutes les catégories d'utilisateurs du monde numérique.

Notre présence sur différents réseaux sociaux nous permet d'animer et de communiquer avec le plus grand nombre de fans possibles, pour que tout type d'utilisateur puisse suivre nos avancées et nouveautés.

Nous sommes notamment présents sur :



TWITTER :

À l'adresse:
[https://twitter.com/
DedaleGames/](https://twitter.com/DedaleGames/)
sous le nom
d'utilisateur:
@DedaleGames

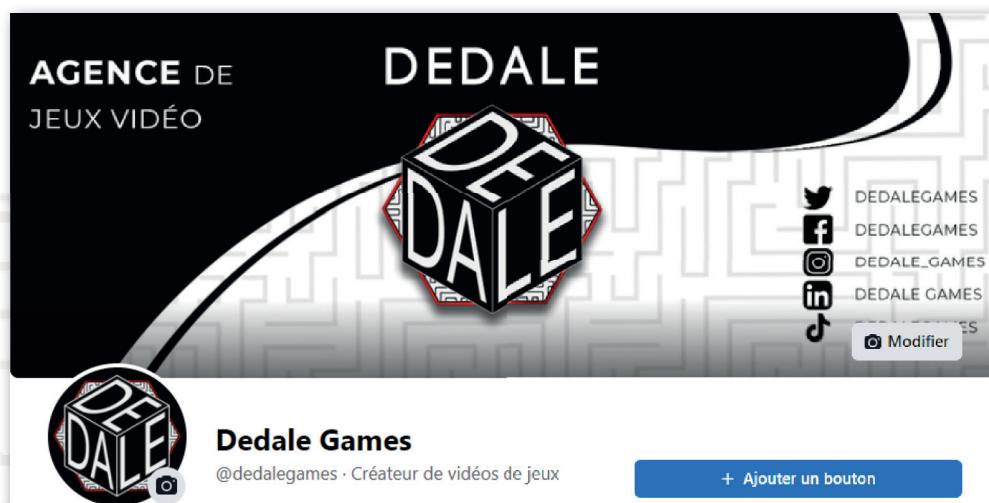


INSTAGRAM :

À l'adresse: https://www.instagram.com/dedale_games/
sous le nom d'utilisateur: @dedale_games

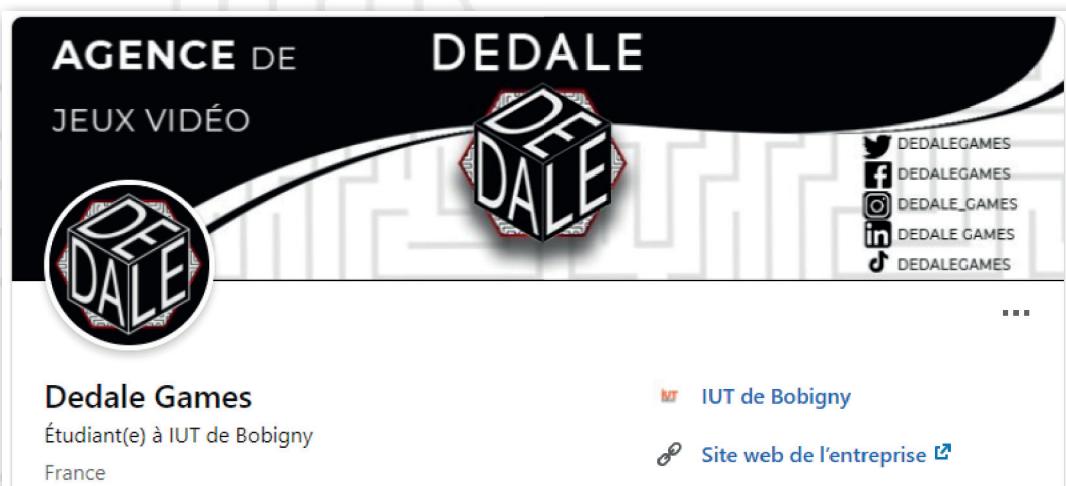
VI. STRATÉGIES ET MARKETING

RÉSEAUX SOCIAUX



FACEBOOK :

À l'adresse: <https://www.facebook.com/dedalegames/>
sous le nom de page: @dedalegames



LINKEDIN :

À l'adresse: <https://www.linkedin.com/in/dedale-games/>

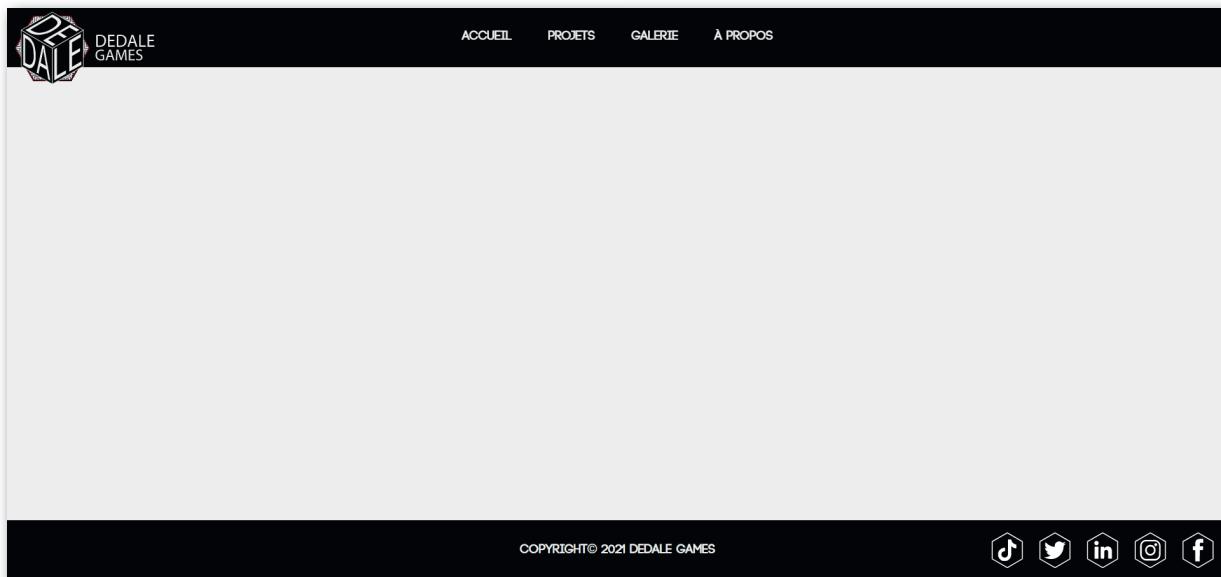
TIKTOK :

À l'adresse: <https://www.tiktok.com/@dedalegames/>
sous le nom d'utilisateur:
@dedalegames



VI. STRATÉGIES ET MARKETING

SITE WEB



ACCUEIL

La page d'accueil de notre site internet affiche un trailer de notre futur jeu et le compte à rebours de la date de sortie officielle.

PROJETS :

- Escaryper

Escaryper est notre premier projet de jeu vidéo. Il s'agit d'un escape game sur le thème de l'horreur, sous la forme d'un jeu mobile disponible sur Android.

GALERIE

La page Galerie pourra contenir des artworks officiels, mais aussi des images sur l'avancement de nos projets.

À PROPOS :

- Qui sommes-nous

La page "Qui sommes-nous" raconte l'histoire du développement de la naissance de l'agence DEDALE Games ainsi que son identité visuelle. Inspiré du mythe de Dédale et d'Icare de la mythologie grecque, qui a pour récit, un labyrinthe dont l'architecte lui-même serait en difficulté d'en ressortir. Elle répertorie son équipe composée de 7 créateurs qui sont : Elisa, Hugo, Kieran, Tanguy, Helene, Julian et Villon.

VI. STRATÉGIES ET MARKETING

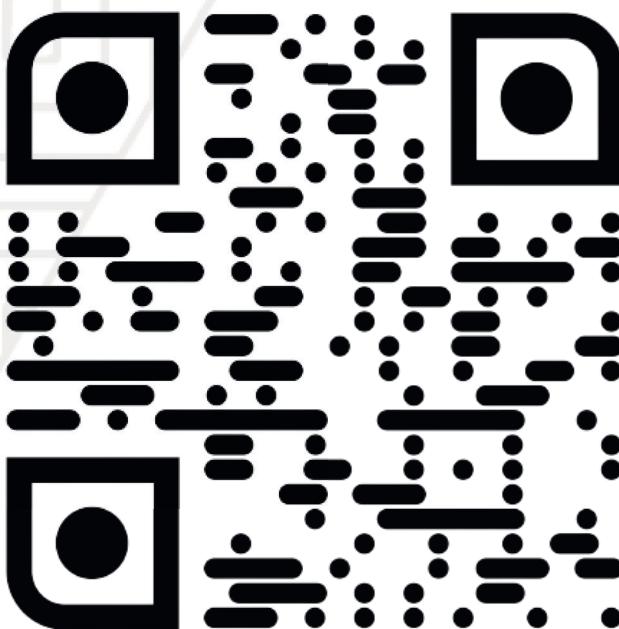
SITE WEB

Avec des tâches réparties en 3 pôles, la programmation, le design et la communication, nous avons comme conviction de représenter la modernité, l'innovation, l'ambition et la jeunesse tout en concentrant nos activités sur le développement d'applications de jeux mobiles établies sur le thème de l'horreur, sous forme d'escape game.

- Contact

La page "Contact" référence tous les moyens possibles de nous contacter, que ce soit en nous envoyant un message sur les différents réseaux sociaux qui sont Twitter, Facebook, Instagram, TikTok et LinkedIn ou simplement en nous écrivant un e-mail à l'adresse: contact@dedale-games.eu

SCANNEZ POUR ACCÉDER AU SITE



VII. CONCLUSION

Le jeu Escaryper a donc toutes les clés pour réussir. L'avenir du jeu est donc tout tracé et ne pourra donc pas s'écrouler, car nous savons où notre équipe se dirige, nous connaissons les compétences de chacun et nos différents domaines d'expertise, c'est donc pour cela que le projet "Escapryper" est voué à réussir. De plus, l'équipe a encore de nombreuses idées à développer et à mettre en place. Les prochaines étapes sont la programmation de l'application Escaryper elle-même, dessiner l'univers et faire la promotion de notre jeu.



VIII. ANNEXE

- Affiche du film : *Escape Room/Escape Game* :
<https://cinemaolilolo.files.wordpress.com/2019/04/escape-game-2019.jpg>
- Jeu de société : *Cluedo* :
<https://imgsrc.cineserie.com/2020/02/clue.jpg?ver=1>
- Jeu de table : *Attrape l'Assassin* : <https://fever.imgix.net/plan/photo/e8903b97-2fed-11eb-9bdd-06551cb39bc6.jpg?w=550&h=550&auto=format&fm=jpg>
- Logo des jeux vidéos : *Professeur Layton* : https://upload.wikimedia.org/wikipedia/fr/b/b0/Professeur_Layton_Logo.png
- Visuel du jeu vidéo : *Enigmatis* : https://cdn.cloudflare.steamstatic.com/steam/apps/284750/ss_225fbfcf0a0b4be6601d8f022d41ff85e7c34082.1920x1080.jpg?t=1579860270
- DEDALE site web :
<https://dedale-games.eu/>

IX. GLOSSAIRE

- **ATH** : Ensemble d'informations affiché en périphérie du centre de l'écran et renseignant le joueur sur sa partie.
- **Feuille de Sprite** : Image rectangulaire dont on fait varier la transparence à certains endroits, afin d'obtenir une silhouette détaillée qui se découpe sur le fond de l'écran.
- **Java** : Langage de programmation orientée objet, utilisé pour développer des applications.
- **C** : Langage de programmation de bas niveau, c'est un des langages les plus utilisés de nos jours.
- **C++** : Langage de programmation le plus utilisé par les développeurs, notamment en ce qui concerne les applications.
- **C#** : Langage de programmation orientée objet, fortement typé, dérivé du C et du C++, ressemblant au langage Java.
- **Moteur de jeu** : Ensemble de composants logiciels qui effectuent des calculs de géométrie et de physique utilisés dans les jeux vidéo.
- **La programmation orientée objet (POO), ou programmation par objets** : Langage qui consiste en la mise en relation d'objets, c'est-à-dire, d'éléments de programmation, avec un langage spécifique qui permet aux objets de communiquer entre eux.

IX. GLOSSAIRE

- **Escape Game** : Jeu d'évasion en français, l'escape game est un jeu de rôle grandeur nature qui consiste la plupart du temps à s'échapper d'un endroit dans un temps limité, il se pratique généralement en groupe.
- **Point and Click** : Le Point and Click est un genre de jeu dans lequel le joueur se déplace à l'aide d'un pointeur (souris, pavé tactile) sur un écran où est généralement représentée une pièce avec des éléments cliquables, et appuie justement sur un bouton (ou équivalent) pour interagir avec ces derniers.
- **Game Master** : Le maître du jeu a pour rôle d'animer et de guider les joueurs dans un jeu. Dans un escape game, il donne des indices pour résoudre les énigmes et indique des pistes à approfondir.
- **Canvas** : L'élément canvas est un composant du langage qui permet d'effectuer des rendus dynamiques d'images bitmap en utilisant des scripts dans des langages tels que le javascript.
- **Script** : En informatique, un script désigne un programme (ou un bout de programme) chargé d'exécuter une action pré-définie quand un utilisateur réalise une action ou qu'une page web est en cours d'affichage sur un écran.
- **Game Over** : Terme très connu du jargon vidéoludique signifiant "Partie terminée", Cette formule s'affiche lorsque le joueur finit une partie de jeu vidéo, soit en réussissant le jeu soit en perdant, le message s'affiche plus fréquemment dans le dernier cas.

IX. GLOSSAIRE

- **Collider** : Les composants Collider définissent la forme d'un objet pour les collisions physiques. Invisible, il n'a pas besoin d'avoir exactement la même forme que le maillage de l'objet, une approximation est souvent plus efficace et indiscernable dans le gameplay.
- **DLC** : Le Download Content ou encore contenu téléchargeable désigne une extension payante ou gratuite d'un logiciel ou d'un jeu vidéo. Les DLC sont généralement des extensions de jeux vidéo qui ajoutent du contenu exclusif ou une nouvelle partie d'histoire.
- **Gameplay** : Le terme anglais gameplay désigne, selon le site Oxford Living Dictionaries, les caractéristiques d'un jeu vidéo que sont l'intrigue et la façon dont on y joue. Il est utilisé tel quel en français, mais peut être substitué par "jouabilité".
- **2D** : Un espace 2d ou bidimensionnel caractérise un espace qui est connu en terme de largeur et de hauteur, il n'y a donc pas de notion de profondeur.
- **Thriller** : Le thriller (anglicisme, de « to thrill » : faire frémir) est un genre artistique utilisant le suspense ou la tension narrative pour provoquer chez le lecteur ou le spectateur une excitation ou une appréhension et le tenir en haleine jusqu'au dénouement de l'intrigue.

