

History Treasures

« Faites un saut dans le temps avec History Treasures ! »

« Mon premier est une lettre

Mon second est ordonné

Mon troisième est la réponse

Mon tout est l’Histoire

Qui suis-je ? »

Version 7

22/04/2016

Historique des révisions

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Date** | **Version** | **Description** | **Auteur** |
| 07/04/2016 | 1.0 | Début du document | L’équipe |
| 08/04/2016 | 1.1 | Vérification du document | L’équipe |
| 11/04/2016 | 1.2 | Modification du titre | Julie |
| 11/04/2016 | 1.3 | Ajout du logo | Estéban |
| 12/04/2016 | 1.4 | Correction mineure | Yacine |
| 14/04/2016 | 1.5 | Correction mineure | Yacine |
| 14/04/2016 | 1.6 | Correction diverse | Yacine |
| 14/04/2016 | 1.7 | Relecture et modifications | Julie |

Sommaire

[Mission 4](#_Toc415583728)

[Objectifs 4](#_Toc415583729)

[Opportunité 4](#_Toc415583730)

[Vision à plus long terme et impact sur l’existant 4](#_Toc415583731)

[S.W.O.T. 5](#_Toc415583732)

[Etudes d’opportunités à mener 5](#_Toc415583733)

[Faisabilité 6](#_Toc415583734)

[Risques et actions en conséquence 6](#_Toc415583735)

# Mission

Proposer et développer un jeu en 2D isométrique (voir spécifications pour plus de détails) à caractère pédagogique sur le thème de l’histoire.

# Objectifs

1 – Mettre au point une interface permettant au joueur d’avoir les informations importantes sur l’écran de jeu.

2 – Définir trois thèmes contenant quatre ou cinq sous-parties, chaque thème correspond à une époque où à un événement précis et chaque sous-partie décrivant une partie du thème ou de l’événement abordé.

3 – Concevoir un gameplay simple pour être accessible au plus jeune.

4 – Mettre le jeu à disposition de la communauté en tant que jeu indépendant en le faisant héberger par une plateforme de distribution.

# Opportunité

## Vision à plus long terme et impact sur l’existant

Notre jeu s’inspire de certains éléments du jeu « Crypt Raider », comme dans ce dernier le joueur doit se déplacer dans un labyrinthe en résolvant des énigmes pour accéder à la sortie et passer au niveau suivant.  
  
Bien qu’il existe déjà plusieurs jeux sur le thème de l’histoire, peu le font de manière ludique en permettant au joueur de « visiter » les évènements, la plupart sont sous la forme de quizz.  
Le site jeuxpedago.com propose par exemple des mini jeux sur le thème de l’histoire, mais uniquement sous la forme de quizz.

À long terme le jeu pourra recevoir du contenu additionnel sous la forme de nouvelles époques et événement à visiter.

## S.W.O.T.

|  |  |
| --- | --- |
| Strenght | Weaknesses |
|
| Équipe motivée  Cohésion d’équipe Créativité au sein du groupe | Faible compétence graphique Faible compétence en création de jeu  Faible compétence en son |
|
|
| Opportunities | Threats |
|
| Proposer un jeu à caractère éducatif a la communauté Renforcer nos connaissances historiques | Désintérêt de la communauté Désintérêt des plateformes de distribution |
|
|

## 

## Études d’opportunités à mener

Effectuer une recherche historique sur des thèmes prédéfinis (nos sources seront essentiellement des livres d’histoire et divers sites internet).

Effectuer une recherche pour trouver une base de ressources libre de droits.  
Le site <http://jeux.developpez.com/medias/> référence de nombreuses bases de ressources libres de droits et dans différents domaines (son, 2D,3D, etc.).

Chercher si un jeu du même type existe déjà. Si oui, faire évoluer notre projet pour le différencier des autres jeux pouvant lui ressembler (voir le deuxième paragraphe de Vision à plus long terme et impact sur l’existant).

Rechercher une plateforme de distribution susceptible d’être intéressée pour distribuer notre jeu.  
Steam GreenLight par exemple, permet aux développeurs de mettre en avant leur création auprès de la communauté, les conditions de cette plateforme de distribution sont sur le site en lui-même. Voici le lien des conditions commerciales : <https://steamcommunity.com/workshop/about/?appid=765&section=faq#business>

# 

# Faisabilité

## Risques et actions en conséquence

Les difficultés que nous sommes susceptibles de rencontrer sont :

* Si un jeu de même type existe déjà, nous ferons évoluer le jeu de façon à le différencier.
* Le game design du jeu puisque personnes n’a de réelles compétences dedans, pour résoudre cela on devra se former nous-mêmes ou effectuer de profondes recherches pour récupérer des ressources libres de droits.
* Impossibilité de mettre le jeu sous une plateforme de distribution, ce à quoi nous devrons chercher une autre solution pour le distribuer.
* En cas de désintérêt de la communauté, il faudra étudier les retours des joueurs pour connaitre les pistes d’améliorations possibles et faire en sorte de les intéresser à nouveau.