
Cahier des charges

*Conception et réalisation de la version numérique d'un
jeu de cartes en ligne*

Développeurs :

Amandine Di Bernardo
Arnaud Le Grand
Arnaud Ruffault
Jordi Sanchez

Clients :

Alexis Soler
David Fieloux
François Bélanger

Intermédiaires :

Fabien Nalin - Directeur studio graphique
Damien Tivelet - Directeur du développement
Guillaume Barthe - Responsable projet développement
Sonny Baccam - Responsable studio graphique

Table des matières

Présentation du projet	3
Présentation de l'entreprise	3
Objectifs	3
Règles du jeu	3
Cible	5
Périmètre du projet	5
Description de la concurrence	5
SWOT	7
Description graphique	7
Description fonctionnelle et technique	7
Arborescence du site	7
Description fonctionnelle	8
Contraintes techniques	8
Prestations attendues et calendrier prévisionnel	9
Prestations attendues	9
Calendrier prévisionnel	9
Méthodologie de suivi	10
Budget	10
Annexe	11
Contact	11
Terminologie	11
Bibliographie et Sources	12
Planning prévisionnel	13

I. Présentation du projet

1. Présentation de l'entreprise

Objectif 3W, centre de formation métiers du web.

- Coordonnées
Parc scientifique Agropolis
2214 Boulevard de la Lironde
34980 Montferrier-sur-Lez

tél. : 04 67 150 166
fax : 04 67 995 220
contact@objectif3w.com
- Gérants
David Fieloux
François Bélenguer
Alexis Soler
- Responsables du projet
Damien Tivelet
Fabien Nalin
Sonny Baccam
Guillaume Barthe

2. Objectifs

L'objectif de ce projet est de réaliser une version numérique d'un jeu de cartes de type Hearthstone. Ce jeu sera accompagné d'une landing page ainsi que d'une newsletter. Le modèle économique du jeu sera *Free to play*¹.

3. Règles du jeu

- **Initialisation de la partie:**
 - chaque joueur doit choisir un *héros*².
 - avec ce *héros*², chaque joueur doit constituer un *deck*³ de 20 cartes. Selon le *héros*² choisi, les cartes ne sont pas forcément les mêmes.
 - lorsque 2 joueurs ont finis leur *deck*³, la partie peut commencer.

- **Les cartes:**

Il existe 3 types de cartes:

1. *Les créatures*: Ces cartes sont dotées de 3 caractéristiques: un coût en *mana*⁶ pour être invoquées, un nombre de *Point de Vie*⁵, et un score d'attaque. Elles peuvent être simples ou de type bouclier.
2. *Les sorts*: Ces cartes sont dotées de 2 caractéristiques: Un coût en *mana*⁶ et un score d'attaque. Usage unique par sort.
3. *Les cartes spéciales*: Il en existe une par héros. Ce sont des créatures beaucoup plus puissantes que les autres.

- **Début de partie:**

Le premier joueur est désigné aléatoirement.

- Au départ, chaque joueur commence avec 3 cartes en *main*⁴.
- Chaque *héros*² commence avec 20 *Points de Vie*⁵ (PdV).
- Au tour 1, les joueurs ont 1 point de *mana*⁶, à chaque tour supplémentaire, les joueurs commencent le tour suivant avec 1 point de *mana*⁶ supplémentaire, jusqu'à un maximum de 10 *manas*⁶ par tour (tour 1: 1 mana, tour 2: 2 manas, tour 3: 3 manas etc... tour 10+:10 manas). A la fin du tour, les points de *mana*⁶ non dépensés sont perdus.

- **Pendant la partie:**

Les joueurs jouent l'un après l'autre.

- Au début du tour, le joueur pioche une carte aléatoire dans son *deck*³.
- Chaque tour, les joueurs peuvent dépenser leurs *manas*⁶ afin de jouer des cartes. Ces dernières quittent alors la main du joueur et sont placées sur le plateau.
- Les créatures restent inactives le tour où elles sont jouées. Elles ne deviennent actives que le tour suivant.
- Les sorts sont à effets immédiats, après quoi ils sont retirés du plateau.
- Le joueur peut jouer autant de cartes qu'il souhaite tant qu'il lui reste assez de *mana*⁶.
- Il n'y a pas de limite au nombre de créatures invoquées sur le plateau.
- Une créature active peut choisir d'attaquer le héros adverse ou une créature ennemie.
- Si un héros ou une créature subit une attaque, ses PdV sont diminués d'un montant égal au score d'attaque de la créature attaquante.
- Si les PdV d'une créature tombe à 0, elle est retirée du plateau.
- Une créature attaquée riposte en soustrayant ses points d'attaque aux PdV de la créature attaquante.
- Une créature ne peut attaquer qu'une seule fois par tour.
- Les créatures de type "bouclier" attirent les attaques adverses et empêchent l'adversaire d'attaquer votre héros ou vos autres créatures.
- Le joueur termine son tour en appuyant sur un bouton "Fin de tour".

- **Fin de partie:**

La partie se termine si l'un des héros arrive à 0 PdV ou si l'un des joueurs n'a plus de cartes à jouer.

4. Cible

- Les joueurs de Hearthstone ou de jeux similaires.
- Les joueurs de jeux de cartes physiques.
- Les joueurs de jeux de rôles.
- De manière générale, les amateurs de jeux vidéo sur ordinateur ou smartphone.
- Les personnes aimant l'univers fantastique (avec héros fantastiques, créatures, quêtes).
- Les casual gamers.

5. Périmètre du projet

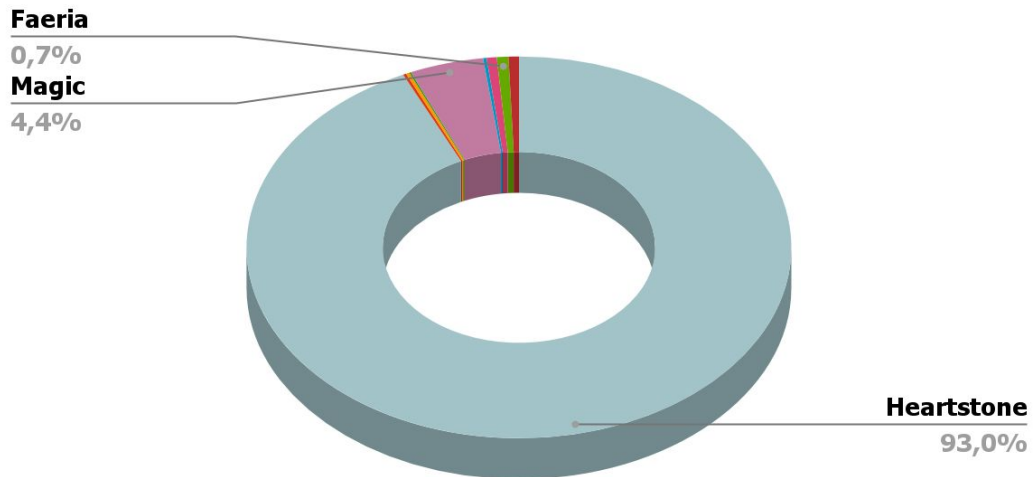
- Le jeu doit être accessible via un site web et doit être jouable sur n'importe quel navigateur internet.
- L'ergonomie du site doit pouvoir s'adapter à différents supports (responsive coding).
- Le site doit pouvoir s'afficher en français et en anglais.

6. Description de la concurrence

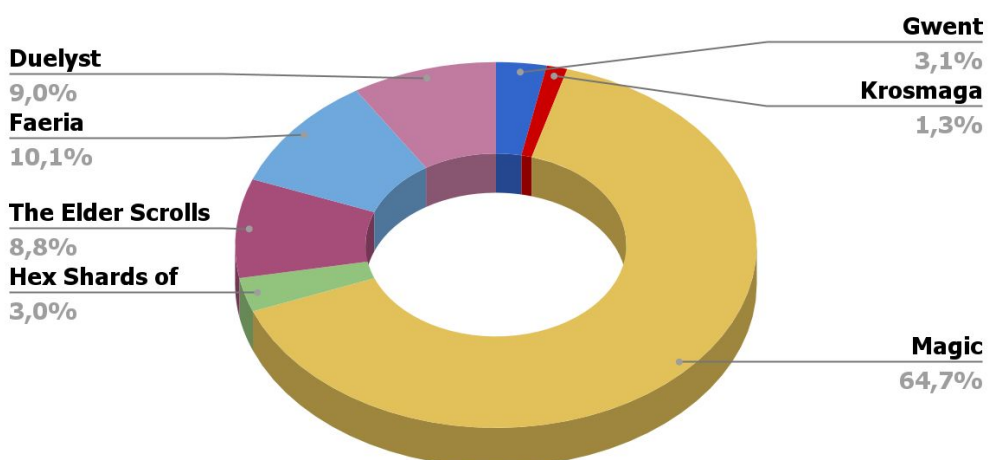
	Plateformes	Date de sortie	Nombres de joueurs	Editeur
Hearthstone	PC, Mac, IOS, Android	12/03/2014	70 millions	Blizzard Entertainment
Magic	PC, Mac, IOS, Android, Xbox one	28/02/1997	3 311 432	Wizard of the Coast
Gwent	PC, PS4, Xbox one	22/02/2017	160 000	CD Projekt
Krosmaga	PC, Mac, IOS, Android	12/04/2017	65 784	Ankama Games
SolForge	PC, Mac, IOS, Android, Linux	Mai 2017	138 933	Stone Blade Entertainment
Hex Shards of Fate	PC, Mac, IOS, Android	Janvier 2016	154 138	Cryptozoic Entertainment
The Elder scrolls Legends	PC, Mac, IOS, Android	09/03/207	448 339	Bethesda Softworks

Faeria	PC, Mac, Linux	Mars 2017	519 543	Abakam
Duelyst	PC, Linux	Avril 2016	460 674	Counterplay Games

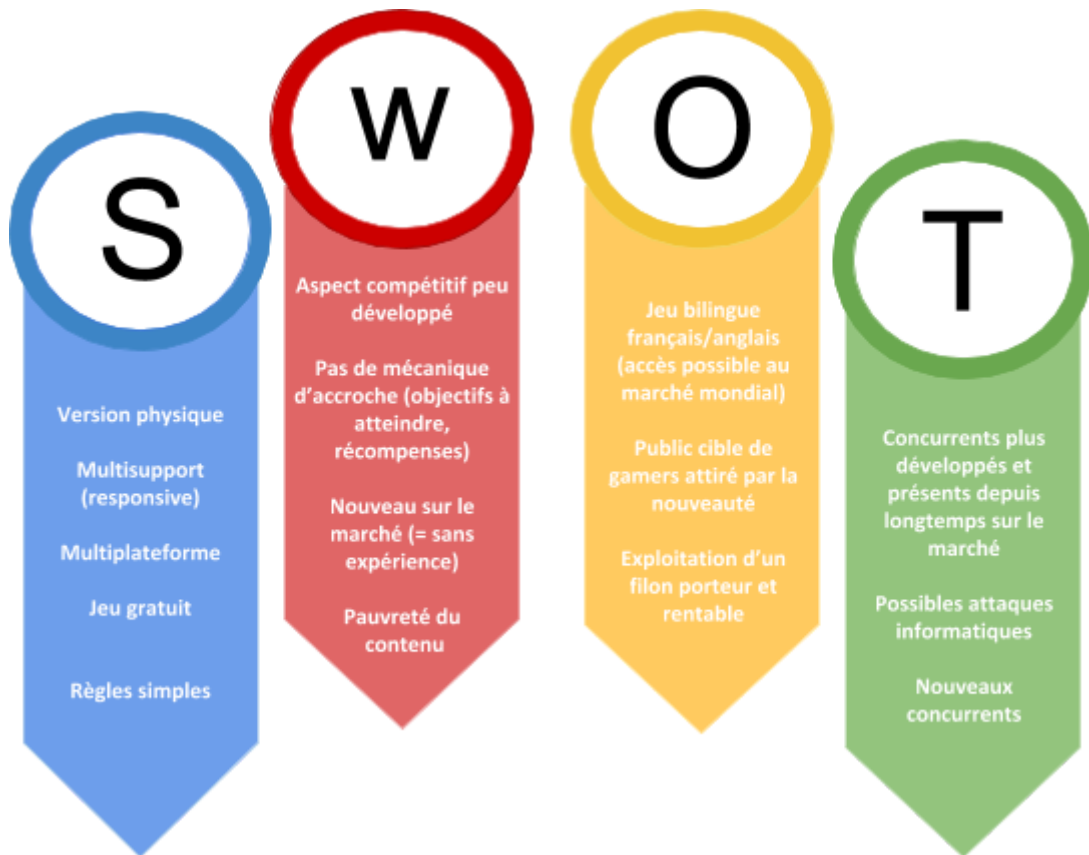
Nombres de joueurs des concurrents principaux



Nombres de joueurs des concurrents secondaires



7. SWOT



8. Description graphique

L'aspect graphique du site et le design du jeu numérique, lié à la version physique du jeu, seront fournis par le client.

II. Description fonctionnelle et technique

1. Arborescence du site



2. Description fonctionnelle

- Le site doit proposer un formulaire d'inscription permettant de créer un compte joueur.
- Un joueur inscrit doit pouvoir se connecter à son compte joueur via un nom d'utilisateur et un mot de passe préalablement définis lors de l'inscription.
- Une fois connecté à son compte, le joueur peut gérer son deck en sélectionnant son héros et ses cartes. Les paramètres de son compte (login, mot de passe, deck(s)) seront enregistrés sur le serveur.
- Les mentions légales concernant l'enregistrement et la conservation de données personnelles ainsi que l'utilisation de cookies devront être affichées et acceptées par l'utilisateur lors de l'inscription.

4. Contraintes techniques

Compatibilité Navigateurs

Le jeu doit être jouable depuis n'importe quel navigateur internet. Il sera codé en langage de développement web (HTML,CSS,PHP,javascript...).

Responsive Design

Le jeu doit avoir un comportement responsive et s'adapter aux écrans de bureau et mobiles, de 320px (iPhone 5) à 2560px (4k).

Sécurisation des données

Le jeu devra satisfaire les réglementations légales en matière de sécurisation des données personnelles de ses utilisateurs, et ce, dans tous les pays où il sera disponible.

"Le responsable du traitement est tenu de prendre toutes précautions utiles, au regard de la nature des données et des risques présentés par le traitement, pour préserver la sécurité des données et, notamment, empêcher qu'elles soient déformées, endommagées, ou que des tiers non autorisés y aient accès." **Article 34 de la loi informatique et libertés**

Accessibilité

Afin de rendre le jeu accessible à une grande variété de personnes en situation de handicap et de faciliter son utilisation pour les utilisateurs en général, le jeu sera conforme au niveau AA des normes WCAG 2.0 (A, AA, AAA).

Le niveau AA étant défini par le W3C comme objectif des politiques d'accessibilité globales.

Analyse des données

Le suivi des données du site sera assuré via Google Analytics.

la solution gratuite, adaptée à la taille du projet a été retenue. Une évolution vers Google Analytics 360 pourra être envisagée en fonction des besoins ultérieurs.

SEO

Le site du jeu (et particulièrement sa landing page), sera optimisé pour le référencement web. Dans cette optique, les URL de chaque page seront nommées de façon claire et cohérente. Des metadata ainsi que des textes alternatifs seront implémentés dans les balises HTML. Un site map XML sera créé pour renforcer la présence du jeu sur les moteurs de recherche.

III. Prestations attendues et calendrier prévisionnel

1. Prestations attendues

L'hébergement du site se fera via un prestataire externe.

2. Calendrier prévisionnel

-Livraison prévu le 28/11/17

-Phases de validations et rendez-vous client:

- **16 Août 2017:** Mise en place du projet.
- **20 Septembre 2017:** Validation de l'intégration de la newsletter et de la landing page.
- **11 Octobre 2017:** Validation du module création de deck du jeu.
- **08 Novembre 2017:** recadrage éventuel du projet et bilan de l'avancement.
- **15 Novembre 2017:** Finalisation du projet et dernières modifications.

➤ **28 Novembre 2017:** Fin et livraison du projet.

3. Méthodologie de suivi

- Réunions de validation à intervalles réguliers aux dates spécifiées dans le planning.
- Echanges par mail entre le chef de projet et le client.

4. Budget

Hébergement :

- 1&1 Unlimited Pro 8.99 Euros HT/mois pdt 12 mois puis 12.99 Euros HT/mois
- + 1&1 Norton Security Online Business 30 jours d'essai gratuit puis 4.99 Euros HT/mois
- 1&1 Serveur Cloud à partir de 9,99 Euros HT/mois (peut évoluer suivant les besoins : taille M à 5XL)

Nom de domaine :

.com 0.99€ puis 9.99€
.fr 0.99€ puis 9.99€
.org 0.99€ puis 14.99€
.info 0.99€ puis 14.99€
.net 7.99€ puis 14.99€
.biz 7.99€ puis 14.99€
.games 11.99€ puis 19.99€
.cards 19.99€ puis 29.99€

Budget Prévisionnel :

Plan de Charge

	Charge de Travail		Coût Total
	Chef de Projet	Intégrateur/Développeur PHP	
Tarif Jour:	500	400	
Cadrage et Suivi du Projet			
Cahier des charges	4	0	2000
Réunion interne/Clients	1,5	0,5	950
Conception technique			
Intégration newsletter HTML/CSS	0	2	800
Intégration Landing page HTML/CSS	0	2	800
Développement de l'interface de création de deck	0	2	800
Développement du Jeu	0	36	14400
Total ressource	2750	17000	19750
Jour-Homme:	5,5	42,5	48

Total : 19750 €^{HT}

Annexe

Contact

Chef de Projet: contactchefprojet@gmail.com

Terminologie

- Free to Play:** Désigne le modèle économique de développement d'un jeu par lequel les joueurs peuvent jouer gratuitement et par lequel le développement du jeu,

l'infrastructure technique nécessaire et les éventuels investissements marketing sont financés par des éléments payants associés au jeu.

2. **Héros:** Représente l'avatar du joueur. Lorsque le Héros meurt, la partie se termine.
3. **Deck:** Un deck est un terme utilisé par les joueurs de jeux de cartes à collectionner (ou de jeu de cartes évolutif) pour désigner le paquet de cartes qu'ils composent pour affronter d'autres joueurs.
La composition d'un deck dépend des cartes qu'un joueur possède dans sa collection.
4. **Main:** Désigne les cartes détenues par un des joueurs.
5. **Point de Vie (PdV):** Un point de vie ou PdV est un paramètre apparu en jeux de rôles et souvent utilisé dans les jeux vidéo. Il sert à déterminer l'état de santé d'un personnage ou d'une entité et donc de savoir s'il est mort ou vivant.
6. **Mana:** Monnaie qui permet au joueur de jouer des cartes sur le plateau de jeu.

Bibliographie et Sources

- **CNIL :** <https://www.cnil.fr/>
- **Top10hebergeurs:** <http://www.top10hebergeurs.com/categorie/hebergement-php.html>
- **Wikipedia:** <https://fr.wikipedia.org>
- **jeuxvideo.com:** <http://www.jeuxvideo.com/>
- **Hearthstone:** <https://eu.battle.net/hearthstone/fr/>
- **Krosmaga:** <https://www.krosmaga.com/fr/actualites/news>
- **Gwent:** <https://www.playgwent.com/fr>
- **Objectif 3W:** <http://www.objectif3w.com>
- **SteamSpy:** <http://steamspy.com/>
- **WCAG 2.0:** <https://www.w3.org/Translations/WCAG20-fr/>

Planning prévisionnel

