

Cahier des charges Vindicta

par
BANCAL

Dans le cadre du projet S2

LN
BA

Table des matières

1	Introduction	3
1.1	Buts du projet	3
1.2	Origine du groupe	3
1.3	Présentation des membres	4
2	Présentation du projet	5
2.1	Origine du projet	5
2.2	Etat de l'art du type Roguelike	6
2.3	Nature du projet	7
3	Développement du projet	8
3.1	Scénario et dialogues	8
3.2	Gameplay	8
3.3	IA	9
3.4	Multijoueur	9
3.5	Menus	10
3.6	Graphismes	10
3.7	Musiques et sons	11
3.8	Site	11
4	Répartition et organisation	11
4.1	Logiciels utilisés	11
4.2	Estimation du budget	12
4.3	Découpage et répartition des tâches	12
4.4	Avancée des tâches	12
5	Conclusion	13

1 Introduction

Ce cahier des charges présente le projet de création du jeu vidéo intitulé *Vindicta* développé par notre société BANCAL. Ce document a pour but de mettre en lumière le processus qui entoure la conception de notre jeu, en précisant son type, son histoire, nos inspirations mais aussi de présenter notre entreprise et les membres de celle-ci. L'avancement des tâches attribuées sera également spécifié. Les objectifs mentionnés pourront éventuellement être modifiés mais il s'agira de changements peu significatifs qui n'impacteront que peu la finalité du projet.

1.1 Buts du projet

Le but premier de ce projet est tout d'abord de nous apprendre à travailler en équipe afin de nous préparer au milieu professionnel où tout ingénieur travaille en groupe. De plus, comme il s'agit du premier projet collectif que nous avons à réaliser, cela nous permettra de fortifier notre expérience dans le monde de l'informatique, du social et formera une base pour les futurs projets que nous devrons effectuer. En effet, cela nous permettra d'apprendre à gérer les opinions, désaccords, ressentis de chacun ou encore les problèmes techniques auxquels nous allons être confrontés afin d'aller de l'avant et de continuer à produire. De plus, le projet étant limité dans le temps et à réaliser en parallèle de nos cours, cela nous oblige à savoir gérer notre temps efficacement. Enfin, ce projet ne se résume pas simplement à être ingénieur informaticien et en un jeu vidéo. De nombreux autres métiers dans lesquels nous allons devoir nous immerger sont omniprésents comme scénariste, ingénieur son, designer et bien d'autres encore. De manière plus globale, ce projet nous apportera le développement de nouvelles compétences ainsi que le renforcement de celles déjà existantes. L'intérêt de ce projet réside dans l'accomplissement collectif mais également personnel, avec la division des tâches, d'un but commun : produire notre jeu *Vindicta*. En somme, nous voyons ce projet comme une opportunité de nous faire grandir en tant qu'individu en s'intégrant pleinement à cette équipe que constitue l'entreprise BANCAL.

1.2 Origine du groupe

Au départ, nous travaillions seuls, nous avions tous un domaine de prédilection dans lequel nous excellions, ces capacités que nous avions étaients source d'un grand orgueil qui nous incitait à rester de notre côté. Cependant quand nous voulûmes construire quelque chose de plus grand, nous nous rendîmes vite compte que nous étions limités du fait de notre manque de polyvalence. Pourtant nous aspirions à créer quelque chose de plus grand qui nous permettrait de partager nos passions respectives.

C'est dans ce contexte d'impasse que nous décidâmes de réprimer notre fierté et d'admettre que seuls nous étions incapables d'atteindre cet objectif, nous avions besoin d'une équipe afin de mettre nos compétences au service de cette dernière et d'atteindre la polyvalence que ce projet exige.

Notre logo est une allégorie de cette prise de conscience, en effet une brique seule est insignifiante, cependant si elle est couplée à d'autres briques, elles peuvent former une tour et ensemble, elles deviennent capables de s'élever vers d'autres sommets. Ici les briques sont les initiales des prénoms des 5 fondateurs de l'entreprise, aucun n'a été mis de côté car nous pensons que nous avons besoin de tout le monde afin d'aboutir aux projets que nous souhaitons créer. Il s'agit aussi de la manière dont notre nom a été créé : « B » de Baptiste, « A » de Alexia, « N » de Nour, « C » de Clémence, « A » et « L » de Léa-Angelina. Le tout formant le mot « Bancal », un mot faisant directement référence à l'humilité, la qualité la plus importante selon nous lorsqu'il s'agit de devoir avancer en équipe. Aussi, le mot « Bancal » est une antithèse directe à la solidité qui découle d'un travail en équipe organisé comme celui que nous produisons dans nos différents projets, solidité évoquée par le symbole de tour que nous avons choisi pour notre logo et par le mot « Fondement » dans notre slogan « L'humilité est le fondement de la réussite ».

Notre entreprise est spécialisée dans l'industrie du jeu vidéo où elle s'efforce de faire rêver les joueurs en leur proposant des histoires touchantes dans lesquelles ils peuvent se plonger grâce à des gameplays toujours plus travaillés. En effet, le jeu vidéo est le support le plus immersif qui existe, c'est aussi celui qui nécessite le plus grand spectre de compétences, il permet donc l'expression de la passion de tous les membres de notre équipe.

1.3 Présentation des membres

Baptiste Mahé :

Passionné par l'informatique depuis longtemps il ne s'agit pas de mon premier développement de jeu vidéo, les parties nécessitant des compétences techniques poussées en C# sont celles qui m'intéressent le plus. Ce projet est l'occasion pour moi d'expérimenter les travaux en équipes de grande ampleur. Je suis conscient des limites auxquelles une personne seule est confrontée lors du développement d'un projet aussi gros et heureux de pouvoir compter sur une équipe motivée.

Alexia Chinotti :

Fille d'un couple d'informaticiens, dès mon plus jeune âge j'ai été initié à la programmation. Cela a d'abord commencé avec du HTML, du CSS et la création de sites très simples puis j'y ai très vite pris goût. Au fil des années j'ai donc accumulé de nombreux savoirs en programmation à travers des projets scolaires mais également personnels. Je me suis découvert un intérêt tout particulier pour les bases de données de par leur praticité mais aussi pour la programmation orientée objet qui est au coeur du projet que nous avons créé. De nature créative, j'ai été assignée au rôle de scénariste durant le développement de Vindicta. J'ai également produit le site promotionnel du jeu et aidé pour la programmation en C#.

Léa-Angelina Kolmerschlag :

Je suis depuis mon plus jeune âge passionnée de jeux vidéos et plongée dans l'informatique. Ce projet me permet ainsi de découvrir une autre face de cet univers passionnant. De plus, ce projet me permettra de découvrir comment former un début d'intelligence artificielle, domaine dans lequel je souhaite poursuivre dans le futur.

Nour Ami Moussa :

Ayant grandi accompagnée des jeux vidéo, c'est avec un grand enthousiasme que je me lance dans ce projet de conception. Bien qu'il s'agit là de ma première expérience en développement, je suis convaincue que mon équipe et moi allons réaliser un excellent travail. Très intéressée par la partie scénaristique, graphique et design, cette production représente à mes yeux l'occasion d'approfondir mes connaissances dans ce domaine, de reprendre l'une de mes anciennes passions qu'est le dessin, mais aussi de découvrir de nouveaux horizons à travers la programmation et la modélisation.

Clémence Mondonnet :

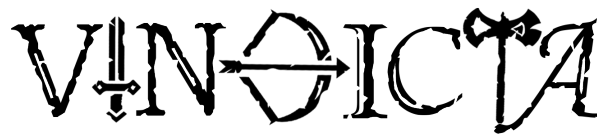
Prise de passion pour l'informatique depuis quelques années, c'est depuis l'enfance que je baigne dans le milieu des jeux vidéo. Aussi bien attirée par la partie programmation que la dimension visuelle et sonore de ceux-ci, apprendre que l'on allait nous-même devoir en faire un par ce projet m'a beaucoup enthousiasmée. C'est pour moi une grande opportunité de découvrir de nouveaux langages, outils et méthodes, ainsi que d'approfondir mes compétences en dessin, modélisation et composition de musique, afin de faire avec toute mon équipe une véritable petite oeuvre d'art.

2 Présentation du projet

2.1 Origine du projet

Le projet à réaliser est un jeu vidéo disposant d'un mode multijoueur en plus du mode solo. Cette consigne laissant énormément de libertés, notre équipe a divisé la question de la conception du jeu en plusieurs problématiques. Dans un premier temps, il a fallu se mettre d'accord sur le type de jeu à créer. Après que chaque membre du groupe ait partagé sa vision du projet idéal, nous en sommes venus à la conclusion qu'un roguelike serait le type le plus adéquat. En effet, il nous permet d'allier histoire et combats et cela dans un jeu réalisable en vue du temps imparti et des capacités de chacun. Le deuxième point à aborder fut celui du mode multijoueur. Il s'agit d'une directive majeure du projet et qu'on ne pouvait laisser en suspens. Toutefois, après avoir décidé de réaliser un roguelike, incorporer un mode en coopération parut comme une évidence pour tous et fut l'objet d'une unanimité au sein du groupe. Vient enfin le moment où l'on dut s'arrêter sur une histoire pour notre jeu. Il y a eu beaucoup d'hésitations, de propositions différentes et de débats à ce propos. La première idée qui nous a mis d'accord est celle d'affronter des ennemis issus d'une

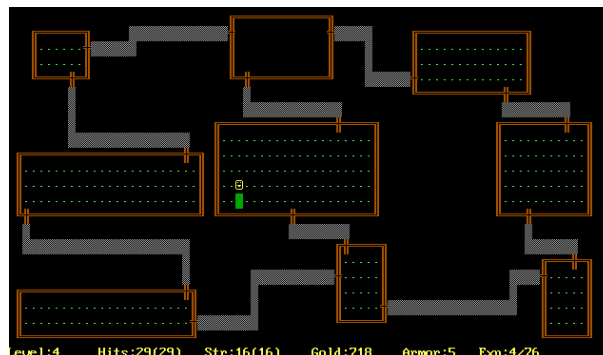
expérience ayant échouée. Cette option nous offrait déjà assez de possibilités que ce soit sur l'apparence de nos personnages ou même les détails de notre histoire. Ensuite, en ce qui concerne l'environnement général, une tour à plusieurs étages et aux salles différentes octroie également un large panel de fonctionnalités et la possibilité de varier les ambiances d'une salle à une autre. Désormais, nous devons trouver une justification aux combats ainsi qu'à l'image de vengeance que nous voulions dépeindre à travers notre jeu. L'une des membres du groupe nous a alors proposé l'idée du scénario sur laquelle nous nous sommes arrêtés, détaillée dans une partie suivante.



Logo du jeu Vindicta

2.2 Etat de l'art du type Roguelike

Le jeu « rogue » datant de 1980 est considéré comme le pionnier des roguelikes avec l'exploration de donjons, la création de niveaux aléatoires et la génération procédurale qui sont les bases des jeux de ce type.



D'autres jeux de ce type existants, avec un impact actuel fort, sont « The Binding of Isaac » et « Hades ».

« The Binding of Isaac » est notamment connu pour son côté gore et malsain malgré son design cartoon. Le jeu est basé sur une exploration de donjon dans lequel il faut éliminer chaque ennemi d'une salle pour pouvoir passer à la suivante, combattre des boss pour avoir des nouveaux objets et ainsi devenir plus fort. De plus, au début de la partie il est possible de choisir le personnage que l'on incarne, ce qui affecte les statistiques du joueur et lui applique quelques bonus ou malus. Le mode de combat est sur le principe de tir dans les deux directions du plan (haut/bas et gauche/droite). Les cartes des donjons sont générées de manière procédurale ce qui rend chaque partie

différente les unes des autres évitant ainsi une répétition du jeu qui l'aurait rendu lassant.



« Hades » quant à lui est basé sur la fuite plutôt que l'exploration, lors de chaque partie les salles traversées par le joueur sont générées de manière procédurale ; les combats sont de type hack and slash, c'est à dire que le personnage combat des hordes d'ennemis qui permettent d'acquérir de l'expérience pour améliorer des compétences. Contrairement à « The Binding of Isaac » ici la mort n'est pas définitive, nous recommençons certes depuis le début mais nous pouvons recommencer en bénéficiant de certains bonus conservés ce qui augmente les chances de gagner (mécanique de Die and retry). De plus ce jeu possède plusieurs biomes possédant son mini boss, des scènes cinématiques, des phases de dialogues et de combats.



2.3 Nature du projet

Dans Vindicta, nous incarnons un jeune homme vivant avec ses proches et d'autres villageois en pleine nature. Un beau jour, alors que notre protagoniste revient de chasse, il aperçoit au loin une lumière irradier au-dessus de son village. Il accourt donc jusqu'à chez lui mais il arrive trop tard. Tous les habitants ont disparu en même

temps que cette étrange lumière. Que reste-t-il ? Un esprit, qui deviendra son futur compagnon, lui indiquant la route pour parvenir à une tour dont l'entrée est justement plongée dans un rayonnement semblable à celui qui a causé la disparition de ses compères. A l'intérieur de celle-ci, une multitude de monstres s'en prennent à lui. Mais d'où proviennent-ils ? Quel lien existe-t-il entre ces chimères et les habitants de son village ? Notre personnage tentera d'élucider ces mystères en s'élevant au sein de cette tour, acquérant des compétences supplémentaires au cours de combats qui se compliquent d'ennemi en ennemi.

3 Développement du projet

3.1 Scénario et dialogues

Tout jeu possède son histoire. Nous disposons déjà du scénario principal de Vindicta, celui-ci ayant été évoqué précédemment dans la partie concernant la nature du projet. Certains points de ce dernier n'ont toutefois pas été évoqués. En effet, il a déjà été décidé par notre équipe en quoi consisterait le retournement de situation de Vindicta. Le protagoniste est à la recherche des membres de son village et rencontre finalement des monstres qu'il se retrouve à affronter. Il ne comprend pas ce que sont ces monstres et que font-ils dans cette tour où seraient supposément cachés ses compères. Lorsqu'il atteindra son premier mini-boss, il comprendra que ces monstres sont en réalité les membres de son village et que depuis le début de son aventure, il dut tuer des membres de sa propre famille sans le savoir car ceux-ci ont fait l'objet d'une expérience de grande envergure mais qui a malheureusement échoué. A cet instant le nom du jeu prend tout son sens : notre héros n'aura plus qu'un seul objectif, se venger de ceux qui ont fait subir à ses proches de telles atrocités. Il peut sembler étrange alors qu'après ces révélations le protagoniste continue à affronter les ennemis alors qu'il a pris connaissance de la vérité, toutefois, vaincre ces monstres revient à libérer les villageois de leur condition, c'est une sorte de salvation.

Dès lors, on peut constater que notre scénario est bien établi, il nous reste donc à le développer plus en profondeur, à écrire chaque ligne de dialogue correspondant aux différents moments du jeu, et à déterminer plus exactement la fin du projet.

3.2 Gameplay

Comme expliqué précédemment dans ce cahier des charges, Vindicta est un roguelike. Le cœur du gameplay réside donc dans l'action des combats. En effet, le joueur devra vaincre des monstres en se battant au départ avec une simple arme de mêlée puis au fur et à mesure du jeu, de nouvelles armes plus puissantes pourront être obtenues. Lorsque le joueur ne sera pas en train de se battre, il aura la possibilité d'explorer la carte sur laquelle il se trouve et d'éventuellement trouver des coffres offrant des objets rares. Un autre élément central du jeu est la possibilité de renforcer son personnage grâce à un arbre de boosts qui permettra d'améliorer diverses statistiques du protagoniste. Ces points d'amélioration pourront être obtenus en battant un certain nombre de monstres. Évidemment, plus le joueur avancera, plus le nombre de monstres à battre afin d'obtenir des points d'amélioration sera

élevé. Puisque nous sommes dans un roguelike, lorsque le joueur meurt, celui-ci perd l'ensemble des objets qu'il avait dans son inventaire ainsi que des boosts qu'il avait débloqués. Il devra également recommencer l'ensemble des niveaux qu'il avait effectués. Plusieurs mécaniques annexes ont été imaginées pour enrichir le jeu comme par exemple la présence d'un marchand apparaissant aléatoirement afin de proposer au joueur d'acheter divers objets. La découverte de l'esprit en début de jeu n'est pas non plus anodine. En effet, il a été imaginé afin d'offrir un système de fusion avec le protagoniste. Cela permettra donc au joueur d'infliger plus de dégâts et d'être plus robuste durant une courte durée. Cette fusion bénéficiera également de son arbre de boosts, ce qui diversifie les façons d'améliorer son personnage. Pour cette première soutenance, nous ne pouvons pas encore proposer de mécaniques complexes puisque nous nous sommes concentrés sur le développement des mécaniques de base du jeu sans lesquelles nous ne pourrions rien faire comme les déplacements par exemple.

3.3 IA

Après avoir discuté du type de notre jeu ainsi que de son gameplay, nous avons convenu que notre intelligence artificielle devrait attaquer notre protagoniste dès qu'elle le peut. En effet, cela est plus propice à un roguelike. Ainsi, différents ennemis seront placés sur les cartes dans lesquelles évoluera notre personnage. Dès que le joueur sera à proximité d'un ennemi, celui-ci viendra l'attaquer, forçant le joueur à se battre. Durant tout le combat, l'ennemi attaquera le personnage jusqu'à ce que celui-ci arrive à le tuer ou bien l'inverse. L'intelligence artificielle pour les boss sera légèrement différente. En effet, là où les ennemis classiques n'auront que des attaques simples, les boss pourront utiliser des attaques spéciales plus puissantes, rendant le combat plus difficile pour le joueur. Pour cette première soutenance, nous ne nous sommes pas encore attelés à cette tâche de création de l'intelligence artificielle puisque nous avons choisi de privilégier le développement du gameplay et des mécaniques de base du jeu.

3.4 Multijoueur

Le mode multijoueur du jeu sera basé sur de la coopération entre deux joueurs uniquement. Le déroulé sera très similaire au mode solo : un des joueurs sera notre personnage principal tandis que l'autre jouera l'esprit rencontré au début du jeu. Le gameplay de protagoniste restera le même peu importe le mode tandis que le gameplay de l'esprit se concentrera davantage sur des actions de soutien, aussi bien par des boosts pour les personnages que par des attaques envers les ennemis. Notre mode multijoueur a été pensé pour être complémentaire avec le mode solo. Cela signifie que lorsque le joueur lance le jeu et choisit une partie sur le menu d'accueil, il aura la possibilité de continuer cette partie seul ou à deux. Les objets et boosts obtenus, resteront actifs sur la partie, peu importe le nombre de joueurs. Ainsi le jeu offre la possibilité de jouer seul ou à deux tout en profitant de l'histoire comme on le souhaite. Pour cette première soutenance, le mode multijoueur n'a pas été avancé puisque nous préférons d'abord nous concentrer sur le mode solo afin de nous appuyer dessus pour créer le mode multijoueur, comme expliqué précédemment.

3.5 Menus

Le menu est la première interface que l'utilisateur rencontre lorsqu'il ouvre un jeu, il est donc d'une importance capitale. Ce menu principal affichera le nom du jeu ainsi qu'un bouton permettant au joueur d'entrer dans celui-ci. Il pourra alors avoir le choix entre plusieurs sauvegardes pour ainsi soit reprendre sa partie ou en créer une nouvelle. C'est aussi à ce moment qu'il décidera s'il joue en mode solo ou en multijoueurs. Il pourra également modifier certains paramètres du jeu, notamment le volume sonore, la musique ainsi que les touches principales du jeu, soit avancer, attaquer, sauter, changer d'équipement et mettre pause.

A ce sujet, pendant sa partie, le joueur aura la possibilité de mettre pause et là un nouveau menu se présentera à lui. Sur celui-ci, il pourra voir son nombre de points de vie face à son nombre de points de vie maximal. Il disposera également de la même entrée pour modifier les paramètres que celle affichée au niveau du menu principal et avec les mêmes fonctionnalités. L'utilisateur aura également accès à un inventaire où il aura à sa disposition les accessoires telles que des armes ou des potions qu'il aurait collecté jusqu'à présent. Enfin, il pourra décider s'il veut quitter sa partie ou simplement la reprendre.

Pour cette première soutenance, nous n'avons pas encore de menu à proposer, bien que nous travaillons déjà sur certains éléments de celui-ci en définissant dans le gameplay les fonctionnalités de chaque touche, mais l'interface n'existe pas encore.

3.6 Graphismes

Les graphismes et l'esthétique de manière générale constituent un point plus qu'important lors de la conception d'un jeu vidéo. Pour Vindicta, nous avons pour ambition d'user majoritairement de 3D mais aussi d'y ajouter de la 2D pour varier l'expérience du joueur. A cet effet, nous utiliserons Blender et Unity ainsi que certains assets ou modèles déjà existants sur Internet et libres de droits, principalement pour des éléments de décor assez basiques. De plus, le gameplay du jeu se présentera sous une vue isométrique soit une sorte d'approximation de la vue réelle. Cette perspective octroie aux personnages plus de mobilités puisqu'il peut se déplacer dans plusieurs directions en plus d'offrir une meilleure visualisation de l'espace. Aussi, la vue isométrique permet de déplacer les sprites sans avoir à en changer la taille.

La phase de tutoriel se passera aux abords du village du protagoniste, donc en pleine nature, mais le reste du jeu se déroule au sein d'une tour. Les graphismes seront donc différents entre ces deux parties du jeu. D'une salle à une autre, l'aspect général reste le même, à quelques différences au niveau des couleurs utilisées afin de varier les ambiances.

En ce qui concerne l'avancement des graphismes, il reste assez faible pour cette première soutenance, cette tâche étant l'une des plus complexes. Certains éléments possèdent déjà une première version, notamment le protagoniste, l'esprit ou les montres, mais ceux-ci sont encore à développer.

3.7 Musiques et sons

Les musiques et les sons sont ce qui donne vie à un jeu vidéo. Qu'il s'agisse d'une musique de fond ou de simples bruitages, ils déterminent l'ambiance d'un jeu et permettent d'identifier les différentes phases de celui-ci, avec des sons caractéristiques pour les phases de combat d'ennemis, de boss de niveaux ou de moments d'exploration.

Nous avons pour projet de réaliser nous-même la musique et les sons, en utilisant le logiciel Ableton Live 12 Lite ou Cubase. Cette volonté de produire nous-même notre son explique donc notre faible avancée. De plus, nous avons fait le choix de nous focaliser sur le développement du jeu dans un premier temps pour ensuite déterminer les sons à y incorporer.

3.8 Site

Notre site web a pour but de donner envie d'acheter Vindicta en donnant des aperçus de l'histoire, des personnages et de ce qu'il est possible de faire en terme de gameplay directement grâce des images tirées du jeu. Il permettra également de se renseigner sur les différents membres de notre entreprise ainsi que sur les outils utilisés afin de produire le jeu. Pour cette première soutenance, le squelette du site a été établi. La page d'accueil ainsi que celle à propos de notre équipe ont été créées. La page d'accueil est encore à enrichir grâce des images du jeu, cependant celle à propos des membres de l'entreprise est quasiment terminée. On peut ainsi voir une photo de chacun des membres et accéder à une courte biographie d'eux. Cette navigation entre les différentes pages a été rendue possible grâce à un menu. L'esthétique du site n'a pas encore été fixée dû à l'hésitation quant au choix des graphismes. Cependant, une fois que la palette de couleur du jeu aura été décidée par nos graphistes, le site suivra bien évidemment l'esthétique choisie.

4 Répartition et organisation

4.1 Logiciels utilisés

Voici une liste des logiciels que nous allons utiliser :

- **Unity** : Logiciel d'édition de scènes et moteur de jeu. C'est le point central vers lequel convergent tous les scripts et assets (textures, audio, vidéo, etc...).
- **Blender** : Logiciel poussé permettant la création des différents modèles 3D pour notre jeu (personnages, objets, décors...).
- **ProBuilder** : Permet la création d'environnements plus rudimentaires directement depuis Unity.
- **Git** : Logiciel de gestion de version du code. Facilite le partage du code et des fichiers dans le groupe en offrant des fonctionnalités de synchronisation avancées et intelligentes.
- **Visual Studio** et **Rider** : Permet l'édition du code depuis Unity.
- **Photoshop**, **Procreate** et **Krita** : Pour l'élaboration des logos, textures, sprites,

jaquettes...

- **Ableton Live 12 lite** et **Cubase** : Logiciels pour la composition des musiques.

4.2 Estimation du budget

Nous prévoyons de mettre en vente notre jeu à 12.99€. Nous pouvons estimer la rentabilité sur 6 mois, en supposant 100 achats de notre jeu par mois. Il y aurait donc $6 * 100 = 600$ jeux vendus. Ainsi, nous aurions un gain de $600 * 12.99 = 7794$ €. Voici les différents frais engagés pour ce projet :

<i>Objet</i>	<i>Prix</i>
Licence Photoshop	120€
Licence Cubase	300€
Hébergement du site web	5€/mois
Total (sur 6 mois)	450€

Les investissements seraient donc rapidement rentabilisés.

4.3 Découpage et répartition des tâches

<i>Répartition des tâches</i>	Baptiste	Alexia	Léa-Angelina	Nour	Clémence
Scénario et dialogues		○		⊗	
Gameplay	⊗		○		
IA			⊗	○	
Multijoueur	○	⊗			
Menus	⊗				○
Graphismes				○	⊗
Musiques et sons			○		⊗
Site		⊗		○	

⊗ = Travailleur Principal de la tâche

○ = Travailleur secondaire

4.4 Avancée des tâches

<i>Répartition des tâches</i>	Soutenance 1	Soutenance 2	Soutenance 3
Scénario et dialogues	50%	100%	100%
Gameplay	40%	80%	100%
IA	20%	70%	100%
Multijoueur	10%	50%	100%
Menus	20%	70%	100%
Graphismes	30%	70%	100%
Musiques et sons	20%	60%	100%
Site	40%	80%	100%

5 Conclusion

Ainsi, nous avons annoncé les bases de notre jeu et nos prévisions sur son contenu. Nous nous rendons compte que certaines tâches nécessiteront beaucoup de travail et d'efforts, puisqu'il faudra entre autres réaliser des objectifs en apprenant tout juste à utiliser de nouveaux outils, ou fournir une grande charge de travail en même temps que l'apprentissage de nos cours en parallèle. Mais nous sommes tous motivés pour nous donner au maximum. Nous sommes déjà impatients de voir les premiers aspects de notre projet se concrétiser, et nous savons que notre travail ne pourra être que récompensé. Nous espérons que tout comme nous, cet aperçu vous a donné envie d'en apprendre plus sur nos avancées et de découvrir notre jeu une fois terminé.