

# Melody : Chronicle of the Knight

by Nou

2023-2024



# Sommaire

<b>1</b>	<b>Préambule</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Présentation du projet</b>	<b>3</b>
2.1	Scénario . . . . .	3
2.2	Gameplay . . . . .	4
2.3	Logiciels utilisés . . . . .	5
2.4	Budget prévisionnel . . . . .	6
2.5	Multijoueur . . . . .	7
<b>3</b>	<b>Origine et nature du projet</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Objet de l'étude</b>	<b>8</b>
4.1	Buts et intérêts . . . . .	8
4.2	Apports au groupe et individuel . . . . .	8
<b>5</b>	<b>Etat de l'art</b>	<b>9</b>
5.1	Le RPG . . . . .	9
5.2	L'action rpg . . . . .	10
5.3	Boss Rush . . . . .	11
<b>6</b>	<b>Notre entreprise</b>	<b>12</b>
<b>7</b>	<b>Biographies</b>	<b>13</b>
7.1	Bidault Quentin . . . . .	13
7.2	Holtzmann Patrick . . . . .	13
7.3	Cauet Kilyann . . . . .	13
7.4	Charton Jules . . . . .	13
7.5	Chucri Georges . . . . .	14
<b>8</b>	<b>Repartition</b>	<b>14</b>
<b>9</b>	<b>Avancement des taches</b>	<b>15</b>
<b>10</b>	<b>Conclusion</b>	<b>15</b>
<b>11</b>	<b>Sources</b>	<b>16</b>

# 1 Préambule

”Un bon secret ne doit pas être un point, mais une ligne qui traverse le jeu et qui change la façon dont on le regarde” - Andrew Shouldice, créateur du jeu *Tunic*. C’est en ces mots que repose l’objectif de ce projet : créer un jeu qui tire son originalité d’un mystère qui, lorsqu’il est découvert, bouscule complètement la perception du joueur sur son expérience toute entière. Un secret bien gardé, qui ne sera révélé qu’à la fin de cette aventure virtuelle, lorsque le joueur perplexe, appuiera sur le bouton ”quitter”. Cette révélation pousse à questionner la véritable intention du jeu et permet d’accéder à un niveau de compréhension plus profond. Nous sommes donc ravis de vous présenter *Melody: Chronicle of the Knight*, un jeu vidéo d’aventure mêlant une histoire épique et à rebondissements à un gameplay entraînant et dynamique. Ainsi voici une présentation détaillée de notre projet, afin d’expliquer le processus créatif menant à cette idée et la création de notre entreprise, mais également une explication précise du jeu et de son histoire.

## 2 Présentation du projet

### 2.1 Scénario

L’histoire prend place dans un univers médiévale-fantaisiste et commence dans la salle du trône d’un château. Le joueur incarne un jeune chevalier venant tout juste d’être adoubé. Le roi lui confie alors une flûte, arme offerte à tous nouveaux chevaliers, ainsi que sa première mission. Cette dernière consiste tout d’abord à aller vaincre des êtres mystérieux qui, d’après les dires du roi, sèment la zizanie dans toutes les régions du royaume et terrorisent les villageois. La seconde partie de cette mission est de récupérer les gemmes que possèdent ces êtres énigmatiques, qui semblent être à l’origine de leurs pouvoirs mystiques et si dévastateurs. Le joueur va donc devoir exécuter les consignes du roi, afin de ramener la paix et la sérénité sur le royaume. Une fois la mission accomplie, le joueur doit retourner voir le roi afin de lui confier les gemmes et rétablir l’ordre. C’est alors que le roi révèle ses vraies couleurs...

*Le roi, symbole de force et de bonté,  
ôta son voile pour révéler sa face cachée.  
Il observait ces êtres durant 100 étés  
et contemplait leurs pouvoirs si redoutés.  
Pris d’une soudaine peur d’être détrôné,  
il emplit son âme de la pire des pensées.  
Il envoya au combat son preux chevalier,  
qui s’exécuta sans hésiter.  
La noirceur de son être l’avait submergé*

*et il devenait éperdu à force de patienter.  
Une fois les gemmes récupérées  
Il les utilisa dans le sens le plus mauvais  
et condamna le monde à plonger dans l'obscurité.*

Le roi utilise alors les gemmes pour détruire le monde, rongé par son mal-être psychotique. Le joueur tente de l'arrêter mais n'y parviens pas et, frustré par cette fin, se demande si l'acte de donner les gemmes à ce roi, qui est fatelement maléfique, fut la bonne décision. C'est pourquoi, nous laissons au joueur la possibilité de changer le cours de l'histoire et accéder à une fin, où il peut être victorieux en tirant les leçons de ses erreurs passées. Pour cela, le joueur devra relancer une nouvelle partie dans laquelle...

Le joueur incarne un jeune chevalier venant tout juste d'être adoubé. Connaissant la supercherie, le chevalier comprend que le véritable être maléfique est le roi et décide de tout faire pour contre-carrer ses plans. Pour cela, il se rend à nouveau auprès des êtres mystérieux, mais cette fois-ci, pour leur demander de l'aide afin de vaincre le roi. Pensant que le chevalier vient pour les tuer, les êtres se protègent en attaquant. Un combat se lance alors, et le chevalier doit donc les réaffronter afin de les affaiblir et les ramener à la raison. Cependant, grâce à la flûte, remise par le roi, et des notes de musique apprises et conservés lors de la première partie, le chevalier peut apaiser les êtres et les rendre bienveillant par rapport à sa cause. Afin de lui apporter de l'aide, les êtres lui donnent leurs gemmes pour détruire le roi, mais en plus par l'apaisement, le chevalier est insufflé du pouvoir de chacune des pierres. Ils lui donnent également l'idée de poser les pierres sur un autel dans la salle du trône afin de sceller le roi dans son propre trône. Ainsi, le chevalier ramenant les pierres au château, s'appêtant à mettre fin aux ambitions maléfiques du roi, se fait prendre par surprise par le roi lui-même, qui arrive à lui dérober les gemmes. Et ainsi le combat pour la victoire finale est lancée et cette fois le joueur, possédant les pouvoirs en son soi intérieur, peut se battre à armes égales face à cette menace sordide.

## **2.2 Gameplay**

Notre jeu est totalement en deux dimension (2d). Le joueur incarne un chevalier armé d'une flûte enchantée. Le jeu se déroule dans un monde médiéval. Le personnage commence son aventure dans le château qui est au centre de la carte - accessible en appuyant sur une touche prédéfinie - sur laquelle on se déplace vue du dessus. Les boss à combattre sont situés en périphérie du château dans des zones délimitées, dites régions. Lors de la première partie, le héros part vaincre les boss (ignorant la vraie nature de cette mission). Les combats se déroulent sur une scène - par plan séquence avec différents plans et profondeurs mais uniquement le premier plan est accessible pour le déplacement du joueur- vue de côté. La barre de vie du boss occupe la partie

haute de l'écran et descendra au fur et à mesure des attaques du joueur. Une fois le combat remporté, il faut récupérer les gemmes, qui confèrent au joueur des aptitudes spéciales, en lien avec le boss affronté, mais également récolter une note de musique qui sera utile dans la seconde partie. Une fois que le héros a récupéré toutes les gemmes, il les remet donc au roi et ainsi la première fin se réalise. Le héros peut avoir un combat contre le roi pour essayer de sauver le royaume, sauf qu'en récupérant les pierres, le roi retire toutes les aptitudes spéciales au héros. Ainsi le joueur se retrouve dans un combat complètement déséquilibré et quasiment impossible - nous n'excluons pas la possibilité qu'un joueur extrêmement doué réussisse à vaincre le roi dans ces conditions et ainsi réussir à avoir la fin heureuse du premier coup, cependant c'est très peu probable au vu de la difficulté -. Il sera fortement conseillé au joueur de recommencer une partie en réfléchissant et en essayant de trouver la fin heureuse. En recommençant la partie, tout notre inventaire est réinitialisé, sauf les notes de musique que nous avons récupérées sur les boss. Le joueur devra jouer les notes de musique avec la flûte récupérée en début de partie. Une fois ceci fait, une porte secrète s'ouvre sur l'un des quatre murs de la pièce, où il y avait depuis le début un écrit représentant des notes de musique. Dans cette dernière, nous trouvons une partition contenant une mélodie ayant un pouvoir d'apaisement. Ce pouvoir, nouvellement acquis, nous permet, une fois les boss affaiblis, de les apaiser. Ainsi, après avoir défait chacun des boss, le chevalier obtient une aptitude - activable avec une touche spécifique du clavier et avec un temps d'attente avant réutilisation (cooldown) -. Ainsi suivant le scénario, le héros arrive jusqu'au combat de boss final. Cet affrontement a pour but de sceller le roid dans son trône en utilisant les pierres sur l'autel, il faut donc que le joueur reprenne les pierres au roi. Durant le combat, le roi contraindra le joueur à utiliser des capacités spécifiques lors de phases. Lorsque le joueur arrive à bout d'une phase, il pourra récupérer la gemme correspondante. Ce schéma se répètera jusqu'à ce que toutes les pierres soient récupérées et le héros devra donc s'élancer dans un plan épique pour déposer les pierres sur l'autel et enfermer pour toujours le roi maléfique dans son trône.

### 2.3 Logiciels utilisés

Le jeu sera développé en C# en utilisant plusieurs logiciels. Il sera principalement développé sur Unity avec le module 2d et 3d et les modules pour le réseau. Le projet étant collaboratif, nous utiliserons Unity Teams afin que chacun des membres de l'équipe puissent utiliser un même fichier. Celui-ci est gratuit et indispensable. Le module réseau sur Unity sera utilisé pour intégrer le multijoueur dans l'environnement de notre jeu. Pour les dessins en pixel arts, modèles graphiques et animations, les logiciels Krita et Aseprite seront utilisés. L'élaboration des scripts du jeu sera réalisé directement sur Unity qui fonctionne avec une implémentation de

VisualStudioCode. Le logiciel Ableton sera utilisé pour la musique et bande sonore du jeu, cependant nous n'excluons pas l'utilisation de musiques libres de droit.

## 2.4 Budget prévisionnel

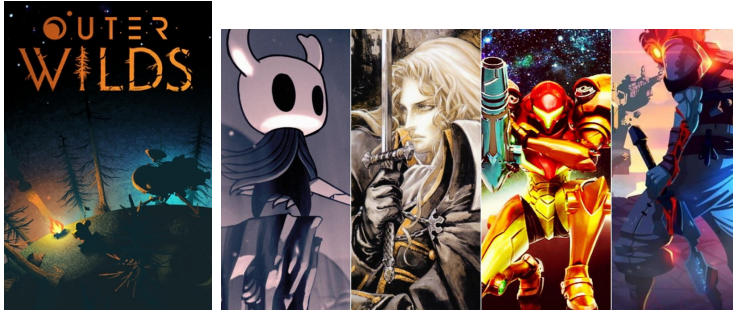
Budget prévisionnel		
Secteur	Détails et calculs	Total
Rémunération du personnel	A partir du salaire brut moyen d'un développeur de jeu vidéo junior: 100€/heure x 7h/semaine = 700€/semaine, soit pour 9 mois: 27297€/personne. Il y a 5 membres donc: 27297€/personne x 5 = <b>136485€</b>	136 485€
Rémunération du chef de projet	20€/heure brut en supplément du salaire de développeur soit <b>5463€</b>	5 463€
Rémunération des responsables marketing (logo, site web)	Bonus pour 3 personnes qui travaillerons 15h/personne, soit une prime brut de 1300€/personne. Soit pour les 3 personnes: 1300€/personne x 3 = <b>3900€</b>	3 900€
Frais matériel et logistique	Le matériel informatique, les locaux, l'électricité et l'internet sont fournis par le client.	à fournir
Frais logiciel	Etant une entreprise n'excédant pas encore les 100000€ de chiffre d'affaire, la majorité des logiciels que nous comptons utilisés sont gratuits. Le logiciel Aseprite est cependant payant et coûte <b>19,99€</b>	19,99€
Bonus créativité et originalité	Pour la création originale de l'équipe, un bonus de <b>30000€</b>	30 000€
Charges sociales et fiscales patronales	Les charges sont estimées à environ 35 pour cent soit : $(136485 + 5463 + 3900) * 0,35 =$ <b>51529,80€</b>	51 529,80€
Montant final	Tout inclus soit : $136485 + 5463 + 3900 + 19,99 + 30000 + 51529,80 =$ <b>227398.79€</b>	227 398.79€

## 2.5 Multijoueur

Le chevalier, s'il se sent seul, pourra à tout moment vivre cet aventure au côté d'un autre chevalier. Les techniques de combats ne changeront pas d'un chevalier à un autre, cependant des techniques supplémentaires naissent de leur coopération en combat.

## 3 Origine et nature du projet

Toute l'équipe portant un intérêt particulier sur les jeux du type métroidvania - type qui fut développé à la suite du succès des jeux *Metroid* et *Castel Vania* - ainsi que les knowledge vanilla popularisé dernièrement par *Outer Wilds*, il nous paraît évident de réaliser un jeu dans la lignée de ces franchises, en ajoutant notre touche créative, afin de créer un jeu qui pousse le joueur à la réflexion, tout en gardant le plaisir du combat de boss si apprécié par les joueurs.



Cependant, considérant les délais, nous avons essayé de trouver l'équilibre parfait entre les contraintes, notre envie d'innover et notre volonté de proposer un projet original. L'Action-RPG calqué sur un boss rush correspond exactement à nos ambitions pour ce jeu, car il mêle storytelling, développement du personnage, ainsi que combats dynamiques. Le jeu se basera essentiellement sur des combats contre des boss uniques en leurs genres dans des environnements variés.

Nous avons également voulu créer un jeu à plusieurs niveaux de lecture à l'instar de Tunic ou Undertale. Etant donné que ces types de jeux sont difficiles à mettre en place, nous avons donc décidé d'implémenter ce style si particulier en donnant deux fins à notre jeu. En effet, la première fin donne le choix au joueur de recommencer son aventure et découvrir la seconde fin du jeu. Undertale nous a inculqué le fait que certains jeux peuvent aller à l'encontre des propres règles qu'ils imposent au joueur. Dans ce prolongement, *Melody : Chronicle of the Knight* essaie de bouleverser les codes d'un jeu de combat de boss en invitant le joueur à la réflexion et à cheminer en dehors des sentiers battus.

## 4 Objet de l'étude

L'objet de l'étude se consacrera sur les buts et intérêts du projet et les apports bénéfiques d'un travail en groupe ou individuel.

### 4.1 Buts et intérêts

Notre but principal à travers ce projet est de réaliser un mélange de genres inédit, entre le en y apportant une vraie touche scénaristique

Nous avons imaginé un jeu dans un style que nous apprécions tous. Son type de gameplay est captivant et connu dans le monde du jeu vidéo, même si un tel jeu reste rare, surtout en multijoueur.

Nous avons eu la volonté de reprendre la mécanique d'un boss rush de difficulté élevé et d'y imprégner notre touche, afin de créer notre boss rush ultime, en reprenant des mécaniques de certains jeux existants. Le jeu est en effet voué à être très difficile. Les patterns des boss sont un élément que nous considérons très important, par conséquent beaucoup de temps sera dédié à cet aspect du jeu. Nous utiliserons une intelligence artificielle afin que le boss ait la capacité d'anticiper les attaques des joueurs, feinter et quelques fois esquiver. De plus, c'est sur une histoire palpitante que repose notre jeu. Les joueurs devront relancer une deuxième partie après avoir fini le jeu afin d'obtenir la bonne fin. A la fin du jeu ils réaliseront alors la supercherie du roi et comprendront qu'il faudra rejouer avec la bonne mentalité dès le début. C'est ici le point fort et le but de notre jeu. Rares sont les jeux qui nous font comprendre l'existence d'une fin alternative tout en nous délivrant une morale, qui, ici, fait réfléchir sur le fait d'agir sans se poser de questions et de ne pas peser le poids de ces actes. C'est sur cela qu'il prend appui, percer l'écran pour toucher directement le joueur.

L'aspect multijoueur dans les boss rush est très peu vu. Nous avons voulu l'intégrer pour ouvrir de nouvelles mécaniques coopératives inédites et permettre une entre-aide qui rendra possible le terrassement des boss.

### 4.2 Apports au groupe et individuel

Un projet sur 9 mois apporte beaucoup d'expérience. En effet pour mener à bien le projet, il faut une organisation précise. Départager le travail est important et donner un rôle à chacun des membres représente une lourde tâche. Grâce au professionnalisme attendu pour ce projet, cela apporte de la maturité à chacun de nous et de la valorisation pour chaque rôle de chacun. On ne peut pas réussir s'il manque une personne sur une certaine tâche. Au fur et à mesure, nous gagnons tous en autonomie. Les délais planifiés permettent de mettre des dates limites pour chaque travail et nous force à nous adapter de manière organisée pour réussir sa tâche. De plus, le développement



de l'esprit d'équipe est important. Quand il y a besoin d'aide, on est tous là les uns pour les autres, les travaux en groupe, les réunions hebdomadaires pour mettre au point le projet, ce sont des exemples propices. Le groupe s'unifie encore plus chaque jour, mais aussi inversement. En effet il arrive qu'il y ait des malentendus, et qu'une discussion sérieuse s'impose, voir une dispute. C'est aussi important d'en avoir, pour remettre des points au clair ou exprimer son point de vue malgré le fait qu'il ne soit pas accepté par un autre membre. Ces disputes nous forgent la maturité, le professionnalisme dans les propos et actes de chaque membre. Il faut donc qu'on apprenne à surmonter ces malentendus et régler de manière respectueuse, c'est une vertu importante dans le monde professionnel.

## 5 Etat de l'art

### 5.1 Le RPG

Les jeux de roleplay (ou RPG) sont devenus populaires grâce, à l'origine, à *Donjons et Dragons*, une licence qui marqua la pop culture, jusqu'à récemment avec son adaptation dans *Stranger Things*, et eut une influence considérable sur le monde du jeu vidéo. Le RPG sur console ou ordinateur, se concentre différemment sur le roleplay, car il n'y a pas de réel maître du jeu qui permette d'obtenir des bonus et d'avancer dans l'histoire, cependant c'est le gameplay et ses mécaniques qui sont mis en avant et amélioré exponentiellement par les développeurs. Cependant, le RPG conserve la volonté de transporter le joueur dans un univers hors du commun, où il vivra en procuration une histoire palpitante.

Le jeux vidéo de type RPG est un jeu tout d'abord d'aventure qui comme les jeux de roleplay sur table met le joueur dans la peau d'un ou plusieurs personnages dans un univers avec de qui s'adapte aux décisions du joueur. A l'inverse des idées reçues un FPS(first person shooter) peut très bien être considéré dans certains cas comme un RPG, tel que le jeu *Fallout* qui a tout autant les caractéristiques d'un RPG qu'une licence comme *Dark Souls*.



dark souls est un jeux developé par from software et a creer tout un genre denommé

le souls like qui a pour particularité d'avoir des boss très marquants et surtout très dur ce qui nous a aussi inspirer.

Le RPG se distingue souvent en deux grandes familles :

-le J-RPG comme la célèbre série de jeux *Dragon Quests*.



-le RPG occidentale comme la série de jeux à succès *The Witcher*.



A partir de ces familles découlent des dizaines d'autres types particuliers de RPG. Notre jeu sera un Action-RPG.

## 5.2 L'action rpg

L'action rpg ou A-rpg garde les bases du RPG avec son système de niveau d'expérience et d'inventaire et d'amélioration de son personnage. Mais ce l'A-RPG ce veut plus dynamique avec un système de combat plus poussé et ce déroulent sur la même scène que les déplacements. Par exemple sur la série de jeu pokémon, lorsque un combat se déclenchent le jeu change de scène et nous permet d'attaquer dans un système de tour par tour. Dans les jeux pokémon lorsque un combat se lance le joueur change de scene et passe a la scene pour tout les combats.



Et bien l'action rpg permet des combats plus immersifs n'ayant pas de pause ou de tour par tour. Autrement dit si la manette est lâché lors d'un combat les monstres n'attendront pas gentiment notre retour. Par exemple la suite de jeu kingdom hearts, développé par square enix qui met en scènes le jeune Sora, quia l'aide de sa keyblade, et de ces compagnons telles que ,Dingo et Donald devra défaire les sans-cœurs tout en se promenant dans le mondes des univers disney.



### 5.3 Boss Rush

Notre jeu sera sous la forme d'un boss rush, mais qu'est-ce qu'un boss rush ? Un Boss Rush est une succession de Boss plus redoutable les uns que les autres. Le principe du Boss Rush est de mettre à l'épreuve l'endurance des joueurs, faire refaire re-re-faire un Boss est éprouvant car c'est très récurant et il faut avoir la patience de recommencer le Boss et de revenir là ou on en était. Le plus éprouvant dans un boss rush c'est que plus on avance dans le niveau plus le Boss devient difficile en générale un Boss a 3 phase de difficulté croissante seulement quand on meurt on recommence a la première phase ce qui pousse le mental du joueur encore à bout, mais la satisfaction de réussir un boss après avoir essayé plus d'une centaine de fois est énorme c'est pour cette raison que ce genre de jeu fonctionne très bien on le voit dans les jeux comme Dark Soul , Cup Head , Elden Ring ces jeux sont très populaire malgré la difficulté a les finir.



Shadow of the Colossus est un jeu qui nous met dans la peau d'un jeune homme qui devra tuer 16 colosse si il veut esperer sauver celle qu'il aime.

## 6 Notre entreprise

Afin d'imaginer un nom, un logo et un slogan pour notre entreprise, nous nous sommes rassemblés tout d'abord autour de nos valeurs communes : le partage, la convivialité, l'esprit d'équipe et notre passion pour les jeux vidéo. La décision s'est portée sur le nom : Nou, qui rappelle le pronom personnel "nous" qui met en valeur l'union d'équipe et presque le fait de ne faire qu'un à travers ce projet. Nous avons également choisi ce nom pour la proximité qu'il instaure avec le public, son côté rassurant et bon enfant, mais aussi son monosyllabisme qui rend le nom très simple à retenir et marquant. Nous avons également pris en considération l'importance du marketing dans la réussite de l'entreprise. Cela passe notamment par le design du logo et une vraie identité visuelle de l'entreprise qui doit marquer les esprits, tout en gardant un aspect épuré et très peu typé afin d'atteindre le public le plus large possible. Cependant le slogan "DON'T STOP PLAYING" fait le lien avec le milieu du jeu vidéo, tout en faisant référence à notre projet, car pour accéder à la seconde fin il faut justement continuer à jouer afin de saisir la substantifique moelle. Nous avons également réalisé un logo pour le jeu, qui quant à lui a vocation d'être bien plus démonstratif de notre secteur d'activité en faisant des allusions au contenu, d'où l'épée qui rappelle l'arme avec laquelle se battra notre héros, ainsi qu'une note de musique, rappelant l'importance particulière de la musique dans le jeu. En effet, ce sont des notes de musiques qui permettront au héros de triompher du mal. Évidemment tout est en pixel tout comme notre projet et nous avons choisi une police un peu médiéval pour le titre, car cela rappelle l'univers du jeu. Le nom "Melody : Chronicles of the Knight" représente bien l'histoire de notre jeu. En effet, le chevalier au fur et à mesure de ses aventures obtiendra des notes de musique ainsi que de nouvelles compétences qui forment à la fin du jeu une mélodie. Celle-ci a un sens musical, mais aussi métaphorique par la puissance ultime du héros qui se révèle progressivement après chaque épreuve surmontée. Le jeu est finalement la création d'une mélodie ainsi qu'une ascension personnelle du héros.

## **7 Biographies**

### **7.1 Bidault Quentin**

Quentin a 18 ans, il est passionné de jeux vidéo , de musique et de dessin. Il a un esprit créatif très développé grâce à ses passions. Il a participé à différents événements sportifs il a donc une très bonne capacité à s'adapter et à travailler en équipe. Il est obstiné et va au bout des choses tant qu'il n'a pas réussi à faire ce qu'il voulait il continuera sans abandonner.

### **7.2 Holtzmann Patrick**

Patrick Holtzmann a 18 ans. Il est passionné par l'informatique et la musique. Il a créé des jeux indépendamment en C++ et en python. Cela lui a apporté un esprit créatif et de l'autonomie. Son esprit d'équipe a été développé après avoir pris le rôle de la communication dans la mini-entreprise du collège Stanislas de Seltz. Il est rigoureux sur son travail et toujours optimiste tout en essayant toujours d'atteindre ses objectifs. Il pourra composer les musiques pour ce projet.

### **7.3 Cauet Kilyann**

Kilyann Cauet, 17 ans, inventif et passionné, il est attiré par la création en tout genre dans le domaine du jeu vidéo, de la musique et de l'animation 3D, mais également par les sciences, il décide d'étudier et de se spécialiser dans l'informatique, un domaine de créativité et d'apprentissage continu. Il a participé à quelques petits projets comme la création d'un serveur de jeux sur Minecraft, ce qui lui a donné un avant-goût du travail en équipe, et a lancé son projet de création de jeu vidéo, qui est encore d'actualité. Il a suivi tout d'abord sa scolarité dans un lycée de l'Oise nommé Saint Vincent et est parti étudier à l'EPITA de Strasbourg afin de s'affiner et de se professionnaliser dans le domaine de l'informatique. Comme ses collègues, il a un grand intérêt pour le jeu vidéo et adore transmettre cette passion.




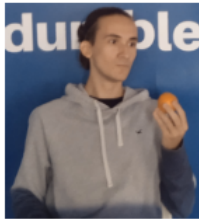

### **7.4 Charton Jules**

Jules CHARTON a 18 ans, il aime beaucoup les sciences, l'art et informatique, pour lui le jeu vidéo est un des plus beaux arts. Il est persuadé que la seule façon de réussir et par la coopération il est créatif mais sait rester rationnel quand il le faut. Il a fait sa scolarité à Notre Dame St Sigisbert et ses études à Epita.

## 7.5 Chucri Georges

Georges Chucri est un étudiant de 17 ans en première année de cycle préparatoire à EPITA Strasbourg. Ancien élève au Lycée International des Pontonniers, il a longtemps hésité sur son orientation étant très curieux et appréciant tout autant les matières littéraires que scientifiques. Il a donc un profil très polyvalent, appréciant la culture - dont le théâtre qui fut une option choisie à partir de la seconde -, tout en ayant une appétence particulière pour les langues, notamment l'anglais avec l'obtention d'un baccalauréat international (OIB). Les jeux vidéos l'ont toujours intéressé, à partir de sa première DS et il a été particulièrement marqué par des licences comme Zelda, Minecraft et plus récemment Psychonauts. Il compte apporter ses qualités au service de l'équipe et murir en programmation à travers le projet.

## 8 Repartition

Tache	Direction artistique/design	Développement Jeux	Développement Web	Musique	Chef de projet
Responsable	Quentin 	Kilyann 	Georges 	Patrick 	Jules CHARTON 
Suppléant	Georges	Jules	Quentin	Kilyann	Patrick

## 9 Avancement des taches

1 ère Soutenance	<ul style="list-style-type: none"><li>-Multijoueur ; faire en sorte que deux joueurs puissent se rejoindre dans une même session</li><li>- Développement des idées de boss (leur design, leur mécaniques et paternes)</li><li>- scène du château fais à 25% (juste les dessins aucune interactions possible)</li><li>- Développement du personnage jouable</li><li>-site web</li></ul>
2-ème Soutenance	<ul style="list-style-type: none"><li>-Intégration des nouveautés au multijoueur</li><li>-Finition de la scène du château</li><li>-Développement des boss et de leur scène sauf dernier boss car particulier</li><li>-Développement du système de combat (attaque retire des hps au joueur et au boss + hitbox + comportement des boss face au joueur et adaptation en cas de multijoueur (augmentation des hps du boss))</li><li>-mise à jour du site web</li></ul>
3-ème Soutenance	<ul style="list-style-type: none"><li>-Intégration des nouveautés au multijoueur</li><li>-Développement dernier boss</li><li>-Finalisation du jeu, soit la mise bout à bout des scènes et incrémentation de l'histoire (avec les deux fins) + l'implémentation des musiques et dialogues</li><li>-finalisation du site web</li></ul>

## 10 Conclusion

Nous et l'ensemble de son équipe est conscient de l'investissement que demandera ce projet, mais est prêt à fournir les efforts, par passion du jeu vidéo, afin de faire vivre au joueur ce frisson que tous les gamers ont déjà ressenti lorsque qu'un jeu le touche



au plus profond. Nous avons vraiment la volonté de créer un palpitant et le boss rush est particulièrement bien choisi car avec son focus sur les boss nous pourrions et devrions si nous voulons réussir le jeu les rendre marquants que ce soit par leur difficulté ou par leur design graphique et musicale ainsi que leur particularité. Nous avons la volonté de faire ressentir un avant avoir joué au jeu et un après. Le défi est certes de taille au niveau technique car très peu d'entre nous avons déjà participé à un projet de cette ampleur et peu ont déjà programmé par le passé. Mais unis par l'envie de créer le meilleur jeu nous sommes convaincus que les difficultés techniques seront surmontées. Mais les difficultés techniques ne seront pas les seules, il faudra aussi surmonter celles créatives, savoir quand arrêter l'originalité afin de ne pas arriver dans l'absurde, et garder du sens et de la cohérence. Nous devons donner au joueur l'envie de recommencer le jeu afin d'obtenir la bonne fin c'est pourquoi et c'est peut-être la plus grande des difficultés car malgré un boss rush peut se montrer répétitif et sans l'effet de surprise le joueur pourrait se lasser du boss ce qui est à éviter il faudra donc créer des fonctionnalités qui changent le jeu afin de créer l'ors de la deuxième partie une expérience différente plus grande qu'un simple boss fight en plus et une fin dite bonne.

Mais ces efforts en valent le coup car c'est "Nous pour vous".

## 11 Sources

source des images :

[https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/05/27/jeux-video-dragon-quest-c-est-le-vieux-livre-poussiereux-sur-lequel-on-souffle\\_4927671\\_408996.html](https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/05/27/jeux-video-dragon-quest-c-est-le-vieux-livre-poussiereux-sur-lequel-on-souffle_4927671_408996.html)

<https://www.playstation.com/fr-fr/games/dark-souls-iii/>

<https://www.playstation.com/es-bo/games/the-witcher-3-wild-hunt/>

<https://www.pokebip.com/page/jeuxvideo/platine/pokemon-pokeradar>

<https://www.pokebip.com/page/jeuxvideo/platine/pokemon-pokeradar>

<https://www.presse-citron.net/test-kingdom-hearts-3-ps4-xbox-one/>

<https://www.playstation.com/fr-fr/games/outer-wilds/>

<https://new-game-plus.fr/top-5-meilleurs-metroidvania/>