

Cahier des Charges

Lands of Stonkseria

Mohamed Aziz Ben Amor (Directeur général)
`mohamed-aziz.ben-amor@epita.fr`

Martin Pasquier (Directeur technique)
`martin.pasquier@epita.fr`

Alexandre Cölsch (Concepteur de jeu)
`alexandre.colsch@epita.fr`

Ayemane Bouarbi (Directeur artistique)
`ayemane.bouarbi@epita.fr`

Michaël Museux (Ingénieur logiciel)
`michael.museux@epita.fr`

Stonks Industries

EPITA

23 octobre 2023

Table des matières

1	Introduction	3
2	Cahier des Charges Fonctionnel	4
2.1	Origine et Nature du Projet	4
2.2	Objet de l'Étude	4
2.3	État de l'Art	4
2.4	Notre Entreprise	4
2.5	Notre Équipe	4
2.6	La Répartition des Tâches	4
2.7	Avancement et Planification	5
3	Conclusion	7

1 Introduction

2 Cahier des Charges Fonctionnel

2.1 Origine et Nature du Projet

Le projet "Lands of Stonkseria" est un jeu vidéo produit par le Studio Stonks Industries. Il s'agit d'un RPG en 2D, vu du dessus. L'idée de ce projet nous est venue de grand classique du jeu vidéo tel que les premier opus de la licence Zelda, ou encore de jeu plus récents comme Stardew Valley, Cult of The Lamb, Don't Starve Together. En effet nous avons été séduit par l'expérience immersive que ces jeux ont à nous proposer, que cela soit en matière de jouabilité ou bien d'histoire, parfait pour la création d'un jeu vidéo au contenu riche et intéressant.

C'est donc pour cela que nous nous sommes orienté vers la création d'un RPG en vu du dessus, dans un univers Médiéval fantastique, idéal pour l'implémentation d'une histoire intrigante et remplie d'aventures, mais possédant également sa propre identité ainsi que des mécaniques de jeux unique tel que des cycles jour et nuits, la défense de base, ainsi que des assauts d'ennemis qui viendront ajouter du défis à l'expérience du joueur.

En ce qui concerne le style graphique du projet, nous nous somme orienté vers l'art du pixel étant donné que celui-ci se fond bien dans le style Médiéval fantastique. De plus, l'art du pixel est un style permettant la création relativement peu coûteuse de textures sans pour autant dégrader la qualité visuelle du projet. Nous noterons également que ce choix artistique peut potentiellement offrir une expérience plus nostalgique aux joueurs les plus anciens.

2.2 Objet de l'Étude

2.3 État de l'Art

2.4 Notre Entreprise

2.5 Notre Équipe

2.6 La Répartition des Tâches

L'attribution des tâches est primordiale pour le bon déroulement du projet. Il permet de voir qui est responsable de quelle tâche et de s'assurer que chaque tâche est bien assignée à quelqu'un.

Chaque tache est attribuée à un membre de l'équipe, il en est le responsable. On assigne en plus un suppléant à celles-ci, qui pourra prendre le relais en cas d'indisponibilité du responsable. Ces rôles sont choisis en fonction des compétences de chacun, mais aussi en fonction de leurs disponibilités. En effet une tâche ne peut pas être laissée à l'abandon, elle pourrait mettre en retard tout le projet.

Les tâches sur le long-terme (d'une durée supérieure à une semaine de travail) sont listées dans le tableau ci-dessous (cf Figure 1).

Tache	Responsable	Suppléant	Date limite
Cahier des charges	Martin	Aziz	25/10/2023
Conceptualisation du jeu	Alexandre	Ayemane	25/10/2023
Écriture des dialogues	Michaël	Aziz	25/10/2023
Design Site web	Martin	Michaël	01/02/2023
Développement site web	Martin	Michaël	01/02/2023
Charte artistique	Martin	Michaël	01/02/2023
Design des interfaces en jeu	Martin	Michaël	01/02/2023
Design personnages	Martin	Michaël	01/02/2023
Design terrains	Martin	Michaël	01/02/2023
Design objets	Martin	Michaël	01/02/2023
Intégration des textures personnages	Martin	Michaël	01/02/2023
Intégration des textures terrains	Martin	Michaël	01/02/2023
Intégration des textures objets	Martin	Michaël	01/02/2023
Design de la carte	Alexandre	Aziz	01/02/2023
Level mapping	Martin	Michaël	01/02/2023
Animation	Martin	Michaël	01/02/2023
Listing items et objets	Martin	Michaël	01/02/2023
Intégration des textures items et objets	Martin	Michaël	01/02/2023
Boutique	Martin	Michaël	01/02/2023
Armurerie	Martin	Michaël	01/02/2023

FIGURE 1 – Répartition des tâches

2.7 Avancement et Planification

L'attribution des tâches est primordiale pour le bon déroulement du projet. Il permet de voir qui est responsable de quelle tâche et de s'assurer que chaque tâche est bien assignée à quelqu'un.

Chaque tâche est attribuée à un membre de l'équipe, il en est le responsable. On assigne en plus un suppléant à celles-ci, qui pourra prendre le relais en cas d'indisponibilité du responsable. Ces rôles sont choisis en fonction des compétences de chacun, mais aussi en fonction de leurs disponibilités. En effet une tâche ne peut pas être laissée à l'abandon, elle pourrait mettre en retard tout le projet.

Les tâches sur le long-terme (d'une durée supérieure à une semaine de travail) sont listées dans le tableau ci-dessous (cf Figure 1).

Tache	Responsable	Suppléant	Date limite
Cahier des charges	Martin	Aziz	25/10/2023
Cahier des charges	Martin	Aziz	25/10/2023

FIGURE 2 – Répartition des tâches

Un Diagramme de Gantt est disponible ci-dessous (cf. Figure 3) pour illustrer la répartition des tâches dans le temps. Il permet d'avoir une vision globale du projet et de son avancement. C'est un bon outils pour prévoir les retards et les anticiper.

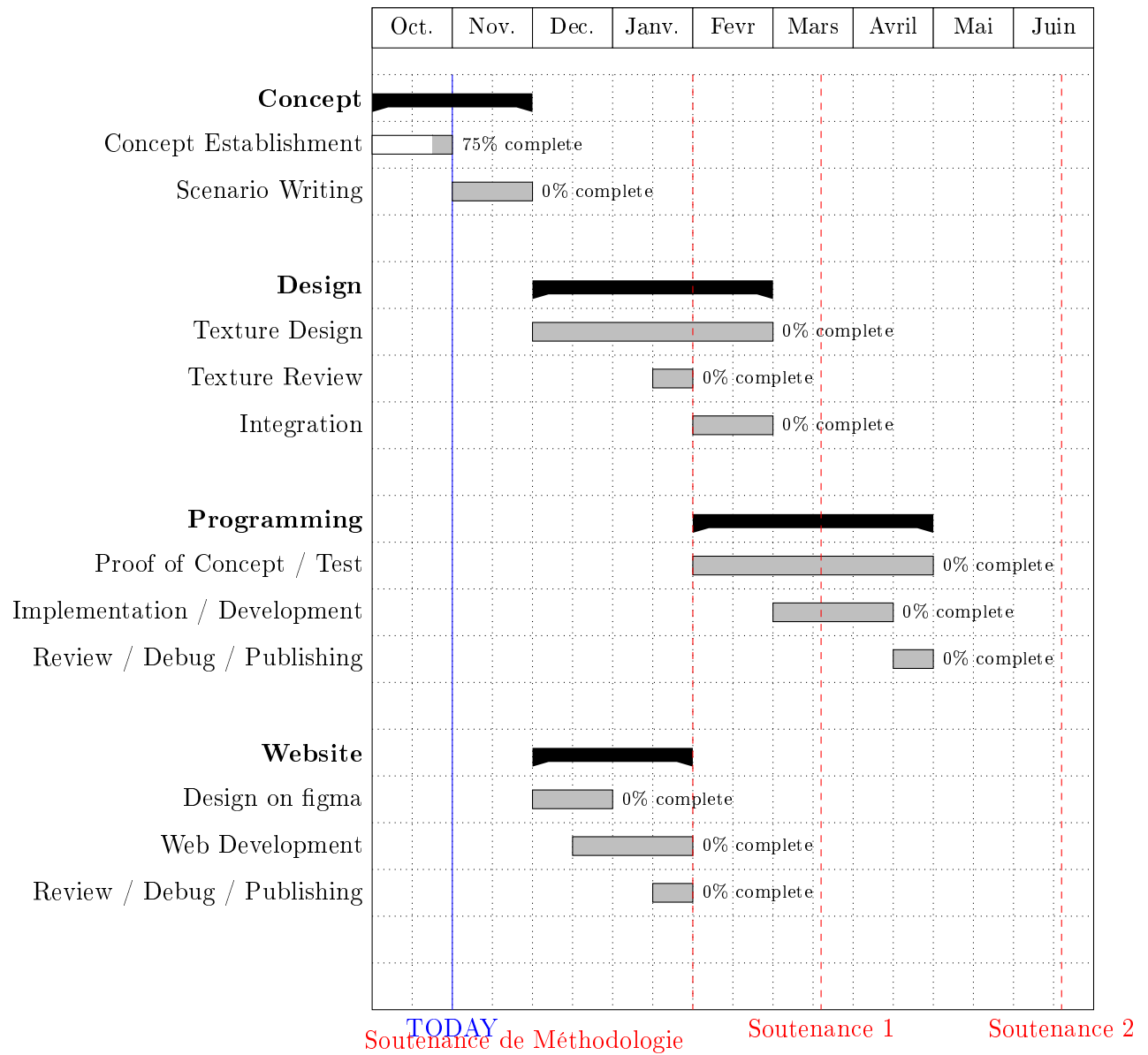


FIGURE 3 – Diagramme de Gantt

3 Conclusion