

# **SYNDROME FEAR**

EPITA - Projet S2

*Ctrl + Alt + Elite*

KOPFF Louis, MITTELBRONN Pierre,  
PONSOT Thibault, RAUGER Axel, TOUFIR Bashir

Octobre 2024



# Table des matières

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Introduction générale . . . . .	3
1.2	Naissance de l'idée . . . . .	3
1.3	Intérêt du projet . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Nature du projet</b>	<b>4</b>
2.1	Synopsis . . . . .	4
2.2	Type de jeu . . . . .	4
2.3	Déroulement d'une partie type . . . . .	5
2.3.1	Multijoueur . . . . .	5
2.3.2	Intelligence artificielle . . . . .	5
<b>3</b>	<b>État de l'art</b>	<b>5</b>
3.1	Inspirations . . . . .	5
3.2	Jeu similaire . . . . .	7
<b>4</b>	<b>Notre équipe</b>	<b>8</b>
<b>5</b>	<b>Notre entreprise</b>	<b>11</b>
<b>6</b>	<b>Organisation du projet</b>	<b>12</b>
6.1	Répartition des tâches . . . . .	12
6.2	Avancement prévisionnel . . . . .	13
6.3	Technologies utilisées . . . . .	13
6.4	Budget prévisionnel . . . . .	14
<b>7</b>	<b>Conclusion</b>	<b>14</b>

# 1 Introduction

## 1.1 Introduction générale

Ce cahier des charges présente le cadre de développement d'un projet de jeu vidéo en 2D intitulé *Syndrome Fear*, orienté autour de l'exploration et de la résolution d'éénigmes. Il expose les objectifs principaux, les fonctionnalités prévues, ainsi que les éléments techniques et créatifs qui structureront l'expérience de jeu. Le document détaille les spécifications requises pour atteindre une immersion complète des joueurs, tout en assurant un gameplay fluide et captivant. Des aspects tels que l'ambiance sonore, l'interface utilisateur et les mécanismes de coopération y sont également abordés pour garantir une expérience cohérente et engageante.

## 1.2 Naissance de l'idée

Lors des premières réunions de brainstorming, plusieurs idées de jeux ont été discutées, allant des RPG, aux jeux de plateformes et aux jeux mobiles. Chaque option offrait des opportunités créatives distinctes : un RPG pour des mondes ouverts riches en personnages, un jeu de plateforme pour des mécaniques simplifiées, et un jeu mobile pour une distribution large. Toutefois, les contraintes de temps et de ressources ont mené à écarter les projets de RPG (trop complexes) et de plateformes (jugés peu ambitieux).

Finalement, l'équipe a opté pour un jeu d'évasion en 2D basé sur des éénigmes. Ce concept permet de combiner narration, gameplay interactif et exploration de compétences variées (conception d'éénigmes, développement en 2D, écriture et création d'ambiance). Le choix s'inscrit dans un compromis entre ambition et faisabilité, tout en garantissant une expérience de jeu immersive et de qualité.

## 1.3 Intérêt du projet

Ce projet s'inscrit dans une démarche de professionnalisation visant à nous immerger dans un contexte entrepreneurial. En développant un jeu vidéo de type escape game en 2D à l'aide d'Unity et de C#, nous avons l'opportunité de nous confronter aux réalités du développement et de la gestion de projet. Ce projet dépasse largement les aspects techniques ; il nous incite à travailler en tant que véritable équipe au sein d'une entreprise. Nous y abordons des enjeux tels que la gestion des ressources, la répartition des tâches, la prise de décisions stratégiques, et l'interaction avec un environnement professionnel simulé, que ce soit via les différentes soutenances, la création du cahier des charges, ou la présentation finale. Ce travail nous prépare tant sur le plan technique qu'organisationnel, tout en nous familiarisant avec l'art de la prise de parole en public, ce qui renforce notre aisance à l'oral. De plus, nous faisons face aux défis concrets liés à la création d'un produit complet.

En conclusion, nous souhaitons créer un jeu qui nous ressemble et qui nous rend fiers.

## 2 Nature du projet

### 2.1 Synopsis

Ting, ting, ting...

Un son métallique vous tire lentement du sommeil. La lumière blanche et vacillante d'un néon perce à travers vos paupières fermées. Vous ouvrez les yeux avec difficulté. Une pièce froide, aux murs nus et gris, baignée d'une lueur blafarde, vous entoure. Vous êtes allongé à même le sol, un goût métallique dans la bouche. Votre ressentez une affreuse douleur à la tête. Vous tentez de bouger, mais vos membres semblent engourdis.

Où êtes-vous ? Que s'est-il passé ? Votre esprit est embrouillé, comme si un voile opaque recouvrail vos souvenirs. Impossible de vous rappeler comment vous êtes arrivé ici. Vous vous redressez lentement, la douleur dans votre crâne s'intensifie un instant. Les dernières quarante-huit heures... vous n'en avez aucun souvenir.

Vous balayez la pièce du regard, cherchant un indice, un signe, quelque chose. Rien. Juste ces murs gris, ce néon clignotant. Une porte se dresse en face de vous, verrouillée. Derrière elle, des réponses ? Ou davantage de questions ? Vous devez comprendre. Vous devez savoir ce qui vous est arrivé.

Un frisson parcourt votre échine. Vous n'êtes pas seul. Vous sentez une présence, presque imperceptible, dans l'air stagnant de la pièce. Quelqu'un d'autre est ici. Peut-être dans une autre pièce, peut-être juste derrière cette porte. Trouver cette personne devient votre priorité, c'est votre seule lueur d'espoir dans cet environnement oppressant. Mais pour vous en sortir, ce ne sera pas aussi simple. Chaque porte mène à une nouvelle pièce, chaque pièce semble être un labyrinthe de mystères. Des énigmes vous attendent, des indices éparpillés vous permettront de récupérer des fragments de votre mémoire. Petit à petit, vous devez reconstituer les morceaux de votre passé et comprendre pourquoi vous êtes ici.

Ting... Le néon crétète à nouveau, le silence retombe, plus lourd que jamais. Vous vous redressez lentement, prêt à avancer. Chaque pas que vous ferez vous rapprochera de la vérité... ou vous fera peut-être plonger encore plus dans l'inconnu.

### 2.2 Type de jeu

Syndrome Fear est un jeu d'énigmes en deux dimensions. Le joueur découvre l'histoire au fur et à mesure.

Le gameplay se divise en deux parties : l'exploration, en vue du dessus, et les énigmes, qui sont regroupées en trois groupes :

- certaines sont directement nécessaires à la progression du joueur (par exemple des portes ou des coffres à déverrouiller) ;
- d'autres n'ont pas nécessairement de rapport, mais bloqueront cependant le joueur : elles permettront au joueur de mettre au clair ses pensées ;
- et enfin les autres permettent de conclure des "chapitres" de l'histoire avec des éléments accumulés dans l'aventure.

L'exploration fait partie intégrante du jeu : elle permet d'accumuler des indices et de trouver des énigmes cachées. Pour l'aider, le joueur a accès à un inventaire afin de lui permettre de transporter des objets tels que des clés ou des documents. Il aura accès à des indices dont la quantité et la précision pourront être altérées par un système de difficulté. Dans les énigmes, il y aura aussi une partie notes où le joueur pourra dessiner pour l'aider à visualiser. L'atmosphère est pesante. L'ambiance sonore du jeu jouera sur une impression de silence, avec bruits blancs et quelques bruitages. Cette atmosphère est renforcée par des effets de lumière.

## 2.3 Déroulement d'une partie type

Une partie commence par une cinématique d'introduction, pour plonger le joueur dans le contexte, afin de lui faire prendre conscience de la situation dans laquelle il est placé.

Ensuite, un didacticiel commence, afin d'apprendre aux joueurs les commandes de base, comme se déplacer, interagir avec les objets, etc. Ce didacticiel permettra aussi aux joueurs de découvrir les commandes spécifiques aux énigmes.

Par la suite : chaque salle suit un même format. Tout d'abord, des énigmes à résoudre, afin d'avancer de pièce en pièce (il faudra avoir résolu certaines énigmes pour débloquer chaque pièce). D'autre part, des documents sont cachés dans la pièce et sont à récupérer par le joueur. Ces documents sont des indices, stockés dans l'inventaire du joueur, qui permettront la résolution de "chapitres", qui feront avancer l'histoire.

Le joueur est toujours libre d'aller où il le souhaite parmi les pièces qu'il a débloquées, de nouvelles énigmes peuvent apparaître dans une pièce déjà visitée.

### 2.3.1 Multijoueur

La possibilité de jouer à deux est une des grandes forces de notre jeu.

Les deux joueurs commencent séparément, afin de suivre la cinématique de début et le didacticiel. Les joueurs doivent progresser chacun de leur côté suffisamment afin de pouvoir se rejoindre et de continuer ensemble. Ils ne feront pas les mêmes énigmes tant qu'ils sont séparés.

Par la suite, les joueurs pourront résoudre librement les énigmes ensemble, et progresser en découvrant l'histoire. Les énigmes apparaîtront sur les deux écrans et chaque joueur pourra voir le curseur de l'autre.

Le fait de jouer en multijoueur augmentera le délai nécessaire aux indices pour se débloquer.

### 2.3.2 Intelligence artificielle

Une autre grande fonctionnalité de notre jeu est l'intégration d'une intelligence artificielle (IA) sous la forme de "Path Finding". Cette IA intervient lorsque le joueur se sent perdu, afin de limiter sa frustration et de lui faciliter la progression.

Lorsque cela se produit, l'IA peut indiquer le chemin à suivre à l'aide de flèches à l'écran, semblables à un GPS, ou offrir des conseils textuels selon la situation. Cela permet au joueur de recevoir des indications claires sur comment avancer dans le jeu.

## 3 État de l'art

*Syndrome Fear* fait partie de la catégorie de jeux "jeux d'évasion". L'histoire du genre se fait en parallèle avec la création des escape games.

Le premier jeu qui définit ce type est le jeu *Behind Closed Doors* sorti en 1988 sur l'ordinateur Sinclair ZX Spectrum. Dans ce dernier, le joueur commence enfermé dans une pièce et doit s'échapper. Ce n'est qu'en 2001 qu'un autre jeu du type est paru. Il s'agit de *The Mystery of Time and Space* (MOTAS), un jeu Flash. On peut considérer le japonais Toshimitsu Takagi comme étant le père du genre. En effet, dès 2005, il l'a popularisé avec ses jeux Flash *Crimson Room* et *QP-Shot*.

### 3.1 Inspirations

Notre jeu s'inspire librement d'autres mécaniques présentes dans des jeux des 30 dernières années.

## Professeur Layton

Les mécaniques des énigmes sont similaires à celles de la série des *Professeur Layton* développée par Level-5. *Professeur Layton* est le jeu d'énigmes par excellence : dix-huit millions de jeux vendus au total entre le premier opus en 2007 et 2023. La licence se découpe en huit jeux : une trilogie initiale, une trilogie "prequel", un titre qui fait office de suite ainsi qu'un nouvel opus prévu pour 2025, qui devrait être la suite de la première trilogie. Dans cette série, le joueur progresse dans son enquête à l'aide d'énigmes de différents types et de différentes difficultés. Le joueur est récompensé par un score (exprimé en picarats) qui décroît avec la difficulté de l'énigme ainsi qu'avec le nombre d'essais infructueux.

Les deux principales qualités de cette licence sont son intemporalité et son adaptation aux consoles sur lesquelles ils ont été publiés. En effet, les *Professeur Layton* ont tous été conçus pour Nintendo, et ils exploitent tous à merveille les fonctionnalités incontournables de la DS (puis de la 3DS) que sont le double écran et le tactile. Pour le nouvel opus qui sortira sur Nintendo Switch, les graphismes se referont une beauté avec des menus plus modernes ainsi que des effets 3D à la hauteur des attentes actuelles.



Figure 1: Box art de "Professeur Layton et l'étrange village", premier opus de la série, en version US.



Figure 2: Aperçu d'énigme (Énigme 3 - Professeur Layton et la boîte de Pandore) Ici, la solution est la clé dorée qu'il faut insérer à l'envers.

## Papers Please

La mécanique de manipulation de documents est analogue à celle du jeu Papers, Please de Lucas Pope sorti en 2013. Dans ce jeu de réflexion, le joueur incarne un garde frontière chargé de laisser passer, ou non, des hommes souhaitant rentrer en Arstozka, en étudiant les documents qu'ils ont à lui présenter (d'où le nom signifiant "Vos papiers, s'il vous plaît"). Ce jeu est un jeu dont l'ambiance est très immersive, ce qui en fait un jeu encore très joué actuellement.



Figure 3: Capture d'écran du jeu Papers, Please. Le joueur doit juger la validité des preuves présentées pour laisser passer, ou non, le visiteur.

### 3.2 Jeu similaire

Notre jeu est similaire sur certains points au jeu Among Us publié par Innersloth en 2018. Dans ce jeu d'ambiance multijoueur, les joueurs évoluent dans un vaisseau spatial. Certains d'entre eux sont des imposteurs, et leur but est de tuer leurs coéquipiers d'une façon ou d'une autre. Les autres doivent faire leurs tâches, c'est-à-dire résoudre des énigmes qui font avancer un curseur de victoire.

Inconsciemment, notre projet de jeu se rapproche un peu d'Among Us : les graphismes simples en 2d, l'ambiance sonore relativement silencieuse et pesante, et la présence d'énigmes sont des éléments communs.



Figure 4: Capture d'écran du jeu Among Us

## 4 Notre équipe



Figure 5: De gauche à droite : Louis, Pierre, Thibault, Axel et Bashir

La création d'un jeu vidéo est, pour chacun d'entre nous, le projet le plus conséquent que nous n'ayons jamais réalisé. Ce challenge colossal va être pour nous l'occasion d'apprendre une grande quantité de compétences, que ce soit en programmation dans le langage C#, en utilisation de moteurs de jeu (en l'occurrence Unity) ou encore d'autres compétences annexes comme la rédaction d'une histoire et de documentation ou la création graphique.

De plus, c'est une occasion pour nous de découvrir le fonctionnement d'une entreprise ayant des obligations auprès de ses clients, et de pouvoir travailler en groupe.

## Louis



Je m'appelle Louis, j'ai 17 ans, et je suis passionné par les énigmes et l'informatique, des domaines où la réflexion et la résolution de problèmes jouent un rôle clé. J'ai obtenu un baccalauréat général avec les spécialités Mathématiques et Numérique et Sciences informatiques, ce qui m'a permis de développer une base solide pour comprendre et manipuler les technologies actuelles et anciennes qui m'intéressent.

Ma curiosité insatiable m'a poussé à explorer les outils informatiques dans leurs moindres détails, notamment des technologies vintage comme les disquettes 3.5 pouces et les écrans cathodiques. Cette passion pour l'informatique rétro m'a permis d'acquérir une expertise dans la manipulation et la réparation de matériel ancien, et de comprendre en profondeur le fonctionnement de ces outils d'une autre époque.

Au fil des années, j'ai affiné mes compétences en matière de résolution de problèmes techniques, ce qui a renforcé ma patience, ma persévérance et ma capacité à faire face à des défis complexes. C'est pour cela que je suis chargé de concevoir les énigmes destinées à captiver et défier les joueurs dans Syndrome Fear.

## Pierre

Je m'appelle Pierre, j'ai 18 ans, et je suis passionné par l'informatique, l'électronique et les jeux vidéo. Dès mon plus jeune âge, j'ai voulu en faire mon métier. Curieux et bon orateur, j'ai acquis des compétences variées.

J'ai commencé très jeune l'algorithme, puis j'ai enchaîné avec des langages plus complexes, la découverte de Linux au collège et la découverte de l'électronique avec Arduino. C'est donc avec la soif d'apprendre que je me lance dans ce projet réunissant deux de mes passions, qui sont les jeux vidéo et l'informatique, plus précisément le développement.

Au cours de ma scolarité, j'ai dû réaliser une multitude de projets en informatique, dont un qui m'a particulièrement posé problème. J'ai souvent dû chercher dans le cadre de tous mes apprentissages précédents, mais contrairement à d'habitude, cette fois, le problème n'avait rien à voir avec le développement. Étant donné que c'était mon premier gros projet en groupe, je n'avais pas la rigueur nécessaire pour un projet de fin d'année. Ce projet m'a appris qu'il ne suffisait pas de savoir coder pour réussir un projet en informatique ; que ce soit en groupe ou tout seul, cela m'a appris à travailler en équipe, à m'imposer des délais et à résoudre des problèmes.

Grâce à cela, j'ai appris de mes erreurs, et dès l'année suivante, nous nous sommes imposés des deadlines. Nous avons eu de nombreuses réunions pour discuter de nos avancées respectives, et depuis, j'essaie de faire de même dans l'ensemble des projets que j'entreprends.



## **Thibault**



Je m'appelle Thibault et j'ai actuellement 17 ans. Curieux de nature, j'ai eu de nombreuses passions au cours de ma vie. Deux d'entre elles ont suscité en moi un intérêt tout particulier. Tout d'abord, l'informatique et notamment la programmation. Cette passion est née durant le confinement, durant lequel j'ai écrit mes premières lignes de code, d'abord pour écrire un jeu vidéo en Python, ensuite pour créer des sites Internet et enfin un petit logiciel. Cette passion m'a ensuite dévoré, et j'ai eu soif de découvrir un maximum de domaines. J'ai, par exemple, démonté des ordinateurs, curieux de savoir ce qu'il y avait dedans. Aujourd'hui, cette passion est tellement forte qu'elle m'a poussé à m'inscrire à l'EPITA afin d'en faire mon métier et devenir ingénieur en informatique.

Ma seconde passion est d'aider les personnes autour de moi, ce qui m'a parfois causé des difficultés, mais m'a enrichi personnellement, notamment grâce à mes engagements associatifs. J'ai ainsi fondé en 2022 le projet "CODEUR PRO", né de mon envie de partager ma passion de l'informatique, de créer et d'être pédagogue. Cette envie a été partagée avec des amis, et le projet est devenu une association Loi 1901. Cette expérience, qui dure depuis maintenant deux années, m'a rendu responsable et compétent, me donnant les clés pour gérer un projet sur le long terme et surtout pour communiquer, aussi bien en interne pour faire avancer le projet, qu'en externe.

C'est donc avec enthousiasme que je m'engage dans ce projet, en tant que créateur de l'histoire, responsable de la communication, mais aussi développeur. Ce projet qui réunit mes passions me permettra d'être créatif et d'acquérir un grand nombre de compétences.

## **Axel**

Je m'appelle Axel, j'ai 18 ans et depuis que je suis petit, je suis passionné d'informatique. Pour moi, c'est vraiment la clé pour créer et résoudre des problèmes. Ce qui m'excite le plus dans ce projet, c'est la liberté créative que nous avons.

En ce moment, je suis étudiant à l'EPITA, et je modère aussi un serveur Discord d'entraide avec plus de 18 000 membres. C'est une expérience incroyable, car j'adore partager mes connaissances et aider les autres. J'ai eu quelques étapes marquantes, comme l'obtention de mon bac, et j'ai même lancé ma chaîne YouTube en 2016. À certains moments, j'ai pensé à l'arrêter à cause du temps que mes études me prennent, mais ma passion m'a toujours poussé à continuer.

Pour moi, l'organisation a été la clé pour jongler entre toutes ces activités. Ce projet est une super occasion d'approfondir mes compétences en C# tout en apprenant à mieux collaborer en équipe. J'attends avec impatience de relever les défis qui nous attendent, comme la répartition des tâches et l'écoute des idées de chacun. Et surtout, je vois cela comme une chance d'apprendre à être plus autonome et à trouver mes propres solutions face aux difficultés.



## Bashir



Né d'une famille où l'informatique occupe une place centrale, avec un père ingénieur en informatique, j'ai grandi dans un environnement qui a nourri ma curiosité et ma passion pour ce domaine. Depuis mon plus jeune âge, l'univers de la technologie a toujours éveillé en moi un certain intérêt, allant de la simple découverte des jeux vidéo à l'intérêt pour leur conception et leur développement. Très vite, je me suis rendu compte que je ne voulais pas être qu'un simple utilisateur de ces technologies, mais que je souhaitais en devenir un créateur. Cette passion pour l'informatique et le développement s'est donc amplifiée au fil des années, me poussant à explorer différents langages de programmation. Chaque nouveau projet ou expérience dans ce domaine que j'ai pu rencontrer a renforcé ma détermination à suivre cette voie.

À 18 ans, intégrer une école d'ingénieurs en informatique comme l'EPITA représente pour moi la fin d'un rêve et le début d'un parcours professionnel. Mon objectif est clair : acquérir les compétences techniques et créatives nécessaires pour me spécialiser dans le développement de jeux vidéo. C'est pourquoi en rejoignant l'EPITA, je me vois non loin d'aboutir à mon plus grand rêve : devenir ingénieur en informatique.

Dans ce projet, je compte apporter ma rigueur ainsi que mon esprit analytique aux besoins du groupe, mais également ma capacité à résoudre des problèmes grâce à mes compétences en programmation récoltées au long des projets rencontrés dans ma vie. Mon expérience et ma passion me permettront d'aider le groupe à surmonter les défis techniques et à proposer des solutions réalisables et innovantes.

## 5 Notre entreprise

Notre entreprise, *Ctrl + Alt + Elite*, fondée en septembre 2024, est composée de cinq passionnés d'informatique, tous étudiants à l'EPITA. Bien que récemment créée et sans jeu à son actif pour l'instant, nous travaillons avec détermination sur notre premier projet, *Syndrome Fear*, dont la sortie est prévue pour 2025. De la conception de l'histoire à la sélection des graphismes, en passant par son développement en C#, nous mettons tout en œuvre pour offrir une expérience de jeu unique.



**Ctrl + Alt + Elite**

Figure 6: Logo de l'entreprise

# 6 Organisation du projet

## 6.1 Répartition des tâches

Dès le début de l'année, nous avons mis en commun nos points forts, afin de définir un début de répartition des tâches ainsi que pour choisir un chef de groupe. Voici la répartition des tâches à laquelle nous avons abouti :

		Louis	Pierre	Thibault	Axel	Bashir
Programmation	Boites de texte		S	R		
	Carte		R			S
	Interactions et déplacements du personnage	S	R			
	IA	S	R			
	Énigmes	R		S		
	Inventaire			S	R	
	Menus			S	R	
	Base de données	S	R			
	Multijoueur			S		R
Compilation Audio	Installeur / Désinstalleur				R	S
	FX	R			S	
	Musique	S			R	
Communication	Site Web		S	R		
	Documentation du rendu		S	R		
	Manuel		S	R		
	Logos et animation				R	S
Design	Pièces de la carte	S			R	
	Sprites	S			R	
	Carte		R			S
	Énigmes	R	S			
	Inventaire			S	R	
	Menus			S	R	
Histoire	Écriture		S	R		

Nous pouvons résumer ce tableau comme ceci :

Louis	Responsable énigmes
Pierre	Responsable 2D
Thibault	Responsable histoire
Axel	Responsable design et chef de groupe
Bashir	Responsable multijoueur

## 6.2 Avancement prévisionnel

Nous avons décidé de baser notre planning sur les trois soutenances.

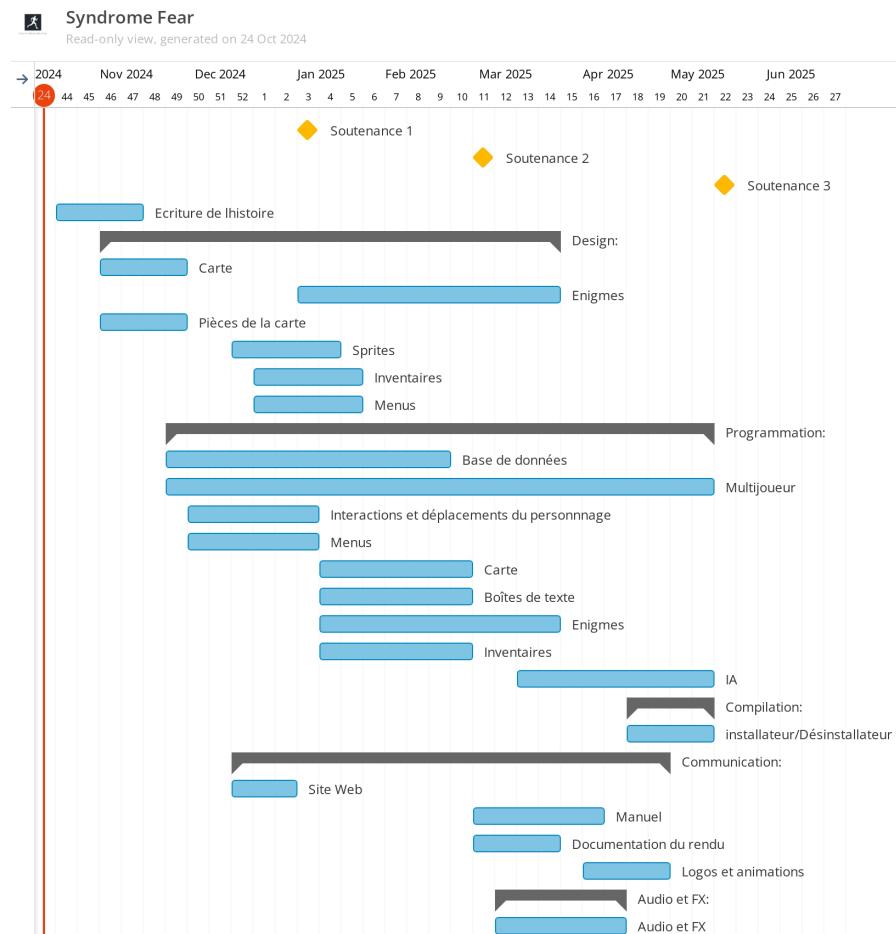


Figure 7: Diagramme de Gantt

## 6.3 Technologies utilisées

### Unity

Unity est un moteur de jeu, utilisé pour développer la partie graphique et les mécaniques de gameplay en 2D.

### C#

C# est un langage de programmation très pratique pour développer des jeux vidéo.

### HTML / CSS / JavaScript

Ces langages de développement Web nous permettront de créer le site web dédié au jeu.

### Git et GitHub

Git est un système permettant de versionner son code et en conserver une trace, de travailler en collaboration entre membres de l'équipe, et de travailler sur plusieurs fonctionnalités en même temps grâce aux branches. Le code est sauvegardé en ligne sur GitHub, permettant d'y accéder de partout et d'en avoir une sauvegarde.

### Notion

Notion est un logiciel très pratique pour organiser les tâches, conserver les documents, les prises de notes et idées, et même de suivre les deadlines et de planifier des réunions grâce au calendrier.

### Discord

Discord est un logiciel utilisé pour la communication continue et la coordination entre les membres de l'équipe.

### Audacity

Audacity est un logiciel pour la création et l'édition des effets sonores immersifs.

### Photoshop

Photoshop est un logiciel utilisé pour la conception des visuels, textures et logos du jeu.

## 6.4 Budget prévisionnel

Voici un tableau récapitulatif du budget prévisionnel lié à la conception du jeu.<sup>1</sup> Tous les tarifs sont applicables au 24 octobre 2024.

Dépense	Prix unitaire (€)	Qté1		Qté2		Total (€)
Salaire horaire d'un ingénieur débutant	19	5	pers	500	h	47500
Licence Photoshop (pour le designer de l'équipe)	20,95	6	mois			125,7
Licence JetBrains	149	5	pers			745
Site web syndromefear.fr	7,79	3	an			23,37
Forfait achat d'assets (si nécessaire)	300	1				300
Rémunération testeurs	10	3	testeur	100	h	3000
<i>Sous-total</i>						51694,07
Gestions des imprévus (en % du budget)	10%	1				5169,407
<b>TOTAL (arrondi)</b>						56863

Pour la commercialisation de *Syndrome Fear*, il serait vraisemblable de le proposer à un prix de 6,99 €. Pour que le jeu soit rentable, il faudrait vendre au moins **8135 unités**.

## 7 Conclusion

Notre entreprise et groupe, *Ctrl + Alt + Elite* va créer un jeu immersif avec une atmosphère angoissante et riche en énigmes, offrant une expérience captivante aux joueurs. Grâce à la collaboration entre les membres de notre équipe, chacun apporte sa propre expertise, que ce soit en programmation, en création graphique ou en conception de gameplay.

Ce projet est un jalon important dans nos études, un challenge important, dans lequel chacun est investi et motivé.

---

<sup>1</sup>Le tableau indique respectivement la quantité de chaque dépense. Dans le cas où le montant prend en compte une deuxième variable, celle-ci apparaît dans une colonne distincte.