

Cahier des charges : Projet Otome Game

Introduction :

Le projet consiste en la création d'un jeu vidéo unique combinant les mécanismes d'un jeu "Otome Game" avec ceux d'un jeu "Papers, Please". C'est un projet « loisir » en temps que développeur et elle artiste, travaillerons ensemble pour apprendre et développer nos compétences. Le jeu a pour objectif d'offrir une expérience narrative et interactive où les joueurs seront confrontés à des choix moraux et politiques tout en explorant des relations romantiques.

Description du jeu :

Gameplay :

- Le jeu sera principalement basé sur des mécanismes de jeu de rôle et de simulation.
- Le joueur incarnera un personnage travaillant dans un bureau gouvernemental, chargé de vérifier les documents des personnes qui se présentent.
- Les interactions avec les différents personnages se dérouleront sous forme de dialogues interactifs, où les choix du joueur auront un impact sur le déroulement de l'histoire et sur les relations avec les autres personnages.
- Des éléments de gestion des ressources et de prise de décisions seront intégrés pour maintenir l'équilibre entre les différentes factions politiques et les intérêts personnels du personnage principal.

Univers :

- L'histoire se déroulera dans un monde fictif, inspiré de divers contextes historiques et culturels.
- L'environnement visuel et sonore sera conçu pour immerger les joueurs dans l'atmosphère du jeu, avec des graphismes et une bande-son adaptés à l'ambiance de l'histoire.

Histoire et personnages :

- Le jeu proposera une histoire riche en rebondissements, avec plusieurs fins possibles en fonction des choix du joueur.
- Les personnages seront variés et complexes, avec des motivations et des histoires personnelles développées.
- Le jeu offrira la possibilité de développer des relations romantiques avec certains personnages, ce qui influencera également le dénouement de l'histoire.

Spécifications techniques :

Plateformes cibles :

- Le jeu sera développé pour être jouable sur PC, ainsi que sur les principales consoles de jeu.

Moteur de jeu :

- Le jeu sera développé en utilisant le moteur Ren'Py, spécialement conçu pour la création de jeux visuels et de romans interactifs.

Graphismes et son :

- Les graphismes seront de qualité, avec des illustrations détaillées pour les personnages, les décors et les interfaces utilisateur.
- La bande-son sera composée spécifiquement pour le jeu, avec une attention particulière portée à l'immersion du joueur dans l'univers du jeu.

Langages de programmation :

- Le développement du jeu se fera en utilisant Ren'Py, un langage de script simple et puissant pour la création de jeux visuels.

Échéancier :

- La phase de pré-production, comprenant la conception du jeu, la rédaction du scénario et la création des premiers éléments graphiques, durera environ trois mois.
- La phase de production, comprenant le développement proprement dit du jeu, durera environ six à neuf mois.
- La phase de post-production, comprenant les tests, les ajustements finaux et la publication du jeu, durera environ trois mois.

Budget :

- Le budget total alloué au projet sera réparti entre les différentes étapes de développement, en tenant compte des coûts liés au développement logiciel, à la création artistique, à la production sonore, ainsi qu'aux frais de marketing et de publication.

Conclusion :

Ce cahier des charges définit les principaux éléments du projet de jeu combinant les genres "Otome Game" et "Papers, Please", avec l'utilisation du moteur Ren'Py. Nous, en tant que développeur et artiste, sommes engagés à offrir aux joueurs une expérience immersive et engageante, mêlant narration captivante et mécaniques de jeu innovantes.