

Cahier des Charges

Arnaud

Rémi

Jacques

Thibault

18 Octobre 2010



Table des matières

1	Introduction	3
2	Présentation du groupe	4
2.1	Présentation générale	4
2.2	Présentation individuelle	4
2.2.1	Arnaud - Patapon	4
2.2.2	Rémi - Ixartz	4
2.2.3	Jacques - Sn@ke	4
2.2.4	Thibault - Twinkler	5
3	Présentation du projet	5
3.1	Un survival horror	5
3.1.1	Presentation globale	5
3.1.2	Armurerie	5
3.2	But du projet	6
3.2.1	Le coté défouloir du projet	6
3.2.2	Une ambiance à glacer le sang	6
3.2.3	Une difficulté réglable	7
4	Taches	7
4.1	A faire	7
4.1.1	Moteur 3D	7
4.1.2	Moteur physique	7
4.1.3	IA	7
4.1.4	Modeling 3D	7
4.1.5	Interface	8
4.1.6	Site Web	8
4.1.7	Musiques/Sons	8
4.2	Repartition	8
4.2.1	1ère soutenance	9
4.2.2	2nde soutenance	9
4.2.3	3eme soutenance	9
4.2.4	Soutenance finale	10
4.3	Coûts	10
5	Conclusion	11

1 Introduction

Les zombies ont toujours été présents dans la plupart des jeux de survival horror, en effet la manière de les mettre en scène dans des lieux particuliers ont toujours su nous faire frissonner au moment le moins attendu. Prenant le métro chaque matin et chaque soir, nous avons trouvé que l'atmosphère de ce lieu pourrait être propice à une histoire d'horreur. C'est de là qu'est parti l'idée qui nous offrira tant de nuits blanches durant les mois à venir, un survival horror dans le métro mettant en scène un homme amnésique face à de nombreuses hordes de zombies. Notre jeu que nous avons nommé "La Ligne 7" ne s'inscrira pas dans les meilleurs survival horrors qui existent à ce jour, toutefois nous essayerons de faire en sorte qu'il reste inscrit dans les mémoires grâce son environnement original.

Ce projet est réalisé dans le cadre de la première année de cycle préparatoire d'EPITA. Notre cahier des charges vous montrera quelles seront nos différentes étapes de développement ainsi qu'à quel résultat nous aimerions arriver à la fin du délai imparti pour faire ce projet, c'est-à-dire environ 6 mois.



2 Présentation du groupe

2.1 Présentation générale

Aucun d'entre nous ne se connaissait avant d'être à EPITA, notre rencontre a eu lieu lors de nos merveilleuses soirées de travail que nous passions au sein de l'école pour le séminaire. De simple groupe de travail nous sommes passé à groupe de projet ce qui était prévisible au vu de nos points communs. Et c'est pour faire honneur au lieu de la naissance de notre projet que notre groupe à pris pour nom RETP pour les Rats Envahissent Tout Paris et que notre jeu se déroulera sur la ligne 7 du Métropolitain parisien, d'où le nom de notre jeu cité lors de l'introduction.

2.2 Présentation individuelle

2.2.1 Arnaud - Patapon

Ce projet de groupe n'est pas mon premier, j'ai beaucoup d'expérience sur la gestion de groupe ce qui va nous être utile. Mais mon expérience en informatique se résume au nombreux jeux auxquels j'ai joué ainsi que ceux que j'avais tenté de faire avec des petits logiciels tel que gamemaker. Mes lacunes dans ce domaine sont grandement rattrapées par ma motivation de rentrer dans le domaine de la création de jeu vidéo ainsi que les connaissances de mes camarades.

2.2.2 Rémi - Ixartz

Ma passion de l'informatique m'est venu lorsque j'ai voulu commencer à créer un site. J'ai donc appris le HTML & CSS, le PHP et le javascript (les langages exclusivement tourné vers internet) ce qui m'a donne encore plus envie d'approfondir dans ce domaine.

2.2.3 Jacques - Sn@ke

Mon intérêt pour l'informatique est dû à mon intérêt pour les jeux vidéos. Mon premier contact avec le monde du développement informatique a été en seconde au cours de l'option MPI avec une initiation au python et au Visual Basic.

2.2.4 Thibault - Twinkler

Ce sont les jeux vidéos qui ont poussé ma curiosité vers l'informatique. Ce projet me permet donc d'assouvir ma curiosité en créant moi même ce qui m'a entraîné à aller vers l'informatique.

3 Présentation du projet

3.1 Un survival horror

3.1.1 Presentation globale

Vous vous réveillez dans des catacombes, complètement amnésique. A peine avez vous le temps de vous remettre sur pieds que déjà vous entendez des hurlements. Face à vous arrive un guide des catacombes qui essaye d'ouvrir la grille qui ferme la salle dans laquelle vous êtes, vous avez juste le temps de le voir qu'il disparaît aussitôt en poussant de grands hurlements. Vous êtes donc seul sans aide contre des ennemis que vous ne connaissez pas encore (vous apprendrez à les connaître très très vite...)

3.1.2 Armurerie

1. Famas : Le dernier modèle, le G2 équipé d'une lunette thermique qui ne vous servira à rien car un zombie est un mort-vivant et un mort c'est froid.
2. Lampe torche : Votre plus fidèle amie en ces heures sombres, elle vous sauvera de beaucoup de situations désespérées.
3. Hache : A la base c'est un outil utilisé par les sapeurs pompiers de Paris, mais au vu des récents événements, elle a vite été reconsidérée et sert maintenant à la défense (ou l'attaque) contre les zombies.
4. Barre de fer : Un acier de qualité utilisé pour la maintenance des métros, aujourd'hui reconditionné pour taper sur les morts-vivants.



3.2 But du projet

3.2.1 Le côté défouloir du projet

On ne peut faire intervenir des zombies si il n'y a pas un moyen de foncer dans le tas et de tous les tuer. C'est pourquoi nous avons mis à votre disposition un petit arsenal pour que vous puissiez exploiter au maximum cette part du jeu, même si la plupart d'entre vous préféreraient jouer la défense à l'attaque.

3.2.2 Une ambiance à glacer le sang

Un survival horror n'est défini que par son ambiance, c'est pourquoi nous miserons beaucoup dessus. Le lieu dans lequel se déroule notre jeu est propice à une ambiance frissonnante. Nos petits ajouts permettront de renforcer l'ambiance créée par le lieu, des hurlements, des apparitions inattendues...

Tout sera fait pour que vous viviez l'expérience à son paroxysme.

3.2.3 Une difficulté réglable

Un zombie c'est bête! Dans "La ligne 7" bien que vos ennemis soient stupides ils sont plus ou moins nombreux et plein de méchantes créatures qui vous tapent ça fait mal!! De plus, vos munitions pourraient bien être plus rares que prévues. Mais attention, vous pourriez ne pas en revenir. Bon courage.

4 Taches

4.1 A faire

4.1.1 Moteur 3D

Nous nous servirons du moteur 3D de XNA pour afficher les décors, les personnages ainsi que les zombies. Il nous permettra aussi de charger nos diverses animations.

4.1.2 Moteur physique

C'est lui qui s'occupera de gérer la gravité et les collisions. Il nous garantit des murs solides et le joueur ne devrait pas passer à travers le sol dès le début de la partie. Il permettra aussi aux balles tirées de ne pas voler indéfiniment, et il ne laissera pas passer le joueur à travers les zombies.

4.1.3 IA

Vu le Q.I. très élevé des zombies nous gérerons juste le fait que ce qu'ils voient, ils mordent (sauf si ce sont leurs confrères).

4.1.4 Modeling 3D

La modélisation 3D nous sera utile pour créer les décors et différents autres éléments tels que les armes. Nous essayerons donc de faire avec applications ces derniers. Pour ce qui est des zombies et de notre personnages

nous espérons trouver des modèles gratuits déjà créés et animés, si ce n'est pas le cas nous nous débrouillerons pour les faire.

4.1.5 Interface

L'interface est le lien visuel entre le joueur et sa situation dans le jeu. Il doit aider à mettre dans l'atmosphère tendue du jeu, pour cela nous limiterons l'interface au curseur ainsi qu'à une barre de vie. Nous ne mettrons pas le nombre de balle pour que le stress soit à son comble lors d'attaques massives.

4.1.6 Site Web

Un site web est maintenant un outil indispensable pour promouvoir un jeu. Il permet de faire connaître un jeu mais aussi de communiquer avec tous les joueurs : nous pourrons les prévenir à chaque mise à jour du jeu et de leur côté, les joueurs pourront nous communiquer leurs avis et les améliorations que nous pourrions apporter au jeu.

4.1.7 Musiques/Sons

Nous enregistrerons nous même la plupart des effets sonores, et nous irons chercher des musiques d'ambiances correspondant à notre type de projet. Car c'est en grande partie la bande son qui fait qu'un survival horror se distingue d'un autre.

4.2 Repartition

	Arnaud	Thibault	Jacques	Rémi
Moteur 3D		X	X	
Moteur Physique	X	X		X
IA			X	X
Interface	X		X	
Site Web		X		X
Sons/Musique	X	X		
Réseau	X			X

4.2.1 1ère soutenance

	Arnaud	Thibault	Jacques	Rémi
Moteur 3D		40%	40%	
Moteur Physique	20%	10%		20%
IA			0%	0%
Interface	30%		30%	
Site Web		60%		60%
Sons/Musique	0%	0%		
Réseau	0%			0%

4.2.2 2nde soutenance

	Arnaud	Thibault	Jacques	Rémi
Moteur 3D		60%	60%	
Moteur Physique	40%	30%		40%
IA			30%	30%
Interface	60%	60%		
Site Web		100%		100%
Sons/Musique	0%	0%		
Réseau	0%			0%

4.2.3 3eme soutenance

	Arnaud	Thibault	Jacques	Rémi
Moteur 3D		100%	100%	
Moteur Physique	70%	60%		70%
IA			90%	90%
Interface	100%		100%	
Site Web		100%		100%
Sons/Musique	50%	50%		
Réseau	20%			20%

4.2.4 Soutenance finale

	Arnaud	Thibault	Jacques	Rémi
Moteur 3D		100%	100%	
Moteur Physique	100%	100%		100%
IA			100%	100%
Interface	100%	100%		
Site Web		100%		100%
Sons/Musique	100%	100%		
Réseau	100%			100%

4.3 Coûts

Le coût de développement de notre jeu a été réduit grâce la présence d'un chinois dans notre équipe.

1. 4 PCs : à peu près 4041 €
2. 3DS Max (Autodesk) : Logiciel de modélisation 3D d'à peu près 3000 €
3. Photoshop CS3 (Adobe) : Logiciel de création graphique d'à peu près 1000 €
4. Trois carottes et un bâton : Pour faire avancer le projet à peu près 20 euro

Soit un total d'environ 8061 €.

5 Conclusion

Ce projet va nous demander beaucoup de travail que nous accomplirons dans la joie et la bonne humeur. Nous espérons que ce jeu fera frissonner nombre de personne tel un vrai film de mort vivant. Dans cette optique nous tacherons de le faire le plus complet et attrayant possible.

