

ABIMN

Cahier des charges
17 Janvier 2014

Laure Lyloox Daumal (*daumal_l*)
Viviane DragonDatas Lair (*lair_v*)
Nicolas Pvut Lesquelin (*lesque_n*)
Alexandre Tsunami Manuel (*manuel_d*)

Table des matières

1	<i>Introduction</i>	3
2	<i>Présentation</i>	4
2.1	Qui sommes-nous?	4
2.1.1	Laure Daumal : Lyloox (la master chief director of the dead)	4
2.1.2	Viviane Lair : DragonDatas (l'intello limite littéraire) .	5
2.1.3	Nicolas Lesquelin : Pvut (l'ingénu)	5
2.1.4	Alexandre Manuel : Tsunami (le hardcore teckie pluri- personnel)	6
3	<i>Solutions techniques</i>	7
3.1	Interface graphique	7
3.2	Interface et ressources sonore	7
3.3	Moteur physique et intelligence artificielle	7
3.4	Communication	8
3.5	Ressources graphiques	8
4	<i>Planning</i>	9
4.1	Première soutenance :	9
4.2	Soutenance intermédiaire :	10
4.3	Soutenance Finale :	11
4.4	Finances	12
5	<i>Conclusion</i>	13

Chapitre 1

Introduction

"Hey, ça te dit de faire un RPG ?" représente les prémices de notre aventure. Cette question a traversé mon système nerveux, décrivant une magnifique courbe dans mon esprit, telle une donnée dans un μC . Mon chapeau ayant pour but de consoler mon processeur bas de gamme, faute de budget, s'affola rapidement à la vue de son protégé ainsi maltraité ; lorsque soudainement, il se rendit compte que la situation était en réalité bien contrôlée. En effet, après avoir évalué rigoureusement l'ampleur philosophique de la question, le génie m'éclaira de sa splendeur et je m'écriais enfin : "Ouais, carrément !"

Fière de cette prouesse, j'ai décidé de prendre les choses en main et je suis ainsi rentrée chez moi avec courage et bravoure. Ce n'est que quelques heures plus tard, lorsque la gravité a arrêté d'essayer de me pécho et que j'étais ainsi complètement perchée, que l'idée m'est enfin venue.

Être une psychopathe, ce n'est pas facile tous les jours. Et, pour votre gouverne, être mort non plus. C'est pourquoi, dans notre RPG, nous incarnerons un fantôme préoccupé par son propre karma.

Ce karma sera calculé selon les statistiques du personnage, elles-mêmes représentées par les Sept Péchés Capitaux (i.e. la Paresse, l'Avarice, la Colère, l'Envie, la Gourmandise, la Luxure et l'Orgueil) ainsi que le "Sadisme" (qui est une caractéristique "parallèle") qui évolueront au fil du temps et en fonction des actions du joueur.

Aussi, bien que les 8 caractéristiques ci-dessus soient présentées sous leur côté "négatif", les vertus inverses existent également, c'est ainsi les choix du joueur qui vont faire pencher la balance.

Le monde dans lequel notre fantôme progressera sera fantastique, héritant des envies et des talents de chacun des membres du groupe, mais également hostile. Il sera guidé dans cet univers par différents éléments, tels que des quêtes, des licornes sans dash, des Chocobos qui apprennent à voler, etc.

Chapitre 2

Présentation

Voilà Abimn ce n'est pas juste un RPG comme les autres. Eh oui, un RPG en 2D c'est pas super dynamique, ça manque de rythme pour une démonstration. C'est pourquoi nous allons créer un style de jeu révolutionnaire : Le mi-RPG mi-plateforme. Tandis que le joueur mènera sa quête dans un monde vu d'en haut, dès que la nécessité d'un combat se fera ressentir, le jeu deviendra un jeu de plateforme. Cette vue multiple implique un temps de développement presque doublé mais ça vaut le coup !

2.1 Qui sommes-nous ?

2.1.1 Laure Daumal : Lyloox (la master chief director of the dead)

Lyloox est un spécimen assez étrange. Sa blondeur, et son cliché reflétant sa compréhension du monde, obscurifie largement la raison pour laquelle elle a été nommée chef de projet. Son rôle serait de créer une tyrannie au sein du groupe, et de réussir l'exploit de mettre un geek au travail de manière efficace. Étrangement, le groupe semble penser que cette situation compilerait au sein de l'IRL, un MMORPG¹.

Malgré tout, il s'agit également d'une passionnée de graphisme et de chats, qui se réveille tous les matins avec une nouvelle idée révolutionnaire (je sais que c'est effrayant, mais je vous rassure : nous avons la Brunette pour filtrer le plus gros de la masse, par contre c'est comme les reins, ça peut arriver rapidement à saturation et ne plus rien filtrer du tout...), ce qui

1. Beaucoup de gamers essaient de comparer l'"IRL" (In Real Life), soit la vie réelle, à un MMORPG (soit un jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs). Ainsi, la réalisation de ce projet ne serait qu'une opération parmi tant d'autres...

peut parfois être bénéfique. Et puis, à la base, c'est surtout un concentré de *thinkerer* avec une pincée de *visionnaire*.

2.1.2 Viviane Lair : DragonDatas (l'intello limite littéraire)

Tout juste débarquée de sa Défense natale, l'Intello traînait depuis plusieurs mois dans les couloirs sombres et ténébreux d'une école hantée par des créatures aux T-Shirts aussi intéressants que leur conversation. Les cours défilaient sans difficulté apparente, les contrôles aussi, elle dormait presque assez, glandait beaucoup et avait même des amis... L'ennui mortel numéro un!

Heureusement, Râler est un droit inaliénable de l'être humain et elle en jouissait avec plaisir. Elle râlait bien contre les profs, les horaires, son ordi qui rame (où la domination des chattons quand elle ne trouvait pas d'autre raison) mais principalement pour le sport et finalement ne sortait pas de son rôle : L'intello à la tête farcie de culture inutile, de chattons, de répliques de film et poneys mais qui ne fait jamais rien et qui surtout ne prend pas de risque.

Cela ne dura pas éternellement...

Si elle avait l'air normal au premier abord, voire même au second, des délires, chansons et autres Podcasts impromptus sommeillaient bels et bien sous le crâne de brunette, attendant sournoisement que d'innocents camarades de passage soulève le couvercle. Enfin tombée dans une extraordinaire galaxie où il y avait toujours quelqu'un pour comprendre la moindre de ses référence, elle fut repérée par quelques personnages, tous aussi dérangés les uns que les autres. Certains avaient les mêmes plans diaboliques qu'elle pour un mystérieux projet. Petit à petit, dans l'ombre, L'Intello orienta le recrutement d'une équipe de choc avec l'aide de la Blonde qui en prendrait la direction. Fait extraordinaire dans cette école, le groupe atteint la Parité!

Malgré une absence totale de talent pratique et un niveau de programmeur proche du zéro absolu, l'Intello était vive [strike] et atteinte d'une flemme chronique[/strike]. Elle se lança dans cette entreprise périlleuse. Toujours cachée dans l'ombre, elle pensait triompher grâce à son inventivité, à son rire narquois et à ses répliques hautaines d'intello bourgeoise, mais est-ce que se sera vraiment le cas?

2.1.3 Nicolas Lesquelin : Pvut (l'ingénu)

Avide de connaissance, ne connaissant que peu de chose dans le domaine de l'informatique. Il arriva a Epita a la recherche de savoir decouvrant ou

redécouvrant maintes et maintes chose. Aimant aussi bien la littérature que la science, que... en fait beaucoup de sujet différents. Il était particulièrement intéressé par les mondes fantastiques aussi bien créés dans les jeux vidéo que les divers autres supports artistiques. Trouver un projet qui soit orienté dans ce domaine tel que le RPG (ou ayant pour base le jeu de rôle papier) était pour lui une priorité. C'est ainsi qu'il rejoignit le projet de Abimn répondant à chacune de ses attentes et il savait qu'il allait devoir se dépasser pour réussir à ne pas retomber dans ses éternels défauts tel que la paresse et son inconstance sur les sujets

2.1.4 Alexandre Manuel : Tsunami (le hardcore teckie pluripersonnel)

Mais qui sont-ils ? Max est le premier à avoir décelé en cet unique corps physique dix personnalités bien distinctes. Mais bon, il faut dire ce qui est, un groupe de projet avec treize entités mentales dessus c'est quand même badass ! Dommage que la plupart d'entre elles passent leur temps à dormir ou à troller... Tsunami c'est le vampire du groupe, celui qui n'aime pas le soleil, l'imbécile qui croit encore qu'il va pouvoir travailler pour le bocal, mais aussi celui qui pense en code.

On pourrait penser que ce seul membre de la sup C1 face aux trois autres membres de la sup C2 va se retrouver à l'écart mais pas du tout car ils sont bien dix dans sa tête ! La majorité des entités intellectuelles est donc bien en C1.

Pour eux, la technique pure est à l'honneur. Un algorithme propre et rapide est plus important que de pouvoir jouer. Du pur Hard teckie avec ses qualités et ses défauts.

Chapitre 3

Solutions techniques

Afin de réaliser ce jeu vidéo, nous avons choisi le langage C# car il répond mieux à nos besoins que le Caml grâce à ses bibliothèques graphiques haut niveau et à son concept objet.

3.1 Interface graphique

Pour l'interface graphique, étant dans l'objectif d'un jeu en deux dimensions, la bibliothèque XNA s'est presque imposée d'elle même, ayant tous déjà eu un semblant d'expérience avec en TP. De plus, elle apparait comme une bibliothèque bien plus haut niveau que la SDL par exemple.

3.2 Interface et ressources sonore

Pour l'aspect sonore du jeu, nous avons choisi de privilégier FMOD. Nous considérons que les musiques et les sons d'un jeu forment en partie son identité et sont non négligeables d'un point de vue confort de jeu. Nous allons prendre toutes nos ressources sonores sur des plateformes de distributions de musiques libres. En effet, aucun d'entre nous n'a de compétence particulière dans la création de musique numérisée.

3.3 Moteur physique et intelligence artificielle

Le module de combat regroupe deux difficultés qui sont le moteur physique et l'intelligence artificielle des ennemis. Concernant le moteur physique nous comptons implémenter des formules physique réalistes pour les sauts du personnage ainsi que pour les projectiles des attaques distantes. Le but est

d'avoir un rendu qui ne soit pas physiquement aberrant. Pour l'intelligence artificielle le but est de faire des ennemis qui réagissent avec stratégie. Plusieurs niveaux d'intelligences sont prévus pour pouvoir rendre la difficulté de chaque ennemi modulable.

3.4 Communication

Afin de ne pas rester dans l'ombre, nous comptons faire une forte communication autour du projet. Un site web est bien évidemment prévu mais nous allons également présenter notre jeu dans plusieurs communautés de joueurs et de développeurs.

3.5 Ressources graphiques

Tous les graphismes de notre jeu seront réalisés par nos soins. Cela permettra de donner une identité graphique à notre jeu et d'avoir le rendu visuel voulu exact, contrairement à si nous avions pris nos ressources graphiques dans une banque de données externe.

Chapitre 4

Planning

4.1 Première soutenance :

	Lyloox	DDatas	Pvut	Tsunami	Total
Site Web	X	-	-	-	0%
Editeur	-	-	-	X	0%
Menu principal	X	-	-	-	50%
Editeur de personnage	-	X	-	-	40%
Interface d'exploration	X	X	X	-	50%
Menus ingame	-	-	X	-	50%
Interface de PNJ	X	-	-	-	0%
Interface de combat	-	-	X	X	30%
Intelligence artificielle	-	-	-	X	50%
Système de sauvegarde	-	X	-	-	0%
Ressources graphiques	X	X	X	X	30%
Ressources sonores	X	X	X	X	0%

Pour la première soutenance, le but est de pouvoir montrer un début de jeu. Le jeu devrait être jouable dans les bases. L'intelligence artificielle sera basique. Il devra être possible de jouer une partie et, au minimum, de la perdre.

4.2 Soutenance intermédiaire :

	Lyloox	DDatas	Pvut	Tsunami	Total
Site Web	X	-	-	-	100%
Editeur	-	-	-	X	100%
Menu principal	X	-	-	-	50%
Editeur de personnage	-	X	-	-	70%
Interface d'exploration	X	X	X	-	70%
Menus ingame	-	-	X	-	100%
Interface de PNJ	X	-	-	-	30%
Interface de combat	-	-	X	X	80%
Intelligence artificielle	-	-	-	X	70%
Système de sauvegarde	-	X	-	-	0%
Ressources graphiques	X	X	X	X	60%
Ressources sonores	X	X	X	X	50%

Pour la seconde soutenance nous prévoyons d'avoir un jeu quasi complet d'un point de vue gameplay. Certains points noirs subsisteront néanmoins (pas de sauvegarde, interfaçage avec d'autres personnages très basique, IA encore sur un seul niveau, ...)

4.3 Soutenance Finale :

	Lyloox	DDatas	Pvut	Tsunami	Total
Site Web	X	-	-	-	100%
Editeur	-	-	-	X	100%
Menu principal	X	-	-	-	100%
Editeur de personnage	-	X	-	-	100%
Interface d'exploration	X	X	X	-	100%
Menus ingame	-	-	X	-	100%
Interface de PNJ	X	-	-	-	100%
Interface de combat	-	-	X	X	100%
Intelligence artificielle	-	-	-	X	100%
Système de sauvegarde	-	X	-	-	100%
Ressources graphiques	X	X	X	X	100%
Ressources sonores	X	X	X	X	100%

Pour la soutenance finale le but est d'avoir un jeu agréable à jouer. Toutes les interfaces devront être complètes, afin de permettre au joueur de profiter de tous les éléments de gameplay prévus. Le jeu devra être sans le moindre bogue non contrôlé (si si c'est possible)

4.4 Finances

Description	coût unitaire	quantité	Total
Inphographe consultant	200€	1	200€
Massage Thaïlandais	250	4	1000€
Rachat d'ordi après les rush	1500€	1	1500€
Pot de vin au jury	20€	1	20€
Recharge de boisson énergisantes	1€	2346	2346€
CD	2€	1	2€
Goodies	50€	NaN	50€
Aides de l'école (c'est pas une banque ici !)	0€	0	0€
Total			5118€

Chapitre 5

Conclusion

Quatres Epitéens motivés, quatre élèves désireux de se réunir autour d'un projet plus ou moins ambitieux voilà ce que nous sommes ! Le projet en question est à première vue d'une complexité plus que raisonnable et demandera à l'équipe un volonté forte et insubmersible pour balayer tous les aspects techniques de la chose. Étant tous plus ou moins débutant (sauf l'homme aux dix cerveaux) en informatique et n'ayant pas tous les mêmes facilitées, ce projet de sup sera sûrement très important car il nous forcera sans aucun doute à nous surpasser pour rendre quelque chose dont nous pourrons, sans honte et sans complexe, vanter les mérites et se faire ainsi mousser pour la gloire et la postérité (au sein de l'école tout du moins). De plus nous en apprendrons beaucoup au cours de la conception d'un tel jeu, les techniques, l'art de coder, et diverses autres choses telles que le travail d'équipe, la gestion du sommeil et/ou de caféine seront au programme. Nous espérons que notre travail saura en premier lieu nous satisfaire nous, créateurs, et par extension faire plaisir à tous ses utilisateurs. Car malgré l'état de fait que nous soyons tous (ou presque) à concevoir notre premier jeu et gros projet d'informatique nous aspirons à un travail réussi qui donne envie et qui fait plaisir à jouer. Et après tout comme le disait un quelconque scientifique "La connaissance s'acquiert par l'expérience, tout le reste n'est que de l'information." Albert Einstein