

Groupe 2 des projets tuteurés

DAY OF THE GEEK

AVANT PROJET

Simon Coroller
Maxime Laurent
Julien Marandeu
Nathalie Pauchet
Arne Verhoef
xx/10/2007



DOG



Sommaire

I – Présentation de la situation

- 1 - Présentation du projet
- 2 - Synospis
- 3 - Choix du support
- 4 - Orientation fonctionnelle
- 5 - Risques et périmètre du projet

II – Analyse de la concurrence

- 1 - Public visé
- 2 - Stratégie de communication
- 3 - Analyse des produits concurrents

III – Analyse de la faisabilité

- 1 - Choix des acteurs
- 2 - Répartition des tâches
- 3 - Evaluation des coûts
- 4 - Prévision du planning

Présentation générale

1 - Présentation du projet

nDeeZ est une agence de communication qui a été créée en 2007 par plusieurs étudiants de l'institut universitaire de Laval, formation Services et Réseaux de Communication. Nous avons actuellement pour projet de réaliser un jeu vidéo en flash, du type « Point & Click », dans la lignée de Day Of the Tentacle de Lucas Arts.

Point and click : Terme souvent employé pour désigner une catégorie de jeux d'aventure. Cela désigne un gameplay où il suffit de balader son curseur de souris sur un décor et de cliquer pour interagir avec les objets. (source : www.gamekult.com)

2 - Synopsis

Gyzmo est un étudiant comme les autres, et il suit tranquillement une formation en DUT SRC, quand il se fait voler son processeur fétiche qu'il avait en permanence sur lui. Il va mener son enquête pour trouver le voleur, mais rapidement les événements vont le dépasser, et il va devoir s'allier à deux étudiantes de TC et de GB pour éviter le pire...

3 - Choix du support

Nous avons l'intention de diffuser le jeu «Day of the Geek» via internet, c'est pourquoi nous avons choisi de le réaliser en flash. En effet, le flash est couramment utilisé pour des jeux «en ligne», qu'il s'agisse de petits jeux très simples, comme sur Prizee.com par exemple, ou de MMORPG (Massively Multiplayer Online RolePlay Game) tels que Dofus. Le format flash nous paraît donc totalement approprié au moyen de diffusion, de part sa légèreté et le fait que «Flash Player est installé sur 98 % des postes de travail équipés d'une connexion Internet à travers le monde ainsi que sur un large éventail d'équipements.» (source : www.adobe.com)

Flash Player 6	Flash Player 7	Flash Player 8	Flash Player 9
99.1%	99.1%	98.4%	93.3%

fig. 1 : taux des PC équipés de flash player, par version

De plus, étant donné notre choix de réaliser un point & click en 2D, avec un nombre de commandes et d'interactions limitées, Flash et Action Script nous semblent particulièrement indiqués.

L'interface de jeu sera similaire à celle du jeu Day Of the Tentacle, édité en 1993 par Lucas Arts :



fig. 2 : interface de Day Of the Tentacle

Une interface de ce genre est relativement simple à réaliser en flash, et nous avons abordé un inventaire similaire lors des cours de première année avec M. Choquet.

Le jeu reposerait essentiellement sur 8 interactions avec les objets et les éléments de l'environnement des personnages :

- ramasser un objet, c'est à dire le placer dans l'inventaire
- donner un objet à un personnage (le retirer de l'inventaire)
- utiliser un objet (deux façons de l'utiliser : l'utiliser sur une personne ou un élément du décor, ou le combiner avec un autre objet de l'inventaire)
- ouvrir un objet, une porte...
- fermer un objet, une porte...

- regarder (obtenir une description de l'objet, de l'élément de décor ou du personnage)
- pousser un objet
- tirer un objet
- parler à un personnage (l'interface et l'inventaire laissent place à un choix de phrases pour orienter le dialogue)



fig. 3 : interface «dialogue» de Indiana Jones and the last crusade, LucasArts 1989

4 - Orientation fonctionnelle

L'origine de ce jeu nous vient tout d'abord d'un projet personnel. C'est lors d'une réflexion sur le thème du jeu vidéo dans projets tuteurés que nous en sommes venus à parler d'un des Point&Click les plus connus de l'histoire du jeu vidéo, à savoir Day Of the Tentacle.

Après quelques échanges sur ce thème, il nous est venu à l'esprit de reprendre le principe du jeu et de l'adapter à notre cadre de vie : l'IUT.

En effet le département est le point commun de tous les étudiants, de plus le synopsis élaboré dans les instants qui ont suivis cette décision a conquis les membres du groupe.

Le titre de notre jeu, Day of the Geek, est d'ailleurs un double hommage ; tout d'abord à Day Of the Tentacle ; mais aussi aux étudiants de SRC, souvent qualifiés de geeks.



Geek : Un geek est un stéréotype décrivant une personne passionnée, voire obsédée, par un domaine précis, généralement l'informatique. Le type même du geek sont les premiers de la classe, à profil scientifique, férus de superhéros et de science-fiction. (source : fr.wikipedia.com/wiki/geek)

Afin de rester dans la continuité de DOT, le groupe a décidé que Day Of the Geek sera jouable à la manière d'un Point and Clic.

Le principe du jeu sera, comme une bonne partie des point & clic, d'avancer dans le jeu en résolvant de multiples énigmes «secondaires» qui aideront à la résolution de l'énigme principale, la trame du jeu, tout cela en explorant le monde et en interagissant avec les différents éléments du décors, les personnages ou les objets.

Une des caractéristiques du point & click est qu'il est impossible de mourir ou de perdre la partie. Dans Day Of the Geek, les personnages n'auront pas de « barre de vie » comme l'on en rencontre habituellement dans les jeux d'action, ils ne pourront être blessés ou tués. Il est impossible de perdre, car aucune action n'est «mauvaise», les seules actions disponibles permettent d'avancer dans la progression du jeu. Tout au plus, il est possible de rester « coincé » à un endroit du jeu, sans savoir comment faire avancer l'intrigue.

Le point & click est avant tout un jeu d'observation et de reflexion, car il ne faut oublier aucun objet, aucun personnage, sous peine de ne pouvoir résoudre les énigmes en cours. Il faudra parfois faire preuve de beaucoup d'ingéniosité ou d'imagination pour trouver que faire des objets récupérés, qui sont généralement détournés de leur usage habituel dans ce genre de jeux.

A certaines occasion, le joueur aura la possibilité de combiner plusieurs objets qu'il aura en sa possession. Cette association d'objet aura pour intérêt d'en créer de nouveaux plus utiles. Certains objets ne seront utiles qu'à des moments précis pour débloquer des énigmes, pour passer à l'étape suivante ou pour des actions à accomplir.

Ainsi par exemple on pourra associer une sorte de pâte élastique gluante avec un lance pierre pour pouvoir atteindre une caméra et la rendre aveugle et ainsi pouvoir accéder au niveau suivant.

La plupart du temps, les objets ne serviront qu'une fois (ou ne pourront servir qu'une fois car il n'y a pas de recharge, l'outil est détruit avec l'utilisation etc) certains outils seront cependant emblématique de leur propriétaire, et devront donc impérativement être



conservés tout au long du jeu. En fonction de l'objet, on pourra trouver des recharges ou plus simplement avoir un stock illimité de « munitions » pour l'outil.

Un site sera également mis en ligne afin de permettre un certain nombre d'actions autour de Day of the Geek.

La première vocation du site sera bien entendu de permettre le téléchargement du jeu afin de pouvoir y jouer depuis son poste qui n'est pas relié à internet ou par une connexion bas débit.

Le site servira également de support, si jamais un problème ou un bug est rencontré, l'utilisateur pourra le signaler sur le site.

Une section spéciale pour l'aide sera même mise en place, probablement sous forme d'un forum, afin que les utilisateurs bloqués par une énigme puissent échanger leurs points de vue ou solutions.

On pourra également accéder à partir du site à divers goodies autour de DoG, comme par exemple le making of, des dessins et des croquis, des images exclusives, quelques séquences inédites...

Via ce site, il sera également possible de consulter un manuel d'utilisation de Day Of the Geek.

5 - Risques et périmètre du projet

Les risques encourus par le projet sont :

- L'emploi d'une interface pas assez intuitive
- La création d'un jeu trop difficile ou trop facile à jouer
- Le plagiat d'autres jeux du même type
- La création d'un jeu inadapté aux cibles

Le périmètre du projet induit :

- La réalisation d'un jeu en flash
- L'écriture d'un scénario complet
- La réalisation de l'identité visuelle du projet
- L'intégration du jeu sur une page web
- La mise en place de l'hébergement et du nom de domaine d'un site Internet
- L'écriture d'un manuel d'utilisation



Présentation générale

1 - Public visé

Nous visons principalement un public de jeunes adultes, plutôt porté sur l'informatique et les jeux vidéos, par exemple, nos camarades de promotions. La tranche d'âge visé se situe globalement entre 15 et 45 ans.

Nous avons donc décidé de rendre hommage aux jeux qui représentent la base de la culture vidéoludique de ce public : Day Of the Tentacle, Indiana Jones & the last crusade, Mario... ; c'est pourquoi nous allons inscrire DOG dans un univers loufoque, rempli de jeux de mots et de situations absurdes.

Ces dernières années, les jeux vidéos ont fait un bond en matière de graphisme, de réalisme, de fluidité de l'animation... Les jeux récents, hormis les jeux pour jeunes enfants, sont quasiment tous en 3D réaliste, et rivalisent d'ingéniosité graphique. C'est pourquoi, pour réussir à imposer un jeu flash en 2D auprès d'un public jeune et habitué à des jeux très évolués graphiquement, il nous faut mettre l'accent sur d'autres éléments du jeu, tels que l'histoire, l'univers qui doit être unique et addictif, l'humour que nous souhaitons omniprésent, à travers des jeux de mots, des clins d'oeils, des références culturelles, des situations absurdes... Bref, ce sur quoi ont misé Sierra et LucasArts au début du jeu d'aventures, quand ils n'avaient pas les moyens techniques de miser sur les graphismes.

Cet aspect devrait surtout séduire la deuxième moitié de notre tranche d'âge, les 30/45 ans, car pour certains ils connaissent ces jeux, et de nos expériences de jeux avec des personnes de cet âge, elles recherchent surtout un univers intéressant plutôt qu'une avalanche d'effets graphiques.

Pour les 15/30 ans, nous pensons que le fait que le jeu se déroule dans un IUT et que les héros soient des étudiants les intéressera, et leur donnera envie de jouer.

2 - Stratégie de communication :

Nous comptons distribuer notre jeu principalement via un site internet, c'est pourquoi notre stratégie de communication passera principalement par des moyens en ligne tels que le référencement sur les principaux moteurs de recherche, des échanges de bannières, des articles sur les principaux sites consacrés aux jeux vidéos... Notre but étant de faire parler au maximum de Day Of the Geek.

Pour le référencement, nous visons principalement les leaders Google, Yahoo et msn search, mais aussi exalead ou altavista. Nous allons faire tout notre possible pour nous assurer un bon référencement, via le système de pagerank de Google, par exemple.



PageRank : Le PageRank est une technologie du célèbre moteur de recherche Google. Il permet d'évaluer la popularité d'un site web, ou plus précisément, d'une de ses page.
Le PageRank se rencontre sous la forme d'une note sur 10, mise à jour à chaque Google Dance.

Nous comptons également fournir un dossier de presse sur le jeu aux principaux sites francophones consacrés aux jeux vidéos : www.jeuxvideo.com, www.gamekult.com, www.jeuxvideopc.com et www.jeuxactu.com afin de nous faire connaître auprès des joueurs qui fréquentent ces sites.

Enfin, étant donné que nous sommes étudiants et que le jeu a pour cadre l'IUT, il nous paraît logique de le promouvoir à l'IUT. Nous allons donc afficher des posters du jeu dans l'IUT, diffuser un dossier de presse sur le site de l'association étudiante des SRC, la source, envoyer un mail aux étudiants afin de les inviter à visiter notre site.