

Cahier des charges du jeu High Stakes

Groupe Carré Magique

Gabriel CROCI, Olivier CESARI Chloé LAMBERT, Sofia AID et Vincent DAI

23 octobre 2024

1 Introduction

Lors d'un moment convivial autour d'une partie du Président, notre équipe a eu l'idée de créer un jeu vidéo qui se fonde sur cet incontournable jeu de carte. Cependant, il était clair que nous n'allions pas faire comme les autres jeux que l'on retrouve en ligne. Notre idée principale est de réaliser une version améliorée et revisitée du jeu original.

Le Président se joue avec un jeu classique de 54 cartes, au minimum 4 joueurs, et ce, sur plusieurs parties. Ce jeu combine à la fois l'enjeu de l'aléatoire et l'enjeu de la hiérarchie. En effet, d'une part, les cartes sont distribuées aléatoirement aux joueurs. Et d'autre part, le joueur gagnant obtient un avantage comparé au perdant. C'est entre autre pour cela que nos camarades du Québec appellent ce jeu "Jeu hiérarchique".

Notre objectif est de réaliser un jeu unique et original tout en adoptant une approche classique du jeu vidéo. High Stakes, *Enjeux élevés*, se construira avec un lore, *une histoire* qui se développe au fil du jeu, en plus des parties de Président classiques. Le jeu se déroulera sous une forme narrative où le joueur sera accompagné d'un narrateur tout le long de sa partie. Il explorera un environnement en 2D avec un style médiéval revisité, et sera invité à réaliser des duels, cette fois en 3D, plus précisément des parties de Président contre des IA. Selon la difficulté du jeu et la progression, les IA seront plus au moins fortes et intelligentes, évoluant dans leurs techniques de jeu. Le joueur apprendra au fur et à mesure à jouer, en même temps que la difficulté de l'IA évolue. En avançant, le joueur découvrira l'histoire du jeu, qui sera conclue à la fin, lors d'un duel final contre le boss, *l'ennemi principal*, du jeu. Nous avons opté pour ce modèle de jeu qui est classique, mais s'adapte à beaucoup de types de jeux et qui plaie généralement aux joueurs. En revanche, le fait de combiner ce modèle et le Président est complètement novateur, bien qu'il existe des jeux de cartes interactifs, il n'existe aucun jeu du Président qui adopte ce modèle. C'est ce qui rend notre jeu et nous démarque des jeux de carte classiques que l'on peut retrouver en ligne. En plus de l'approche classique du Président et de l'aspect historique, nous rajoutons un ensemble de règles et de variantes de jeu en plus pour rendre notre jeu plus jouable et plus dynamique. L'objectif est également de rendre la partie moins monotone et répétitive au fil des tours. Une partie de Président entre amis devient rapidement lassante si on n'y inclut pas de variante ou de règles en plus. Enfin, les parties de Président seront exclusivement en 3D. Assis autour d'une table, entre joueurs ou IA, une partie se déroulera dans un environnement en 3 dimensions, avec un ensemble d'animations, d'effets visuels et de sons qui rendront le jeu plus divertissant. La map du jeu, les paysages, bâtiments etc, seront réalisés en 2D, avec des animations et effets qui ressemblent au style "8-bits" pixelisé.

Ce document explorera en premier lieu les origines de notre projet, sa nature, puis son objet d'étude. L'état de l'art, l'entreprise et son équipe seront développés. Enfin, la répartition, l'avancement et la planification des tâches seront expliqués à la fin de ce document.

Sommaire

Introduction	1
Exploration des origines et de la nature de High Stakes	3
Origine	3
Nature	3
Objet d'étude	4
État de l'art et présentation de l'entreprise et de son équipe	4
État de l'art	4
Présentation de l'entreprise	5
Présentation de l'équipe	6
Bilan de l'avancement et stratégie de planification des tâches	8
Bilan de l'avancement des tâches	8
Planification des tâches	9
Estimation des coûts pour le projet	10
Conclusion	11

2 Exploration des origines et de la nature de High Stakes

2.1 Origine

Notre idée était de créer un jeu vidéo basé sur le célèbre jeu de cartes du Président. Au début nous étions juste 5 inconnus qui ne savaient pas comment s'approcher, nous ne savions pas comment briser cette glace qui nous séparait. La clé, est venue d'une proposition d'un de nous qui suggérait de faire une partie de Président. Cette partie nous a permis de nous rapprocher et de devenir des amis à tel point que nous avons créé un sentiment d'appartenance à une deuxième famille. Cela a fait naître, après de nombreuses parties, notre collision. Nous avons eu envie de prolonger cette expérience de manière ludique, en la transposant dans un univers virtuel, dans l'objectif de pouvoir réunir toutes les personnes isolées, ou ayant un sentiment d'être seul. Nous voulons qu'ils connaissent la même expérience que nous, apprendre à connaître des gens, créer des amitiés intemporelles, tout ça, à travers un simple jeu vidéo. En ce qui concerne la composition de l'équipe pour ce projet, cela n'a posé aucun problème puisqu'au fil de nos parties, nous étions convaincus, dès le départ, que nous devions travailler ensemble, car nous avons une bonne dynamique de groupe et des compétences complémentaires et une bonne collision d'équipe. Pour ce qui est de l'idée même de créer un jeu vidéo autour du Président, elle n'est pas venue immédiatement. Nous avons longuement réfléchi, exploré plusieurs concepts avant de nous décider. Comme, rester avec les règles classiques, en ajouter ? Créer des variantes ou non ? Finalement, nous nous sommes rendu compte que ce jeu de cartes, que nous pratiquons si souvent, nous inspire et que nous possédons une bonne maîtrise des règles et des stratégies, pour en créer de nouvelles, qui le rendra captivant. Avec notre forte expérience avec ce jeu, nous avons estimé qu'il serait non seulement amusant, mais également enrichissant, de le transformer en une expérience vidéoludique immersive. Avant de nous lancer dans le développement, nous avons commencé par effectuer des recherches approfondies sur différents jeux de cartes en ligne, notamment ceux inspirés du Président, ou comme plus classique, le Solitaire. En effet, ces derniers bénéficient d'une grande popularité sur Internet qui nous a permis de mieux comprendre les mécaniques qui fonctionnent bien dans un format numérique. Par la suite, nous nous sommes intéressés à l'aspect visuel du jeu. Plus précisément, nous voulions créer une atmosphère unique. Pour cela, nous avons pensé au design rétro, pixelisé, chibi ou encore pop, qui nous a rapidement séduits. Nous nous sommes inspirés de plusieurs types de jeux comme Undertale et Gravity Falls. Ils utilisent une esthétique simple mais évocatrice. Ainsi, nous avons décidé d'adopter un style graphique similaire pour les environnements du jeu, ce qui, nous l'espérons, suscitera la nostalgie des joueurs tout en offrant un univers visuel distinctif. Enfin, nous nous sommes intéressés à la partie technique du jeu. Nous avons choisi d'introduire des mécaniques de jeu en 3D pour rendre les parties de Président plus immersives et dynamiques. En ce qui concerne les idées de gameplay, nous avons sollicité l'intelligence artificielle pour améliorer nos idées de bases pour construire des éléments plus solides. Ces propositions nous ont aidés à définir des éléments innovants tout en restant fidèles aux règles classiques du jeu de cartes. Ainsi, le jeu combine une esthétique rétro en 2D pour l'environnement et une jouabilité en 3D pour les parties, offrant une expérience originale et divertissante. Notre équipe est plus motivée que jamais à réaliser ce projet, et nous sommes convaincus que notre jeu apportera une nouvelle manière de profiter du Président, tout en proposant une immersion graphique et ludique que les amateurs de jeux vidéo et de cartes apprécieront.

2.2 Nature

Notre jeu est du type aventure et stratégie. C'est en sa globalité un jeu du Président mais revisité, avec de nouvelles règles et variantes. Il combine à la fois l'aspect des duels (les parties de Président) et l'aspect historique. En effet, le joueur sera accompagné tout le long d'un narrateur, un guide qui l'aidera dans son aventure en jeu. Le joueur pourra explorer les paysages et environnements qui constituent le jeu. Ces éléments seront exclusivement en 2D, dans un style rétro et pixelisé. Dans son avancement dans l'histoire, le joueur devra participer à des duels contre des personnages de l'histoire, qui sont des IA. Ces duels se caractérisent par des parties de Président contre les personnages. Une partie de Président aura lieu en présence de 3 personnages minimum, joueur et se déroule comme une partie classique. Ces duels sont, en revanche, en 3D.

En clair, il s'agit d'un jeu stratégique où le joueur, pour gagner devra progresser dans l'histoire tout en remportant des manches de Président. Le joueur pourra également passer en mode multi-joueur s'il souhaite uniquement jouer au Président contre de vrais joueurs. Cependant, il n'y aura pas d'aspect

historique dans ce mode de jeu.

2.3 Objet d'étude

Un projet de jeu en groupe vise plusieurs objectifs enrichissants, tant pour les participants que pour la dynamique collective. Tout d'abord, il favorise le renforcement des liens entre les membres, permettant de créer des amitiés solides et d'améliorer la communication. Ce type de collaboration est essentiel dans un contexte d'études supérieures, car il crée un environnement convivial et encourage l'entraide. Ensuite, ce projet est une opportunité de développement personnel. Les participants acquièrent des compétences variées telles que la gestion de projet, la créativité et la résolution de problèmes. À travers le processus de création, ils apprennent à travailler ensemble tout en mettant en pratique des théories abordées en cours. Le jeu, en rendant l'apprentissage ludique, engage les membres et rend le processus éducatif plus agréable. En matière de créativité, concevoir un jeu permet d'explorer des idées originales et d'expérimenter différentes mécaniques. Les échanges d'idées favorisent une approche collaborative, où chacun peut apporter sa touche personnelle. Ce processus stimule également l'innovation, car la diversité des perspectives mène souvent à des solutions uniques. Un autre aspect crucial est le développement de l'esprit d'équipe. Travailler ensemble vers un objectif commun renforce la confiance et la solidarité au sein du groupe. Les participants apprennent à mieux se connaître, ce qui leur permet de développer une communication plus fluide et efficace. En outre, la gestion des ressources et du temps devient une compétence clé à travers la planification et la répartition des tâches, essentielles pour mener à bien le projet. Travailler en groupe implique parfois de gérer des désaccords. Cette expérience est précieuse, car elle enseigne aux membres comment aborder et résoudre les conflits de manière constructive, renforçant ainsi la cohésion à long terme. Cela crée un climat propice à l'échange et à la collaboration, où chaque membre se sent écouté et valorisé. Par ailleurs, un projet collectif offre une plateforme d'apprentissage collectif. Chacun peut partager ses connaissances et ses compétences, enrichissant ainsi l'expérience de tous. Ce partage favorise une atmosphère de soutien mutuel, où l'on apprend les uns des autres et où chacun peut grandir dans son rôle. Enfin, l'aboutissement d'un projet commun génère un sentiment d'accomplissement et de satisfaction. Ce succès collectif motive les membres à s'engager davantage dans les futurs projets et à maintenir un niveau d'implication élevé. En somme, un projet de jeu en groupe est une expérience enrichissante qui renforce non seulement les compétences individuelles, mais crée également un environnement favorable à l'apprentissage et à la collaboration, essentiel pour réussir ensemble.

3 État de l'art et présentation de l'entreprise et de son équipe

3.1 État de l'art

Notre jeu s'inspire ainsi des jeux du Président que l'on retrouve en ligne. Leur modèle est similaire : il s'agit d'un jeu solitaire, où les adversaires sont des IA. Les graphismes sont en 2D, tout comme les animations. Le design des cartes est fidèle au design réel, c'est à dire qu'on retrouve bien les différents symboles et figures avec leurs couleurs respectives. L'ambiance sonore de ces jeux est soporifique, certains n'ont pas de musique d'ambiance, et pour ceux qui en disposent, celle-ci est classique et répétitive. Les effets sonores sont absents voire insignifiants et n'apportent pas de plus-value au jeu. En résumé, ces jeux sont simples, destinés à un public qui ne souhaite que jouer au Président classique, sans prise de tête et de fonctionnalités complexes. Or, notre jeu s'adressera à un public plus ouvert au monde du jeu vidéo, plus habitué aux jeux avec une histoire, un scénario et une ambiance sonore et visuelle qui donne envie de rester longtemps en jeu. Ces jeux du Président simples ne captent pas assez l'attention du joueur, or le nôtre poussera notre joueur à rester le plus longtemps possible, et surtout à réouvrir le jeu plus tard.

Comme jeux du même type, nous citons Le Solitaire. C'est un des jeux de carte les plus anciens, qui trouve son origine au Moyen-Âge ou pour d'autres, ils auraient été inventé par Napoléon Bonaparte pour combler sa solitude sur l'île de Sainte Hélène. En 1990, Microsoft publie sa version informatique du Solitaire qui consiste à organiser toutes les cartes d'un jeu classique en ordre croissant et en alternant les cartes noires et le rouges. Le solitaire est généralement en 2D, avec un design simple mais facile à prendre en main et compréhensible dès les premiers mouvements en jeu. En effet, un nouveau joueur comprendra le principe du Solitaire en l'espace de quelques dizaines de minutes et prendra goût

facilement au jeu. Le jeu est également multi-plateforme et peut se jouer tant sur smartphone que sur ordinateur. Bien qu'il soit simple, il admet de nombreux points forts, ce qui le rend très populaire et jouable partout et n'importe quand.

Nous avons également trouvé un jeu du Président en ligne, qui n'est pas extraordinaire mais qui a des graphismes corrects, simples et qui fonctionne plutôt bien. On peut le retrouver sur silvergames.com. Il s'agit d'un Président avec des adversaires non joueurs, on joue ainsi contre des IA. Le jeu adopte les règles classiques du Président et est assez fidèle à sa version réelle. Cependant, le choix des sons et musiques n'est pas judicieux, leur qualité est médiocre et la musique est répétitive et rend le jeu rapidement lassant. Malheureusement ce n'est pas un jeu qui capte l'attention des joueurs. Enfin, nous pouvons citer Undertale. Contrairement aux autres, ce n'est pas un jeu de carte mais un jeu d'aventure et de rôle où nous incarnons une enfant qui se retrouve dans un monde différent et hostile. Nous nous permettons d'évoquer le jeu car sa structure graphique nous intéresse : il est réalisé en 2D avec des design pixelisé, du style "8bits". Cette structure en 2D sera utilisée dans la partie d'exploration du monde uniquement. Nous optons pour ce choix car la navigation est simple : à droite, à gauche et de haut en bas dans un environnement en 2 dimensions, avec des animations simples et un design rétro mais qui garde un certain charme. Undertale suit exactement ces caractéristiques graphiques que nous implémenterons dans notre jeu.

Ensuite, Carré Magique s'est informée sur les différentes variantes de jeu du Président, suivant les régions, pays ou habitudes. La manière classique de jouer consiste à se débarrasser de toutes ses cartes en les posant sur la pile de manière à ce que la valeur de la carte précédente soit inférieure ou égale à la carte posée. La carte 2 est la plus puissante, elle est au dessus de l'as et coupe directement le jeu. Couper le jeu revient à enlever toute la pile de cartes actuelle et laisser le tour à celui qui a provoqué cette coupure. Il existe aussi le concept du carré magique, si 4 cartes de même valeur sont posées, le dernier joueur à avoir posé la carte coupe le jeu. Si une carte d'une certaine valeur est posée sur une carte de même valeur, le joueur suivant devra obligatoirement jouer une carte de même valeur, sinon il passe son tour. Le jeu se termine quand tout le monde s'est débarrassé de ses cartes ou alors qu'il ne reste qu'un joueur avec des cartes en main. Le premier à s'être débarrassé de ses cartes obtient le rôle du "Président", le second "Vice Président". L'avant dernier se nommera "Vice Trou du Cul" et le dernier "Trou du Cul". Si la partie est constitué de plus de 4 joueurs, celui qui termine troisième sera neutre. Notez qu'en aucun cas ces rôles ont pour but de dénigrer ou insulter le joueur perdant, ces noms de rôle sont toujours utilisés lors de parties du Président. Dans notre jeu, nous ne changerons pas ces règles. Les règles énoncées, sont courtes et simples et sont les fondamentaux du jeu du Président. En plus de cela nous avons trouvé et inventé des variantes de jeux, de nouvelles règles tout en s'inspirant d'autres jeux de cartes.

3.2 Présentation de l'entreprise

Dans un coin d'Epita, un groupe de 5 personnes encore totalement inconnues et bien différents, se sont rassemblés autour d'une table en jouant à un jeu de cartes plutôt connu : Le Président. Ce sont Carré Magique . Cette idée d'appeler cette entreprise Carré Magique est venu après de multiples parties du Président qui en a formé des délires qui nous a bien fait rire et qui nous a rassemblés en liant affinités. D'où cette idée de créer un jeu basé essentiellement du Président. Cette idée de jeu est évidemment pour s'amuser, mais par-dessus tout, au-delà d'un simple jeu de cartes immersif, créer une aventure collective, pour que chaque partie, chaque moment provoquent des souvenirs, des rires, afin de se créer des liens. Carré Magique met en avant toutes les qualités de chaque personne de l'équipe pour pouvoir assurer aux joueurs, une aventure enrichissante. Que ce soit par les designs du jeu jusqu'à ses mécanismes. Notre équipe promet une expérience unique en son genre. Carré Magique s'engage alors, en réutilisant les principes de bases du jeu du Président, à créer un jeu vidéo original en nous transportant dans une aventure captivante. Un monde où 4 royaumes sont en conflits, avec des personnages et des caractères spéciaux, où chaque joueur pourra refléter son histoire. Chaque partie sera différente, avec des enjeux différents, des épreuves différentes, mais toutes, seront autour des stratégies où s'emmêlent différentes nouvelles fonctionnalités. Comme énoncé auparavant, chaque joueur pourra créer son histoire, car ce ne seront pas de simples joueurs jouant à un jeu de cartes, mais un acteur dans une histoire, une aventure. C'est un jeu qui annoncera, alliances, rivalités mais aussi rires et surprises. Notre entreprise est en plein dans un secteur d'effervescence. En effet, le secteur du jeu vidéo est en constante évolution puisqu'elle est un mélange entre la création et la technologie. En plus de cela, notre entreprise touche une catégorie de public très diversifié puisqu'elle est dans le

cadre d'un jeu de société. Elle regroupe les passionnés comme les nouveaux, les petits comme pour les grands. Une forte accessibilité à la convivialité entre chacun. L'équipe de Carré magique se montre prêt à relever ce défi, que ce soit pour les designers, les narrateurs, les programmeurs, les développeurs et encore bien d'autres. Puisque tous, partagent une même conviction, soit, l'envie de réunir par le meilleur moyen : le divertissement. De plus, en se lançant dans cette aventure, Carré Magique désire établir une communauté engagée et fonder sur les principes de bases. Enfin, les cartes jouées ne seront pas qu'un simple mouvement dans le jeu, mais seront le fil de l'histoire, où chaque victoire et défaite seront un moment important dans le parcours du joueur. C'est dans cette vision d'innovation que Carré Magique envisage le jeu, prouver que même à travers un jeu vidéo, l'univers et le partage du jeu de société reste la même et qui peut être, même encore mieux. Carré Magique, il vous suffit de cartes pour créer votre histoire!

3.3 Présentation de l'équipe

3.3.1 Chloé Lambert

Je m'appelle Chloé Lambert, élève à Epita. J'exerce différents rôles tels que le design, réseau et multi-joueurs ainsi que RNG et Mathématiques. J'ai toujours aimé créer, dessiner, j'ai même été prise dans une école d'architecture mais j'ai préféré prendre la voie d'ingénieur. J'ai toujours préféré être en groupe car cela permet d'avoir une meilleure vue de ce qu'on fait. Une matière que j'apprécie est les mathématiques car c'est une forme de logique, et j'aime cela. D'où ces différents rôles que j'occupe dans ce projet.

3.3.2 Vincent Dai

Je suis Vincent Dai, étudiant à Epita, je vis à Saint Leu la forêt. J'occupe la position de scénariste chez Carré Magique, je suis de nature très inventive et créative. Ayant lu beaucoup d'histoires passionnantes de toutes catégories dans ma vie, je suis à l'aise dans l'imagination et la rédaction de récits originaux. C'est pour cela que j'ai décidé d'inventer l'histoire de High Stakes. J'occupe également le poste de RNG/Maths car je suis à l'aise et doué avec les mathématiques que je maîtrise au mieux chez Carré Magique. Enfin, j'accompagnerai Gabriel en programmation, ayant fait NSI au lycée, je suis à l'aise avec le code et ça sera une occasion pour moi d'en apprendre plus sur le développement informatique.

3.3.3 Sofia Aid

Bonjour, je m'appelle Sofia et j'ai 18 ans. Je viens d'intégrer l'Epita, une école d'ingénieur en informatique. Ma première journée s'est plutôt bien passée. C'était ma première expérience dans l'enseignement supérieur, et tout était nouveau pour moi. J'ai réussi à me faire de nouveaux amis. Mon emploi du temps comportait de nombreux créneaux libres, alors nous avons décidé de mieux nous connaître. En tant que personne joyeuse, je m'entends facilement avec les autres et je m'adapte à toutes les situations. Avec mon groupe, nous avons joué au président pour passer le temps et créer des liens. Bien que je connaissais le nom du jeu, c'était ma première fois en tant que joueuse. Mes amis m'ont expliqué les règles, et nous avons pris beaucoup de plaisir à jouer ensemble. Au fil des parties, nous avons même commencé à inventer nos propres règles, ajoutant une touche de créativité qui a renforcé notre camaraderie. Cela nous a aussi inspirés à créer un projet en lien avec le jeu président, car nous avons réalisé que nos compétences se complètent parfaitement. Personnellement, je suis passionnée par le design, le son, les dialogues et la modélisation 3D. Petite, je passais beaucoup de temps à modéliser des espaces comme ma chambre ou mon salon, rêvant de la chambre parfaite. Cette passion pour la modélisation 3D et le design sonore me permet de contribuer de manière unique à notre projet. Je suis impatiente de mettre à profit mes compétences et de continuer à développer des liens forts avec mes camarades au fil de notre parcours à l'Epita.

3.3.4 Olivier Cesari

Je m'appelle Olivier Cesari, élève à l'EPITA. J'exerce différents rôles tels que la modélisation 3D, le réseau multijoueur, ainsi que la gestion des algorithmes RNG et mathématiques. J'ai toujours aimé créer et concevoir, ce qui m'a conduit à m'intéresser à la 3D et au développement réseau. Bien que

j'aie envisagé d'autres voies, j'ai finalement choisi l'ingénierie. J'apprécie particulièrement le travail en groupe, car il permet une meilleure perspective sur le projet. Les mathématiques, que je considère comme une forme de logique, renforcent mon intérêt pour ces domaines techniques.

3.3.5 Gabriel Croci

Étudiant à Epita, j'ai toujours apprécié travailler sur des projets informatiques, qu'ils soient des jeux, des sites web ou des projets totalement scolaires. J'ai à mon actif de l'expérience dans le développement de jeu. En effet je possède un jeu sur une plateforme de jeu vidéo qui a eu un petit succès. Je suis également à l'aise dans le développement web. J'ai travaillé sur de nombreux sites, pour m'entraîner, pour apprendre ou pour développer des outils. C'est pour cela que j'occupe mon rôle de directeur en programmation et développement web. De caractère imaginatif, j'aime aussi inventer des récits imaginatifs. C'est pour cela que j'aide Vincent dans son rôle de scénariste.

4 Bilan de l'avancement et stratégie de planification des tâches

4.1 Bilan de l'avancement des tâches

4.1.1 Gabriel

Rôle : Programmation, développement web, suppléant pour scénarisation, audio, et réseau.

— **Programmation initiale :** Novembre 2024 - Février 2025

— Gabriel commencera le travail sur la programmation du jeu dès novembre.

— **Développement web :** Mars 2025 - Avril 2025

— En collaboration avec Olivier, Gabriel s'occupera des aspects web et backend du jeu.

— **Finalisation de la programmation :** Avril 2025

— Finalisation des modules, correction des bugs, et optimisation du code.

— **Suppléant audio :** Avril 2025

— Gabriel pourra également apporter du soutien à Sofia pour l'intégration et le traitement des fichiers audio si besoin.

4.1.2 Vincent

Rôle : Scénariste écrivain, RNG et maths, suppléant en programmation.

— **Scénarisation et rédaction des dialogues :** Novembre 2024 - Décembre 2024

— Vincent travaillera sur la création de l'histoire du jeu, des dialogues et des éléments narratifs.

— **RNG et mathématiques :** Mars 2025 - Avril 2025

— Vincent s'occupera de la création des algorithmes pour la génération aléatoire (RNG) et d'autres systèmes mathématiques du jeu, avec Chloé en support.

— **Suppléant en programmation :** En cas de besoin, Vincent pourra intervenir pour aider Gabriel durant la phase de programmation.

4.1.3 Chloé

Rôle : Design, suppléante en réseau et RNG.

— **Conception du design préliminaire :** Novembre 2024 - Décembre 2024

— Chloé se concentrera sur l'aspect visuel du jeu (interface utilisateur, visuels).

— **Développement des assets graphiques :** Janvier 2025 - Février 2025

— Chloé s'occupera de la création des assets du jeu (illustrations, éléments visuels, interfaces).

— **RNG et mathématiques (suppléante) :** Mars 2025 - Avril 2025

— Chloé apportera son soutien à Vincent pour la mise en place des algorithmes de génération aléatoire.

— **Suppléante pour les tests réseau :** Avril 2025

— En soutien à Olivier pour les tests multijoueurs et réseau.

4.1.4 Sofia

Rôle : Sons, audio et dialogues, suppléante en design et modélisation.

— **Conception des sons, audio et dialogues :** Mars 2025 - Avril 2025

— Sofia s'occupera de l'enregistrement, de la gestion et de l'intégration des effets sonores, musiques et dialogues du jeu.

— **Suppléante en design :** Janvier 2025 - Février 2025

— Sofia pourra intervenir en tant que support pour Chloé lors de la création des assets graphiques si nécessaire.

— **Suppléante en modélisation :** Janvier 2025 - Février 2025

— Sofia pourra également assister Olivier pour la création de modèles 3D si besoin.

4.1.5 Olivier

Rôle : Modélisation 3D, réseau et multijoueurs, suppléant en développement web.

— **Modélisation 3D :** Janvier 2025 - Février 2025

— Olivier travaillera sur la modélisation des personnages, objets et environnements 3D.

- **Réseau et multijoueurs** : Mars 2025 - Avril 2025
 - Olivier sera responsable de la mise en place des fonctionnalités multijoueur et réseau du jeu.
- **Développement web (suppléant)** : Mars 2025 - Avril 2025
 - Olivier assistera Gabriel sur les aspects réseau et développement web du projet.
- **Finalisation et tests du réseau** : Avril 2025
 - Olivier travaillera sur la finalisation des fonctionnalités réseau et multijoueur, avec l'aide de Chloé.

4.2 Planification des tâches

Tâches	Responsable	Suppléant
<i>Programmation</i>	Gabriel	Vincent
<i>Scénariste/Ecrivain</i>	Vincent	Gabriel
<i>Design</i>	Chloé	Sofia
<i>Sons, audios et dialogues</i>	Sofia	Gabriel
<i>Modélisation 3D</i>	Olivier	Sofia
<i>Développement Web</i>	Gabriel	Olivier
<i>Réseaux et multi-joueurs</i>	Olivier	Chloé
<i>RNG et Maths</i>	Vincent	Chloé

TABLE 1 – Répartition des tâches

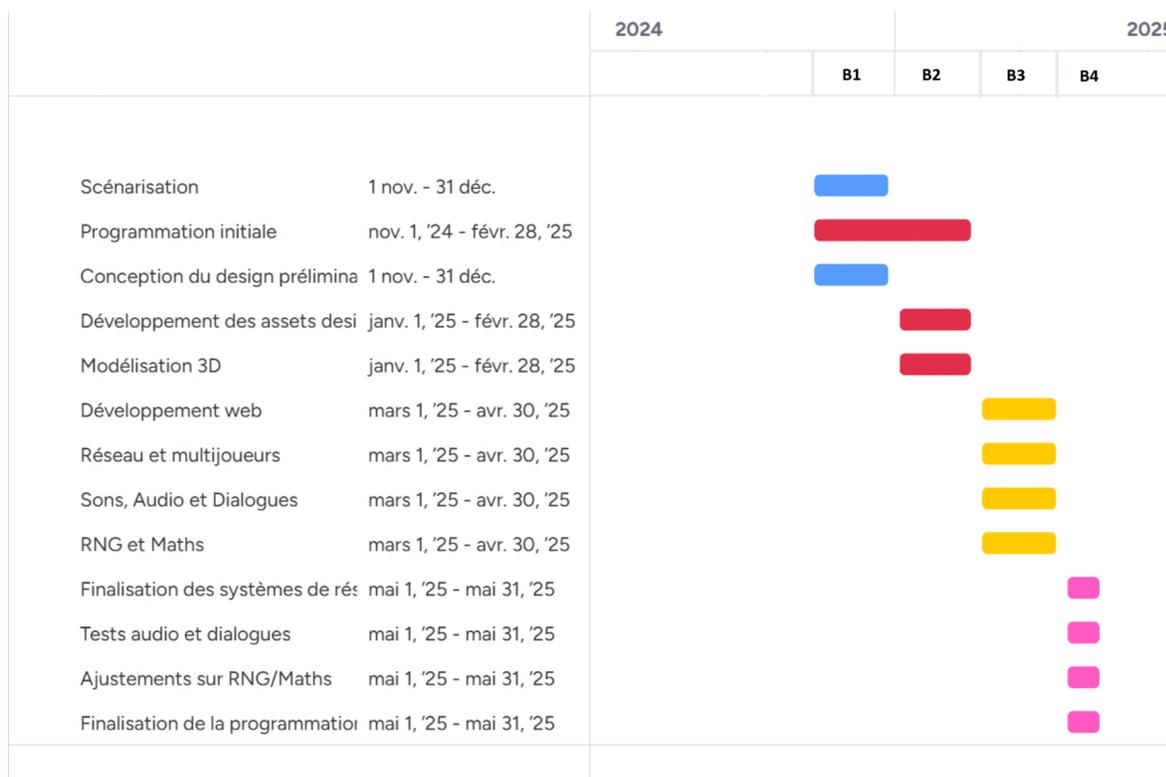


FIGURE 1 – Diagramme de Gantt sur la répartition des tâches

4.3 Estimation des coûts pour le projet

Catégorie	Total (€)
1. Équipement matériel	7 100
2. Logiciels et outils	240
3. Salaires et main-d'œuvre	13 900
4. Autres coûts	1 670
Total général	22 910

TABLE 2 – Budget récapitulatif

5 Conclusion

Ce cahier des charges pose les bases de notre jeu High Stakes. Notre ambition est de créer un jeu du Président qui soit vraiment innovant et unique, avec une histoire captivante et un mode multi-joueurs permettant de jouer ensemble au Président classique. Nous voulons nous démarquer des autres jeux de cartes, en particulier des versions du Président, tout en restant fidèles à l'esprit du jeu vidéo traditionnel.

Nous sommes tous conscients de l'importance de ce cahier des charges, qui est essentiel pour rendre notre projet vraiment novateur. Chacun d'entre nous a un rôle clé à jouer, et c'est cette collaboration qui sera déterminante pour faire avancer notre projet.

Ce projet est aussi une belle opportunité pour nous : il va nous permettre de développer nos compétences techniques et artistiques, tout en renforçant nos liens et notre cohésion d'équipe. Travailler ensemble sur ce projet sera une expérience enrichissante et, nous l'espérons, très amusante !