

# Unholy Crusades

Axel BOURGUIN  
Jana DARWICHEH  
Katia DESMIER  
Charles HALMOV  
Maxime LY

**Knight Unlimited**

Octobre 2023

# Sommaire

## 1. Introduction

1.1. Vision . . . . .	3
1.2. Buts finaux . . . . .	3

## 2. Nature

2.1. Origines et inspirations . . . . .	4
2.2. Objectifs et contraintes . . . . .	5
2.3. Présentation de l'équipe . . . . .	5
2.4. Répartition des tâches . . . . .	7

## 3. Contexte

3.1. Univers . . . . .	9
3.2. Histoire . . . . .	9
3.3. Personnages . . . . .	9

## 4. Management

4.1. Planning . . . . .	11
4.2. Diagramme de Gantt . . . . .	12
4.3. Budget prévisionnel . . . . .	13

## 5. Conclusion

# Introduction

Dans le cadre de notre première année à l'EPITA et en tant que représentants du groupe *Knight Unlimited* de l'entreprise fictive *Morpheus*, nous sommes amenés à réaliser un projet en informatique, à contenu libre, afin d'appliquer les connaissances diverses acquises tout au long de l'année (TP, cours, etc). Ainsi, ce travail approfondi nous permettra de développer de nouvelles compétences et de découvrir le monde des jeux vidéo.

## 1.1. Vision

*Unholy Crusades* se positionne comme un jeu vidéo immersif et captivant qui plonge les joueurs au cœur d'un univers sombre et fantastique (d'où le nom du jeu). Mettant en œuvre les technologies C# et le moteur Godot Engine, ce jeu propose une expérience visuelle et interactive hors du commun.

S'inspirant des jeux vidéo *dark fantasy* en 2D, nous avons décidé de développer un jeu du type Aventure/Thriller dans le but d'offrir une expérience riche en gameplay et d'action. De plus, nous souhaitons cibler plusieurs plateformes pour notre jeu, dont Windows.

Finalement, nous avons comme objectif de faire de notre jeu un monde ouvert avec des éléments de RPG, soit « jeu de rôle » en français.

## 1.2. Buts finaux

Ce cahier des charges vise à établir les bases solides du projet *Unholy Crusades*. Il servira de référence tout au long du cycle de développement de notre projet pour garantir la réalisation d'un jeu vidéo de qualité, répondant aux attentes et aux exigences suivantes :

- La version finale de *Unholy Crusades* doit être une réalisation complète et fonctionnelle du concept initial. Elle doit inclure tous les éléments prévus, tels que les niveaux de jeu, les personnages, les ennemis, les quêtes, les objets, les animations, les effets visuels et sonores, etc. La jouabilité doit être fluide et l'expérience utilisateur doit être immersive.

- Une documentation technique détaillée doit être fournie et doit contenir des descriptions minutieuses des composants logiciels, ainsi que des instructions pour le déploiement et la configuration du jeu sur des plateformes multiples.
- Notre rapport devrait faire place pour les détails des tests effectués, depuis le début du projet et jusqu'à son achèvement. Cela inclut les tests unitaires, les tests de performance, les tests de compatibilité, etc. Il devrait également inclure les résultats des tests et les actions correctives prises en cas de défauts détectés.
- Le code source du jeu doit être bien documenté, suivant des normes de codage claires et lisibles. Il devrait également être organisé de manière à faciliter la maintenance future. Les assets, y compris les graphismes, les sons, doivent être fournis dans des formats compatibles.
- Un manuel d'utilisation clair et complet doit être mis en place pour guider les joueurs dans l'utilisation du jeu. Il devrait inclure des instructions sur la navigation dans le jeu, les commandes, les quêtes, les mécaniques de jeu spéciales, etc. Des captures d'écran et des illustrations peuvent être utilisées pour faciliter la compréhension.
- Enfin, une démo ou une présentation visuelle du jeu peut également être un atout, montrant les principales fonctionnalités et l'esthétique du jeu.

## Nature

### 2.1. Origines et inspirations

Nous nous sommes inspirés de Castle Crasher, Castlevania et Hollow Knight pour notre projet. Ces jeux sont des *metroidvania*, qui est un mot-valise formé de Metroid, le jeu ayant défini le genre, sorti en 1986 sur la NES, et de Castlevania, une série de jeux vidéo, aussi, très populaire. C'est un style qui mélange *platformer 2D* avec des éléments RPG et action/aventure dans un *semi-open world* (« monde semi-ouvert » en français).

Chacun de ces genres sont plus ou moins présents en fonction du jeu. Par exemple, Hollow Knight pousse le côté *platformer* du genre en étant très nerveux, là où Castlevania va plus se rapprocher du genre RPG, avec de nombreuses armes, de nombreux personnages jouables et permettant au joueur d'exploiter chacun des équipements qu'il trouve avec créativité. Ces sous-genres de jeux possèdent donc, à des degrés variables, les points forts de chacun des genres qui le constituent, dont

notamment le storytelling des RPG, le challenge et la nervosité des *platformer* et des jeux d'action couplés à une exploration et redécouverte des stages antérieurs.

Cependant, il faut trouver un juste milieu. Quelqu'un qui est plus intéressé par l'histoire sera souvent moins intéressé si la difficulté est trop importante, le jeu peut être trop lent pour quelqu'un cherchant uniquement des sensations fortes, s'il y a trop de dialogues par exemple, et il faut non pas obliger mais inviter le joueur à revenir sur ses pas et à explorer en proposant des environnements riches et variés sans rendre le tout trop confus. Les *metroidvania* sont donc dans une position assez délicate, et se doivent de clarifier le public visé, afin de ne pas faire fuir tout le monde.

## 2.2. Objectifs et contraintes

Nous cherchons à créer un jeu combinant les aspects des différents jeux susdits, en donnant l'option au joueur de choisir sa manière de jouer et en lui permettant de minimiser les côtés du jeu qui lui sont moins attrayants. Il proposera donc une histoire "facultative", dans le sens où il ne sera pas nécessaire de lire les dialogues et autres, un gameplay complexe mais simple à prendre en main avec des éléments RPG afin d'engager le joueur mentalement, avec des énigmes, de l'équipement varié et plusieurs sorts customisables ainsi que des environnements remplis de secrets. En tant que groupe, ce projet est une bonne expérience nous permettant à la fois de développer des *skill sets* de management, de codage et de travail d'équipe.

## 2.3. Présentation de l'équipe

Morpheus a pour objectif de créer des jeux capables de transmettre les passions de chacun de nos membres. La coopération est le mot clé de tous nos projets. Notre secteur d'activité se relie aux domaines de développement de jeux-vidéo, particulièrement, ceux en 2D.

**Axel** : Cela fait déjà plusieurs années que je me suis intéressé pour la première fois au domaine de l'informatique et surtout à celui du jeux vidéo. Durant mes années de lycée, j'ai pu débiter dans cet univers qui évolue constamment surtout de nos jours en participant à des concours ou des projets. Étant toujours hésitant sur quelle voie choisir pour mon futur, j'ai décidé d'aller apprendre plus en profondeur les joies que l'informatique peut me procurer en m'inscrivant à EPITA, en espérant trouver ma voie. Ce projet pourrait m'aider à avancer dans mon choix futur surtout que la création de jeux vidéo est un des domaines qui m'intéresse particulièrement. Il permettrait également de m'aider à développer des nouvelles qualités que ce projet requiert. Mon

rôle est de travailler sur les personnages, l'IA, l'univers, le mode multijoueur, et le site web.

**Jana** : Curieuse et ambitieuse de nature, je m'intéresse depuis plusieurs années au croisement des sciences appliquées et de l'humanitarisme mais aussi à la cybersécurité et le Big Data. De plus, j'aime analyser, poser des problématiques, rechercher des solutions et mener des raisonnements, particulièrement dans le secteur de l'informatique. En effet, j'ai été sélectionnée pour recevoir une bourse pour un programme d'été intensif de deux semaines appelé Kode With Klossy, dédié à l'éducation et à l'autonomisation des jeunes femmes et des étudiants non-binaires dans les études scientifiques. J'ai utilisé HTML, CSS et JavaScript pour développer *Astrophilia*, un projet de développement Web mettant en avant les femmes en astronomie. J'ai collaboré avec d'autres membres de l'équipe à travers le processus et le cycle du logiciel, y compris le pitch, le développement et la présentation de la première itération de ce site web.

Finalement, ce projet me permettra d'approfondir mes compétences et de découvrir de nouvelles méthodes et/ou logiciels afin de réaliser, par conséquent, de nouveaux projets qui me permettront de servir ma communauté. Mon rôle est de travailler sur le scénario/univers, la direction artistique, le mode multijoueur, et le site web.

**Katia** : Dès mon plus jeune âge, j'ai toujours aimé passer mon temps à jouer à des jeux vidéo. C'était pour moi une vraie échappatoire que de jouer à Mario sur ma Xbox avec mon père. Il m'est alors devenu évident très tôt que je voulais faire du jeu vidéo mon métier. C'est donc dans cette optique que je suis rentrée à l'EPITA. Ce projet est une vraie opportunité pour moi de développer une idée plus précise du métier qui m'intéresse tout en apprenant à gérer un groupe et une roadmap pour notre projet. Mon rôle est de travailler sur le graphisme, l'UI, le sound design, et la direction artistique.

**Charles** : Étant quelqu'un de timide et réservé sur moi-même, le jeu vidéo a été une source d'inspiration et d'échappatoire à mes problèmes de la vie réelle. C'est pourquoi depuis tout petit, je suis un réel passionné de jeux vidéo, et étant un très gros consommateur de ceux-ci, c'est par logique que je me suis intéressé au développement et au travail dans le monde de l'informatique et plus précisément dans le jeu. Je suis sûr que ma créativité ainsi que celle des autres membres de mon groupe nous aideront à travailler sur ce projet. Je suis également sûr que ce travail nous permettra d'apprendre plus sur le fonctionnement et sur l'organisation d'un projet professionnel en groupe lorsque nous serons à même d'entrer dans la vie active. Mon rôle est de travailler sur les personnages, le gameplay, et le level design.

**Maxime** : J'ai toujours été passionné de jeux-vidéos, à un point où cela pouvait empiéter sur ma scolarité. Mes envies de carrière ont toujours oscillé entre game designer et d'autres métiers mieux rémunérés et plus "sûrs", de manière générale. J'ai alors fini par opter pour une voie qui me permettra de faire mon choix une fois mieux renseigné. J'avais déjà travaillé sur des projets auparavant, mais ceux-ci n'ont jamais abouti, car mes desideratas étaient très nombreux. Le fait de devoir me concentrer sur un seul projet m'a permis de canaliser toute mon énergie sur un seul jeu, et j'espère que ça m'aidera à concrétiser mon rêve de créer un jeu vidéo capable d'inspirer chez les autres autant de passion que j'ai déjà pu ressentir, en servant de pierre fondatrice à son aboutissement. Mon rôle est de travailler sur l'IA, l'UI, l'univers, le gameplay, et le level design.

## 2.4. Répartition des tâches

Nous avons divisé les tâches entre nos membres de la manière suivante :

- Histoire et scénario : **Toute l'équipe.**

Cette partie prend en compte tous les éléments de scénario et de world-building impliqués dans la création du projet. Chacun des membres a contribué à faire les histoires de personnages, des éléments de la quête principale et des éléments de *lore*.

- Direction artistique :

Titulaire : **Katia**

Suppléante : **Jana**

Cette partie est dédiée aux graphismes, au style du jeu de manière générale et au sound design. L'objectif ici est de faire des graphismes simples mais efficaces et fluides. Vu que la tâche est particulièrement importante et moins dans nos cordes, nous répartissons les tâches différemment.

- Gameplay :

Titulaire : **Maxime**

Suppléant : **Charles**

Cette partie regroupe les éléments de gameplay, donc les éléments tels que le combat, les énigmes, les objets, leur interaction avec les autres éléments du jeu, la

physique ou encore les statistiques et les sorts. Tous ces éléments sont réalisés, pris et organisés en boucles de gameplay, qui sont les différentes successions d'actions à entreprendre lorsque l'on joue, se répétant tout le long du jeu. L'objectif est de faire 5 personnages fonctionnels avec un gameplay amusant, intéressant, facile à prendre en main mais complexe avec uniquement 3 attaques spéciales ainsi qu'une attaque/un combo basique, qui sera utilisé le plus souvent.

- IA :

Titulaire: **Maxime**

Suppléant: **Axel**

Cette section rassemble tout ce qui est en rapport avec l'IA des ennemis. Le but est de développer une IA réactive aux actions du joueur, pour le pousser à jouer intelligemment. Elle doit pouvoir le suivre, le fuir, le garder à distance, le toucher avec ses attaques, esquiver et se déplacer sur la carte intelligemment à des degrés différents en fonction de la difficulté et de la puissance qu'on attribue à chaque ennemi. L'objectif final : 3 bonnes IA, dont 1 IA spécifique par boss de niveau et mini boss de niveau.

- Personnages et statistiques :

Titulaire: **Charles**

Suppléant: **Maxime**

Cette section regroupe les éléments liés aux statistiques et éléments RPG des personnages, des ennemis et des armes. L'objectif est de faire un jeu qui soit équilibré, et donc d'avoir des statistiques réfléchies, pour les ennemis comme pour les alliés.

- Multijoueur :

Titulaire: **Axel**

Suppléant: **Jana**

Le jeu doit pouvoir être joué en coopération. Il faudra que la campagne, ou l'histoire principale, puisse se jouer à 2 au moins, en fonction des personnages jouables, en local et peut être en distanciel.

## Contexte



## 3.1. Univers

Notre jeu se déroule sur le continent d'*Astralis*, dans un univers *dark fantasy*. Vous aurez la chance d'incarner un champion parmi les personnages proposés provenant du royaume de *Zaltec*. Le royaume de *Zaltec*, étant en conflit avec le royaume de *Xyon*, il sera de votre devoir de défendre l'honneur de votre patrie dans la prochaine croisade.

## 3.2. Histoire

**Royaume de *Zaltec*** : Le royaume de *Zaltec*, est une contrée rassemblant 3 races différentes : les humains, les nains, et les elfes. Le commerce entre les différentes régions du royaume étant capital dû à leurs différences de ressources, les relations entre ces régions sont primordiales, et leur entente se base notamment sur leur rivalité avec le royaume de *Xyon*, mais aussi sur la famille royale *Norrora*. Cette lignée, dite divine et ayant à sa tête *Eldar Norrora*, fut mise en place il y a de nombreux centenaires, et fut mise au centre de la grande alliance des races. Cette aventure sera cependant peut être le début de la fin pour eux.

**Royaume de *Xyon*** : De l'autre côté du continent, derrière la muraille naturelle que représente la chaîne de montagne de *Bonaborg Pinnacle*, la plus grande chaîne de montagne du continent, s'étendent les terres du royaume de *Xyon*, un royaume habité presque exclusivement de démons. Cette race est très hétéroclite, et regroupe tout ce que les humains, elfes et nains ne reconnaissent ni comme étant des leurs, ni comme étant des animaux. Contrairement au royaume de *Zaltec*, le royaume de *Xyon* est beaucoup plus tribal, que ce soit dans sa manière de fonctionner, ou bien de se battre. Ici, c'est la loi du plus fort, et c'est le chef *Ul'giz* qui en est la preuve même. Il mène son peuple d'un poing de fer. Et est prêt à tout pour défendre ses terres.

## 3.3. Personnages

### **Matt Lanvergure :**

Matt est un nain qui a été abandonné par ses parents et qui à, par la suite, été adopté par le propriétaire d'un workshop ; le *Vand'acan*. Depuis, il s'est trouvé une passion pour la mécanique, et est devenu, avec les années, le nain le plus ingénieux de *Zaltec*.

Il a néanmoins quelques problèmes de confiance, et a une tendance à consommer une grande quantité d'alcool quand il ne trouve pas de solution à ses problèmes, ce qui lui cause très souvent des problèmes avec ses collègues.

Il reste maintenant à voir s'il sera capable de s'allier et à faire confiance à d'autres personnes pour mener à bien sa mission.

### **Eldric Fierester :**

Né d'un père inconnu et d'une simple roturière morte de la peste, 2 ans après sa naissance, Eldric Fierester fut jusqu'à ces 4 ans, un simple orphelin sans abri dans les rues de la capitale de l'empire. Forcé à voler et mentir pour survivre, il fut dès son plus jeune âge spectateur de la misère du peuple pendant que la noblesse se pavane dans les rues de la cité fortifiée.

À ses 7 ans, après un énième vol à la tire, Eldric fut rapidement rattrapé et battu à mort par les gardes impériaux, c'est alors que seulement 2 choix s'offraient à lui devant le juge, la mort ou la servitude à l'empire, et plus précisément, au *Culte de l'Aurore Bénie*. Eldric commença sa nouvelle comme soldat privé du culte et se fit très rapidement remarqué par ses supérieurs pour ses prouesses à l'arme, ainsi que ses qualités de stratège de guerre et sa passion pour la politique, qui lui ont permis malgré son passé de criminel, de monter les échelons du culte jusqu'à faire partie des *Gardes Bénies* protégeant les 3 Grands Prophètes, en seulement 10 ans de service.

À l'âge de 26 ans, il fut sélectionné ainsi que 3 autres de ses "nouveaux frères" pour choisir qui deviendra le soldat d'élite du culte *Archange Céleste* : véritable enveloppe charnelle d'un ange sur Terre combattant le mal au nom de la Sainteté et du Ciel sur les simples pêcheurs de n'importe quelle race vivant au royaume de la Terre. Après 3 ans de mise à l'épreuve, Eldric, seul survivant, a pu commencer le début de son ascension au titre d'envoyé de Dieux sur la terre des Hommes.

Eldric accèdera aux *Sainte Reliques* tels que l'arme de *L'Archange Rodric*, le premier envoyé de Dieux datant de l'an 20 après la création de l'empire, ainsi que *Le Fléau Sacré d'Astrylor*, *Le Marteau de Guerre Bénie des Cieux* ou bien *L'Enveloppe Divine de Luminaris*, une armure qui serait faite de la peau d'une créature Céleste *Le Grand Basilic*. Obtenant ces saintes reliques, Eldric Fierester devint par le biais d'un rite millénaire *L'Archange Eldric, la Main Céleste de Dieu*.

Devenant ainsi la main armée du Culte, il combattit sur tous les fronts que le culte menait. Lors de la rébellion du Royaume des Elfes au nord de l'Empire, Eldric fut envoyé ainsi qu'une expédition militaire afin de mater la révolte au nom de l'Empereur. Ne faisant preuve d'aucune pitié pour les non-humains, il mit sous siège la dernière cité elfes encore en état de tenir pendant 10 mois consécutifs, tuant tous ceux qui osaient sortir de la ville. Puis toujours au nom de *La Volonté Céleste*, Eldric mena des guerres

envers les derniers royaumes qui ne brandissaient pas encore la bannière impériale à l'Est du Royaume.

Malgré toutes ces victoires militaires, Eldric ne faisait pas l'unanimité auprès du Culte qui voyait d'un mauvais œil la montée en puissance de leur "pantin". Ainsi à ses 34 ans, une tentative d'assassinat orchestré par *Le Grand Prophète Cassius* lui laisse le côté gauche du visage brûlé ainsi qu'un œil aveugle ne voyant plus que du droit.

Après cet acte infâme, *Cassius* fut exécuté des mains de *L'Archange* et *le Culte de L'Aurore Bénie* fut fédéralisé complètement sous le contrôle impérial.

Seulement 8 mois après cet incident, les 2 Grands Prophètes restants, ainsi que l'Empereur *Constantinus Augustus*, lui ordonnèrent de mener la nouvelle Sainte Croisade envers les perfides démons du Royaume Xyon et de ramener à l'Empereur *l'échine de Ul'Giz*.

Nous voici donc au début de notre aventure *Unholy Crusades* à la prémisse de la nouvelle croisade des Hommes vers les terres riches en ressources du royaume démon Xyon.

# Management

## 4.1. Planning

Pour le mois de **janvier 2024** :

- **Histoire** : Posséder un univers assez développé. Avoir la quête principale faite complètement, comprenant chacune des interactions liées à la progression de l'histoire jusqu'à trois niveaux au moins.
- **Personnages** : Design des trois attaques pour chaque personnage. Les attaques et sorts de base des personnages codés. Arbre de compétences et prochaines améliorations débloquables en réflexion.
- **Level-Design** : 3 niveaux jouables avec positionnement des ennemis et des objets. Énigmes et autres mécanismes inclus.
- **IA** : 3 IAs basiques, dont une pour les ennemis au corps à corps, une pour les ennemis à longue distance et une pour les ennemis volants.
- **Multijoueur** : Gameplay en coopération à deux possibles.

- **Direction artistique** : Design et animations pour les personnages jouables terminés. Design pour les ennemis du premier niveau terminé. Design pour Les 3 boss du jeu terminés.
- **UI** : Interface du lancement de jeu terminée et prototype pour celle des paramètres fonctionnels + pour l'équipement et les capacités changeables.
- **Gameplay** : Physique du jeu déterminée, prototype de statistiques fait. 4 armes dont deux par personnage jouables codées. Attaques des 3 ennemis de base codées.
- **Site Web** : Structure du site terminée. Elle doit contenir une page de présentation de l'histoire, des personnages et de l'univers. Elle doit aussi avoir une page présentant les membres de l'équipe, un tuto d'installation et un wiki.

## 4.2. Diagramme de Gantt

Tâches	Assigné à	Date de Début	Fin	Status	Rendu CDC	Soutenance 1	Soutenance 2	Soutenance 3
Univers/Histoire	Toute l'équipe	26/09/2023	21/06/2024	Avancé	70%	70%	70%	70%
Personnage/Caractéristiques	Charles/Axel	26/09/2023	21/06/2024	En cours	40%	40%	40%	40%
Level-Design	Maxime/Charles		21/06/2024		0%	0%	0%	0%
Multijoueur	Axel/Jana	26/09/2023	21/06/2024	Apprentissage	0%	0%	0%	0%
UI	Katia/Maxime		21/06/2024		0%	0%	0%	0%
IA	Maxime/Axel	26/09/2023	21/06/2024	Apprentissage	0%	0%	0%	0%
Sound-Design	Katia/Maxime		21/06/2024		0%	0%	0%	0%
Gameplay	Axel/Maxime		21/06/2024		0%	0%	0%	0%
Graphisme	Katia/Jana		21/06/2024		0%	0%	0%	0%
CDC	Toute	26/09/2023	21/06/2024	En	70%	70%	70%	70%

	l'équipe	023	2024	cours			
Site-Web	Jana/Axel		21/06/ 2024	0%	0%	0%	0%

### 4.3. Budget prévisionnel

Étant donné que le projet *Unholy Crusades* est avant tout une initiative éducative, il est important de souligner que nous n'aurons pas besoin de mobiliser des ressources financières supplémentaires. En tant que projet de cursus, notre objectif principal est de mettre en pratique les connaissances acquises et de développer nos compétences en matière de conception et de programmation de jeux vidéo. Nous avons accès à des outils et des ressources fournis par notre établissement, ainsi que des licences *étudiant* qui nous permettront d'avancer dans notre travail. Cela nous offre l'opportunité de concentrer nos efforts sur la créativité et l'innovation, et nous donne la chance de ne pas se soucier de financements supplémentaires.

## Conclusion

En clôture de ce cahier des charges, nous posons les bases solides d'un projet informatique ambitieux et prometteur, dédié à la conception et au développement du jeu vidéo *Unholy Crusades*. Guidés par une passion commune pour le monde du jeu vidéo et animés par un désir d'innovation, nous nous engageons à mettre en œuvre toutes les ressources, compétences et connaissances nécessaires pour faire de ce projet une réussite.

L'orientation *dark fantasy* du jeu, associée à l'utilisation de C# et du moteur Godot Engine, promet une expérience captivante pour les joueurs. Chaque élément de ce cahier des charges, qu'il s'agisse des objectifs du projet, de la description du jeu, des caractéristiques principales, de l'équipe de développement ou des objectifs attendus, contribue à forger la vision globale de *Unholy Crusades*.

Nous sommes conscients que ce projet ne sera pas exempt de défis, mais c'est précisément cette perspective qui stimule notre créativité et notre détermination. Les étapes du développement, les phases de test, l'optimisation et l'aboutissement final du

jeu seront autant d'opportunités pour chacun d'entre nous de croître en tant qu'étudiants en informatique.

De surcroît, la nature scolaire de ce projet ajoute une dimension particulièrement enrichissante. Elle nous offre la possibilité d'appliquer les enseignements théoriques dans un contexte concret, d'explorer de nouvelles techniques et méthodologies, tout en bénéficiant du soutien et des ressources mises à notre disposition par l'EPITA.

Finalement, *Unholy Crusades* ne sera pas simplement un jeu vidéo, mais le fruit de notre travail collectif, de notre expertise individuelle et de notre passion partagée. Nous sommes impatients de voir émerger ce monde *dark fantasy*, de le faire vivre et de le partager avec les futurs joueurs. Ensemble, nous allons faire de ce projet une réalité, un accomplissement dont nous serons fiers et qui marquera un jalon significatif dans notre parcours en informatique. Ce cahier des charges représente notre engagement initial, le premier chapitre d'une aventure prometteuse qui s'annonce enrichissante et gratifiante à bien des égards.

*Unholy Crusades* fera l'objet d'un engagement minutieux grâce à l'aide de nos responsables et nos professeurs de l'EPITA.

Nom du groupe :	Knight Unlimited
Nom du projet :	Unholy Crusades

Noms des membre :			
Nom :	Prénom :	Login :	Classe :
BOURGUIN	Axel	axel.bourguin@epita.fr	A1
DARWICHEH	Jana	jana.darwicheh@epita.fr	A1
DESMIER	Katia	katia.desmier@epita.fr	A1
HALMOV	Charles	charles.halmov@epita.fr	A2
LY	Maxime	maxime.ly@epita.fr	A1

Type de jeu :				
Action/Aventure	Battle Royale	Beat them all	Combat	Simulation
FPS	MMORPG	MOBA	Party Games	Survival Horror
Plateforme	Puzzles	Reflexion	Rogue Like	TPS
RPG	RTS	Sandbox	Shoot them up	Course
Autre :	Metroidvania			

Caractéristiques générales du jeu :				
IA :	Errer	Attaquer	S'échapper	"Path Finder"
Multijoueurs :	Coopé	Battle (2-4)	Massif	
Réseau :	P2P	Lan	Online	

Caractéristiques graphiques :				
Dimension :	2D	3D	Autres :	
Particularités graphiques :	Stéréoscopie	AR	VR	
	Perso	Custom	Existant	
Précisions :				

Caractéristiques sonores :				
Musique :	Perso	Custom	Existant	
FX :	Perso	Custom	Existant	
Précisions :				

Autres caractéristiques :				
Site Web :	Perso	Custom	Préfabriqué	

Répartition des tâches : deux personnes par tâche: (R)esponsable & (S)uppléant					
Tâches	Login1	Login2	Login3	Login4	Login5
Personnages et caractéristiques	charles.halmov@epita.fr	axel.bourguin@epita.fr			
IA	maxime.ly@epita.fr	axel.bourguin@epita.fr			
Level-Design	maxime.ly@epita.fr	charles.halmov@epita.fr			
Graphismes/direction artistiques	katia.desmier@epita.fr	jana.darwich@epita.fr			
Multijoueur	axel.bourguin@epita.fr	jana.darwich@epita.fr			
site web	jana.darwich@epita.fr	axel.bourguin@epita.fr			
Gameplay	axel.bourguin@epita.fr	charles.halmov@epita.fr			
Sound Design	katia.desmier@epita.fr	maxime.ly@epita.fr			
Histoire/Univers	Tout le monde				

Tableau d'avancement des tâches								
Tâches	Assigné à	Date de Début	Fin	Status	Rendu CDC	Soutenance 1	Soutenance 2	Soutenance 3
Univers/Histoire	Toute l'équipe	26/09/2023	21/06/2024	Avancé	70%	70%	70%	70%
Personnage/Caractéristiques	Charles/Axel	26/09/2023	21/06/2024	En cours	40%	40%	40%	40%
Level-Design	Maxime/Charles		21/06/2024		0%	0%	0%	0%
Multijoueur	Axel/Jana	26/09/2023	21/06/2024	Apprentissage	0%	0%	0%	0%
UI	Katia/Maxime		21/06/2024		0%	0%	0%	0%
IA	Maxime/Axel	26/09/2023	21/06/2024	Apprentissage	0%	0%	0%	0%
Sound-Design	Katia/Maxime		21/06/2024		0%	0%	0%	0%
Gameplay	Axel/Maxime		21/06/2024		0%	0%	0%	0%
Graphisme	Katia/Jana		21/06/2024		0%	0%	0%	0%
CDC	Toute l'équipe	26/09/2023	21/06/2024	En cours	70%	70%	70%	70%
Site-Web	Jana/Axel		21/06/2024		0%	0%	0%	0%

# Diagramme de GANTT

