

**Projet multimédia**

**582-408-MT gr 101**

**Travail présenté par : Les zinzins de l'espace**

**Membres : Rachel Delwarte, Matthias Petit et Nicolas Novoselec**

**Travail présenté à : Patrick Gauthier et Marie-Noëlle Labonté**

**03 février 2023**

# TABLE DES MATIÈRES

<b>SYNOPSIS</b> .....	<b>3</b>
<b>DESCRIPTION DU JEU</b> .....	<b>3</b>
<b>PUBLIC CIBLE</b> .....	<b>3-4</b>
<b>MEMBRES DE L'ÉQUIPE</b> .....	<b>4</b>
<b>SCHÉMA DE NAVIGATION</b> .....	<b>5</b>
<b>LISTE DES DIFFÉRENTES PAGES</b> .....	<b>6</b>
<b>DESCRIPTION PRÉCISE DU JEU</b> .....	<b>7</b>
<b>MOODBOARD</b> .....	<b>8-11</b>
<b>SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES</b> .....	<b>12</b>
<b>LOGICIELS UTILISÉS</b> .....	<b>12</b>
<b>INTÉRACTIVITÉ</b> .....	<b>12</b>
<b>ÉLÉMENTS DE PRODUCTION</b> .....	<b>13</b>
<b>AMBIANCES ET ENVIRONNEMENT SONORE</b> .....	<b>13</b>
<b>ÉCHÉANCIER</b> .....	<b>14-15</b>





## SYNOPSIS

**Jim, un scientifique chez AppoGroup et ses compagnons, sont chargés de retrouver l'équipage Delta, disparu lors de leur mission sur la Lune, il y a un mois. Mais, arrivé sur la Lune, leur mission ne se passe pas comme prévu.**

## DESCRIPTION DU JEU

Le joueur joue le rôle de Jim, un scientifique dans un équipage spatial. Malheureusement, son équipage et lui-même se sont fait capturer par des aliens. Leur but est de transformer les humains en alien afin de conquérir la planète Terre. La mission du joueur est de s'échapper du laboratoire, de retrouver l'ancien équipage et de trouver son vaisseau afin d'activer l'autodestruction et anéantir le vaisseau alien. Pour ce faire, le jeu se base sur le principe du « point and click », il faudra récolter des objets pour s'échapper d'une pièce, résoudre des énigmes, répéter des combinaisons de couleurs.

## PUBLIC CIBLE

### 12 ans et +

Le public cible de notre jeu est assez diversifié. En effet, un jeune adolescent de 12 ans comme un adulte de 26 ans peuvent y jouer. Cependant, notre jeu est plus accès sur un public jeune car il est dans un esprit plus fantaisiste et enfantin.



### Profession

Jeune- adolescent

### Âge

12 ans

### Ses problématiques

Trouver un jeu amusant auquel les parents adhèrent

### Ses freins

L'accord des adultes, financiers, ne comprend pas tous (sous-entendu...)

### Ses canaux préférés

Les jeux vidéo, les navigateurs Web

### Ses habitudes d'achat

Les jeux dans les magasins de jouer, internet, le pouvoir d'embêter\*

\*Les jeunes d'aujourd'hui jouissent d'une plus grande autonomie au sein de la famille et disposent d'un pouvoir décisionnel plus important que ceux des générations précédentes. Par conséquent, ils verbalisent davantage ce qu'ils souhaitent avoir. Le « pouvoir d'embêter » réfère à la capacité d'un enfant de harceler ses parents jusqu'à ce que ces derniers achètent un produit qu'ils n'auraient pas acheté autrement. Le marketing destiné aux enfants mise d'ailleurs sur ce puissant outil.



### Profession

Étudiante en université

### Âge

19 ans

### Ses problématiques

Réussir ces études, gagner bien sa vie, s'amuser (profiter avant qu'il ne soit trop tard)

### Ses freins

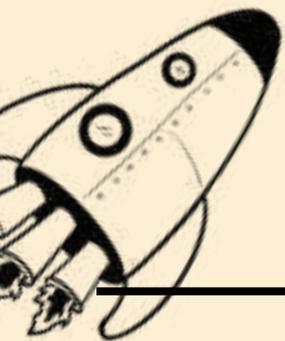
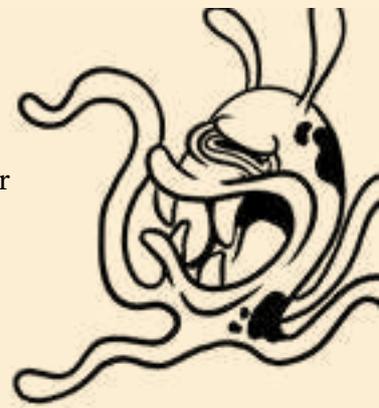
Financier, temps

### Ses canaux préférés

Les réseaux sociaux (Tik-Tok, Instagram, Snapchat), les navigateurs Web (les jeux en ligne)

### Ses habitudes d'achat

Achat sur Internet, les bons plans étudiants



## MEMBRES DE L'ÉQUIPE



**RACHEL DELWARTE**

Amoureuse de la vie et du beau temps, Rachel aime sortir avec ses amis. Au sein de l'équipe, elle est la touche féminine et le rayon de soleil, elle utilise cette joie de vivre et cette énergie pour proposer des idées. Rachel est chargée de mettre au propre les sublimes croquis de Nicolas. Elle est également chargée de l'emploi du temps et de la cohésion d'équipe.



**MATTHIAS PETIT**

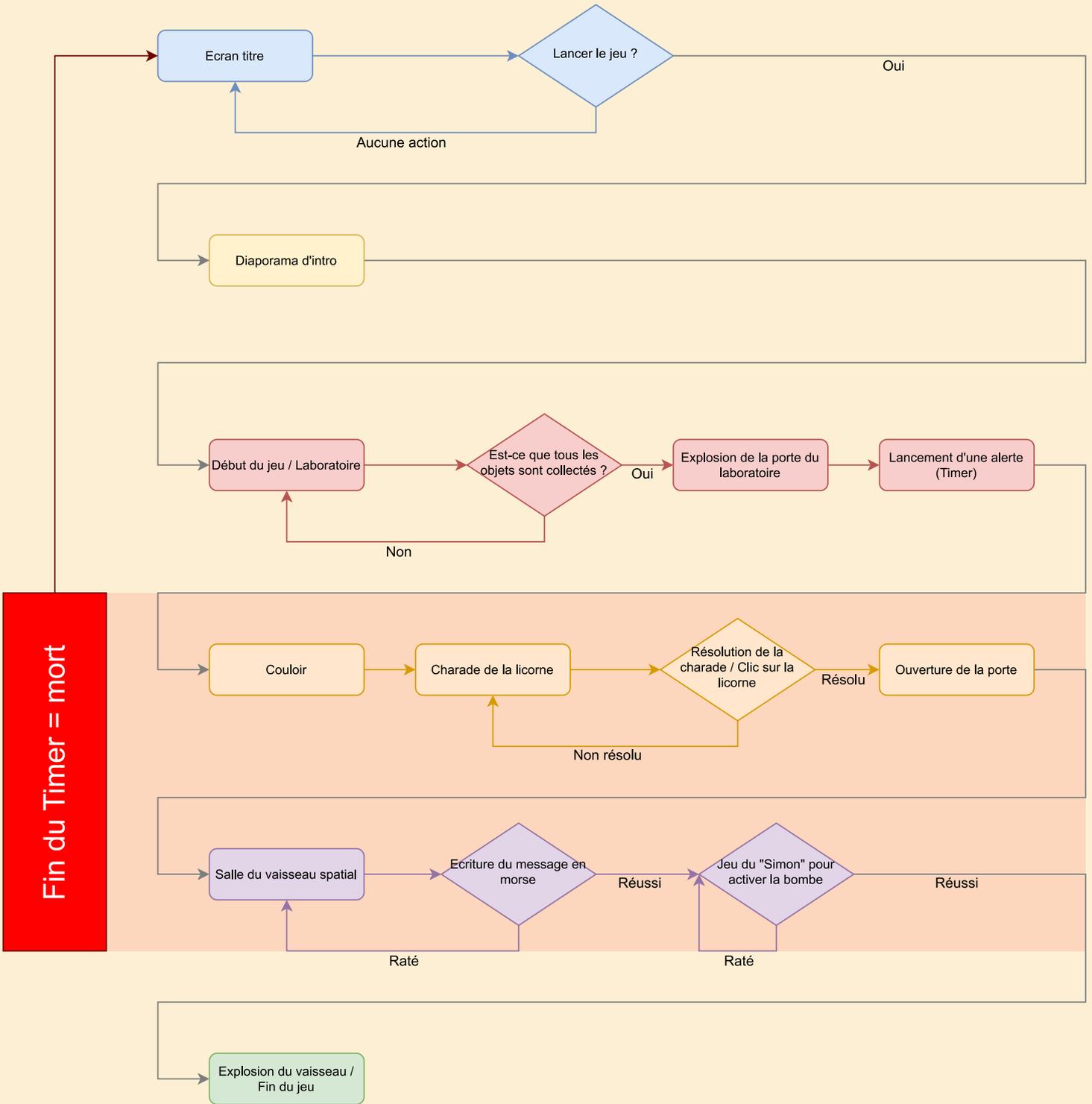
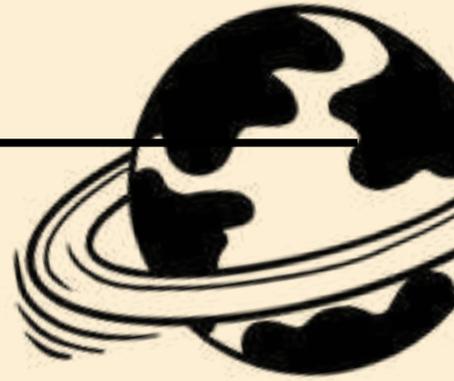
Grand timide dans l'âme et fan invétéré de Juice Wrld, Matthias est chargé de donner vie à l'univers que ses camarades ont pensés. Pour réaliser cela, il utilise des technologies telles que Javascript, HTML, CSS et PHP.



**NICOLAS NOVOSELEC**

Grand-maître du stylo et amoureux des gâteaux au fromage, Nicolas est chargé du design, de l'univers graphique du jeu. Avec Rachel, ils se concordent tous les deux afin de réfléchir et de proposer un univers cohérent au jeu.

# SCHÉMA DE NAVIGATION



Fin du Timer = mort

# LISTE DES DIFFÉRENTES PAGES

## Accueil

L'accueil sera la première page écran que le joueur verra. Cette page sera composée du logo et d'un bouton « commencer la partie ».

## Diaporama

Le diaporama remplacera la cinématique que nous pouvons retrouver dans les jeux vidéo. Ici, avec l'aide d'illustrations, le joueur connaîtra l'histoire et pourra changer de diapo avec l'aide d'une flèche sur la droite de l'écran.

## 1ÈRE PIÈCE : LE LABORATOIRE

Le joueur est dans le laboratoire alien. Ses compagnons sont dans des cuves de formaldéhyde, il est trop tard pour les sauver. La première mission du joueur sera de s'échapper du laboratoire. De plus, le joueur devra prendre son traducteur pour comprendre les potentiels aliens qu'il pourrait rencontrer. La pièce est donc composée de 3 cuves, des éléments graphiques représentant des objets chimiques ainsi que des éléments de décors afin que le mini-jeu ne soit pas trop facile.

## 2ÈME PIÈCE : LE COULOIR

Le joueur a réussi à exploser la porte du laboratoire. Cependant, la bombe a activé l'alarme. Le joueur aura donc 7 minutes pour rejoindre son vaisseau avant l'arrivée des aliens. Dans cette pièce, il s'est passé un carnage, le joueur retrouve le corps des deux membres qui avaient disparu et le corps d'un alien. Dans la pièce plusieurs portes sont présentes et éléments de décors tels que des plantes, des écritures sur le mur, etc.. La aussi pour que l'énigme ne soit pas trop facile, mais aussi pour apporter du design au jeu.

## 3ÈME PIÈCE : LE VAISSEAU

Le joueur a résolu l'énigme de l'alien et a réussi à retrouver son vaisseau, mais il est sur le point de se transformer en alien, il doit prévenir la planète Terre. Avec l'aide d'une fiche, le joueur doit envoyer un message en morse à la NASA. Après avoir réussi, le joueur devra activer l'autodestruction de son vaisseau, il devra retenir et reproduire des combinaisons de couleurs de plus en plus rapides et difficiles, à la manière du jeu Simon. Si le joueur accomplit parfaitement les schémas, l'autodestruction est activée et il a ainsi gagné. Ainsi, dans cette pièce on retrouve le cockpit du vaisseau, des sièges pour le conducteur, des lumières, ainsi que des fenêtres avec vue sur l'espace.



# DESCRIPTION PRÉCISE DU JEU

Le jeu se déroule dans un vaisseau extraterrestre à l'ambiance pesante, mis en œuvre par un environnement sonore similaire à Among Us («son» de l'espace, bruits mécaniques sourds, etc.).

En ce qui concerne l'aspect visuel, il adopte un point de vue isométrique au gameplay point and click pour ses phases de recherche/exploration, une vue subjective concernant les casse-tête, mini-jeux ou énigmes et de manière générale un style graphique aux tendances cartoons s'apparentant aux jeux Zombie Tsunami/Cuphead ou encore même Fallout pour le logo.

## Les casse-tête, mini-jeux ou énigmes en détail :

### Salle du labo :

- Minimal (mini-jeu) : le joueur doit retrouver les 3 produits chimiques dissimulés dans le décor nécessaire à la fabrication d'une bombe afin de faire exploser la porte du laboratoire.
- Si possible (mini-jeu) : le joueur doit en plus de cela, après s'être rendu compte qu'il lui manque un 4<sup>ème</sup> produit, trier le contenu de 3 tubes à essai sous le principe du jeu «Water Sort Puzzle».

Lancement d'une alarme (« timer ») après l'explosion.

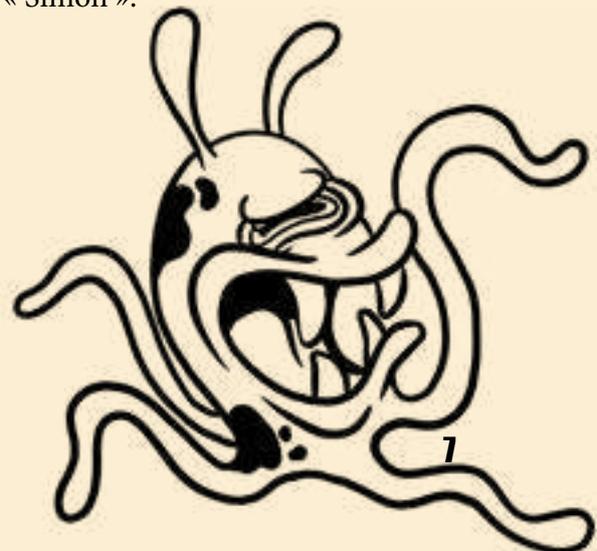
### Salle du couloir :

- Minimal (énigme) : le joueur doit répondre à une charade posée par un alien mourant qui semblait vouloir les aider, lui donnant un indice sur l'endroit du décor où il doit cliquer (le curseur ne donnant bien évidemment aucune indication pour empêcher au joueur de réussir en cliquant n'importe où).
- Si possible (énigme) : même principe, mais sous forme d'énigme et non de charade.

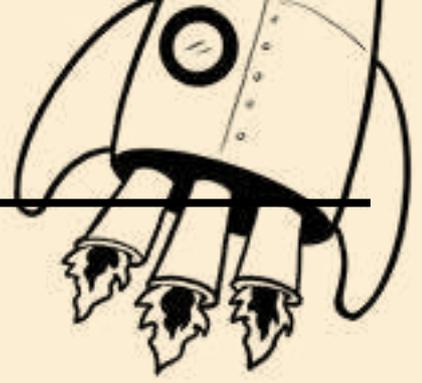
### Salle du vaisseau :

- Minimal (casse-tête) : le joueur doit rédiger un message codé en morse depuis son vaisseau, afin d'alerter la terre des mauvaises intentions de ces aliens. Il devra alors s'y prendre en morse, en pressant plus ou moins longtemps la barre espace pour coder ce dernier.
- Si possible (mini-jeu) : le joueur doit faire exploser son vaisseau (et celui des aliens par la même occasion) pour la survie de l'espèce humaine, en reproduisant un enchaînement de couleur de plus en plus dur 3 fois de suite sans se tromper, sous le principe du jeu « Simon ».

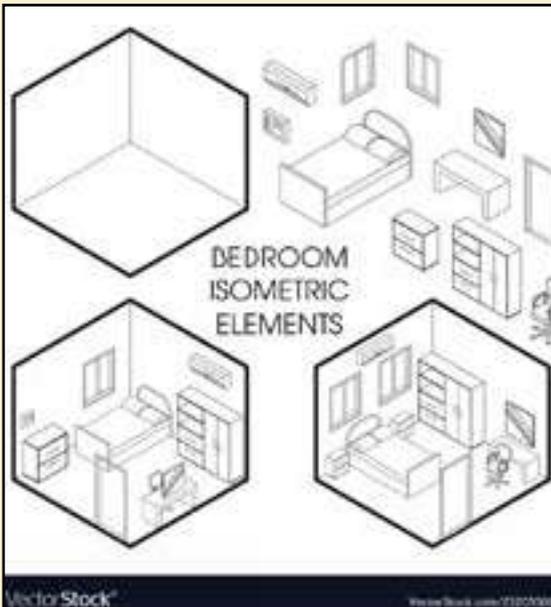
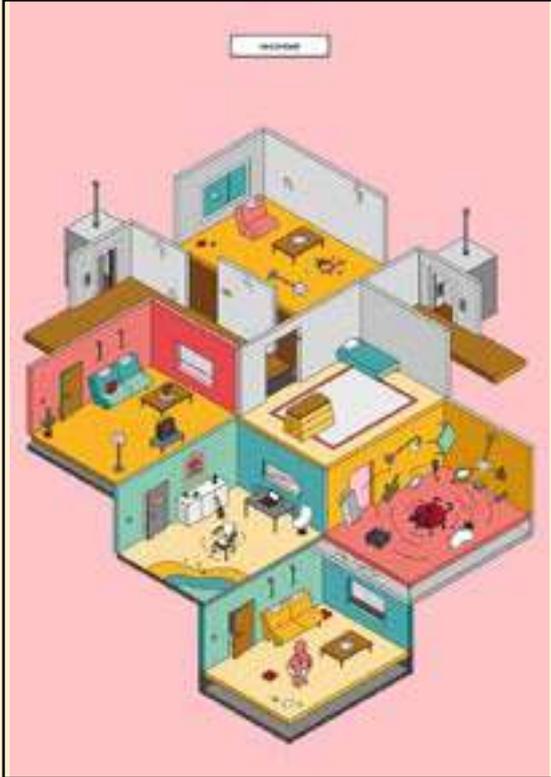
## INSPIRATION LOGO :



# MOODBOARD



STYLE DE PIÈCES :



SOURCE : PINTEREST.COM

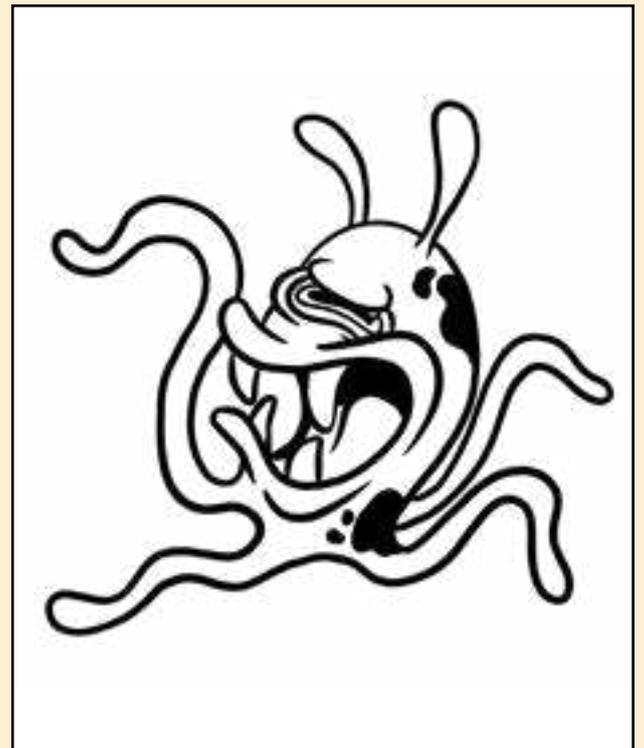
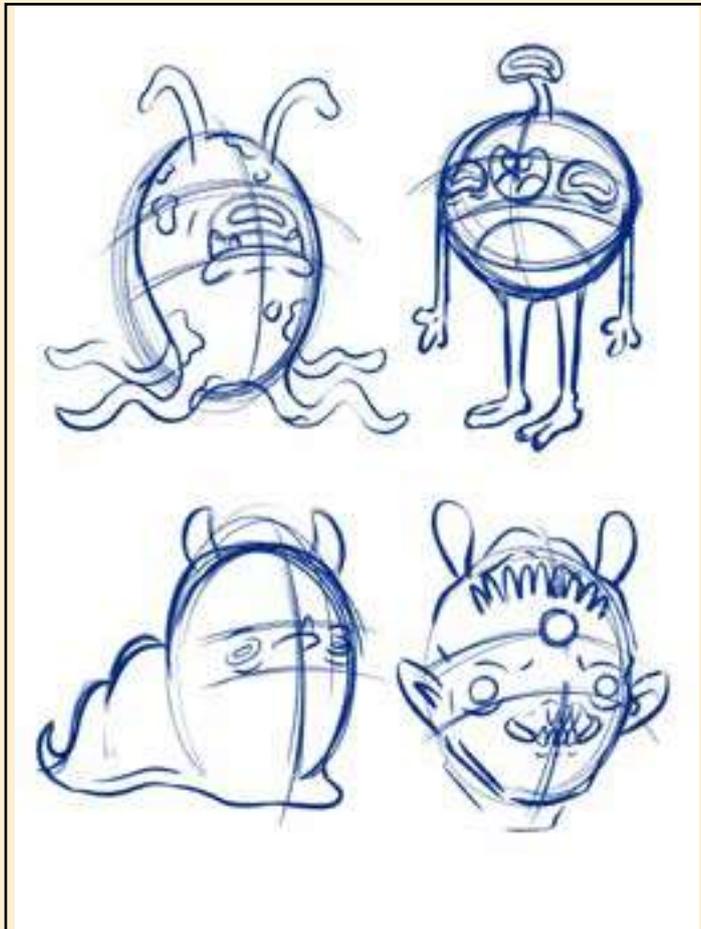


**PALETTE DE COULEURS :**

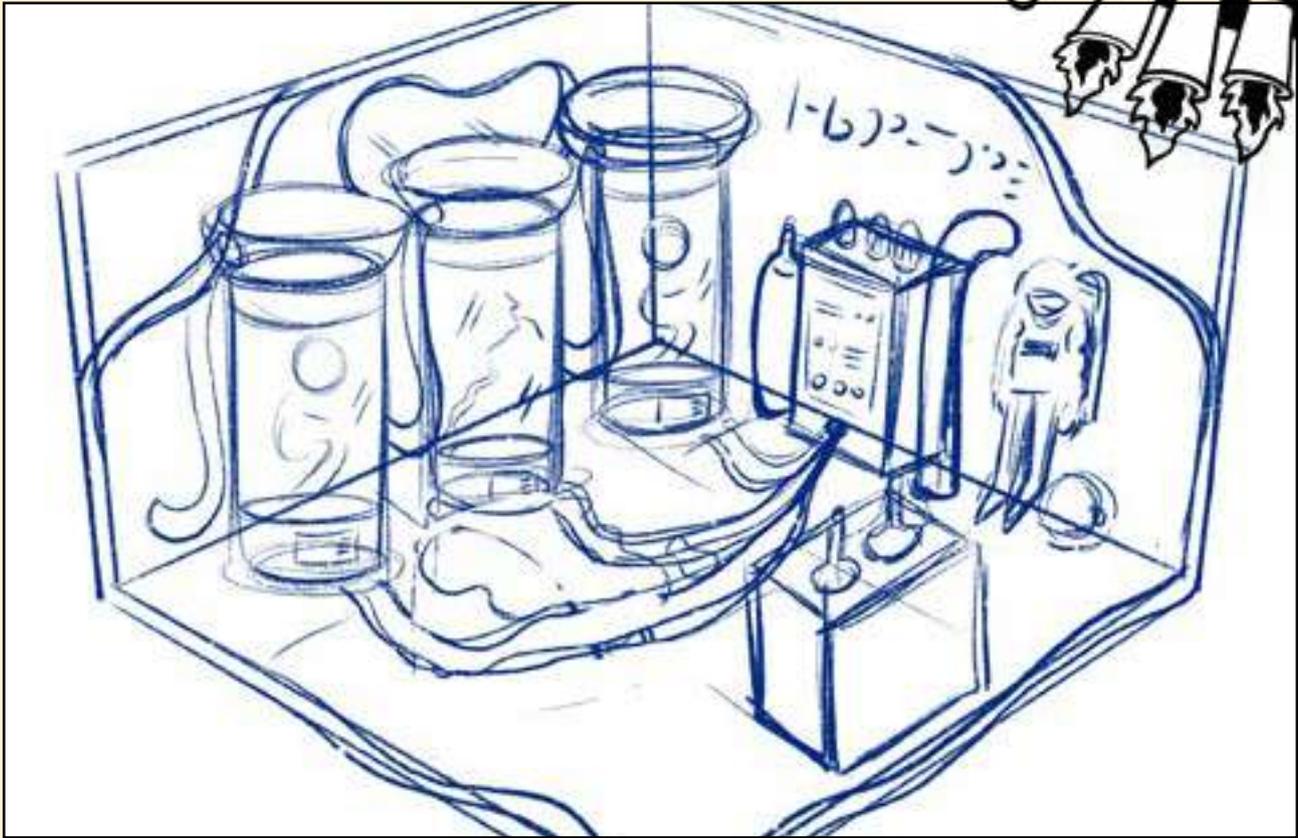
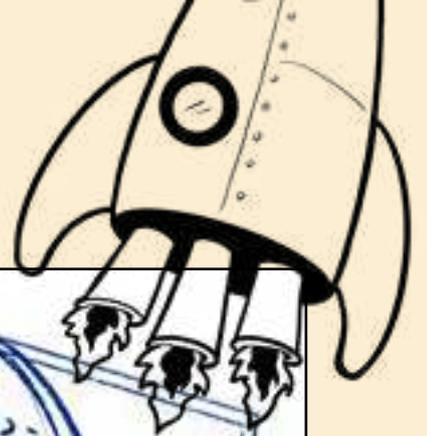


**CROQUIS :**

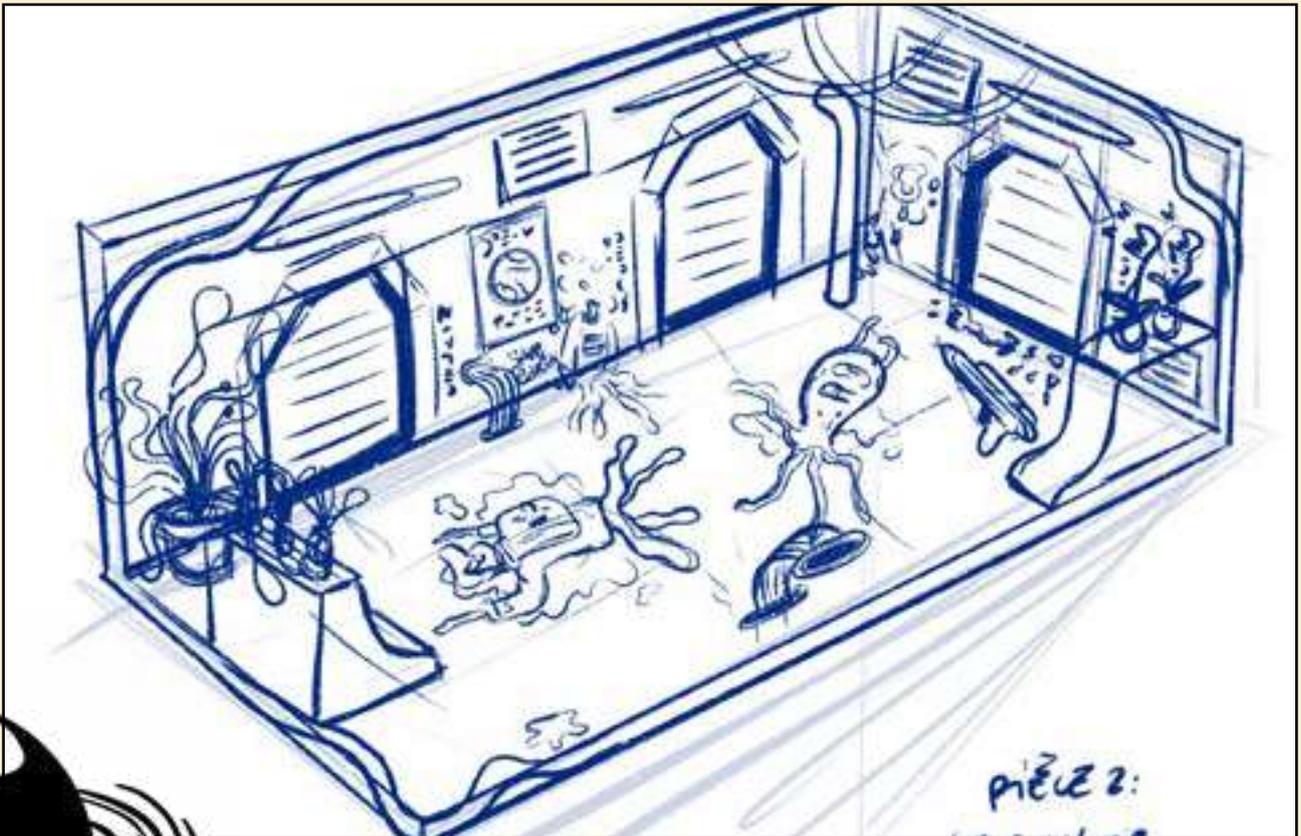
**PERSONNAGES :**



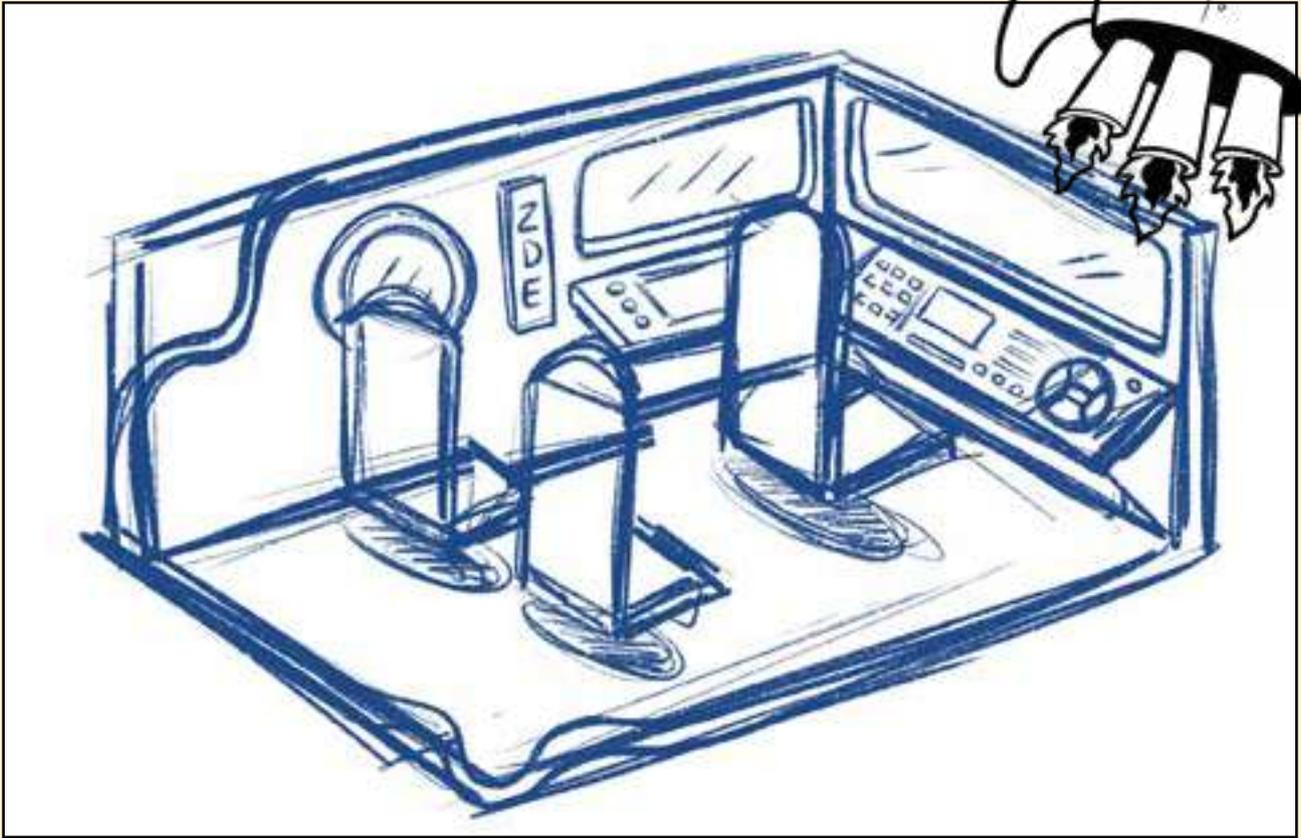
**Laboratoire :**



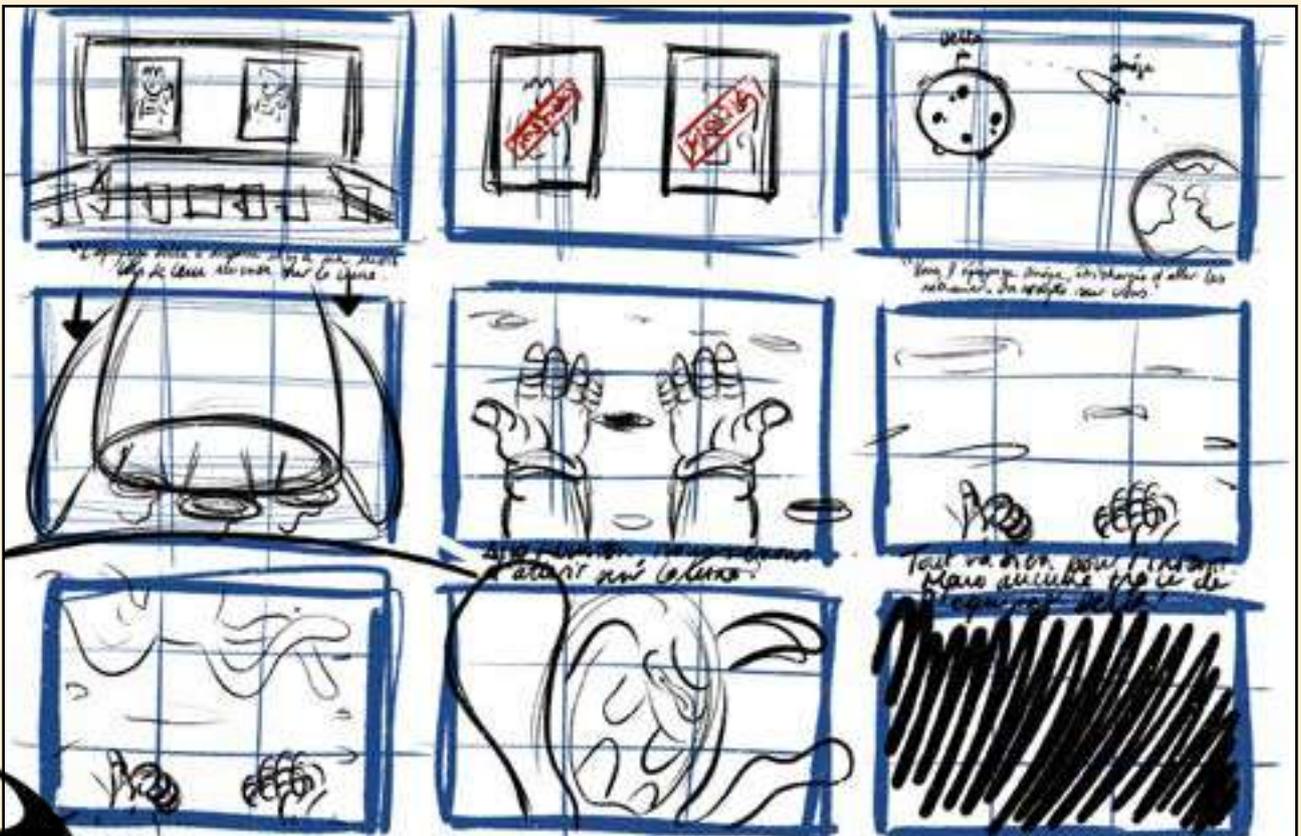
**COULOIR :**



**VAISSEAU :**



**DIAPORAMA DÉBUT :**





## SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES



Utilisation des localStorage / de la librairie JQuery, GSAP etc...  
Fait pour être joué sur ordinateur sur un navigateur

## LOGICIELS UTILISÉS



## INTÉRACTIVITÉ

### DIFFÉRENTES POSSIBILITÉS D'INTERACTION DU JOUEUR

- Lancer le jeu
- Passer les illustrations des diaporamas à son rythme
- Cliquer sur des éléments du décor (qu'ils soient utiles ou non)
- Faire les mini-jeux
- etc...



# ÉLÉMENTS DE PRODUCTION

## PROTOTYPE MINIMAL

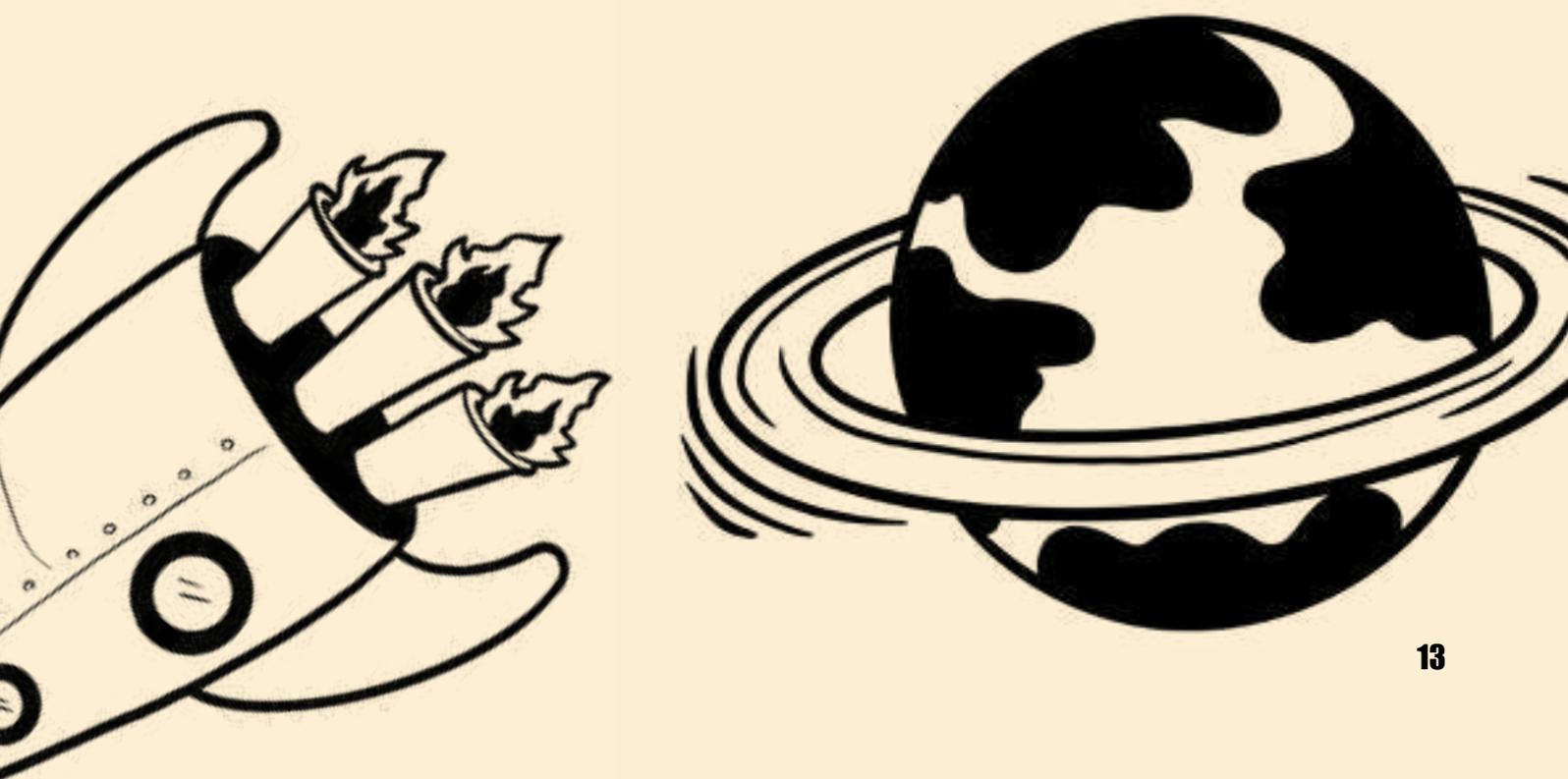
Dans cette version minimale, le jeu sera composé des mini-jeux déjà expliqués ci-dessus. Pour la bande sonore, il n'y aura qu'une ambiance sonore, il n'y aura pas de voix off. Les explications se feront en bulle de dialogue que le joueur devra lire. De plus, il y aura un timer de 7 minutes qui s'activera dès que le joueur réussira la première pièce.

## PROTOTYPE MAXIMAL

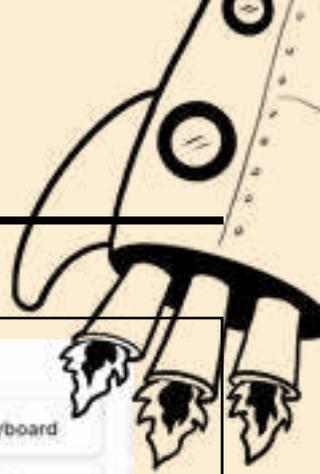
Dans cette version maximale, un jeu similaire à « Water Sort Puzzle » s'ajoutera à la première pièce. Pour la bande sonore, en plus de l'ambiance sonore, il y aura une voix off, celle du personnage Jim. À cela, s'ajoute, des bulles de dialogue que le joueur devra lire.

# AMBIANCES ET ENVIRONNEMENT SONORE

Le personnage principal est enfermé dans un vaisseau alien alors pour illustrer cela, le jeu comportera une musique oppressante et en fond, il y a aura des bruits organiques et mécaniques pour représenter les aliens et donner l'impression qu'ils ne sont pas loin. Au fil du jeu, des sons vont s'ajouter, le timer, le bruit des aliens se fera de plus en plus fort. On pourrait également entendre la respiration du personnage s'intensifier.



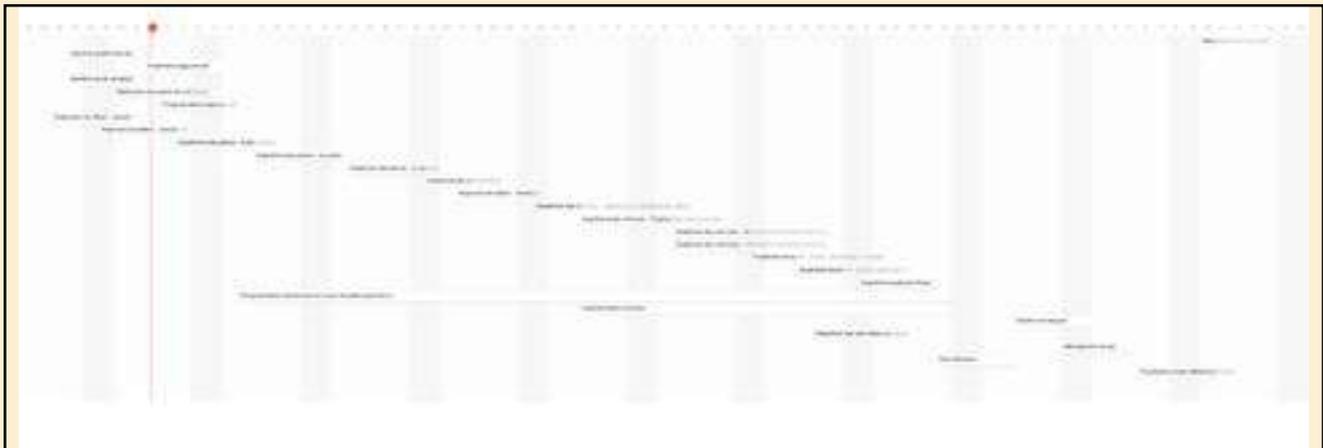
# ÉCHÉANCIER



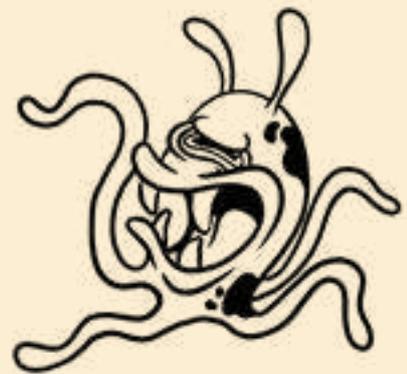
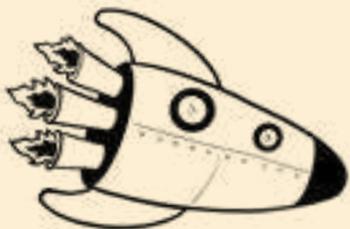
Fait 4	A faire 20	En cours 2
esquisse graphismes jeu	Graphisme des pièces - le vaisseau	Diaporama du début - storyboard
Diaporama du début - scénario	Graphisme des mini jeux - Énigme alien pièce (couloir)	Graphisme des personnages
Scénario jeu et synopsis	Graphisme page accueil	+ Nouvelle page
Réalisation document de conception	Programmation page accueil	
+ Nouvelle page	Diaporama du début - réalisation	
	Graphisme des pièces - le laboratoire	
	Graphisme des pièces - le couloir	
	Graphisme des mini jeux - objets pour la bombe pièce (labo)	
	Graphisme des mini jeux - Morse pour contacter la terre (vaisseau)	
	Graphisme des minis jeux - Disposition couleurs jeu Simon pour exploser vaisseau (vaisseau)	
	Graphisme explosion finale	
	Graphisme écran fin - écran « dommage » essayer	
	Graphisme écran fin - écran « bien joué ! »	
	Programmation mini jeux	
	Programmation histoire (qu'est ce qui se passe quand je click là ? - changement de pièces...)	
	Gestion des bogues	
	Test utilisateur	
	Hébergement du jeu	
	Intégration des sons et/ou musiques	
	Finalisation projet (détails extérieurs)	



↳ Hébergement du jeu	A Fery / Mathias
↳ Gestion des bogues	A Fery / Mathias
↳ Programmation histoire (qu'est ce qui se passe quand je click à ? - changement de pièces...)	A Fery / Mathias
↳ Programmation mini jeu	A Fery / Mathias
↳ Programmation page accueil	A Fery / Mathias
↳ Finalisation projet (détails extérieurs)	A Fery / Mathias
↳ Graphisme des mini jeux - Disposition couleurs jeu Simon pour exploser vaisseau (vaisseau)	A Fery / Rachel
↳ Graphisme des mini jeux - objets pour la bombe piece (labe)	A Fery / Rachel
↳ Scénario jeu et synopsis	Fat / Rachel / Mathias / Nicolas
↳ Réalisation document de conception	Fat / Mathias / Rachel / Nicolas
↳ Test utilisateur	A Fery / Mathias / Rachel / Nicolas
↳ Diaporama de début - scénario	Fat / Mathias / Rachel / Nicolas
↳ Intégration des sons et/ou musicales	A Fery / Nicolas / Rachel
↳ Graphisme écran fin - écran « bien joué ! »	A Fery / Rachel / Nicolas
↳ Graphisme écran fin - écran « dommage » essayer	A Fery / Rachel / Nicolas
↳ Graphisme des mini jeux - Énigme alien pièce (couloir)	A Fery / Rachel / Nicolas
↳ Graphisme des pièces - le vaisseau	A Fery / Rachel / Nicolas
↳ Graphisme des pièces - le laboratoire	A Fery / Rachel / Nicolas
↳ requête graphismes jeu	Fat / Nicolas
↳ Graphisme explosion finale	A Fery / Nicolas
↳ Graphisme des mini jeux - Morse pour contacter la terre (vaisseau)	A Fery / Nicolas
↳ Graphisme des personnages	Grégoire / Nicolas
↳ Diaporama de début - réalisation	A Fery / Nicolas
↳ Diaporama de début - storyboard	Grégoire / Nicolas
↳ Graphisme page accueil	A Fery / Nicolas
↳ Graphisme des pieces - le couloir	A Fery / Nicolas / Rachel
↳ Date rendu final du projet	



**POUR VOIR LA CHRONOLOGIE DE PLUS PRÈS CLIQUEZ SUR CE [LIEN](#) !**





**LES ZINZINS DE  
L'ESPACE VOUS  
REMERCIENT  
POUR VOTRE  
LECTURE !**

