

Projet de Jeu : « I-Spying »

1

**GENEVIEVE TEDDY
MASTER 2 IM – IAMI
UNIVERSITÉ PAUL SABATIER**

Plan

2

- **But du jeu**
- **Etat de l'art**
- **Scénario**
- **Design**
- **Les interfaces**
- **Mode de commandes**
- **Développement**
- **Marketing**

But du Jeu

3

- **Ludique :**
 - Jouer l'espion
 - Infiltration pure
 - Corruption
 - Basé sur le relationnel
 - ...
- **Prototype : tester le marché!!!**

Etat de l'art

4

- FPS ayant pour thème l'espionnage :

James bond 007

The Stalin Subway



- Inspiré de livre : « Paranoïa » de Joseph Finder

- <http://www.paranoianovel.com/>

Scénario

5

- Vous êtes les Smith, un couple de professionnel spécialisé dans l'espionnage industriel.
- Vous travaillez en « freelance » pour des compagnies sans scrupules souhaitant se faire une place sur le marché.
- Vos objectifs, vous faire embaucher dans des entreprises rivales de celle de votre employeur et réaliser la mission qu'on vous a donné.


Scénario

6

- **Les missions de bases sont :**
 - Récupérer / détruire des données importantes.
 - Ralentir la productivité de l'entreprise.
 - Faire virer un employé dans le but de se venger (ancien employé de votre employeur) ou de le faire embauché par votre employeur (employé très talentueux).

Scénario

7

- **Avant la mission (commun à toutes les missions):**
 - Votre employeur vous donne votre mission et des informations (de types personnelles) sur certaines personnes de l'entreprise ciblée.
 - Ces informations vous serviront lors des discussions avec les personnages du jeu afin de gagner leur confiance (leur amour même) dans le but de pouvoir les manipuler ou leur soutirer des informations.
 - Une fois la mission détaillée il faut se faire embaucher par l'entreprise  passer l'entretien!!!

Scénario

8

- Pour l'entretien selon les informations reçu dernièrement vous devez « construire » votre personnage :
 - Choix de la fille ou du garçon (voir les deux) selon la mission
 - Déguiser votre personnage à la « Sims » (vêtements, coiffure, ...)



Scénario

9

- **Lors de l'entretien :**
 - Questions générales : réponses à choix multiples
 - Questions techniques : QTE
 - Succès : début de la mission
 - Echec : mission suivante

Scénario

10

- **Récupérer / détruire des données importantes :**
 - Travailler dans le but de gagner la confiance des collègues et du patron
 - Draguer des collègues ou faire ami/ami pour soutirer des informations.
 - Pirater le poste d'un collègue.
 - Ecouter aux portes.
 - ...

Scénario

11

- **Ralentir la productivité de l'entreprise :**
 - Créer une tension au sein de l'entreprise (raconter des bobards, des informations privées aux personnes qui ne fallait pas,...)
 - Envoyer de faux mails, voler les courriers ou dossiers importants de vos collègues.
 - Effacer des données.
 - ...

Scénario

12

- **Faire virer un employé :**
 - Faire des coups foireux et faire accuser cet employé
 - Ralentir son travail, pirater sa machine
 - Détruire sa crédibilité (raconter des bobards,...)
 - Lui envoyer des faux mails (boulot, menace, ...)
 - ...

Design

13

- **Support : Xbox 360, Playstation 3**
- **Structures :**
 - Spatiale : intérieur des entreprises (espaces fermés uniquement)
 - Temporelle : de nos jours
 - Narrative : voir scénario
- **forte interactivité avec le décor :**
prendre / utiliser / allumer / éteindre
- **Possibilité du mode coopératif**

Design : graphisme

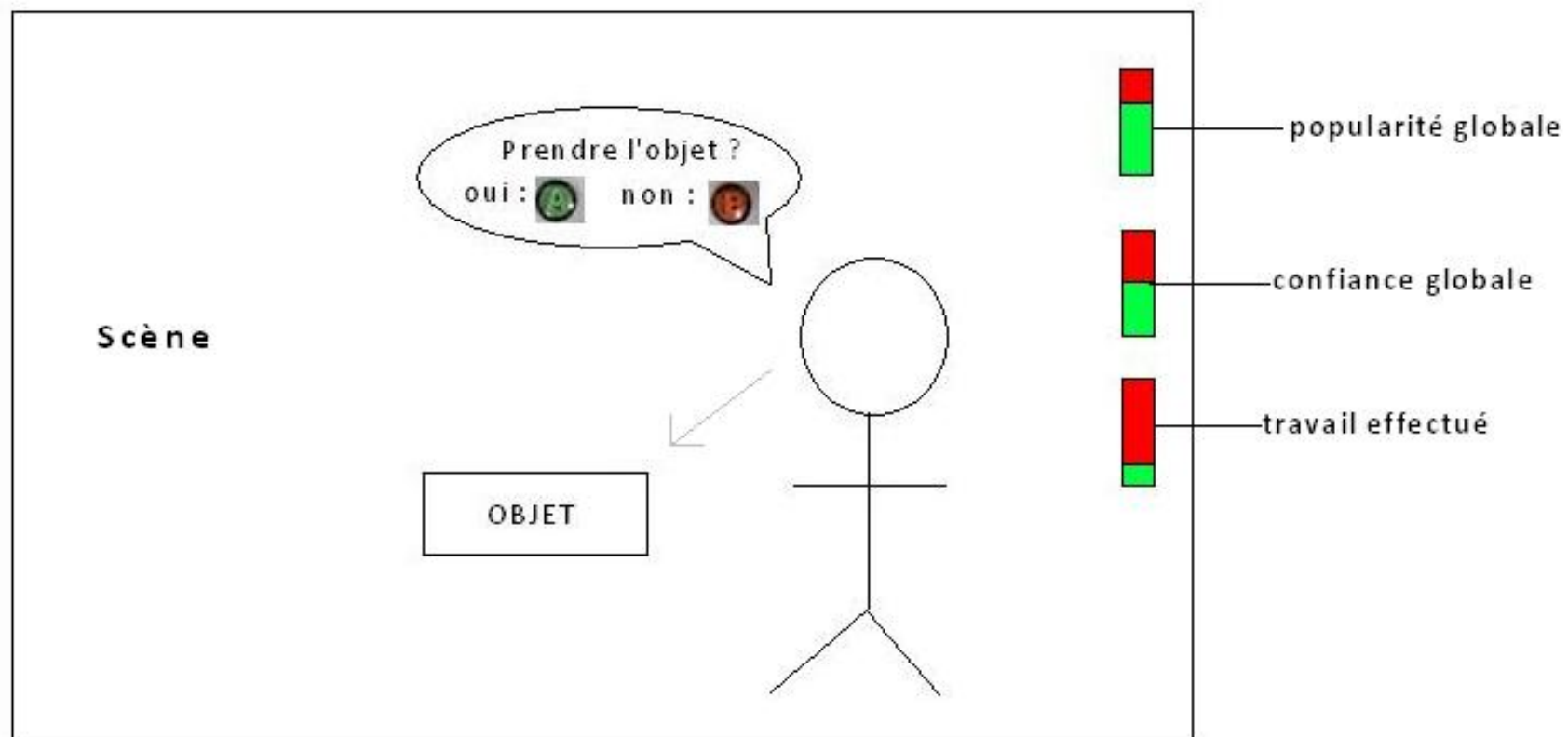
14

- **Style graphique à la « Splinter Cell : Conviction » :**
 - Moteur graphique assez simple
 - Moins de détails
 - Sans effets spéciaux
 - Espaces fermés



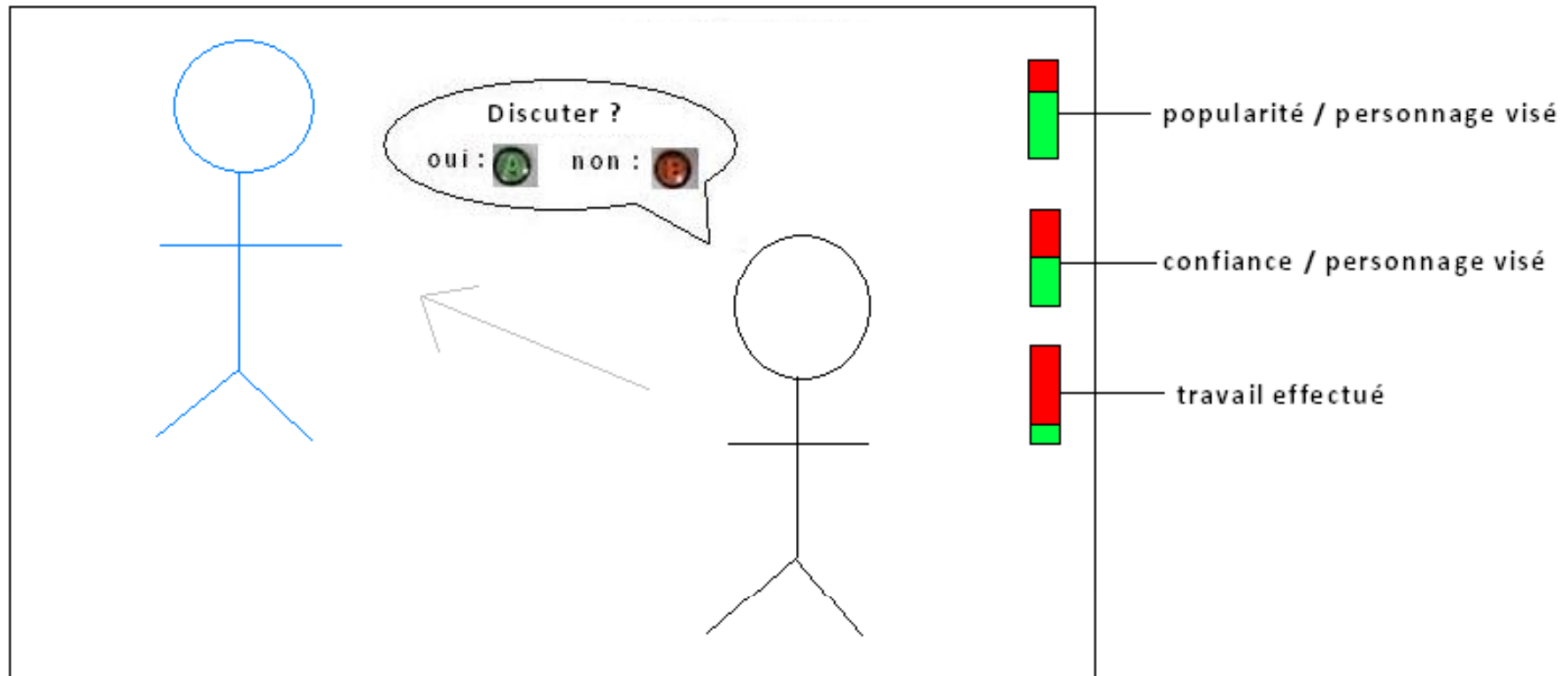
Les interfaces : avec l'environnement

15



Les interfaces : avec un personnage

16



Les interfaces : dialogues

17

Scène

Ce que dit le personnage

Choix de réponse 1



Choix de réponse 2



Choix de réponse 3



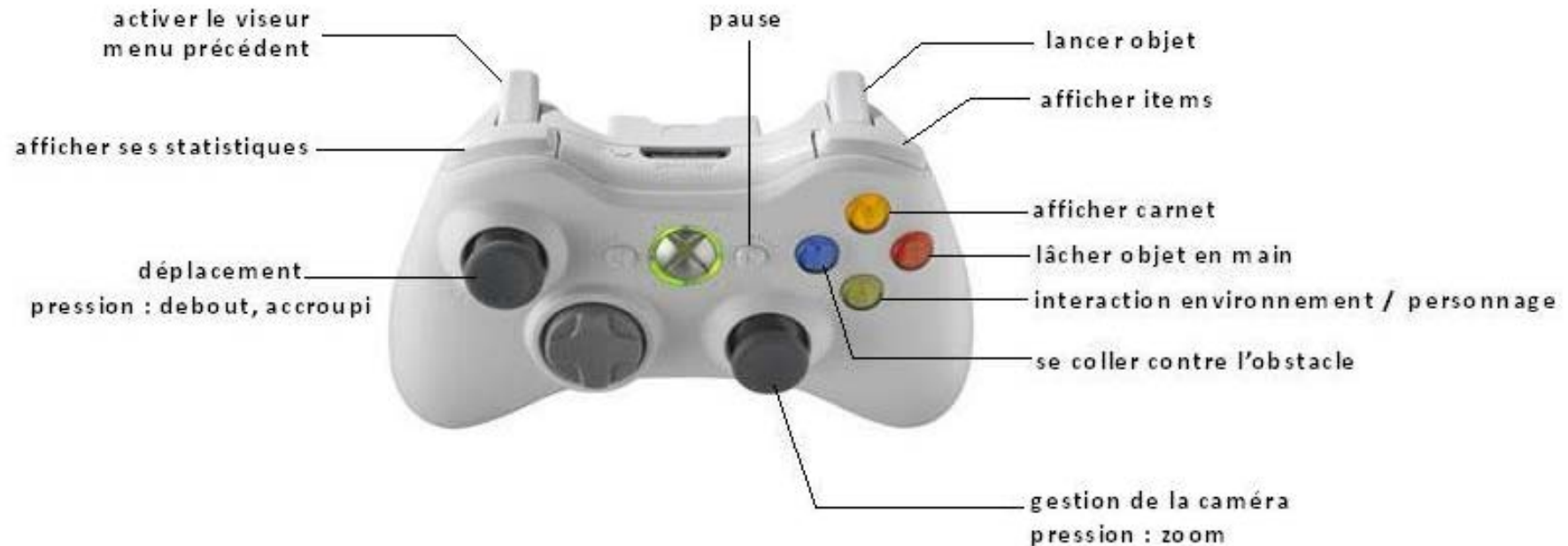
Choix de réponse 4



Mode de commandes

18

- Déplacement à la « FPS », vue à la 3^{ème} personne



Développement

19

- **Equipe de 20 personnes à 2500€ / mois**
- **Durée :**
 - 12-18 mois pour une plateforme
 - 6 mois pour la 2^{ème}
- **Coût développement :**
 - 600 000 – 900 000 €
 - + 300 000 €
 - Coût total de développement : 1 400 00€
- **Coût total (+pub, ...) : 2 000 000 €**


Marketing : la cible

20

- **Marché : Etats-Unis, Europe (25 millions de consoles)**
- **Cible :**
 - Age : 15-35 ans
 - Sexe : indifférent
 - Catégorie socio - professionnel : indifférent
 - Qualité requise : un peu d'expérience des FPS consoles
- **Objectif de vente : 200 000 exemplaires**

Marketing : le prix de vente

21

- Un jeu « next-gen » coûte 65 € pour 12 à 20 Millions d'euros de développement selon Brian Farrell, directeur exécutif de THQ.
- Selon le président de NAMCO Takeo Takasu, un jeu « next-gen » doit se vendre à 500 000 exemplaires pour être rentable.
-  prix de 30 € :
 - 6 000 000 € de chiffres d'affaires
 - Des bénéfices!

Sources

22

- <http://www.paranoianovel.com/>
- http://www.jeux-france.com/blog184223_Koopa
- <http://www.gamekult.com/>
- <http://images.google.fr/>

FIN