



Dossier de présentation

Mise à jour	Date
1.0	26/04/08
1.1	20/05/08

Sommaire

Introduction

- 1) Arcancia Project
 - a. L'historique
 - b. Les objectifs
 - c. Les valeurs

- 2) Le projet
 - a. L'organisation
 - b. La communication
 - c. La licence art libre

- 3) Les perspectives
 - a. Une immersion dans le milieu du jeu vidéo
 - b. Un coté professionnel non négligeable
 - c. Une passion avant tout



Liens :

<http://www.arcancia-pc.com>

<http://arcancia.azureforum.com>



Introduction

De nos jours, de nombreuses personnes veulent participer au milieu du jeu vidéo, à savoir créer leur jeu. Mais il est très difficile de se retrouver devant tant de choses à découvrir, à faire et à refaire. Seul ou à plusieurs, la création d'un jeu vidéo nécessite beaucoup de qualités et de compétences. Attention, ce dossier ne se veut pas être un document de référence. Des centaines de sites comportent des informations très intéressantes. Ce dossier a 3 objectifs : aider les personnes un peu perdues à avoir un fil directeur, aider le projet Arcancia à recruter et à fidéliser, et aider à redonner une meilleure image du projet amateur.

Synopsis

Le jeu se définit comme un Action-RPG. Son cadre correspond à la terre dans un futur lointain (5022), les conditions d'existences seront devenues difficiles. Le joueur incarnera un personnage appartenant à l'Elite de la société Arcancienne marqué par une organisation militaire. Cette mégalopole est en partie gérée par une IA, Nozomi3022, ayant pour principale mission la sauvegarde de l'Homme. Le joueur au travers de la progression de son personnage et l'exploration du vaste monde, découvrira les desseins de Nozomi3022.

Le gameplay se veut être libre. Ainsi, Le joueur sera en forte interaction avec l'univers d'Arcancia, de même que sa grande liberté d'action le placera au centre du jeu. Par exemple, tout ce qui touche son personnage (puissance des sorts, de l'équipement...) sera modifiable selon sa manière de jouer.

Outre la découverte de la mégalopole Arcancia, joyau technologique, et des intrigues qui s'y déroulent, le joueur par l'exploration active de ce monde rencontrera trois autres peuples aux cultures singulières avec lesquelles il devra composer afin d'atteindre ses buts. Lui seul décidera alors par ses choix, de la destinée des derniers hommes.

1) Arcancia Project

a. L'historique



Le projet a démarré début 2007. A cette époque, une petite équipe a commencé à élaborer les bases du projet en créant les repères nécessaires pour le travail à distance.

En juillet 2007, le projet Gnoll nous a rejoints. Utilisant le moteur graphique Ogre Engine et codé en C++, Gnoll souhaite contribuer au monde de l'open source des jeux vidéos en étant libre.

<http://www.gnoll.org>

Bien sur, nous avons rencontré beaucoup de difficultés dans la gestion de projet. Après vents et marées, des démissions, des remerciements, des moments de doute et des surprises, nous avons réussi à garder un cap et établir une structure assez solide.

b. Les objectifs

Nous souhaitons créer un jeu vidéo d'Action RPG en 3D sur PC. Cela nécessitera plusieurs mois, voire plusieurs années. Nous en sommes conscients.

Nous voulons également nous montrer comme exemple pour donner une meilleure structure au projet amateur en général. Les jeux libres seront aux jeux privés comme les logiciels libres sont aux logiciels privés.

c. Les valeurs

L'innovation est une valeur que nous respectons et exerçons autant que possible. Innover en termes de conception, de programmation et de création. Mais innover aussi dans la manière de travailler, de recruter, de communiquer. Nous voulons une dynamique globale qui avance de part et d'autre dans une même direction. Celle du progrès.

2) Le projet

a. L'organisation



L'organigramme

Le chef de projet s'occupe essentiellement du management, de la logistique et de la communication. Il interfère très peu sur le contenu. Chaque section possède son propre lead, responsable de son pôle. Les décisions dans chaque pôle ont une assez grande marge de manœuvre. La communication inter-pôle est primordiale pour résoudre les problèmes rapidement. D'où une certaine transparence interne.

Le système de cycle (6 mois)

Faire un jeu est long. Pour donner des délais, et garder une motivation par les résultats, nous avons préféré découper le projet en cycle de 6 mois. Un cycle correspond à l'élaboration d'une démo, une suite d'épisodes pour faire le jeu.

Le système de recrutement

Tous les membres utilisent leur temps libre pour travailler au projet. Nous avons donc élaboré

plusieurs modes de recrutement en recopiant le système de l'entreprise (CDD, CDI, intérim...). Les personnes voulant s'adonner à 10 jours ou à plusieurs mois sont donc les bienvenues. Toute disponibilité aura sa proportion d'implication.

b. La communication

Nous disposons de plusieurs moyens pour travailler à distance. MSN, Forum, Skype... Le travail se fait essentiellement par Internet. Les rencontres réelles ne sont pour le moment pas la priorité, vu que les membres sont éparpillés à travers le monde.

c. La licence art libre copyleft

Nous tenons beaucoup à cette licence, qui permet de conserver les ressources, mais aussi de recruter plus facilement. Toute personne entrant dans le projet se doit d'accepter et de respecter cette licence.

<http://artlibre.org/>

3) Les perspectives

a. Une immersion dans le milieu du jeu vidéo

Ce projet permet de faire découvrir aux initiés l'autre côté des jeux vidéo. Comprendre les contraintes, les différents processus à mettre en œuvre ainsi que le travail en équipe pour créer un jeu sont une véritable expérience pour qui veut créer son jeu plus tard.

b. Un coté professionnel non négligeable

Nous voulons trouver un équilibre entre les avantages d'un travail collaboratif amateur et les méthodes professionnelles existantes. Plusieurs optimisations sont faites régulièrement pour permettre aux membres de se concentrer sur leurs tâches et de ne pas se perdre facilement.

c. Une passion avant tout

Nous recherchons des passionnés avant tout. Bien que nous visions plus tard de passer en professionnel, le projet est non rémunéré. Nous ne recrutons que des bénévoles.