

Chef de projet :  
LASCAUX Alexandre

Tuteur :  
NOBECOURT Jérôme

Brainstorm Studio

# Cahier des charges

## Oradour : Souvenirs d'un rescapé

Jeu Vidéo Narratif

Dut MMI 2018-2019

# Sommaire

<b>I. Pitch</b> .....	3
Présentation du projet : .....	3
La problématique : .....	4
Les cibles : .....	4
Les objectifs du projet : .....	5
Le support de diffusion : .....	5
<b>II. Brainstorm Studio</b> .....	6
Présentation de l'agence : .....	6
L'équipe : .....	6
Explication du nom : .....	7
Nos valeurs : .....	8
Ebauche du logo : .....	9
Logo final : .....	10
<b>III. Le projet Oradour : Souvenirs d'un rescapé</b> .....	11
Description détaillée du projet : .....	11
Nos ambitions : .....	12
Notre volonté : .....	12
L'originalité : .....	13
Les sources d'inspiration : .....	14
Les contraintes : .....	18
<b>IV. Stratégie de Communication</b> .....	20
Description des cibles : .....	20
Le modèle économique du projet : .....	22
Campagne de communication : .....	23
<b>V. Conclusion</b> .....	25
<b>VI. Glossaire</b> .....	26
<b>VII. Webographie</b> .....	28
<b>Annexe 1 : Scénario du jeu</b> .....	29
<b>Annexe 2 : Maquette du site Brainstorm Studio</b> .....	33
<b>Annexe 3 : Planning</b> .....	34
<b>Annexe 4 : Planche tendance</b> .....	37
<b>Tâches</b> : .....	39

# Pitch

## Présentation du projet :

Notre projet multimédia prend la forme d'un jeu vidéo narratif et interactif, mélangeant aventure et réflexion dans un univers sombre. Il est basé sur des faits réels de la seconde guerre mondiale et prend le point de vue d'un enfant.

Notre inspiration vient de l'histoire du village d'Oradour-sur-Glane qui a été massacré en 1944 par des soldats nazis. C'est de là que vient le titre du jeu "Oradour : Souvenirs d'un rescapé".

Les niveaux sont inspirés de ce qui s'est véritablement passé lors de la journée du 10 juin 1944, celle du massacre. Le joueur incarne un enfant qui se réveille dans les bois sans souvenir et découvre son village en cendres. Il tentera de recouvrer la mémoire en explorant le village afin de comprendre ce qui lui est arrivé. Le but du jeu est de trouver un chemin et de décrypter des codes pour comprendre l'histoire. Dans le deuxième niveau, le joueur sera plongé dans les souvenirs de l'enfant, il revivra les événements de la veille et devra se cacher des nazis. Le dernier niveau se déroule dans l'église où ont été brûlés vifs les femmes et enfants du village. L'enfant devra fouiller dans ses souvenirs pour trouver un moyen de s'échapper.

# Pitch

## La problématique :

Comment peut-on raconter l'histoire d'Oradour-sur-Glane à travers un jeu vidéo ?

## Les cibles :

Étant donné l'aspect violent qu'aura le jeu, il sera destiné à un public relativement mature. Nous comptons d'ailleurs lui donner la **classification PEGI 18\*** (déconseillé aux moins de 18 ans). De plus, il s'agit un **jeu indépendant**, les joueurs devront donc être familiers avec ce type de jeu.

*\*voir glossaire(26-27)*

# Pitch

## Les objectifs du projet :

Notre objectif est en premier lieu d'informer le public sur le massacre du village d'Oradour-sur-Glane. Nous voulons le sensibiliser en stimulant sa curiosité pour ensuite le confronter à la réalité de la guerre et aux événements qu'ont vécu les civils lors de ce massacre.

## Le support de diffusion :

Notre jeu sera disponible sur ordinateur sous forme dématérialisée car nous ciblons les joueurs amateurs de jeux indépendants donc habitués à des jeux sur ordinateur.

# Brainstorm Studio

## Présentation de l'agence :

Brainstorm Studio est une **start-up\*** française de développement et de distribution de jeux vidéo indépendants créée en 2018 par des étudiants en seconde année de DUT MMI. Nous sommes une équipe de joueurs passionnés et nous développons nous-mêmes nos jeux dans des univers que nous créons de toutes pièces. Nous souhaitons offrir des expériences de jeu uniques aux fans de jeux vidéo qui partagent les mêmes valeurs que nous.

## L'équipe :

L'agence Brainstorm Studio est une équipe constituée de 7 étudiants :

- BOYAVAL Maeva - Programmeuse / chef Programmation
- DE ALMEIDA Kévin - Communicant / chef Communication
- DOS RAMOS Thibault - Programmeur
- GAY Delphine - Communicante
- GOSSELIN Emma - Infographiste
- LASCAUX Alexandre - Programmeur / chef de projet
- MICHEL Rudy - Infographiste / chef Infographie

# Brainstorm Studio

## Explication du nom :

Le nom de notre agence représente bien la philosophie de notre équipe qui est très adepte de ce genre d'exercice. En effet, afin de nous permettre d'avancer dans notre projet et pour que tout le monde puisse prendre la parole, nous faisons régulièrement des "brainstormings". Cet exercice nous a permis de communiquer plus facilement entre nous et de trouver les idées principales de notre jeu. Il nous semblait donc évident de prendre ce nom car il représente notre image de groupe.

# Brainstorm Studio

## Nos valeurs :

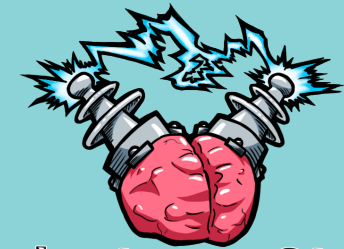
Nous voulons partager notre passion commune qui est celle des jeux vidéo et permettre une immersion totale des joueurs dans l'univers de notre jeu.

Notre but est de leur offrir une expérience de jeu mémorable et de leur faire découvrir des faits historiques à travers le jeu "Oradour : Souvenirs d'un rescapé". Nous croyons que les jeux vidéo peuvent sensibiliser les joueurs et les mener à des réflexions. Nous avons donc choisi des événements réels de la seconde guerre mondiale afin de leur faire prendre conscience (et à nous aussi) des atrocités humaines commises durant cette période.

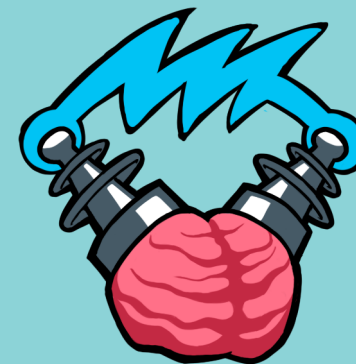
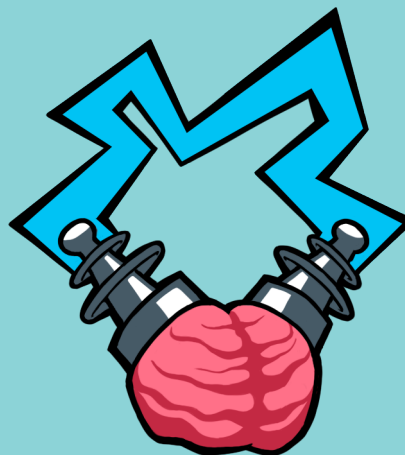
# Brainstorm Studio

## Ebauche du logo :

Le logo de l'agence est une référence directe au nom de l'entreprise ("Brain" = cerveau "Storm" = orage) et représente un cerveau avec des antennes qui lancent des éclairs. Ces dernières représentent notre capacité à canaliser nos idées et à les connecter. Quant au cerveau, il représente notre pensée commune.

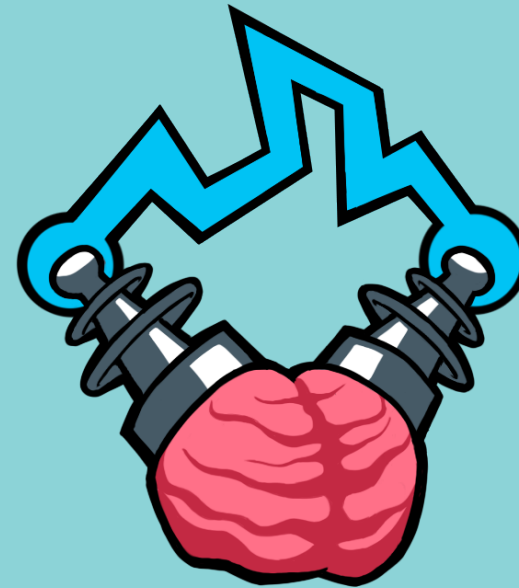


**Brainstorm Studio**



# Brainstorm Studio

## Logo final :



Pour le logo final, nous avons choisi une représentation moins illustrative et plus simplifiée par rapport aux versions précédentes. La coloration avec des couleurs vives, les ombres tranchées et les reflets blancs donnent un aspect cartoon au logo. Cet aspect est renforcé par un contour noir épais. Nous avons également choisi de retirer la baseline qui devient au final un élément graphique à part car le logo se suffit à lui-même pour incarner l'entreprise et sa philosophie.

# Le projet Oradour

## Description détaillée du projet :

“Oradour : Souvenirs d'un rescapé” est un jeu vidéo d'aventure et de réflexion narratif basé sur des faits survenus durant la journée du 10 juin 1944 à Oradour-sur-Glane (Nouvelle-Aquitaine).

Le jeu retrace l'histoire d'un enfant se réveillant dans une forêt un matin et découvrant son village pillé et brûlé la veille. Il est amnésique suite à une mauvaise chute et doit donc enquêter pour retrouver la mémoire et ainsi découvrir ce qu'il s'est passé la veille.

Le jeu est constitué de 3 niveaux en 2D. Le joueur doit incarner le jeune enfant dans la quête de ses souvenirs et peut se déplacer de droite à gauche sur l'ensemble du niveau. Il peut aussi sauter et interagir avec certains objets, ce qui est nécessaire dans la résolution d'énigmes ou bien dans la recherche de contenus complémentaires. Le joueur peut interagir avec les objets grâce aux touches claviers d'ordinateur.

Le jeu propose de nombreuses énigmes tout au long de ses niveaux. Ces énigmes sont des énigmes “de plateforme”, c'est-à-dire que le joueur doit s'aider des objets présents dans son environnement pour avancer dans le jeu. Afin de donner une dimension historique à notre jeu, le joueur peut ramasser divers documents et images d'archives en explorant le décor. Ces images représentent le village d'Oradour-sur-Glane avant et après le massacre par une division SS. Ces documents ne sont pas nécessaires à la progression du joueur, autrement dit le jeu peut être fini sans les avoir récupérés. Ce sont donc des bonus pour les joueurs voulant découvrir plus en détail l'univers de notre jeu.

# Le projet Oradour

## Nos ambitions :

A travers ce jeu, nous avons envie de faire découvrir une partie de l'Histoire qui n'est pas connue de tous : l'histoire du village d'Oradour-sur-Glane. Ce jeu s'inspire librement de cette tragédie pour montrer l'horreur de cette journée ainsi que les événements vécus par les habitants. Notre jeu ne cachera pas cette violence, elle sera visible et audible au premier plan. L'ambition du jeu est de montrer au joueur, sans filtre, la violence et le chaos de cette journée.

## Notre volonté :

Notre jeu traite du massacre par les nazis d'un village peuplé de civils innocents durant la période de l'occupation allemande en France. C'est un sujet sensible qui s'inscrit donc dans un devoir de mémoire et rend hommage aux victimes de ce massacre en dénonçant les coupables.

# Le projet Oradour

## L'originalité :

Notre jeux possède de nombreuses particularités qui font son originalité. Il est inspiré librement d'un événement historique, celui du massacre d'Oradour-sur-Glane. Nous reprenons ces faits pour créer une histoire et transporter le joueur au coeur même de l'Histoire. Notre jeu reprend aussi le décor du village d'Oradour-sur-Glane à partir de recherches de photographie.

# Le projet Oradour

## Les sources d'inspiration :

Pour notre projet, nous possédons 3 grandes sources d'inspiration qui sont pour nous des exemples au niveau du style graphique. Ces 3 jeux possèdent des éléments que nous voulons avoir pour notre jeu :

# Le projet Oradour

## Les sources d'inspiration :

"Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre", Ubisoft (2014) : Nous avons pris ce jeu comme source d'inspiration pour l'ambiance et les émotions suscitées, le traitement graphique des couleurs et de la texture mais aussi pour sa narration. Nous voulons des couleurs désaturées pour créer un univers macabre et triste avec un traitement graphique où l'on peut voir la touche graphique des artistes. Le tout renforcé par un jeu sans dialogues, juste quelque voix et musique pour l'ambiance sonore.



# Le projet Oradour

## Les sources d'inspiration :

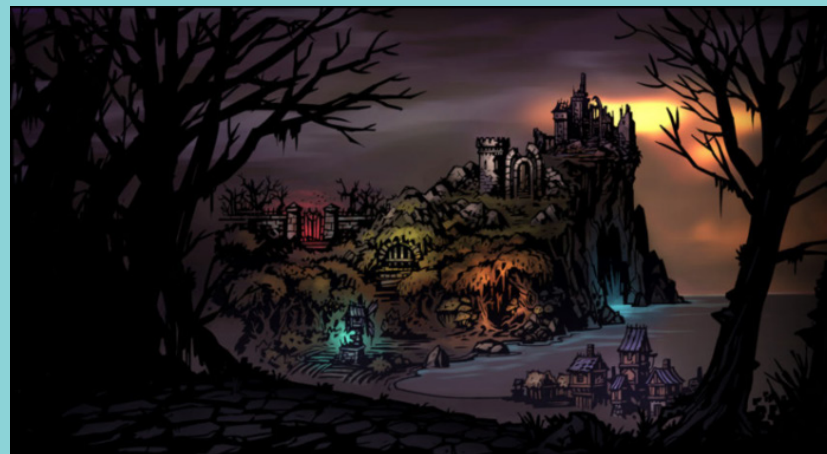
"Limbo", Playdead (2010) : Pour sa profondeur de champ et le système de couches successives de décor lors du **scrolling horizontal**, mais principalement pour les effets de particules. Le but est d'avoir plusieurs couches successives de décor avec une vitesse propre à chacune, ce qui va entraîner une sensation de perspective et d'immersion, le tout renforcé par des effets de particule au premier plan.



# Le projet Oradour

## Les sources d'inspiration :

"Darkest Dungeon" , Red Hook Studios (2016) : Nous voulons, comme dans ce jeu, un traitement graphique avec des contours pour nos personnages. Le but est de raconter une histoire comme dans une bande dessinée ou un comic avec un univers sombre.



# Le projet Oradour

## Les contraintes :

Comme notre jeu s'inspire d'un événement historique, nous devons tenir compte des contraintes historiques et géographiques du lieu et de l'époque. Nous devons donc respecter l'aspect des bâtiments importants et leur disposition dans le village d'Oradour-sur-Glane, ainsi que la manière dont les gens étaient habillés à l'époque et les équipements des soldats nazis. Le déroulement et la violence de l'attaque sont aussi à respecter afin de garder la crédibilité de notre univers.

De plus, certaines contraintes sont liées à notre jeu et à sa cohérence. L'histoire du jeu est linéaire, c'est-à-dire que le joueur n'a aucun choix à prendre durant les différents niveaux. Cette contrainte est en grosse partie due au scénario de l'histoire car les niveaux 2 et 3 se déroulent dans le passé. Il faut donc veiller à ne pas créer de **paradoxe temporel** ou inclure des éléments **anachroniques**.

Notre jeu est un jeu vidéo interactif à récit complet fermé (Cf. «La narrativité vidéoludique : une question narratologique», M.Marti). De ce fait, la narrativité repose sur l'idée d'une progression vers un but précis.

# Le projet Oradour

## Les contraintes :

De plus, le récit fermé impose un seul dénouement possible pour terminer le niveau et passer à l'étape suivante.

Le choix du support de diffusion est notamment important : les ordinateurs offrent une plus grande possibilités d'interaction grâce au clavier contrairement aux jeux mobiles.

# Stratégie de Communication

## Description des cibles :

Notre public principal est représenté par les joueurs ayant plus de 18 ans et plus particulièrement les amateurs de jeux vidéo indépendants. Étant donné la courte durée du jeu, il n'est pas obligé que les joueurs soient de très grands adeptes du genre ou qu'ils y passent énormément de temps.



# Stratégie de Communication

## Description des cibles :

Nos cibles secondaires sont représentées par les différentes communautés de joueurs en tout genre qui s'intéressent aux jeux vidéo narratifs et aux jeux se déroulant durant la Seconde Guerre Mondiale. Parmi ces cibles, nous avons aussi les personnes souhaitant seulement passer un peu de temps sur un jeu téléchargeable rapide ou qui veulent en savoir plus sur le massacre d'Oradour-sur-Glane.



## Stratégie de Communication

### Le modèle économique du projet :

Le modèle économique de notre jeu "Oradour : Souvenirs d'un rescapé" est un modèle traditionnel. Le jeu sera disponible à la vente unitaire sous sa forme dématérialisée et complète aux joueurs.

Étant donné que notre jeu sera vendu sous sa forme complète, aucun contenu additionnel payant ne sera proposé.

Aucune publicité sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, YouTube) n'est prévue pour faire la promotion du jeu. L'essentiel de la communication sera effectué sur les réseaux sociaux du jeu en lui-même.

Pour publier notre jeu, nous nous tournerons vers Steam ou une autre plate-forme de publication de jeux indépendants.

# Stratégie de Communication

## Campagne de communication :

Le but de notre campagne de communication est de fidéliser les joueurs au site internet et réseaux sociaux de l'agence ainsi que de l'informer sur l'état d'avancement du projet. Ce projet est également un moyen de faire connaître notre agence car c'est notre premier jeu.

La communication de notre jeu se fait sur 2 axes principaux :

- Un site en ligne qui est notre outil général. Ce site permet de tenir le public informé de l'avancée du jeu ainsi que quelques ébauches de dessins et de courts extraits de gameplay grâce à une **newsletter**. Cette partie du site a pour but d'inciter le public à s'intéresser à notre jeu en donnant une idée de son aspect et de son ambiance.

# Stratégie de Communication

## Campagne de communication :

- Les réseaux sociaux tels que Facebook, Twitter et Instagram qui permettent aux personnes intéressées de soutenir le projet en s'abonnant à la page et de former une communauté autour du jeu. Cette communauté est importante car les personnes peuvent communiquer entre elles et exprimer ainsi leurs attentes du jeu. Ces réseaux sociaux permettent aussi de mettre en avant le site pour y diriger le public afin qu'il puisse bénéficier de plus d'informations. De plus, il permet de dialoguer plus librement avec la communauté et de garder une proximité avec les joueurs. Sur la page Facebook, nous comptons publier des messages destinés aux abonnés sur l'avancement du jeu ou la sortie prochaine d'une version beta. Sur Instagram, nous comptons publier des captures du jeu et des **artworks**. La page Twitter sert à renvoyer les abonnés sur notre site Internet.

# Conclusion

Notre projet "Oradour : Souvenirs d'un rescapé" est un jeu vidéo d'aventure et de réflexion narratif basé sur des faits survenus durant la journée du 10 juin 1944 à Oradour-sur-Glane. Ce jeu s'inscrit dans une volonté de rendre hommage aux victimes de la tragédie du 10 juin 1944. La dimension historique est une démarche de devoir de mémoire car nous voulons informer le joueur des événements survenus.

# Glossaire

- **Anachronisme** : Erreur de chronologie qui consiste à y placer un concept ou un objet qui n'existait pas encore à l'époque illustrée par l'oeuvre.
- **Artwork** : Oeuvre créée par un artiste, généralement un dessin ou une photo.
- **Classification PEGI 18 (ou Pan European Game Information)** : Voir site [pegi.info/fr](http://pegi.info/fr)
- **Jeu indépendant** : Jeu vidéo créé indépendamment du soutien financier d'une entreprise d'édition, développé par une équipe qui conserve son indépendance de créativité.
- **Newsletter** : Lettre d'information reçue par courrier électronique qui informe et résume l'activité d'un organisme ou l'état d'avancement d'un projet.
- **Paradoxe temporel** : C'est un paradoxe concernant le temps, l'écoulement du temps ou les conséquences fictives du voyage dans le temps. Dans notre cas, le joueur revit des événements qui se sont déjà passés, mais il ne peut pas s'écarter du chemin prédéfini que nous lui donnons. Par exemple, si le joueur doit déplacer une caisse dans le niveau du passé, cette caisse se trouve dans le niveau du présent à l'endroit où elle est déplacée. De plus, le personnage qu'interprète le joueur ne peut pas mourir dans un niveau du passé sinon il n'existerait pas dans le niveau du présent.

# Glossaire

- **Scrolling horizontal (ou défilement horizontal)** : désigne l'action du gameplay qui est perçue par le joueur depuis une caméra en vue de côté. Le personnage que contrôle le joueur doit se déplacer de gauche à droite (ou de droite à gauche) pour atteindre ses objectifs. Parmi les jeux vidéo à défilement horizontal les plus connus, on retrouve la saga "Super Mario Bros", "Sonic" et plus récemment, "Limbo" et "Soldats inconnus : Mémoires de la Grande Guerre".
- **Start-up** : Entreprise innovante dans le domaine de l'informatique et de l'internet. Sa phase de recherche et de développement de produits, de test d'idées, de validation de technologie ou de modèle économique est plus longue. Sa taille, son nombre d'employés et son budget sont très souvent réduits.

# Webographie/ Bibliographie

- "Visibilité, marketing, créativité... Les défis du jeu vidéo indé", Cyrielle Maurice (30/03/2018):  
<https://www.stereolux.org/blog/visibilite-marketing-creativite-les-defis-du-jeu-video-inde>
- "La narrativité vidéoludique : une question narratologique", Marc Marti :  
<https://journals.openedition.org/narratologie/7009>
- "Comment concilier narration et jeu vidéo", Benjamin Hoguet (16/01/2017) :  
<http://www.benhoguet.com/concilier-narration-jeu-video/>
- Livre "Le Jeu Vidéo Indépendant En 2015: Portraits de Créateurs", William Bertin, 2016

# Annexe 1

## Scénario du jeu

### Niveau 1 : 11 juin 1944 (matin)

Au matin du 11 juin 1944, un petit garçon se réveille dans une forêt. Il est seul, allongé au sol, et ne se souvient plus des événements qui l'ont conduit ici. Voyant de la fumée dans le ciel en direction de son village, il décide de s'y rendre à pied afin de trouver une explication.

À son arrivée, il découvre son village en ruine. Les maisons sont effondrées et brûlées, les habitants sont tous mort fusillés, pendus ou eux-mêmes brûlés. L'enfant ne trouve pas ses parents parmi les victimes et décide donc d'aller voir sa maison. Il découvre une fois arrivé qu'elle a été brûlée elle aussi. L'enfant rentre dans sa maison et commence à recouvrer la mémoire.

# Annexe 1

## Scénario du jeu

### Niveau 2 : 10 juin 1944 (début après-midi)

L'enfant mange avec ses parents dans la cuisine de sa maison quand ils entendent des coups de feu suivis de cris. Les parents, intrigués et soucieux de protéger leur enfant, décident de sortir de la maison afin de voir ce qui se passe. Ils sortent en fermant la porte et tombent nez à nez avec deux soldats SS qui les maîtrisent. L'un d'eux essaie d'enfoncer la porte de la maison afin de la fouiller et récupérer d'éventuels fuyards. Le garçon pousse un meuble contre la porte pour retarder l'entrée du soldat, déplace le tapis se trouvant dans le salon et ouvre la trappe située en dessous afin de se cacher. Le soldat SS finit par défoncer la porte, fouille la maison de fond en comble et trouve la trappe où le garçon s'est caché.

Il prend alors l'enfant sur son dos et le transporte dehors en direction de l'église du village. Une fois devant l'église, le soldat jette l'enfant à l'intérieur et referme la porte.

# Annexe 1

## Scénario du jeu

### Niveau 3 : 10 juin 1944 (début après-midi)

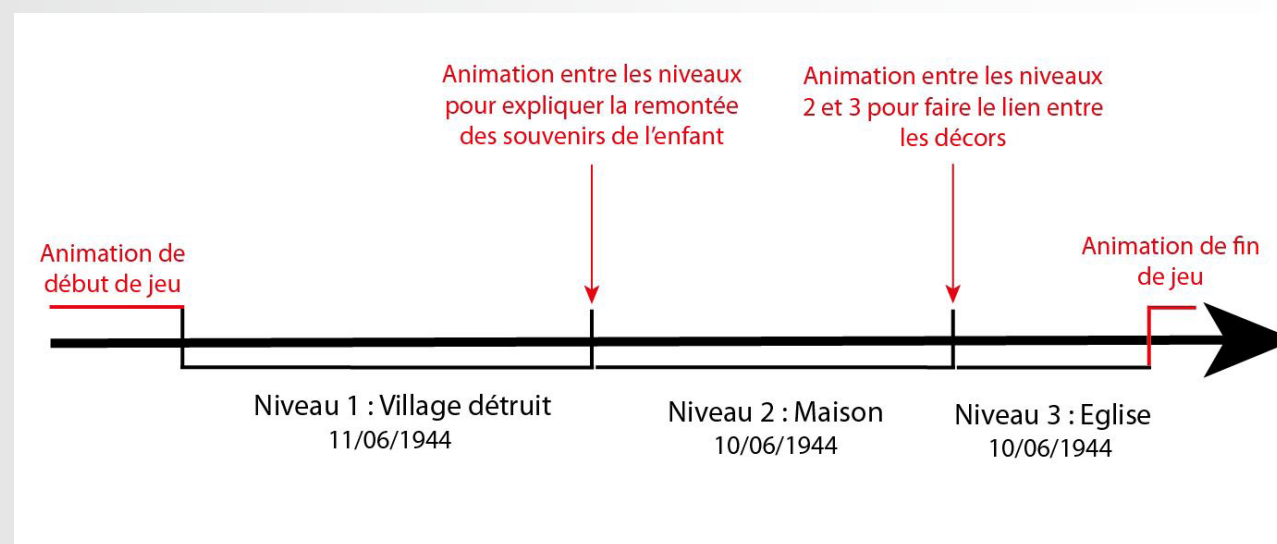
A l'intérieur de l'église, l'enfant découvre les femmes et les autres enfants de son village. Il remarque aussi la présence d'une énorme boîte au centre du bâtiment. Le mécanisme de la boîte s'enclenche et du gaz asphyxiant commence à se disperser. Un dysfonctionnement enflamme le gaz et l'ensemble explose et crée un incendie généralisé. Très vite, l'enfant doit trouver une solution pour sortir de l'église afin de ne pas finir brûlé ou asphyxié.

Une fois sorti de l'église par une des fenêtres situées à l'arrière du bâtiment, l'enfant se retrouve face à un soldat SS qui le laisse s'enfuir par la forêt. Lors de sa fuite, l'enfant tombe sur une pierre et perd connaissance.

# Annexe 1

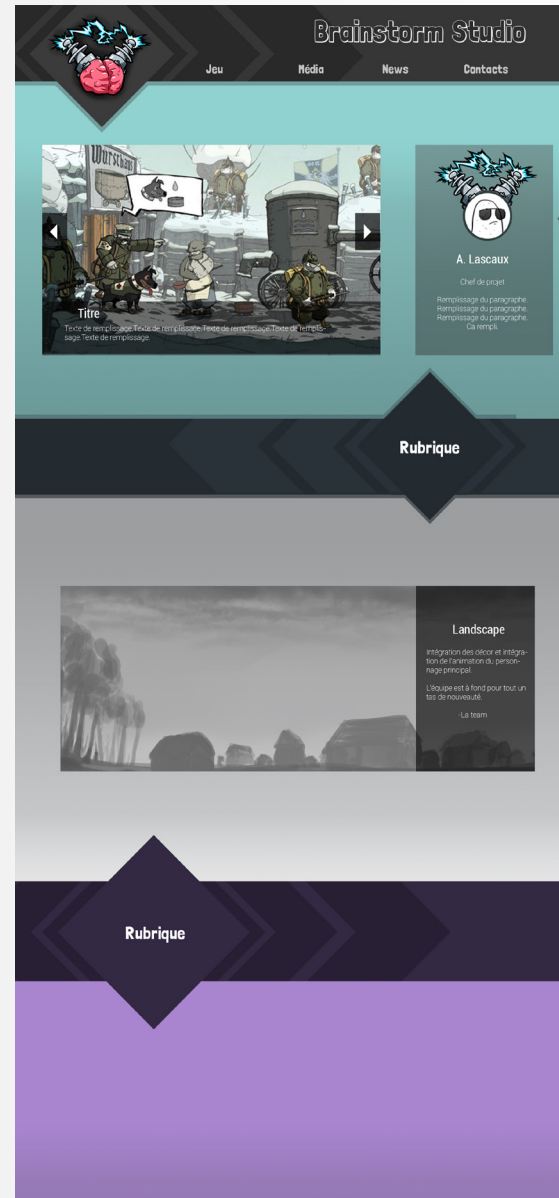
## Scénario du jeu

Frise chronologique du jeu :



# Maquette du site Brainstorm Studio

## Annexe 2



**Annexe 3**

# **Planning prévisionnel**





## **Annexe 4**

# **Planche tendance**

# ORADOUR

#C60302

**TIZA**

18th Century

*Prof Jorge*

Times New Yorker

*Roman Antique*

A Font with Serifs



Sources  
d'inspiration



Cibles



# Tâches

## Répartition des tâches dans la conception du cahier des charges :

- **Création du gabarit et du design et de la page de garde :** GOSSELIN Emma & MICHEL Rudy
- **Rédaction du Pitch :** Le groupe Brainstorm Studio
- **Rédaction de la partie Brainstorm Studio :** DE ALMEIDA Kévin & DOS RAMOS Thibaut
- **Rédaction de la partie du projet Oradour :** DE ALMEIDA Kévin, LASCAUX Alexandre & MICHEL Rudy
- **Rédaction de la partie stratégie de communication :** BOYAVAL Maeva, DE ALMEIDA Kévin & GAY Delphine
- **Vérification et relecture :** BOYAVAL Maeva, DE ALMEIDA Kévin & LASCAUX Alexandre