



Rapport de stage

Nicolas BABERIAN

Remerciements



Je tiens à remercier tout d'abord Olivier Gaudino, mon tuteur de stage. Il m'a permis d'apprendre beaucoup de choses, et m'a fait confiance très rapidement. Tout au long de mon stage, il s'est révélé être très pédagogue et toujours très disponible. Je remercie aussi Pascal Stradella et Pierre Mousson de m'avoir accueilli au sein de leur société.

D'autre part, je tiens à remercier les équipes avec lesquelles j'ai travaillé sur les différents projets, car ils m'ont très bien accueilli et intégré. Je remercie chaleureusement : Laurent Chartrey, Pacôme Magnin et Sébastien Reggazoni pour leur apports en connaissances techniques et leur bonne humeur, de même que Jean-Marie Godeau, Gael Chaize et Yann Le Pon du département graphisme, Christophe Garner et Pascal Cammisotto du département Game Design.

Enfin, je remercie Risa Cohen, de m'avoir fait connaître la société Phoenix.

Synthèse

J'ai eu la chance d'effectuer mon stage de 4ème et dernière année à l'IIM dans la société Phoenix, développeur de jeux vidéos.

Les objectifs de mon stage furent :

- Découvrir un domaine d'activité que je ne connaissais qu'en tant que consommateur.
- Acquérir de nouvelles méthodologies de travail issues du jeu vidéo
(domaine d'activité dans lequel la rigueur est plus qu'essentielle).
- Intégrer l'industrie du divertissement, domaine dans lequel je souhaite évoluer.

J'espère que ce rapport vous fera partager mon expérience durant ces quelques mois dans cette société.

Sommaire

1.0	Présentation de Phoenix	5
1.1	La société	6
1.2	Ligne éditoriale de Phoenix	6
1.21	Le graphisme	6
1.22	Le Game Play	7
1.3	Réalisations	7
1.4	L'origine de la société	8
1.41	Doki Denki	8
1.42	Historique Doki Denki	10
1.43	La chute de Doki Denki	12
2.0	Le marché du jeu vidéo	13
2.1	Le marché actuel	14
2.11	Le marché	14
2.12	La cible	14
2.2	Le marché futur	15
2.3	La concurrence	17
2.4	Les aides en France	18
2.5	L'enjeu de la R&D	18
3.0	Organisation de la société	19
3.1	Les pôles de compétence	20
3.11	Présentation des pôles de compétence	21
3.12	Organisation en Pool	22
3.2	La gestion de production	23
3.21	Les outils de gestion de production	23
3.3	Les contraintes liées aux plateformes	24
3.31	Les jeux consoles	24
3.32	Les jeux PC	24
4.0	Mon rôle	25
4.1	Le rôle de chef de projet chez Phoenix	26
4.2	Localisation Winnie l'ourson PS2	27
4.3	Localisation Simulation de vie en entreprise PC	30
4.4	Simulation de vie en entreprise 2	33
5.0	Bilan et conclusion	36
5.1	Bilan Personnel	37
5.2	Bilan Professionnel	37
5.3	Le futur	37
6.0	Annexes	38

Tout les termes spécifiques sont expliqués dans la partie lexique des annexes.

1

Présentation de Phoenix

1.0 Présentation de Phoenix

1.1 La société



■ Siège social	:	11, avenue Albert Einstein 69100 Villeurbanne
■ SIRET	:	45311540400015
■ RCS	:	RCS Lyon B 453 115 404
■ Forme juridique	:	Société à responsabilité limitée
■ Capital	:	100,00 €
■ Code activité	:	921C - Production de films pour le cinéma
■ Immatriculation	:	19-04-2004
■ Nationalité	:	France
■ Gérant	:	M. MOUSSON Pierre

Nombre d'employés : 18 personnes en CDI / 18 personnes en CDD

Code NAF - 921 C Production de films pour le cinéma. Ce code NAF est en partie utilisé, car il permet d'employer des intermittents (animateurs, musiciens,...)

Phoenix est une société qui est rattaché à la holding Abell Entertainment. C'est la branche de la holding qui est spécialisée dans les jeux pour enfants, à partir de 3 ans, le coeur de cible étant les 6-12 ans. Le positionnement géographique étant essentiellement orienté vers l'Europe et les Etats-Unis.

1.2 Ligne éditoriale de Phoenix

Phoenix Interactive est un développeur de jeux vidéo pour enfants du preschool à la pré adolescence (3/6-6/10-8/12).

Les jeux sont développés dans un environnement cartoon.

La qualité des jeux est la priorité ; pour ce faire Phoenix Interactive utilise divers axes pour aboutir à un jeu dit « de qualité ».

Les 2 axes principaux sont le graphisme et le gameplay.

1.21 Le graphisme

La vocation première de la société était le graphisme (cf historique Doki Denki), et elle a acquis une solide notoriété sur le soin apporté aux visuels d'un jeu ou d'autre production (*Item du meilleur Habillage TV Europe toutes chaînes confondues câble et satellite pour la réalisation Fox Kids*).

D'autre part, Phoenix a réussi à fidéliser ses clients, ceci grâce au respect des chartes / licences qui lui sont confiées.

1.22 Le Game Play

Phoenix attache une grande attention au game design, il est considéré comme un métier à part entière. Le game designer est le « réalisateur » du jeu.

On peut dire que Phoenix Interactive est novatrice car elle a été parmi les premières à donner un vrai sens à ce métier.

Les mécanismes ludiques sont créés grâce à des études cognitives de haut niveau. Il y a une forte volonté de comprendre les besoins de l'enfant. Les jeux respectent, dans leur design, les grandes étapes du développement de l'enfant.

Des recherches cognitives sont réalisées par Phoenix Interactive, par la mise en place de protocole avec un chercheur dans le domaine de l'ergonomie, de la psychologie et de l'apprentissage :

- Étude du game pad qui devient le prolongement de la main de l'enfant.
- La courbe d'apprentissage très rapide.
- Une pédagogie adaptée en lui donnant ce dont il a besoin, par exemple, avec une IHM bien réglée (ce qui est le cas de la console).

D'autres informations s'ajoutent aux recherches faites par Phoenix Interactive, elles sont le fruit de partenariats. Sony Europe, Electronic Arts, Microsoft sont quelques-uns des partenaires de Phoenix Interactive. Ceci permet - entre autre - d'avoir des informations générant de l'innovation vers des jeux de qualité qui correspondront au mieux à la cible.

1.3 Réalisations

Réalisé en 2005

Winnie Rumbly Tumbly Adventure



Plate-forme : GameCube (NGC)
Date de sortie : 10 Mars 2005
Genre : Action-Aventure/Plates-formes
Editeur : Ubisoft
Distributeur : Ubisoft



Plate-forme : PlayStation 2 (PS2)
Date de sortie : 10 mars 2005
Genre : Action-Aventure/Plates-formes
Editeur : Ubisoft
Distributeur : Ubisoft



Simulation de vie en entreprise.*



Plate-forme : PC
Date de sortie : 11 Février 2005
Genre : Simulation de vie (licence)
Editeur : Indie Games
Distributeur : Nobilis

* Pour des raisons de confidentialité le titre du jeu ne peut être divulgué.

1.4 L'origine de la société

1.41 Doki Denki



Forme juridique : Société anonyme

Capital : 1 500 000,00 €

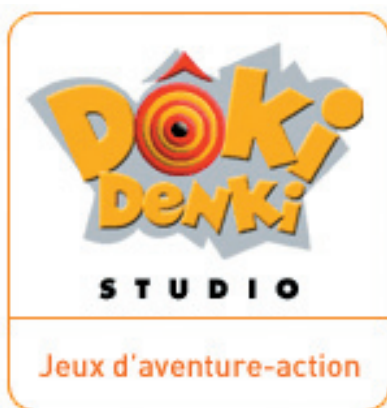
Doki Denki, en quelques mots :

- L'une des plus importantes structures indépendantes de création de jeux vidéo en Europe.
- 10 millions de jeux vendus dans le monde. (toutes plateformes confondues)
- Création de jeux à vocation grand public sur les segments de marché aventure/action et course.
- Technologie totalement multi plate-formes, dernières générations de consoles.
- Orientation internationale systématique dans le développement des projets.

Ses clients :

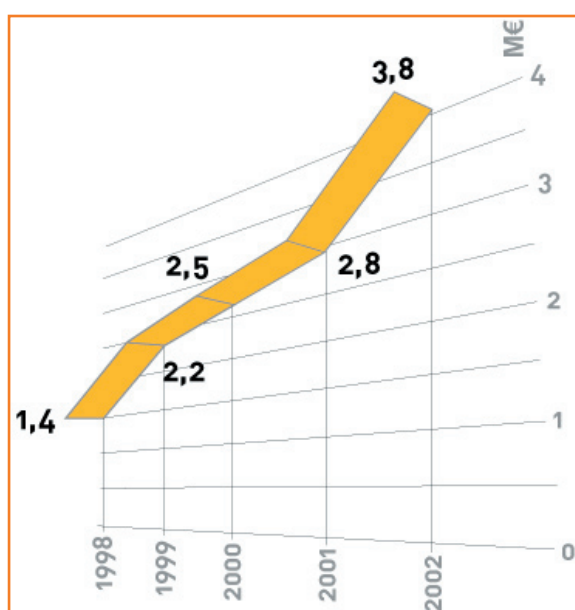
- Disney Interactive.
- Sony Computer Entertainment.
- Electronic Arts.
- Vivendi Universal Game.
- Take 2 Interactive.
- Ubisoft.
- Atari - Infogrames

Les 3 pôles de compétences



- DÔKI DENKI SA au capital de 1.695.534 € .
- DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL SAS au capital de 40.000 €.
- HELIOZO PRODUCTIONS sarl au capital de 7622,45 €.
- Effectif global de 65 personnes autour des 3 structures.

Evolution du CA



- CA 1998 et 1999 regroupés.
- CA 2000, 2001 et 2002 consolidés
- 90% de l'activité jeux vidéo (Dôki Denki et DSI)
- 10% de prestations 3D pour l'audiovisuel et des studios de développement de jeux externes (Heliozo Productions).

1.42 Historique Doki Denki

1995

Création de la société sous le nom de Héliovisions Productions dans l'objectif de développer des activités de réalisations audiovisuelles.

1997

Diversification de l'activité avec la création de la holding autour de 5 structures :

- Hélioland Holding
- Héliovisions Réalisation audiovisuelle / multimédia
- Héliogame Jeu vidéo
- Héliozo Prestation graphique et animation 3D audiovisuelle
- Hélioweb Design de sites Internet

1999

Premier jeu sur PlayStation : les Schtroumpfs pour Infogrames.

3 CD Rom ludo-éducatifs pour Vtech, leader mondial du jouet interactif.

Renforcement de la collaboration avec Fox Kids à un niveau européen.

2000

Concentration de l'activité principale sur le jeu vidéo, abandon progressif des activités de Héliovisions et Hélioweb. Héliogame devient Dôki Denki Studio: début de la collaboration avec Disney Interactive sur une de leur licence majeure : Winnie l'Ourson pour le développement de « La Chasse au Miel de Tigrou » sur PlayStation, Nintendo 64 et CD Rom PC.

Item du meilleur Habillage TV Europe toutes chaînes confondues câble et satellite pour la réalisation Fox Kids

2001

Renforcement de la collaboration avec Disney Interactive à travers le développement de 2 nouveaux jeux Playstation et CD Rom PC, « Winnie l'Ourson c'est la Récré » et « Peter Pan Aventures au Pays Imaginaire ».

Réalisation de diverses prestations d'animations pour différents éditeurs.

« La Chasse au Miel de Tigrou » est élu Meilleur Loisir Interactif pour Enfants par le BAFTA (British Academy of Film and Television Art) aux Interactive Entertainment Awards 2001.

2002

Fusion des différentes structures, passage en SA et augmentation du capital.

Renforcement de la relation privilégiée de Dôki Denki avec Disney Interactive sur la base d'un nouveau contrat de collaboration pour le développement d'un jeu sur nouvelle génération de consoles : GameCube, PlayStation2, Game Boy Advanced et sur CD Rom PC.

2003

Acquisition de la société de développement de renommée mondiale Delphine Software International qui devient une filiale à 100% de Dôki Denki SA et qui réalise une nouvelle version du très célèbre Moto Racer (6 millions de jeux déjà vendus dans le monde entier).

Réalisés en 2000

Les Schtroumpfs



Plate-forme : PSone (PS)
Genre : Action/Plates-formes
Développeur : Heliogames
Editeur : Infogrames Entertainment



Réalisés en 2000

Winnie l'Ourson : La chasse au miel de Tigrou



Plate-forme : PSone (PS)
Date de sortie : Décembre 2000 - 8 Novembre 2000 (USA)
Genre : Aventure
Editeur : Ubi Soft Entertainment



Plate-forme : Nintendo 64 (N64)
Date de sortie : 1 Novembre 2000 (USA)
Genre : Plates-formes
Editeur : Buena Vista Games (Disney Interactive)



Réalisés en 2001

Winnie l'Ourson : C'est la récré !



Plate-forme : PSone (PS)
Date de sortie : 21 Novembre 2001
Genre : Ludo-éducatif
Editeur : Buena Vista Games (Disney Interactive)

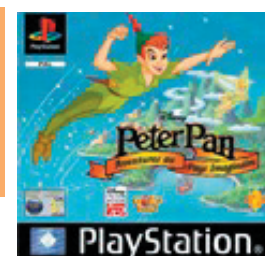


Réalisés en 2002

Peter Pan : Aventures au Pays Imaginaire



Plate-forme : PSone (PS)
Date de sortie : 7 Août 2002
Genre : Plates-formes
Editeur : Buena Vista Games (Disney Interactive)
Distributeur : Sony Computer Entertainment



Réalisés en 2003

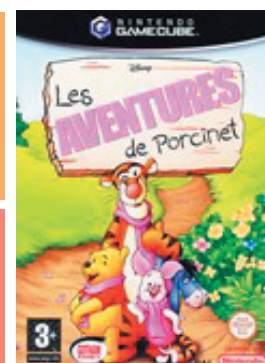
Les aventures de Porcinet



Plate-forme : GameCube (NGC)
Date de sortie : 17 Octobre 2003 - 19 Mars 2003 (USA)
Genre : Action-Aventure/Plates-formes
Editeur : Gotham Games
Distributeur : Take Two Interactive



Plate-forme : PlayStation 2 (PS2)
Date de sortie : 17 Octobre 2003 - 19 Mars 2003 (USA)
Genre : Action-Aventure/Plates-formes
Editeur : Gotham Games
Distributeur : Take Two Interactive

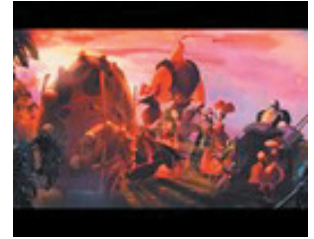


Projets non aboutis

Chasseurs de Dragons



Plate-forme : PlayStation 2 (PS2)
Genre : Action-Aventure
Thème : Heroïc-fantasy
Développeur : Doki Denki Studio
Editeur : Sony Computer Entertainment Europe



Moto Racer Traffic

Plate-forme : PlayStation 2 (PS2) / PC
Genre : Jeu de course
Thème : Simulation Moto
Développeur : Doki Denki Studio
Editeur : Vivendi



1.43 La chute de Doki Denki

Cette chute est due à des causes financières et juridiques.

Doki-Denki a opté pour une croissance externe, d'où l'achat de la société DSI qui possédait une ligne éditoriale différente. L'intérêt de cet investissement se basait principalement sur le rachat d'une licence : **Moto Racer**. Un jeu basé sur la licence était déjà en production, et ceci avec 2 partenaires de poids : **Sony et Vivendi**.

Vivendi a cassé le contrat avec DSI (détenue à 100% par Doki-Denki).

Cette affaire n'est pas terminée, la liquidation a été annoncée par la presse, Doki-Denki a porté plainte pour fin de contrat abusive.

Tous les directeurs de départements, auparavant employés par Doki-Denki, grâce à leurs talents, leurs savoirs et leur motivation ont trouvé un rapide rebond en remontant la société Phoenix Studio.

2

Le marché du jeu vidéo

2.0 Le marché du jeu vidéo

2.1 Le marché actuel

2.11 Le marché

Le marché du jeu vidéo est en constante croissance depuis ses débuts en 1962 avec Space Wars. Il représente un chiffre d'affaires de 18 milliards de dollars en 2003 et devrait continuer de croître de manière cyclique dans les années à venir.

En 2003, le chiffre d'affaires du jeu vidéo en France s'établissait autour de 891 millions €. Sur les vingt dernières années, la croissance est estimée à 13% par an, et à 56 % pour les exercices 2002 et 2001 comparés à celui de 2000.

Les jeux préférés des joueurs sont en premier lieu les jeux d'action et de combat, puis les jeux de rôle et d'aventure.

- Chiffre d'affaires mondial en 2003 : 18 milliards \$
- Chiffre d'affaires en France en 2003 : 891 millions €

A chaque nouvelle console de salon correspond un nouveau catalogue de jeux, les nouveaux titres tirant parti des avancées technologiques des machines. Lors du lancement d'une console, 20 à 40 titres sont disponibles. Le catalogue ne peut être qualifié de consistant qu'environ 18 mois après la commercialisation des consoles. La cinquième année d'exploitation des consoles voit le niveau des ventes de logiciels décliner, les joueurs anticipant la commercialisation d'une nouvelle machine dans les deux ans à venir.

La croissance du marché des logiciels de jeux pour consoles s'effectue avec un décalage de 6 à 12 mois par rapport à la mise en place des terminaux. En outre, la phase de croissance du marché des logiciels pour consoles est plus longue que celle du marché des équipements. Les éditeurs et les développeurs subissent le cycle des terminaux.

Notre pays est le troisième plus grand marché européen derrière le Royaume-Uni et l'Allemagne avec plus d'un milliard d'euros de chiffre d'affaires, en croissance de 15 % en rythme annuel, et 15 millions de joueurs. C'est aujourd'hui un marché plus important que celui du cinéma en salle ou celui des livres.

En 2004 le marché du loisir interactif a dépassé la barre symbolique du milliard d'euros en sortie caisse, en progression de plus de 10% par rapport à l'année précédente. Il s'est vendu près de 33 millions de logiciels, soit près de deux logiciels par ménage en France !

En 2004, le produit culturel le plus vendu en France a été le jeu GTA San Andreas édité par Take Two Interactive avec 1 million d'exemplaires, devant le best seller des livres : Da Vinci code avec 800.000 exemplaires !

2.12 La cible

Les joueurs sont en majorité de jeunes adultes, ils constituent à eux seuls 60 % de la population américaine et pas moins de 40 % de la population européenne.

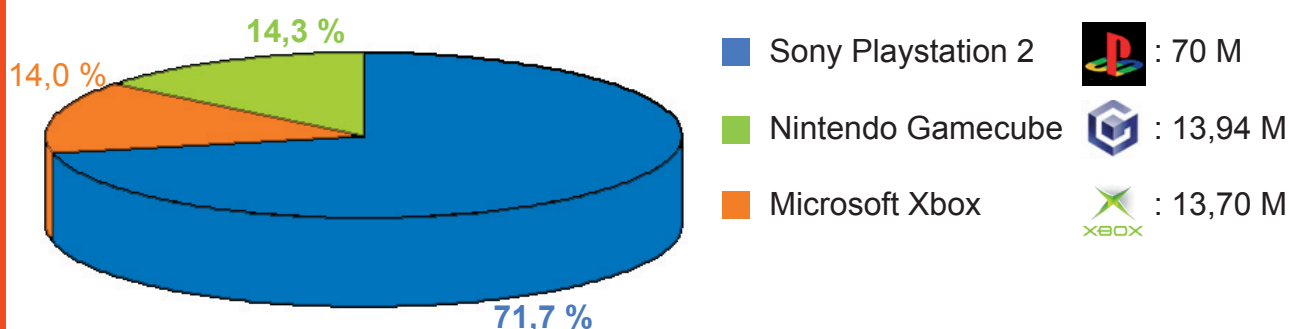
- Âge moyen des joueurs aux USA : 28 ans
- Âge moyen des joueurs en Europe : 25 ans

Et en France :

- Taux d'équipement de PC : 40,2 %
- Taux d'équipement de consoles : 28,5 %

Le parc mondial de consoles de salon dernière génération s'élève à 97.64 millions de machines fin 2003

Répartition du marché des consoles 128 Bits au 31/12/2003



Source Idate & Electronic Arts

2.2 Le marché futur

Les consoles de nouvelle génération sont annoncées pour fin 2005 / début 2006. Elles apporteront leur lot d'évolutions technologiques dont les développeurs devront s'imprégner. Les apports technologiques et leurs incidences budgétaires ne sont pas les seuls éléments que les créateurs de jeux ont dû intégrer. Le jeu vidéo est un secteur qui connaît une forte saisonnalité dans la commercialisation des titres et dans le cycle de vie des terminaux. C'est ce dernier phénomène qui a pris récemment une forme déterminante. Le secteur des jeux vidéo est tiré vers le haut par le marché des consoles et quasi simultanément par le marché des logiciels de jeux pour consoles.

Selon un nouveau rapport d'Analysis (conseillers télécommunications, informatiques et médias dans le monde) le jeu sur mobile sera la clef de la croissance des contenus pour mobiles et des services de divertissement. «Mobile Content and Entertainment Forecasts and Analysis» prévoit que l'ensemble des marchés des jeux pour mobiles en Europe occidentale augmentera de plus de dix fois par rapport à sa valeur en 2002 (de 0.2 milliard à presque 3 milliards d'Euros) en 2008 - représentant un peu plus de 19 % du revenu total des contenus pour mobiles et des services de divertissement. Presque 80 % du revenu des jeux (2.4 milliards d'euros) sera tiré des jeux téléchargeables.

Quelques mots sur les utilisateurs de téléphonie mobile :

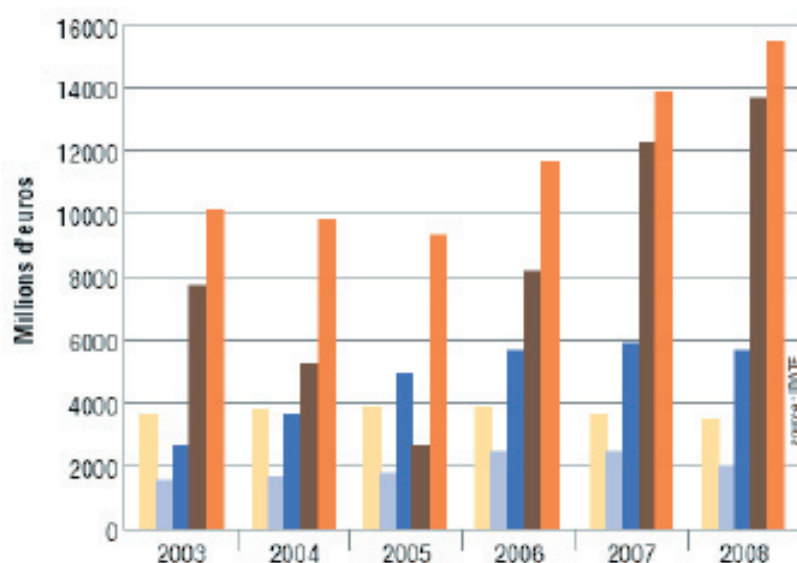
Le 26 juillet 2004 l'Autorité de régulation des télécommunications a rendu public les chiffres de son Observatoire des Mobiles pour le second trimestre de l'année 2004.

Au cours du trimestre, 300 000 nouveaux clients des services de téléphonie mobile ont été enregistrés, ce qui porte le parc total de clients en France à 42,2 millions au 30 juin 2004.

Le taux de pénétration de la téléphonie mobile en France atteint pour la première fois le seuil de 70%.

La part des clients ayant choisi une formule forfaitaire continue d'augmenter et atteint 60,6% du parc total. 7,5 millions de clients sont désormais des utilisateurs actifs des services multimédia ce qui représente 18,7 % du parc total de clients actifs et près de 900 000 nouveaux utilisateurs par rapport au précédent trimestre, soit une augmentation de 13 %.

Marché mondial du jeu vidéo par segment (en million d'euros)



	2003	2004	2005	2006	2007	2008
Marché des logiciels console de salon	10 300.0	9 805.0	9 175.0	11 475.0	13 780.0	15 150.0
Marché des consoles de salon (équipement)	7 453.3	5 096.7	2 773.3	8 281.7	12 673.3	13 426.7
Marché des logiciels consoles portables	2 741.0	3 611.2	5 087.9	5 725.0	5 868.6	5 501.5
Marché des consoles portables (équipement)	1 521.2	1 596.5	3 803.1	4 674.8	4 795.6	3 939.0
Marché des logiciels PC	3 525.0	3 849.0	3 953.0	3 930.5	3 657.0	3 493.5
Total	25 540.5	23 958.4	24 792.3	34 087.0	40 774.5	41 510.7

Répartition mondiale du marché du jeu vidéo



Source Idate & Electronic Arts

Les 2 créneaux futurs

Les jeux sur téléphones portables

Les éditeurs manifestent un intérêt grandissant pour les terminaux mobiles. S'il y a deux ans de nombreux titres avaient vu le jour sur agenda électronique (PDA), l'année 2003 est marquée par la multiplication des jeux pour téléphone mobile ou console portable communicante. Le succès de l'i-Mode et l'arrivée de Nokia (Ngage) ont eu un effet d'entraînement indéniable.

Marché de référence pour le reste du monde depuis le succès du service i-mode de NTT DoCoMo (40.6 millions d'abonnés à fin février 2004), le Japon compte désormais 68.7 millions d'abonnés aux services de données mobiles sur un total de 80.5 millions d'abonnés cellulaires, soit une pénétration de l'Internet mobile de 85.3% à fin février 2004. A fin décembre 2003, l'opérateur NTT DoCoMo enregistrait ainsi 21.6 millions d'utilisateurs à son service i-appli sur les 40.5 millions d'abonnés i-mode.

Les jeux massivement multijoueurs

Développement, édition, distribution et gestion de jeux massivement multijoueurs. Outre Sony, Microsoft, Electronic Arts, déjà engagés depuis plusieurs années dans les JMM, les deux dernières années sont marquées par l'arrivée d'acteurs jusque-là prudents. Infogrames s'est décidé à investir dans ce segment, Ubi Soft a multiplié les accords d'édition et de distribution pour l'Europe avec Verant Interactive, filiale de Sony Online Entertainment et à l'origine du jeu Everquest. L'éditeur français prévoit en outre de commercialiser une version massive de Myst. SquareEnix propose une version massivement multijoueur de son titre phare Final Fantasy, sur PC et console PS2. VUG entre dans le segment avec un titre tiré de sa licence Warcraft (World of Warcraft). Le marché des JMM est très concurrentiel. Une vingtaine de titres est exploitée et uniquement quelques-uns peuvent se targuer d'avoir atteint leurs objectifs. Le marché de référence demeure la Corée du Sud, avec plusieurs titres qui enregistrent plus d'un millions d'abonnés. Les éditeurs sud coréens se tournent désormais vers leur voisin chinois, marché au combien prometteur.

Nombre d'abonnements aux jeux massivement multi joueurs dans le monde

	1999	2000	2001	2002	2003
Nombre d'abonnements	1 345 000	2 650 000	4 167 000	4 797 000	6 713 000

Source Idate & Electronic Arts

2.3 La concurrence

D'après une étude menée par Disney, la concurrence «théorique» sur ce secteur est très faible, mais en réalité elle est quasi nulle. La plupart des autres jeux de cette catégorie sont ciblés pour des enfants plus âgés.

La concurrence au sens large, c'est-à-dire tous les autres studios de développement, est estimée à 750 dans le monde, dont environ 500 indépendants.

Le nombre de studio développant des jeux à destination des enfants est plus restreint, et d'après Microsoft, Phoenix se situe dans les 8 meilleurs (sur l'Europe et les Etats-Unis).

Les trois premiers étant, dans l'ordre : Nintendo, Naughty Dog et Insomniac qui appartiennent à Sony.

En France, le studio qui pourrait se positionner comme réel concurrent est :

■ **Etrange libellule** à Lyon. **CA 2001** : 1,4m €

Titre : Asterix

2.4 Les aides en France

L'ANVAR (Agence Nationale de VALorisation de la Recherche), aussi appelée Agence française de l'innovation, est un établissement public à caractère industriel et commercial, placé sous la tutelle de Ministères (Economie, Finances et Industrie, Recherche). L'ANVAR soutient depuis plus de 20 ans les projets d'innovation à composantes technologiques présentant des perspectives concrètes de commercialisation tant en France qu'à l'International.

L'ANVAR peut fournir de l'aide directe pour la recherche et développement ou bien de l'avance conditionnée à hauteur de 48 % du projet.

CNC - FAEM : Initiative commune du Ministère de l'Economie, des Finances et de l'Industrie et du Ministère de la Culture et de la Communication, le fonds d'aide à l'édition multimédia soutient des projets éditoriaux en ligne ou sur supports optiques. Mettant l'accent sur l'innovation, il contribue à la production de contenus interactifs originaux et favorise le développement des savoir-faire nécessaires à leur réalisation.

2.5 L'enjeu de la R&D

Pour 2005, une enveloppe de 3 millions d'euros supplémentaires est réservée au fond d'aide à l'édition multimédia (FAEM) pour les appels spécifiques sur les jeux vidéo. Ce montant représente la possibilité de financer cette année une trentaine de nouvelles pré-productions.

Le réseau de Recherche et d'Innovation en Audiovisuel et Multimédia (RIAM) mais aussi le réseau RNTL sur les technologies logicielles seront soutenus par l'Agence Nationale de la Recherche (ANR), crée début 2005. Patrick Devedjian a demandé « *que le jeu vidéo et la réalité virtuelle fassent partie des thématiques prioritaires qui émergeront sur les quelques 35 millions d'euros de crédits consacrés dès cette année à ces deux réseaux de recherche* ». L'appel à projets 2005 est officiellement ouvert.

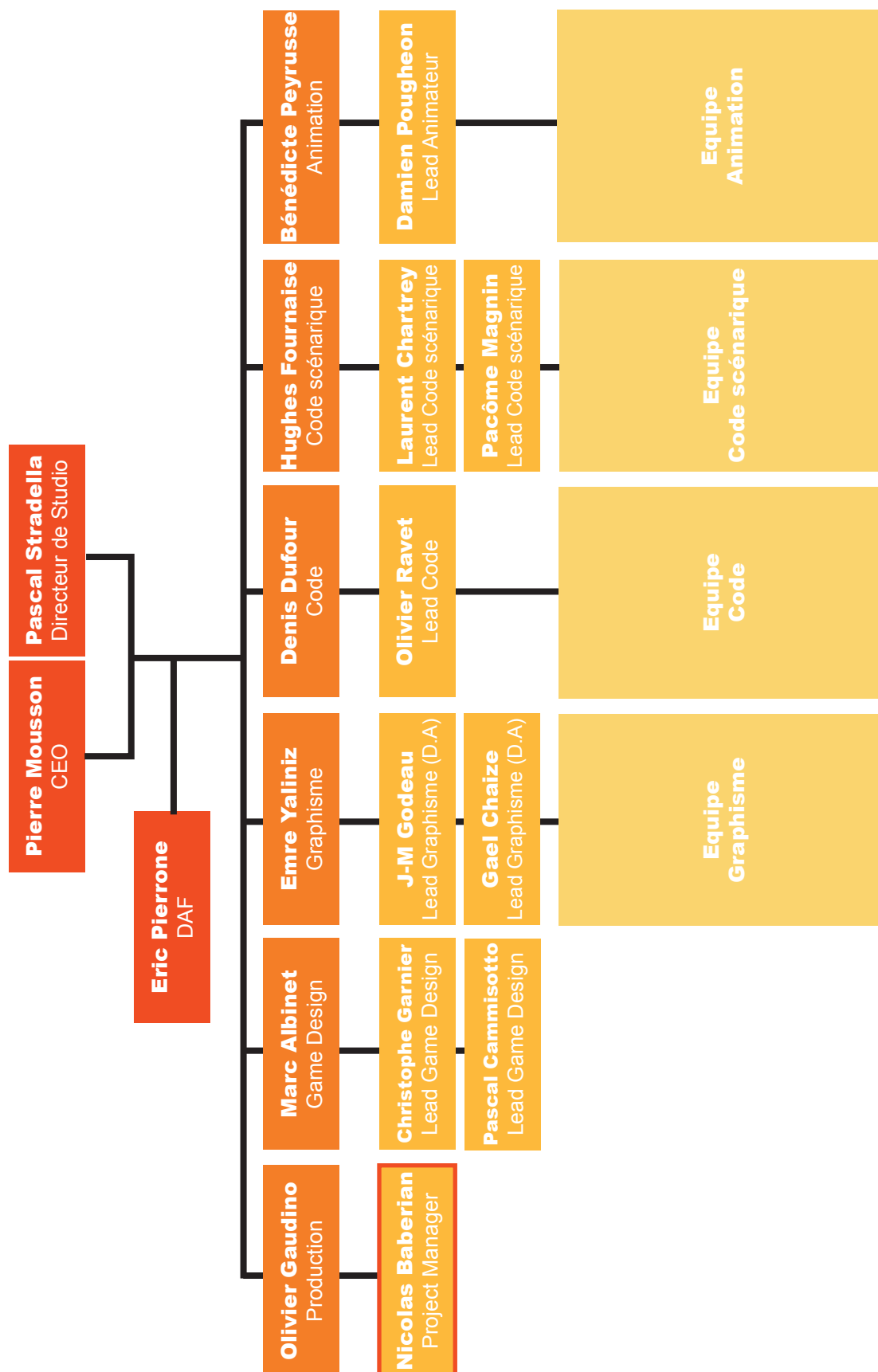
Le gouvernement souhaite également accompagner le développement des pôles de compétitivité sur le secteur du jeu. Notamment les pôles « Image, Multimédia, et Vie Numérique » en Île de France et « *Loisirs Numériques* » en région lyonnaise. Patrick Devedjian considère que « *c'est indiscutablement la bonne direction pour hisser nos savoir-faire au meilleur niveau européen et mondial* ».

3

Organisation de la société

3.0 Organisation de la société

3.1 Les pôles de compétence



Les directeurs de départements sont des managers. A ce titre, ils gèrent surtout les aspects ressources humaines de leur département.

Par exemple, le directeur du département code recrute les codeurs pour tous les projets. Ainsi le chef de projet n'a pas besoin de recruter son équipe, il effectue une demande auprès du directeur du département concerné, et celui-ci gère le recrutement. Le chef de projet est déchargé d'une tâche qui peut être difficile : le recrutement de technicien. Grâce à son expertise technique, le directeur de département pourra trouver de façon plus fiable, l'employé adapté à la situation.

Les responsables de départements contrôlent la production de leur département, ils sont toujours attentifs à l'activité de leurs techniciens.

Les directeurs de départements travaillent rarement sur les projets en production (lorsque cela arrive, il s'agit d'une aide ponctuelle). Généralement ils travaillent sur des projets « autres ».

Le lead encadre ses techniciens et effectue un compte rendu journalier à la fois au CP qui gère l'ensemble de la production ainsi qu'à son responsable de département. Une partie du travail du lead est la gestion de quelques ressources humaines ; il a aussi un rôle d'expert technique (validation des éléments faits par son équipe) ; de plus, il est prévu sur le planning de production afin de faire des tâches techniques.

3.11 Présentation des pôles de compétence

Département production

Directeur du département production : il supervise les chefs de projets, gère les entreprises tiers (par exemple développement d'une partie d'un projet en extérieur).

Chef de projet : il planifie avec les leads les tâches de l'équipe, gère l'avancement du projet et la relation avec le client.

Département Gamedesign

Directeur du département game design : il gère les ressources humaines, définit l'écriture générale du projet avec le lead game designer.

Lead game designer : il est le « réalisateur » du projet, définit les mécanismes ludiques et "tune" en fin de projet.

Game designer : il participe à l'écriture des informations pour le jeu, design de room, de dialogue, d'OST.

Département Code

Directeur du département code : il gère les ressources humaines, définit les technologies utilisées pour développer le projet avec le lead game designer.

Lead code : il guide l'équipe de codeurs, il est l'expert technique de l'équipe.

Programmeur : il développe des fonctionnalités pour le moteur.

Département Code scénarique

Directeur du département code scénarique : il gère les ressources humaines, définit avec le lead. les passerelles technologiques utilisées pour intégrer les assets créés par le graphisme, l'animation.

Lead code scénarique : il guide l'équipe de codeurs, il est l'expert technique de l'équipe.

Création des passerelles technologiques utilisées pour intégrer les assets et scénarisation du jeu en fonction des informations écrites dans le game design.

Codeur scénarique : il crée des passerelles technologiques utilisées pour intégrer les assets et scénarisation du jeu en fonction des informations écrites dans le game design.

Lead testeur : il reçoit les bugs de la bdd de l'éditeur et les partage aux départements concernés.

Testeur : il test le jeu et met à jour la base de données interne.

Département Graphisme

Directeur du département graphisme : il gère les ressources humaines et a un rôle d'expert technique.

Directeur artistique : il définit l'orientation graphique du produit et veille à l'application de cette dernière.

Graphiste 2D : il crée des ressources 2D comme des textures, l'interface du jeu...

Graphiste 3D : il crée des ressources 3D comme des personnages, des décors...

Département Animation

Lead animateur : il guide l'équipe d'animateurs, il est l'expert technique de l'équipe.

Animateur : anime les personnages, les décors...

3.12 Organisation en Pool

L'organisation Matricielle est un système s'apparentant aux flux tendus, connus dans la grande distribution. Sur l'ensemble de la production d'un projet, l'effectif nécessaire peut considérablement changer, passant du simple au triple. Ce type d'organisation permet de puiser dans le «pool» de techniciens suivant les besoins de la production.

Cela permet en outre une grande souplesse au niveau des masses salariales, et donc de pouvoir supporter plusieurs productions simultanément.

3.2 La gestion de production

3.21 Les outils de gestion de production

Les plannings sont créés sous Microsoft Project puis sont communiqués aux équipes sous forme imprimée ou PDF. Nous ne communiquons pas les fichiers Project car ils contiennent, entre autre, des informations tarifaires auxquelles les équipes n'ont pas accès.

Nous utilisons pour la communication interne, une messagerie Microsoft Exchange ; seuls les managers et quelques personnes ont une messagerie externe (CP, managers, ...).

Les CR et listes de validation sont des éléments très utiles pour le suivi de production, mais rien ne remplace le contact humain lors d'un débriefing concernant l'avancement du projet.

De plus, des réunions de production sont organisées environ 1 fois par semaine suivant le projet et son avancement.

Liste et validation

Le document liste et validation est un document qui a été créé par Doki-Denki. Il s'agit de la pierre angulaire de l'organisation de Phoenix Interactive.

Ce document est un fichier Excel partagé entre tous les membres de l'équipe ayant besoin de ces informations. Le chef de projet veille à l'avancement et à la mise à jour de ce document.

Ce document est utilisé pour suivre les différentes étapes de la vie d'une asset.

Il en existe différentes variantes adaptées à chaque usage.

Les différentes étapes de la vie d'une asset :

1. Lister tous les éléments qui seront dans le fichier Excel, ce travail est fait par le département game design et code scénarique.
2. Concevoir ce que l'on va faire, et de quelle manière on va le faire. Pour se mettre d'accord, des ateliers de création sont organisés avec les départements concernés.
3. Fabriquer : un seul corps de métier s'occupe de la fabrication de l'asset.
4. Valider : à la fois d'un point de vue artistique et technique.

C	B		D		E		F		G		H		I		J		K		L		M		N		O		P		Q		R		S		T		U		V		W		X		Y		Z		AA		AB		AC		AD		AE		AF		AG		AH		AI		AJ		AK		AL		AM		AN		AO		AP		AQ		AR		AS		AT		AU		AV		AW		AX		AY		AZ		BA		BB		BC		BD		BE		BF		BG		BH		BI		BJ		BK		BL		BM		BN		BO		BP		BQ		BR		BS		BT		BU		BV		BW		BX		BY		BZ		CA		CB		CC		CD		CE		CF		CG		CH		CI		CJ		CK		CL		CM		CN		CO		CP		CQ		CR		CS		CT		CU		CV		CW		CX		CY		CZ		DA		DB		DC		DD		DE		DF		DG		DH		DI		DJ		DK		DL		DM		DN		DO		DP		DQ		DR		DS		DT		DU		DV		DW		DX		DY		DZ		EA		EB		EC		ED		EE		EF		EG		EH		EI		EJ		EK		EL		EM		EN		EO		EP		EQ		ER		ES		ET		EU		EV		EW		EX		EY		EZ		FA		FB		FC		FD		FE		FF		FG		FH		FI		FJ		FK		FL		FM		FN		FO		FP		FQ		FR		FS		FT		FU		FV		FW		FX		FY		FZ		GA		GB		GC		GD		GE		GF		GG		GH		GI		GJ		GK		GL		GM		GN		GO		GP		GQ		GR		GS		GT		GU		GV		GW		GX		GY		GZ		HA		HB		HC		HD		HE		HF		HG		HH		HI		HJ		HK		HL		HM		HN		HO		HP		HQ		HR		HS		HT		HU		HV		HW		HX		HY		HZ		IA		IB		IC		ID		IE		IF		IG		IH		II		IJ		IK		IL		IM		IN		IO		IP		IQ		IR		IS		IT		IU		IV		IW		IX		IY		IZ		JA		JB		JC		JD		JE		JF		JG		JH		JI		JJ		JK		JL		JM		JN		JO		JP		JQ		JR		JS		JT		JU		JV		JW		JX		JY		JZ		KA		KB		KC		KD		KE		KF		KG		KH		KI		KJ		KK		KL		KM		KN		KO		KP		KQ		KR		KS		KT		KU		KV		KW		KX		KY		KZ		LA		LB		LC		LD		LE		LF		LG		LH		LI		LJ		LK		LL		LM		LN		LO		LP		LQ		LR		LS		LT		LU		LV		LW		LX		LY		LZ		MA		MB		MC		MD		ME		MF		MG		MH		MI		MJ		MK		ML		MN		MO		MP		MQ		MR		MS		MT		MU		MV		MW		MX		MY		MZ		NA		NB		NC		ND		NE		NF		NG		NH		NI		NJ		NK		NL		NM		NN		NO		NP		NQ		NR		NS		NT		NU		NV		NW		NX		NY		NZ		OA		OB		OC		OD		OE		OF		OG		OH		OI		OJ		OK		OL		OM		ON		OO		OP		OQ		OR		OS		OT		OU		OV		OW		OX		OY		OZ		PA		PB		PC		PD		PE		PF		PG		PH		PI		PJ		PK		PL		PM		PN		PO		PP		PQ		PR		PS		PT		PU		PV		PW		PX		PY		PZ		QA		QB		QC		QD		QE		QF		QG		QH		QI		QJ		QK		QL		QM		QN		QO		QP		QQ		QR		QS		QT		QU		QV		QW		QX		QY		QZ		RA		RB		RC		RD		RE		RF		RG		RH		RI		RJ		RK		RL		RM		RN		RO		RP		RQ		RR		RS		RT		RU		RV		RW		RX		RY		RZ		SA		SB		SC		SD		SE		SF		SG		SH		SI		SJ		SK		SL		SM		SN		SO		SP		SQ		SR		SS		ST		SU		SV		SW		SX		SY		SZ		TA		TB		TC		TD		TE		TF		TG		TH		TI		TJ		TK		TL		TM		TN		TO		TP		TQ		TR		TS		TT		TU		TV		TW		TX		TY		TZ		UA		UB		UC		UD		UE		UF		UG		UH		UI		UJ		UK		UL		UM		UN		UO		UP		UQ		UR		US		UT		UU		UV		UW		UX		UY		UZ		VA		VB		VC		VD		VE		VF		VG		VH		VI		VJ		VK		VL		VM		VN		VO		VP		VQ		VR		VS		VT		VU		VV		VW		VX		VY		VZ		WA		WB		WC		WD		WE		WF		WG		WH		WI		WJ		WK		WL		WM		WN		WO		WP		WQ		WR		WS		WT		WU		WV		WW		WX		WY		WZ		XA		XB		XC		XD		XE		XF		XG		XH		XI		XJ		XK		XL		XM		XN		XO		XP		XQ		XR		XS		XT		XU		XV		XW		XX		XY		XZ		YA		YB		YC		YD		YE		YF		YG		YH		YI		YJ		YK		YL		YM		YN		YO		YP		YQ		YR		YS		YT		YU		YV		YW		YX		YY		YZ		ZA		ZB		ZC		ZD		ZE		ZF		ZG		ZH		ZI		ZJ		ZK		ZL		ZM		ZN		ZO		ZP		ZQ		ZR		ZS		ZT		ZU		ZV		ZW		ZX		ZY		ZZ	
	ITEM NAME	ITEM ID	ITEM CATEGORY	ITEM CODE	ITEM PRICE	ITEM QUANTITY	ITEM STATUS	ITEM TYPE	ITEM UNIT	ITEM WEIGHT	ITEM LENGTH	ITEM WIDTH	ITEM HEIGHT	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA	ITEM VOLUME	ITEM AREA	ITEM PERIMETER	ITEM SURFACE AREA																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																	

Compte Rendu

Chaque jour, les membres de l'équipe doivent faire un compte-rendu de leur journée.

Un technicien envoie ce CR à son lead, à son directeur de département et au chef de projet.

3.3 Les contraintes liées aux plateformes

Les deux grandes catégories du jeu vidéo sont la console et le PC (incluant le marché Apple). Les étapes de validation d'un jeu pour l'une ou l'autre de ces plateformes diffèrent beaucoup.

3.31 Les jeux consoles

Concernant les jeux sur consoles, il existe plusieurs niveaux de tests. Tout d'abord, il existe les tests classiques de fonctionnalité et de localisation. Puis en phase finale, l'étape obligatoire concernant les consoles est la présentation du jeu au constructeur. Chaque jeu console mis sur le marché doit en effet passer par une phase de validation (qu'on appelle habituellement « approval » ou « soumission »), au cours de laquelle le constructeur vérifiera que le jeu est conforme aux normes qu'il impose. Au niveau des normes imposées, cela varie d'un fabricant à l'autre, on retrouvera généralement tous les textes « obligatoires » affichés à l'écran sur un jeu (branchement de manette, carte mémoire, ...).

Si le jeu se voit refuser il faudra donc corriger les bugs et le soumettre de nouveau, ce qui peut provoquer de gros décalage sur la sortie d'un jeu. Chez Sony par exemple la sous-mission d'un jeu peut prendre jusqu'à un mois.

3.32 Les jeux PC

Pour les jeux PC, en fonction d'un parc matériel sans cesse en évolution, des patches permettent, après la mise sur le marché des jeux, de fixer des problèmes inhérents à certaines nouvelles cartes graphiques, micro-processeurs ou système d'exploitation. Il n'existe pas de processus de validation (soumission) comme sur le marché de la console, car les fabricants de PC ne sont pas propriétaires de la plateforme.

4

Mon rôle

4.0 Mon rôle

4.1 Le rôle de chef de projet chez Phoenix

Actuellement, trois projets sont en cours de développement (deux jeux complets, un jeu en localisation), un projet de localisation est fini depuis peu. Olivier Gaudino se consacre à son poste de directeur de production et gère aussi un «gros projet», pour ma part, je m'occupe des autres projets en tant que chef de projet, tout en faisant des reportings à mon tuteur. Il reste présent pour toutes les phases de validation.

Le directeur de production reçoit le budget de production, dispatche le budget par département pour chaque projet.

Il fait le point avec le chef de projet concernant l'avancement du projet. Il gère l'aspect contractuel avec la direction de la société (validation des contrats ; définit les milestones, planning prévisionnel, gestion des équipes).

Il a aussi un rôle commercial avec le client concernant l'explication du macro planning prévisionnel. Il est responsable du budget de production, des délais et de la qualité.

Il gère les ressources humaines et participe à certaines décisions dans le cadre de la gestion de projet. Il vérifie la production avec tous les directeurs de départements qui lui font un compte-rendu hebdomadaire.

Le directeur de production gère l'analytique de production avec les chefs de projets, ceci se fait grâce aux CR. L'analytique de production est utilisé, entre autre, pour faire des analyses comptables. Tout le travail sur les coûts en découle, un reporting financier hebdomadaire de chaque projet est possible pour vérifier si le budget est respecté.

Le document a une résolution d'une demi-journée. Si on le souhaite, on peut faire un bilan concernant le coût d'un projet à un demi-jour homme près, ceci permet de faire des plans prévisionnels de qualité pour les projets suivants.

De plus, le directeur de production est amené à gérer le tableau des congés et des RTT. Enfin la recherche de sous-traitants (imprimeur, société de test) est une de ses autres activités...

4.2 Localisation Winnie l'ourson PS2

Le jeu

Winnie The Pooh, Rumbly Tumbly Adventure



Plate-forme : PlayStation 2 (PS2)

Date de sortie : 10 mars 2005

Genre : Action-Aventure/Plates-formes

Editeur : Ubisoft

Distributeur : Ubisoft



Le projet WTP a été commencé lorsque la société Doki-Denki existait, il a été repris par la société Phoenix Interactive. Il s'agit d'un jeu basé sur la première licence « preschool » au monde (en terme de retombées financières).

Le jeu a été développé pour trois consoles, destinées à deux versions : une US et une Européenne.

Langue de localisation : Polonais

Temps de production : 1,5 mois (validations incluses)

La localisation



Tâches principales :

- Gestion des ressources localisées
- Gestion de l'équipe de localisation
- Gestion des Bugs Reports

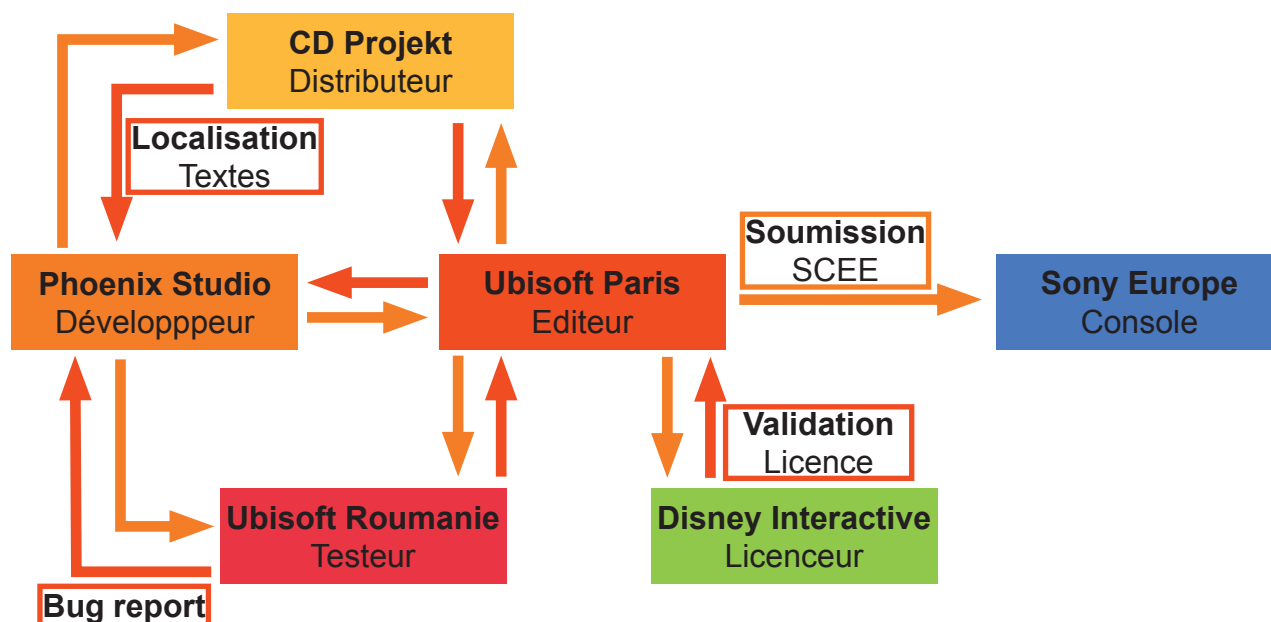
Le jeu avait déjà été localisé et commercialisé dans plusieurs autres langues. A la différence des autres versions, celle ci ne comporte qu'une seule langue, et donc uniquement destinée à la Pologne.

Sur cette version, nous avons donc un nouvel interlocuteur, le distributeur polonais du jeu : **CD Projekt**.

L'ensemble des textes du jeu était contenu dans une base de données, le jeu comporte beaucoup de texte. Il y a deux types de textes : les OST (On Screen Text) qui contiennent tous les dialogues du jeu et les TRC (Technical Required Content) qui contiennent l'ensemble des textes obligatoires du constructeur.

De plus, un grand nombre de fichier audio est « joué » tout au long de l'aventure. La traduction du jeu a été réalisée par CD Projekt, ainsi que l'enregistrement des voix localisées. La localisation devait recevoir l'aval de Disney Interactif aussi bien au niveau du contenu que du choix des voix pour les personnages.

Organisation des intervenants



CD Projekt Distributeur	Distributeur en Pologne du Jeu. Première expérience de localisation de jeu.
Ubisoft Paris Editeur	Producteur du jeu, gère la relation avec Disney, nous ne sommes pas en relation directe, à quelques exceptions près.
Ubisoft Roumanie Testeur	Les plateformes PS2 et NGC sont testées en Roumanie. 12 testeurs sur la PS 2 dont 1 lead.
Disney Interactive Licenceur	Disney Interactive est notre licenceur, nous utilisons un univers et des personnages qui appartiennent à cette société. UBISOFT, notre producteur.
Sony Europe Console	Fabricant de la console Playstation 2. Le fabricant peut décider si le jeu est adapté à la console (soumission).

Durant la production de la version polonaise, notre principal problème fut au niveau du distributeur. Ce dernier n'avait aucune expérience au niveau des jeux PS2. Cette inexpérience entraîna un grand nombre d'aller-retour d'éléments localisés à intégrer.

L'autre difficulté sur le projet fut le nombre d'intervenants au sein du cursus de validation. Le schéma ci-dessus permet de voir le cheminement des informations.

L'étape de la soumission est une étape obligatoire pour tout jeu sur console (cf jeux consoles). Les vérifications ont lieu aussi bien au niveau du contenu du jeu (images, textes, ...) qu'au niveau de la programmation (code, moteur, ...). Lors de la première soumission le jeu fut refusé, nous avons reçu un rapport de bug relatif au refus. A la deuxième soumission, le jeu fut accepté sans aucun problème.



Concept Art d'une «room»

Bilan

Pour une entrée en matière, le projet s'est relativement bien passé. Les deux gros points noirs de cette production sont : l'inexpérience de l'éditeur polonais avec lequel nous avons travaillé, et le nombre d'acteur présent dans les phases de validation.

Ce premier projet m'a permis de découvrir tout le processus de validation d'un jeu console, ainsi que l'ensemble des étapes de localisation d'un jeu.

4.3 Localisation Simulation de vie en entreprise PC

Le jeux

Simulation de vie en entreprise.



Plate-forme : PC

Date de sortie : 11 Février 2005

Genre : Simulation de vie (licence)

Editeur : Indie Games

Distributeur : Nobilis

*** Pour des raisons de confidentialité le titre du jeu ne peut être divulgué.**

Ce jeu est la première simulation de vie au bureau. Dans le cadre d'une journée le joueur doit réaliser un certain nombre de tâches quotidiennes. A celles ci viennent s'ajouter l'ensemble des actions à réaliser pour garder son poste ou ses « *pass droits* », « *faire une crasse à un collègue* », ... Le jeu est basé sur une licence forte, celle ci est dérivée d'une série télé parodiant la vie au bureau.

Le jeu a été développé en 4 mois sur plateforme PC uniquement.

Comme je l'ai dit précédemment, Phoenix se positionne surtout sur les jeux pour enfant, cependant la société a souhaité élargir son domaine de compétence, ceci dans un but de diversification.

Langue de localisation : Allemand, Anglais, Espagnol et Italien

Temps de production : 2,5 mois (validations incluses)

La localisation



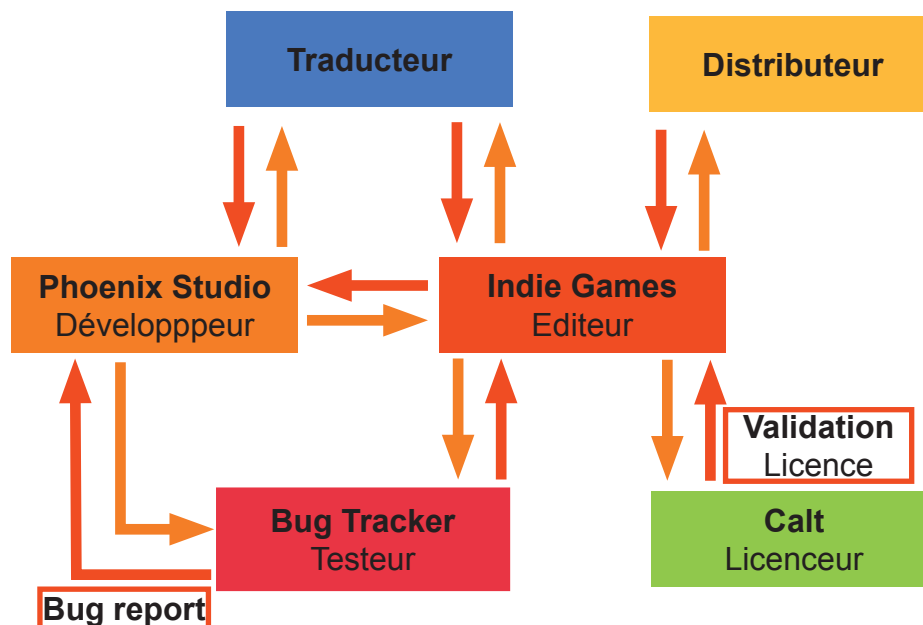
Tâches principales :

- Gestion des ressources localisées (textes, images,...)
- Gestion de l'équipe de localisation
- Gestion des plannings / budgets
- Gestion des Bugs Reports
- Gestion du système de protection
- Gestion des ressources marketing

Le gameplay de ce jeu peut se comparer à celui des Sims, le joueur interagit avec les autres personnages par le biais de bulles de dialogues dans un environnement 3D. Dans le cas présent, il faudra discuter avec les personnages pour obtenir des informations, objets, ou bien encore être « amis » avec eux. De ce fait, le nombre de dialogues présents à l'écran est assez important.

Lorsque je suis arrivé chez Phoenix, le jeu était déjà dans les bacs, je n'ai donc pas assisté à toute la partie développement du jeu. Il était prévu contractuellement d'avoir 4 versions localisées du jeu. La licence était plus ou moins connue selon les pays ciblés.

Organisation des intervenants



Voici le workflow de la production des versions localisées du jeu, sauf pour la version italienne dont je parlerai plus particulièrement plus loin.

La production s'est organisée de la façon suivante :

- 1 Envoi des textes à localiser
- 2 Traduction
- 3 Relecture Phoenix
- 4 Relecture éditeur
- 5 Réception des noms localisés.
- 6 Intégration
- 7 Tests
- 8 Master Approval



Système de dialogue du n°1

Les dialogues sont régis par une base de données, ce qui permet de les modifier relativement rapidement.

La traduction s'effectuait en 2 parties : la traduction des textes et celle des noms propres qui devaient restés «**licence**».

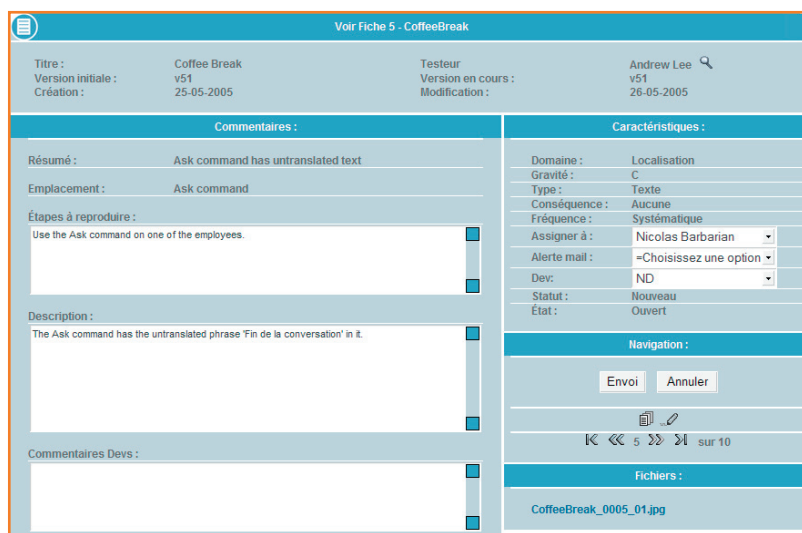
Mon travail consistait principalement à gérer l'ensemble des ressources textes à localiser, puis de les vérifier. La vérification permettait de voir si les «ID» de textes avaient été respectés, ou bien encore de vérifier si tout avait bien été traduit. Une fois les traductions vérifiées et validées, nous pouvions lancer l'enregistrement des audios. Dans le jeu, 12 cinématiques temps réel ponctuent le jeu. Chacune d'entre elles vient aider à la narration de l'histoire, par le biais d'un dialogue entre plusieurs personnages. Pour les versions anglaise et espagnole, l'éditeur avait décidé de traduire les voix des acteurs. Sur les 2 autres versions, nous avons utilisé un système de sous titres.

Lorsque l'intégration était effectuée, le jeu passait par un test complet chez Phoenix : l'ensemble des missions, et RTC était rejoué afin de déceler les éventuels bugs.

Cette interface nous permettait de communiquer avec la société de test. L'ensemble des bugs était repertorié petit à petit.

Je m'occupais de redistribuer les bugs aux personnes concernées (codeur, codeur scénarique, testeurs, ...).

Le test ici portait principalement sur la localisation du jeu, et non sur le jeu en lui-même.



The screenshot shows a web interface for a bug tracker titled 'Voir Fiche 5 - CoffeeBreak'. It contains several sections: a header with title, version, and creator; a 'Commentaires' section with a summary and description; a 'Caractéristiques' section with various attributes like domain, type, and frequency; a 'Navigation' section with buttons for 'Envoyer' and 'Annuler'; and a 'Fichiers' section showing an attached image 'CoffeeBreak_0005_01.jpg'.

Base de données Bug Tracker - Logiciel : Mybugreport

Une fois cela fini, nous pouvions donc envoyer le jeu chez l'éditeur qui lui-même l'envoyait en test de localisation.

Les tests de localisations duraient environ 4 jours, nous recevions les bugs à chaque fin de journée. Ma deuxième mission consistait à répartir les corrections de bugs selon les départements concernés : intégration, codage scénarique, graphisme.

La dernière phase fut l'envoi au distributeur, il faut savoir que d'une version à l'autre le distributeur n'était pas le même.

La version italienne est une version « à part » pour la bonne et simple raison que c'est le seul pays dans lequel la série est diffusée avec des acteurs locaux. Le distributeur italien a donc souhaité une modification des personnages, afin que ces derniers ressemblent à ceux de la série. Cette étape s'est révélée être longue au niveau des temps de validation, environ 2 mois pour 12 personnages. De plus, en terme de temps de production, cette version est beaucoup plus longue car elle nécessite la réintégration de tous les personnages dans le jeu et cinématique (RTC).

A ce jour, la version italienne n'est toujours pas disponible à la vente.

La dernière phase de mon travail sur ce projet, fut la gestion de l'implémentation d'un système de protection. Nous avons travaillé avec une société allemande spécialisée dans les protections de jeu pour PC.

Bilan

Cette première production m'a permis d'intégrer le workflow de production de Phoenix. Dans un premier temps, j'ai pu comprendre le rôle de chacun au sein de la production. Par la suite, j'ai eu l'occasion de m'occuper de toutes les relations extérieures du projet : éditeur, traducteur, testeur.

Au niveau du projet, les deux gros problèmes étaient :

- les changements de dernières minutes faits par l'éditeur.
- les temps de validation parfois trop longs (cf version italienne)

4.4 Simulation de vie en entreprise 2

Le jeux

Simulation de vie en entreprise. 2



Plate-forme : PC

Date de sortie : Novembre 2005

Genre : Simulation de vie (licence)

Editeur : Indie Games

Distributeur : Nobilis

*** Pour des raisons de confidentialité le titre du jeu ne peut être divulgué.**

Phoenix s'était contractuellement engagé dans la réalisation du n°2 de la licence. Ce titre devait être disponible à la vente, en même temps que la sortie d'un autre produit de la licence, c'est pourquoi les délais étaient d'une grande importance.

Temps de production : 6 mois (hors localisations)

La production



Tâches principales :

- Gestion pré production / production
- Gestion budget
- Gestion des milestones
- Gestion des médias ressources

Ma participation sur ce titre, fut l'expérience la plus enrichissante de mon stage. J'ai pu travaillé sur la pré-production, ainsi que la production de ce jeu.

Dans un premier temps, le client souhaitait voir un deuxième titre très proche du premier. Il nous avait fait part des différents changements qu'il souhaitait apporter par rapport au premier titre : quelques différences de gameplay, quelques changements graphiques. Ces modifications sont le fruit des réactions du publique face au premier titre. Ce n°2 se voulait être surtout graphique, par le biais de FMV et d'un lifting visuel du jeu. L'avantage était que nous pouvions repartir sur la base du premier titre déjà développé, cela a permis de connaître directement les contraintes et problèmes liés au moteur du jeu.

Une fois ces demandes prises en compte, nous avons eu l'occasion de faire plusieurs brainstorms, afin de faire différentes propositions au client aussi bien d'un point de vue contenu que financier. Mon travail à ce niveau fut surtout de recentrer l'ensemble des informations et de les retranscrire en «devis jour / homme», ainsi que de créer des plannings de production estimatifs pour l'ensemble du projet. La budgétisation du projet fut très intéressante, car les tâches sont détaillées au maximum ce qui permet d'attribuer une valeur précise à chaque poste.

Une fois le devis accepté par le client, nous avons donc pu lancer la phase d'écriture des scénarii de missions, ainsi que des dialogues.

Cependant, lors de la validation des scénarii, le client changea complètement ses objectifs, il souhaitait de réelles modifications au niveau du gameplay, afin d'en faire un jeu vraiment différent du premier, et ceci toujours dans les mêmes contraintes de temps. La modification des attentes du client a donc entraîné de nouvelles propositions.

Il a donc fallu repasser par l'étape brainstorm afin de soumettre un game design intéressant et pouvant tenir dans les contraintes de temps, ces dernières ne pouvant absolument pas être décalées.

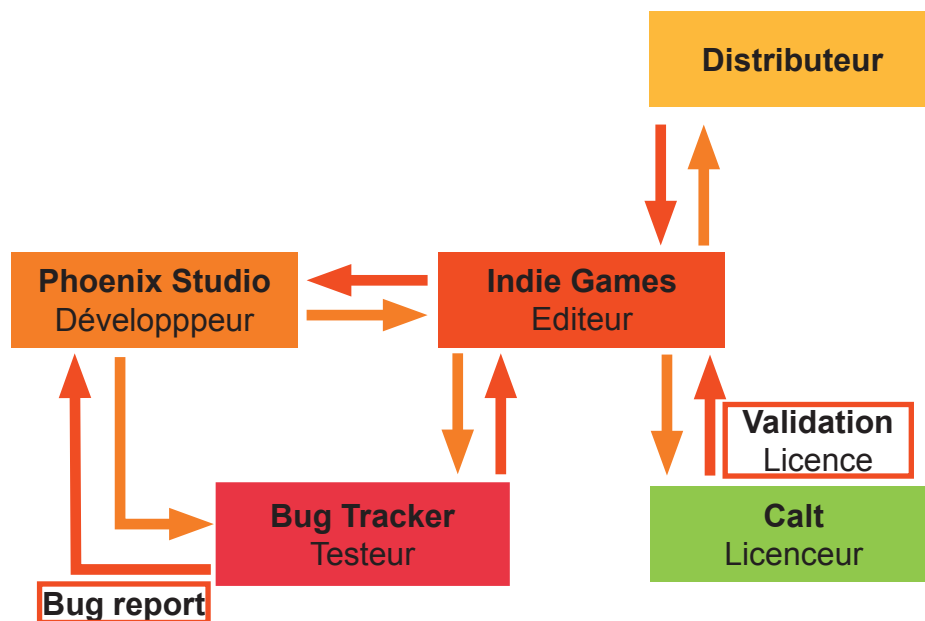
Ma deuxième mission, fut de créer l'échéancier de milestones du jeu. Cet échéancier permet de préciser contractuellement les documents (images, docs, vidéos, ...) à livrer à une date précise. De l'autre côté, l'éditeur s'engage à payer un pourcentage du budget global du jeu. J'ai réalisé cette tâche avec Olivier Gaudino, mon tuteur de stage.

Par la suite, je me suis occupé de toutes les étapes de validation durant la pré-production :

- Validation Gameplay
- Validation Scénarios Jeu
- Validation Scénarios FMV
- Validation Personnages In Game
- Validation Personnages FMV

De plus, j'ai aussi organisé les réunions de production relatives à ce titre.

Organisation des intervenants



Notre interlocuteur principal est Indie Games.

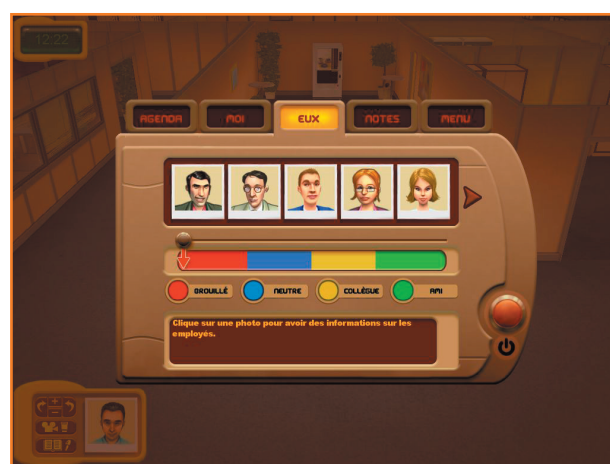
CALT n'est intervenue que sur la validation et l'enrichissement des scénarii FMV

Afin d'optimiser la production, un certain nombre de tâche devait se faire en parallèle comme par exemple : la mise à jour des personnages jouables, et l'écriture du scénario. A ce niveau là, je devais m'assurer que les différents départements étaient bien en accord sur leurs objectifs respectifs.

La deuxième partie du projet est au niveau de la réalisation des FMV. Ces vidéos en 3D pleine résolution, sont présentées tout au long du jeu, afin d'améliorer la narration. Ces cinématiques ont été réalisées en interne, cependant un réalisateur externe dirigeait la production de ces vidéos. Sur cette partie, j'ai donc du faire en sorte d'organiser les réunions de production avec l'équipe et le réalisateur, ainsi qu'aider le réalisateur à s'imprégner de la licence, avec l'aide du Game Designer.

Sur l'ensemble de la production, la gestion des validations clients a pris beaucoup de temps.

A ce jour, la pré-production du jeu est finie et nous sommes entrés dans la phase de production. Le jeu sera disponible à la vente pour début novembre. Par la suite, Phoenix doit réaliser de nouveau 4 localisations différentes, pour les mêmes pays que le n°1.



Ecran de menu du n°1

Bilan

Le changement de game design qui a eu lieu au début de la production, a causé de réels problèmes au niveau de l'organisation. D'un point de vue planning, l'ensemble des tâches à faire a du être réduit en temps et décalé, toujours en respectant les deadlines de la première version du planning.

De même au niveau budget, ce dernier n'a pas évolué d'une version du jeu à l'autre. Il a donc fallu réaliser des transferts de budget d'un pôle à l'autre.

Mon travail sur ce jeu a été un réel enrichissement, car la pré-production d'un jeu est un moment plus que décisif, c'est là que tout se décide. Le revirement de situation au niveau du game design m'a permis de me retrouver face à des contraintes de temps et de budget très intéressantes. La planification et budgétisation d'un jeu sont très détaillées, cette précision permet de pouvoir adapter le planning en cas de besoin.

5

Bilan et conclusion

5.0 Bilan et conclusion

5.1 Bilan Personnel

D'un point de vue personnel ce stage m'a permis de développer ma rigueur. Le domaine du jeu vidéo demande une grande rigueur, car il nécessite beaucoup d'interventions et de composants différents.

5.2 Bilan Professionnel

Ce stage m'a permis de découvrir le métier de chef de projet dans un domaine que je ne connaissais qu'en tant que consommateur. Par le biais de mes expériences précédentes en agence de communication, ou dans la production vidéo je n'avais pas eu l'occasion d'avoir les responsabilités que j'ai eues durant ce stage chez Phoenix.

D'autre part, j'ai pu acquérir de nouvelles méthodes de travail ainsi qu'une meilleure aisance au niveau de ma présence en production.

Ce stage est un pas de plus vers l'industrie du divertissement vers laquelle je me destine par la suite.

5.3 Le futur

Ce stage m'a donc permis d'achever mon cursus scolaire à l'IIM. Les connaissances acquises lors de ce stage m'ont beaucoup appris sur le milieu du jeu vidéo, et plus particulièrement en France.

Mon ambition personnelle a toujours été de travailler dans l'industrie des effets spéciaux ou du film d'animation. Il est certain que le marché actuel français à ce niveau est assez maubond : beaucoup de gros studios ont fermé, et aujourd'hui très peu de productions sont réalisées en France. C'est pourquoi j'envisage de m'orienter vers l'international, de façon plus précise vers les Etats Unis ou l'Angleterre. Cependant, je reste réaliste quant à la difficulté de trouver un poste dans ce domaine, même à l'étranger car il y a beaucoup de demandes mais très peu d'offres.

L'expérience acquise lors du stage, vient crédibiliser ma démarche au niveau de l'industrie du divertissement ceci s'ajoutant à la formation pluridisciplinaire dispensée par l'IIM.

6

Annexes

6.0 Annexes

Lexique

- **IHM** : il s'agit de l'interface graphique du jeu. On peut aussi rencontrer l'expression HUD qui a la même signification.
- **OST** : On Screen Text
- **TRC** : Technical Required Content
- **SKU** : STOCK-KEEPING UNIT
- **DI** : Disney Interactive.
- **SFX** : effet spécial sonore.
- **GFX** : effet spécial graphique.
- **RTC** : Real Time Cinématique, scène cinématique temps réel.
- **FMV** : Full Motion Video, scène cinématique pré calculée.
- **NPC** : personnage non jouable, on peut parler avec lui pour obtenir des informations mais le joueur ne peut pas le diriger.
- **Room** : il s'agit d'un décor, les personnages se baladent de pièce en pièce tout au long de l'aventure.
- **Asset** : il s'agit de contenu, il peut être de différentes formes : graphique, audio, feature code etc.
- **Waiver** : cela signifie supprimer un bug de la liste des bugs ouverts (donc à corriger). Ainsi les bugs ayant peu d'importance ne sont pas corrigés afin de se concentrer sur les vrais problèmes.
- **Fixed** : état de bug, cela signifie aux testeurs du QA de l'éditeur qu'ils doivent tester le bug.
- **Will not fixed** : état de bug, cela signifie au QA de l'éditeur qu'il ne sera pas corrigé (demande de waive).
- **Not a defect** : état de bug, cela signifie au QA de l'éditeur que ce qui a été signalé comme un bug n'en est pas un. Cela peut être un choix de game design, artistique ou technique.
- **Build** : version du jeu qui est fournie sous forme numérique et qu'il faut graver sur un support DVD ou NRDisk suivant la console.

Etapas d'un jeu

- **Alpha** : Jeu contenu complet mais en version non définitive, beaucoup de bugs.
- **Béta** : Jeu complet en qualité définitive, avec des bugs restants.
- **Master Candidate** : Jeu debuggé.
- **Master Approval** : Jeu fini, préparation du master pour duplication

Classification des bugs

- **Classe Z** : crash bloquant ne permettant pas de faire un walkthrough complet.
- **Classe A** : bug bloquant pour le joueur (collision, effet visuel, IA) ou bien d'un bug dit TRC, il s'agit des demandes faites par le constructeur de consoles au niveau de la gestion des sauvegardes, des paddle ou du DVD (en ce qui concerne la suppression, l'ajout de ces éléments en cours de jeu).
- **Classe B** : bug gênant mais non bloquant pour le joueur.
- **Classe Q** : bug de qualité.
- **Classe C** : problème qui n'est pas à résoudre en priorité.

Cette classification de bug, est celle de Sony. Cette nomenclature varie selon les constructeurs et sociétés de tests.