

Cahier des Charges Projet Bitume Legends

CarrEniX

Janvier 2022



Table des matières

1	Introduction	2
2	Origine et Nature du projet	3
3	Objet de l'étude	4
4	État de l'art	5
5	Découpage du projet	6
5.1	Répartition des tâches	6
5.2	Découpage temporel	6
6	Conclusion	7

1 Introduction

1. donner une vue d'ensemble au Jury
2. faire ressortir l'intérêt principal du projet
3. mettre en valeur le but final

Structure à respecter pour tout le document :

1. QUOI : ce qui est fait ou qui doit l'être
2. COMMENT : quels seront les moyens matériels et intellectuels utilisés ?
3. COMBIEN : quels seront les aspects économiques qui devront être pris en compte ?

2 Origine et Nature du projet

Dans notre groupe, nous aimons beaucoup les voitures. Nous regardons tous des émissions comme *Top Gear*, *The Gran Tour* ou encore *Vilebrequin*. Nous avons donc décidé de faire un projet qui se rapporte à cet univers. Notre projet est donc un jeu de voitures, spécialement un jeu de courses.

3 Objet de l'étude

4 État de l'art

Le premier jeu de voiture à proprement parler est *Gran Track 10*, un jeu d'arcade signé Atari sorti en 1974. Le jeu était plutôt bien pensé pour l'époque. Nous étions face à un circuit vu de dessus en nous pouvions contrôler notre voiture avec un volant, un levier de vitesses et un pédalier. Il sera mis à jour par *Gran Track 20*, une version deux joueurs. En 1986, c'est Sega qui sort sa version du jeu de voiture avec *OutRun*. Le premier jeu de en 3D était *Hard Drivin*, produit par Atari. Le très connu *Mario Kart*, développé par Nintendo, est sorti en 1992 sur Super NES.

Plus récemment, simulation avec F1 ou Gran Turismo et foot avec Rocket League ou encore rallye avec WRC et course avec Need For Speed et Forza Horizon 5

TO BE CONTINUED...

5 Découpage du projet

5.1 Répartition des tâches

Nous avons découpé le projet en 4 grands pôles et nous avons désigné une personne responsable pour chaque pôle. Le rôle du responsable n'est pas de faire tout le travail de son pôle mais de gérer les *deadlines* de son domaine et de coordonner le travail effectué.

1. Communication et Site Internet.

Ce pôle est notre outil de communication. Il est géré par Anthony et comprend la création et la gestion du site Internet, le compte Instagram de notre projet [2] et la gestion du programme de *bêta-testing* (β -testeurs).

2. Sound design et interface graphique.

Ce pôle est la partie créative de notre projet. Ce pôle est sous la responsabilité de Melvyn. Nous avons comme objectif de créer nos propres musiques et de faire un très bon *sound design*. Nous avons aussi une charte graphique propre, etc...

3. Moteur de jeu.

Ce pôle pourrait être assimilé au *gamplay* de notre projet. Il est dirigé par Victorien. Le but de ce pôle est de gérer tout ce que va faire / vivre le joueur.

4. Intelligence Artificielle et Multijoueur.

Ce pôle est tout le côté technique du jeu. Il est managé par Xavier. Le but est de faire du notre projet un jeu complet, jouable en solo contre des adversaires imaginaires ou à plusieurs, chacun pour soi.

5.2 Découpage temporel

- Période 1 : Remise du cahier des charges \implies Première soutenance
- Période 2 : Première soutenance \implies Seconde soutenance
- Période 3 : Seconde soutenance \implies Soutenance finale

6 Conclusion

Références

- [1] Game4free (2021), *L'histoire des jeux de voitures et automobiles*
<https://game-4-free.fr/lhistoire-des-jeux-de-voitures-et-automobiles/>
- [2] <https://www.instagram.com/bitumelegends/> (Abonnez vous!)
- [3] Wikipédia (2021), *Jeu Vidéo de Course*
https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_video_de_course
- [4] Blaise Huchet (2020), *20 jeux de voitures qui ont marqué l'histoire*
<https://fr.motor1.com/features/408752/top-20-jeux-video-voitures/>