|  |  |
| --- | --- |
| Nom du Projet : Drivers Fight | Date : 30/11/18 |

|  |  |
| --- | --- |
| Client du projet : Nicolas VIDAL | Chef de projet : Arthur JACQUIN |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Intervenants du projet/ service / fonction | | |
| Arthur JACQUIN | Informatique | Développeur |
| Benoit REMY | Informatique | Développeur |
| Baptiste FAUVERT | Informatique | Développeur |

|  |
| --- |
| **DESCRIPTION ET PERIMETRE DU PROJET** |
| Développement d’un jeu-vidéo multijoueur en ligne de type Battle-Royale avec le logiciel Unity.  Proposer des mécaniques de gameplay innovantes et intéressantes.  Respecter le cahier des charges fournit par le client. |

|  |
| --- |
| **OBJECTIFS ET LIVRABLES DU PROJET** |
| Objectifs qualitatifs   * Bots non naïfs * Interface graphique * Environnement 3D * Partage sur les réseaux sociaux * Indépendance à la résolution d’écran * Audio |
| Objectifs quantitatifs   * 60 images par secondes constant * Gestion de ressources (inventaire) * 10 joueurs par partie * Partie courte (5 - 8min) * 2 langues : français et anglais |
| Livrables   * Un prototype * Une version alpha * Une version beta * Release Candidate |
| Dates cibles   * 20/02/19 : prototype * 18/04/19 : alpha * 16/06/19 : beta * 19/07/19 : release candidate |