

Arthur JACQUIN  
Guillaume HUGUERRE  
Jékhiel BOYER  
Nicolas VIGNAL  
Sophie RAUDRANT  
Vincent LAURENT  
Vincent SACCHI

# Cahier des charges fonctionnel

## Sommaire

<b>1. Présentation de l'équipe.....</b>	<b>2</b>
<b>2. Les actions et interactions standard.....</b>	<b>2</b>
<b>3. Les actions et interactions original.....</b>	<b>3</b>
<b>4. Le gameplay standard .....</b>	<b>3</b>
<b>4. Le gameplay original.....</b>	<b>4</b>
<b>5. Le thème du jeu .....</b>	<b>4</b>

## **1. Présentation de l'équipe**

Notre équipe est composée de 7 personnes aura pour but de finaliser un jeu nommé « Lemmingrade» :

Un chef de projet : Guillaume HUGUERRE

Un responsable du code et de la qualité logicielle : Nicolas VIGNAL

Un responsable ressources graphiques : Jékhiel BOYER

Un responsable autres ressources : Sophie RAUDRANT

Un responsable interface : Vincent SACCHI

Des développeurs : Arthur JACQUIN, Guillaume HUGUERRE, Nicolas VIGNAL, Sophie RAUDRANT, Vincent SACCHI

Des graphistes : Jékhiel BOYER, Vincent LAURENT

## **2. Les actions et interactions standard**

Monter : Cette action va permettre à un lemming de monter un mur par exemple.

Creuser : Cette action permettra à un lemming de creuser vers le bas dans le but d'ouvrir un chemin.

Bloquer : Cette action immobilisera un lemming qui agira comme un mur vis-à-vis des autres lemmings.

Construire : Cette action permettra à un lemming de construire des escaliers par exemple.

Miner : Cette action permettra à un lemming de creuser en avant dans le but d'ouvrir un chemin.

Mourir : Cette action fera mourir un lemming.

### **3. Les actions et interactions original**

Jeter : Cette action permettra au lemming de traverser un gouffre par exemple.

Pousser : Cette action permettra à un lemming de pousser certain obstacle.

Casser : Cette action permettra à un lemming de casser un obstacle.

Actionner : Cette action permettra à un lemming d'interagir avec l'environnement.

### **4. Le gameplay standard**

Le jeu sera de type « point and click » avec une camera fixe.

Les lemmings se déplacent seul et changent de direction quand ils rencontrent un obstacle.

Tous les lemmings apparaîtront par une porte en début de niveau et un maximum de lemmings devront atteindre la porte en fin de niveau.

Chaque action aura un nombre d'utilisation limité dans chaque niveau.

## **4. Le gameplay original**

Le jeu sera composé de trois niveaux ayant une concordance liée à une histoire.

La fin du jeu sera marquée par la défaite d'un boss à la fin du troisième niveau.

La difficulté du jeu sera croissante (le nombre de lemmings qui passeront la porte du niveau 1 sera le nombre de lemmings disponible dans le niveau 2) combiné à une difficulté ajustable dans le menu (le nombre de lemmings diffère au début du jeu)

La vitesse des lemmings sera fixe quelque soit le niveau ou la difficulté.

## **5. Le thème du jeu**

Les lemmings veulent libérer la princesse Anastasia qui a été capturée par Raspoutine, le chien de garde du magasin. Le nom du magasin s'appelle Lemmingrade.

Le premier niveau sera l'arrière boutique, le second niveau sera la réserve et enfin, le niveau final sera le magasin dans lequel les lemmings trouveront Anastasia ainsi que Raspoutine.