

Note de Cadrage

Projet Manic Shooter

Romain Schlotter

Table des matières

Projet Manic Shooter	1
1] Définition du projet	2
A] Définition	2
B] Problématique.....	2
2] Origine du projet	2
3] Objectifs du Projet	2
4] Périmètre du projet	3
5] Contraintes	3
6] Acteurs	3
7] Macro-Planning	3
8] Ressources	4
A] Techniques	4
B] Budgétaires	4
C] Rentabilité	4
9] Communication	5
10] Risques	5

1] Définition du projet

A] Définition

Ce projet va être la réalisation d'un « manic shooter » en 2D dans le cadre du projet bachelor.

Il s'agit également de mon premier projet de jeu dont je suis le concepteur, sans client ni consigne, et où je suis entièrement libre pour mes bonnes et mauvaises idées.

L'idée du projet est donc de réaliser un « manic shooter » en 2D, en passant par l'étude des trajectoire dans les « bullet hells », la conception du personnage et des règles du jeu, tout en essayant d'y apporter une touche conceptuelle pour remettre ce genre de jeu au goût du jour, car à vrai dire la bibliothèque des jeux de ce genre se fait de plus en plus vieillissante.

B] Problématique

Le genre des manic shooter se fait vieillissant, la preuve en est les exemples de space shooters dont on parle encore aujourd'hui ont au moins une vingtaine d'années et peu de jeux du genre ont fait leur nom depuis.

Mon but sera donc d'essayer de remettre ce genre de jeu au goût du jour.

2] Origine du projet

Ce projet est réalisé dans le cadre du projet bachelor à partir de Décembre 2020 jusqu'en fin d'année scolaire en Juin 2021.

En le réalisant je compte voir jusqu'où je peux aller en le menant du début à la fin.

Parmi les jeux qui m'intriguent sur le plan technique, les « manic shooters » ont toujours été dans le sommet de la liste, notamment sur les « patterns » des obstacles et des attaques.

3] Objectifs du Projet

Réaliser ce « manic shooter » a pour but idéal de remettre ce genre de jeu au goût du jour.

J'espère également pouvoir faire figurer dans mon portfolio un rendu « gold » de ce projet, ainsi que pouvoir le faire paraître sur divers supports dans la mesure du possible, mais au minimum en exécutable sur PC.

Sera donc réalisé une application comportant un menu, un écran de sélection de difficulté, un écran de tableau des scores, ainsi qu'un écran pour lancer le jeu.

Le jeu comportera un à cinq niveaux selon la vitesse de réalisation du projet, voire un niveau extra si le temps le permet.

Chaque niveau sera composé d'une phase de progression et se complètera par une phase de boss.

4]Périmètre du projet

Ce projet sera réalisé en l'espace d'un semestre.

Il sera réalisé sur Unity ou Unreal Engine 4 après étude des différences et possibilités de ces deux moteurs de jeu.

Ce projet consistera en un jeu comportant un personnage jouable, ainsi qu'au moins un niveau jouable et la sélection des difficultés.

Une fois ceci fait et selon le temps qu'il reste ce premier niveau poussé au maximum sera utilisé comme base pour itérer davantage de niveaux et en faire un jeu complet de niveau gold.

5]Contraintes

Ce projet doit être réalisé en l'espace d'un semestre avec les cours de bachelor en parallèle.

Je suis le seul acteur du projet.

Il y aura sans doute un travail conséquent, dans la production et la recherche des assets graphiques et sonores, auquel je ne suis pas préparé.

Je ne suis pas non plus habitué à gérer ou planifier un projet de cette ampleur.

6]Acteurs

Romain Schlotter est le seul acteur du projet allant du concept à la gestion de projet en passant par les assets jusqu'à la partie programmation.

7]Macro-Planning

Le projet commencera donc après sa potentielle validation le 16 Décembre 2020 et doit être complété en Juin 2021 à la date de sa présentation.

-12/2020

Début du projet après sa validation.

-01/2021

Validation des concepts et éléments formels du jeu.

-02/2021

Souhaitant que le jeu puisse tourner sur diverses plateformes, j'aimerais avoir un prototype jouable début Février afin de tester les contrôles et vérifier la cohérence des contrôles sur les plateformes au courant de ce mois.

-03/2021

Recherches & Développement sur le projet pour pousser et préparer au maximum la réutilisation et maintenabilité du code du premier niveau.

-04/2021

Finalisation du premier niveau jouable en version gold, avec le changement de la difficulté.

-05/2021

Itération pour la création des niveaux suivants.

-06/2021

Finalisation du projet, de la documentation et rendu.

8] Ressources

A] Techniques

Ce projet sera réalisé sur Unity ou Unreal Engine 4 après étude des différences et possibilités de ces deux moteurs de jeu.

Pour le porter sur diverses plateformes, à savoir : la Switch, la PS4, la Xbox, je peux avoir accès aux SDK disponibles avec Ludus Académie.

Sinon, j'ai la suite office pour les outils de concepts et de gestion de projet ainsi que mon ordinateur pour utiliser tout ça.

B] Budgétaires

Ce jeu étant un projet étudiant, il ne coûtera rien ou pas grand-chose, n'ayant aucun apport de départ en plus de ce qui est déjà présent, et n'est pas prévu pour générer un quelconque chiffre d'affaire.

Si le projet venait à générer plus de 100 000\$ durant une année fiscale, la licence Unity pro à 1800\$/an doit être achetée pour continuer d'utiliser Unity.

Pour publier l'application sur Google Play, un compte doit être créé et les frais d'inscriptions du compte développeur sont de 25€.

Pour la publication sur Steam 100\$ doivent être payés puis la plateforme récupère 30% des gains.

Pour la publication sur les consoles Switch/Xbox/PlayStation, les prix doivent être vérifiés.

Le temps de travail prévu est d'environ 6 heures par semaines, en sachant que le projet va durer 25 semaines et en mettant le prix brut du smic, le coût en main d'œuvre serait de 1537.5€ pour le projet.

C] Rentabilité

Le jeu n'étant pour l'instant qu'un projet de bachelor, il n'est pas prévu pour être rentable.

Cela sera à révéfier à la fin du projet si le jeu semble commercialisable.

Pour rentabiliser ces coûts, le jeu sera proposé en téléchargement libre avec option d'achat sur les plateformes le permettant ou à un prix modique sur les autres.

9]Communication

Pour suivre la progression du projet, je vais utiliser « Planner » de la suite office, ainsi que « Github » pour enregistrer les itérations et je vais essayer autant que faire se peut de maintenir un Changelog et une documentation la plus complète possible tout au long du projet.

Des réunions Teams, puis en présentiel quand la situation le permettra, seront réalisées avec mes formateurs pour faire un point régulier sur l'avancement du projet.

Enfin l'essentiel de ces communications s'établiront par mail.

10]Risques

Les principaux risques du projet sont pour l'instant de l'ordre technique et de l'expérience.

C'est la première fois que je me lance dans ce genre d'entreprise et je n'ai pour l'instant pas les compétences pour tout faire, depuis les graphismes jusqu'aux fonctions mathématiques dont j'aurais besoin dans la programmation.

Ce projet induit donc une grosse partie de recherche et développement qui est difficilement planifiable, ce qui renforce la contrainte des six mois de production avant de rendre le projet.