Cahier des charges Projet Manic Shooter

# Projet Bachelor

#### Schlotter Romain

Table des matières

[Projet Bachelor 1](#_Toc58335089)

[1. Présentations 2](#_Toc58335090)

[A) Equipe 2](#_Toc58335091)

[B) Projet 2](#_Toc58335092)

[2. Définitions 2](#_Toc58335093)

[A) Besoins 2](#_Toc58335094)

[1. Caractéristiques et fonctionnalités 2](#_Toc58335095)

[2. Charte graphique 2](#_Toc58335096)

[B) Contraintes 3](#_Toc58335097)

[C) Cibles 3](#_Toc58335098)

[3. Prestations attendues 3](#_Toc58335099)

[4. Livrable 3](#_Toc58335100)

[A) Planning 3](#_Toc58335101)

# Présentations

1. Equipe

-Romain Schlotter, 22 ans, élève en Bachelor à l’école Ludus Académie.

1. Projet

Réaliser un jeu du genre manic shooter   
L’idée d’origine était de partir sur un jeu d’aventure, mais l’idée d’un runner ou platformer sans particulièrement d’ennemis semble bonne.  
La mascotte Monkey Zé serait un mannequin virtuel pour mettre en avant divers vêtement et mode.  
En soit mettre en avant le personnage et son rôle de panneau réclame.

Pour ce faire sera réalisé un jeu comportant 30 minutes de niveau jouables.   
Le jeu sera solo et devrait être portable sur mobile et tablette.

# Définitions

1. Besoins
2. Caractéristiques et fonctionnalités

Le Jeu sera développé sur Unity en utilisant pour l’instant la licence étudiante.  
Le code source du jeu et le développement sera stocké sur un dépôt github avec la licence étudiante.  
Le jeu sera en français uniquement dans sa première version.

1. Charte graphique

L’univers graphique reste à définir, et je ne vais pas poser de certitude là-dessus pour le moment car cela dépendra surtout des assets que je trouverais et pourrais créer durant la durée du projet.

1. Contraintes

Le jeu doit être compilable sur le maximum de plateformes possibles, Unity permet ce genre de support.

Le projet doit également être réalisé entre Décembre 2020 et Juin 2021.

1. Cibles

Les fans de jeux du genre space shooters et les curieux souhaitant découvrir ce genre de jeu sans pour autant vouloir lancer un jeu qui donne l’air d’avoir 20 ans.

# Prestations attendues

Un manic shooter au rendu niveau « gold » avec au moins un niveau complet et différentes difficultés.

# Livrable

1. Planning

Le planning est fait et régulièrement mis à jour sur le planner :

<https://tasks.office.com/ludus-academie.fr/fr-FR/Home/Planner/#/plantaskboard?groupId=b2899e1e-e580-4628-b382-67493af4b1dd&planId=XZj9qIODY02J-gEivonnOJYAEEZr>