Cégep Ste-Foy – La profession de programmeur

**Proposition de Projet – « Fallen Shackles »**

Préparé par Kevin R. Leclaire, Diego Boucher Rosello, Jonathan Roy Noël, Marie-Christine Lambert

18 novembre 2016

# Résumé de la proposition

* **Titre du Projet :** « Fallen Shackles »
* **Objectif principal :** Développer un nouveau jeu de rôle vendu sur la plateforme « Steam » pour satisfaire la demande des fans de RPG classiques face à la quasi disparition des jeux de rôles « tour par tour » du marché moderne. Réaliser un profit de 425 000$ dans l’objectif de couvrir une partie des coûts de production d’une suite.

# Détail de la proposition

* **Début du projet :** 1er juin 2017
* **Échéance :** 1er décembre 2019, attendu pour le temps des fêtes.
* **Budget :** 450 000$ dont environ 150 000$ proviens d’un « Kickstarter ».
* **Spécifications :** Un jeu de rôle produit avec l’engin de jeu Unity destiné à être vendu sur la plateforme Steam pour les ordinateurs avec Windows 7-8-10, Mac et Linux qui se passe dans un univers médiéval fantastique avec une histoire relativement sombre et macabre.

Le projet comportera deux styles de jeu principaux ; Le premier, étant des sections en 2D représentant l’« overworld » du jeu. Ce style englobe la circulation des personnages à travers les diverses locations du monde du jeu. Dans ce style, des adversaires seront visibles et quand le joueur tente d’interagir avec ces adversaires, le jeu passe au deuxième style. Le deuxième style est le cœur du jeu. Un système de combat « tour par tour » où le joueur peut sélectionner les actions qu’il désire faire dans le combat avec l’aide d’un système de menus montrant au joueur ses habilités.

La progression du joueur sera marquée par l’avancement de l’histoire et par ses personnages qui gagnent en puissance grâce à un système de niveaux et de points d’expérience.

* **Marché visé :** Adultes entre 18 et 60 ans. Le but étant de nourrir la passion des fans de jeu de rôles « tour par tour ».
* **Retombées attendues :** Le jeu sera vendu à 19.99$ pour environ 64 000 achats. Le revenu total attendu est d’environ 1 250 000$. « Steam » charge minimalement 30% du prix total des ventes, donc 375 000$ est retiré du revenu total.