Darkest Cave

Cahier des charges

# TABLE DES MATIÈRES

[TABLE DES MATIÈRES 2](#_Toc56781335)

[CONTEXTE 3](#_Toc56781336)

[OBJECTIF DU PROJET 3](#_Toc56781337)

[MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION 3](#_Toc56781338)

[DESCRIPTION DU PROJET 4](#_Toc56781339)

[DÉPLACEMENT 4](#_Toc56781340)

[ATTAQUE 4](#_Toc56781341)

[VIE 4](#_Toc56781342)

[MANA 4](#_Toc56781343)

[CHECKPOINT 4](#_Toc56781344)

[ARGENT 4](#_Toc56781345)

[LIVRABLE 5](#_Toc56781346)

[DOCUMENTATION : 5](#_Toc56781347)

# CONTEXTE

Pour le cours du « Projet de groupe » on nous a demandé de réaliser un projet libre par groupe de deux ou de trois personnes.

# OBJECTIF DU PROJET

Créer un jeu type platformer 2D, sur Unity, où on contrôle un personnage qui combattra, dans un gameplay dynamique, des ennemies avec son épée. Et devra résoudre des énigmes.

# MATÉRIEL ET LOGICIEL À DISPOSITION

* Un PC par membres du groupe
* Unity
* Visual Studio

# DESCRIPTION DU PROJET

On contrôle un personnage du nom de Valentin Hazel, un jeûne artificier qui s’est retrouvé coincé dans une grotte après que des rochers se sont écroulé, s’éparant lui et son équipe.

Le joueur devra combattre des ennemies sur son chemin et résoudre des énigmes pour essayer de retrouver son équipe.

Le personnage aura une gauge de mana, que le joueur devra gérée, qui permettra de jetée des sorts ou de se soigner.

## DÉPLACEMENT

Le personnage pourra se déplacer de gauche à droite, sauter, faire un dash.

## ATTAQUE

Le personnage pourra attaquer dans n’importe quelle direction et lancer des sorts.

## VIE

À chaque fois qu’un ennemi touche le joueur, il perdra de la vie. Mais il pourra se soigner grâce à son mana.

## MANA

Le mana sera limité mais le joueur pourra en récupérer en frappant des ennemies. Il permettra de se soigner ou de lancer des sorts.

## CHECKPOINT

Durant son périple, le joueur trouvera de temps en temps un banc qui permettra au joueur de sauvegarder la partie et de restaurer sa vie qinsi que son mana. Si le joueur venait à mourir, il réapparaîtra au dernier banc utiliser.

## ARGENT

Le joueur pourra en récupérer en tuant des ennemies.

# LIVRABLE

Pour chaque livrable (Sprints & à la fin du module) consistera à un dossier avec l’exécutable du jeu.

# DOCUMENTATION :

La documention contiendra toutes les fonctionnalités du jeu.