

## Présentation du projet de fin de L3:



Constitution du groupe	
Nom	Rôle
Dorian BESCON	2D Artist, Gameplay developer
Dorian BOUILLET	Développeur backend
Alexandre DE RYCKE	Level Designer
Donatien SATTLER	Responsable VCS, 2D Artist
Léo CAUVIN	UI / UX Design
Nils RICHARD	Développeur backend

## Présentation du jeu :

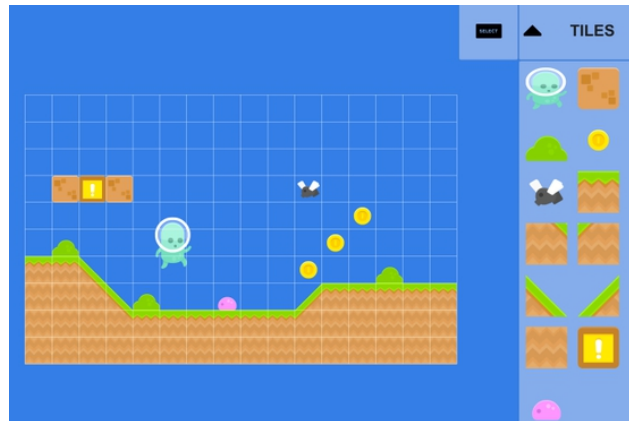
## Développement d'un jeu en 2D, avec le moteur Unity.

Le jeu est un platformer coop/online en 2D. Les deux joueurs évoluent sur le même écran mais sur 2 plate-formes différentes. Ébauche d'un niveau 1 sans aucun Sprite ci-dessous :



Chaque joueur va devoir interagir avec des éléments de son côté pour permettre la progression de l'autre joueur. Ces interactions vont ouvrir des portes, désactiver des pièges etc ...

Le jeu sera un jeu en 2D avec un principe dit « **Tile Based** », ce qui signifie que les tableaux du jeu sont principalement construits à l'aide de petites « tuiles ».



Il est prévu de créer une équipe de **développeurs backend** au sein du groupe, afin de produire un serveur connecté à Unity gérant le multijoueur.

Unity intègre un VCS, mais il ne permet pas la collaboration de plus de 3 personnes sur un même projet. Nous sommes 6 à travailler sur le jeu et allons donc utiliser un VCS qui a déjà fait ses preuves : **Git + GitHub**

L'un des membres du groupe veillera au bon fonctionnement du **contrôle de version**.

Le plus gros du travail concerne la production des Sprites. Deux personnes rempliront donc le rôle de « **2D Artist** ». Le jeu a besoin d'une interface utilisateur. Un des membres du groupe aura donc la tâche du développement de **l'UI**.

Le **level design** est un éléments tenant une place importante dans un jeu. Un membre de l'équipe sera donc chargé de produire des niveaux cohérents avec une difficulté croissante.