

Cahier des charges

Gacha Game

Table des matières

1. Introduction.....	2
2. Fonctionnalités du Jeu.....	2
2.1. Inscription et Authentification.....	2
2.2. Système de Cartes.....	2
2.3. Inventaire et Gestion de Cartes.....	2
2.4. Niveau d'Expérience.....	3
2.5. Système de Combat.....	3
2.6. Progression sur la MAP.....	3
3. Contraintes Techniques.....	3
3.1. Plateformes Supportées.....	3
3.2. Langages et Technologies.....	3
3.3. Sécurité.....	3
4. Livrables Attendus.....	3
4.1. Application Mobile.....	3
4.2. Base de Données.....	3
4.3. Documentation.....	4
5. Échéancier.....	4
6. Budget.....	4

1. Introduction

Le présent cahier des charges détaille les spécifications nécessaires pour le développement d'un jeu mobile intitulé "Gacha Battle Cards". Ce jeu se base sur le modèle "Gacha Game" où les joueurs collectent des cartes de combattants de différentes raretés pour construire des decks et gagner des batailles dans un monde virtuel.

2. Fonctionnalités du Jeu

2.1. Inscription et Authentification

- Les utilisateurs doivent s'inscrire avec un nom d'utilisateur, une adresse e-mail et un mot de passe.
- Un e-mail de confirmation sera envoyé pour valider l'inscription. L'utilisateur doit cliquer sur un lien pour activer son compte.

2.2. Système de Cartes

- Chaque carte possède des statistiques d'attaque, de défense et de vitesse.
- Trois raretés de cartes sont disponibles : S (commun), SR (rare), SRR (très rare).
- Les cartes peuvent être collectées en utilisant des gemmes pour invoquer des combattants.
- Les joueurs peuvent acheter des cartes avec des coins dans un inventaire.

2.3. Inventaire et Gestion de Cartes

- Les joueurs ont un inventaire pour stocker leurs cartes collectées.
- Les cartes peuvent être améliorées en utilisant des items spécifiques.

- Les joueurs peuvent fusionner des cartes pour créer des versions plus puissantes.

2.4. Niveau d'Expérience

- Chaque joueur a un niveau d'expérience qui augmente après chaque combat remporté.
- Le niveau d'expérience influe sur la difficulté des combats et sur les récompenses obtenues.

2.5. Système de Combat

- Les joueurs utilisent leur deck de cartes pour participer à des combats.
- Le système de combat est basé sur les statistiques des cartes.
- Les combats peuvent être contre l'IA ou d'autres joueurs en mode multijoueur.

2.6. Progression sur la MAP

- Les joueurs avancent sur une carte en remportant des combats.
- Chaque étape de la carte offre des récompenses, y compris des gemmes, des coins et des cartes.

3. Contraintes Techniques

3.1. Plateformes Supportées

- Le jeu sera développé pour les plateformes iOS et Android.

3.2. Langages et Technologies

- Le développement se fera en utilisant des langages et des technologies adaptées aux plateformes cibles (par exemple, Swift pour iOS, Kotlin pour Android).

3.3. Sécurité

- Des mesures de sécurité strictes seront mises en place pour protéger les données des utilisateurs.

4. Livrables Attendus

4.1. Application Mobile

- Une application mobile fonctionnelle compatible avec iOS et Android.

4.2. Base de Données

- Une base de données sécurisée pour stocker les informations des utilisateurs, les cartes, et les progrès dans le jeu.

4.3. Documentation

- Une documentation détaillée sur l'architecture du jeu, les fonctionnalités, et les processus de développement.

5. Échéancier

Le développement du jeu devra être complété dans un délai de six mois à partir de la date de début du projet, avec des versions bêta régulières pour les tests.

6. Budget

Un budget estimatif pour le développement du jeu sera fourni après une analyse approfondie des besoins spécifiques du projet.

Ce cahier des charges servira de base pour la réalisation du jeu "Gacha Battle Cards". Toute modification ultérieure devra être documentée et approuvée par l'équipe de développement et le client.