

# Cahier des charges

**Objectif** : réaliser un prototype de gameplay pour un jeu en VR

**Effectifs** : 3 personnes

**Contraintes de programmation** : réaliser un jeu en VR sur le moteur Unreal Engine 4

**Délais** : le projet est étalé sur une période de 42 jours, du 08/10/19 au 19/11/19

## Eléments souhaités

- Une arène spatialement définie
- Possibilité pour le joueur de se téléporter
- Possibilité de ramasser des objets/armes
- Une arme de corps à corps
- Une arme utilisable à distance
- Un ennemi (terrestre) duplicable pouvant être tué
- Un système de vie pour le joueur
- Un écran d'accueil
- Une musique et des feedbacks sonores

## Eléments pouvant être ajoutés par la suite

- Modèles 3D sur mesure pour les armes et les ennemis
- Une troisième arme
- Une deuxième sorte d'ennemi (volant)
- Une arène plus complexe
- Des éléments de décors
- Des feedbacks visuels

## Documentation souhaitée

- Le présent cahier des charges
- Un document de game design minimaliste
- Un planning suivant la méthode GANT
- Un outil de gestion de projet de type SCRUM (Trello)
- Un post mortem pour chaque sprint réalisé