# **DOCUMENT NON ACTUALISE**

# **Intentions du projet Sprint 1**

## **Intentions générales:**

Nos intentions pour ce premier sprint sont d’avoir un premier jet de l’ensemble du projet qui corresponde à nos intentions de création (expérience de navigation grisante et dynamique qui induise le joueur dans un état de Flow le plus continu possible).

Il est aussi question de mettre notre concept à l’épreuve pour nous convaincre de la viabilité et l’intérêt du projet, notamment d’un point de vue mécanique de jeu.

Si tout se passe bien à la fin du sprint (dimanche 8 novembre 2015) nous devrions avoir un prototype qui marche et qui est représentatif (même s’il est fait quick & dirty), une vision en termes de game design qui nous permet de nous projeter sur le futur et notamment le prochain sprint, des concepts art du jeu qui feront fonction de recherche visuel pour la DA et un début de charte sonore qui soit en cohérence avec la DA.

**GD :**

En termes de game design les mécaniques de base qui permettront d’avoir un jouet intéressent, émergent et qui comporte une tension devront être décrites jusqu’au paramètres atomiques, ce qui permettra au level designer de faire son travail.

Les propriétés systémiques du jouet devront être entièrement mappé et maitrisés pour pouvoir commencer à projeter une vision à long terme du projet.

Avoir fait des brainstormings et cartographier les directions possibles dans lesquels le projet et susceptible de partir.

Avoir des documents de production qui décrivent toutes les tâches antérieures.

**LD :**

Avoir fait des recherches en termes de level design (sur papier) pour voir les espaces de jeu intéressants que le game design et ses paramètres atomiques proposent.

Intégrer au prototype un level design simple mais qui démontre la viabilité du projet et sont intérêt long terme.

## 

## **DA :**

Avoir fait des recherches pour l’identité visuel du projet et produire des concepts art sur différents éléments du projet (character, environnement, objets, etc…). La production d’assets ne devra pas être une priorité pour ce sprint.

A la fin du sprint nous devrions avoir les intentions graphiques principales et une pate graphique qui nous serve comme ligne directrice, même dans le cas où aucun des concepts arts seraient définitifs.

## **Sound D :**

Avoir commencé à faire des recherches de charte sonore qui seront cohérentes avec la DA et les intentions de création.

Avoir créé de feedbacks place holders qui seront intégré au prototype.

## **Prototype :**

Le prototype devra comporter un premier jet des intentions du projet, l’ambition n’est pas que le prototype soit parfait mais qu’il soit représentatif de l’expérience que l’on veut pourvoir.

La navigation de l’avatar devra être codée, avec les paramètres minimums qui permettront aux GD de gérer le feeling du déplacement (voir document associé<http://bit.ly/1iCyHZK> ).

La génération procédural devra être codée permettent aux level designer de tester ses paterns in-game (voir document associé).

Les bases de la caméra TP devront être codés avec comme minimum les paramètres qui permettront aux GD de gérer la sensibilité de la caméra.

## **Marketing / Communication**

A la fin du sprint nous devrions avoir un dev blog qui nous permettra de faire connaitre le projet à l’extérieure de l’école. L’objectif de ce site est de décrire nos avancement et plus tard comme site promotionnel pour le projet.

A la fin du sprint le premier article du dev blog devra être écris, décrivant ce qui s’est passée pendant la semaine thématique en forme de compte rendus ou post mortem.