

FICHE : LANCEMENT "KICKOFF" DU PROJET

IDENTIFIER VOTRE CHOIX DE SUJET

Titre du projet : Fazemvida

URL si applicable :

DÉCRIVEZ VOTRE PROJET (2 PARAGRAPHES MINIMUM)

Fazemvida sera un jeu mobile (éventuellement cross plateforme pc) dans lequel le joueur pourra se déplacer dans une map définie et effectuer des missions pour gagner de l'argent. Le joueur débute avec un inventaire vide, excepté pour des outils basiques (hache) ainsi qu'un peu de nourriture afin de débiter sa survie. En effet, le joueur aura deux barres qui lui indiqueront ses capacités, son énergie et qui se videront avec le temps et avec l'effort. D'abord une barre de nourriture qui se vide avec l'effort qui sera remplie avec de la nourriture achetée dans le jeu ; puis une barre de fatigue qui elle se remplira avec le repos (dormir ou se détendre). Il va falloir, afin de progresser dans le jeu, réaliser des missions qui permettent de gagner de l'argent et donc de pouvoir acheter différentes ressources.

La map sera décomposée en 8 parties : un océan (qui entoure la carte et qui grâce à des bouées permettra de délimiter les limites du jeu) ; deux zones de ferme ; deux zones de ville ; un bois type grande forêt ; un bois simple où l'on se repère facilement et enfin le centre-ville.

Dans toutes les zones sauf le centre-ville, des missions pourront être réalisées comme précisé précédemment. Elles consisteront en devenir une aide aux villageois. Certaines ne nécessiteront aucun pré requis pour que le joueur débutant puisse les réaliser. D'autres nécessiteront un permis (bateau, voiture, tracteur, camion) afin d'être réalisées. Ces permis pourront être obtenus après avoir passé un test dans le centre-ville. Les missions par zones sont :

Ferme : Récolte, Soins d'animaux

Bois : Bucheronnage, Guide avec chiens de traîneaux, Guide de trek (map du jeu désactivée, seulement une map papier)

Océan / Rivière : Livraison bateau, Taxi bateau, Pêche (filet)

Ville : Ramassage de déchets

Map entière : Livraison en Camion, Taxi voiture

Une rivière passe au milieu des zones et les sépare. 3 ponts sont présents sur la map or au début du jeu, les ponts sont inaccessibles. Il va falloir que le joueur réalise un nombre de missions défini pour pouvoir accéder aux ponts.

Grâce à l'argent récolté, le joueur pourra obtenir différentes choses. Il pourra obtenir des objets requis pour les missions (outils ou permis), de la nourriture ou encore une maison plus grande (au début le joueur a une simple tente). Les maisons achetables sont disponibles dans les zones « Villes » et la personnalisation de l'intérieur est possible. Il est aussi possible d'acheter une voiture ou encore d'adopter un chien au Shelter du centre-ville.

NOMMEZ 3 COMPÉTITEURS À VOTRE PROJET

Qui vous inspireront pour les fonctionnalités (avec les liens)

Farming Simulator	https://www.farming-simulator.com/about.php?lang=fr&country=fr&platform=mobile
Harvest Moon	https://www.nintendo.com/en-ca/store/products/harvest-moon-the-lost-valley-3ds/
SnowRunner	https://store.steampowered.com/app/1465360/SnowRunner/

LISTER LE MATÉRIEL DE CE PROJET

- PC
- Mobile
-

Est-ce tous les éléments matériels nécessaires au projet sont en votre possession ? Sinon, lesquels ?

Oui

Aimeriez-vous que le département vous prête un composant, une pièce ? Si oui laquelle ?

Non aucun matériel supplémentaire n'est nécessaire

IDENTIFIER DEUX ASPECTS TECHNOLOGIQUES

Aspects : Serveurs, Services, Algorithmes, Web, IoT, etc

Aspect 1 : Développement jeu mobile

Aspect 2 : (Eventuellement connexion utilisateur)

PRÉCISEZ L'APPRENTISSAGE TECHNIQUE QUI SE FERA PENDANT LE PROJET

soyez aussi précis que possible (nom de la technologie, de la librairie, url)

Technologie : Unity, C#, Assets de décors et personnages.

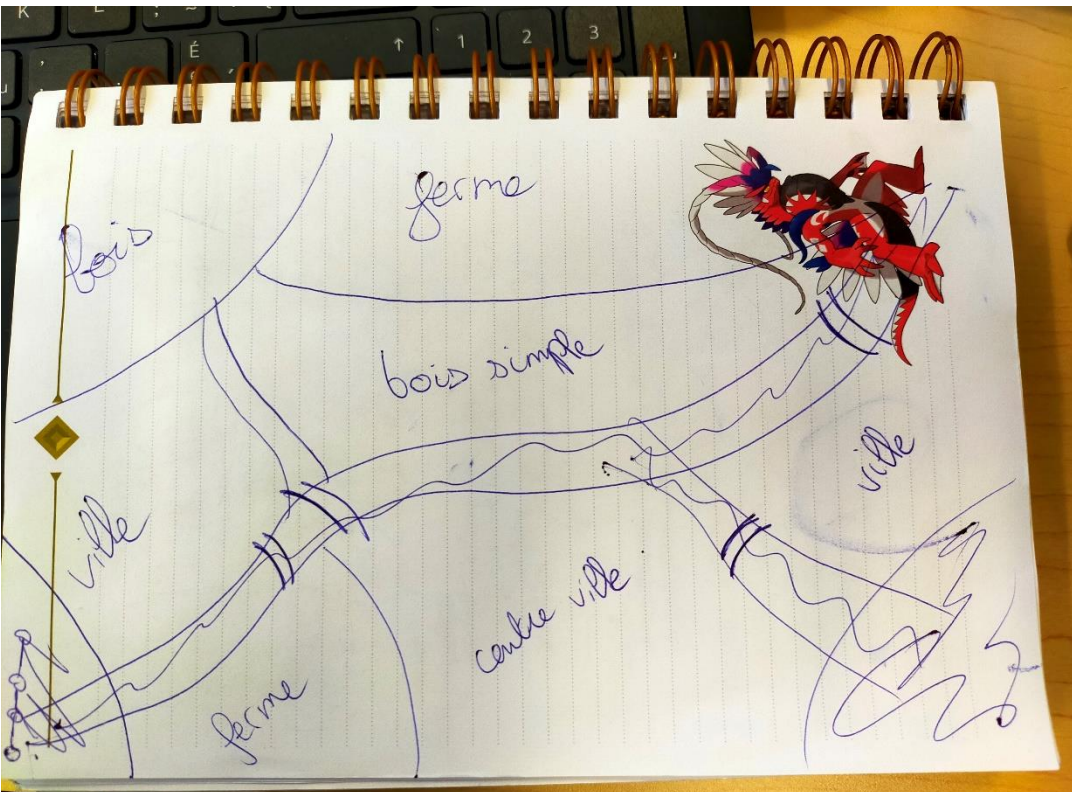
URL :
Unity: <https://docs.unity.com/>
C#: <https://learn.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/>
Assets: <https://learn.unity.com/course/create-with-code?uv=2019.4>
<https://assetstore.unity.com/lists/fazenvida-assets-3573977289061>

Quelle utilisation en ferez-vous à l'intérieur du projet ?

J'utiliserai Unity en lien avec C# pour coder mon jeu. Les assets seront utilisés pour créer le décor du jeu.

ILLUSTRATION

Si une illustration peut nous aider à mieux comprendre le projet, merci de l'inclure ici.



Vous pouvez inclure plus de matériel directement dans Github.

=> Après avoir rempli cette fiche : veuillez accepter l'assignment GitHub, convertir ce document en pdf et le remettre dans Github directement.