

ENJMIN M1 : Brief nano-projet SHMUP 2023

Objectif général : Développer en équipe imposée un jeu de shoot'em up avec le moteur Unity.

Attendu (niveau de production du prototype) : L'équivalent de 4 jours de travail à plein temps pour un groupe de 10 étudiant.e.s ayant défini un scope et une organisation idoine pour l'exercice. En comparaison, l'escaposaurUS se montait à 6 personnes x 4 jours x 6 heures = 168 heures, tout en sachant que sur celui-ci vous vous êtes appuyé.e.s sur une base fournie (des interactions et du code).

Playlist youtube :

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLWbfEHlvdJYdZMKPamcarYUF2CG7RJPXv>

Miro pour la maîtrise de planification :

https://miro.com/welcomeonboard/eUpuaXJiNjYyVThFZDVRcHBTbWFSc3lNdjJobFZuUmNFbVU3RzlwCVBjdmlCaHNQMGRNaVlodEMyZERCWG1Qd3wzNDU4NzY0NTY5Mjc3MDI3NzkzfdI=?share_link_id=159631390861

Contraintes :

- Nombre de 3C : 1
- Nombre de joueurs : 2 (coop ou comp)
- Niveau : 1
- Durée d'un niveau : maximum 3 minutes
- *Input* : maximum 5 inputs (1 joystick = 1 input, 1 bouton = 1 input)

Grille d'évaluation sur le game

- Absence de bugs bloquants lors des démos : 3 points
- *Game feel* et équilibrage : 7 points
- Direction artistique (visuelle et sonore) : 7 points
- Qualité de la page itch.io : 3 points

- Présence d'une IA pour jouer en solo : bonus de 3 points
- Non-respect des contraintes : malus de 2 à 10 points

Grille d'évaluation sur la maîtrise de planification

- Adéquation de la planification prévisionnelle en rapport aux estimations : 4 points
- Adéquation du système de tracking : 3 points
- Qualité de l'analyse dans le post-mortem : 6 points
- Maturité de la (tentative de) maîtrise de la planification : 6 points

Deadlines

- 7 décembre : lancement
- 8 décembre : envoi des documents de production par mail à Lucile
- 14 décembre : jeux prêts à tester installés dès 10h dans différentes salles de l'école
- 15 décembre : rendu sur Teams

Rendu intermédiaire de maîtrise de planification

Via mail (contact.lucile.gb@gmail.com) :

- Planning prévisionnel
- Assets list avec estimation temporelle de réalisation
- Description du système de tracking mis en place (2 paragraphes)

Rendu final

Via Teams (équipe escaposaurus) :

1. Post-mortem de 2 à 3 pages contenant : 8 points
 - a. 1 paragraphe incluant une analyse de la différence entre le planning prévisionnel et le planning effectif
 - b. 1 paragraphe décrivant le système de tracking des tâches et durée de réalisation
 - c. 5 points qui se sont bien déroulés
 - d. 5 points qui se sont mal déroulés avec des pistes de résolution
2. Planning effectif
3. Assets list réalisée avec les temps trackés
4. Trailer (env. 1min30, incluant les crédits)
5. Zip de la build
6. Lien vers une page itch.io avec des screenshots, le trailer, une build et les crédits

Conseils généraux

Méfiez-vous du design par addition et de l'accumulation de feature.

Le plus efficace est de construire votre gameplay autour d'une seule mécanique originale, simple et versatile (p.ex. alternance noir/blanc dans Ikaruga)

En gardant un gameplay simple vous pouvez toujours construire de nouveaux obstacles et pattern pour créer de la variabilité si le temps le permet.

N'hésitez pas à utiliser des « placeholder » pour les assets dans un premier temps (white box level), afin d'itérer le plus rapidement possible sur le design.