

# LIVRABLES

pour le dimanche 22 mai 23h59

## LE JEU

Le jeu sera livré sous la forme d'un **standalone PC**. L'application comprendra : un **splash screen**, un **tutoriel** (peut être intégré au premier niveau), **trois niveaux** de jeu, un **écran de fin** de partie et un écran de game over (si pertinent). Chaque niveau exploitera les features principales du concept (puzzle et plateforme). La difficulté sera croissante. Tous les éléments graphiques du jeu devront être animés et intégrés (pas de placeholder).

## LE GAME DOCUMENT

Le game document sera livré sous la forme d'un **fichier PDF**. Il comprendra une **fiche signalétique**, présentera les **intentions d'expérience** et la manière dont elles sont servies par les **3Cs**, le **core gameplay**, les **mécaniques**, les **ateliers** de level design réalisés, la **direction artistique** adoptée et tous autres éléments justifiant des choix de design établis. Le document présentera également une **soluce** en annexe. Il n'excèdera pas 12 pages, images incluses, hors annexe.

## LES PROPS

Les assets graphiques réalisés seront placés dans un dossier nommé PROPS. Ils inclueront les **sprite sheets**, les **sprites** absents des sprite sheets (éléments de décor statiques etc.), le **splash screen** au format JPG ou PNG, l'**icon** du jeu et tout autre élément graphique produit pertinent.

**Chaque rendu correspondra à un dossier, nommé *NOMPrénom\_NomDuProjet* et comportera 4 éléments : un dossier contenant les props, un fichier au format PDF, un exécutable et le dossier data associé.**

HF ;)