

Nom du groupe :	Team Nika		
Nom du projet :	Still alone		

Noms des membres :			
Nom :	Prénom :	Login :	Classe :
Nobilet	Timothée	timothee.nobilet@epita.fr	B2
Favre	Louan	louan.favre@epita.fr	B2
Jin	Edmond	edmond.jin@epita.fr	B2
Petit	Lilian	lilian.petit@epita.fr	B2
Charbonnier	Clement	clement.charbonnier@epita.fr	B2

Introduction (Présentation de votre groupe et de votre jeu)				
Groupe : 5 étudiants à l'EPITA, qui vont partir à la découverte du nouveau monde comme Luffy au chapeau de paille. Notre premier ennemi sera Pythonland.				
Jeu : Coop multijoueur (5max) d'exploration. Vous vous retrouvez dans les souterrains du royaume (2d one shot) pour tuer le boss et arriver à s'échapper.				

Type de jeu :				
Action/Aventure	Battle Royale	Beat them all	Combat	Simulation
FPS	MMORPG	MOBA	Party Games	Survival Horror
Plateforme	Puzzles	Reflexion	Rogue Like	TPS
RPG	RTS	Sandbox	Shoot them up	Course
Autre :				

Caractéristiques générales du jeu :				
IA :	Errer	Attaquer	S'échapper	"Path Finder"
Multijoueurs :	Coopé	Battle (2-4)	Massif	
Réseau :	P2P	Lan	Online	

Caractéristiques graphiques :				
Dimension :	2D	3D	Autres :	
Particularités :	Stéréoscopie	AR	VR	
graphiques :	Perso	Custom	Existant	
Précisions :				

Caractéristiques sonores :				
Musique :	Perso	Custom	Existant	
FX :	Perso	Custom	Existant	
Précisions :				

Autres caractéristiques :				
Site Web :	Perso	Custom	Préfabriqué	

Répartition des tâches : deux personnes par tâche: (R)esponsable & (S)uppléant					
Tâches	Login1	Login2	Login3	Login4	Login5
Leve design (faire en sorte que les joueurs explorent = seul mais se regroupe = multi)	Timothee	Louan	Edmond	Clement	Lilian
		S		R	
Serveur	R	S			
Com (site web, insta ?, steam, regles, credits etc...)					
IA					
graphismes					
Mécaniques / personnages					
Concept du jeu, règles (au propre)	Tout le monde				
Faire les menus(reglages et tt)					
Histoire					
Version de base					
Physique					

Tableau d'avancement des tâches				
Tâches	Soutenance 1	Soutenance 2	Sout. Finale	
Version de base	100%			
Histoire	50%	100%		
Serveur	50%	75%	100%	
Level design	20%	50%	100%	
IA	40%	75%	100%	
Graphismes	0%	30%	100%	
Mecaniques de bases	100%			
Mécaniques +	0%	50%	100%	
Règles	90%	100%		
Menu or jeu	90%	100%		
Menu en jeu	10%	60%	100%	
Physique	30%	100%		

Veuillez indiquer le pourcentage d'avancement prévu à la date de la soutenance