

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

| Noms des membre : |          |  |          |
|-------------------|----------|--|----------|
| Nom :             | Prénom : | Login :  | Classe : |
| Nobilet           | Timothée | <a href="mailto:timothee.nobilet@epita.fr">timothee.nobilet@epita.fr</a>       | B2       |
| Favre             | Louan    | <a href="mailto:louan.favre@epita.fr">louan.favre@epita.fr</a>                 | B2       |
| Jin               | Edmond   | <a href="mailto:edmond.jin@epita.fr">edmond.jin@epita.fr</a>                   | B2       |
| Petit             | Lilian   | <a href="mailto:lilian.petit@epita.fr">lilian.petit@epita.fr</a>               | B2       |
| Charbonnier       | Clement  | <a href="mailto:clement.charbonnier@epita.fr">clement.charbonnier@epita.fr</a> | B2       |

| Introduction (Présentation de votre groupe et de votre jeu)  |
|--|
| <p>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.</p> <p>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.</p> |

| 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 |
|  | Timothee      | Louan  | Edmond | Clement | Lilian |
| Level design<br>(faire en sorte que les joueurs explorent = seul mais se regroupe = multi) |               | 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%         |              |
|                                 |              |              |              |
|                                 |              |              |              |
|                                 |              |              |              |

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