

ENJMIN M1 : Brief nano-projet SHMUP 2018

Objectif général : Développer en équipe imposée un SHMUP incluant une mécanique de score et un tableau des meilleurs scores

Attendu (niveau de production du prototype) : Plus ou moins équivalent à un week-end de game jam, il n'y a pas d'attendu de complétion ou de niveau de qualité, l'important est de rendre un jeu jouable (donc stable).

Deadlines

- 7 décembre : envoi du pitch (1pA4) à Stéphanie Mader
- 7 janvier : vision claire et 1er prototype pour le cours de Trailer qui porte sur le SHMUP
- 15 janvier (après les cours) : Playtests (installation salle 1^{E6}/1^{E7} comme une salle d'arcade)
- 18 janvier : rendu final du projet

Rendu final

Via la plateforme de rendu de Guillaume Levieux :

1. zip contenant les documents demandés (1 doc de concept 3-4 pages illustré de screenshots, 1 doc de post-mortem d'équipe - 2 pages)
2. trailer (env. 1min30, incluant les crédits)
3. un lien pour télécharger le projet y.c. une build directement jouable (comme pour le rendu Unity de Guillaume)

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.

Le rendu final ne sonne pas l'arrêt du projet. Le 18 janvier est la deadline de l'exercice à rendre (un prototype stable et jouable, des documents et un trailer). Au-delà de cette deadline, le projet peut tout à fait continuer.

Dès que possible, produisez vos listes d'assets (par mécanique / ennemis / etc) afin de pouvoir évaluer le temps nécessaire à la production, ceci vous permet ensuite de mieux définir les priorités ET surtout de synchroniser le travail entre les différentes spé.

Evaluer la durée des tâches s'acquière par expérience, chaque projet est une opportunité de devenir plus précis dans son auto-évaluation, à condition d'y prêter attention.

1. Il faut suffisamment diviser les tâches pour qu'elles soient évaluables, tout en évitant de passer plus de temps sur la gestion des tâches que sur leur réalisation.
2. Je vous conseille un niveau de granularité dans lequel la durée minimale d'une tâche est de 15-20 minutes et la durée maximale d'une demi-journée.
3. Je vous conseille d'individuellement parier avec vous-même sur le temps que vous mettrez pour réaliser une tâche et de noter le temps effectif.
4. De manière générale, notez vos heures de travail ainsi que les tâches concernées. Il y a toujours du travail n'étaient pas planifiées au départ, mais qu'il faut pouvoir compter à la fin, et ça permet de rendre visible des tâches habituellement oubliées (p.ex. les tâches d'intégration).