Cahier des Charges – BaldmanSägen

Un jeu vidéo sous Game Maker 2

Dernière mise à jour : 10-06-2018

**Auteurs :** Johan Planchon, Jonathan Guichard, Selin Ispir, Corentin de Brabant, Olivier Pautrat

Introduction :

Fiche produit :

**Genre :** Parodie RPG

**Style :** RPG

**Plate-forme :** PC *(Windows, Linux, Mac)*   
**Moteur :** GameMaker2 – superPowers - Unity

**Nombre de Joueurs :** 1

**Pegi :** 16+

Spitch :

Vous vous réveillez au milieu d’une forêt, vous errez à la recherche d’une trace de vie humaine.

Vous trouvez une grotte, vous y trouvez des vêtements, ainsi qu’une vieille épée rouillée…

Vous voyez une masse se déplacer, vous prenez peur… *\*\*PAF\*\** un grand coup d’épée dans la g\*\*\*le.

…

*La masse ne bouge plus…*

…

Vous vous rendez compte que c’est le premier humanoïde que vous croisiez… Il n’était pas armé…

Vous fouillez ses poches et vous vous rendez compte que vous venez de tuer …

***(La suite en jeu ;3)***

Cadre du jeu :

Contraintes :

* Jouable uniquement au clavier (+manette en optionnel)
* Jeu sur PC
* Combat dynamique
* Inventaire limité (pas infini)
* Quêtes 2-3 max en même temps (+quête principale)
* Compétences limitées (nombre 4-6)

Attentes :

* Mobs contrôlés par une « IA »
* UI simple et intuitive
* Inventaire
* Système d’arbre de dialogue
* Système de succès
* Système de quêtes
* Système de vie

Détails / Wiki

Compétences appui long / double appui :

* Dash en avant / Esquive
  + Inciblable
  + Invulnérable
  + Déplacement presque instantané
  + Cooldown ~0.5s
* Attaque à distance ligne droite
  + Magie / Lancé d’arme
  + Ligne droite longueur limitée
  + Cooldown ~1.5s
* Attaque circulaire
  + 180° vision avant **#Link**
  + Cooldown ~3s
* Bombe
  + Self damage
  + AOE
  + CD 5s

Spell :

* Protection
  + Instantané
  + Invulnérabilité
  + Déplacement autorisé
  + Attaque interdite
  + Durée 5s
  + Cooldown 20s
  + 360°

TODO liste :

* Compléter cahier des charges au fur et à mesure.
* Système de déplacement ***(90%)***
* Système de collisions ***~~(50%)~~ 0% - refonte***
* Système de combat ***(0%)***
* Système d’IA ***(0%)***
* Système de dialogue ***(0%)***
* Système de vie ***(0%)***
* Inventaire ***(0%)***

Jeux utilisés en inspiration :

* Binding of Isaac
* Magicka (pour l’humour)
* Undertale
* Hyper light drifter
* Hotline miami