

Varou

Dreams Makers

16 Mars 2015

Table des matières

I	Introduction	3
1	Informations générales	4
1.1	Description du jeu	5
1.2	Catégorisation du jeu	5
1.3	Public visé	5
1.4	Les Trois piliers qui soutiennent le jeu	5
II	Design du jeu	6
2	Histoires	7
2.1	Résumé	8
2.2	Personnage principal	8
3	Frontend	9
3.1	Gameplay	10
3.1.1	Déplacements	10
3.1.2	En combat	10
3.2	Interaction avec l'environnement	10
3.2.1	Interaction avec les PNJs	10
3.2.2	Interaction avec les objets	10
3.3	GUI	10
3.4	Style graphiques	10
3.5	Style musical et bruits d'ambiance	10
III	Mécaniques	11
4	Crafts	12
4.1	Sur place	13
4.2	A emporter	13
5	Techniques et aptitudes	14
6	Combat et calculs des dégâts	16

7	Magie	18
8	Glyphs	20
9	Quêtes	22
10	Inventaire	24
10.1	Gestion de l'inventaire du héro	26
10.2	Marchants	28
11	Interactions avec l'environnement	30
12	Vættfang	32
IV	Level design	34
V	Outils	35
13	V.1 GitHub	36
13.1	Description	37
13.2	Utilisation	37
14	Wiki	38
15	Moteur 3D	40
	Projet Varou	
	Game Design Document	
	Une production Dreams makers	

Première partie

Introduction

Chapitre 1

Informations générales

1.1 Description du jeu

Varou est un jeu d'aventure/RPG à la Zelda. La partie RPG ne concerne pas le personnage, qui n'évoluera pas, mais le fait que chaque décision prise influencera la suite de l'histoire. Le joueur dirigera le personnage et devra gérer son équipement de plus les combats seront en temps réel. Il poursuivra une quête principale et aura une multitude de quêtes secondaires qui pourront influencer sur la quête principale.

Le principe de Varou est celui de la plupart des jeux d'aventure. Notre personnage devra accomplir une quête, traverser les contrées glauques, résoudre des énigmes et bien sûr de combattre des ennemis. Le jeu prend place dans un univers à la fois vampirique, ambiance transylvanie et à la fois un univers steampunk. Que ce soit dans les villes, en campagnes, dans les bâtiments, le personnage peut parler aux PNJ, les attaquer, acheter et vendre des objets aux personnes adéquates. Il peut interagir avec l'environnement, mais cela peut se faire au détriment de la popularité auprès des PNJs.

1.2 Catégorisation du jeu

RPG

1.3 Public visé

Fan steampunk, averti, ...

1.4 Les Trois piliers qui soutiennent le jeu

Un piler = idée géniale ou presque, originale, ...

Deuxième partie

Design du jeu

Chapitre 2

Histoires

2.1 Résumé

Truc de 15 lignes, avec les principales étapes.

2.2 Personnage principal

C'est qui, d'où il vient, etc.

Chapitre 3

Frontend

3.1 Gameplay

3.1.1 Déplacements

3.1.2 En combat

Le système de combat de Varou est du hack and slash. C'est à dire que l'on devra cliquer pour taper avec l'arme choisi. Le clic droit servira quand à lui à se servir de son environnement, le temps ralentissant quand l'on est dans le menu. La souris étant libre. L'environnement étant dynamique, le joueur devra se placer et interagir intelligemment pour gagner ses combats.

3.2 Intéraction avec l'environnement

3.2.1 Intéraction avec les PNJs

3.2.2 Intéraction avec les objets

3.3 GUI

3.4 Style graphiques

Ambiance, palette de couleur, etc.

3.5 Style musical et bruits d'ambiance

Troisième partie

Mécaniques

Chapitre 4

Crafts

4.1 Sur place

trucs que l'on peut faire n'importe où

4.2 A emporter

Necessite la presence d'un element fixe, un pnj, un batiment, ...

Chapitre 5

Techniques et aptitudes

blabla

Chapitre 6

Combat et calculs des dégâts

blabla

Chapitre 7

Magie

Magie

Chapitre 8

Glyphs

Glyphs

Chapitre 9

Quêtes

Quetes

Chapitre 10

Inventaire

Inventaire

10.1 Gestion de l'inventaire du héro

Inventaire

10.2 Marchants

Inventaire

Chapitre 11

Interactions avec l'environnement

interraction environnement

Chapitre 12

Vættfang

Vættfang

Quatrième partie

Level design

Cinquième partie

Outils

Chapitre 13

V.1 GitHub

13.1 Description

GitHub est un outil permettant de travailler à plusieurs sur un projet et plus particulièrement sur un ensemble de fichiers synchronisés. Le dépôt utilisé est situé à <https://github.com/pakoskyfrog/Varou>

13.2 Utilisation

L'utilisateur doit installer le client et importer le depot. Avant de se mettre au travail, l'utilisateur doit synchroniser son dossier de travail afin de posséder les dernières modifications. Durant son travail, à chaque étape majeure, l'utilisateur devra faire un « commit », opération qui dit au gestionnaire de GitHub de préparer une synchronisation des fichiers. A la fin de sa session de travail, l'utilisateur devra « publier » afin de mettre à jour le dépôt online avec son travail.

Chapitre 14

Wiki

Wiki

Chapitre 15

Moteur 3D

Ogre