

Varou

Virgile

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	7
2.2	Personnage principal	7
3	Frontend	8
3.1	Gameplay	8
3.1.1	Déplacements	8
3.1.2	En combat	8
3.2	Interaction avec l'environnement	8
3.2.1	Interaction avec les PNJs	8
3.2.2	Interaction avec les objets	8
3.3	GUI	8
3.4	Style graphiques	8
3.5	Style musical et bruits d'ambiance	8
III	Mécaniques	9
4	Crafts	10
4.1	Sur place	10
4.2	A emporter	10
5	Techniques et aptitudes	11
6	Combat et calculs des dégâts	12

7	Magie	13
8	Glyphs	14
9	Arbres et écoles	15
10	Quêtes	16
11	Inventaires	17
11.1	Gestion de l'inventaire du héro	17
11.2	Marchants	17
12	Interactions avec l'environnement	18
13	Vættfang	19
IV	Level design	20
14	Cartes Géographiques	21
15	IV.2 Géopolitiques	22
V	Outils	23
16	V.1 GitHub	24
16.1	Description	24
16.2	Utilisation	24
17	Wiki	25
18	Moteur 3D	26
	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 adéquats. 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 Interaction avec l'environnement

3.2.1 Interaction avec les PNJs

3.2.2 Interaction 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

Chapitre 6

Combat et calculs des dégâts

Chapitre 7

Magie

Chapitre 8

Glyphs

Chapitre 9

Arbres et écoles

Chapitre 10

Quêtes

Chapitre 11

Inventaires

11.1 Gestion de l'inventaire du héro

11.2 Marchants

Chapitre 12

Interactions avec l'environnement

Chapitre 13

Vættfang

Quatrième partie

Level design

Chapitre 14

Cartes Géographiques

où est quoi ?

Chapitre 15

IV.2 Géopolitiques

qui déteste qui

Cinquième partie

Outils

Chapitre 16

V.1 GitHub

16.1 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>

16.2 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 17

Wiki

Chapitre 18

Moteur 3D

OGRE ? Unity ?