

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
8.1 Description	21
8.2 Reconnaissance	21
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
12.1 Matériel	33
12.2 Règles	33
12.3 pari	33
12.4 Cartes	33
12.5 Pose des cartes	34
12.6 Combat	34
12.7 fin de partie	34
12.8 Graphismes	35
12.9 liste des cartes	35
 IV Level design	 36
 V IA	 37
 VI Outils	 38
13 GitHub	39
13.1 Description	40
13.2 Utilisation	40
14 Wiki	41
14.1 Description	42
14.2 Utilisation	42
15 Moteur 3D	43
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 pilier = 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

8.1 Description

Les glyphs sont des mouvements à effectuer à la souris afin de lancer un sort. Ces glyphs seront reconnus par un système de reconnaissance adaptatifs. Si le mouvement est trop loin des glyphs connus ou possible, aucun sort ne sera lancé.

8.2 Reconnaissance

L'entité glyph est exactement un tracé d'une ligne courbe. Le taux de corrélation avec la liste prédéfinie (un glyph par sort) permettra une différenciation et un taux réussite du sort plus ou moins élevé. Une première idée est d'utiliser une reconnaissance par corrélation d'un chemin vectoriel. Un glyph n'est pas comme une lettre curviligne où un traitement d'image serait nécessaire, car il y a plusieurs traits. Un glyph possède un point de départ et un point d'arrêt. En discrétisant le chemin parcouru en une série vectoriel, le gradient de celle-ci pourrait offrir un moyen de comparaison avec une liste de modèle. Idéalement, le calcul serait à répartir en une liste d'équations résolubles en une étape, par inversion de matrice.

Chapitre 9

Quêtes

Quetes

Chapitre 10

Inventaire

Inventaire

10.1 Gestion de l'inventaire du héro

Inventaire

10.2 Marchants

Chapitre 11

Interactions avec l'environnement

interraction environnement

Chapitre 12

Vættfang

12.1 Matériel

Ce jeu se joue avec un deck de 50 cartes et un sceau de 100 dés.
Il à un tapis de jeu de 5 emplacements de cartes par joueurs.

12.2 Règles

Au début de la partie, chaque joueur choisi un nombre de dé (caché) dans sa réserve. Celui qui obtient le plus haut score joue en deuxième.

Les tours sont divisés en 3 phases :

- Phase de pioche :
Le joueur pioche jusqu'à avoir 5 cartes en main.
- Phase de pose :
Le joueur pose ses cartes et peut déplacer une seule carte.
- Phase d'attaque :
Le joueurs peut attaquer avec une créature. Une carte ne peut attaquer que la carte en face d'elle.

La phase d'attaque est divisée en plusieurs sections :

- Le joueur attaquant déclare avec qu'elle carte il va attaquer
- Le joueur attaquant déclare combien de dés il va utiliser pour attaquer
- Le joueur défenseur déclare combien de dés il va utiliser pour défendre
- Le joueur attaquant déclare combien de dés il va utiliser pour son pari
- Résolution du combat

12.3 pari

Le joueur attaquant peut placer un pari sur son attaque.

Pour cela le joueur doit consommer des dés de sa réserve pour pouvoir gagner un multiplicateur de score. Attention, si le joueur perd le combat, le multiplicateur est aussi utilisé.

Le joueurs attaquant peut utiliser jusqu'à 5 dés, mais pas plus de dés qu'il n'y a de cartes en jeu.

- 1 dé : x2
- 2 dés : x4
- 3 dés : x8
- 4 dés : x16
- 5 dés : x32

12.4 Cartes

Les cartes ont plusieurs attribus :

- Nom : Le nom de la carte
- Valeur : La valeur de la carte (sa puissance)
- Coût : Le coût en points de la carte pour la poser

- Coût à vide : Le coût en points de la carte si le joueur n'a aucune carte en jeu
- Attaque : La valeur d'attaque de la carte
- Défense : La valeur de défense de la carte
- Capacité : La capacité de la carte si elle en possède une

12.5 Pose des cartes

Le joueur dont c'est le tour peut poser jusqu'à 5 cartes devant lui. Pour cela il doit soustraire de son score le coût en points de la carte.

12.6 Combat

Pour savoir qui gagne le combat :

$$(\text{Attaque de la carte} + \text{résultat des dés}) = \text{Vatt}$$

$$(\text{Défense de la carte} + \text{résultat des dés}) = \text{Vdef}$$

Vatt VS Vdef

Si l'attaquant gagne, la carte défenseur est tuée.

Et l'attaquant augmente son score de :

$$(((\text{Vatt} - \text{Vdef}) / \text{nombre de dés utilisés}) + (\text{Valeur de la carte défensive} - \text{Valeur de la carte attaquante})) * \text{multiplicateur de pari}$$

Si l'attaquant perd, aucune carte n'est tuée à moins que la différence de combat ne soit supérieur à la défense de la carte attaquante. Dans ce cas celle-ci est détruite.

Et l'attaquant diminue son score de :

$$(((\text{Vdef} - \text{Vatt}) * \text{nombre de dés utilisés}) + (\text{Valeur de la carte attaquante} - \text{Valeur de la carte défensive})) * \text{multiplicateur de pari}$$

Un score ne peut jamais être négatif

12.7 fin de partie

La partie prend fin si un joueur n'a plus de dés dans sa réserve au début de son tour.

OU

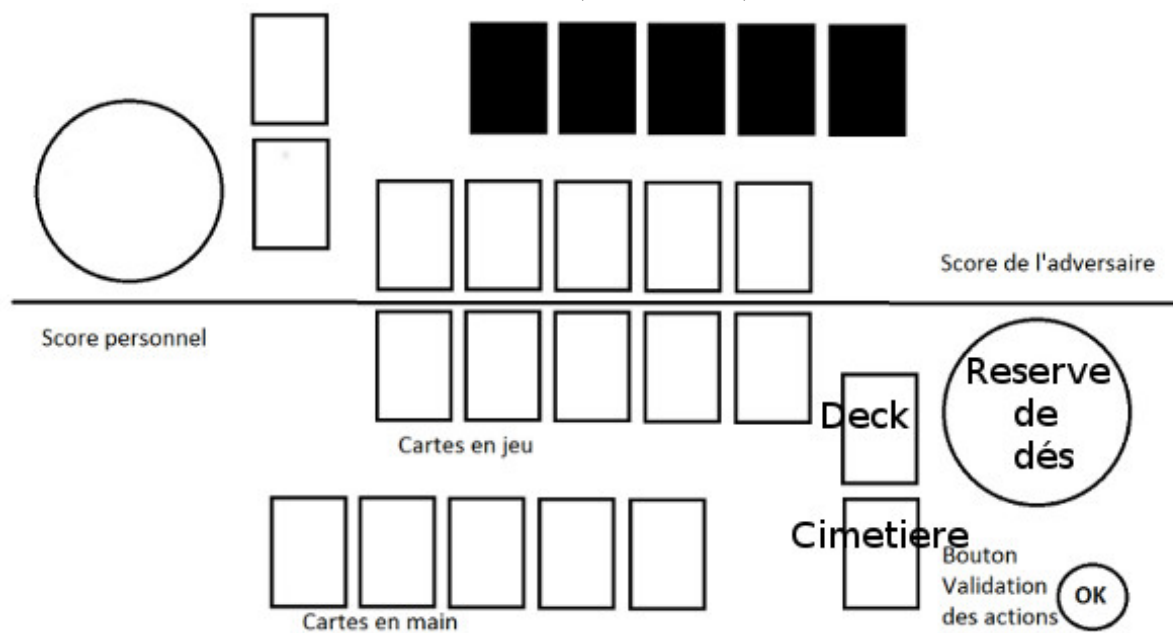
La partie prend fin si un joueur n'a plus de carte dans son deck ni en jeu à la fin de son tour.

Le joueur ayant le meilleur score remporte la partie.

12.8 Graphismes

Voir le sceau de dé diminuer quand on y pioche des dés et qu'on puisse les compter quand on arrive à la fin.

On ne voit pas combien de dés il reste à l'adversaire (même à la fin)



12.9 liste des cartes

Nom	Valeur	Coût (Coût à vide)	Attaque	Défense	Capacité
Paysan	1	20 (0)	6	6	-
Marchant	1	20 (0)	5	7	-
Bucheron	2	50 (0)	8	7	-

Quatrième partie

Level design

Cinquième partie

IA

Sixième partie

Outils

Chapitre 13

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

14.1 Description

Un wiki est un outil permettant de construire un ensemble de pages internet d'une façon collaborative. GitHub fourni un espace avec les dégâts permettant de monter un wiki.

14.2 Utilisation

Le wiki sera utilisé pour permettre d'avoir des références organisées concernant le projet. Des détails tels que les pnjs ou les objets présents dans le jeu, ainsi que les aspets techniques et les conventions de programations et développement utilisées. Pour ce faire, des pages templates devront être créées pour harmoniser le style et accélérer l'écriture des pages wiki.

Chapitre 15

Moteur 3D

Ogre