

Varou

Dreams Makers

16 Mars 2015

# Table des matières

<b>I</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>1</b>	<b>Informations générales</b>	<b>4</b>
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
<b>II</b>	<b>Design du jeu</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>Histoires</b>	<b>7</b>
2.1	Résumé . . . . .	8
2.2	Personnage principal . . . . .	8
<b>3</b>	<b>Frontend</b>	<b>9</b>
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
<b>III</b>	<b>Mécaniques</b>	<b>11</b>
<b>4</b>	<b>Crafts</b>	<b>12</b>
4.1	Sur place . . . . .	13
4.2	A emporter . . . . .	13
<b>5</b>	<b>Techniques et aptitudes</b>	<b>14</b>
<b>6</b>	<b>Combat et calculs des dégâts</b>	<b>16</b>

<b>7 Magie</b>	<b>18</b>
<b>8 Glyphs</b>	<b>20</b>
8.1 Description . . . . .	21
8.2 Reconnaissance . . . . .	21
<b>9 Quêtes</b>	<b>22</b>
<b>10 Inventaire</b>	<b>24</b>
10.1 Gestion de l’inventaire du héro . . . . .	26
10.2 Marchants . . . . .	28
<b>11 Interactions avec l’environnement</b>	<b>30</b>
<b>12 Vættfang</b>	<b>32</b>
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
 <b>IV Level design</b>	 <b>36</b>
 <b>V IA</b>	 <b>37</b>
 <b>VI Outils</b>	 <b>38</b>
<b>13 GitHub</b>	<b>39</b>
13.1 Description . . . . .	40
13.2 Utilisation . . . . .	40
<b>14 Wiki</b>	<b>41</b>
14.1 Description . . . . .	42
14.2 Utilisation . . . . .	42
<b>15 Moteur 3D</b>	<b>43</b>
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   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 héros

## Inventaire

## 10.2 Marchants

## Inventaire

## 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 :

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

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

$V_{\text{att}}$  VS  $V_{\text{def}}$

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

Et l'attaquant augmente son score de :

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

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 :

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

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

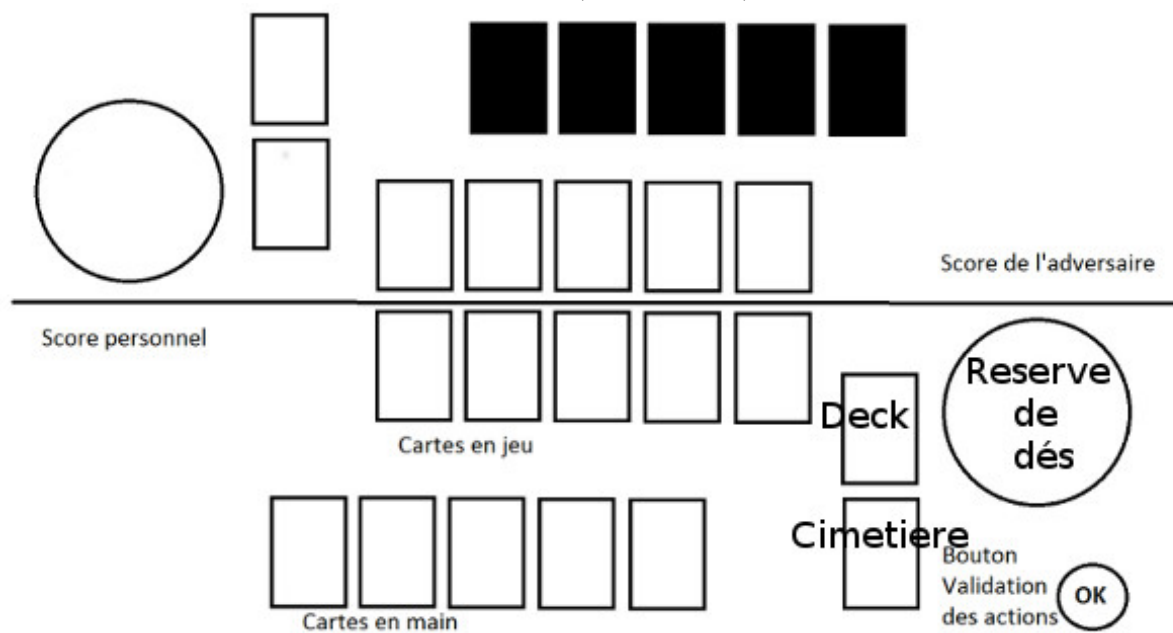
La partie prend fin si un joueur n'a plus de carte dans son deck ni en jeu à la fin de son tour.

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