Cahier des charges

1. Développement

|  |  |
| --- | --- |
| Environnement | -Créer le système de map, c’est-à-dire tous les éléments qui vont composer la map et permettre des interactions avec le joueur (mur/sol, échelles, pièges, portails, leviers...)  -Gérer le rendu d’affichage de la map (les différents layers...)  -Créer un système de sauvegarde de la map pour la mettre dans un fichier  -Créer un éditeur de map pour permettre au game designer de faire son travail |
| Personnage | -Créer le système de personnage, c’est-à-dire tous ses systèmes de déplacement et d’interaction avec l’environnement (course, saut, monter les échelles…)  -Gérer l’affichage du joueur (gestion de ses différentes animations…) |
| Système de combat | -Créer le système de combat qui va permettre au joueur cette fois non pas d’interagir avec l’environnement mais avec les mobs et les autres joueurs (attaques légères/lourdes, gardes haut/mid/bas, boule de feu…) |
| Mobs | -Créer les entités qui vont incarner les mobs (reprise de la même entité que le personnage en créant une IA capable de les faire interagir aussi bien avec l’environnement, que les joueurs) |
| Inventaire et Loot | -Créer le système d’inventaire qui va permettre au personnage d’interagir avec le loot qui aura un impact sur son interaction avec les autres joueurs et/ou les mobs (combats), mais aussi un impact sur l’environnement (clé pour ouvrir des coffres, pierre de portail pour emprunter les téléporteurs, …)  -Création des entités lootables par le joueur qui pourrons interagir avec le système d’inventaire |
| Réseau | -Création du système client/serveur qui va permettre aux joueurs de faire circuler des données entre eux |

1. Graphismes

|  |  |
| --- | --- |
| Environnements | Créer des arrière-plans pour les environnements ainsi que des tilesets pour créer les maps en interaction avec le game designer |
| Personnages | Créer les différents personnages ainsi que leurs différentes animations |

1. Game Design

|  |  |
| --- | --- |
| Direction artistique | -Réfléchir à l’univers du jeu l’histoire de celui-ci aussi bien de ses personnages que de son ambiance en général  -Se mettre d’accord avec le graphiste pour obtenir des assets cohérent avec l’univers designé |
| Gameplay | -Réalisation de croquis permettant d’imaginer des concepts de map ou d’ennemis ou de loot avec lesquels le joueur pourra interagir (à communiquer aux développeurs)  -Réalisation des maps grâce l’éditeur de maps fourni par les développeurs |