

Les portes d'Anemos

Game Design Document

ALVES CARVALHO Bruno
FLOPPA CORP

Table des matières

Description du jeu	2
Plateformes et Genres.....	2
Objectif et Gameplay.....	2
Les zones.....	2
Les fonctionnalités.....	3
Contrôles	3
Interface	4
Analyse finale	5

Description du jeu

Les portes d'Anemos est un RPG 2D qui se veut évolutif selon la manière dont joue le joueur. Plus le joueur découvre le monde et renforce ses liens avec la population et plus l'histoire du jeu lui est révélée. Il est tout à fait possible de speedrun le jeu (à certaines conditions) le rendant cependant moins immersif et intrigant mais plus complexe.

Dans une carte vaste le joueur découvre plusieurs endroits différents, allant d'un village à un océan le tout en passant par la zone du combat finale. Le nom détaillé de chaque zone n'est révélé que sous certaines conditions (exploration/succès).

Le joueur est accompagné d'une étrange entité nommée Eos, cette entité lui sert de guide au long du jeu pour lui indiquer les missions et endroits à découvrir. C'est également Eos qui permet au joueur de se rendre plus rapidement à travers la carte via ses balises (sortes de points de téléportation)

Plateformes et Genres

Le jeu sortira dans un premier temps sur PC, une sortie sur console pourrait être envisageable.

Ce jeu se classe dans les genres :

- RPG
- Action
- Exploration

Objectif et Gameplay

L'objectif du jeu est de parcourir les terres d'Imesis. Vous arrivez sur ces terres à la suite d'un dysfonctionnement de la téléportation d'Eos, une entité qui vous accompagne le long de vos trajets et périples et semble pour le moment plutôt de votre côté. Ce dysfonctionnement n'est pas anodin et il vous revient de comprendre pourquoi. Vous pouvez en profiter pour en apprendre plus sur ces terres et ses habitants ou bien directement trouver la réponse au problème initial d'Eos.

Les zones

Nom	Description	Priorité	État
Jardin de Genesia	Zone de spawn	1	« Fait »
Village de Gala	Zone marchande	1	« Fait »
Sanctuaire d'Eos	Zone du boss	1	« Fait »
Mine de Gaya	Zone de farm souterraine	2	« A faire »
Montagne de Kranion	Une haute montagne	3	« A faire »
Forêt de Bios	Zone de farm de bois et autre	2	« A faire »
Plage/Océan d'Okeanos	Zone sous-marine (oui oui) pour l'exploration et la récolte	3	« A faire »

Chaque zone donne plus de contexte au jeu, et plus de matériel pour venir à bout du boss.

Les fonctionnalités

Nom	Description	État
Sauvegarde	Pouvoir sauvegarder l'état du jeu et ainsi reprendre depuis le dernier point	Partiellement implémenté, ne sauvegarde que la position du joueur
Inventaire	Permet de stocker les objets provenant des monstres et des coffres ainsi que de la récolte	L'inventaire est présent, mais les items ne servent pour le moment à rien
Minimap	Pratique pour pouvoir se repérer, elle à un angle de vue plus grand que le joueur	Implémentée, mais le rendu n'est pas exactement celui voulu
Son ambiant	Pouvoir jouer un son selon la zone ou se trouve le joueur et transitionner entre les zones de façon fluides et agréable	Partiellement implémenté, le son par zone existe mais les transitions sont très brutes
Combat et vie	Un type de combat dynamique ou le joueur tape les adversaires à sa portée	Implémenté, mais si le joueur meurs il faut relancer le jeu
Crafting et vente	Pouvoir fabriquer et améliorer son équipement et également vendre ses trouvailles aux pnj	Pas implémenté
Skills et talents	Permettre au joueur de ne pas donner que des coups d'épées, en ayant un arbre de talent et des sorts	Pas implémenté
Découverte dynamique	Le texte du livre d'histoire du continent d'Imesis se remplit au fur et à mesure des évènements (scriptés). Les dialogues évoluent également	Pas implémenté
Téléporteurs	Pouvoir se déplacer rapidement d'un endroit à un autre	Fait et fonctionne, l'interface est à améliorer
IA	Des personnages et ennemies qui bougent tout seul, les ennemies peuvent aggro le joueur	J'ai un PNJ qui bouge tout seul, mais pas l'aggro des ennemies (sauf le boss qui est scripté pour)

Contrôles

Les contrôles du jeu sont les suivants :

Z/Q/S/D → Déplacement dans les 8 directions

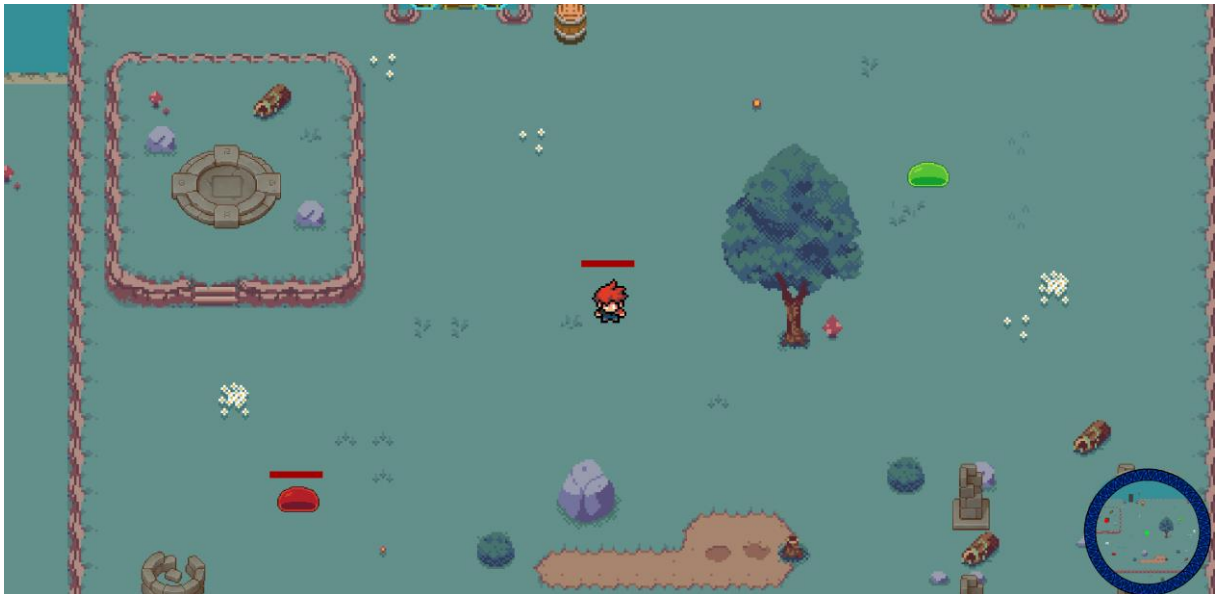
Clic Gauche → Attaquer / sélectionner un objet de l'inventaire / choisir un téléporteur

I → Ouvrir / Fermer inventaire

F → Interagir avec l'environnement, les coffres, les pnjs, les zones de minage, les téléporteurs

Espace → Dash

Interface



Le jeu est assez minimaliste en soit et mélange beaucoup de sprites provenant de sources différentes, ce qui ne donne pas nécessairement le meilleur mélange mais garde un rendu assez classique.

Voici quelques écrans des autres interfaces



Figure 1 : Inventaire

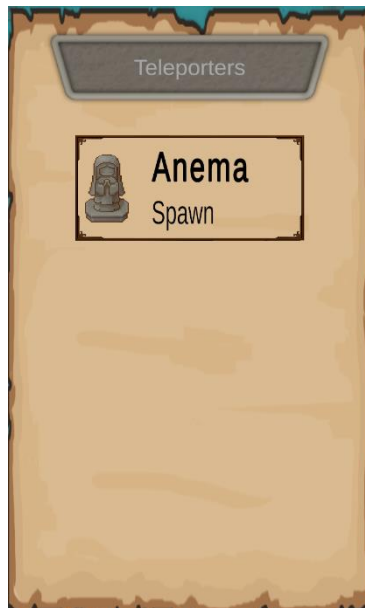


Figure 2: Choix de téléporteurs

Analyse finale

J'avais au départ beaucoup d'idées, mais visiblement j'ai été trop ambitieux. Je n'ai réalisé qu'une sorte de Proof of Concept de ce que j'avais réalisé pour le moment. J'avoue m'être un peu perdu en chemin quant aux fonctionnalités à réaliser et la manière de faire.

Je suis cependant très satisfait de tout ce que j'ai pu faire et j'ai vraiment beaucoup apprécié. Je compte sûrement faire des petits POC sur des bases de Unity pour consolider mes acquis (particules / lumières / sauvegardes etc.)

J'ai également appris à quel point il pouvait être long d'avancer sur un projet de jeu et sur Unity, j'espère que j'aurais une meilleure organisation pour la sortie officielle du jeu, parce que je compte bien repartir sur de bonnes bases, tant de code que d'assets pour produire quelque chose de propre et qui me fasse plaisir et amuse les joueurs !