Les portes d’Anemos

Game Design Document

**Description**

Les portes d’Anemos est un RPG 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 intriguant 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)

**Guidelines**

Chaque section importante du jeu doit avoir un manager. Les sections importantes du jeu sont les suivantes : le temps (horaire), le son, les pnjs, les combats, les dialogues, les succès, les talents, les biomes. Tous ses managers sont enfant du game manager.

**Le code** doit respecter ce qui suit :

-Les variables locales et arguments sont en camelCase

-Les variables publics sont en PascalCase

-les variables privées sont précédés d’un underscore

-les classes/méthodes/propriétés sont en PascalCase

-Pas d’abréviation pour les variables sauf pour : soundEffects (SFX), backgroundMusic (BGM)

-Le nommage doit être compréhensible et indiquer clairement l’intention et/ou l’utilitéL

**L’objectif**

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. 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.

Je pense faire une carte relativement vaste qui contient :

-Le jardin de Genesia (la zone de départ) [Obligatoire]

-Le village de Gala (premier et seul village) [Obligatoire]

-Le sanctuaire d’Eos (la tour finale, combat de boss) [Obligatoire pour finir le jeu]

-La mine de Gaya (une mine) [secondaire]

-La montagne de Kranion (une montagne) [secondaire]

-La forêt de Bios (une fôret) [secondaire voire tertiaire]

-La plage et l’océan d’Okeanos (une zone maritime et une plage) [secondaire voire tertiaire]

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

**Fonctionnalités**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom** | **Objectif** | **Priorité** | **Difficulté** | **QoL** | **Options** |
| Menu départ |  | 5 | 5 | 6 |  |
| Selecteur de save | Permettre au joueur de sauvegarder sa progression | 5 | 7 | 10 | 1 save au début, 3 par la suite ? |
| Créateur de persos | Permettre au joueur de choisir une classe | 2 | 9 | 10 | 1 classe au début, plusieurs par la suite |
| Sound manager | Permettre au joueur de baisser/monter le son et le couper | 3 | 4 | 10 |  |
| Minimap | Identifier l’environnement plus facilement | 7 | 3 | 10 |  |
| Combat | Pouvoir combattre des monstres | 10 | 6 | 10 | Garder la même vue mais pop l’interface de combat |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |