

Document de Conception de Jeu (GDD) – Echoes of Arboria

1. Aperçu du Jeu

Nom du jeu : Echoes of Arboria

Genre : Action RPG 2D en vue de dessus

Plateforme cible : PC (Windows, possible extensions macOS/Linux)

Moteur : Unity 2022.3.3f1

Public cible : Joueurs de RPG, pixel art, et stratégie temps réel

2. Histoire et Objectif

Joe, un jeune gardien, doit purifier le royaume d'Arboria en affrontant des ennemis et collectant des épées magiques. Il est guidé par Elyndra et affronte Zarkos, Skarnitz et Asgore, un dragon corrompu par la lumière et le feu.

3. Niveaux du Jeu

Level 1 : Zone d'introduction avec les zombies Zarkos. Joe commence à obtenir ses premières épées en brisant des boules magiques.

Level 2 : Environnement mystique où il affronte à la fois Zarkos et les mages Skarnitz. Joe récupère du sang pour se soigner et des épées plus puissantes.

Level 3 : Accès à la Citadelle de Cendres et affrontement contre le boss final Asgore.

4. Personnages

Joe : Protagoniste utilisant plusieurs épées et objets pour progresser.

Elyndra : Guide mystique qui donne des visions à Joe pour le préparer au combat final.

Zarkos : Zombies nombreux, se ruent sur Joe.

Skarnitz : Magiciens qui lancent des lasers lumineux à distance.

Asgore : Dragon ancien qui utilise feu et lumière dans un combat final intense.

5. Mécaniques de Gameplay

- **Déplacement** : WASD ou flèches
- **Esquive** : Touche Espace
- **Attaque** : Clic gauche de souris
- **Récupération de santé** : Collecte de sang et globes de soin
- **Collection d'armes** : En cassant des boules magiques (système de loot)

6. Système de Combat

[Zarkos](#) : zombies simples à courte portée.

[Skarnitz](#) : magiciens à distance avec lasers.

[Asqore](#) : feu au sol et rayons de lumière, boss avec plusieurs phases.

[Joe](#) doit utiliser esquive, changement d'épées, et objets de soin pour survivre.

6. Interface Utilisateur (HUD)

- Barre de vie en cœurs
- Barre d'endurance

- Indicateur d'arme équipée
- Compteur d'or
- Effets de flash, particules, et transitions visuelles

8. Direction Artistique et Style

Pixel art 2D détaillé, ambiance fantasy-médiévale, effets de lumière, palettes de couleurs variées par zone.

9. Narration Finale

Après avoir vaincu Asgore, Joe dépose ses épées au sanctuaire. Le ciel s'éclaircit. Un portail s'ouvre vers un nouveau monde. Elyndra lui annonce que la paix est restaurée, mais d'autres menaces attendent.