

# **ANTHARES**

Game Design  
Document

# Sommaire

<b>Sommaire.....</b>	<b>1</b>
<b>I. Game Overview.....</b>	<b>2</b>
1. Fiche signalétique.....	2
2. Pitch.....	2
3. Key Selling Points.....	2
4. Histoire.....	3
5. Direction artistique.....	4
A. Direction Graphique.....	4
B. Direction Sonore.....	16
6. Références.....	17
<b>II. Gameplay.....</b>	<b>21</b>
1. Gameplay de base.....	21
A. Déplacements.....	21
B. Attaques.....	22
C. Interactions.....	23
D. Système de santé.....	24
2. Les 3C.....	25
A. Personnages.....	25
B. Caméra.....	26
C. Contrôles du jeu.....	27
a. In Game.....	27
b. Menus.....	27
c. Haptics.....	28
3. Conditions de victoire et de défaite.....	29
4. Les boucles.....	29
A. La méta boucle.....	29
B. Boucles du gameplay.....	30
<b>III. Level Design.....</b>	<b>33</b>
1. Inspirations.....	33
2. Pièges.....	36
3. Concept.....	37
4. Schématisation.....	38
<b>IV. Gameflow.....</b>	<b>39</b>
1. Sensations recherché - Game Feel.....	39
A. Emotions.....	39
B. FlowChart.....	40
2. Menus.....	41
3. Signs & Feedbacks.....	42
A. Signs.....	42
B. Feedbacks.....	42
<b>V. Termes et définitions.....</b>	<b>43</b>
<b>VI. Liens utiles.....</b>	<b>45</b>

## I. Game Overview

### 1. Fiche signalétique

Nom du jeu	Anthares
Genre	Platform Fighter en 2D
Support	PC
Cible visée	12 ans et plus
Nombres de joueurs	2 joueurs (local coop)
Mode de jeu	Versus Local
Modèle	F2P

### 2. Pitch

#### **Pitch version courte :**

Dans un univers futuriste où chacun utilise la cyber-technologie, participez au grand tournoi Anthares organisé par The Talos Conglomerate. Affrontez vous en local avec des personnages aux compétences uniques et battez votre adversaire lors d'un 1 contre 1 dynamique et fluide dans une arène remplie de pièges et devenez une légende du show-bizness !

### 3. Key Selling Points

- **Jeu de combat facile à prendre en main et convivial**
- Satisfaisant grâce aux nombreux feedbacks visuels et auditifs
- Univers futuriste pertinent
- Animation fait avec MOCAP

## 4. Histoire

Dans un futur où la cyber-technologie est omniprésente, le grand tournoi Anthares est organisé par The Talos Conglomerate. Des combattants répondent à l'appel que ce soit pour la gloire ou encore l'argent. La plupart sont équipés d'améliorations achetées ou fournies auprès des corporations qui les sponsorisent, que ce soit des implants cybernétiques et/ou bioniques.

### Personnage 1

Nom		Léonard "César" Matala			
Âge	47	sexé	Masculin	taille	1,86m
représentant	The Pacific Liberation Army		Style de combat	Boxe/krav maga cybernétique	
Surnom		<p>"Le poing du pacifique" "Le caporal mercenaire" "</p>			

### Personnage 2

Nom		Mélina "Diane" Trefard			
Âge	74	sexé	F	taille	1,68m
représentant	Trefard BioTech		Style de combat	tang lang quan cybernétique	
Surnom		<p>"Diane anthropophage" "l'indic des puissants" "la mante noire" "</p>			

## 5. Direction artistique

### A. Direction Graphique

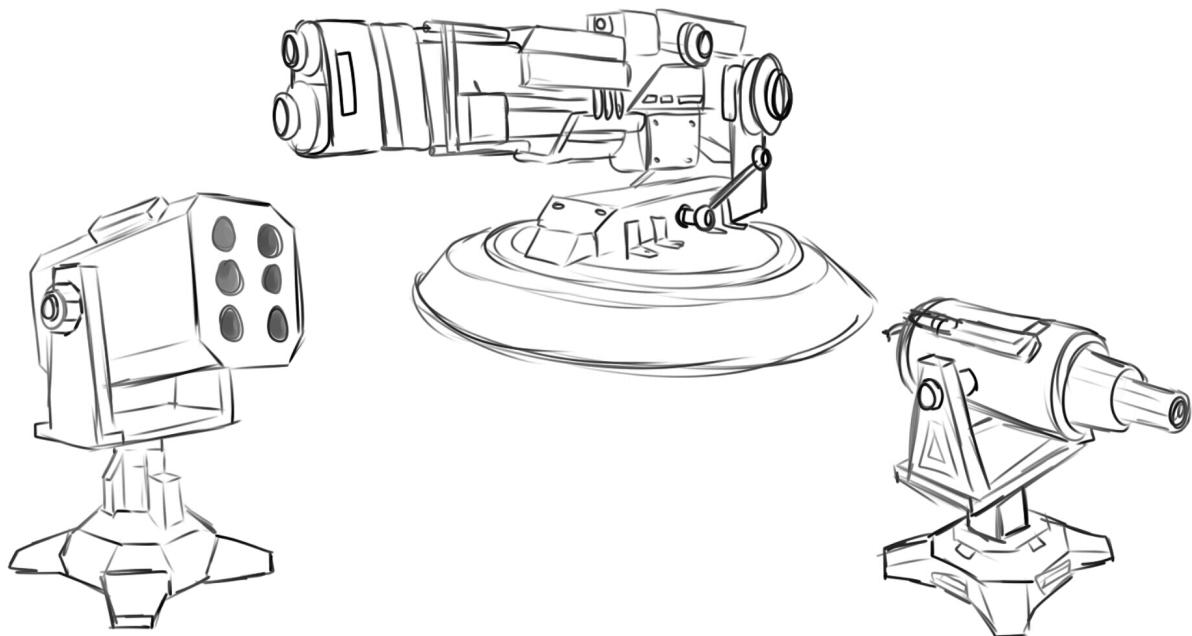
Design premier personnage



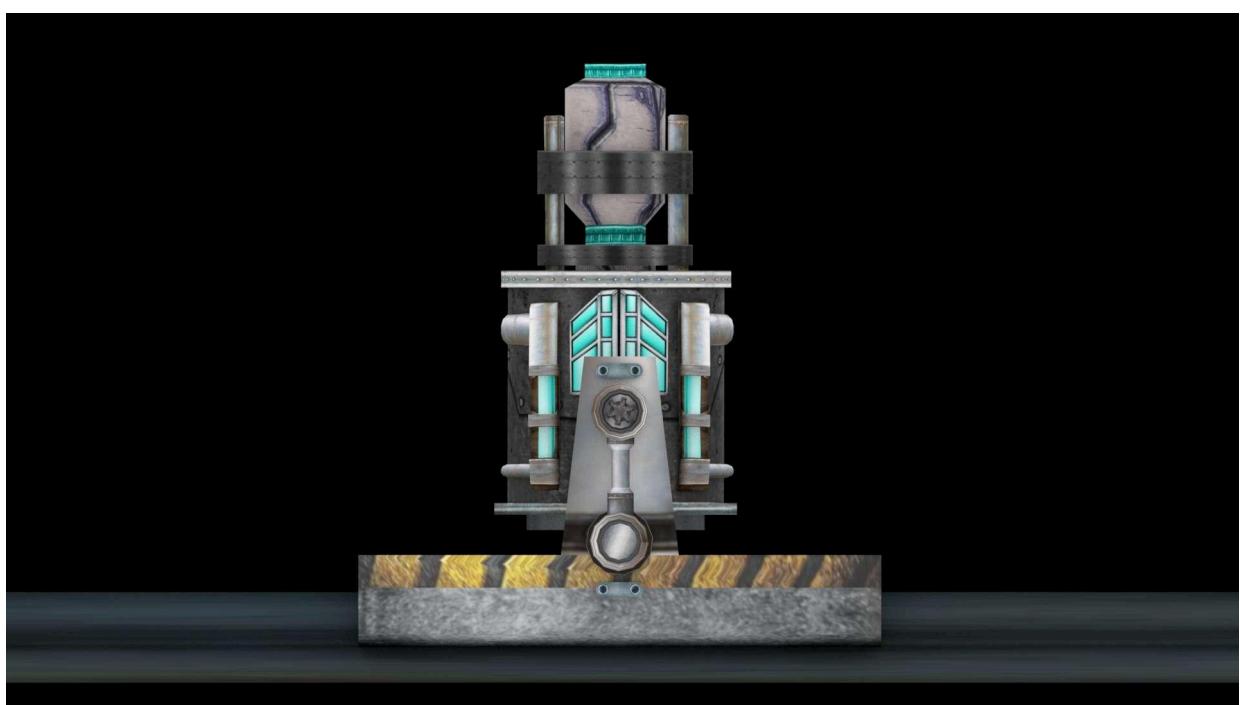
Concept second personnage



## Concept pièce : Tourelles



## Model 3D Tourelle



## Modélisation piège flamme et geyser

Thème un peu plus nature à la Arcane/TFT, labo de Silco avec substance/implant



TEAMFIGHT  
TACTICS

TOXITORIUM ARENA  
ARENA CONCEPT ART

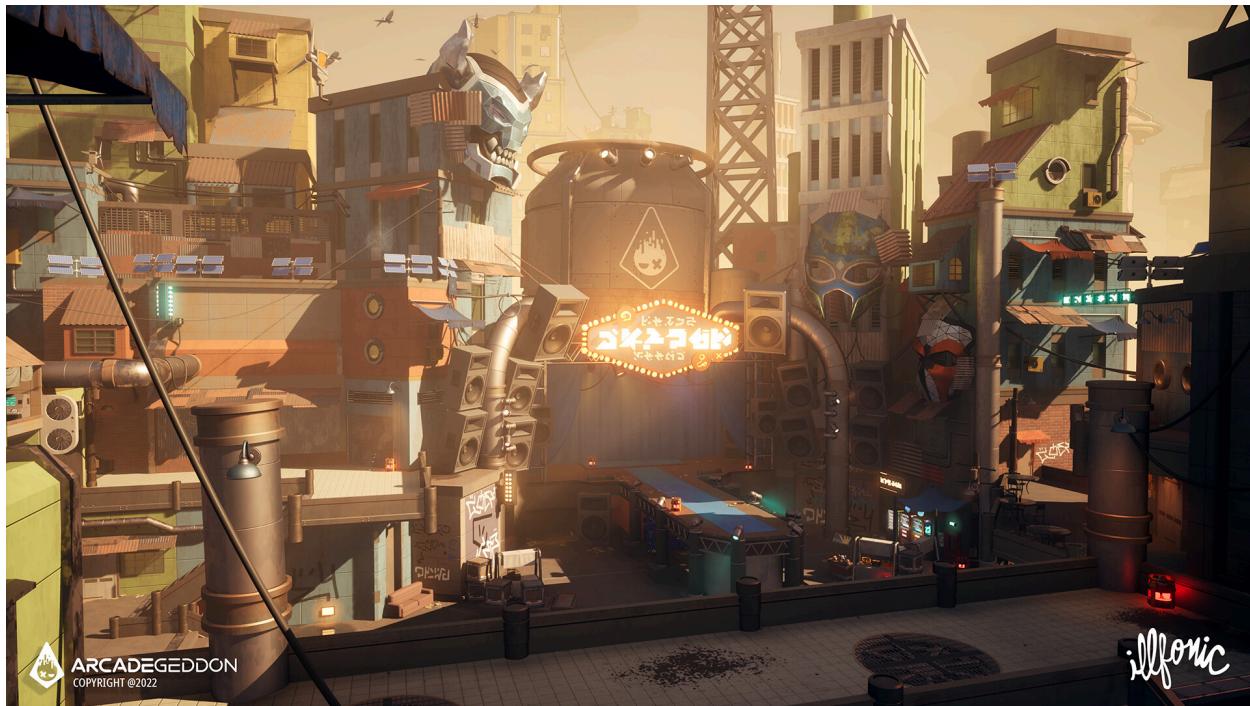
ARTIST IGOR ARTYOMENKO  
ENVIRONMENT CONCEPT ART

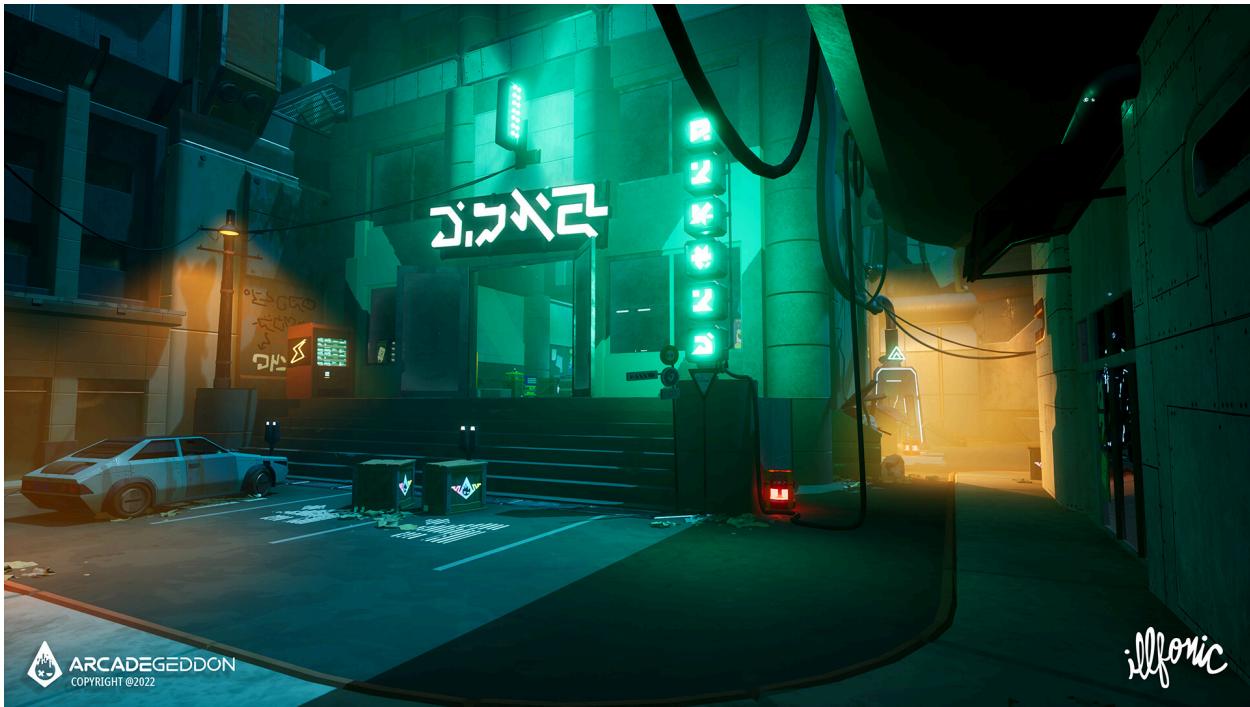
Galactik Football Netherball

Endroit fermé, sous la ville, avec gradins, urbain

Galactik Football- Rocket Netherball

Thème pour les maps, avec différents lieux un peu dans notre thème cyber/futur









[▶ Arcadegeddon Official Launch Trailer](#)

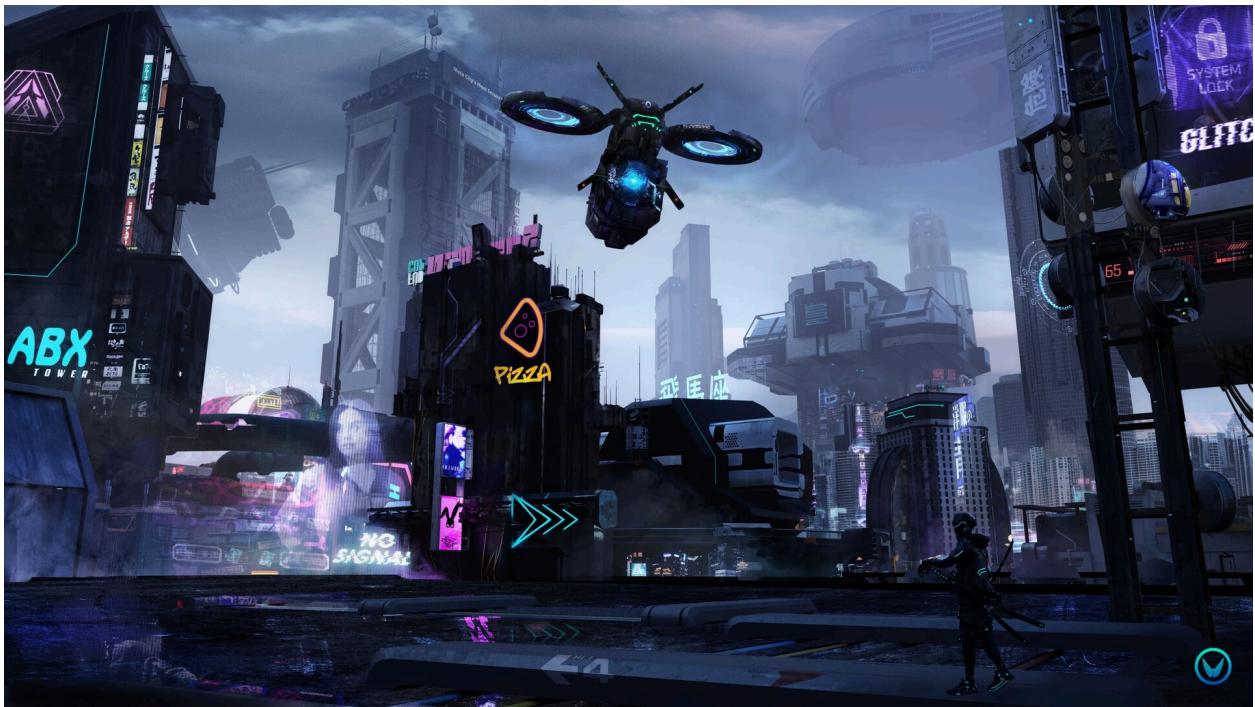
Ville à la Zaun dans Arcane/Runeterra



Ambiance à la Stray pour du street/urbain, peut être plus "futurisé" : building, quartier abandonné...



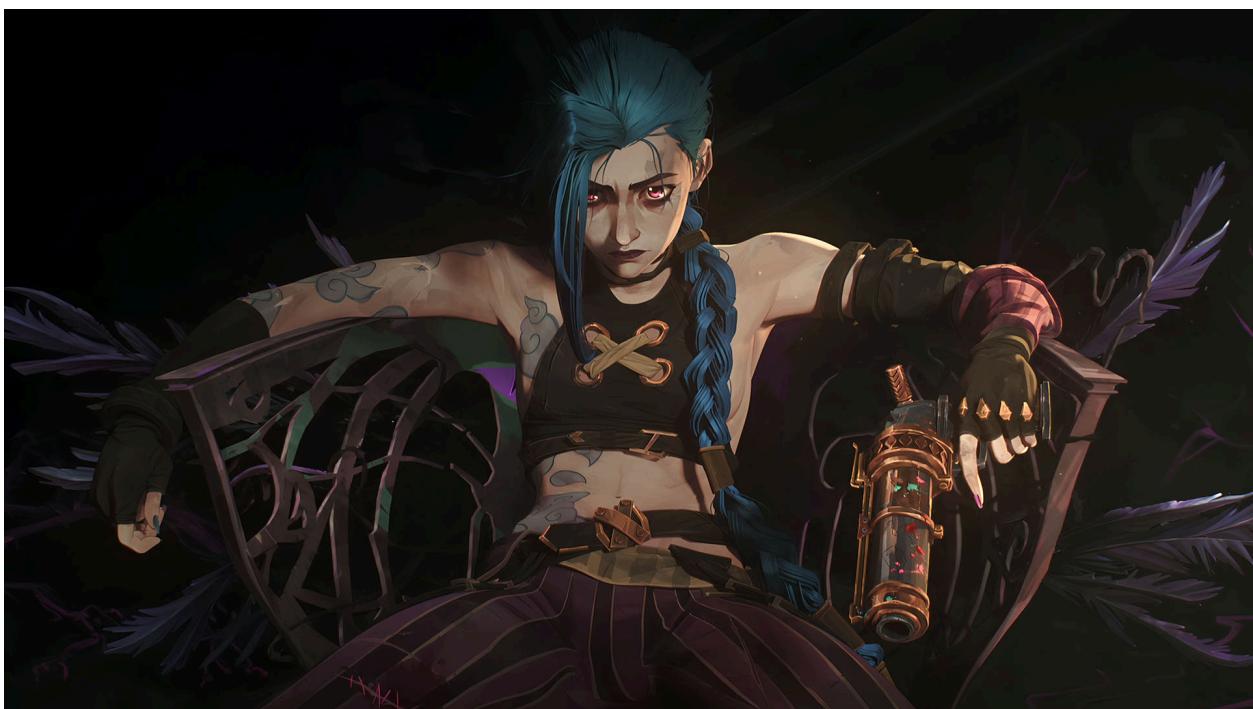
D'autres inspirations cyber/futuristes de villes avec différents éléments pour le fond ou plateforme : dirigeable, effet hologramme...



Apex Legends



Arcane



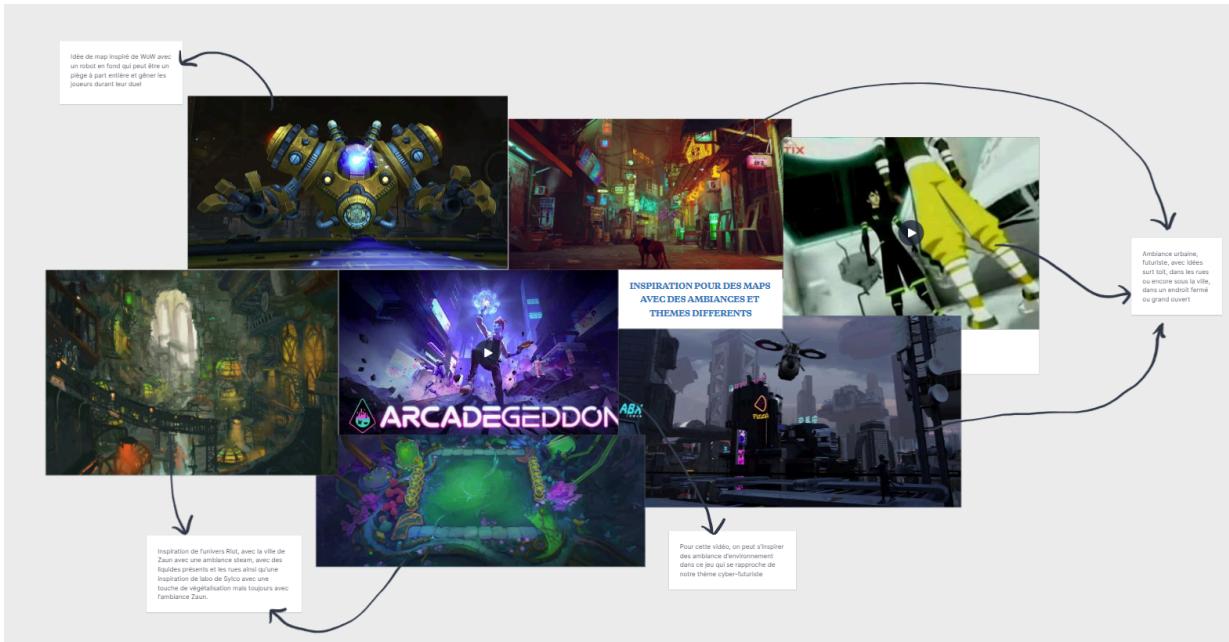
Guilty Gear pour les VFX



Planet of Lana pour les arrières plan des arènes



music, sound, game design



Moodboard en supplément :

<https://app.milanote.com/1QKpgh1Agsgd0f/anthares?p=TJk1AdovfYA>

## B. Direction Sonore

Style musical :

- Rock electro pour la phase principale de combat
- Musique stressante quand un joueur est sur le point de perdre et/ou gagner

SFX :

- Focus sur les SFX : bruits liés au combat/mouvement des personnages
  - Interactions joueurs
  - Environnement
  - Feedback

Quelques sons déjà réalisées :

[https://drive.google.com/drive/folders/16xe6t0K92Zbu6SHyloWtxyldvj90VdBW?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/16xe6t0K92Zbu6SHyloWtxyldvj90VdBW?usp=drive_link)

Références :

▶ Beast in Black - Moonlight Rendezvous (Instrumental)

[https://www.youtube.com/watch?v=7\\_-9o8g2Z2A](https://www.youtube.com/watch?v=7_-9o8g2Z2A)

▶ Maiden of the Lost Winds OST - The Wolf (Beta Ver.)

Première musique réalisé

[https://drive.google.com/file/d/15NC0TDtSwg1yLSDGZXa0gL\\_Nn3By1ujU/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/15NC0TDtSwg1yLSDGZXa0gL_Nn3By1ujU/view?usp=sharing)

## 6. Références

Idée du 1vs1 avec des personnages situé dans un playstyle



**Strive Character Picker Guide based on Playstyle**

Aggressive/Rushdown	Ranged/Zoners

**Technical**

Grappler	Balance/All Rounders

**LAIRA 128.9 LV.25**

DAMAGE SKILLS WEAPONS

DAMAGE: AGILITY:

WEAPON: DUAL WIELD PHASERS

SPECIAL ABILITY: FUSION THRUSTERS

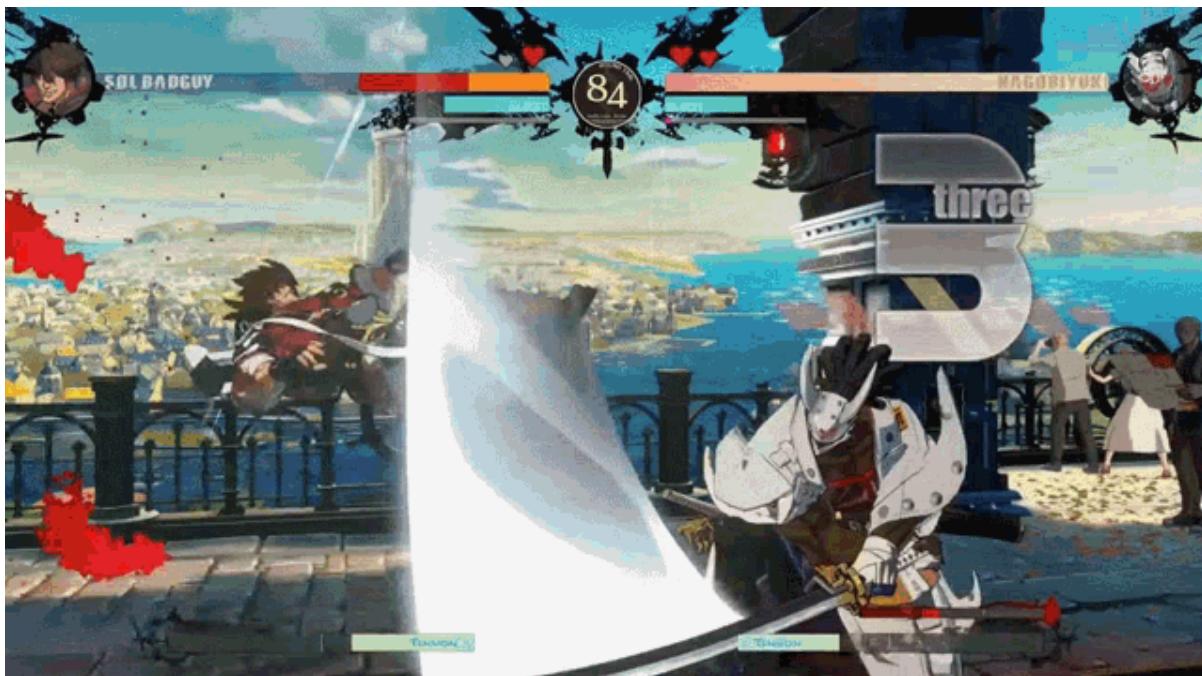
A SELECT B BACK 0 FRIENDS ONLINE

This section contains two parts: a character picker guide and a character stats screen. The guide on the left classifies characters into five categories: Aggressive/Rushdown, Ranged/Zoners, Technical, Grappler, and Balance/All Rounders. The 'Grappler' category is highlighted with a red box. The stats screen on the right shows character LAIRA at level 25, with damage, skills, and weapons stats, and specific details for her weapon and special ability.

Recréer l'esprit 1v1 de la borne d'arcade et du jeu de combat compétitif



Références de jeu de combat traditionnel avec Street Fighter II et Guilty Gear



Références de jeu de combat platformer avec Super Smash Bros et Brawlhalla



## II. Gameplay

### 1. Gameplay de base

#### A. Déplacements

**4 sens** : Haut, bas, droite et gauche

**Dash** : Possibilité d'aller rapidement vers l'avant dans une direction souhaitée puis avec cooldown



**Double saut** : Permet au joueur d'atteindre des zones spécifiques de la map, de se sortir de situations (attaques, pièges...)

## B. Attaques

### **Attaque légère :**

Startup: Très court (X Frames)  
Actif : Très court (X Frames)  
Recovery : Très court (X Frames)  
Knockback : Très léger (X blocks)  
Stun : Très court (X Frames)  
=> 20% de la vie maximale de l'adversaire

### **Attaque moyenne :**

Startup: Moyen (X Frames)  
Actif : Court (X Frames)  
Recovery : Court/Moyen(X Frames)  
Knockback : Moyen (X blocks)  
Stun : Moyen (X Frames)  
=> 40% de la vie maximale de l'adversaire

### **Attaque Lourde :** spécifique au champion joué, difficile à obtenir mais inflige d'importants dégâts

Startup: Long(X Frames)  
Actif : Moyen (X Frames)  
Recovery : Très long(X Frames)  
Knockback : Fort (X blocks)  
Stun : Long (X Frames)  
=> 80% de la vie maximale de l'adversaire

Les attaques dans les aires sont des attaques simples semblables à des attaques moyennes. Les attaques aériennes sont dans 6 directions.  
Nord/Est/Ouest, Sud/Est/Ouest, Est/Ouest

### Attaque aérienne: [Valeurs à réfléchir]

Startup: Moyen (X Frames)

Actif : Court (X Frames)

Recovery : Court/Moyen(X Frames)

Knockback : Moyen (X blocks)

Stun : Moyen (X Frames)

=> X% de la vie maximale de l'adversaire

### C. Interactions

Lorsqu'un joueur se fait toucher, il est projeté dans la direction du coup. Il est également stun pendant quelques frames. La projection doit être **suffisamment forte** pour permettre la projection sur les pièges.



La parade permet de contrer un coup et offre une opportunité au joueur qui a contré d'en remettre un par la suite.

La parade ne permet pas de contrer les attaques lourdes.

Si le joueur essaye de contrer une attaque lourde les deux joueurs sont projetés dans les deux sens (X frames)

#### D. Système de santé

La barre de vie fonctionne de la même manière qu'une barre de vie classique de jeu de combat. La vie diminue à chaque attaque reçue.

En revanche, elle tombe à 0 d'une manière particulière.

Un joueur peut se faire tuer uniquement par une attaque lourde ou une attaque moyenne une fois un certain pourcentage atteint.

L'attaque lourde tue lorsque l'adversaire a moins de 20% de vie.

L'attaque moyenne tue lorsque l'adversaire a moins de 10% de vie.

Les pièges ne peuvent pas tuer le joueur mais peuvent continuer à faire baisser la barre de vie jusqu'à 10% de vie.

Lorsque la barre de vie atteint les 10% elle ne peut pas descendre plus bas face à des attaques légères ou face à des pièges. Visuellement la vie baisse mais remonte instantanément montrant au joueur l'inutilité de ses attaques.

## 2. Les 3C

### A. Personnages

Les personnages sont sponsorisés par des entreprises induisant leur gameplay, leur style et leurs armes. Ils ont chacun une petite histoire et un léger background afin de poser un contexte au personnage ce qui permet de justifier leur présence dans le tournoi Anthares.



Design actuelle du premier personnage

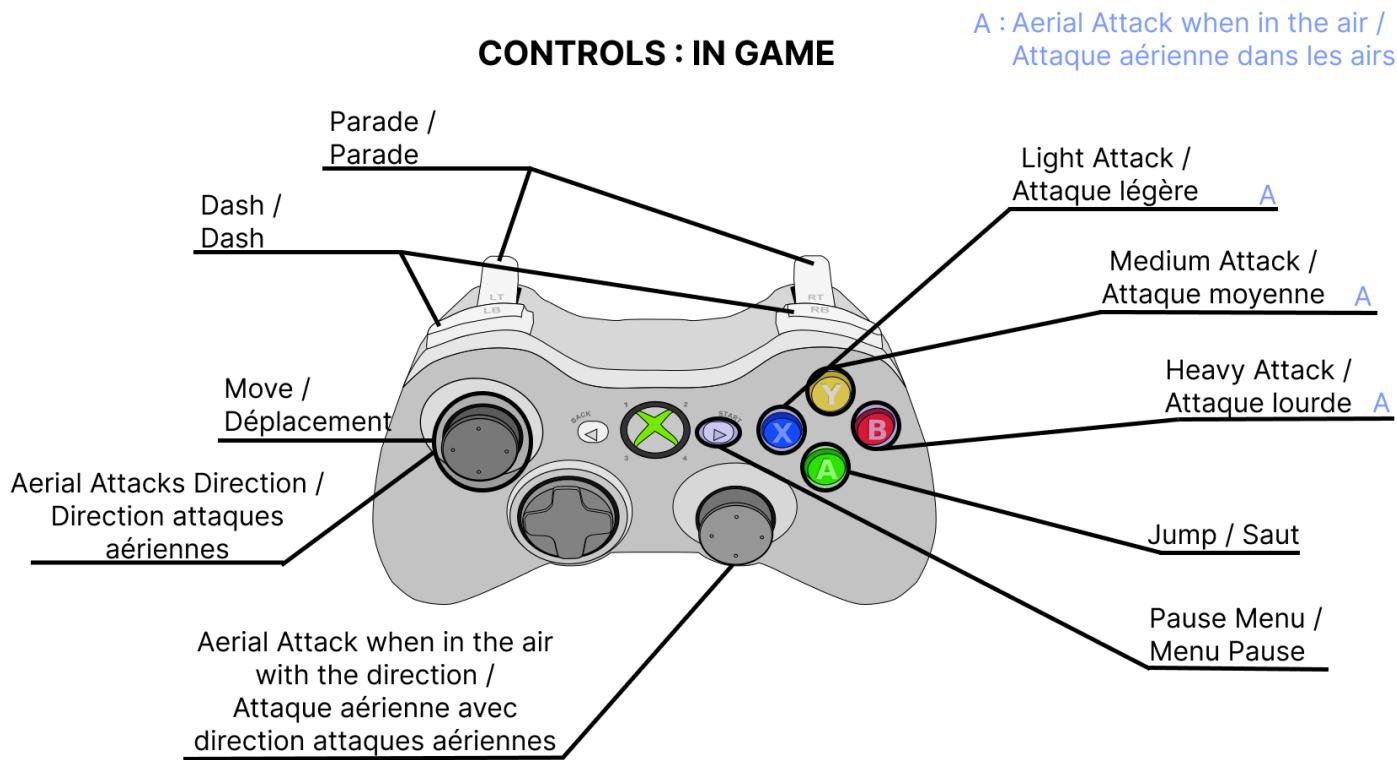
## B. Caméra

Caméra reculée faisant en sorte que les joueurs sont toujours présents dans le visuel. La caméra recule et avance de manière smooth tout en se déplaçant pour garder les 2 joueurs plus ou moins au milieu de l'écran. La caméra se bloque également sur les bords de l'arène si les joueurs se trouvent proche du bord de l'arène, dans ce cas les joueurs ne seront peut être plus au centre.



## C. Contrôles du jeu

### a. In Game



### b. Menus



### c. Haptics

Double vibrations courtes lorsqu'un coup est reçu ou que le joueur interagit avec un piège.

Vibration courte lorsqu'un coup est donné.  
(Vibration longue lorsque parade réussie. ?)

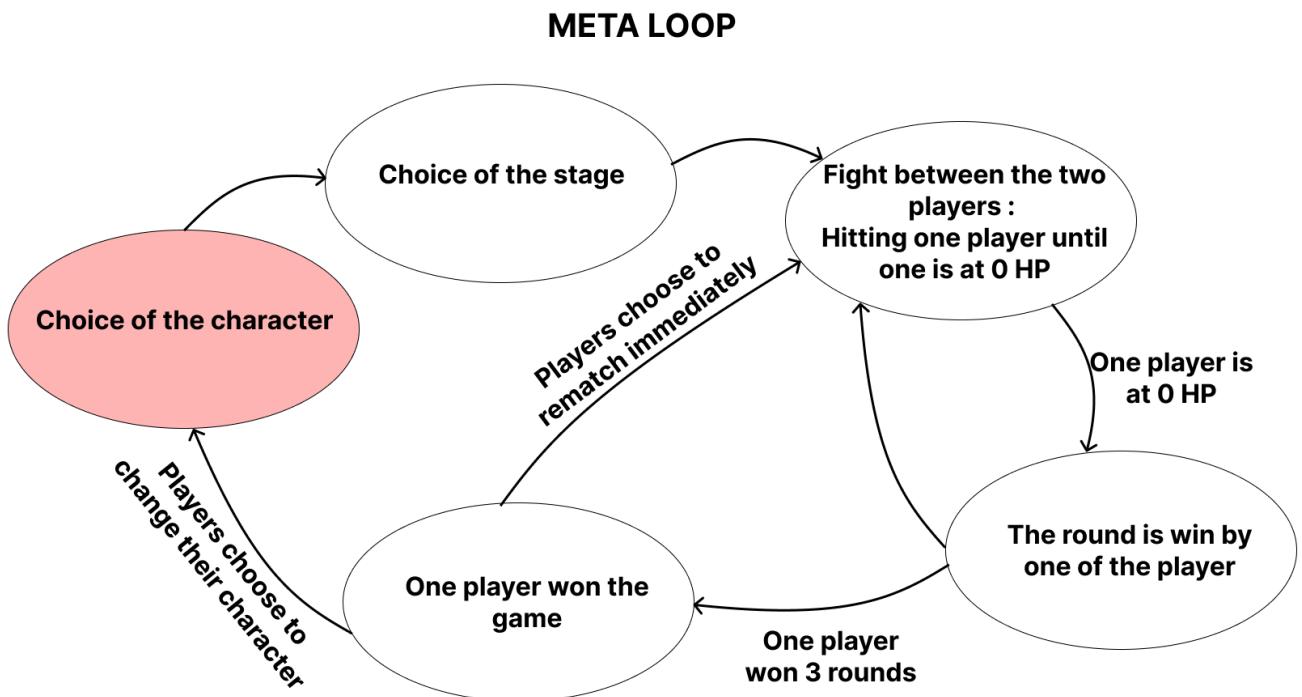
Vibration dans la manette du joueur qui a gagné.

### 3. Conditions de victoire et de défaite

Victoire	Défaite
Vaincre son adversaire en lui retirant la totalité de sa vie.  La partie se gagne au bout de 3 manches gagnantes. BO5	Se faire vaincre par son adversaire en se faisant retirer la totalité de sa vie.  La partie se gagne au bout de 3 manches gagnantes. BO5

### 4. Les boucles

#### A. La méta boucle



## B. Boucles du gameplay

### Game Loop - Micro

## GAME LOOP : MICRO

<b>OBJECTIVE</b>	Hit your opponent
<b>CHALLENGE</b>	Aiming at your opponent while dodging potential threats  Use the range and have the right timing of the different attacks in order to hit the opponent
<b>REWARD</b>	Inflict damage to your opponent and have an advantage on him

## Game Loop - Mid

### GAME LOOP : MID

	ROUND	GAME
OBJECTIVE	Win the round by lowering to 0 the opponent HP	Win the match by winning 3 rounds out of 5
CHALLENGE	Aiming at your opponent while dodging potential threats and using traps and mechanics of your character efficiently for an entire round	Winning 3 rounds against your opponent
REWARD	Win the round	Win the game

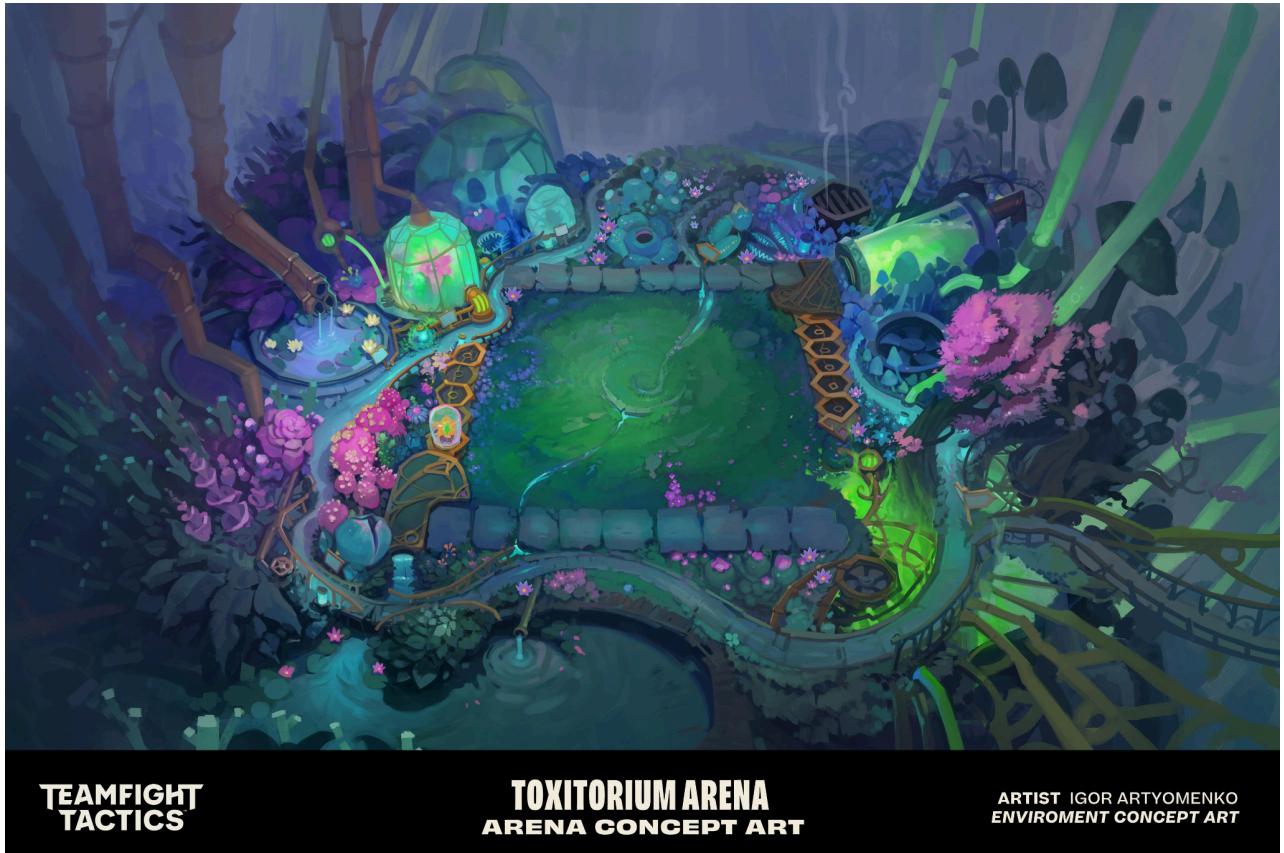
## GAME LOOP : MACRO

<b>OBJECTIVE</b>	Becoming better at the game by beating all of your opponent
<b>CHALLENGE</b>	Understand the differents mechanics of the game and master the traps and the characters
<b>REWARD</b>	Better reflexes, better movement, game sens, mindset

## III. Level Design

### 1. Inspirations

Nos premières inspirations visuels sont les suivantes :



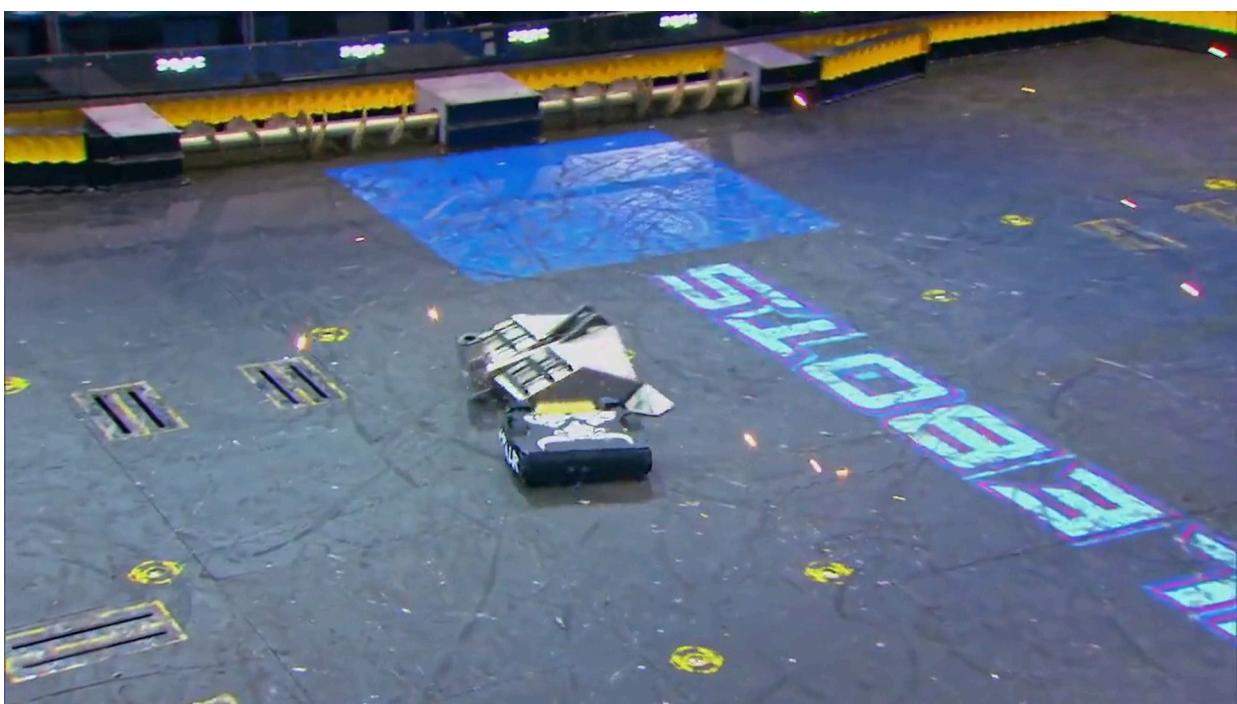
TEAMFIGHT  
TACTICS

TOXITORIUM ARENA  
ARENA CONCEPT ART

ARTIST IGOR ARTYOMENKO  
ENVIRONMENT CONCEPT ART



Nos inspirations gameplay sont :



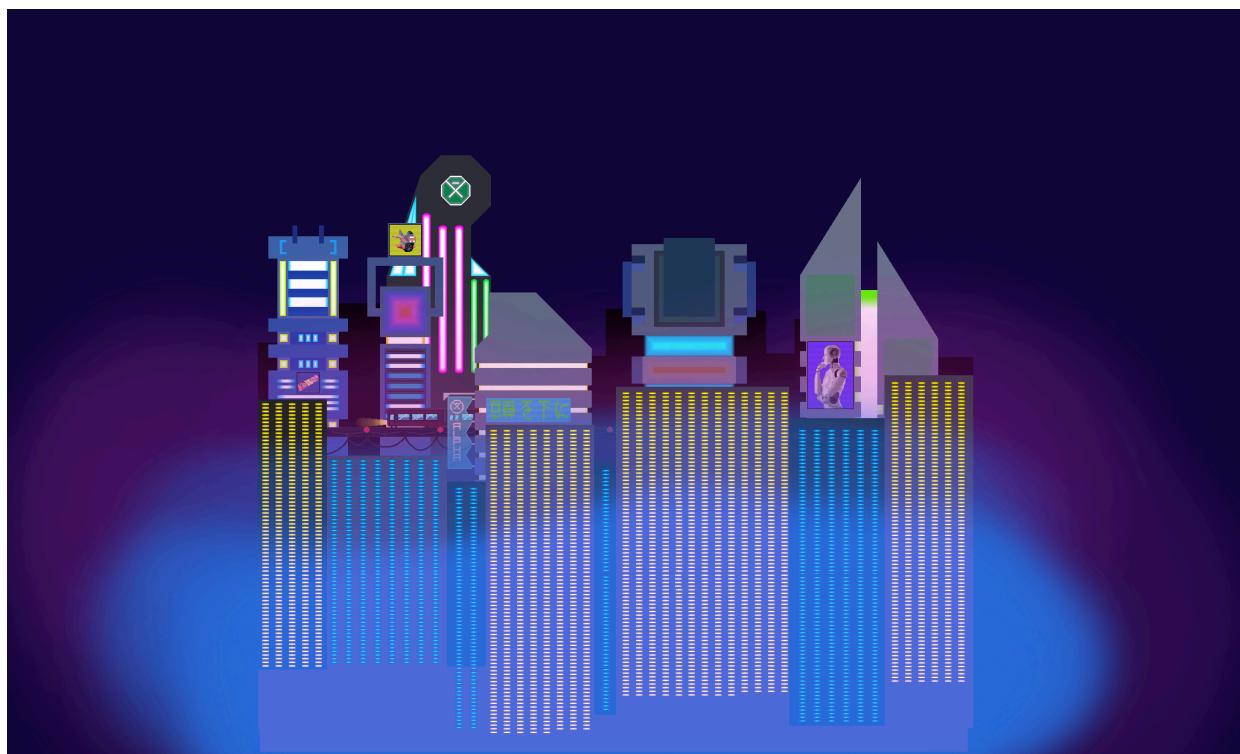
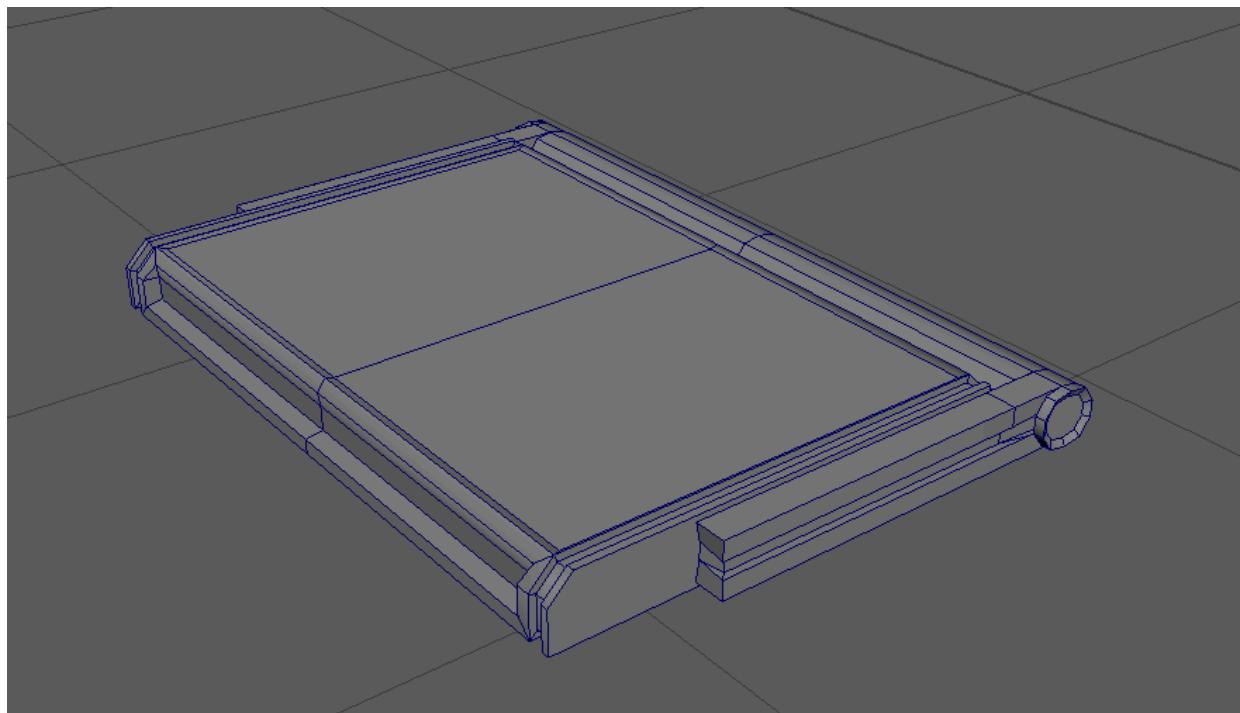
## 2. Pièges

Liste des pièges :

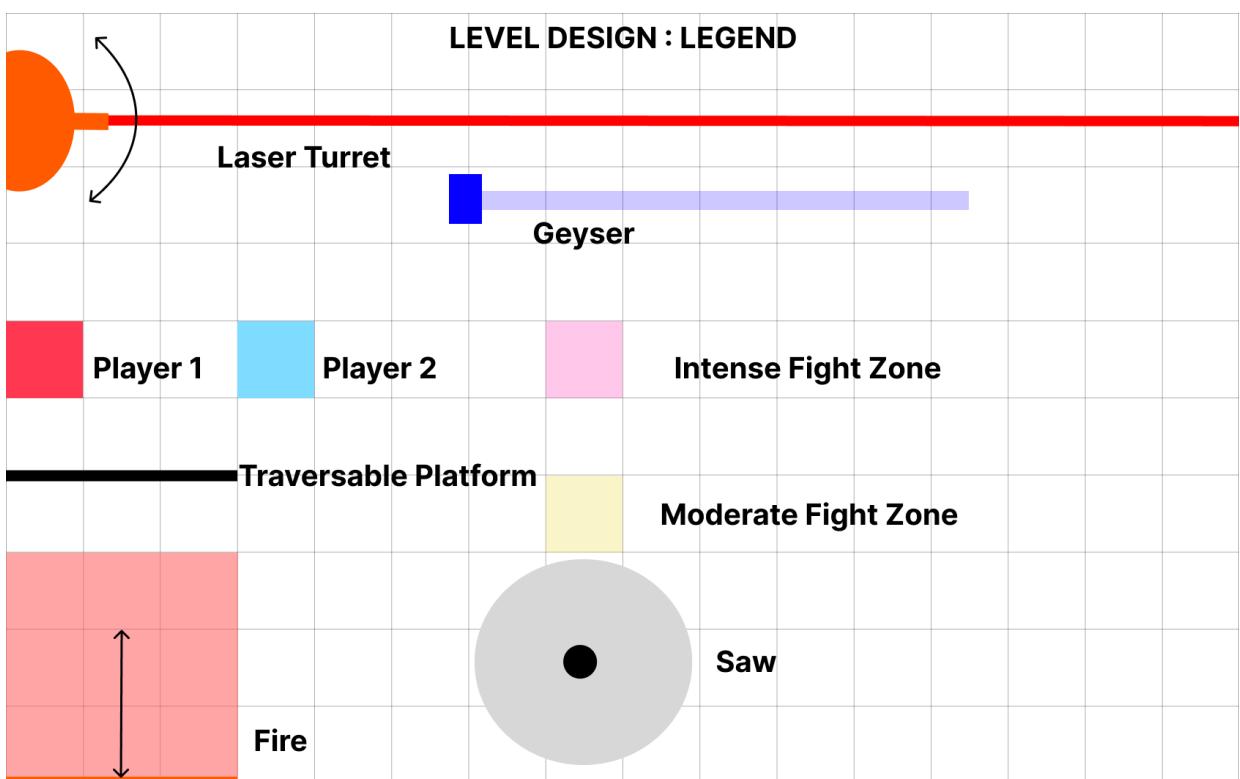
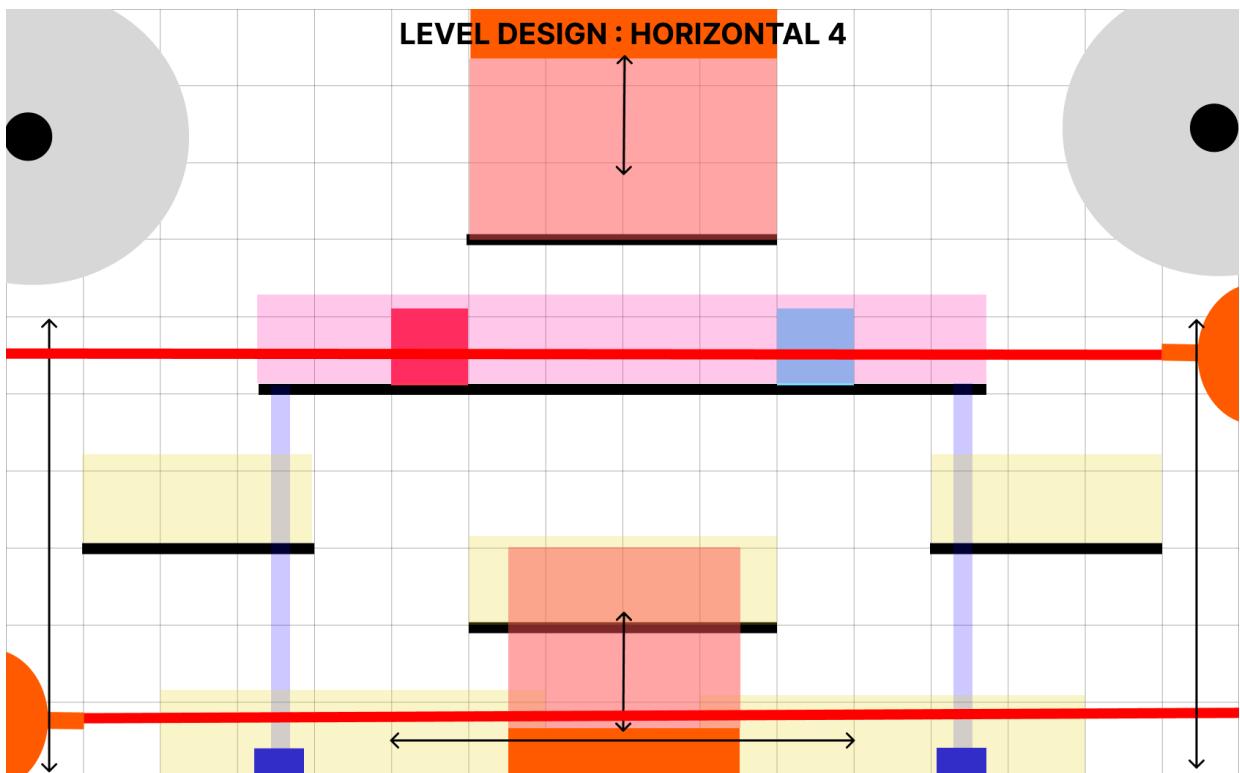
Type	Description
Laser	Un laser qui traverse la map entière à intervalle aléatoire. Si touché par un joueur il se prend des dégâts et est repoussé.
Scie	Une scie qui est présente en permanence. Si touché par un joueur il se prend des dégâts et est repoussé.
Feu	Un feu qui apparaît sur une zone prédéfinie de la map à intervalle aléatoire. Si touché par un joueur il se prend des dégâts et est repoussé.
Geyser	Un geyser qui apparaît sur une ligne prédéfinie de la map à intervalle aléatoire. Si touché par un joueur, il est repoussé.

### 3. Concept

Concept visuel :



#### 4. Schématisation

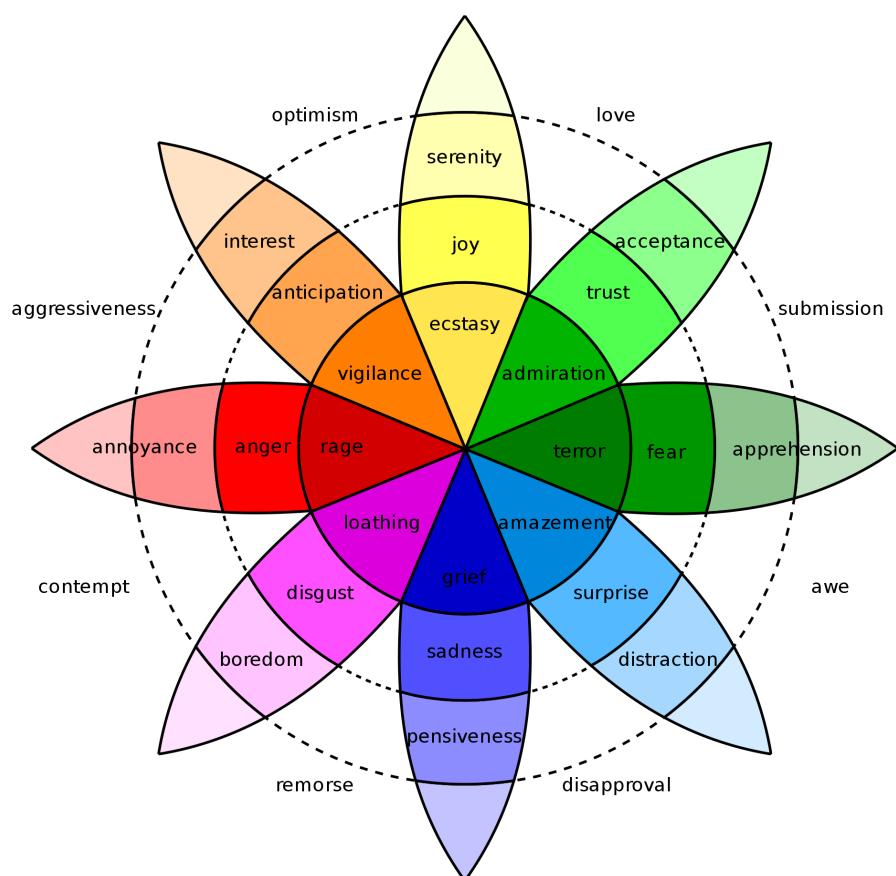


## IV. Gameflow

### 1. Sensations recherché - Game Feel

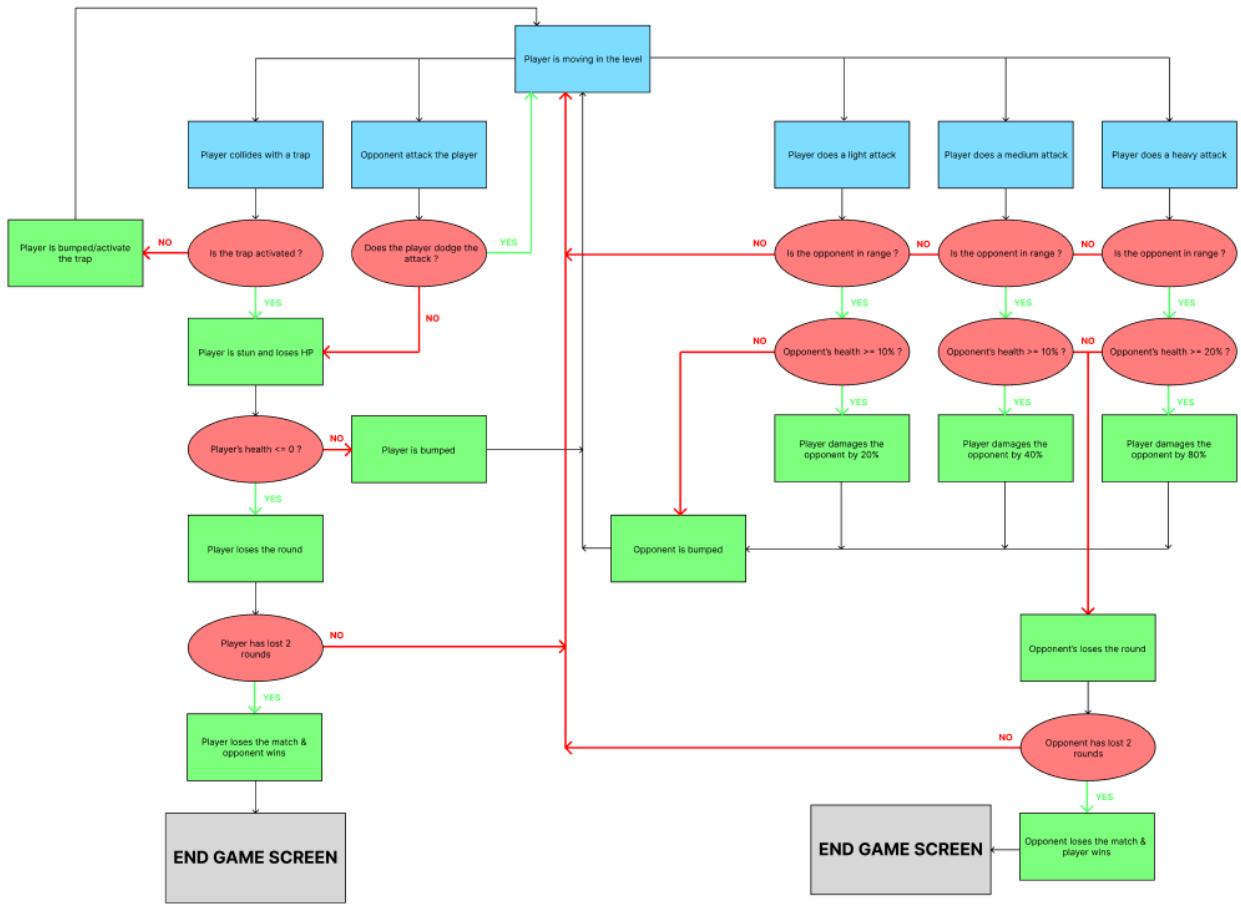
#### A. Emotions

- Ecstasy
- Amazement
- Anticipation



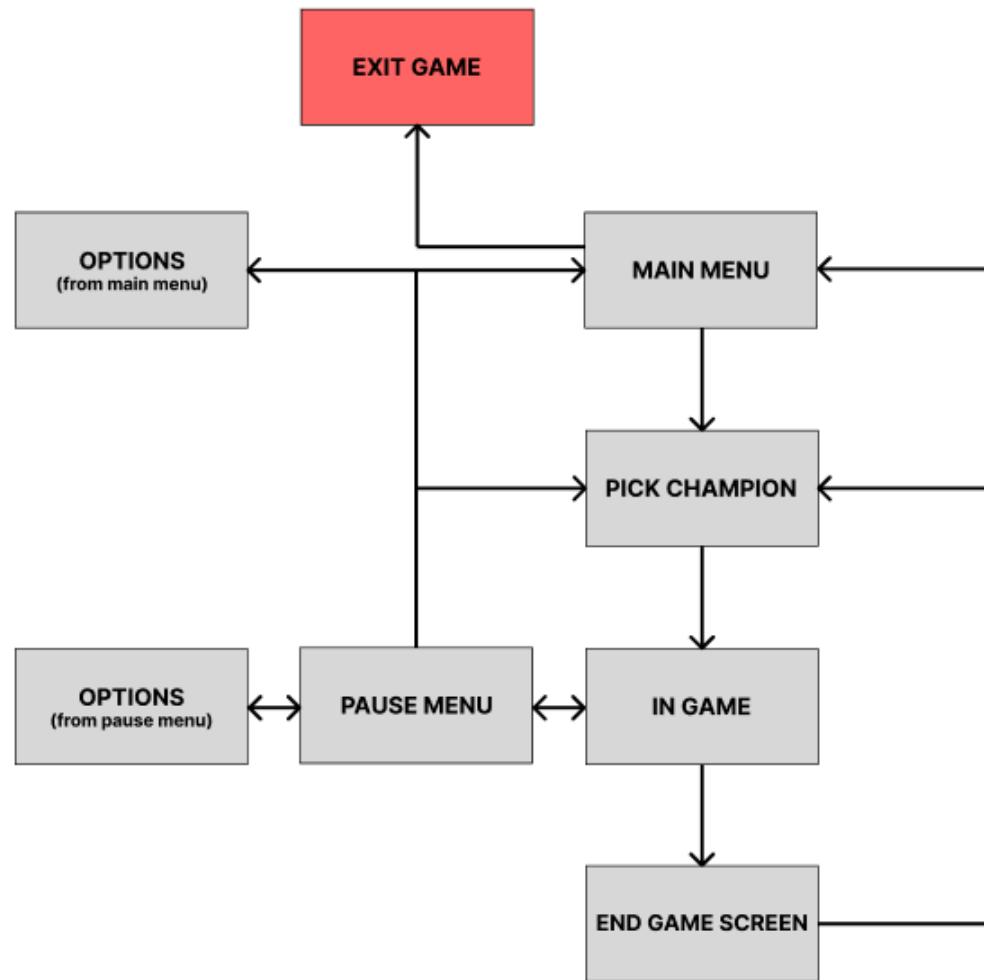
## B. FlowChart

### FLOWCHART SITUATIONS



## 2. Menus

### MENUS : FLOWCHART



### **3. Signs & Feedbacks**

#### **A. Signs**

Vie des joueurs.

Pièges qui tremblent, qui indiquent leur zone d'action et qui émettent un son avant de s'enclencher.

Indication sur la barre de vie indiquant si le joueur peut se faire tuer par une attaque lourde et/ou par une attaque moyenne.

#### **B. Feedbacks**

Barre de vie qui tremble et baisse de la vie lorsqu'un joueur reçoit des dégâts.

Manette qui tremble lorsqu'un joueur donne un coup.

Manette qui tremble lorsqu'un joueur reçoit un coup.

## V. Termes et définitions

**Gameplay loop** : Désigne les différentes boucles de gameplay définissant les différentes actions que le joueur va répéter. Elles structurent le jeu et permettent une compréhension claire du jeu. Elle se divise en 3. Tout d'abord la cop

**Meta loop** : Désigne la boucle que va reproduire le joueur dans son ensemble, cela représente l'expérience de jeu dans son ensemble.

**Key Selling Points ou KSP** : Les différents éléments clefs du jeu qui permettent de le démarquer de ses concurrents.

**Unique Selling Point ou USP**: L'élément majeur du jeu qui permet de le démarquer de ses concurrents. Si on devait garder un seul Key Selling Points c'est lui !

**3C** : Camera, Controller, Character ou en français Caméra, Contrôle, Personnage. Permet de présenter le jeu d'une manière technique mais accessible.

Sign :

**Frame** : Unité de mesure dans un jeu qui dépend de la vitesse de rafraîchissement du jeu. 60 Frames Par Secondes par défaut dans beaucoup de jeux. C'est également l'unité de mesure utilisée pour indiquer la vitesse d'exécution des différentes actions dans un jeu de combat.

**Aerials** : Désigne les attaques effectuées dans les airs.

**Dash** : Déplacement rapide vers l'avant et instantané

**Startup** : Le temps que l'attaque prend à se lancer.

**Actif** : Le temps que l'attaque est active et permet de mettre des dégâts.

**Recovery** : Le temps que l'attaque prend à se terminer, c'est un temps pendant lequel le joueur ne peut rien faire.

***Knockback*** : La distance de recul que l'adversaire subit lorsqu'il reçoit une attaque.

***Stun*** : Le temps d'inaction que l'adversaire subit lorsqu'il reçoit une attaque.

***Neutral*** : Distance moyenne entre deux joueurs, sans danger immédiat pour les deux.

***Spacing Attack*** : Action offensive qui consiste à contre-attaquer une action offensive de l'adversaire sans se faire toucher.

## VI. Liens utiles

Lien vers les flowcharts :