

Craft de potions et Alchimie

Document de spécification

Mécanique de craft dans un solo RPG

TP Spécification - Cours de Game Design
Cinthia Godinho

Alan Siviniant

Sommaire

<u>Contexte du jeu de base</u>	<u>3</u>
<u>Description de la mécanique</u>	<u>3</u>
<u>Disponibilité du craft et récolte des ingrédients</u>	<u>3</u>
<u>Déroulement d'un craft</u>	<u>4</u>
<u>Liste des potions disponibles et leur recette</u>	<u>5</u>
<u>Stockage des potions et accessibilité</u>	<u>5</u>
<u>Combinaison de potions</u>	<u>6</u>

Contexte du jeu de base

Le jeu pour lequel je vais développer la mécanique serait un RPG dans un monde de Fantasy médiévale à la Skyrim. On pourrait y explorer un vaste monde et faire des combats avec une variété dans le choix des armes offrant différents styles de jeu.

Le monde serait peuplé de différents types de créatures pouvant utiliser la magie ou dotées de capacités surnaturelles. Les forces du mal utiliseraient la puissance des ténèbres pour combattre, qu'elles seules maîtrisent.

L'environnement quant à lui sera composé de biomes variés comme des endroits volcaniques, des montagnes enneigées et des zones plus avancées où les ténèbres et les forces du mal règnent.

Dans ce monde, l'alchimie est très développée, de nombreux ingrédients ont été découverts, conférant des capacités surnaturelles à ceux qui en consomment.

Dans ce jeu, il existe plusieurs éléments qui interagissent entre eux de différentes manières. Le feu, avec des ennemis utilisant cet élément, d'autres le craignant, il y a aussi une zone où il sera en abondance et dont le joueur devra se protéger. Son opposé est le froid, disposant des mêmes spécificités. Ces éléments sont efficaces l'un contre l'autre.

Nous avons aussi le poison, utilisé plus couramment dans le monde du jeu, il est moins efficace sur le feu et le froid mais l'est beaucoup plus contre les ennemis utilisant les ténèbres. Les ténèbres étant insensibles au feu et au froid.

Description de la mécanique

Dans ce jeu, le joueur aura la possibilité de crafter toutes sortes de potions lui donnant des effets instantanés et/ou temporaires. Pour ce faire, il devra utiliser des tables d'alchimies disponibles à divers endroits de la map et combiner des éléments comme des loots de mobs ou des ingrédients récupérables partout dans le monde. Il aura aussi la capacité de combiner des potions que le joueur aurait déjà crafté ou récupéré ailleurs.

Le craft de potions sera utile pour différents aspects de l'expérience du joueur. Il pourra s'en servir pour avoir des boosts temporaires facilitant ses combats.

L'exploration sera elle aussi simplifiée avec des potions lui permettant de mieux résister à son environnement comme des températures extrêmes. Elles pourront lui conférer des boosts comme de la vitesse.

Le but de cette mécanique est donc de faciliter et d'adapter l'évolution du joueur à son environnement pour rendre l'expérience de jeu toujours plus personnelle et différente pour chacun. Le joueur a aussi la possibilité d'utiliser ou non ces potions.

Disponibilité du craft et récolte des ingrédients

Le joueur pourra dès le début de son aventure confectionner les potions de base du jeu, il devra en revanche avancer la partie "Alchimie" de son arbre de compétences pour débloquer de nouvelles potions et leurs améliorations.

Il devra obligatoirement se rendre à des stations d'alchimie pour confectionner ses potions qui seront disponibles à de nombreux endroits de la map.

Les ingrédients utilisés pour les potions seront du loot commun disponible dans toutes les zones de la map, du loot plus rare accessible uniquement dans certaines zones et du loot de mob normal ou encore de mob élémentaire. Ces ingrédients seront des produits plus ou moins comestibles pour ajouter une certaine cohérence.

Ce loot se divise en plusieurs catégories :

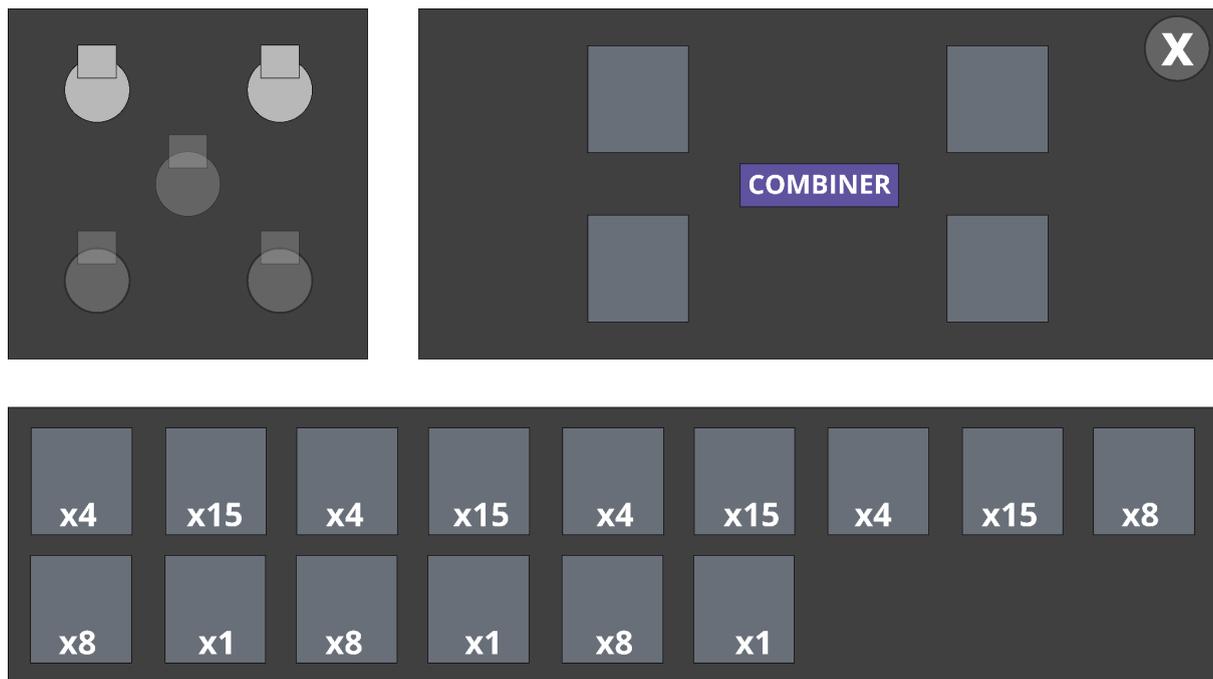
- sa rareté : commun, rare, très rare
- sa catégorie : comestible, issu de monstre
- son élément : feu, froid, poison, ténèbre, neutre

Déroulement d'un craft

Une fois face à une table d'alchimie, le joueur peut interagir avec elle ce qui ouvre un menu dans lequel il y a plusieurs compartiments :

- Son inventaire pour voir ce qu'il peut utiliser
- Ses potions et bouteilles vides avec l'option de les vider
- x Slots pour disposer des ingrédients
- Un bouton pour valider le craft et voir le résultat obtenu

Mock up d'écran du menu d'alchimie



Il est tout à fait possible que le joueur combine des éléments qui n'aillent pas ensemble, dans ce cas une potion est tout de même créée et, si consommée, fera perdre un peu de vie au joueur.

Pour savoir quelles recettes fonctionnent, le joueur pourra alors essayer et apprendre de ses découvertes directement en pratiquant l'alchimie, il pourra aussi être attentif à son environnement et aux PNJ qui pourront lui donner les recettes de certaines potions. Sa logique et l'affordance des matériaux comme ceux élémentaire lui donneront des indices sur les effets qu'ils peuvent avoir en alchimie. La courte description de chaque ingrédient pourra aussi lui donner des informations

Il est aussi important de noter que, plus les ingrédients utilisés, ce sont leurs catégories qui sont importantes dans le craft. Ainsi, une potion de résistance au feu pourra être fabriquée avec un aile de chauve souris de feu et sera la même potion que celle fabriquée avec la queue d'un lézard de feu.

Liste des potions disponibles et leur recette

- **Potion de soin**, redonnant la moitié de la vie au joueur, se fabrique avec des ingrédients comestibles communs et ne provenant pas de monstres
- **Potion de vitesse**, conférant un boost de 30% de vitesse et de vitesse d'attaque pendant 3 minutes, se fabrique avec du loot de mob connu pour sa vitesse et des éléments comestibles communs
- **Potion de défense**, réduisant de 30% les dégâts subis pendant 3 minutes, se fabrique avec du loot de mob connu pour sa défense et des éléments comestibles communs
- **Potion d'attaque**, augmentant les dégâts infligés de 30% pendant 3 minutes, se fabrique avec du loot de mob connu pour son attaque et des éléments comestibles communs
- **Potion de résistance au feu**, réduit les dégâts subis par les attaques de feu de 70% et permet de survivre à la température de la zone volcanique pendant 5 minutes, se fabrique avec du loot de mobs de feu et des éléments disponibles dans la zone volcanique
- **Potion de résistance au froid**, réduit les dégâts subis par les attaques de froid de 70% et permet de survivre à la température de la zone enneigée pendant 5 minutes, se fabrique avec du loot de mobs de froid et des éléments disponibles dans la zone enneigée
- **Potion de résistance au poison**, réduit les dégâts subis par les attaques de poison de 70% pendant 5 minutes, se fabrique avec du loot de mobs de poison et des ingrédients comestibles rares
- **Potion de transformation en spectre**, transforme le joueur en un spectre insensible aux dégâts et se déplaçant 2 fois plus vite pendant 15 secondes, se fabrique avec du loot de mobs des ténèbres et des ingrédients comestibles très rares

Stockage des potions et accessibilité

Le joueur n'aura pas à crafter les bouteilles pour contenir les potions, en revanche il dispose d'une quantité limitée à 2 bouteilles vides au début de son aventure. Ce nombre grandira au fur et à mesure de son exploration et de ses accomplissement dans son monde, atteignant le nombre maximum de bouteilles disponibles fixé à 5 bouteilles vides.

Le joueur sera aussi amené à trouver des bouchons spéciaux (au nombre de 3) au cours de son aventure pouvant se combiner à la bouteille pour lui ajouter une spécificité qui agira sur la potion qu'elle contient ou à sa disponibilité :

- **Bouchon absorbant**, permettant de réutiliser UNE fois de plus sa potion après 30 secondes de cooldown
- **Capsule**
- **Goulot Filtrant**, après utilisation la potion redonnera une partie des items qui ont servis à sa confection

Pour accéder aux potions craftées, le joueur devra maintenir un bouton qui ouvrira le menu de sélection des potions pour choisir celle qu'il souhaite équiper (comme la sélection des armes de GTA ou de Zelda BOTW). Un appui simple sur le bouton consommera la potion actuellement équipée. On peut imaginer ce bouton sur une des flèches directionnelles de la manette, on utilisera alors le joystick de droite pour naviguer dans le menu, ou sur la touche 4(Apostrophe) du clavier.

Il est aussi possible d'équiper une potion depuis son inventaire dans les menus de pause bien que cette solution soit moins pratique. Le menu d'inventaire permettra aussi au joueur d'organiser l'ordre des potions s'il souhaite optimiser sa navigation dans le menu en jeu ou encore programmer l'ordre de prise de chaque potion.

Combinaison de potions

Sur le même écran que pour le craft d'une potion, le joueur aura la possibilité de placer une autre potion dans les ingrédients pour lui ajouter des variations, renforcer son effet, sa durée. Avec la bonne combinaison, il sera aussi possible de créer une potion ayant un tout nouvel effet.

Il est à noter que ces fonctionnalités se doivent d'être débloquées au fur et à mesure par le joueur dans son arbre de compétence, il ne pourra donc pas faire de potions trop fortes dès le début de son aventure.

Liste des potions obtenables :

Pour toutes les potions → ajouter 2 éléments de la recette de base renforceront l'effet de la potion (boost passant de 30 à 45%)

Pour les potions à effet limité dans le temps → la combiner avec un ingrédient moyennement rare disponible sur la map pour prolonger son effet (de 3 à 5 minutes ou de 5 à 10 minutes)

Potion de résistance au feu → la combiner avec du loot d'un mob de froid la changera en un projectile agissant comme un cocktail molotov

Potion de résistance au froid → la combiner avec du loot d'un mob de feu créera un projectile qui ralentit grandement les ennemis alentours

Potion de résistance au poison → la combiner avec un loot de mob non élémentaire créera une potion de poison qui une fois lancée créera un nuage de fumée infligeant des dégâts aux ennemis

Potion de transformation en spectre → la combiner avec les 3 potions précédemment citées créera un projectile infligeant de gros dégâts sur une large zone autour du joueur