

Morior Requiem : Game Design Document

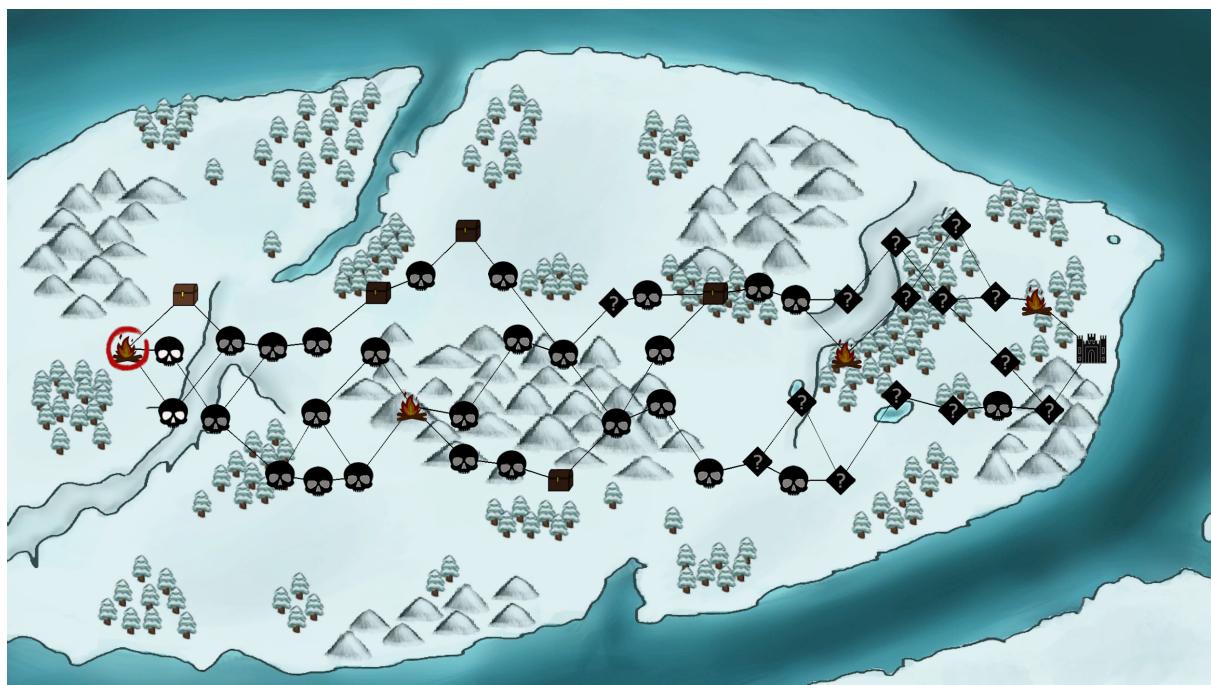
Le jeu est un roguelike procédural, où on cherche à monter en puissance à travers un donjon afin d'en terrasser le boss final.

Exploration

Le donjon

Le donjon se présente comme un graphe orienté avec une salle de début et une salle contenant un boss de fin. Le joueur commence dans la salle du début, qui est une salle vide. Il peut ensuite naviguer de salle en salle en décidant vers quel nœud voisin il désire aller. Il ne peut aller qu'en direction du boss de fin. Le donjon se termine par un affrontement avec le boss, qui est un ennemi plus puissant que les autres avec des attaques qui lui sont propres.

Le donjon est généré procéduralement à chaque fois que le joueur lance une partie.



Les salles

Il existe quatre types de salle en tout :

- Salle de combat : Un combat se déclenche en entrant dans cette salle.
- Salle de repos : Le joueur y récupère toute sa vie.
- Salle de trésor : Le joueur y obtient un nouveau dé.
- Salle du boss : La salle finale du donjon. Un ennemi plus difficile que les autres avec des attaques différentes attend le joueur.

Il y a également des salles cachées : le joueur n'en connaît pas le type avant d'y entrer. Une salle cachée est donc une salle de combat, une salle de repos ou une salle de trésor. Plus on se rapproche de la salle du boss, plus il y a de salles cachées.

Équipement

Les dés

Les dés sont des objets permettant d'utiliser des sorts/attaques. On les acquiert en vainquant des ennemis ou en entrant dans des salles au trésor. Le joueur peut en équiper jusqu'à 3 en même temps. Les dés sont définis par leur effet, la range et leur cooldown :

- Les effets peuvent inclure : dégâts, soin, immobilisation, protection.
- La range est l'ensemble des valeurs atteignables par les dés.
- Les dés ont un nombre de tours pendant lesquels ils ne sont pas utilisables.
- Lorsque le joueur ramasse un dé, le niveau du dé qui traduit sa puissance est proportionnel au nombre de salles traversées avant de trouver le dé.

Les dés possèdent également un niveau, qui dépend de l'endroit où ils ont été obtenus dans le donjon. Le niveau d'un dé va de 1 à 20. Ce niveau augmente la range possible des dés, selon la formule suivante : $y = 0.75 * \log_{10}(x + 1) + 1$. Cette formule donne 1 pour le niveau 0 et environ 2 pour le niveau 20, et croît très rapidement au début, de sorte à ce que la seconde moitié du donjon soit celle où définir son set de dés dépend plus du type du dé que de son niveau.

Nom du dé	Type d'effet visuel	Effet	Range	Cooldown (en tour)
Flame	Feu	Dégâts multicibles sur la durée (4 tours)	1 à 3 dégâts	1
Molten Impact	- Impact - Feu	- dégâts monocible - dégâts multicibles sur la durée (2 tours)	- 1 à 3 dégâts - 1 à 2 dégâts	1
Boulder	Impact	Dégâts monocible	2 à 4 dégâts	1
Earth Shield	Protection	Prévient les dégâts pour plusieurs tours	2 à 3 tours	5
Cure Wounds	Soin	Soin immédiat	3 à 5 soins	2
Spikes	Étourdir	Empêche un ennemi d'attaquer	1 à 2 tours	5
Bandaid	Soin	Soin sur la durée (3 tours)	2 à 3 soins	3
Sacrifice	- Sacrifice - Feu	- Dégâts sur le joueur - Dégâts immédiats multicibles	- 2 à 3 dégâts - 2 à 4 dégâts	2
Spark	Foudre	Dégâts monocible	1 à 3	2
Drain Touch	- Impact - Soin	- Dégâts monocible - Soin immédiat	- 1 à 3 dégâts - 1 à 3 soins	3

Ennemis				
Crunch	Morsure	Dégâts immédiats	1 à 3 dégâts	1
IceBall	Impact	Dégâts immédiats	1 à 2 dégâts	1
Bandaid	Soin	Soin multicible	0 à 2 soins	3
Boss				
Loki's Horn	Impact	Dégâts immédiats	2 à 5 dégâts	1
Rest	Soin	Soin immédiat multicible	1 à 3 soins	2
Burn Them All	Fire	Dégâts sur la durée (3 tours)	1 à 4 dégâts	2
True Punch	Impact	Dégâts immédiats	4 à 6 dégâts	3

Gameplay

Généralités :

Le joueur possède une jauge de vie, qui ne remonte pas entre les combats. Si la jauge de vie tombe à 0, le joueur meurt et la partie est finie.

Le joueur a accès à une carte qui lui permet de se déplacer entre les salles. Il peut se déplacer dans les salles connectées à celle dans laquelle il se trouve. Pour se déplacer, le joueur doit cliquer sur la salle dans laquelle il veut aller.

Déroulement du jeu

Au début, le joueur possède le dé *Boulder*. Il arrive dans l'écran de carte du monde, ce qui lui permet de choisir son chemin. En fonction de la salle qu'il choisira, les actions de la salle se déclencheront.

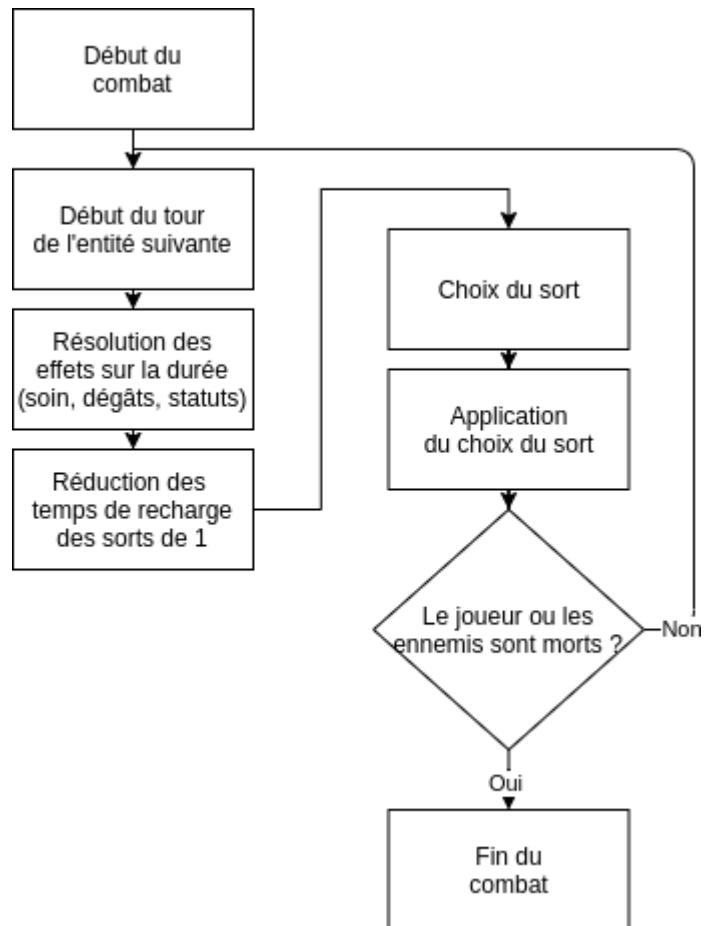
Lorsque le joueur obtient un nouveau dé (à la fin d'un combat ou lorsqu'il entre dans une salle au trésor), un écran lui présentant le dé nouvellement acquis apparaît. Si le joueur a atteint le maximum de dés équipables, un écran affichant les dés équipés apparaît permettant au joueur de choisir le dé qu'il souhaite abandonner. Après qu'il ait fait son choix, le joueur est ramené à la carte du monde où il peut choisir sa prochaine destination.

Déroulement d'un combat

Les combats se déroulent au tour par tour. Lors d'un combat, le joueur choisit le dé qu'il va utiliser et l'ennemi à cibler le cas échéant. Une fois ce choix effectué, tous les effets du dé sont appliqués à leurs cibles respectives :

Pour déterminer la puissance de l'effet, deux tirages sont effectués avec comme range celle de l'effet. La somme de ces tirages donne la puissance de l'effet. Ces tirages sont symbolisés par un lancer de deux dés dans le jeu. Si le résultat d'un des tirages est excellent, le dé lancé dans le jeu est un dodécaèdre. S'il est normal, il s'agit d'un dé cubique, et s'il est médiocre, d'un tétraèdre.

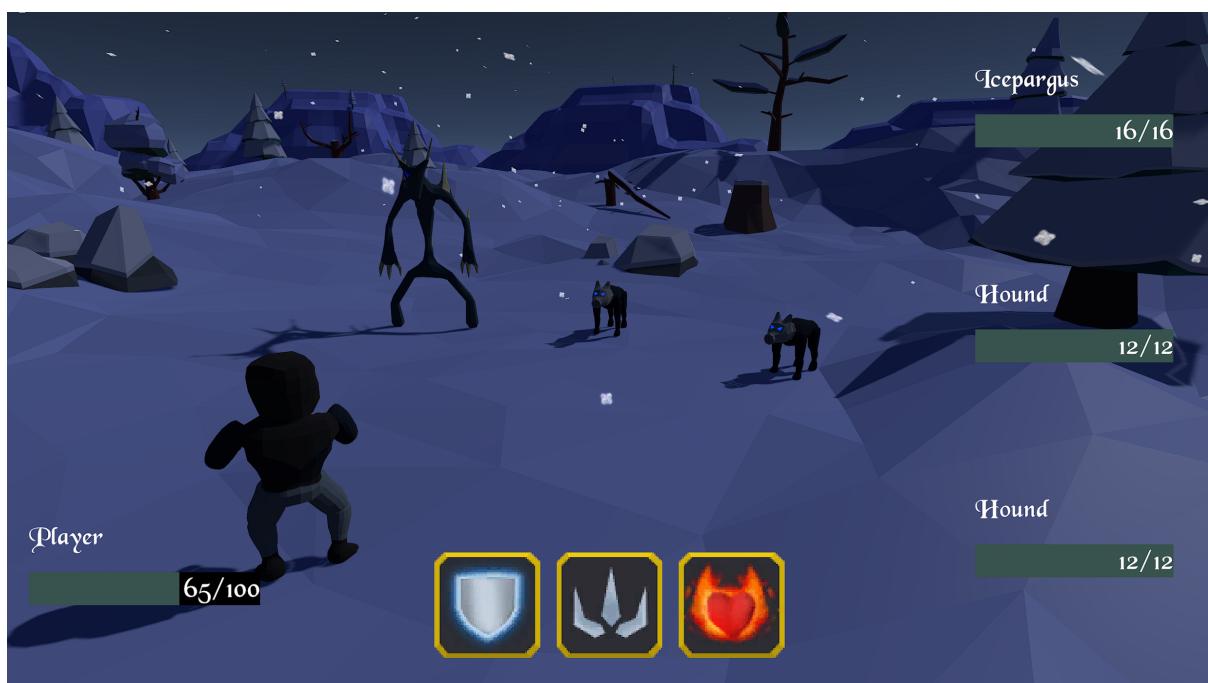
Pendant le combat, la caméra suit l'action en se focalisant sur l'entité ciblé par l'action en cours.



Ennemis

Ennemis communs

Il y a plusieurs types d'ennemis communs. Chaque ennemi possède ses propres attaques et pouvoirs. L'ennemi *Hound* lance le dé *Crunch* à chaque tour. Il possède 12 points de vie. L'ennemi *Icepargus* choisit de lancer aléatoirement le dé *IceBall* ou *Bandaid* chaque tour. Il possède 16 points de vie.



Boss

Le boss, Abaddon, est un ennemi plus puissant que les autres ayant ses propres attaques et pouvoirs.

Abaddon possède 3 phases qui se déclenchent en fonction de son nombre de points de vie, qui lui donnent chacune accès à un sort supplémentaire :

- Phase 1 : Il débloque le sort *Rest* lorsqu'il a perdu des points de vie.
- Phase 2 : Il débloque le sort *Burn Them All* quand il a perdu $\frac{1}{3}$ de ses points de vie.
- Phase 3 : Il débloque le sort *True Punch* lorsqu'il a perdu $\frac{2}{3}$ de ses points de vie.

