

Dungeon Survivor (titre provisoire)

Version : 1.0 ; **Type** : Roguelite / Survivor-like / Reverse bullet hell ; **Moteur** : Godot 4.x ;
Format : 2D top-down

1. Vision et Haut Concept :

Un jeu de survie où le joueur incarne les personnages d'un univers fragmenté par un mage du nom de Krofhon, luttant contre des menaces venues hors du temps et hors de l'espace de celui-ci.

Le hook :

- Le dilemme du module : Les boss lâchent des objets puissants. Le joueur doit choisir entre les **équiper** (pour survivre au run actuel) ou les **extraire** (pour la méta-progression de la Forge).
- Evolution binaire : Chaque arme a **2 formes finales** radicalement différentes.
- La progression via le lore : **Battre le dernier boss de la dernière map** clôture la première phase de jeu (la boucle principale décrite plus bas) pour les run à venir, permettant de **débloquer beaucoup de fonctionnalités** (voir section Endgame).

2. Boucle de jeu (core loop) :

Structure temporelle (la run) :

- Durée totale : 20 minutes (hard cap)
- Boss checkpoints : Toutes les 3 minutes (Min 3, 6, 9, 12, 15, 18)
- Climax : Minute 18 à 20 (Boss final + horde)
- Fin de partie : Minute 20 (Spawn des reapers extrêmement puissants et résistants pour tuer rapidement le personnage du joueur)

Conditions de victoire/défaite :

- Victoire : Tuer le boss final (+ choix post-victoire : quitter ou continuer)
- Défaite : PV du joueur tombent à 0 avant de tuer le boss de fin et avant de débloquent le Endgame.
- Pénalité de mort : (Uniquement si le boss de fin n'est pas vaincu)
- Modules extraits : Conservés
- Or ramassé et Loot de mobs de base : Pénalité de 50% de base

3. Mécaniques de jeu (systems) :

- Les Armes et Évolutions :
 - Slot : 5 armes + 5 accessoires max.
 - Niveaux : 10 niveaux par armes et accessoires
 - Condition d'évolution : Arme + son accessoire associé au niveau 10 chacun. Nécessite 1 niveau supplémentaire.

- Arme améliorée : Elle repart niveau 1, en conservant ou transformant les stats précédemment gagnées.
- Limit Break : Offre des bonus de stats aléatoires pour une arme améliorée à chaque niveau, quand toutes sont améliorées. Attention, le limit break n'est débloqué qu'une fois le Endgame atteint. Avant cela, pas d'upgrade pour les armes améliorées.

Armes et Accessoires

Niveaux d'Armes

- **Description des armes (basiques puis améliorées):**

Projecteur (bobine de fréquence) : Zone de dégât en cercle autour du personnage qui inflige de petits dégâts toutes les 0.5 secondes.

Avant-bras à air comprimé (diffuseur d'ondes) : Donne un coup puissant sur une courte ligne droite, dans la dernière direction où allait le personnage.

Lames silex (pierre à aiguiser) : Donne un coup dans un grand angle d'environ 120 degrés et sur une courte portée, dans la direction de mouvement du personnage.

Missiles purificateurs (lentille de jugement) : Tire une salve de 3 missiles rapides vers l'ennemi le plus proche.

Mâchoires démoniaques (ichor corrompu) : Mord une zone en cercle, d'un rayon par rapport au personnage de 45 degrés, avec une portée moyenne.

Haches tournoyantes (peinture de guerre) : Fait tournoyer 2 haches en cercle, qui décrivent un tour complet avant de disparaître.

Dague traceuse (plume d'accélération) : Lance une dague à tête chercheuse, qui se réoriente si sa cible initiale meurt avant qu'elle ne l'ait atteinte et rebondit une fois sur la cible qu'elle a touché si elle n'est pas morte.

Nanobots sanguins (protocole de suture avancée) : Invoque périodiquement un nuage de petits robots tranchants qui restent à distance du personnage et suivent le mouvement indiqué par ses déplacements (W+D = ils se placent à son Nord-Est et A+S = ils se replacent à son Sud-Ouest)

Pentagramme infernal (sablier de tourments) : Invoque périodiquement un pentagramme derrière le personnage en mouvement ou sur sa position s'il est statique. Le pentagramme reste un petit instant, faisant quelques tics de dégâts avant de disparaître.

Mines-piques (racines de propagation) : Mine posée périodiquement, près des ennemis proches, qui explose en 5 piques qui se dispersent en étoile.

Feu originel (cœur de titan) : Deux missiles de feu décrivant une forme d'ADN. Avec leur écart, seul l'un peut toucher, l'autre continuant sa course jusqu'à quitter l'écran ou toucher un autre ennemi.

Vague en bouteille (Amulette des marées) : Lance une vague sur une distance moyenne qui s'agrandit jusqu'à atteindre sa distance maximale.

Canne à pêche (Appât) : Donne deux coups en arc de cercle dans la direction pointée par la souris, l'un vers la droite, puis l'autre vers la gauche, avec la canne. La zone est de 180 degrés.

Impact cristallin (Chaînes du Libéré) : Propage en ligne droite une onde de choc dans le sol blessant tous les ennemis qu'elle traverse avant d'imploser à une distance fixe, causant une deuxième instance de dégâts au loin.

Sceptre de déphasage (Cadran quatuor-aiguille) : Lance un projectile vers l'ennemi le plus proche, qui rebondit ensuite sur 3 autres ennemis.

Faisceau d'âme (Récolteur d'âmes) : Tire un rayon canalisé en continu et suivant la souris. Plus il reste canalisé sur un ennemi, plus il inflige de dégâts.

Cor des opprimés (Bannière de combat) : Invoque périodiquement un soldat jusqu'à un maximum. Chaque soldat s'avance vers les ennemis approchant, tape dans une petite zone et à sa propre barre de vie. Ils bloquent les ennemis, qui les focus avant le personnage.

Trisceau (Inferlien) : Tire toujours trois rayons distincts qui traversent l'écran, tout en décrivant un cercle horaire. Les rayons durent 0.5 secondes et sont tirés périodiquement.

Pochette crache-pièce (Coffret dentelé) : Tire rapidement des pièces à raison de une à la fois qui traversent jusqu'à 2 ennemis.

Évolutions d'Armes :

Chaque arme au niveau 10 avec son accessoire associé peut évoluer en l'une des deux options listées.

Projecteur :

- Champ de gravité : La zone devient violette et sombre. Les ennemis qui y entrent sont considérablement ralentis (-60% vitesse de déplacement) et subissent des dégâts exponentiels à mesure qu'ils restent dans la zone (en sortir reset les dégâts) à raison de 1 coup par seconde à tous ceux présents. L'intervalle de tics n'est plus utilisé et la vitesse d'attaque prend le pas pour le calcul de la fréquence de coups.
- Barrière tesla : La zone disparaît et est remplacée par des arcs tesla qui se lient en permanence entre le joueur et les ennemis, au minimum 3. Les ennemis touchés subissent des dégâts à la fréquence de la statistique intervalle de tics, bien plus puissants qu'avec l'arme de base. Tous les 15% (revoir la stat) d'intervalle de tics bonus, ajoute un arc tesla en plus. Tous les 100% d'intervalle de tics bonus, ajoute une propagation aux tics (double le nombre total en liant un ennemi à un autre non lié. Si le premier ennemi meurt, celui qui est théoriquement le plus loin perd aussi le lien).

Avant-bras à air comprimé :

- Souffle du dragon : Une zone beaucoup plus grande que celle de l'arme de base qui laisse une grande traînée de feu brûlant les ennemis qui marchent dessus. L'arme a une vitesse d'attaque grandement réduite et des dégâts beaucoup augmentés.
- Canon à pression gatling : A une portée native très courte, enchaîne continuellement des petits coups de poings dans toutes les directions, faisant peu de dégâts mais ayant un bon recul pour maintenir les ennemis à une distance raisonnable.

Lames silex :

- Lames Dansantes : La lame tourne sur elle-même (zone de dégâts en cercle) et s'élance sur une distance moyenne, en direction de l'ennemi le plus proche avant de revenir au personnage. Les ennemis qui survivent sont blessés à l'aller et au retour, suivant les intervalles de tic de dégâts. La vitesse d'attaque influe sur la cadence de lancement et la vitesse aller-retour.
- Obsidienne tranchante : La lame tape maintenant rapidement deux fois consécutives. Le second coup applique un saignement cumulable 3 fois. Un ennemi qui meurt avec le maximum de stack explose. La vitesse d'attaque de la seconde frappe est deux fois la vitesse d'attaque actuelle du personnage.

Missiles purificateurs :

- Ogive du châtiment : Ne tire plus qu'un seul gros missile, lent, sans tête chercheuse. Il explose au contact du premier ennemi rencontré (il cible le plus proche du personnage) et explose dans une large zone, oblitérant les ennemis de base dans une très petite zone autour du centre de l'impact. La vitesse d'attaque de base de cette arme est très lente.
- Pluie du jugement : Tire en rotation pleins de petits missiles à une cadence élevée. Tous les missiles décrivent un cercle de plus en plus grand en s'éloignant de leur point de tir tant qu'ils ne rencontrent pas d'ennemi à toucher.

Mâchoires démoniaques :

- Gueule du Léviathan : N'est plus directionnel. Cible une zone au sol. Les ennemis sont aspirés vers le centre d'une mâchoire géante avant qu'elle ne se referme sur eux. Exécute instantanément les ennemis non-boss sous 15% PV.
- Festin maléfique : De plus petites mâchoires apparaissent directement sur les ennemis pour les mordre une fois chacun. Elles infligent moins de dégâts. Chaque morsure rend un peu de PV au personnage.

Haches tournoyantes :

- Broyeuses perpétuelles : Les haches infligent moins de dégâts mais orbitent continuellement autour du personnage, tout en dessinant un mouvement de va et vient autour de celui-ci (le cercle dessiné s'agrandit puis rétrécit, etc).
- Hachoirs acharnés : Les haches apparaissent périodiquement très, très près du joueur et tournent très vite autour de celui-ci. Elles gagnent en knockback.

Dague traceuse :

- Dague fileuse : La dague ne rebondit plus sur sa première cible, mais se propage à plusieurs ennemis (nombre à déterminer) et rebondit enfin sur cette dernière cible normalement. Chaque ennemi traversé a une certaine chance de se faire retoucher une seconde fois par une dague "fantôme" qui pop puis disparaît après le coup.

- Dague marquante : La dague rebondit normalement sur sa cible, puis se fige dans celle-ci. Après un instant, des lames venues du ciel fendent l'écran de façon verticale sur la position de la marque, touchant tous les ennemis dans la zone.

Nanobots sanguins :

- Armure symbiotique : Les nanobots se regroupent sur le personnage et ne tapent plus à distance. Ils absorbent les dégâts jusqu'à un certain seuil avant de les relâcher en une explosion de zone. Les dégâts de cette explosion soignent le personnage.
- Peste rouge : Les nanobots apparaissent maintenant directement sur un ennemi aléatoire et tentent de se propager lorsqu'il rentre en contact avec un autre. Les ennemis affectés perdent très rapidement de la vie via les intervalles de tics, mais l'effet ne dure pas très longtemps. Temps de recharge long pour placer un nouveau nanobot.

Pentagramme infernal :

- Portail du néant : Au lieu de faire des dégâts, le portail qui remplace le pentagramme a une chance, basée sur la chance, de tuer instantanément les ennemis qui marchent dessus quand apparaît.
- Fissure magmatique : Invoque périodiquement un gigantesque pentagramme sur la position du joueur qui donne un coup modéré et brûle les ennemis qui marchent dessous. Le pentagramme laisse une marque quelques instants qui brûle aussi les ennemis entrant après le coup principal.

Mines-Piques :

- Champ de ronces : Fait apparaître des buissons autour du personnage qui bloquent et blessent via intervalle de tics les ennemis tant qu'ils y sont collés. Les buissons ont des PV (cachés au joueur) et en perdent naturellement quand ils infligent des dégâts aux ennemis (nombre de coups fixes). Le joueur n'est pas affecté par ces murs.
- Mines-Piques-à-Fragmentation : Ajoute une seconde salve de 3 mines après la première explosion. Ces 3 mines explosent ensuite après un court délai et infligent 50% des dégâts.

Feu Originel :

- Feux follets : Plutôt que de tirer des missiles, cette amélioration invoque des feux follets en continu qui gravitent autour du personnage. Quand un ennemi s'approche trop près, les feux follets se jettent sur lui pour lui infliger des dégâts, un à la fois.
- Météor cataclysmique : Tire maintenant un unique gros projectile qui explose en zone. Après explosion, il laisse un mur en cercle de mêmes dimensions bloquant les ennemis quelques secondes.

Vague en bouteille :

- Siphon des abysses : Inverse l'effet. Crée un tourbillon qui en plus d'infliger de petits dégâts cadencés par la vitesse d'attaque, attire tous les ennemis dans une large zone autour du personnage vers ce dernier.
- Carillon à tsunami : Crée une vague depuis le centre du bord droit ou gauche de l'écran, suivant que le personnage regarde à gauche ou droite quand l'attaque est prête, et infligent de bons dégâts à tous les ennemis touchés en plus de les traîner sur une bonne distance. La vague s'écrase quand elle est sur le point de toucher l'autre

bord de l'écran, causant un coup deux fois plus fort aux ennemis encore entraînés dans son courant. La largeur de la vague augmente avec la portée d'attaque.

Canne à pêche :

- Ancre des profondeurs : La canne s'utilise maintenant en agrippant un ennemi et en l'attirant au personnage. Une fois au contact, il ne blesse pas le personnage qui l'éjecte au loin. La zone d'effet affecte la portée du repoussement et la zone d'impact. L'ennemi, si ce n'est pas un boss, est tué sur le coup et inflige de lourds dégâts en s'écrasant.
- Filets de gros : Lance un filet dans une bonne zone qui enraine tous les ennemis présents quelques secondes, en leur infligeant de faibles dégâts. Ces ennemis partagent ensuite les dégâts subis tant qu'ils sont enracinés (si l'un prend des dégâts, tous en prennent.), mais les boss en subissent tout de même moins.
- Canne du pêcheur légendaire : Ajoute un troisième coup circulaire à la canne à pêche. Chaque ennemi tué par cette arme a une chance de lâcher de l'or supplémentaire.

Impact cristallin :

- Ondes telluriques : Périodiquement, le personnage crée des pylônes qui bloquent les ennemis à une certaine distance de lui et frappe le sol, créant des ondes de choc qui se propagent jusqu'aux pylônes. En les touchant, elles déclenchent un coup de zone avant de revenir vers le personnage et de déclencher à nouveau une onde de choc à sa position. S'il se déplace, elles le suivent.
- Poing libéré : Très fréquemment, le personnage donne un coup de poing dévastateur à courte portée et dans une petite zone. Les dégâts sont un mix d'armure, d'attaque et de coups subis depuis le dernier coup de poing. Éjecte le cadavre de la cible si elle meurt, qui rebondit sur les bords de l'écran si en fonction de la vitesse de repoussement (définir la stat qui influe ce repoussement)

Sceptre de déphasage :

- Orbe de vide : Le projectile ne rebondit plus, mais devient une grosse boule qui traverse l'écran en ligne droite jusqu'à en sortir. Tant qu'un ennemi est en contact, il subit de lourds dégâts suivant l'intervalle de tics de dégâts. Recharge longue.
- Missile passésistes : Tire plus de missiles qui ne rebondissent plus. Les ennemis touchés sont renvoyés à leur position d'il y a quelques secondes s'ils ne sont pas morts entre-temps.

Faisceau d'âme :

- Sentinelle du mausolée : Pose périodiquement une tourelle au sol qui tire le rayon à la place du joueur. Même dégâts, et plusieurs tourelles peuvent être posées simultanément avec assez de vitesse d'attaque.
- Marque du Maître des âmes : Tire un rayon beaucoup plus faible en dégâts. A la mort de la cible, elle revient à la vie un court instant pour bloquer et affronter les ennemis du personnage avec ses propres dégâts.

Cor des opprimés :

- Mur de boucliers : Les soldats ne cherchent plus les ennemis et restent en formation autour du personnage, boucliers et lances dressés. Ils blessent les ennemis au contact

et meurent individuellement s'ils subissent trop de dégâts mais sont beaucoup plus résistants.

- Général du prince : En plus des soldats qui deviennent plus puissants mais spawn moins souvent, invoque un général qui protège le joueur. Il a plusieurs compétences comme s'élancer et taper en zone à l'arrivée (pour aider le joueur avec un ennemi trop proche), donner un coup d'épée circulaire ou dresser son bouclier pour régénérer sa vie rapidement sans prendre de dégâts. Chaque compétence a un temps de recharge propre et il tape en un contre un normalement quand il n'en utilise pas.

Trisceau :

- Prisme élémentaire : Les faisceaux deviennent rouge, jaune et bleu. Le rouge brûle les ennemis touchés, le bleu les ralentit et le jaune augmente les dégâts subis des autres armes de 30%. Un ennemi affecté par ces 3 débuffs subit 100% de dégâts en plus.
- Pentaforce : Les rayons sont maintenant au nombre de 5 et ne disparaissent plus. Inflige plus de dégâts.

Pochette crache-pièce :

- Coffre-fort volant : Des coffres à trésor tombent comme des enclumes du ciel et tapent dans une petite zone d'impact. Les ennemis tués lâchent beaucoup plus d'or. N'en consomme plus.
- Courbe d'inflation : Tire maintenant des lasers qui blessent tous les ennemis sur leur trajectoire, infligeant des dégâts colossaux mais chacun d'eux vidant un peu plus la réserve d'or. Attention cette arme n'est pas faite pour être utilisée longtemps.

- **Les loots :**

- Les loots d'ennemis de base :

Actuellement et dans un souci de priorité de développement, tous les ennemis sont les mêmes pour chaque map. Seuls les boss seront en priorité à diversifier visuellement.

Tous les noms sont à revoir plus tard pour les faire correspondre plus logiquement au lore du jeu.

- * : Loot commun
- ** : Loot peu commun
- *** : Loot rare
- **** : Loot de boss

Forêt : Permet de loot principalement pour les personnages **Sipirs**.

Cibles : **Shaqur**, **Naerum**, **Hojo**, **Allucard**,

Loot possible : Écorce*, Fleur de Lys****, Gland**, Fourrure de Bête***, Totem****

Cité technologique : Permet de loot principalement pour les personnages **Humains**.

Cibles : **TOR-OB1**, **Kat**, **Vigo**,

Loot possible : Circuit Imprimé****, Plaque de Métal**, Microprocesseur****, Huile*, Disque Dur***

Terre brûlée : Permet de loot principalement pour les personnages **Infernis**.

Cibles : **Fram**, **Sulphura**, **Liv**, **Aduj** et **Ficu**,

Loot possible : Coeur Cramoisi****, Cendres*, Charbon**, Essence de Feu****, Encens***

Temple céleste : Permet de loot principalement pour les personnages **Supérieurs**.

Cibles : **Perma**, **Krofhon**,

Loot possible : Eau de Lune**, Lumière en Bouteille***, Rune*, Foi****, Croix Sacrée****

Tréfonds : Permet de loot principalement pour les personnages **Supérieurs** (mauvais).

Cibles : **Khormol**, **Sseroghol**, **Gnarlom**,

Loot possible : Âme en Peine****, Outil Sacrificiel***, Viscères**, Mucus*, Croix Bafouée****

Plaines rocheuses : Permet de loot principalement pour les personnages **Durr**.

Cibles : **Zzokrugug**, **Irvikktiti**, **Guhulgghuru**, **Omocqitheqq**,

Loot possible : Gravier*, Mousse**, Silex****, Fossile****, Brique***

- Les loots de boss (modules) : Ceux marqués de 4* ci-dessus. A diversifier plus tard dans le développement et lorsque la pool de personnages sera encore agrandie.

Chaque loot de boss peut être équipé en module pour une arme, à la place, ce qui la rend utilisable contre le boss de fin (min. 18) et lui octroie un gros bonus en fonction du loot converti en module (et de son type d'arme si le bonus offert de base est incompatible).

Fleur de Lys :

Totem :

Circuit Imprimé :

Microprocesseur :

Coeur Cramoisi :

Essence de Feu :

Foi :

Croix Sacrée :

Âme en Peine :

Croix Bafouée :

Silex :

Fossile :

4. Entités et Data (content) :

- Personnages jouables :

Chaque personnage a 1 arme de départ et jusqu'à 3 passifs équipables (0 au début, 3 à débloquent dans la Forge). Via des challenges ou améliorations (ou autre ?), il est possible de rendre interchangeable les passifs et armes de chaque personnage pour pouvoir, à terme, jouer le "skin" que le joueur souhaite avec l'arme de départ voulue et le combo de passifs souhaités sans contrainte.

TOR-OB1 : Robot humanoïde doté d'une tête de projecteur.

Arme de départ : Projecteur

Passif 1 : *Smoke Screen/Écran de Fumée* : TOR-OB1 projette continuellement un écran de fumée autour de lui augmentant les chances que les ennemis ratent leurs attaques de 0.25% par niveau.

Passif 2 : *Magnet Module/Module Aimant* : Pour chaque niveau gagné, **+1% Portée d'Attraction**.

Passif 3 : *Scouting Probe/Sonde de Repérage* : Tous les **5 niveaux** gagnés, invoque une **sonde** qui parcourt l'écran quelques secondes pour ramasser les objets hors de la portée de récolte du personnage avant de les lui attribuer.

Kat : Humaine aux avant-bras robotisés.

Arme de départ : Avant-bras à air comprimé

Passif 1 : *Compressed Air Tanks/Réservoirs à air comprimé* : Pour chaque niveau gagné, la zone d'effet des attaques augmente de 1%.

Passif 2 : *Rapid Recoil/Recharge Rapide* : Chaque fois que l'avant-bras à air comprimé touche 3 ennemis ou plus, réduit le temps de recharge restant de 0.2 seconde.

Passif 3 : *Force Ejection/Force d'Éjection* : Chaque point dans la statistique Projectile Pierce Count est converti en +5 points de dégâts de base pour l'avant-bras à air comprimé (même s'il ne perce pas dans sa conception.).

Zzokrugug : Géant de roche élancé et fait de silex.

Arme de départ : Lames silex

Passif 1 : *Fraying/Effilochage* : Pour chaque **1% de PV perdu**, gagne **1% de vitesse d'attaque**.

Passif 2 : *Quake Impact/Impact Sismique* : Les ennemis tués par **Lames silex** ont 10% de chance de créer une petite onde de choc infligeant la moitié des dégâts de l'attaque initiale aux ennemis proches.

Passif 3 : *Flint Fusion/Fusion de Silex* : Gagne +0.5 Armure permanent à chaque fois qu'il tombe en-dessous de 10% de ses PV max.

Irvikktiti : Statue de marbre de forme reptilienne animée, dotée d'un canon monté.

Arme de départ : Missiles purificateurs

Passif 1 : *Manoeuvre d'Esquive/Dodging Maneuver* : Appuyer sur une certaine touche permet d'effectuer un **dash** dans la direction pointée par la souris.

Passif 2 : *Tir Armé/Armed Shot* : Après avoir utilisé le **dash**, le prochain tir d'Irvikktiti est garanti d'être un **coup critique**. Devient un **super coup critique** s'il a déjà 100% de chance.

Passif 3 : *White Powder/Poudre Blanche* : Augmente la **vitesse des projectiles de 1%** par niveau gagné.

Khormol : Démon fait de ligaments, dont le torse et le ventre sont une grande mâchoire.

Arme de départ : Mâchoires démoniaques.

Passif 1 : *Enlarged Maw/Gueule Agrandie* : Khormol gagne **10% de vol de vie** supplémentaire quand sa **santé est en-dessous de 50%**.

Passif 2 : *Bloody Feast/Festin Sanguinolent* : Pour chaque ennemi éliminé, Khormol gagne **0.1 PV maximum**.

Passif 3 : *Demonic Explosion/Explosion Démoniaque* : Khormol charge une jauge pour chaque tic de dégâts qu'il subit. Après quelques secondes sans subir de dégâts, elle commence à diminuer. Il peut appuyer sur une touche pour consommer la jauge et infliger de lourds dégâts de zone autour de lui, en fonction de son remplissage. A un grand temps de recharge.

Shaqur : Shaman tribal recouvert de peintures de guerre.

Arme de départ : Haches tournoyantes

Passif 1 : *Heavy Arms/Bras Lourds* : Tous les 10 niveaux, les haches tournoyantes effectuent **1 rotation supplémentaire**.

Passif 2 : *Axe Spirit/Esprit de la Hache* : Après avoir exécuté toutes leurs rotations et être revenues à leur position initiale, les haches tournent sur elles-même pendant 2 secondes avant de disparaître.

Passif 3 : *Sharpened Blades/Lames Affûtées* : Pour chaque niveau gagné, **+1% Chance de Critique**.

Perma : Être céleste, avatar du Soleil et de la Lune, à la forme d'ange féminin.

Arme de départ : Dague traceuse

Passif 1 : *Flight/Volée* : Pour chaque 10 niveaux gagnés, la **dague rebondit une fois de plus** sur l'ennemi qu'elle touche en premier, mais **disparaît si celui-ci meurt** avant la fin des rebonds.

Passif 2 : *Divine Tribute/Tribut Divin* : Commence avec **+5 Chance** de base et gagne **+5% d'Or et d'Expérience**.

Passif 3 : *Above the Mortals/Au-delà du Monde Mortel* : Gagne **+1% Chance** pour chaque niveau gagné. Si Perma est équipée de ce passif, elle a **un dixième de sa Chance de chance de revivre après un coup fatal**.

Vigo : Humain doté d'une armure faite de nanorobots usant son sang pour se battre.

Arme de départ : Nanobots sanguins

Passif 1 : *Transfusion/Transfusion* : Vigo perd constamment un pourcentage de sa vie par seconde mais se soigne à chaque élimination en plus de gagner **20% de dégâts bonus**..

Passif 2 : *Support Protocols/Protocoles de Soutien* : Tant que Vigo est immobile, il ne perd plus de PV naturellement et régénère **1% de sa vie** par seconde.

Passif 3 : *Nano Overload/Nano-Surchage* : La perte de PV/seconde peut être **doublée** avec une touche, ou désactivée, ce qui rend les nanobots automatisés. **Ils cherchent automatiquement les cibles proches** et ont **un intervalle de tics de dégâts réduit**. Si Vigo doit mourir tout en ayant cet effet actif, les nanobots se désactivent automatiquement pour le préserver. Vigo **ne peut alors plus attaquer et renvoie les dégâts aux ennemis** qui le

touchent pendant un court instant et ne perd plus de santé. Cet effet spécifique a un très long temps de recharge.

Fram : Démone ayant perfectionné la force des flammes et se battant pour tout consumer.

Arme de départ : Pentagramme infernal.

Passif 1 : *Spontaneous Combustion/Combustion Spontanée* : Toutes les sources de dégâts infligent en plus une brûlure de quelques secondes aux ennemis.

Passif 2 : *Rapid Spread/Propagation Rapide* : Les ennemis subissant un effet de brûlure (Passif 1 ou Pentagramme infernal) ont, durant la durée de l'effet, 10% de chance de propager l'effet à leur allié le plus proche chaque seconde. Ce nouvel effet ne peut pas se propager lui-même.

Passif 3 : *Pactist/Pactisante* : Chaque ennemi mourant de l'effet d'une brûlure octroie le double d'Or.

Naerum : Créature informe de ronces vengeresses.

Arme de départ : Mines-piques

Passif 1 : *Cactus Skin/Peau-Cactus* : Quand Naerum perd 10% de ses PV, il projette 8 pics dans toutes les directions.

Passif 2 : *Plant Vengeance/Vengeance Végétale* : Les dégâts des Mines-Piques sont augmentés de 5% pour chaque tranche de 10% de PV manquant à Naerum. Marche aussi avec les dégâts de Peau-Cactus.

Passif 3 : *Deep Root/Racines Profondes* : Les ennemis repoussés d'au moins une certaine distance par Naerum ont 20% de chance d'être immobilisés pendant 1 seconde.

Sulphura : Démone à peau grise dont le corps fissuré laisse s'échapper des gerbes d'une flamme bleue la consumant de l'intérieur.

Arme de départ : Feu originel

Passif 1 : *Burning Hate/Haine Dévorante* : Pour chaque 1% de PV perdu, gagne 1% de dégâts d'attaque.

Passif 2 : *Burning Body/Corps Calciné* : La régénération de PV de Sulphura est divisée par 2, mais gagne 15% de vitesse de déplacement de base.

Passif 3 : *Last Being Standing/Dernier Rempart* : Chaque **pourcentage gagné de Régénération PV** n'est pas comptabilisé mais converti en **1% d'Armure bonus** (ou alors **1 point d'Armure fixe**). Convertit également la **Régénération PV native**.

Sseroghol : Démon maître des océans à la forme de triton et de baudroie.

Arme de départ : Vagues en bouteille

Passif 1 : *Tidemaster/Maître des Marées* : L'effet de **Knockback est augmenté de 30%** pour toutes les attaques.

Passif 2 : *Oceanic Influx/Afflux Océanique* : Reçoit **+1 dégât permanent** pour chaque ennemi **repoussé au-delà de 3 GU** (unité de mesure en jeu).

Passif 3 : *Triton Skin/Peau de Triton* : En restant immobile, gagne **+1 Armure toutes les 2 secondes, max 5 fois**. Perdu quand il bouge.

Hojo : Créature humanoïde étrange s'adonnant aux plaisirs de la pêche plutôt qu'au combat.

Arme de départ : Canne à pêche

Passif 1 : Fisherborn/Pêcheur Né : Quand il s'arrête plus d'une seconde, Hojo se met à pêcher. Tous les x temps, il remonte sa ligne et gagne un bonus d'expérience, d'or, d'item ou un poisson. Les poissons sont à collectionner et l'améliorent entre les parties.

Passif 2 : Compulsive Collector/Collectionneur Compulsif : Chaque fois que Hojo ramasse un **poisson** du Passif 1, il gagne un bonus de **+5% de Portée d'Attraction** (Récolteur d'âmes) permanent pour la partie.

Passif 3 : Luring Bait/Appât Attractif : Les ennemis assez proches perdent **35% d'Armure**.

Guhulgghuru : Géant de pierre au corps aussi massif que robuste. Libéré de ses chaînes, il ne sera plus jamais asservi.

Arme de départ : Impact cristallin

Passif 1 : Broken Chains/Chaînes Brisées : Pour chaque **1 d'Armure** possédé, gagne **+1% de Vitesse de déplacement**.

Passif 2 : Warming Up/Échauffement : Tous les **10 ennemis tués**, gagne **1% de Knockback** bonus.

Passif 3 : Free, I Remain/Libre, Je Demeure : Active un effet qui, au prochain contact d'un ennemi avec le personnage, fait valdinguer celui-ci hors de l'écran, emportant en ligne droite tous ceux derrière lui. Cet effet inflige beaucoup de dégâts mais ne tue pas forcément. Scale avec la **zone d'effet des attaques** (en largeur) et les **dégâts d'attaque**.

Krofphon : Mage temporel aux pouvoirs incommensurables.

Arme de départ : Sceptre de déphasage

Passif 1 : Chrono Break/Casse Temporelle : La première fois que Krofphon doit mourir, il remonte le temps pour lui-même et **restaure tous ses PV** tout en **éliminant tous les ennemis visibles** à l'exception des **Boss qui sont à la place figés** quelques secondes..

Passif 2 : Temporal Resonance/Résonance Temporelle : Chaque **rebond de projectile** inflige **10% de dégâts en plus** que le précédent.

Passif 3 : Time Flow/Flux Temporel : Pour chaque **1% de Durée d'effet** gagné, toutes sources confondues, gagne également **+1% d'Expérience** reçue.

Omocqitheqq : Mausolée monté sur quatre jambes de pierre sculptées.

Arme de départ : Faisceau d'âme

Passif 1 : Soul Harvester/Collecteur d'Âmes : Pour chaque élimination, gagne 0.01% de dégâts totaux.

Passif 2 : Overwhelming Laser/Laser Puissant : Pour chaque niveau gagné, l'intervalle de tics de dégâts est réduit de 1%.

Passif 3 : Body Slam/Plaquage : Via une touche, donne un puissant coup au sol qui étourdit tous les ennemis assez proches quelques secondes. Long délai de récupération.

Allucard : Seigneur ayant juré de servir son peuple en vue d'une révolte contre ses semblables oppresseurs. Il est toujours accompagné de son destrier.

Arme de départ : Cor des opprimés

Passif 1 : Lone Rider/Cavalier Solitaire : Gagne **+20% de Vitesse de déplacement** si le **Cor des Opprimés** est possédé et qu'**aucun soldat n'est actif**.

Passif 2 : Iron Vow/Serment de Fer : Chaque soldat qui bloque un ennemi gagne **+5 PV** max. Cet effet a **2 secondes** de rechargement. Quand il meurt, **50% des PV ainsi gagnés** sont transmis au prochain soldat qui apparaît.

Passif 3 : *Steed Charge/Charge de Destrier* : Allucard **charge en ligne droite**, là où est pointée la souris, pendant **3 secondes**. Il est **immunisé aux dégâts** pendant la durée de cet effet et repousse les ennemis sur son chemin sans être ralenti ou bloqué par ceux-ci.

Liv, Aduj et Ficu : Trois petits démons malicieux qui ne se séparent jamais.

Arme de départ : Trisceau

Passif 1 : Ramasser un objet confère également un buff au choix entre soin, bouclier et vitesse de déplacement + vitesse d'attaque.

Passif 2 : *Mischievous Link/Lien Malicieux* : La Vitesse d'attaque de Trisceau est augmentée de 25%, mais l'épaisseur de chaque rayon est réduite de 25%.

Passif 3 : *Triple Threat/Triple Menace* : Gagne 3% de chance de tripler les dégâts de base de chaque attaque.

Gnarlom : Démon mimic au corps frêle mais inépuisable tant que de l'or est à portée.

Arme de départ : Pochette crache-pièce

Passif 1 : Convertit **10% de l'or possédé** en dégâts d'attaque de base.

Passif 2 : *Unsatisfied Avarice/Avarice Inassouvie* : Pour chaque niveau gagné, gagne **+1% d'Or** de la part des ennemis tués.

Passif 3 : *Monetary Shield/Bouclier Monétaire* : Quand activé, dépense automatiquement **1000 Or** pour se sauver d'un coup fatal. Temps de recharge de **2 minutes**.

5. Systèmes techniques et Maths (system design) :

- Courbe d'expérience :
 - Formule : $\text{Exp_requis} = \text{base} + (\text{growth} * L) + (\text{curve} * L^{2.2})$
 - Valeurs orbes exp :
 - 0-5 min : Bleue (1 exp)
 - 5-10 min : Verte (5 exp)
 - 10-15 min : Rouge (25 exp)
 - 15-20 min : Violette/Rose (100 exp)

Attention : Le drop des couleurs précédentes ne s'arrête pas avec l'arrivée dans une nouvelle tranche de temps. C'est simplement que le taux de drop d'une couleur qui vaut peu devient de plus en plus rare à mesure que la partie avance et que les paliers qui valent plus sont débloqués.

- Logique de spawn :

Cycle de 6 minutes, répété 3 fois avec des ennemis plus forts à chaque fois.

Séquence :

0:00 - 1:30 : Flow Constant (Chaff).
1:30 - 2:00 : Horde/Swarm (Rusher).
2:00 - 2:50 : Mixte (Chaff + Tank).
2:50 - 3:00 : **Silence** (Arrêt spawn).
3:00 : **MINI BOSS** (Élite).
3:30 - 4:00 : Reprise Flow.

4:00 - 4:30 : Horde Lourde.
4:30 - 5:00 : Transition (Ennemis Cycle N+1).
5:40 - 6:00 : **Silence Long**.
6:00 : **GROS BOSS**.

Note : "Mini boss" entend simplement un boss *légèrement plus facile* aux minutes 3, 9 et 15.

- Système de loot :

Mécanique de double roll à la mort d'un ennemi :

Roll 1 : Y a-t-il loot ? 3% chance que oui.

Roll 2 : Si oui, rareté : Commun 70%, Peu Commun 25%, Rare 5% chance.

6. Méta-progression (menus) :

- La Boutique (Or) :

Le joueur y dépense exclusivement de l'or pour acheter des améliorations permanentes parmi lesquelles des statistiques de départ pour faciliter le début d'une run, des possibilités de relance/bannissement etc pour avoir plus facilement les améliorations souhaitées lors de la montée de niveau et une plus grande capacité à récupérer des matériaux. Un bouton "**rembourser tout**" est disponible pour respecialiser les améliorations investies tant que le joueur ne peut pas tout acheter. Chaque amélioration a 5 niveaux, c'est le 5 entre parenthèses à chaque ligne, et le coût de chacun de ces niveaux est affiché en fin de ligne pour l'amélioration donnée.

Liste des améliorations :

Quality of life :

- Ressources sauvegardées à la mort : +8% / niveau (5) | 400, 1300, 2500, 4000, 7500
- Chance de drop de loot : +3% / niveau (5) | 400, 1300, 2500, 4000, 7500
- Nombre de reroll : +1 / niveau (5) | 200, 1000, 2200, 3500, 5000
- Nombre de bannissement : +1 / niveau (5) | 200, 1000, 2200, 3500, 5000
- Nombre de skip : +1 / niveau (5) | 200, 1000, 2200, 3500, 5000

Statistiques :

- Armure de base : +0.5 / niveau (5) | 400, 1000, 2000, 4000, 6000 (lv 5 = 1 point)
- Santé de base : +5% / niveau (5) | 100, 400, 800, 1400, 2200
- Guérison de base : +0.1% / niveau (5) | 300, 700, 1400, 2500, 4000

- Dégâts de base : +3% / niveau (5) | 200, 400, 800, 1500, 3000
- Vitesse d'attaque : +2% / niveau (5) | 500, 1200, 2500, 4200, 7500
- Or gagné : +5% / niveau (5) | 500, 1500, 3000, 5000, 8000
- Expérience gagnée : +5% / niveau (5) | 500, 1500, 3000, 5000, 8000
- Zone d'effet : +2.5% / niveau (5) | 300, 700, 1400, 2500, 4000
- Vitesse de projectile : +3% / niveau (5) | 300, 700, 1200, 1800, 2500
- Vitesse de déplacement : +2% / niveau (5) | 300, 800, 1500, 2500, 5000
- Rayon d'attraction : +4% / niveau (5) | 400, 800, 1600, 2800, 4500
- Chance : +3% / niveau (5) | 500, 1500, 2700, 4800, 7200
- Chance de critique : +1% / niveau (5) | 400, 900, 1800, 3000, 5000
- Recul : +2% / niveau (5) | 600, 1300, 2300, 3800, 5600
- Dégâts de coup critique : +0.5% / niveau (5) | 1000, 2000, 3500, 6000, 10000
- La Forge :

La forge utilise les loots d'ennemis de base et de boss, ainsi qu'un peu d'or, pour crafter des passifs améliorant les personnages jouables. En premier lieu, elle sert à rappeler les personnages perdus dans les limbes du Temps par la maladresse de Krofhon. Les personnages sont donc eux aussi "craftés" via les loots pour pouvoir être joués.

Personnages à débloquent :

Les loots exacts requis seront déterminés au moment de les ajouter dans le code. Certains persos sont exclusifs à la map de leur type (ex Forêt pour les Sigils) mais certains demanderont des ressources venant d'au moins deux maps distinctes, mais pour le même total (ex Omocqithecqq qui nécessite des loots des Tréfonds et des Plaines rocheuses)

Note : Pour les loots, C = Commun, PC = Peu Commun, R = Rare, B = Boss

Krofhon : Personnage de base

Irvikktiti : 50 loot commun + 1000 Or

TOB-OR1 : 50 loot commun + 1000 Or

Naerum : 50 loot commun + 1000 Or

Fram : 50 loot commun + 1000 Or

Shaqr : 80 loot commun, 20 peu commun + 8 000 Or

Sulfura : 80 loot commun, 20 peu commun + 8 000 Or

Sseroghol : 80 loot commun, 20 peu commun + 8 000 Or

Kat : 80 loot commun, 20 peu commun + 8 000 Or

Zzokrugug : 80 loot commun, 20 peu commun + 8 000 Or

Perma : 150 C, 50 PC, 10 R + 17 500 Or

Liv, Ficu & Aduj : 150 C, 50 PC, 10 R + 17 500 Or

Guhulgghuru : 150 C, 50 PC, 10 R + 17 500 Or

Allucard : 150 C, 50 PC, 10 R + 17 500 Or

Khormol : 200 C, 100 PC, 50 R, 1 B + 35 000 Or

Vigo : 200 C, 100 PC, 50 R, 1 B + 35 000 Or

Hojo : 200 C, 100 PC, 50 R, 1 B + 35 000 Or

Omocqitheqq : 200 C, 100 PC, 50 R, 1 B + 35 000 Or

Liv, Aduj et Ficu : 200 C, 100 PC, 50 R, 1 B + 35 000 Or

Gnarlhom : 200 C, 100 PC, 50 R, 1 B + 100 000 Or

Passifs à débloquent (une fois le personnage acheté) :

(Prix génériques pour les passifs, toujours dans cet ordre. Un passif ne peut pas être acheté si le palier avant lui ne l'est pas encore.)

Passif 1 : 100 C, 20 PC + 5 000 Or

Passif 2 : 150 C, 50 PC, 10 R + 10 000 Or

Passif 3 : 200 C, 100 PC, 50 R, 2 B + 20 000 Or

Chaque personnage peut intervertir ses passifs avec ceux débloquent d'un autre, via des flèches gauche/droite lors de la sélection des passifs, mais uniquement si des défis spécifiques ont été accomplis pour rendre libres chacun des passifs concernés.

Exemple : Perso 1 veut équiper passif 3 de perso 2, mais ne le peut pas car perso 2 n'a pas encore complété X défi qui rend son passif 3 libre. En revanche il a fait celui du passif 2 qui est donc libre.

7. Endgame :

Pour atteindre le endgame, le joueur doit débloquent chacune des maps de base en battant le boss de fin de chacune d'elles. Lorsque le dernier boss de la dernière map, les Tréfonds, est battu, le endgame est débloquent. Parmi les fonctionnalités pensées à ce stade qui le constituent, en voici une liste :

- Déblocage du *limit break*. Les niveaux gagnés après avoir amélioré toutes les armes dans une run ne donnent plus exclusivement de l'or ou des petits loots bonus, mais des améliorations de stats cumulables à l'infini, aussi longtemps que le joueur survit.
- Beaucoup plus grande facilité à tuer les *reapers*, qui deviennent une deuxième grande phase de jeu avec leur propre logique de vagues, essaims et catégories d'ennemis, mais beaucoup plus durs que les ennemis de base.
- Apparition de O, une créature énigmatique qui cherche à tuer le personnage du joueur s'il accepte son destin pour mettre fin à la run (voir si il arrive même à une 3ème grande phase et non 2ème, dans tous les cas, *O est le check final, intuable et indépassable*)

Toute cette section est à laisser de côté pour le moment. L'essentiel est de constituer la grande phase 1 (autrement dit, le jeu de base) à 100% en vue d'une commercialisation.

8. UI/UX et Contrôles

- Contrôles :
 - *Clavier/Souris* : **WASD** (ZQSD) pour les mouvements du personnage + **souris** pour la visée de certaines armes (rayon laser d'Omocqitheqq par exemple) + **Barre espace** pour certains effets actifs (passif de personnage spécifique qui octroie une compétence spéciale par exemple.)
 - *Manette* : Stick gauche pour les mouvements + stick droit pour la visée des armes spécifiques + Bouton A (ou X, celui du bas en tout cas) pour compétence spéciale.

Auto-fire toujours activé.

9. Audio et FX (game feel) :

- Visuel : Tremblements de l'écran à la mort de boss. Autrement, rien à part les effets visuels propres à chaque arme et animations pour les morts, tirs, etc.
- Audio : Un thème musical par map évoquant sa thématique. Thème spécifique pour certains boss (notamment boss de fin). Absence de musique voulue avant endgame quand le joueur atteint la phase des reapers. Musique générale pour les menus, et musique séparée pour Forge/Boutique. Effets sonores pour les attaques des armes.