

PROFUSION OF CHAOS

Game Design Document

HOARAU Romain

BEURARD Kilian

RIVIÈRE Anaïs

CABIAS Simon

Sommaire

Fiche technique	5
Le jeu	6
Objectif du jeu.....	6
Conditions de victoire et de défaite	6
Système de vie	6
Système d'attaque	6
Progression.....	7
Chance	8
Les intentions	9
L'univers	10
Références	10
Synopsis et enjeux scénaristiques	12
L'île à la croisée des chemins	13
Les personnages	14
Les personnages jouables	14
L'homme d'affaire	14
La marine.....	15
Le druide.....	16
Le bâtisseur	17
Les Personnage Non-Joueur (PNJ)	19
Papa Legba	19
Inari	19
Tezcatlipoca.....	20
Héphaïstos.....	21
Thot.....	22
Les donjons.....	22
Le jardin infesté.....	22
Le Svarga Inondé.....	23
La pyramide enraciné	24
L'Olympe féérique	25
Les ennemis	27
Les entités contrôlant leur donjon.....	27
Le dieu solaire.....	27
Khépri.....	27
Rê	27
Atoum.....	27
Ryujin, le dieu dragon.....	27
Baba Yaga	28
Huldufólk, le peuple caché	28
Lucifer	29

Michael.....	29
Les boss	29
L'ange mort	29
... (biblically accurate angel)	30
L'araignée de la grotte.....	31
Hvitserkur	32
Talos	32
Le garde olympien.....	32
Lucifer et Michael	33
... (Champion de Lucifer)	33
... (Champion de Michael).....	33
Anubis	33
Les mobs	34
Les petits mobs	34
Nuée de criquets	34
Chèvre fuyante	34
Elfe blanc	34
Elfe noir	35
Fée	35
Hiéroglyphe de suivant	35
[...]	35
Les moyens mobs	36
Vache folle.....	36
Fourmillière.....	36
Epéiste olympien	36
Lancier olympien	37
Archer olympien.....	37
Momie enraciné	38
Hiéroglyphe de gardien de tombeaux	38
[...]	38
Les gros mobs.....	38
Scarabée endurci	38
Cyclope	38
Troll	39
Pharaon floral	39
[...]	39
Recherches visuelles et graphiques	41
Direction artistique	41
Direction sonore.....	43
Mécanique du jeu	44
les 3C	44
Mécanique des donjons	45
Les attaques des personnages	46
Les attaques principales	46

Coup-de-poing	46
Balles de proton	46
Corbeaux vengeurs	46
Coup de poutre	46
Les attaques secondaires	47
L'homme d'affaire : Attaques secondaire.....	47
La marine : Attaques secondaire	47
Le druide : Attaques secondaire	47
Le bâtisseur : Attaques secondaire	49
Les attaques spéciales.....	49
L'homme d'affaire : liste non-exhaustive des attaques spéciales.....	49
La marine : Liste non-exhaustive des attaques spéciales	52
Le druide : Liste non-exhaustive des attaques spéciales	54
Le bâtisseur : Liste non-exhaustive des attaques spéciales	55
Les objets	56
Les consommables de soutien	56
Les consommables offensif.....	56
Les objets modificateurs de statistiques	56
Les objets à effet passif	56
Gameplay secondaire	58
Les recettes d'Inari.....	58
Les boucles.....	58
Les quêtes d'Héphaïstos.....	58
Débloquer des personnages	58
Le journal/glossaire	59

Fiche technique

Titre : Profusion of chaos | Équipe : BTM

Genre : action / rogue-like

Nombre de joueur : solo, PVE

Public visé : 13-30 ans

Plateforme : console, pc

Technologie : Godot | Caméra : 2D | Orientation : Vue du dessus %

Outils : Godot, Krita

Points forts :

- Combattre et voyager dans des mythologies diverses.
- Les évolutions des attaques

Le jeu

Objectif du jeu

Le but est de parcourir des donjons (en lien avec des lieux mythologiques) générés procéduralement pour vaincre l'entité infestant les lieux (une entité venant d'une autre mythologie que celle du donjon) et ainsi la sceller, en parcourant des salles peuplées d'ennemis peuplant le dit donjon et boss pour l'atteindre.

Accès au [GameFlow ici](#)

Accès à la [boucle OCR ici](#)

Conditions de victoire et de défaite

Le joueur devra se confronter à des hordes d'ennemis et se battre contre des boss pour avancer et terminer chaque donjon. Le joueur peut choisir un personnage au choix parmi la liste de personnages débloqués à l'île à la croisée des chemins (le hub du jeu).

Système de vie

Le joueur possède 500 points de vie. Les attaques ennemis enlèvent un nombre de points de vie variable en fonction du type d'ennemi (petit mob : 10 points ; moyen mob : 30 points ; gros mob : 100 points). Si elle atteint 0, le personnage meurt et retourne à [l'île à la croisée des chemins](#) du jeu, perdant tous à l'exception des objets de progression (ex: les recettes pour Inari).

Système d'attaque

Chaque personnage possède 4 attaques qui leur sont propres et dont chaque attaque possède un temps de rechargement après utilisation. Il y a une attaque principale, une secondaire et deux spéciales. Les attaques spéciales sont en lien avec

l'entité liée au personnage alors que les deux autres sont en lien avec le personnage en lui-même.

L'attaque principale n'aura aucun temps de rechargement pour être principalement utilisée par le joueur. L'attaque secondaire aura, quant à elle, un bref temps de rechargement et sera changeable via Héphestos, sur [l'île à la croisée des chemins](#). Les attaques spéciales auront toujours des temps de rechargement plus longs que les deux précédentes et elles pourront évoluer durant le donjon à l'aide de Tezcatlipoca (elles reviendront à leur première forme en quittant le donjon) et pourront être changées avec d'autres attaques spéciales à [l'île à la croisée des chemins](#) auprès de Tezcatlipoca.

Progression

La progression du jeu se fait via les donjons. Le joueur choisit un donjon (parmi la liste fournie par [Papa Legba](#)) et une fois terminé (par la mort du joueur ou la mort du boss final du donjon), un écran de performance s'affiche puis le joueur est ramené à [l'île à la croisée des chemins](#) (le hub).

Lorsque le boss final de chaque donjon est vaincu, la difficulté du jeu augmente. L'augmentation de la difficulté peut se faire quatre fois et permet un changement de ce qu'on appelle [boucle](#).

Durant le donjon, le joueur aura peut-être fait des actions spécifiques ou trouver un objet particulier lui faisant débloquent un personnage ou accomplir l'une des quêtes d'un personnage non-joueur.

Une fois le boss final d'un donjon vaincu, le joueur retourne à l'île à la croisée des chemins où il pourra choisir un autre donjon à faire.

Le joueur a terminé le jeu à 100% lorsqu'il a :

- Terminé la 4e boucle du jeu ;
- Fait toutes les quêtes de pnj ;
- Complété le [journal](#).

Voici un tableau détaillant les différences entre le hub d'un joueur lançant le jeu pour la première fois et celui d'un joueur plus avancé dans sa partie

Joueur débutant	Joueur avancé
Papa Legba propose d'aller dans le premier donjon.	Papa Legba laisse le choix au joueur du donjon et de la boucle selon ce que

<p>Le seul survivant débloqué est l'homme d'affaires.</p> <p>Inari est présente mais n'a aucune recette en sa possession.</p> <p>Beaucoup d'objets ne sont pas présents dans les donjons car non débloqués.</p> <p>Tezcatlicopa est présent mais refuse d'aider le joueur car il juge celui-ci comme étant indigne.</p>	<p>celui-ci a complété.</p> <p>Tous les personnages sont débloqués.</p> <p>Inari connaît plusieurs plats qu'elle peut cuisiner et vendre dans les donjons.</p> <p>Tous ou la plupart des objets sont débloqués.</p> <p>Tezcatlipoca a amélioré les armes du joueur.</p> <p>Héphaïstos est présent et améliore les attaques spéciales.</p> <p>Thot est arrivé sur l'île et recueille les données que le joueur rapporte sur les mobs et environnements afin de les rendre consultables dans un journal.</p>
---	--

Chance

Le facteur chance est très présent dans le jeu, et il devient de plus en plus important en fonction des boucles. Les fonctionnalités influencés sont :

- la taille du donjon ;
- l'agencement des salles ;
- le boss à combattre ;
- le taux d'apparition des personnage non joueur ;

Les intentions

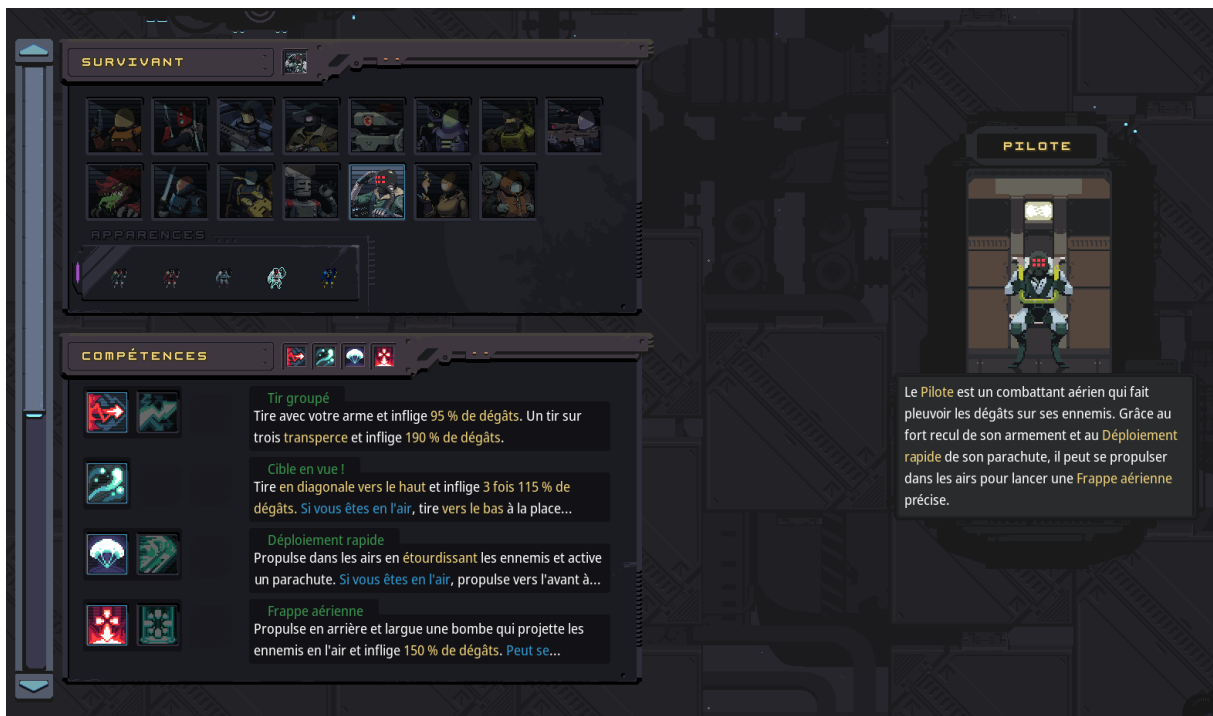
Nous sommes une jeune équipe de développeurs novices tout droit sortis de l'œuf. Grands fans des expériences de type Action/Rogue-Like, nous souhaitons partager notre amour du genre en essayant d'en proposer une qui pourra plaire aux autres fans.

L'univers

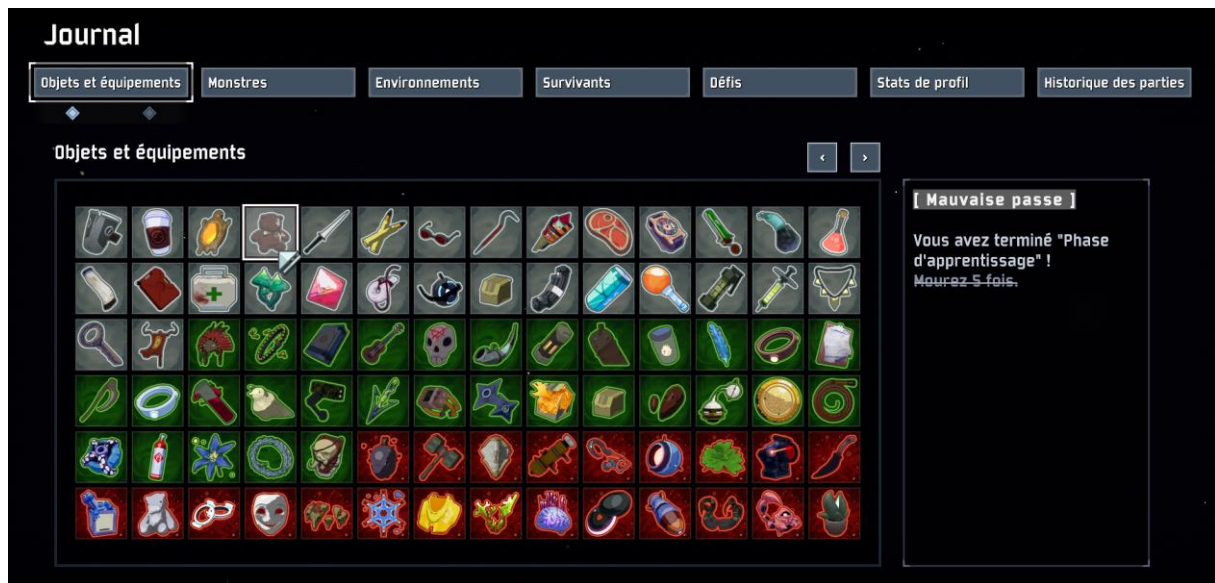
Références

Dans son univers, le jeu est un mélange de différentes mythologies et folklores existants.

Comme dans Risk Of Rain 2 et Returns, il existe des personnages, des attaques différentes interchangeables avec des variantes dans le hub (à l'exception de l'attaque principale dans notre cas), ainsi que le système de journal.



(écran de sélection de personnages et de compétences)



(journal de Risk of Rain 2)



(exemple d'entrée de journal avec : l'effet de l'objet, quelques statistiques, du lore lié à celui-ci ainsi qu'une illustration).

Le système d'augmentation de la difficulté est inspiré du système de mutations de Dead Cells (servant lui aussi à augmenter la difficulté).

Synopsis et enjeux scénaristiques

Thème : Sauver le monde, chasse aux divinités

Univers : mythologique

Synopsis :

La réalité se voit s'effriter alors que des êtres qui ne devraient pas venir dans le monde des vivants s'invitent dans ce dernier. Le guide des chemins croisés, refusant cette finalité, a ramené du monde des morts des champions du temps (passé, présent et futur), les liant à de puissantes entités souhaitant le retour de l'équilibre pour combattre ces êtres et ainsi les sceller.

L'île à la croisée des chemins

L'île à la croisée des chemins sert de hub où le joueur pourra se reposer en attendant sa prochaine excursion dans un donjon. Il pourra profiter de ce temps pour changer de personnage, parler aux entités l'aidant dans le donjon (complétant quelques défis secondaires comme [les quêtes d'Héphaïstos](#) ou [les recettes d'Inari](#)).

L'endroit est une île à la dérive dans le néant, où l'on pourra trouver Héphaïstos en train de forger à côté de réacteur de fusée lui servant de four, Tezcatlipoca en train d'observer les failles de réalité se dessinant dans le cosmos, Inari dans son petit restaurant en pleine cuisine et Papa Legba assis sur la racine d'un arbre mort en train de fumer sa pipe.



Les personnages

Les personnages jouables

L'homme d'affaire

Un homme jeté du haut de son entreprise par son patron, mort de la chute. Papa Legba le lia à un démon lorsqu'il le ramena du monde des morts. Alimenté par sa rage, il a accepté de combattre (de tout façon, il n'avait rien d'autre à faire).

Ancien pratiquant d'arts martiaux, il se bat à coup-de-poings et de pieds, en n'hésitant pas à utiliser sa cravate comme grappin pour se rapprocher de ses ennemis, tandis que le démon l'accompagnant use de pyromancie pour carboniser ceux trop loin pour les assauts de son acolyte.

Entité liée : Un démon

Apparence :



Attaque principale : [Coup-de-poing](#)

Attaque secondaire : 1 attaque parmi les 2 [attaques secondaire](#)

Attaques spéciales : 2 attaques spéciales primaires parmi la [liste des attaques spéciales](#)

Statistiques

PV	Attaque	Vitesse de déplacement	Vitesse d'attaque	Chances de critique (dégâts doublés)
500	70			

La marine

Venant d'une mégacité à la grande avancée technologique, elle est une membre des forces spéciales dans un territoire urbain hostile. Morte durant une descente, elle fut liée à un ange gardien avant de rejoindre le combat. Ne voulant perdre aucun temps hors de chez elle, La marine fonça chasser [Ryujin](#), mais elle se perdit dans le [Svarga](#) avant d'y arriver.

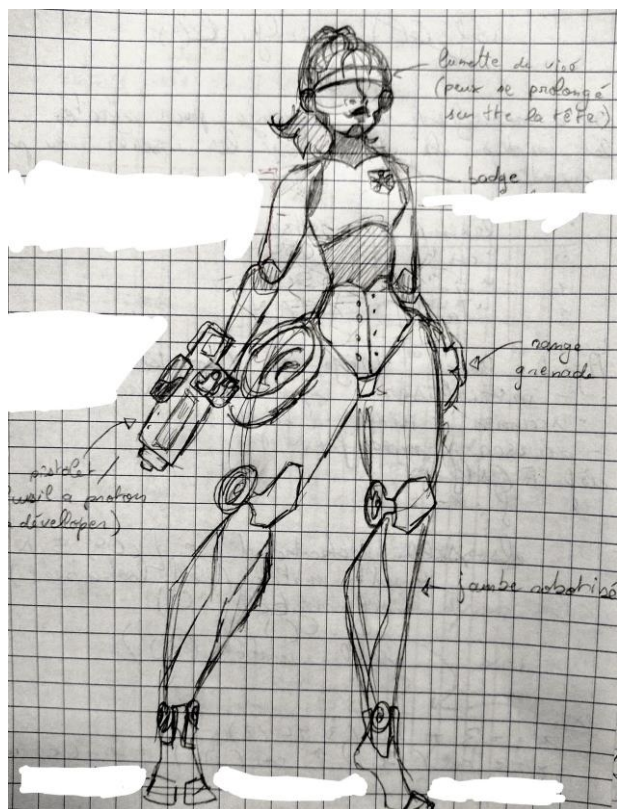
La marine se bat avec un fusil à proton (fusil d'assaut à propulsion de proton) équipé d'un lance-grenade (projetant les impuretés générées par la propulsion des protons de son fusil) et faisant appel à son gardien qui utilise de puissantes armes physiques pour abattre les ennemis proches.

Condition pour le débloquer : Arriver au 2nd boss du [Svarga inondé](#)

Entité [liée](#) : un ange gardien



Apparence :



Attaque principale : **Balle de proton**

Attaques spéciales : 2 attaques spéciales primaires parmi la [liste des attaques spéciales](#)

Le bâtisseur

Travailleur de chantier beaucoup trop envahi dans son travail (sa musculature herculéenne démontrant une source de testostérone inépuisable), il mourut de surmenage sous un été bien trop chaud. Maintenant ramené à la vie, il prit conscience d'à quel point il était malheureux et décida de toujours chercher à s'amuser

Armé d'un poutre en acier, il envoie valdinguer ses ennemis à coup de poutre (comme ferait un joueur de baseball avec une balle) avec l'aide du dieu des maçons qui n'hésite pas à alimenter son acolyte en parpaing.

Condition pour le débloquer : Retrouver la poutre égarée dans la pyramide.

Entité liée : Chang Pan, le dieu chinois des maçons

Apparence :



Attaque principale : [Coup de poutre](#)

Attaque secondaire : 1 attaques parmi les 2 [attaques secondaire](#)

Attaques spéciales : 2 attaques spéciales primaires parmi la [liste des attaques spéciales](#)

Les Personnage Non-Joueur (PNJ)

Papa Legba

Le guide des chemins croisés, il refusa la finalité de voir le monde des vivants disparaître. Avec d'autres entités, ils se liguèrent contre ces êtres cherchant la destruction et ramena du monde des morts des personnes pouvant les combattre en les liant aux entités l'ayant suivi.

Il créa une île à la dérive dans le néant pour assurer un lieu de repos à ses champions.

Origine : mythologie haïtienne

Fonction : Permet d'envoyer le joueur dans les donjons. Si le joueur est au-delà de la 1^{ère} boucle, il peut proposer de faire les donjons sous leur forme des boucles précédentes.

Apparence : Toujours assis sur l'immense racine d'un arbre mort, fumant une pipe.

Inari

Déesse des céréales et du commerce, Inari est une cuisinière itinérante adorant concocter des plats pour les autres.

Origine : mythologie japonaise

Fonction : Dans le donjon, elle permet de d'acheter des plats (consommable) servant à soigner ou améliorer temporairement les capacités du personnage.

à [l'île à la croisée des chemins](#), on peut lui ramener des recettes trouvées dans le donjon pour qu'elle les ajoute dans son menu.

Apparence : une grande renarde à la forme humanoïde (voit la chef cuisinière de Monster Hunter World Iceborn) en kimono aux manches relevées et maintenu par une corde. Elle a le regard chaleureux.



Tezcatlipoca

Dieu de la guerre, de la nuit, du temps, de la mémoire et des sorciers.

Condition pour le débloquenter : Présent dès le départ, mais refusant d'aider le joueur tant qu'il ne réussit pas à terminer

Origine : mythologie aztèque

Fonction : Utilise sa magie afin de renforcer les capacités des entités liées aux personnages.

Dans les donjons, il fait évoluer, le temps du donjon, les attaques spéciales du personnage en échange d'argent.

A l'île à la croisée des chemins, il permet de changer les attaques spéciales des personnages.

Apparence : un corps noir comme la nuit, le visage parcouru de rayures d'or (faisant penser à un jaguar). Il est estropié à la cheville droite alors que son pied gauche est un sabot. Il porte un miroir d'obsidienne au cou. Il est toujours accompagné de 4

jeunes filles aztèques (représentant ses femmes) vêtu de robes blanches avec des plumes colorées cousues dessus.

Héphaïstos

Dieu du feu, de la forge et de la métallurgie, ainsi qu'un inventeur divin, il est très heureux de refaire chauffer les fourneaux pour d'autres personnes que lui-même et de montrer ses nouvelles inventions. Depuis qu'il s'est fait repousser par sa création, [Talos](#), son bras mécanique est endommagé et doit être réparé.



Condition pour le déblocuer : combattre pour la première fois [Talos](#)

Origine : mythologie grecque

Fonction : Là où Tezcatlipoca renforce les entités, Héphaïstos lui maîtrise l'art du marteau. De ce fait, il peut créer de nouvelles attaques secondaires pour le joueur et renforcer celles qui existent déjà.

Dans le donjon, il permet d'acheter des consommables offensifs.

A [l'île à la croisée des chemins](#), il permet de changer l'attaque secondaire des personnages.

Apparence : Référence au bossu de Notre Dame. Dans la mythologie, il est décrit comme étant hideux et est rejeté par sa mère à cause de cela. Nous l'avons imaginé avec un bras robotique au début en piteux état, mais qui sera réparable via les [quêtes d'Héphaïstos](#).

Thot

Dieu égyptien de la connaissance, cherchant à conserver le savoir humain.

Origine : Égyptienne

Fonction : Il sert à consulter le [journal/glossaire](#)

Apparence :



Les donjons

Le jardin infesté

Envahi par le [dieu solaire](#) (étant Khépri, Rê et Atoum), divinité égyptienne du soleil, le jardin d'éden se trouve infesté d'insectes.

Déroulé du donjon :

On se trouve d'abord à l'extérieur (où de grand mur bloque l'accès) où l'on doit chercher l'entrée (gardée par un boss). Puis à l'intérieur, on parcourt un jardin meurtri par les hordes d'insectes pour trouver un passage (gardé par un boss) menant au pommier, là il devra combattre le dieu solaire (sa forme changeant en fonction de la boucle choisie).

Ambiance du donjon :

L'ambiance du donjon changera en fonction de la boucle choisie : l'aube pour Khépri (1er boucle), le zénith pour Rê (2nd boucle) et l'aurore pour Atoum (3e boucle). Pour la 4e boucle, l'ambiance générale sera à l'aube et changera durant le combat final (vu que l'on combattra les 3 formes à la suite du dieu du soleil).

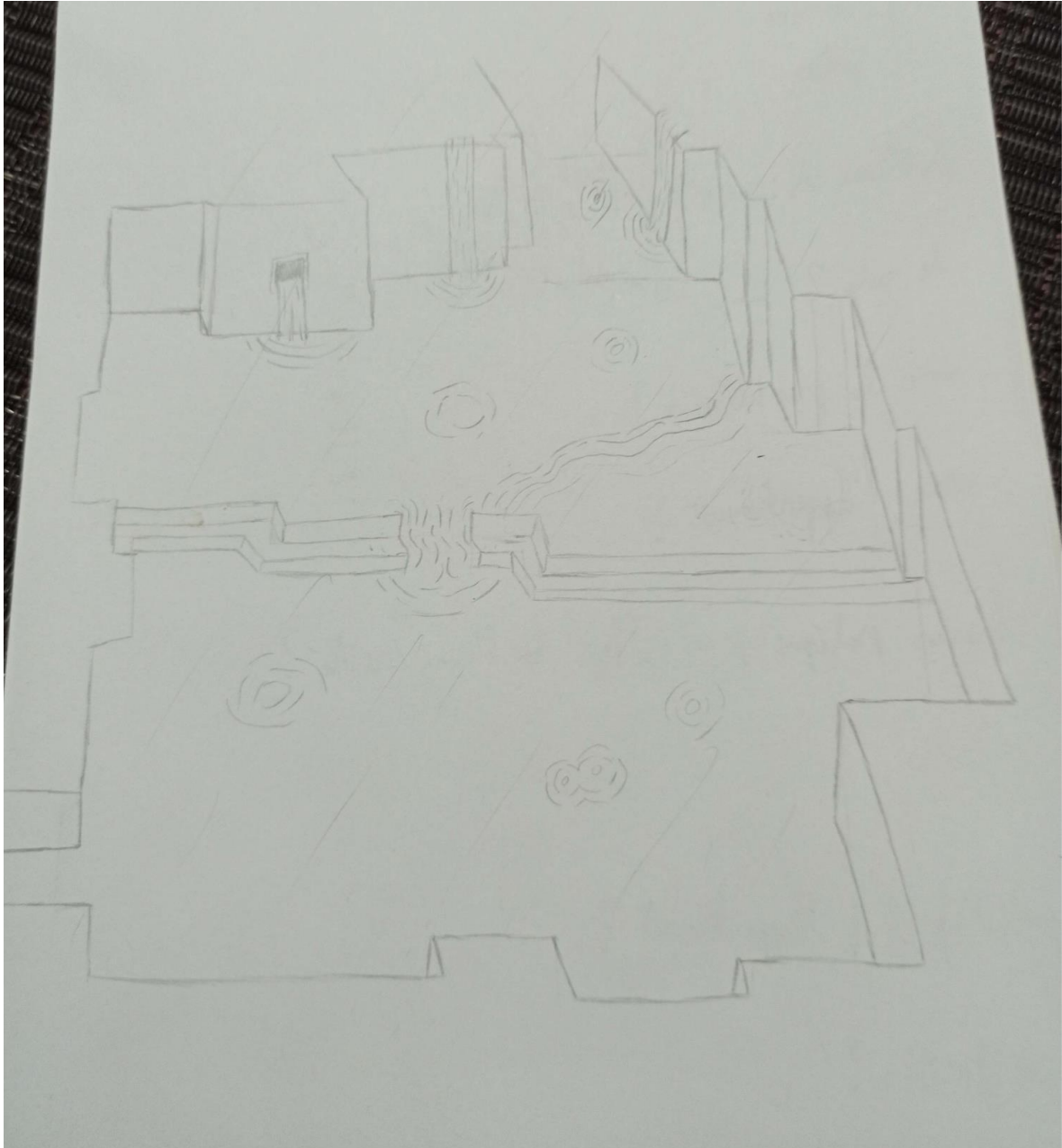
Le Svarga Inondé

Envahi par [Ryujin](#), le dieu dragon japonais, le svarga est pris sous une pluie torrentielle.

Ambiance du donjon :

En avançant dans les niveaux, on voit le temps s'assombrir et les éclairs tomber (frappant parfois le sol). Si en avançant dans le premier niveau, on ne voit que la pluie tomber (avec encore quelques rayons de soleil qui perce les nuages), le second niveau est beaucoup plus inondé (totalement assombrie par les nuages). Les murs des salles sont inspirés des temples hindouistes.

Exemple de salle :



La pyramide enraciné

Envahie par [Baba Yaga](#), on avance dans un désert empli de brume où de nombreux arbres ont poussé. Au centre se trouve une pyramide envahie d'arbres. L'intérieur de cette dernière est labyrinthique et il mène au sommet de la pyramide, sur l'arbre ayant poussé dessus.

Déroulé du donjon :

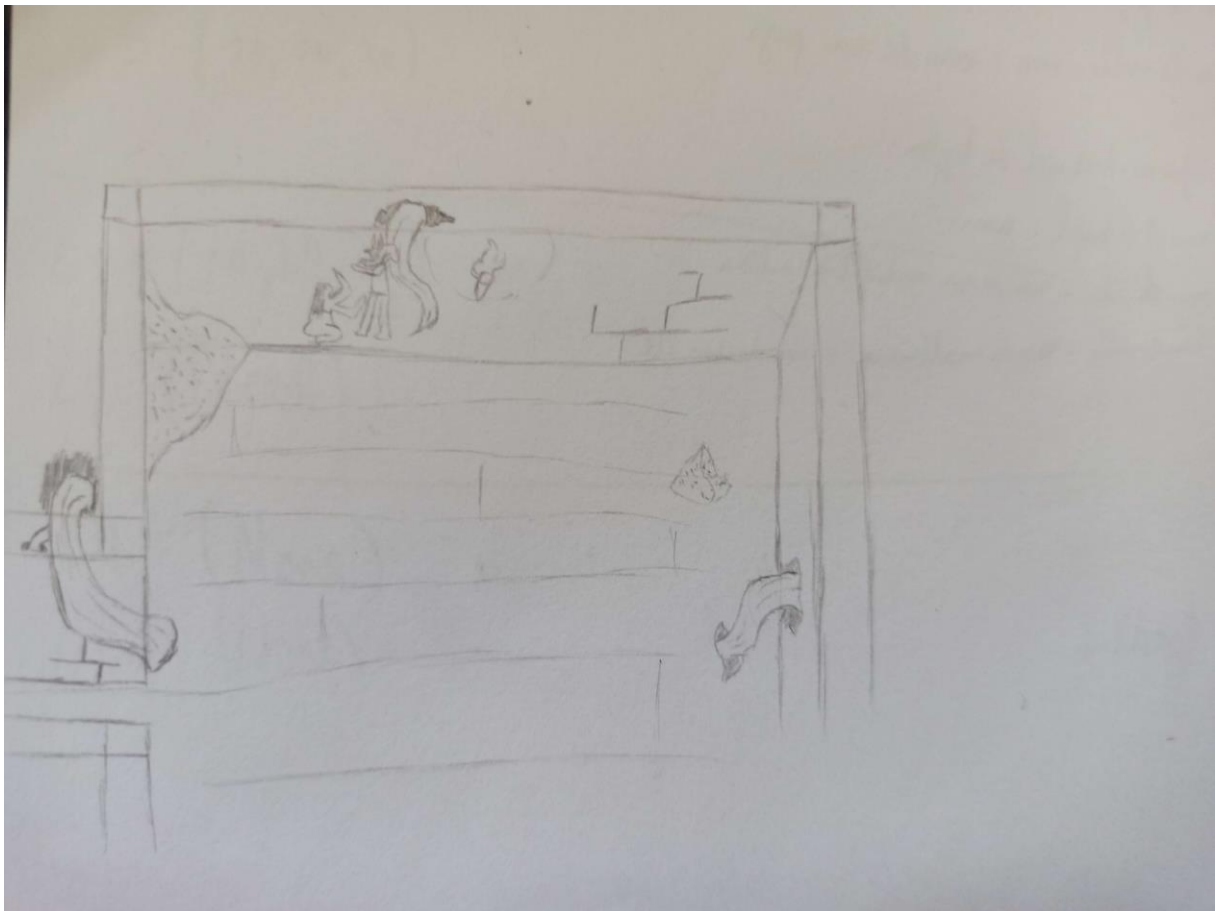
On parcourt le désert jusqu'à atteindre la pyramide où l'on devra combattre un

boss. On s'enfonce ensuite dans la pyramide pour finalement trouver une entrée de grotte, il faudra alors combattre un boss. Après on monte au sommet de la pyramide où l'on trouve [Baba Yaga](#).

Ambiance du donjon :

Parcouru d'un brouillard menaçant (dont l'on pourrait croire voir en sortir les ennemis) dans son premier niveau. Le second niveau est labyrinthique et claustrophobique parcouru de plus petite avec de long couloir ne laissant peu de place au mouvement. Le sommet étant au-dessus du brouillard, l'arène du combat final est baignée d'une lumière lunaire.

Exemple de salle dans la pyramide :



L'Olympe féérique

Envahi par le peuple caché islandais, [Huldufólk](#), l'Olympe se voit peuplé de trolls, de nains, d'elfes et de fées. Ils se cachent dans tout l'Olympe et s'attaquent à tous ceux ne s'en rendant pas compte.

Déroulé du donjon :

Dans le premier niveau, on doit trouver, parmi tous les temples, la demeure de Zeus. On croisera durant le niveau des olympiens accompagnés de fée, dupés par ces-dernières, et de troll. Le temple de Zeus étant protégé par un boss, il faudra le vaincre pour avancer.

Arrivé dans le temple de Zeus, les olympiens laissent place à des nains et des elfes. On parcourt l'intérieur du temple où des trolls se cachent en tant que statue. A la recherche de la salle des trophées du roi des dieux.

Ambiance du donjon :

Le premier niveau est baigné d'une douce lumière de fin d'après-midi dans un mont Olympe parcouru de fleur et de roche faisant penser à des trolls.

Le second niveau est plus sombre, certains rayons traversant les piliers de marbres du temple.

Les ennemis

Les entités contrôlant leur donjon

Le dieu solaire

Description : dieu du soleil égyptien, il est dit qu'il possède trois formes, Khépri à l'aube, Rê au zénith et Atoum au crépuscule. Pouvant faire appel aux insectes comme à la force absolue du soleil.

Donjon : [Le jardin infesté](#)

Khépri

Description : dieu de la renaissance et du soleil, Khépri attaquera en faisant appel à des hordes d'insectes. Il est le boss de la 1^{ère} boucle et sera le 1^{er} à devoir abattre lors de la 4^e boucle.

Idée d'apparence : possède une tête de scarabé et semble jeune et vigoureux

Rê

Description : dieu du soleil, Rê use du plein potentiel du soleil pour brûler le joueur (grâce à de puissants rayons concentrés ce-dernier). Il est le boss de la 2nd boucle et sera le 2^{ème} à devoir abattre lors de la 4^e boucle.

Idée d'apparence : possède une tête de faucon où l'on voit un soleil derrière lui (faisant que de face, le soleil est l'air d'être au-dessus de sa tête). Il semble mûr et sage.

Atoum

Description : l'être achevé, il use des étoiles (ainsi que sa barque) pour abattre le joueur. Il est le boss de la 3^{ème} boucle et sera le dernier à devoir abattre lors de la 4^e boucle.

Idée d'apparence : possède un chapeau de pharaon et a l'apparence d'un vieillard courbé.

Ryujin, le dieu dragon

Description : [...]

Donjon : [Le Svarga inondé](#)

Apparence : [...]

Baba Yaga

Description : [...]

Donjon : [La pyramide enracinée](#)

Apparence :



Huldufólk, le peuple caché

Description : le peuple caché islandais, une horde d'elfes, de nains, de fée et de troll, menés par leur chef respectif dans leur prise de contrôle de l'Olympe

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Apparence : [...]

Lucifer

Description : Vainqueur de la guerre l'opposant à Michael,

Donjon : [...]

Apparence : [...]

Michael

Description : Vainqueur de la guerre l'opposant à Lucifer,

Donjon : [...]

Apparence : [...]

Les boss

L'ange mort

Description : Un ange venu protéger le jardin d'Eden lorsque ce-dernier s'est fait envahir par le dieu solaire. Maintenant mort et contrôlé par des insectes

Donjon : [Le jardin infesté](#)

Apparence : [...]



Attaque :

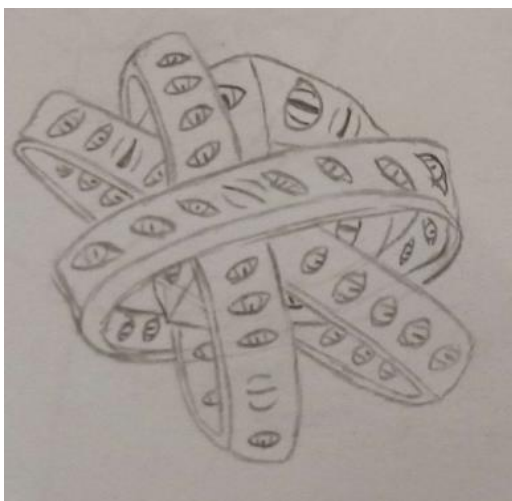
- [...]

... (biblically accurate angel)

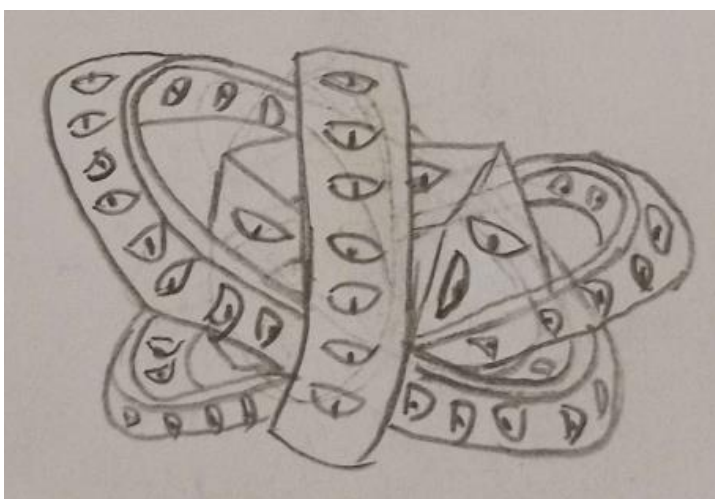
Description : entité maîtrisant le spectre lumineux (limité aux couleurs primaires et leur complémentaire) où chaque couleur est lié à un élément (feu pour rouge, eau pour bleu, acide ou poison pour vert, foudre pour jaune, soin pour rose et flash aveuglant pour blanc). Cet ange est aveuglé par la protection du jardin, ce qui le fera s'attaquer à tout intrus. Cependant, il viendra un moment où les hordes d'insectes attendant leur heure se jetteront sur lui et prendront ainsi le contrôle.

Donjon : [Le jardin infesté](#)

Apparence : [...]



Représentation dans le jeu :



Attaque :

- (Phase 1 | boucle 1) il place trois orbes de couleurs primaires, quittant l'arène, et ces derniers se déplacent dans l'arène jusqu'à se rejoindre et produire une immense attaque en lien avec la couleur résultante de leur fusion (ces orbes sont attaquables et tuables pour empêcher la fusion)
- [...]

L'araignée de la grotte

Description : l'araignée qui a dissimulé l'accès à la grotte dans lequel les ancêtres se seraient cachés. Maintenant contrôlée par la magie de Baba Yaga, elle erre sans vie, usant de sa toile pour immobiliser les intrus cherchant à se rapprocher de son maître.

Donjon : [La pyramide enracinée](#)

Apparence : Gigantesque araignée où ses membres laissent échapper des filins de sorcellerie/magie/énergie.



Hvitserkur

Description : un immense [troll](#), servant de nid à des fées et des elfes. A l'exception de ses puissants poings qu'il fait abattre autour de lui, il n'est pas vraiment une menace. Le véritable problème est le nombre important d'habitants sortant de ses cavités pour le protéger, n'hésitant pas à s'attaquer directement à l'envahisseur.

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Apparence : de la mousse à poussée sur son corps de roche



Talos

Description : le géant de bronze création d'héphaïstos, happé par les promesses des fées, il a décidé de leur maître des intrus de l'Olympe, abandonnant son créateur.

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Le garde olympien

Description : chef de la garde de l'olympie ayant succombé à la malice des fées. Grâce à la vitesse accrue qu'elles lui ont donnée et armé de sa lance, le chef de la garde est sans doute devenu leur meilleur protecteur.

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Lucifer et Michael

Description : L'archange et l'ange déchu se combattant dans une guerre sans fin, mais n'hésitant pas à s'allier pour exécuter l'intrus qui ose souiller leur combat. Cependant, chacun attend l'opportunité pour achever son adversaire éternel.

Donjon : [...]

Apparence : se référer à [Michael](#) et [Lucifer](#)

... (Champion de Lucifer)

Description : Puissant démon étant parti mettre à genoux les derniers anges récalcitrants depuis la défaite de leur chef.

Donjon : [...]

Apparence : [...]

... (Champion de Michael)

Description : Puissant ange étant parti mettre à genoux les derniers démons récalcitrants depuis la défaite de leur chef.

Donjon : [...]

Apparence : [...]

Anubis

Description : Hiéroglyphe du gardien des nécropoles, invulnérable à la moindre attaque, il faudra trouver son cœur caché parmi les hiéroglyphes disséminés dans la salle labyrinthique.

"Je suis rentré dans une grande salle vide aux murs parcourus de hiéroglyphes, c'est en m'attardant dessus que j'ai vu un cœur qui me frappa par son réalisme, je sentais ses pulsations sur la parois. Croyez-moi, le terme "frappant" est parfait pour cette description car, si je n'avais pas donné cette pichenette sur ce dessin, la grande silhouette qui se cachait derrière moi m'aurait enfoncé sa balance dans le crâne. Comme si j'avais besoin de ça..." - l'Homme d'Affaire

Donjon : [La pyramide enraciné](#)

Apparence : [...]

Les mobs

Les petits mobs

Nuée de criquets

Description : [...]

Donjon : [Le jardin infesté](#)

Apparence : [...]

Chèvre fuyante

Description : une chèvre en train de se faire dévorer par des insectes, courant pour les enlever et s'arrêtant par moment pour se secouer, en envoyant certains sur les côtés.

Donjon : [Le jardin infesté](#)

Apparence :



Attaque :

- envoie sur les côté des insectes

Elfe blanc

Description : petit être blanc soignant les ennemis proches.

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Apparence : [...]

Elfe noir

Description : petit être noir armé de fourche

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

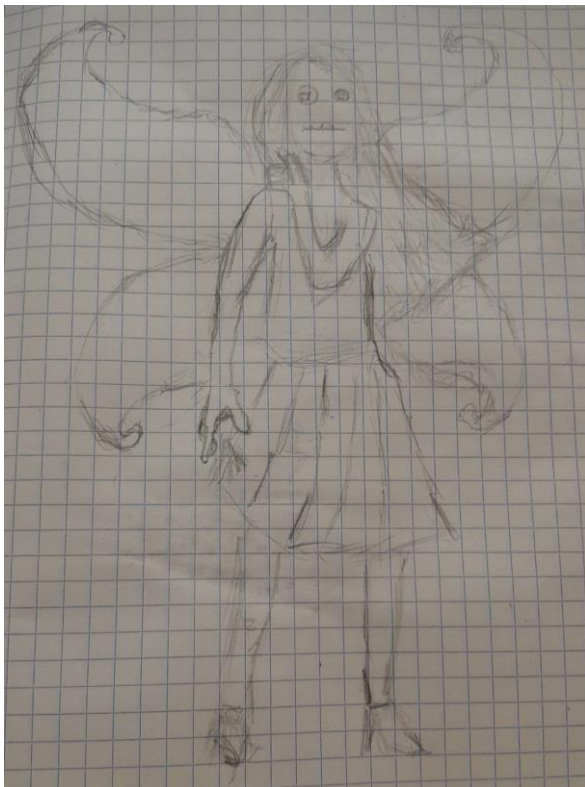
Apparence : [...]

Fée

Description : petit être volant très vif.

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Apparence :



Hiéroglyphe de suivant

Description : Le suivant est un petit hiéroglyphe qui n'a pas la force nécessaire pour faire des dégâts significatifs. Par contre, il va chercher à tout prix à s'accrocher au joueur pour restreindre ses mouvements pendant que les plus grands s'occupent de lui.

“État des lieux : Luminosité faible. Pas un problème pour moi. On m’a briefée sur ce que je pourrais trouver. Certains dessins sont vivants. Interdiction de tous les exterminer d’entrée de jeu, ce n’est pas la solution. Ordre direct de Papa Legba. Ça y est, ils bougent je les ai en visuel. Une minute, l’ouvrier m’avait assuré qu’ils étaient plus imposants et moins nombreux... Qu’est-ce que... Je ne peux plus bouger... Je dois réagir vite !” - Rapport de mission de la Marine

Donjon : [La pyramide enraciné](#)

Apparence :



Le Kamikaktus

Description : Un petit cactus sur pattes dont le seul but dans la vie est d’exploser en faisant un maximum de dégâts autour de lui.

Donjon : [La pyramide enraciné](#)

Apparence : [...]

[...]

Description : [...]

Donjon : [...]

Apparence : [...]

Les moyens mobs

Vache folle

Description : [...]

Donjon : [Le jardin infesté](#)

Apparence : [...]

Fourmillière

Description : des milliers de fourmis s'étant rassemblées pour former une fourmi géante. La détruire ne fait qu'éparpiller les fourmis, laissant leur reine à découvert. Il faut profiter de cet instant pour la tuer avant que la fourmilière ne se reforme autour d'elle.

Donjon : [Le jardin infesté](#)

Epéiste olympien

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Apparence : équipement Sparte, armé d'une épée et d'un bouclier



Lancier olympien

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Apparence : équipement Sparte, armé d'une lance



Archer olympien

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Apparence : équipement Sparte, armé d'un arc

Momie enraciné

Description : L'un des hôtes de la pyramide envahie par Baba Yaga. Un cadavre qui, contrôlé par des ronces dépassant de ses bandages, semble avoir repris vie. Si à première vue on les pense assez lents, en réalité le joueur aura tout intérêt à réagir vite parce qu'il n'est pas rare de se faire surprendre lorsque l'on n'est pas au courant.

"Mmh, une invocation ? Non, plutôt une créature contrôlée à distance. Ces ronces sont imparfaites, je le vois. Mon ours aura vite fait de s'occuper d'elles." - le Druide

Comportement : La momie sera ce que l'on peut considérer comme "l'ennemi basique", c'est à dire que dans son fonctionnement, il se contentera d'avancer vers le joueur afin de l'attaquer au corps-à-corps en le fouettant avec un amalgame de bandelettes et de ronces.

Donjon : [La pyramide enraciné](#)

Apparence : [...]

Hiéroglyphe de gardien de tombeaux

Description : Le gardien est la version plus imposante des hiéroglyphes croisables en jeu. Il sont plus grands que le joueur et chercheront à les écraser sous leurs énormes poings occasionnant de lourds dégâts.

“Quoi ? Ce truc vient vraiment de sortir du mur ?! Ma foi si je savais que c’était possible eh ben j’aurais appris à le faire. Wow ses poings sont énormes, même avec ma poutre je galère à parer ses coups... Je me demande vraiment comment il va faire l’autre gringalet en costard.” - l’Ouvrier

Donjon : [La pyramide enraciné](#)

Apparence : [...]



[...]

Description : [...]

Donjon : [...]

Apparence : [...]

Les gros mobs

Scarabée endurci

Description : Grand scarabée rhinocéros, bougeant peu, mais fonçant avec force dans de rares cas.

Donjon : [Le jardin infesté](#)

Apparence : [...]

Cyclope

Description : un cyclope antique manipulé par l'Huldufólk (n'importe qui dans le peuple, c'est très con un cyclope) qui fait des attaques au corps à corps pour défendre le donjon

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Apparence : un Cyclope vêtu d'une toge qui se bat avec une massue



Attaque :

- donne des coups de massue

Troll

Description : Un amas rocheux immobile faisant penser à quelque chose d'humanoïde jusqu'au moment où un inconscient s'en approche d'un peu trop près.

Donjon : [L'Olympe féérique](#)

Apparence : [...]

Pharaon floral

Description : [...]

Donjon : [La pyramide enraciné](#)

Apparence : une momie de pharaon parcouru de racines florale

Arbre enchanté

Description : *“Si un chêne qui pousse dans une pyramide égyptienne est déjà quelque chose d’incroyable en soi, un chêne qui pousse dans une pyramide égyptienne et qui en plus vous lance des glands à la figure ! Vraiment je pense que je vais aller demander une semaine de congés au vieux Legba... Sincèrement je veux bien y mettre toute la bonne volonté du monde mais parfois je pense ne pas être assez payé pour ces bêtises...”* - l'Homme d’Affaire

Comportement : Contrairement aux momies qui tenteront de s’approcher, l’arbre lui essaiera de tenir le joueur à distance en lui lançant des glands magiques sur le joueur (cf les balles de pompe sur Enter the Gungeon). Il restera cependant, un mob à la mobilité réduite de par sa taille.

Donjon : [...]

Apparence : [...]

[...]

Description : [...]

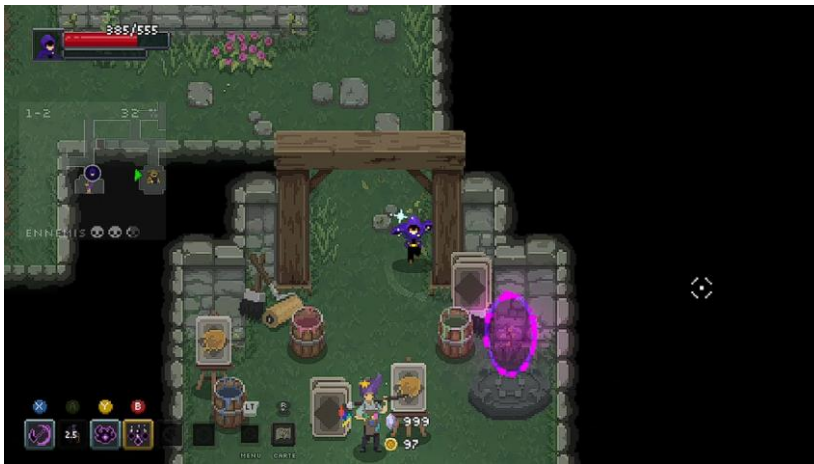
Donjon : [...]

Apparence : [...]

Recherches visuelles et graphiques

Direction artistique

Le jeu sera fait en pixel art détaillé comme le jeu wizard of legend.



Au moment de choisir l'entité à chasser, on nous la montre dans le style de représentation de ses origines (avec le lieu du donjon dans le même style).

Par exemple : Khépri qui une divinité égyptienne sera représenté comme ceci



Ou Ryujin, qui d'origine japonaise, aura une représentation comme ceci :



Direction sonore

Chaque donjon possède un thème musical basé sur les instruments de musique traditionnels de lieu mythologique où se trouve le donjon. Le boss final du donjon aura le même thème musical mais avec les instruments de musique traditionnels de ses origines mythologiques.

Les attaques des personnages possèdent aussi un effet sonore (pour donner plus de punch à l'attaque).

Mécanique du jeu

les 3C

Caméra : vu du dessus ¾

Character :

Le joueur pourra faire certains action avec le personnage :

- se déplacer ;
- viser ;
- faire une attaque principale ;
- faire une attaque secondaire ;
- faire une attaque spéciale (la 1ere ou la 2nd) ;
- utiliser un consommable ;
- esquiver ;
- faire une esquive offensive (faire une attaque principal pendant une esquive) ;
- parler à un personnage non-joueur ;
- ouvrir le menu pause ;
- interagir ;

Controller : manette et clavier-souris

exemple avec une manette Xbox:

- RT : attaque secondaire
- RB : attaque spéciale 2
- LT : attaque principal
- LB : attaque spéciale 1
- Y :
- B : esquive
- A : interagir / acheter /
- X :
- joystick gauche : se déplacer
- joystick droit : viser
- flèche haut : se déplacer vers le haut (dans un menu contextuel)
- flèche droit : se déplacer vers la droite (dans un menu contextuel)
- flèche bas : se déplacer vers le bas (dans un menu contextuel)
- flèche gauche : se déplacer vers la gauche (dans un menu contextuel)
- bouton pause :

Mécanique des donjons

Les donjons sont générés procéduralement, plaçant des salles petites, moyennes et grandes, ainsi que des salles de repos où l'on trouvera un personnage non-joueur. Les donjons possèdent chacun deux boss à devoir abattre avant le combat final. Les boss sont choisis aléatoirement parmi la liste des boss du donjon.

nombre de salle par niveau en fonction de la boucle	1ere boucle	2nd boucle	3e boucle	4e boucle
petite salle	5	7	8	10
moyen salle	3	5	7	9
grande salle	2	3	4	5
salle de pnj	3	3	2	1

Quand le joueur rentre dans une salle avec des ennemis à l'intérieur, la salle se ferme jusqu'à la mort de tous les ennemis. Une fois fait, il existe une chance qu'un [objet](#) apparaisse.

Les attaques des personnages

Les attaques principales

Coup-de-poing

Donne un crochet du droit, peut être enchaîné avec un crochet du gauche (si l'action est relancé) puis par une coup de pied qui éloigne l'ennemi touché en lui infligeant le double de dégâts (si l'action est de-nouveau relancé). Chaque coup de poing bloque l'action de l'ennemi touché.

L'esquive offensive fait uppercut (qui fait 1,5X les dégâts d'un coup de poing)

Balles de proton

Tire des balles de protons, tire tant que le bouton est enfoncé. Chaque tire alimente le puissance de l'attaque secondaire.

L'esquive offensive fait donner un coup de cross qui étourdit les ennemis touchés.

Corbeaux vengeurs

Lance un corbeau dans la direction voulue explosant à l'impact dans une gerbe de magie verdâtre. Peut lancer d'affilée jusqu'à trois corbeaux, il faut attendre ensuite une seconde.

L'esquive offensive

Coup de poutre

Donne un puissant coup de poutre en arc de cercle, projetant tout ce qu'elle touche au loin.

L'esquive offensive fait tourner le bâtisseur sur lui-même en utilisant l'élan pour donner un grand coup de poutre circulaire.

Les attaques secondaires

L'homme d'affaire : Attaques secondaire

Cravate enchanté

Description : renforcée par le démon, l'homme d'affaire l'utilise comme grappin sur son adversaire pour se rapprocher.

Serviette torsadée

Description : arme légendaire, indispensable pour tout bon daron qui se respecte. En la torsadant avant d'attaquer (en chargeant l'attaque en gros), on peut augmenter les dégâts et effets infligés par ce fouet suprême. On pourra l'améliorer soit en l'imprégnant d'eau gelé (appliquant un effet de gèle) ou d'eau bouillante (appliquant un effet de brûlure).

Amélioration possible :

- Eau glacée : applique un effet de gèle sur la serviette
- Eau brûlante : applique un effet de brûlure sur la serviette

La marine : Attaques secondaire

Lance grenade

Description : propulse les résidus de protons (résultant de la réaction de la propulsion de protons produite avec l'attaque principal) concentrés pour exploser au moindre contact. Peut être amélioré en déterminant la forme de l'explosion, son étendue et les effets qu'elle laisse sur la carte.

Railgun

Description : accumule les résidus de protons (résultant de la réaction de la propulsion de protons produite avec l'attaque principal) pour tirer un puissant laser dévastateur.

Le druide : Attaques secondaire

Loup

Description : invoque un loup en tant que familier s'attaquant aux ennemis proches jusqu'à sa mort ou à sa ré-invocation (il retrouvera ses points de vie dans ce cas là).

Amélioration possible :

- Horde : invoque 3 loups.



Ours

Description : Invoque un puissant et robuste ours pouvant servir de leurre (amélioration).

Amélioration possible :

- Appel : l'ours attire l'attention des ennemis jusqu'à sa mort.



Le bâtisseur : Attaques secondaire

Empalement

Description : pointant sa poutre vers l'avant, le bâtisseur fonce et empale tout ce qui se trouve sur son chemin.

Homerun

Description : donne un puissant coup de poutre propulsant l'ennemi touché au loin jusqu'à qu'il touche quelque chose (un mur comme un autre ennemi). Cette attaque peut être chargée pour augmenter les dégâts infligés.

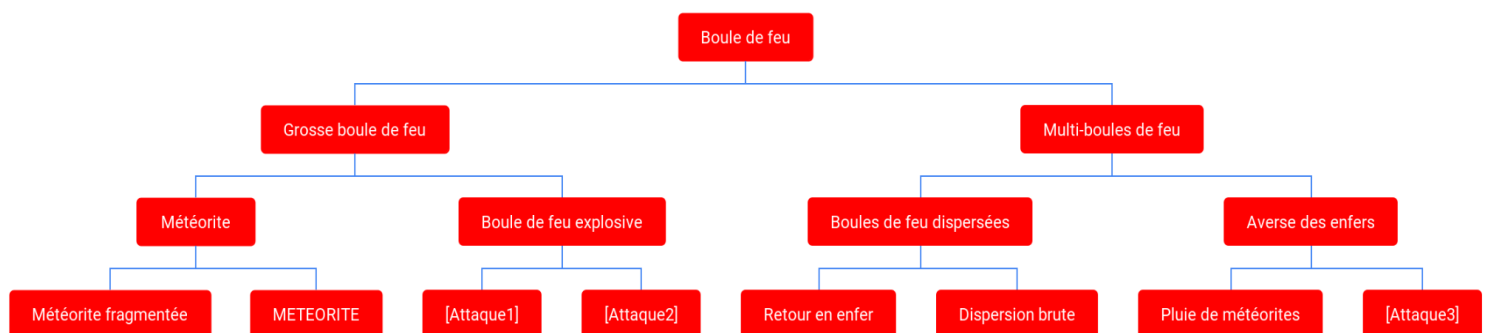
Les attaques spéciales

L'homme d'affaire : liste non-exhaustive des attaques spéciales

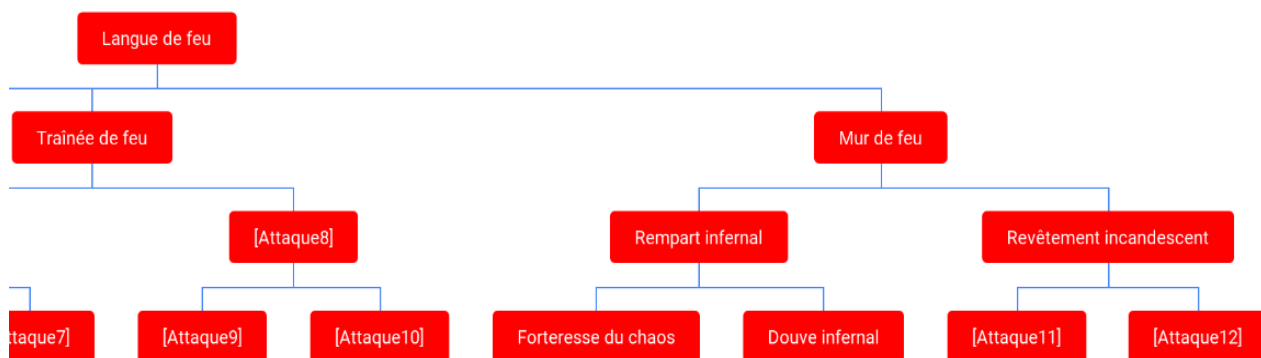
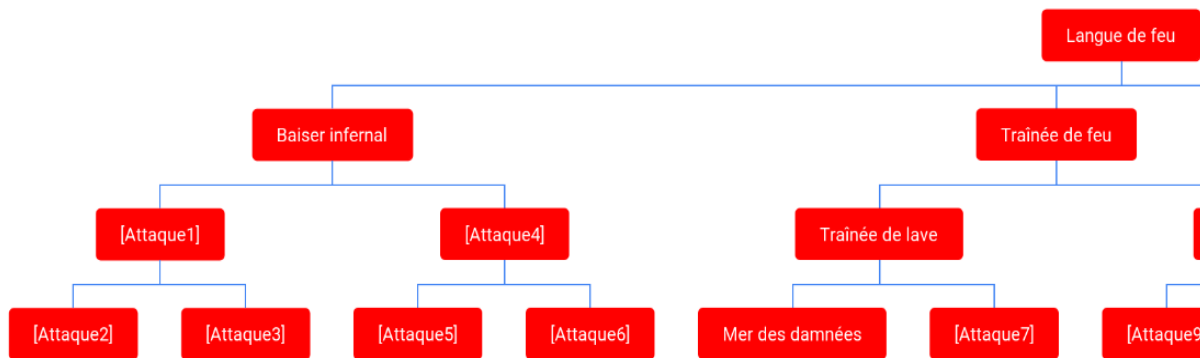
- **Boule de feu (PRIMAIRE)** : projette une boule de feu en ligne droite dans la direction voulu.
- **Grosse boule de feu** : projette en ligne droite une grosse boule de feu.
- **Météorite** : projette en ligne droite une météorite
- **Météorite fragmentée** : projette devant soi une météorite qui se fragmente en plusieurs morceaux
- **METEORITE** : Fait tomber une énorme météorite devant le joueur (aucun dégâts) produisant en grande explosion autour de lui et éloignant les ennemis dans la zone d'impact.
- **Boule de feu explosive** : Projette une boule de qui explose violemment lorsqu'elle rentre en contact avec quelque chose.
- **Multi-boules de feu** : projette plusieurs petites boules de feu.
- **Boules de feu dispersées** : Projette une boule de feu qui se fragmente en plusieurs petites boules de feu au moindre contact.
- **Retour en enfer** : Projette une plus grosse boule de feu et se fragmente en plusieurs boules de feu revenant vers le joueur.
- **Dispersion brute** : Projette une plus grosse boule de feu et se fragmente en plusieurs boules de feu explosives.
- **Averse des enfers** : place une zone à l'activation sur l'emplacement du joueur puis fait pleuvoir dans cette dernière des boules de feu de manière aléatoire durant 3 secondes.
- **Pluie de météorites** : Fait pleuvoir des météorites dans une zone plus large et pendant plus longtemps.
- **Langue de feu (PRIMAIRE)** : fait l'effet d'un lance flamme pendant quelques secondes (déplacement possible durant l'attaque)
- **Baiser infernal** : une langue de feu plus longue et plus large.
- **Traînée de feu** : laisse une traînée de feu derrière le personnage en se déplaçant.
- **Traînée de lave** : laisse une traînée de lave derrière le personnage en se déplaçant.
- **Mer des damnées** : des âmes damnées sortent de la lave en fusion pour agripper les ennemis trop proches et les attirer dans la lave.
- **Mur de feu** : Créer un mur de feu droit, devant le joueur.
- **Rempart infernal** : Créer un mur de feu plus long et en arc de cercle devant le joueur.

- **Forteresse du chaos** : entoure le joueur d'un mur de feu épais repoussant les ennemis s'approchant trop près.
- **Douve infernal** : [description]
- **Revêtement incandescent** (type : corps-à-corps) : recouvre le joueur de feu, le rendant plus rapide et brûlant les ennemis qu'il touche (simple contact comme attaque adverse).
- **Disque de feu** (PRIMAIRE) : projette un disque de feu devant soi pouvant transpercer les ennemis.
- **Boomerang infernal** : [description]
- **Tempête de feu** : [description]
- **Vortex du chaos** : [description]
- **Tempête de feu circulaire** : [description]
- **Tempête infernal circulaire** : [description]

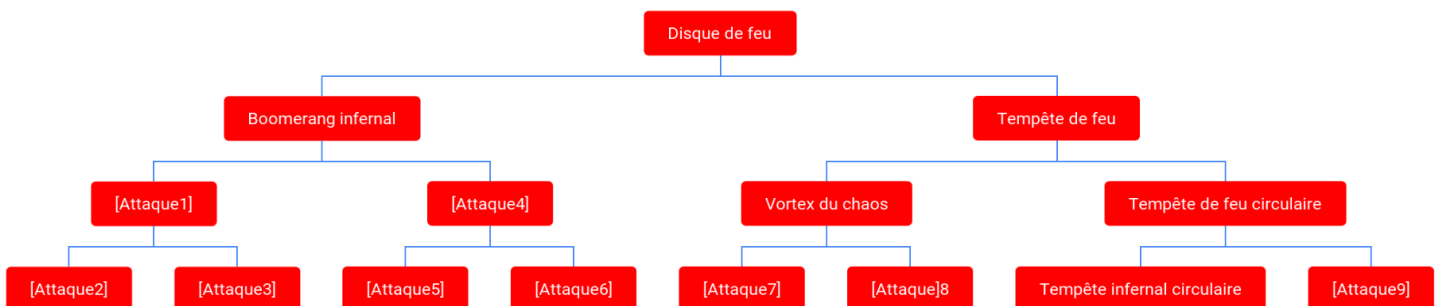
Arbre d'évolution de l'attaque spéciale Boule de feu :



Arbre d'évolution de l'attaque spéciale Langue de feu :



Arbre d'évolution de l'attaque spéciale Disque de feu :

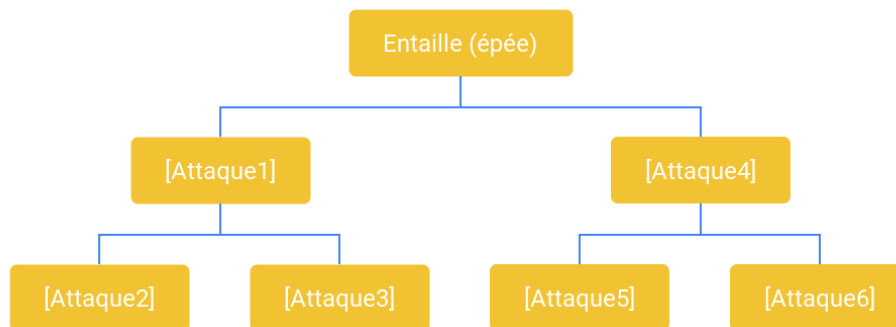


La marine : Liste non-exhaustive des attaques spéciales

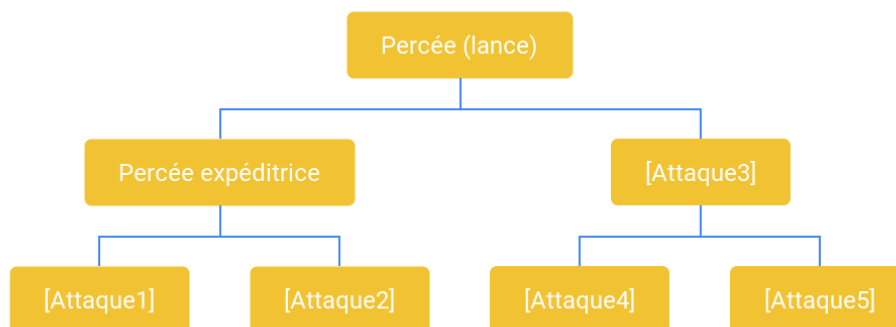
- **Entaille (épée)** (PRIMAIRE) : donne un grand coup d'épée en arc de cercle.
- **Percée (lance)** (PRIMAIRE) : lance une lance devant le joueur et empale tout ennemis sur son passage ;

- **Percée expéditrice** : lance une lance devant le joueur et empale tout ennemis sur son passage avant de les envoyer dans les airs, rendant les ennemis étourdis lorsqu'ils retombent au sol ;
- **Frappe (marteau)** (PRIMAIRE) : Frappe un grand coup de marteau devant le joueur, repoussant les ennemis touchés ;

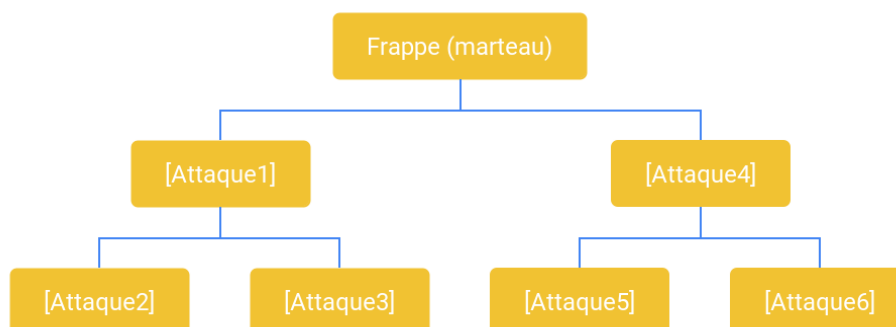
Arbre d'évolution de l'attaque spéciale Entaille :



Arbre d'évolution de l'attaque spéciale Percée :



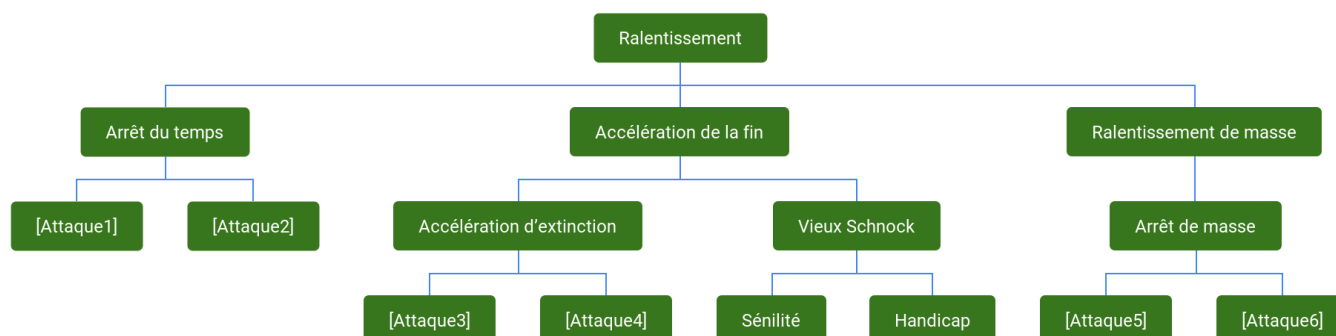
Arbre d'évolution de l'attaque spéciale Frappe :



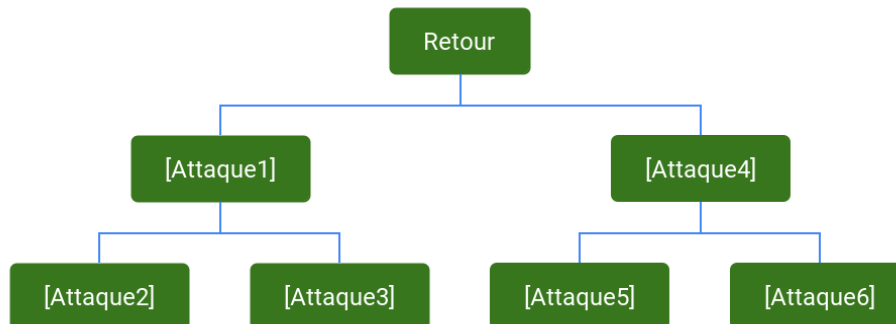
Le druide : Liste non-exhaustive des attaques spéciales

- **Ralentissement** (PRIMAIRE) : ralentit temporairement les actions de l'ennemi touché.
- **Arrêt du temps** : stoppe temporairement l'ennemi touché.
- **Accélération de la fin** : double les dégâts subis par l'ennemi touché.
- **Accélération d'extinction** : triple les dégâts subis par l'ennemi touché
- **Vieux Schnock** : fait vieillir l'ennemi. N'étant plus dans la fleur de l'âge, réduit légèrement sa vitesse de déplacement ainsi que ses dégâts.
- **Sénilité** : en plus du malus de vitesse de Vieux Schnock, l'ennemi oublie comment attaquer. Durant la durée de l'effet, il ne peut plus attaquer.
- **Handicap** : en plus de la réduction de dégâts de Vieux Schnock, l'ennemi se retrouve handicapé. Augmente le malus de vitesse de déplacement.
- **Ralentissement de masse** : créer une zone de ralentissement.
- **Arrêt de masse** : stoppe temporairement les ennemis touchés pour cette attaque de zone.
- **Retour** (PRIMAIRE) : annule les dégâts de la précédente attaque infligée au druide et à ses familiers (non-cumulables). En gros, dès qu'il l'utilise, il faut qu'il se prenne une autre attaque pour l'annuler, sinon ça ne fait rien.
- **Marionnette du destin** (PRIMAIRE) : rend l'ennemi touché inoffensif et s'attaque aux autres ennemis tel un familier. Le contrôle se brise si le sort est lancé sur un autre ennemi.
- **Marionnette de la providence** : [description]

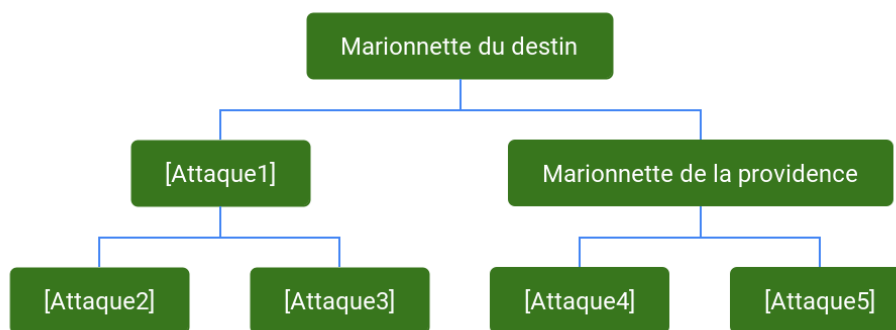
Arbre d'évolution de l'attaque spéciale Ralentissement :



Arbre d'évolution de l'attaque spéciale Retour :



Arbre d'évolution de l'attaque spéciale Marionnette du destin :



Le bâtisseur : Liste non-exhaustive des attaques spéciales

- Projectile de béton (PRIMAIRE) : Créer plusieurs projectile de béton qui sont projetés par les coups de poutre du bâtisseur ;
- Revêtement de ciment (PRIMAIRE) : Recouvre le bâtisseur de ciment, diminuant temporairement les dégâts qu'il peut subir ;

Les objets

Les consommables de soutien

Ces consommables servent à soigner ou améliorer temporairement les capacités du joueur, mais ne s'utilisent qu'une fois.

Quelques exemples :

- un onigiri ;
- des bonbons piments ;
- les samoussas à 33 centimes de la cafet

Les consommables offensif

Ces consommables servent à infliger des dégâts ou des afflications au ennemis en les utilisant, mais ne s'utilisent qu'une fois.

Quelques exemples :

- grenade à vide ;
- pluie de missiles ;
- jarre de peste ;

Les objets modificateurs de statistiques

Ce sont des objets passifs qui augmentent les statistiques du joueur.

Quelque exemples :

- Le croc de Sköll : donne 2% de chance à chaque attaque de brûler l'ennemi touché ;
- Le croc de Hati : donne 2% de chance à chaque attaque de geler l'ennemi touché ;
- Le graal : permet de ramener à la vie un champion aux portes de la mort avec 50% de ses points vie ;
-

Les objets à effet passif

Ce sont des objets n'affectant pas directement les statistiques du joueur mais qui ont des effets pendant la partie.

Quelques exemples :

- Le prisme angélique : prisme du [biblically accurate angel]. Lorsqu'une attaque du joueur touche un ennemi, il y a 15% de chances d'envoyer en plus un rayon de lumière ayant l'un des effets de ceux [du boss](#).
- L'armure bionique : Renvoie une partie des dégâts reçus par le joueur à chaque coup qu'il prend.
- Souffle de Chi Po : Le joueur a une chance de repousser les ennemis touchés par la force du dieu du vent. N.B. : mieux vaut éviter de forcer...
- La Kunée d'Hadès : Rend le joueur invisible aux yeux des ennemis pendant 8 secondes lorsque ses PV passent en dessous de 30%.

Gameplay secondaire

Les recettes d'Inari

Cachées dans les donjons, on peut trouver des recettes à ramener à Inari qui débloquent de nouveaux plats avec elle.

Les boucles

La progression du jeu se sépare en 4 boucles qui demanderont chacune de finir chaque donjon disponible. A chaque boucle, la difficulté des donjons augmente (plus de mob, des boss avec plus de pattern, objet et amélioration plus cher, les pnj ont moins de chance d'apparaître) et un nouveau donjon avec un nouveau boss se débloquent.

Au choix du donjon, le joueur peut choisir de le faire avec le niveau de difficulté des boucles antérieures qui peut être utile pour s'entraîner.

À la fin de la 2nd boucle, le joueur est invité à chasser le (soit-disant) instigateur de ce bordel, Loki. Une fois vaincu, le dieu nordique de la malice devient aussi une entité à chassé pour les boucles suivantes.

À la fin de la 4e boucle, le joueur est invité à chasser le véritable instigateur, Marduk, dieu patron de Babylone.

Les quêtes d'Héphaïstos

Comme mentionné dans la description d'[Héphaïstos](#), il possède un bras robotique en piteux état. Cependant, le joueur pourra être amené à aider ce dernier à le réparer en effectuant diverses tâches qui iront de rassembler des matériaux à effectuer certaines actions dans des donjons spécifiques.

À noter que le coup de main apporté ne sera pas vain puisqu'en effet, plus le bras sera proche d'une rénovation complète, plus Héphaïstos pourra proposer des améliorations d'armes et objets avancés pour le joueur.

Débloquer des personnages

Le joueur pourra débloquent de nouveaux personnages en faisant des actions spécifiques durant son exploration des donjons.

Le journal/glossaire

Au cours du jeu, on peut récupérer des journaux informatifs sur les donjons, les objets récupérés et les ennemis. Ces journaux seront consultables via Thot en plus des statistiques du joueur sur le jeu.

Pour récupérer le journal d'un ennemi, il faudra l'avoir tué un certain nombre de fois. Les journaux des donjons, quant à eux, seront cachés dans le donjon et il faudra les trouver.

Thot apparaîtra sur l'île à partir du moment où le joueur aura récupéré 3 journaux (ennemis et donjons confondus). Une entrée de journal serait constituée du nom de l'ennemi /lieu, une illustration et un peu de lore lié à celui-ci.