

Présentation :



Système d'apparition des armes et de leur
bonus attribué

BRETON Florian

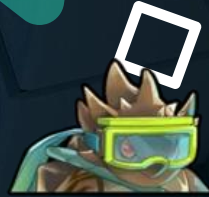


Catégoriser en tant que :

- FPS
- RogueLite
- RPG



Les héros :



Équipements :



Weapon - I

1 Glimmering+5



DMG	315×2
CritX	2.5x
Rounds/100s	51
Magazine	1

- ◆ Sticks in the enemy on hit and explodes afterwhile .
🔥 Fire DMG | 30% deals **Burning** Effects.
- ◆ Lucky Shot Chance +50%, Stability -50%.
- ◆ Projectiles +1, Consumption +100%
- ◆ Projectile +1 for next shot when hitting 3 targets in a single shot.
- ◆ +50% weapon DMG against enemies in Decay Effect.
- ◆ Projectiles +0.2.

In Use



Weapon - II

2 Demonlore+6



DMG	57
CritX	5.1x
Rounds/100s	848
Magazine	30

- ◆ Weapon DMG increased for each Crit Hit until reloaded.
🔥 Fire DMG | 10% deals **Burning** Effects.
- (Gemini) Plant a spore on the target when hitting enemy and create an explosion when the spore from different weapon meets together.
- ◆ CritX +120%, Rof -25%.
- ◆ CritX +40%.
- ◆ Reload Speed +40%.
- ◆ 50% chance to cause an explosion that deals Corrosion DMG when killing an enemy.

48 armes au total :
-6 fusils, 6 mitraillettes, 9
pistolets, 6 fusils de chasse,
8 tireurs d'élite, 6 lanceurs,
4 armes de pulvérisation et 3
armes de mêlée.

Autres :



Parchemins:



Commun



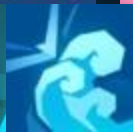
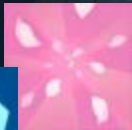
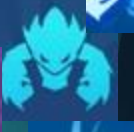
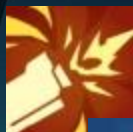
Rare



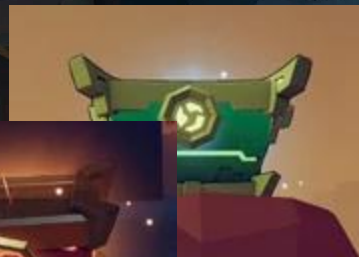
Legendaire



Maudit



Boost



Coffres

MDA :

M

D

A

Variable :

- Vie
- Bouclier
- Vitesse

Déplacements :

- Droite & Gauche
- Avant & Arrière
- Saut
- Dash

Capacités :

- > Principal :
- Cooldown
- > Secondaire :
- Réserve

Équipements:

- Parchemins
- Armes
- Boots
- Talents

Argent :

- Gold : Utilisable pendant
- Ames : Utilisable avant/après

Ennemis :

- Vie
- Dégâts
- Vitesse

Complétion :

- De l'équipements

Maitrise :

- De l'environnement
- De l'équipements
- Des contrôles

Combo :

- Création
- Optimisation

Gestion :

- De son l'équipements

Exploration :

- Récolte d'objets
- Progresser

Ambiance :

- Colorés
- Douce

Décors :

- >4 différentes
- Temple
- Village en ruine
- Village asiatique
- Montagne

Sons :

- Dégâts critique
- Élimination

VFX :

- Visuel indiquant les dégâts
- Explosion quand plus de bouclier
- Effets sur l'écran quand plus de vie

Ressenti :

- Puissances
- Découvertes



Mécaniques du jeu:

Objectifs :
Débloquer de nouvelles armes

Apparition des armes

Sanctions :
- Mort
- Rien

Récompenses :
- Armes

Challenges :
- Ennemis
- Pièges
- Étages
- Pourcentages

Statistique de l'arme		Slots inscriptions				
Num Arme	Cavalry	Niveau :	1	2	3	4
Magasins	128	Armo :	Normal Armo			
CritX	2.0					
Taxe et fin/Vitesse de tir	5.80					
Chargeur	42					

Arme	Damage	CritX	Rounds/100s	Magazine	Magasin	Reloading Time	Effect	Effect Chance	Movement Speed
Prism	150	3.0	2.10	1	Large Ammo	null		Corrosion	20%
Piercing Flame	160	4.0	1.20	5	Normal Ammo	1.60s		Feu	40%
Cavalry	128	2.0	5.80	42	Normal Ammo	2.80s			0%
Fire Dragon	45	2.0	12.0	60	Normal Ammo	2.50s		Feu	20%
Star Devourer	34	3.0	15.0	40	Large Ammo	null		Light	10%

Liste inscriptions	1	2	3	4	5
Normals	+0.4x CritX	Chargeur +60%	RoF + 25 %	-40% Reload Time	Chance tir chanceux +20%
Rares	+1.2x CritX, RoF -10%	DMG +40%, Accuracy -50%	+30% weapon DMG against elites and bosses	Ammos return to the magazine on miss	+50% Elemental Effect Chance on Crit Hit
Exclusives	Increase 65% weapon DMG against enemies in Elemental Effect	Magazine +120%	RoF + 50 %	Lucky Shot Chance +20%	DMG +50% Accuracy +25%
Legends	Les armes 1 et 2 partagent leurs avantages élémentaires et il est possible d'appliquer l'effet élémentaire de l'autre arme.	Les armes 1 et 2 partagent le bonus CritX mais -50% de stabilité.	La capacité du chargeur des armes 1 et 2 devient la somme de la capacité du chargeur des deux armes et du RoF + 25 %.	Tuer un ennemi avec l'arme tenue augmente le DMG de base du prochain tir de l'arme secondaire de + 50 % (Jusqu'à 6 coups, cumulables).	Planter une spore sur la cible lorsque vous frappez l'ennemi et infligez des dégâts supplémentaires lorsque les spores de différentes se rencontrent.

EXCEL

Ajout de Mécaniques: Composants

Besoins :

- Inventaire => Stockage des composants
- Editableobject => L'ensemble des composants

M

Composants :

- Rareté
- > Inscriptions
- les changer

D

Complétion

Maitrise :

- De l'environnement
- De l'équipements
- Des contrôles

Combo :

- Création
- Optimisation

Gestion :

- De son l'équipements

Exploration :

- Récolte d'objets
- Progresser

A

Ressenti :

- Puissances
- Découvertes



Questions ?