

# SmokeHunter GCD



**SmokeHunter** est un **shooter roguelike avec le moteur unity** qui fusionne le combat de hordes de *Vampire Survivors* avec l'exploration et les synergies de *Binding of Isaac*.

Plongé dans un univers post-apocalyptique, le joueur incarne un héros qui doit **coopérer avec la nature** pour évoluer. Son objectif : survivre dans un monde rempli d'**ennemis pollués** et purifier la Terre.

Le jeu sera un top down pour la vue caméra et aura comme structure une suite de "run" où le joueur progresse à travers une série de "salles" ou "zones" interconnectées au sein d'un niveau étendu.



# Mécaniques de Gameplay Principales

## A. Progression du Joueur

- Le joueur gagne de la biomasse qui le fait évoluer et monter en niveau en éliminant des ennemis.
- Chaque montée en niveau permet au joueur de choisir une amélioration (statistiques, compétence passive, nouvelle arme biologique, etc.), typique du genre roguelike.



# Mécaniques de Gameplay Principales

## B. Mécanique Centrale : La Pression Temporelle

Cette mécanique est au cœur de la boucle de gameplay et gère la difficulté de manière dynamique dans chaque salle.

- **1. Déclenchement** : En entrant dans une nouvelle salle (ex: "Zone 1"), un **Timer de Pression** se déclenche (visible ou non par le joueur).
- **2. Vagues d'Ennemis** : À intervalles réguliers (ex: **toutes les 60 secondes**), le timer déclenche l'apparition d'une nouvelle "**vague**" d'ennemis.
- **3. Escalade de la Difficulté** : Chaque vague successive est **intrinsèquement plus difficile** que la précédente (plus d'ennemis, ennemis d'élite, augmentation des dégâts/PV des ennemis).





# Boucle de Gameplay

## 1. DÉBUT DE LA RUN

- Le joueur apparaît dans la première zone polluée avec son équipement de base.
- Il aura le choix entre une arme de base puis 3 axe d'amélioration
- **Objectif :** Survivre assez longtemps pour localiser la sortie et monter de niveau.

## 2. PHASE D'EXPLORATION

- **Le Cycle des Salles :** Le joueur traverse une série de salles interconnectées et doit consommer des balles natures pour vaincre les zombies polluer.
- **Mécanique de Pression :** Plus le joueur reste dans une salle, plus les ennemis sont forts/nombreux (Timer).
- **Récompense :** Tuer les ennemis = XP (Biomasse) = Améliorations (Symbiose avec la nature).
- **Transition :** Une fois la sortie atteinte → Salle suivante (Difficulté accrue).





# Boucle de Gameplay

## 3. LE CLIMAX

- Après avoir traversé toutes les salles, le joueur atteint le **Cœur de la Pollution**.
- Combat unique contre le Boss Final.
- Test ultime du "Build" (combinaison d'armes/pouvoirs) construit durant la partie.

## 4. VICTOIRE & REPLAY

- **Victoire** : Le Boss est vaincu, il donne la ressource qui purifie la zone. La "Run" est terminée.
- **Méta-Jeu** : Score affiché correspond à quel point tu as nettoyé la zone.
- **Boucle** : Retour au menu principal → **Lancer une nouvelle Run** (avec de nouvelles stratégies).



# Publique Cible

## Cœur de Cible (Core Target) :

- Joueurs de **Roguelikes & Action-Shooter** (PC et Consoles).
- Hommes/Femmes, 16-35 ans, cherchant des sessions de jeu intenses mais courtes (15-30 min).

## Profil de Joueur :

- **Le "Theorycrafter"** : Celui qui aime optimiser ses statistiques et créer des "builds" surpuissants (Public *Binding of Isaac*).
- **L'amateur de "Power Fantasy"** : Celui qui aime la satisfaction visuelle de détruire des centaines d'ennemis à l'écran (Public *Vampire Survivors*).
- **Joueurs PC**