

# U.S.P

*Plus on fait saigner plus on est fort*

Plus on inflige des dégâts plus les ennemis saignent. Ils laissent tomber des flaques de sang, si on les ramasse on devient plus fort

Lorsqu'on ramasse du sang on remplit **la réserve de sang**. Plus la réserve de sang est remplie plus : La vitesse ; Les dégâts, la cadence augmente.

Quand on prend un coup / des dégâts, la jauge baisse progressivement. Pour stopper la baisse il faut [ À COMPLÉTER]

Metrics :

# U.S.P v2 (après la LD review)

*Le sang sert à tuer*

Lorsqu'on attaque un ennemi, il fait tomber des tâches de sang par terre mais ne peut pas mourir.

Pour le tuer, le joueur doit leurrer l'ennemi dans une flaque de sang

Les ennemis font tomber leur sang de différentes manières et le joueur doit s'adapter aux différents patterns.

Tous les ennemis attaquent avec des patterns de zones de feu.

Metrics :

# 3C - Character-Ressources

Deux ressources :

- Vitalité / Jauge de vie : Vie du Player
- Réserve de sang : Réserve ou il stock le sang accumulé

Doit on mettre un lien entre ces deux ressources  
=Canalisez son sang pour avoir de la vie ?

Metrics :

# 3C - Character-Ressources v2

## (après la LD review)

Une ressource :

- Vitalité / Jauge de vie : Vie du Player
- Pour regagner de la vie, il faut canaliser X secondes sur une flaque de sang, plus du canalise longtemps plus tu gagnes du sang (jusqu'à 20 % max)
- Possible packs de soins entre 2 arènes

Doit on mettre un lien entre ces deux ressources  
=Canalisez son sang pour avoir de la vie ?

Metrics :

# 3C-Character-Offensive Move

Coup de griffe = Coup de base qui tue en 2-3  
coups un popcorn  
Combo de 3 potentiels coups ?

Coup spécial = Idée de hit qui se débloquent quand  
on arrive a un certain seuil de la réserve de sang.

Metrics :  
Dégâts Griffe 10/coups

# 3C-Character Move v2 (après la LD review)

Coup de griffe = Coup de base qui fait perdre du sang aux ennemis

Dash = Cooldown de 2 secondes, permet de franchir une certaine distance très vite

Rends invincible pendant la 1ere moitié du dash (accélération jusqu'à décélération)

Push = fait reculer les ennemis

Finisher = tue les ennemis quand ils sont dans le sang

Metrics :

Dégâts Griffe 10/coups

# 3C-Character- Defensive Move

**Dash :** On clique sur la gachette et on dash dans une direction

**Le dash rend il invincible ? / Quels CDs pour celui-ci ? / Des charges ?**

**Metrics :**  
**Dégâts Griffes 10/coups**

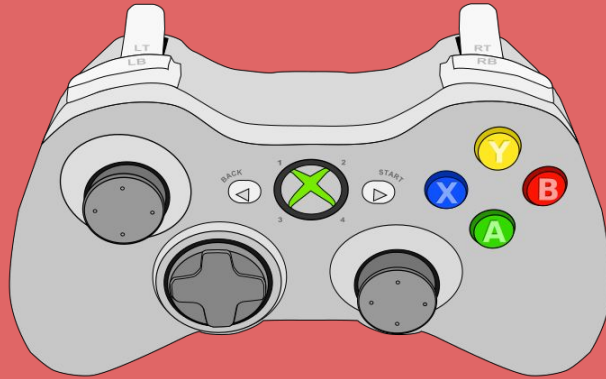
# 3C-Camera

Caméra Isométrique A la Hadès

Impossible à Contrôler : non (pour le moment)

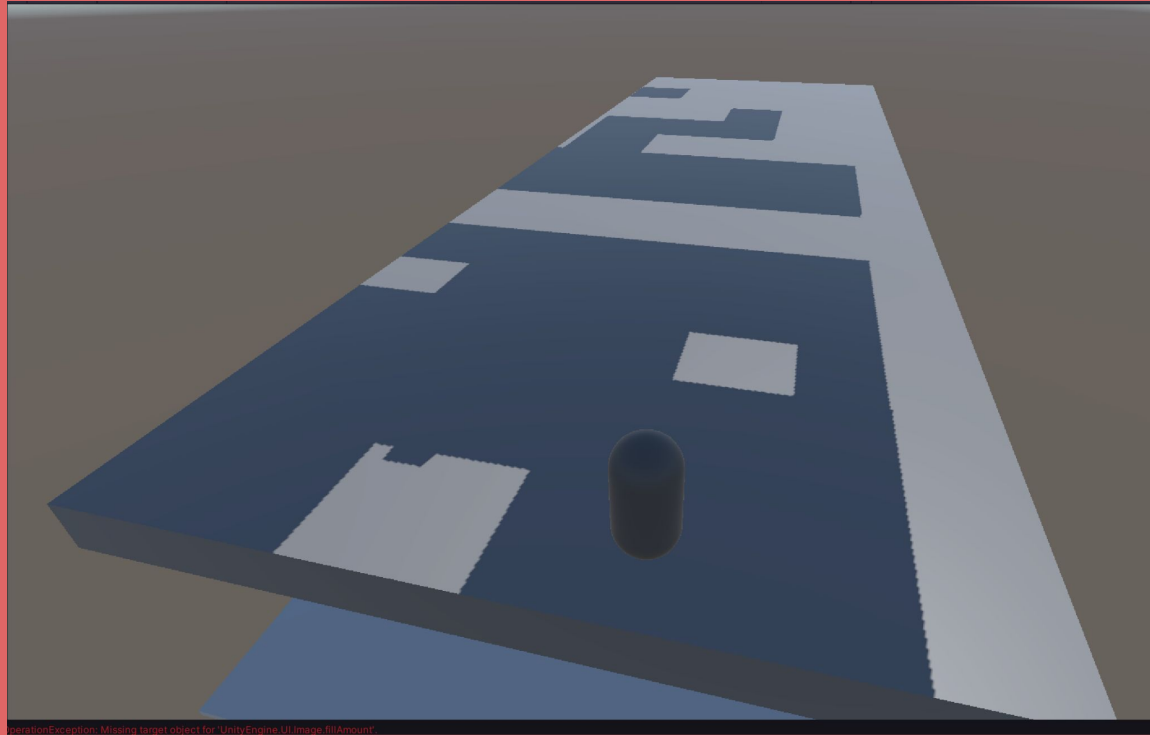


# 3C-Contrôl



# Éléments principaux - Lumière

- Zone de lumière : Inflige des dégâts de façon exponentielle au joueur tant qu'il est dedans
- Peut être en mouvement, le joueur doit s'adapter à ses mouvements
- Avec des volets, permet de créer des zones "on-off" où on alterne entre parties éclairées et sans danger



# Briques de L.D

- Geyser de feu : Il y a du feu pendant 3 secondes ; et plus rien pendant 1 secondes après. Lourd dégâts + Impossibilité de passer. Le timing peut être ajusté
- Poche de sang (scrap) : boule qui est détruite si on l'attaque, peut être poussé avec push et explose au moindre contact avec un obstacle (mur, ennemis)
- Zone sans sang : une zone sur laquelle on ne peut pas mettre du sang (le sang n'apparaît pas sur cette surface)
- Plateforme invisible : plateforme invisible pour le joueur, on peut mettre des ennemis dessus et le sang permet de révéler une partie de la plateforme
- Tapis roulant : une zone au sol qui bouge, le joueur / ennemis accélèrent / ralentissent dessus, le sang sur le tapis roulant bouge avec le tapis, il faut donc timer ses attaques

# Ennemis - attaques feu + drop sang

- Paysan
  - Pattern du sang (flaque de sang au niveau de l'ennemi)
  - Pattern des attaques (demi-cercle devant l'ennemi)
- Chevalier
  - Pattern du sang (grosse flaque derrière le chevalier)
  - Pattern des attaques (Dash qui crée une traînée de feu)
- Invocateur
  - Pattern du sang (aucun mais ses sbires saignent selon leur type d'ennemis)
  - Pattern des attaques (Invoque un / plusieurs ennemi qui attaque pour lui, fuit le joueur)
- Molotov
  - Pattern de sang (Flaques de sang au random autour de lui (voir ref miro))
  - Pattern des attaques (Crée une zone de feu en lançant un projectile)
- Pyro
  - Pattern de sang (Grandes flaques de sang à gauche et à droite du pyro (voir ref miro))
  - Pattern des attaques (avance vers le joueur avec son lance flammes (intermittent) et explose lors de sa mort)

# Paysan - Paramètres feeling

- Paysan
  - Detection distance = 30
  - Speed = 10
  - Optimal Attack Distance = 7
  - Dégâts = 10
  - Health = 30
  - Hitbox Duration = 0.5
  - Casting Time = 1
  - Recovery = 1.5

# Chevalier - Paramètres feeling

- Chevalier
  - Detection distance = 30
  - Speed = 10
  - Optimal Attack Distance = 12
  - Attack cooldown = 3
  - Dégâts = 10
  - Health = 30
  - Hitbox Duration = 0.5
  - Feedback duration = 1
  - Recovery = 1
  - Dash power = 20
  - Dashing time = 0.5

# Mage - Paramètres feeling

- Mage
  - Detection distance = 20
  - Speed = 4
  - Optimal attack distance = 15
  - Attack cooldown = 13
  - Health = 30
  - Casting Time = 2
  - Recovery = 0.5
  - Damage = 10
  - Active zone duration = 10
  - Growth scale = 1
  - Zone speed = 5

# Molotov - Paramètres feeling

- Pyroman
  - Detection Distance = 30
  - Speed = 5
  - Optimal attack distance = 15
  - Attack Cooldown = 2.5
  - Damage = 10
  - Health = 30
  - Casting time = 1.5
  - Recovery = 1