

Mon propre jeu vidéo

Genre

- Rogelike
- Metroidvania

DA

- Pixel art

Inspiration

- Hollow Knight
- Celeste
- Wallkeeper, DomeKeeper

Concept

- Boucle temporelle
- zone à explorer durant une durée déterminée
- boss et mob à battre
- quêtes pour survivre au boucle
- boss final genre un gardien temporel

Progression

- Une partie peut durer un certain temps, pas comme un roguelite classique. Donc la carte est assez grande et fixe. Possible de sauvegarder sa progression et le nombre de boucle.
- La forge du temps, le hub central ou tu peux t'améliorer. Utile après chaque fin de boucle puisque tu renvoies ici à chaque fois.
- La carte reste la même à chaque fois mais les éléments (pnj, ressources, ...) bougent à chaque fois

Mécanique

- Croiser son précédent "moi" dans les boucles suivantes
- L'environnement se dégrade au fur et à mesure des boucles !! pas sûr de l'idée prcq ça va à l'encontre des boucles temporelles
- Les pnj sont conscient de la boucle donc se trouve à des endroit différents à chaque fois, ils t'aident donc à avancer dans la quête principale et peuvent te donner des quêtes à travers les boucles.

PNJ / Boss

Les bosses qui sont conscient des boucles se souviennent de toi et s'adapte quand tu les recombats

- L'Oubliée : bosse un peu primitif qui n'est pas trop conscient de ce qui se passe
- Miroir brisé
- Gardien du temps
- L'Horlogé
- L'ancre : reste toujours au même endroit
- Les perdus : ils ne retiennent rien et ne sont conscient de rien (mob classique)

But

- Vaincre le boss final en moins de boucles possible
- S'améliorer de plus en plus

Revision #2

Created 17 October 2025 23:11:48 by Hugo

Updated 25 October 2025 19:46:35 by Hugo