

## Propositions de DLC

# CURSE OF THE DEAD GODS

Concept de fan par  
*Benjamin Peltier*

*All rights to Curse of the Dead Gods are owned by  
Passtech Games and Nacon.*

# Préambule

L'intérêt de développer un DLC sur *Curse of the Dead Gods* est de profiter de l'ensemble des systèmes finalisés pour attirer des nouveaux joueurs et de fidéliser les anciens avec des nouvelles mécaniques ciblées autour d'une thématique forte.

L'objectif de ce document est de présenter à l'ensemble de l'équipe les deux propositions imaginées pour ce DLC. Afin que la décision soit collégiale et que le développement se passe dans les meilleures conditions possibles. Tout en gardant à l'esprit que ce ne sont que des concepts initiaux, qui seront amenés à évoluer après des échanges avec l'équipe de développement.

Dans un premier temps, je vais vous présenter sur cette page les deux concepts ainsi que les différentes variations envisageables en gardant à l'esprit leurs coûts de production et faisabilité.

Dans un second temps, chaque idée sera explorée en profondeur pour dévoiler une partie de son design. La présentation sera forcément incomplète du fait de la limitation du format, mais permettra d'obtenir une compréhension globale du DLC.

## Hunters of the Curse

Ajout d'une nouvelle fonctionnalité, la **possibilité de changer de personnage**.

L'objectif de ce DLC est d'enrichir le jeu avec des variations du personnage de base, qui vont chacune modifier les règles de base du système de combat.

La création de nouveaux personnages va permettre d'enrichir le jeu d'un point de vue gameplay, tout en approfondissant l'univers du jeu, avec des nouveaux protagonistes qui possèdent leurs propres motivations.

La quantité de contenu du DLC peut être adaptée, soit en jouant sur le nombre de personnages ajoutés (deux idées sont détaillées plus loin), soit en ajoutant également de nouveaux archétypes d'armes (hache, chakram, bâton, fléau, tromblon...).

## Pact with the Old Gods

Ajout d'un **nouveau mode jeu** débloqué après avoir fini le jeu une première fois, proposant des parties plus courtes et construites autour d'un défi avancé.

Ce mode de jeu présente une suite à l'histoire de *Caradog McCallister*. Après avoir passé plusieurs décennies en tant que Champion de la Mort, *Caradog* passe un pacte avec les trois dieux pour aller mettre fin à la malédiction de *Xbeltz'alloc* pour toujours, libérant les dieux et lui-même.

Le joueur commence avec deux malédiction et trois avantages donnés par les dieux, permettant ainsi de commencer la partie en simulant l'état avancé d'une partie classique avant le combat contre le dernier boss

Le minimum pour ce nouveau DLC est l'ajout d'un biome unique, avec ses nouveaux ennemis, ses nouveaux pièges et un boss dédié. Si l'estimation du temps de réalisation du DLC permet d'autres ajouts, on peut imaginer des variations du boss afin de gagner en rejouabilité, ainsi que l'ajout d'un nouveau type de salle pour varier le déroulé de la partie.

# Hunters of the Curse

## La guerrière autochtone

Personnage orienté vers un gameplay agressif et dynamique qui enrichit le système de combo.

- Régénération passive d'endurance désactivée en combat : le joueur passe hors combat quand aucun ennemi n'est en état d'attaque contre lui et qu'il n'a pas subi de dégâts depuis six secondes (hors pièges).
- Chaque attaque consomme au moins un point d'endurance.
- Les attaques chargées ne sont plus disponibles en maintenant la touche associée.
- Le combo main gauche n'est plus disponible.
- Nouveaux combos à la manière du combo main gauche pour toutes les armes (torche comprise), permettant de transitionner entre les armes et finissant sur l'attaque chargée de la deuxième arme.
- Le coup final d'un combo restaure entièrement l'endurance s'il touche au moins un ennemi.

### Logique de gameplay



### Exemple d'un combo de l'arme principale vers l'arme à deux mains :

X -> X -> B = Attaque main droite -> attaque main droite -> Attaque chargée deux mains (sans animation de dégainage)

Ce système donne un personnage agressif et risqué qui, si mal contrôlé, oblige à l'utilisation de la parade ; a contrario, s'il est maîtrisé il permet un gameplay puissant et dévastateur.

### Histoire

Guerrière originaire d'une région proche du temple des dieux, qui se bat pour libérer son pays et ses dieux de l'emprise de Xbeltz'aloc.

### Esthétique

Guerrière typée Inca/Aztèque, avec une tenue traditionnelle colorée.



## Le fanatique

Personnage orienté vers un gameplay défensif qui modifie les outils de protection.

- Parade remplacée par un blocage : le blocage protège de l'entièreté des dégâts et remplit une jauge à chaque instance de dégâts bloquée.
- Le joueur peut se déplacer à vitesse réduite pendant le blocage.
- Esquive remplacée par un rayon qui inflige des dégâts et qui, s'il touche des ennemis, soigne également le joueur. L'utilisation du rayon vide la jauge remplie par le blocage.
- Aucun autre soin que celui du rayon n'est effectif.
- La torche n'est plus équipable : le personnage possède une lanterne attachée à sa ceinture, qui lui permet d'être continuellement éclairé (sauf effet désactivant la lumière, exemple malédiction *Torche du Chagrin*).
- L'utilisation de la touche associée à la torche enflamme les ennemis proches (sans infliger de dégâts).

### Logique de gameplay



- Cinq secondes de rayon stockées au maximum
- 2 de dégâts toutes les 0.2 sec à chaque cible touchée
- 2 de soins toutes les 0.2 sec pour chaque cible touchée

Ce personnage défensif permet d'apprendre les mouvements des ennemis en restant en sécurité. Le joueur utilise le blocage pour encaisser les attaques des ennemis, et ensuite peut attaquer quand une opportunité se présente.

La fin du blocage et l'activation/désactivation du rayon sont légèrement décalées par une animation. Le blocage se lance instantanément pour offrir une protection efficace.

La torche continue permet de profiter en permanence du bonus de défense, mais en contrepartie, il est impossible de bénéficier d'éventuels bonus liés aux dégâts dans les ténèbres.

### Histoire

Conquistador zélé qui parcourt le monde pour détruire les dieux et les temples païens au nom du dieu unique.

### Esthétique

Conquistador en armure avec de multiples accessoires représentant le christianisme.



# Pact with the Old Gods

## Mode de jeu

Ce mode de jeu se compose d'un enchainement de dix salles, puis d'un combat contre un boss.

Avant de choisir la première salle de la partie, le joueur va d'abord recevoir trois malédictions aléatoires, puis les bénédictions des trois dieux. Chaque bénédiction lui permet d'obtenir un bonus parmi les suivants :

- Une arme au choix parmi trois, toutes de niveau 3 et équivalentes.
- +25 à la statistique associée au dieu.
- Une relique au choix parmi trois, toutes de niveau 3 et équivalentes.



Une fois les trois bénédictions choisies, le joueur peut utiliser le statut de *Champion de la Mort* de son personnage pour se libérer d'une malédiction en particulier.

## Moodboard



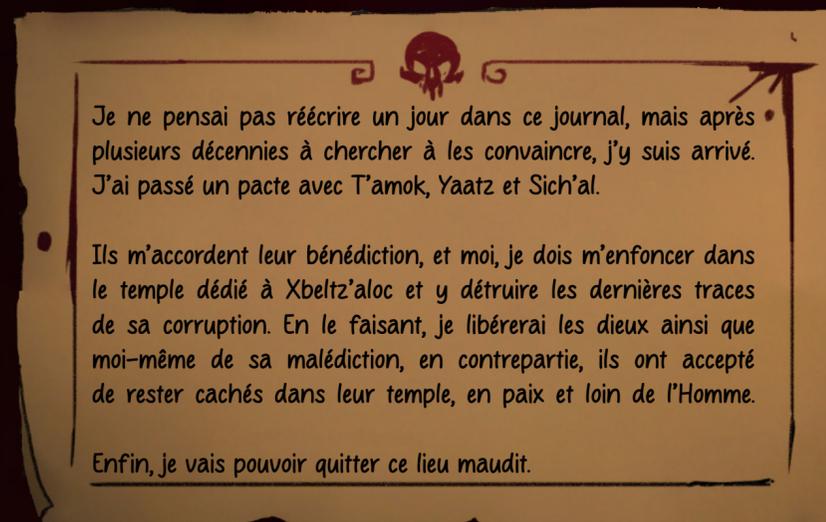
Thèmes principaux :

- Ruines
- Catacombes
- Ossements humains
- Autels sacrificiels

L'ambiance sonore accompagne la musique avec des plaintes de défunts et des râles d'agonie.

Les salles sont éclairées à certains endroits par des torches sombres, afin de créer une ambiance angoissante. La colorimétrie est axée autour des couleurs des malédictions.

## Mise en scène



Nouvelle entrée du journal introduisant le contenu du DLC.



Cinématique de fin, reprenant le visuel de l'introduction, mais avec des oiseaux et un ciel bleu au lieu de la tempête.

## Nouveaux pièges

Comme pour les trois autres biomes, ce niveau possède trois pièges dédiés (un seul de présenté). Ils infligent des dégâts et de la corruption, augmentant la difficulté et collant à la thématique du temple de Xbeltz'aloc.

Dès qu'il est éclairé, le piège s'active en envoyant un projectile vers la source de lumière qui l'a éclairée (position de la source au moment de l'activation). Une fois la position atteinte, il explose en faisant des dégâts sombres.



Le piège est un cadavre agenouillé, la tête contre le sol. Dès qu'il est éclairé il se lève et hurle, envoyant un fantôme pour éteindre la lumière. Le piège se réarme quand il retourne dans l'ombre. À combiner avec un autre piège qui est caché dans l'ombre et qui attrape le joueur s'il marche dessus (par exemple des mains fantômes dépassant du sol). Une fois attrapé, le joueur doit enflammer les mains fantômes pour se libérer, ce qui pourrait alors déclencher le cadavre agenouillé s'il est à proximité.

# Pact with the Old Gods

## Nouvelles créatures

L'ajout d'un nouveau biome est accompagné par l'ajout de nouveaux ennemis (six, mais seulement deux de présentés), qui sont tous orientés autour de la thématique de la zone, à savoir ici, les malédictions et la mort.

### Banshee

Spectre qui envoie un rayon sur les alliés proches, ce qui renforce leurs attaques en leur donnant accès aux attaques de leur version élite.

Si aucun allié n'est à proximité, la banshee attaque en chargeant, puis en hurlant, ce qui fait une zone de dégâts. En version élite, la banshee inflige également de la corruption.

Si la charge est parée, elle est annulée, et elle n'est pas suivie du hurlement.



Anonyme



La charge



L'hurlement

### Cultiste de la mort

Humain corrompu par Xbeltz'alog, qui attaque à distance en deux temps :

1. Il tend les bras en avant, ce qui matérialise un couloir,
2. Il ferme les poings et les tire contre son torse, ce qui invoque une vague sombre et la fait parcourir le couloir jusqu'au cultiste.

La vague inflige des dégâts et de la corruption. La version élite génère trois vagues.



Vincentius Matthew



Matérialisation du couloir



Invocation de la vague



Mouvement de la vague



Version élite

## Avatar de la Mort

Dernier représentant de Xbeltz'alog sur terre, c'est un ennemi grand et agile qui attaque avec de longues griffes et des projectiles sombres.



Cristian Huerta

- La première fois qu'il atteint 50% de ses points de vie, il retourne au centre de l'arène et invoque des sacrifices pour se soigner.
- À 75%, 25% et la deuxième fois à 50% de ses points de vie, il se centre dans l'arène en étant immatériel et invoque quatre vagues sombres qui parcourent l'arène.
- Ses attaques régulières sont des coups de griffes qui envoient des vagues sombres et, si le joueur est trop loin trop longtemps, l'avatar effectue une téléportation suivie d'une attaque circulaire.

### Attaque principale



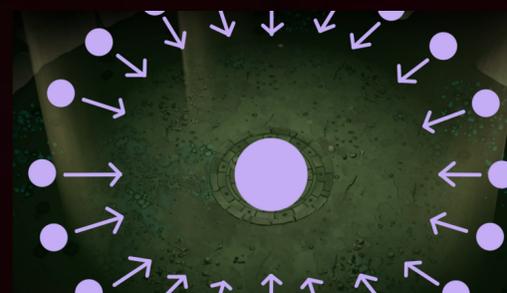
Coup de griffes frottant le sol puis frappant en face du boss



Si coup non paré trois vagues sombres sont projetées

Ce coup est suivi du même effectué de l'autre main.

### Invocation sacrifices



- Boss au centre de l'arène
- 20 sacrifices invoqués
- Les sacrifices mettent 15sec à rejoindre le boss
- Un sacrifice qui atteint le boss lui rend 2% de ses PV max
- Chaque sacrifice possède 30 PV

### Téléportation



Disparition dans une flaque quand le joueur reste loin

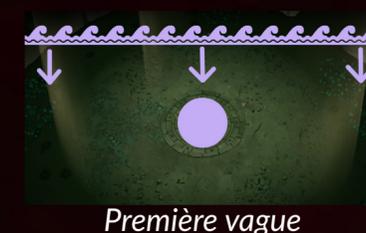


Réapparition depuis une flaque proche du joueur

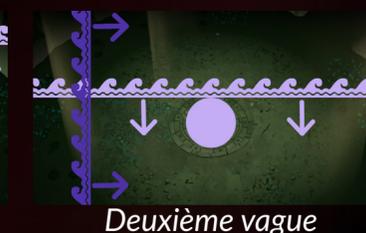


Attaque circulaire, une main tendue en avant, une main tendue en arrière puis demi-tour sur soi-même

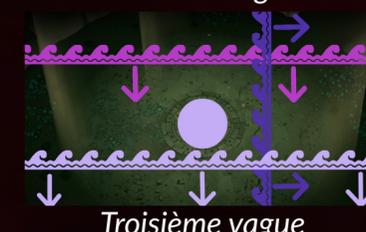
### Transition vagues



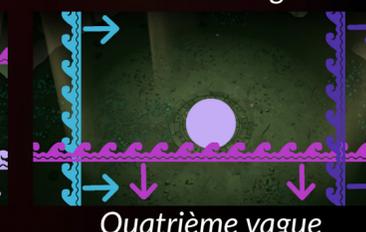
Première vague



Deuxième vague



Troisième vague



Quatrième vague

Les vagues sont esquivables et parables.