

Christy ARMANDOU

Méline MONTEIRO

Emrys BEDRUNE

Louis ERBISTI

Fiona LAMI

GD1

GAME DOC - B.E.E.P. Caster

Projet de fin d'année

Sommaire

Synopsis et informations techniques.....	4
Scénario / Présentation de l'univers et des personnages.....	4
Contexte.....	5
Académie.....	5
Scénario/Histoire du jeu.....	8
Gameplay.....	10
Le B.E.E.P (Bouncer Explosive Extermination Projectile).....	10
Objets.....	11
Cristaux de mana.....	11
Potions.....	12
Catalyseurs.....	13
BEEP Souffle-soleil (composant : Pierre de soleil).....	13
BEEP Furie-Lièvre (composant : Patte de lapin).....	13
BEEP Champi-Spore (composant : Coprin Chevelu).....	13
BEEP Perle-Coquillage (composant : Perle d'abysses).....	14
BEEP Plume-Tempête (composant : Éclat de Vent).....	14
BEEP Chaos-Né (composant : Coeur du chaos).....	14
BEEP Néant-Oracle (composant : Oeil du vide).....	14
BEEP Croc-Vermeil (composant : Garlic la chauve-souris).....	14
BEEP Mana-rune (composant : Rune Gravée) Compléter le Bestiaire pour Malen.....	14
Prise de niveau/équilibre de la puissance de Mimo comparé aux ennemis...	15
Checkpoint et achat de potions : le stand de Glena.....	15
Absence d'inventaire/gestion des potions et des catalyseurs.....	15
Monétisation.....	16
Exemples de skins :.....	16
Graphisme/HUD.....	17
Idées d'interface.....	17
Les informations visibles à l'écran durant le jeu.....	19
Level Design.....	19
Personnages.....	20
Mimo Russula emetica.....	20
Bloups Ambystoma mexicanum leukos.....	22
Lelmo Hemitheconyx caudicinctus.....	23
Glena Hemitheconyx caudicinctus.....	24

Hazel Corylus maxima purpurea.....	25
Figurants.....	26
Malen Raphanus sativus.....	26
Ambrose Cucurbita pepo pepo.....	27
Melchior Montgomery Phoenicopterus ruber.....	28
Kori Erithacus rubecula.....	29
Ennemis.....	30
Crypte.....	30
Saulécorce (crypte).....	30
Squelereître (crypte).....	30
Skelarcher (crypte).....	30
Squeleboss Epéiste (boss 1 - crypte).....	31
Squeleboss Archer (boss 2 - crypte).....	31
Furie Sève (boss 3 - crypte).....	31
Égouts.....	31
Souris (égouts).....	31
Slime (égouts).....	32
Sale Mage (égouts).....	32
Hameline (boss 1 - égouts).....	32
Malveillant Mage (boss 2 - égouts).....	32
SSliimmee (boss 3 - égouts).....	33
Donjon.....	33
Mimicaisse (donjon).....	33
Pierre pleureuse (donjon).....	33
Miroir (donjon).....	34
Main (donjon).....	34
Ed & Ward les Empaffés (boss 1 - donjon).....	34
Rorry le Radieux (boss 2 - donjon).....	34
Tom le Timoré (boss 3 - donjon).....	34
Bibliothèque souterraine.....	35

Synopsis et informations techniques

Mimo est un jeune mage champignon qui rêve de devenir l'élève le plus talentueux de l'Académie sur la planète Terraplanetra. Il va donc descendre dans les sous-sols de son académie, réputés pour leur grande dangerosité, afin de prouver à tous sa puissance ! Mais il ne possède qu'un seul sort : celui de se repousser et pousser son adversaire...

Piliers :

Le BEEP / Dungeon Crawling / Difficulté Élevée / Ambiance Mignonne et inquiétante à la fois

Tétrade : ordre de priorité du plus important au moins important

- 1) **Gameplay** : le jeu se base sur un gameplay innovant : celui d'utiliser un seul sort et de le décliner de plusieurs manières. C'est un jeu Rogue Like et comparé aux autres jeux du genre, l'unique sort que l'on possède est un sort qui n'élimine pas directement. Il faut utiliser des stratagèmes pour pouvoir éliminer les ennemis tout en utilisant le sort.
- 2) **Esthétique** : idéalement, l'esthétique du jeu s'inscrit dans un registre cartoon et mignon. Les ennemis eux-mêmes ont aussi ce style, permettant une belle immersion dans le jeu. Ce qui contraste avec l'idée principale du jeu qui est d'éliminer le plus d'ennemis possibles pour accéder à la fin du sous-sol et découvrir les secrets de l'Académie.
- 3) **Histoire** : l'histoire met du contexte au jeu, permet de comprendre l'univers particulier dans lequel on est et s'attacher au personnage que l'on incarne, c'est-à-dire Mimo.
- 4) **Support** : uniquement disponible sur PC. Il peut se jouer éventuellement avec des manettes.

Public cible :

Le public visé est un public aimant les univers décalés et mignons où il n'y a pas de créatures humanoïdes. Toutefois, parce qu'on élimine des ennemis, même s'il n'y a pas de sang, la violence est présente et le jeu n'est pas destiné à un public qui a moins de 12 ans. Le public visé n'est pas forcément un public qui aime les jeux rogue like spécifiquement, car il y a un contexte mignon : il n'y a pas de sang, pas de créatures trop originales comme des démons ou autre et, même si le personnage meurt et doit battre à nouveau les ennemis pour accéder au niveau suivant, il est immortel et ne meurt pas. Donc les adolescents peuvent y jouer ainsi que des joueurs occasionnels.

Scénario / Présentation de l'univers et des personnages

Contexte

Nous sommes sur la planète Terraplanetra où les plantes et animaux vivent égaux en droits et en pouvoir. Tout le monde a le pouvoir de communiquer par le langage qui est universel. La planète est petite et est dirigée par un conseil composé de 580 individus, surnommés pacificateurs, et qui représentent toutes les races et individus qui existent sur cette planète. Parmi les lieux importants, on peut retenir les magasins magiques, le palais du Conseil ou encore l'Académie. Le Conseil fait souvent recours au référendum, notamment pour faire construire des bâtiments ou pour décider de la météo d'un jour précis pour un événement particulier. Dans ce cas, un magicien possédant le sort peut changer la météo de Terraplanetra.

Académie

L'Académie est une grande école qui concentre toutes sortes de magiciens. Composée de salles de classe, de cours extérieurs, de grandes bibliothèques ou encore d'œuvres d'art mouvantes, cette école concentre les magiciens les plus talentueux de Terraplanetra. Ces magiciens sont à la fois des chercheurs et des scientifiques ayant pour but d'améliorer les conditions de vie des êtres vivants sur Terraplanetra. Mais ils sont surtout porteurs de connaissances qu'ils mettent au service des élèves en échange de cristaux de mana. En effet, les magiciens absorbent de l'énergie magique qu'on appelle "mana" et peuvent la donner à d'autres magiciens sous la forme de cristal qui contient un certain nombre d'énergie magique. Cette mana permet de continuer à lancer des sorts et est donc convoitée par tous les magiciens.

Le concept de cette Académie est le rapport entre les "magiciens experts" et les "magiciens élèves/en apprentissage". Il n'y a pas de professeurs qui font cours dans une classe à proprement parler mais plutôt des magiciens expérimentés qui peuvent choisir un ou plusieurs apprentis magiciens pour les aider à devenir plus puissants comme apprendre de nouveaux sorts, souvent en échange de cristaux de mana.

Toutefois, que les magiciens soient en apprentissage ou experts ou lapins, pigeons ou femmes chats, tout le monde est accepté... Mais pour devenir un magicien reconnu de l'Académie, il faut faire ses preuves.

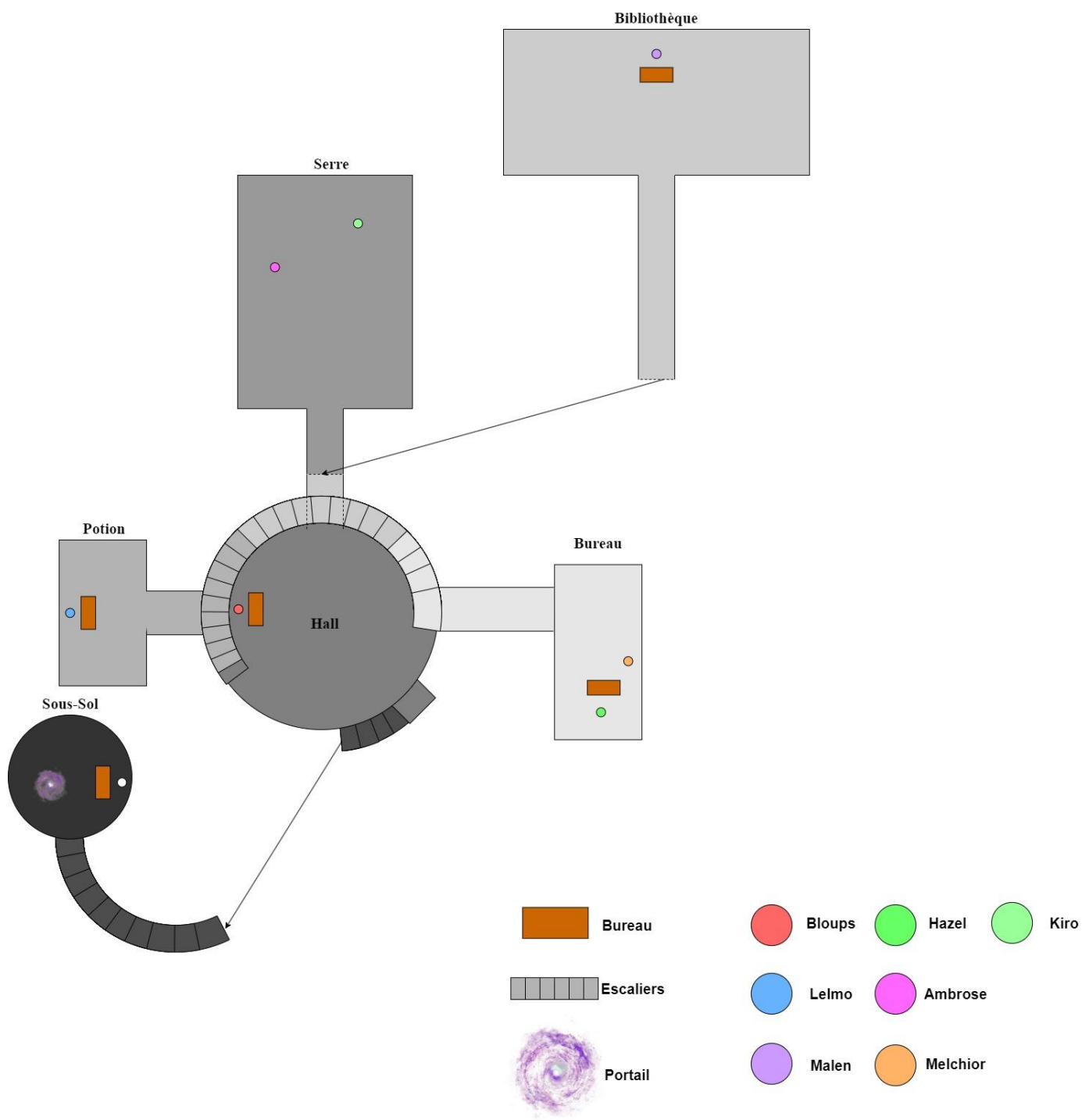
Pour cela, les futurs experts doivent se rendre dans des lieux dangereux reconnus pour montrer leurs compétences.

Un de ces lieux dangereux se situe en dessous de l'Académie où des monstres et des magiciens déçus réapparaissent mystérieusement après leur mort. Beaucoup de théories et de rumeurs circulent par rapport à ces créatures. Certains savants pensent que ces créatures ont fait un pacte avec une entité supérieure leur permettant de revivre. D'autres magiciens experts estiment que ces créatures ont été créées spécialement pour tester les capacités des élèves.

Mais par qui, par quoi, personne ne le sait.

Dans tous les cas, peu de magiciens osent s'aventurer dans cet endroit.





Scénario/Histoire du jeu

[Mimo commence son aventure dans l'Académie](#). Il n'a aucun cristal de mana et peut explorer l'Académie pour rencontrer les personnages présents. S'il souhaite continuer le jeu, il doit se rendre dans la première salle des sous-sols. Si le joueur souhaite maîtriser les touches et le pouvoir de Mimo, dans le menu, il pourra accéder à une salle d'entraînement disponible pour tous les magiciens.

Il arrive alors dans la crypte et doit combattre trois types d'ennemis : [Saulécorce](#), [Squelereître](#) et le [Skelarcher](#). [Glena](#) a alors posé son stand à l'entrée des sous-sols et vend des potions d'une puissance limitée. Au 5e niveau, la salle semble étonnamment vide comparée aux salles précédentes. Si Mimo explore cette partie des sous-sols, il voit un ennemi plus gros que les autres, un squelereître ayant une plus grosse épée : le [Squeleboss Epéiste](#). C'est la première salle qui ressemble plus à une arène construite récemment par rapport aux autres salles qui semblent plus anciennes.

S'il arrive à battre le Squeleboss Epéiste, la crypte n'est pas encore explorée en profondeur. Il retrouve les mêmes ennemis jusqu'à arriver au niveau 10. Ici un nouveau boss l'attend : le [Squeleboss Archer](#), un squelette Squelarcher plus puissant. Ainsi de suite jusqu'au niveau 15 où le dernier boss de la crypte peut être vaincu : [Furie Sève](#). Chaque boss représente une sorte de sous-chef à ses sbires.

Dès lors qu'il réussit à battre la Furie Sève, Glena installe son stand là où a été battu le boss. Elle vend alors des potions plus puissantes mais plus chères. Mimo découvre une nouvelle zone qui descend plus profondément dans les sous-sols : les égouts. De nouveaux ennemis y ont élu domicile : la [souris](#), le [slime](#) et le [sale mage](#). Ainsi que de nouveaux boss.

Mimo explore ensuite le donjon qui abrite de redoutables ennemis, où Glena installe un autre stand à l'entrée du donjon. Avant de finalement arriver à la bibliothèque souterraine, Mimo aura battu les boss les plus durs du jeu : [Ed & Ward](#), [Rorry le Radieux](#) et [Tom le Timoré](#).

Si le joueur arrive à la fin du jeu, il apprendra que ces monstres présents dans les sous-sols, et qui ressuscitent, sont l'œuvre d'[Hazel, la Directrice de l'Académie](#).

C'est la magicienne qui détient le plus d'énergie magique et elle s'en sert pour maintenir ses sbires en vie. Par exemple, les squelettes ([squelereître](#)) sont des trouvailles d'un monde ancien et, de par leur puissance au corps-à-corps, Hazel les a réveillés de leur sommeil éternel et les a asservis. Parmi les ennemis, Mimo croise des magiciens ([sale mage](#)) qui sont des hommes et femmes corrompus. Enfin, les arbres ([saulécorce](#)) sont les enfants d'Hazel qu'elle a eu avec le Dieu de la nature.

Le joueur apprend aussi ses motivations au fur et à mesure. Avant de devenir Directrice de l'Académie, Hazel s'était destinée à une carrière politique. Elle n'a toutefois jamais pu accéder au Conseil. Elle pense que le monde serait meilleur s'il y avait un chef suprême prenant la dernière décision.

Elle a alors monté sa propre armée après avoir découvert un immense sous-sol magique et avoir installé L'Académie dessus. Au fur et à mesure du temps et de découvertes, elle connaît par cœur ces sous-sols où elle a à son service de nombreux soldats qui ont une dévotion aveugle pour elle.

Malgré de nombreuses années où elle a pu garder le secret, [Malen](#) (un magicien radis) a réussi à pénétrer dans les sous-sols et en a fait de l'endroit un lieu d'entraînement.

Cette découverte a compromis les plans d'Hazel.

En effet, elle est en train de comploter pour diriger elle-même le Conseil et les créatures qu'elle a invoqué sont en train de creuser un accès vers le Conseil pour ensuite permettre à Hazel d'empoisonner les pacificateurs afin de prendre le contrôle de Terraplanetra.

Elle est actuellement en train de chercher un moyen pour bloquer les élèves de "trop" explorer le donjon, au risque de voir ses plans se faire exposer.

La décision de Mimo et sa détermination d'explorer les sous-sols et l'aide que d'autres magiciens lui apportent l'inquiète. Elle se sert de [Glena](#) pour obtenir le plus d'informations possibles sur l'avancée de Mimo. Au fur et à mesure de son avancée, elle puisera de sa propre énergie pour rendre les monstres plus forts, pour en invoquer d'autres afin d'empêcher Mimo de découvrir le tunnel menant au bientôt au Conseil. Elle va aussi se servir de [Melchior Montgomery](#) pour saboter les stands de Glenna et voler certaines de ses potions. Elle agit toujours à distance pour ne pas qu'on l'a suspecte.

Quand Mimo découvrira la construction du tunnel protégé par un grand nombre de ses sbires, Hazel ira se ruer dans les sous-sols, attirant l'attention d'autres personnages comme [Ambrose](#) ou [Lelmo](#) qui vont la suivre. Mimo affronte les invocations d'Hazel pendant qu'Hazel essaye de rattraper Mimo elle-même. Voyant qu'elle est suivie et qu'elle est potentiellement en danger, elle utilise un sort de téléportation.

Le but de Mimo ne devient plus seulement de prouver qu'il est le meilleur magicien de l'Académie, mais aussi de sauver la vie de 580 êtres vivants et potentiellement d'autres vies si Hazel avait réussi à prendre seule le pouvoir de Terraplanetra.

Gameplay

Le B.E.E.P (Bouncer Explosive Extermination Projectile)

Mimo possède un sort que l'on appelle le BEEP, il peut lancer une petit orbe blanc et lumineux avec son bâton.

Le BEEP est donc un projectile à trajectoire courbe que Mimo peut lancer sur les monstres qu'il affronte - ou bien sur n'importe quelle surface- car dès que ce projectile rentre en contact avec quelque chose, il crée un souffle radial qui repousse tout dans sa zone d'effet. Tout, même Mimo. Cela dit, notre petit Champimage est immunisé aux dégâts que cause son sort, et son corps fongique lui permet d'amortir n'importe quelle chute. Alors il peut s'en servir afin de se déplacer avec aise à travers le donjon, en se repoussant lui-même pour charger vers l'avant. Les monstres, eux, prennent des dégâts lorsqu'ils sont touchés par le sortilège, et sont repoussés de la même manière. Cela dit, plus un objet ou une créature est lourd, moins loin il est repoussé; les grands ennemis posent souvent problème.

Cependant, Mimo ne peut pas utiliser le sort à l'infini, il faut qu'il puisse le recharger avant de pouvoir en lancer un nouveau. Il peut charger jusqu'à trois BEEP en même temps, et donc peut lancer au maximum 3 fois d'affilée avant d'avoir à attendre. Cela ne lui prend pas beaucoup de temps, seulement 2.57854692551638852 secondes par charge, mais c'est un temps qu'il ne faut pas sous-estimer.

Afin, grâce aux découvertes innovantes des Alchimistes Glena et Lelmo, et surtout grâce à leur amitié avec ce dernier, [Mimo peut améliorer et légèrement modifier les propriétés de son sortilège en échangeant la pierre qui se trouve à l'intérieur du bâton contre d'autres objets atypiques.](#) Par exemple, rendre la zone d'effet et les dégâts plus grands, et en contrepartie perdre une charge, ou bien encore faire rebondir le BEEP trois fois et causer des explosions à chaque fois !

Diamètre de détonation du BEEP de Base : 3,50 mètres

Temps de Cooldown de Base : 2.57854692551638852 secondes

Nombre de Charge de Base : 3

Objets

Cristaux de mana

Les cristaux de mana sont des objets essentiels dans le jeu. C'est une monnaie qui est créée à partir d'énergie magique et qui, quand elle est utilisée, permet d'en absorber l'essence. La mana est de l'énergie que les magiciens stockent en eux. Ils peuvent allouer leur énergie magique sous forme de cristal qui comprend un certain nombre de coûts d'énergie de mana. L'énergie magique est essentielle pour avoir la force de s'emparer d'un nouveau sort ou pouvoir lancer des sorts coûteux en énergie. Les cristaux magiques sont libérés par les ennemis du donjon à leur élimination. Puisque Mimo peut lancer son unique sort sans avoir besoin d'énergie magique, il n'a pas besoin des cristaux magiques. En vendant ces cristaux de mana, cela permet à Mimo de recevoir de l'aide et des bonus de Bloups ainsi que de Glena ou Lelmo.

Les ennemis lâchent des cristaux de mana à leur élimination d'une valeur déterminée dans ce tableau : [Mobs, Stats, LVs and Costs - Google Sheets](#).

Ces valeurs déterminent le coût d'achat des divers services de Bloups, Lelmo et Glena.

- Glena : le coût des potions que vend Glena est proportionnel à 10 fois la valeur de ce que lâchent individuellement les ennemis de fin de la zone. Par exemple, à la fin de la zone de la crypte (salle 11 à 14), les ennemis lâchent 20 cristaux de mana. Donc, Glena vend ses potions à 200 cristaux l'unité.



Potions

- Potion de soin : soigne 25% des points de vie maximum de Mimo.
- Potion de protection : ajoute 15% de défense au bouclier de santé de Mimo.
- Potion de rapidité : ajoute 100 à la vitesse de marche de Mimo.
- Potion de lumière : rend les ennemis plus visibles avec une lumière faible.
- Potion de rapetissement : réduit la taille et le poids de Mimo.
- Potion aléatoire : prend l'un des effets cités précédemment mais avec un avantage ou un malus en plus.

- Les potions, restant proportionnelles aux caractéristiques de Mimo, les potions de Glena sont donc de plus en plus puissantes.
- Donc le coût en cristal de mana augmente selon le niveau dans lequel on est et dans notre évolution.

Potion Shop						
Name	Healing Potion	Protection Potion	Speed	Burst	Lilning	Random
Effect	Heals 25% of Hp max	Adds a 15% of you Health Shield	Adds 100 Max Walk Speed	Makes all mob slightly lighter	Reduce the size and weight of Mimo	Get one of the other potions effect at random but stronger, or take damage
Crypt Cost	200 mana	200	200	200	200	200
Sewer Cost	500 mana	300	300	300	300	300
Dungeon Cost	1200 mana	400	400	400	400	400
	permanent	choose one out of two random				

Catalyseurs

Mimo possède un bâton avec un objet magique à l'intérieur. Cet objet, selon sa couleur et ce qu'elle constitue, possède des propriétés différentes concernant le sort du BEEP.

Il y en a huit différents dans le jeu, dont 4 achetables avec Lelmo et 4 trouvables à chaque fois sur chaque boss des derniers niveaux des zones (et un catalyseur bonus pour avoir complété le bestiaire).

BEEP Souffle-soleil (composant : Pierre de soleil)

Il fait plus de dégâts et repousse plus loin dans une zone plus large. Mais il n'y a qu'une seule charge au lieu de deux.

- Dmg +
- Zone d'effet +
- Dégâts/tir ++
- Charge -1

Obtenable en battant [SSliimmee](#), dernier boss des égouts.

BEEP Furie-Lièvre (composant : Patte de lapin)

Le BEEP explose devant Mimo au lieu d'être un simple projectile mais Mimo se déplace plus vite et fait plus de dégâts.

Caractéristiques :

- Vitesse +
- Dmg +
- Bip de mêlée

Obtenable en battant la [Furie Sève](#), dernier boss de la Crypte.

BEEP Champi-Spore (composant : Coprin Chevelu)

Mimo lance un projectile qui explose lorsqu'il touche une surface et dans la zone assez large fait apparaître des spores. Ces spores font des dégâts sur la durée. Si les ennemis sortent de la zone d'effet, ils ne subissent plus les effets des spores. En contrepartie, les dégâts de l'explosion initial font moins de dégâts et repoussent un peu moins.

Obtenable auprès de [Lelmo](#) contre 1000 cristaux de mana.

BEEP Perle-Coquillage (composant : Perle d'abyss)

Le tir est parfaitement droit au lieu d'être courbé. Mais il y a un délai avant l'explosion pour permettre de voir rapidement la trajectoire de l'explosion. Les ennemis n'attaquent pas et ne réagissent pas pendant quelques secondes.

Obtenable auprès de [Lelmo](#) en échange de 500 cristaux de mana.

BEEP Plume-Tempête (composant : Éclat de Vent)

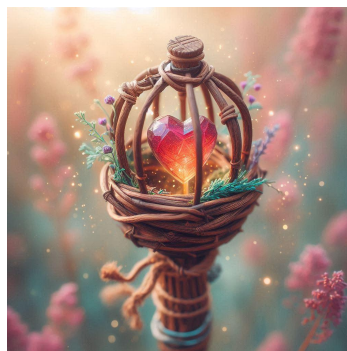
Donne une charge en plus et réduit le temps de recharge du BEEP. En contrepartie, la zone d'effet du BEEP est plus petite et repousse moins.

Obtenable auprès de [Lelmo](#) en échange de 2000 cristaux de mana.

BEEP Chaos-Né (composant : Coeur du chaos)

Le BEEP rebondit deux fois, explosant à chaque fois.

Obtenable en battant [Tom le Timoré](#), dernier boss du donjon.



BEEP Néant-Oracle (composant : Oeil du vide)

Le BEEP est à tête chercheuse (la projectile suit l'ennemi) et ses dégâts sont sur la durée. Le total des Dmg est plus élevé que la normale.

Obtenable en battant par les [sbires d'Hzel dans la bibliothèque souterraine](#).

BEEP Croc-Vermeil (composant : Garlic la chauve-souris)

Pour chaque ennemi tué, le bâton régénère 0,25% de Mimo sur ses PV max. En contrepartie, quand les ennemis le touchent, les dégâts subis augmentent de 30%.

Obtenable auprès de [Lelmo](#) en échange de 4000 cristaux de mana.

BEEP Mana-rune (composant : Rune Gravée) *Compléter le Bestiaire pour Malen*

Si les ennemis ont moins de 10% de leur PV, ils meurent immédiatement.

Mimo gagne en plus 10% de mana supplémentaire.

Prise de niveau/équilibre de la puissance de Mimo comparé aux ennemis

- <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1xbVkAJp7LFo8aizLayCoamk2KrLspEzwoL4JJGGcVHA/edit?usp=sharing>
- Comme nous pouvons le voir sur le tableau, plus on monte en niveau en rendant visite à Bloups, plus nos caractéristiques augmentent. En contrepartie, le coût des niveaux augmente aussi chez les ennemis.

Checkpoint et achat de potions : le stand de Glena

- [Glena](#) est une alchimiste qui a installé son stand de potions à l'entrée des sous-sols pour aider Mimo dans sa quête. Ce stand sert de checkpoint. Si Mimo meurt, il peut choisir entre ressusciter au stand ou ressusciter dans les jardins de l'Académie.
- A chaque changement de zones, d'environnement, Glena pourra installer son stand plus profondément dans les sous-sols. Il y a un changement de zone tous les 15 étages, donc Glena pourra s'installer à l'entrée de l'étage 16, 31 et 46.
- Outre le checkpoint, Glena vend en plus des potions. Plus Gena descendra dans les sous-sols et plus elle pourra vendre des potions aux effets plus puissants.

Absence d'inventaire/gestion des potions et des catalyseurs

- Mimo est un champignon qui ne peut pas porter des objets trop lourds. Les cristaux contiennent de l'énergie magique et donc quand il en obtient, il n'a pas besoin de les ranger dans un sac.
- Lorsqu'il achète des potions, les effets de la potion s'appliquent immédiatement.
- Mimo ne possède pas d'inventaire. Toutefois, il peut posséder plusieurs catalyseurs à la fois, mais pour les comprendre et voir leurs effets, Mimo doit rendre visite à Lelmo.

Monétisation

Le jeu de base serait accessible aux joueurs sur Steam pour la modique somme de 2,99 \$, ce qui constituerait l'essentiel de la rémunération par ce jeu.

Cependant, il y aura aussi un système de microtransaction pour les joueurs souhaitant nous soutenir: Des Skins pour Mimo mais surtout son bâton et le sort (orbe coloré, lumineux ou pas ainsi que l'effet d'explosion ou de dégâts) seront disponibles à l'achat auprès de [Kori](#), et les différents skins seront sélectionnables et changeables auprès d'[Ambrose](#).

“Ce sont des graines magiques qui peuvent changer la coloration de la plupart des plantes, je me demande si celà fonctionnerait avec toi Mimo..” - Ambrose

“Ces graines sont assez compliquées à récupérer, je peux aller t'en chercher mais il faudra y mettre le prix” - Kori

Exemples de skins :

Mimo



Le bâton



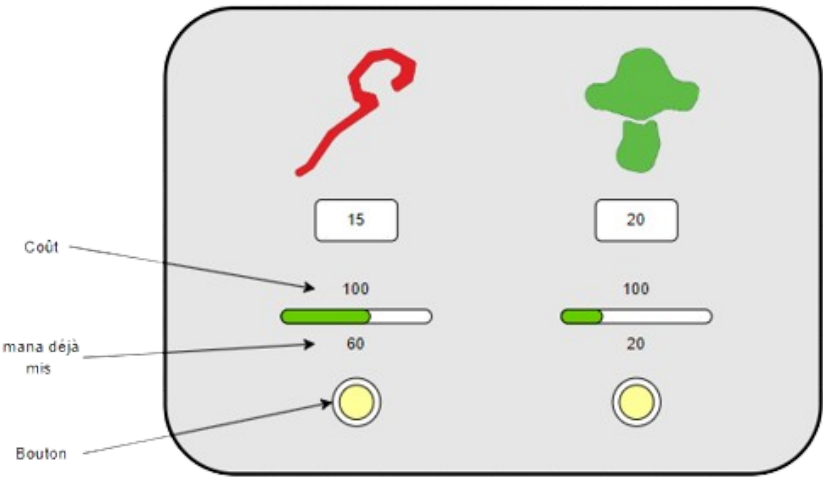
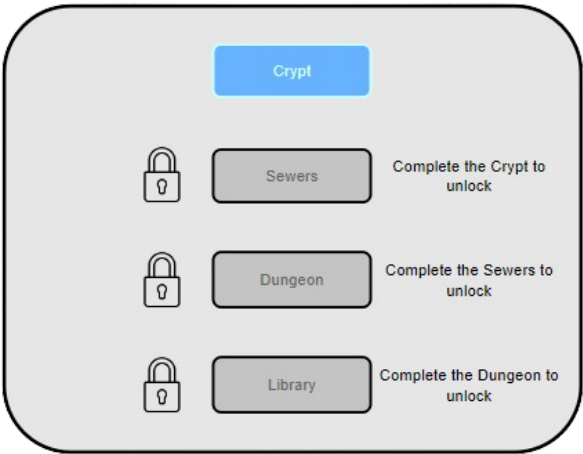
Graphisme/HUD

Idées d'interface

- Exemple de l'interface de la session de vente/achat de potions tenu dans le stand de Glena.



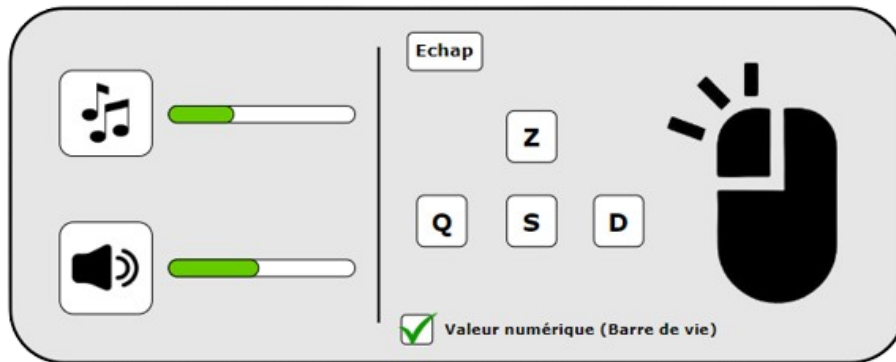
Menu du jeu:



Menu catalyseur:



Menu pause:



Les informations visibles à l'écran durant le jeu

- En haut à droite on peut voir le nombre de cristaux que possède Mimo pour pouvoir les vendre aux autres magiciens.
- En bas de l'écran on peut voir la barre de points de vie de Mimo. Au dessus apparaît le nombre de charges restantes pour le bâton de Mimo qui prend la forme d'une barre bleue qui se vide par jauge quand Mimo utilise un à un ses charges.

Level Design

Dans le jeu les niveaux sont construits pour que Mimo puisse les utiliser à son avantage. Le joueur va pouvoir varier les hauteurs grâce à son beep et ainsi créer de la diversité dans le niveau pour que le joueur ait un réel défi en plus des mobs. Dans le jeu nous allons retrouver plusieurs obstacles:

Les pics:

Dans chaque niveau se trouve différents pièges, certains pics se trouvent dans les crevasses qui se trouvent au sol et d'autres sont des pièges qui s'activent lorsqu'on rentre dans une zone. Le joueur va devoir faire attention à ces pics mais il pourra également s'en servir pour tuer les ennemis.

Les Mobs:

Les mobs sont répartis sur la map à des endroits précis, ceux qui lancent de loin vont être placés en hauteur souvent dans les endroits les plus reculés de la map ou les plus difficiles.

Personnages

Mimo *Russula emetica*

Mimo est le personnage qu'on incarne dans le jeu.

Il est né dans une petite forêt, de parents champignons agriculteurs qui permettent à leurs enfants et eux-mêmes de pouvoir se soigner en cas de mort et de résurrection.

Les champignons entre autres peuvent mourir et revivre, car ils peuvent pousser rapidement.

Mimo a toujours rêvé de devenir magicien, de maîtriser des sorts et d'aider les autres.

Mais ses parents n'ont que peu de moyens pour lui permettre de devenir un magicien digne de ce nom.

Toutefois, ils inscrivent Mimo à l'Académie et lui offrent, avec leur faible revenu, une baguette magique en matière de champignon rafistolé lui permettant de lancer un petit sort.

Ce sort fait reculer son porteur ou tout être léger d'un mètre environ.

Mimo entre dans l'Académie et tente d'apprendre d'autres sorts, mais il n'a que peu de moyens et les magiciens experts ont besoin de cristaux de mana pour pouvoir exercer leur magie et aider les magiciens novices. Donc il lui est difficile de trouver un mentor et il lui est d'autant plus impossible d'apprendre le moindre nouveau sort. Le seul sort qu'il connaît est ce sort qui le pousse. Mimo était la risée de l'Académie.

L'un d'entre eux, un axolotl nommé Bloups, aide Mimo malgré tout à un peu plus maîtriser son sort. Après quelque temps, Mimo sait comment repousser autre chose que lui-même. Le sort, surnommé BEEP, peut lancer un petit orbe blanc et lumineux vers une cible et légèrement le repousser par rapport à là où se situe l'orbe lorsqu'il explose. Mais le porteur est toujours projeté vers l'arrière, toujours en fonction de la localisation de l'orbe.

Mais Mimo est fier de lui et du chemin parcouru. Il n'a pas besoin de sorts de boule de feu ou de sorts de glace pour être puissant. Tout le monde utilise ces sorts. Il veut prouver à ses parents que leur économie, investie dans son bâton, n'est pas vaine. Il veut prouver à ces magiciens experts qui refusaient de l'aider que son sort vaut la peine de s'y intéresser et qu'il peut passer l'épreuve seulement avec ce sort seul et unique.

C'est durant un jour où la directrice de l'Académie, Hazel, une femme-arbre, promeut les magiciens novices qui se sont montrés dignes de monter en rang, que Mimo se mit une idée en tête. Le mois prochain, ce sera lui qu'on récompensera. Il souhaite passer l'épreuve et la réussir.

Bloups l'encourage à explorer les sous-sols de l'Académie pour qu'il puisse faire ses preuves et aussi parce qu'il n'a plus les moyens de l'aider. Dans le donjon, les créatures lâchent de l'énergie magique que Bloups peut utiliser pour rendre Mimo encore plus puissant.

C'est avec détermination que la nouvelle aventure de Mimo commence ! Accompagnée de son lot de surprises et de découvertes...

C'est durant son aventure que Mimo découvre qu'il est immortel par sa condition de champignon qui repousse à l'infini. Mais il se rendra compte qu'outre ses nombreuses résurrections, il ne perd ni la mémoire, ni son énergie magique et ni son bâton magique qui est fait de matière de champignon. Tout ce qu'il a à faire pour montrer sa puissance est d'explorer les sous-sols de l'Académie, réputée comme étant le lieu le plus dangereux de Terraplanetra.



Bloups *Ambystoma mexicanum leukos*

Bloups est un magicien reconnu dans le monde de Terraplanetra.

Il a grandi dans une riche famille qui avait un accès privilégié à la mer. Comme c'est la tradition dans sa famille, il a appris dès petit à lancer des sorts.

Ses parents étaient eux-mêmes allés à l'Académie ainsi que ses grands-parents et arrière grands parents. Sa baguette magique est de haute qualité, permettant de lancer plusieurs sorts et d'améliorer la qualité. Même si Bloups était fortement destiné à devenir magicien de l'eau à l'Académie, il a aussi développé une passion pour les enchantements et le soin.

Ses parents souhaitaient absolument que Bloups connaisse un sort d'eau, et Bloups était déterminé à ce que ce sort d'eau lui permette aussi d'attaquer en repoussant ses ennemis. Il réussit avec brio son enchantement et son entrée dans l'Académie attira la curiosité des autres magiciens, notamment de la directrice de l'Académie Hazel.

Il ne reste que deux semaines en tant que magicien amateur et devient professionnel en allant à Bizarrerie, un lieu dangereux où des non-magiciens ou rebelles de la société vivent reclus. Ces renégats sont hostiles aux magiciens et Bloups, au lieu de se battre, a accepté de guérir certains hommes-rats de maladie pour les aider. Étant reconnaissant et utilisant une manière originale de faire ses preuves, il devient l'un des professeurs les plus sollicités de l'Académie. Toutefois, il ne cherche pas à acquérir de nombreux pouvoirs différents. Il souhaite se spécialiser dans le soin et dans l'amélioration des sorts.

Lorsque Mimo est entré à l'Académie, Bloups n'a pas prêté attention à l'arrivée d'un magicien novice champignon : s'il avait de besoin, il serait là. Mais il observe vite le manque de moyens chez Mimo, mais son désir ardent de maîtriser et améliorer ce qui semble être un unique sort de repousse l'intrigue.

Personne ne souhaite l'aider puisqu'il n'a que peu de moyens et est en plus détenteur d'un petit sort qui n'est ni réellement offensif ni réellement défensif au bout d'une petite baguette faite de champignon et de bois rafistolé.

Bloups voit du potentiel chez Mimo et surtout une détermination hors norme. Dans un premier temps, il



apprend à Mimo à parfaitement tenir une baguette, à maîtriser un peu plus son unique sort. Cependant, même s'il est un professeur éminemment respecté au sein de l'Académie, il ne gagne que peu de mana.

Un jour, Mimo vient lui rendre visite dans ses appartements après la remise des prix et l'informe qu'il souhaite faire ses preuves, mais qu'il ne sait pas comment et où. Bloups l'encourage donc à se rendre dans les souterrains de l'Académie, là où les monstres réapparaissent et qui sont faits de mana, pouvant permettre à Bloups de renforcer sa propre puissance ainsi que celle de Mimo. Aujourd'hui Bloups est un magicien capable de rallonger la durée de vie d'une créature choisie et de la rendre plus forte.

Lelmo *Hemitheconyx caudicinctus*

Lelmo est un être bien particulier. Il est né avec une croix sur son ventre qu'il n'a jamais pu retirer.

Frère de Glena, une grande alchimiste qui a 15 ans de plus que lui, Lelmo a pour but de lui ressembler. Il a toujours vu sa sœur faire des potions en tout genre, partir dans la forêt pour récolter des ingrédients et revendre ceux les plus rares contre des cristaux de mana afin de pouvoir créer des potions encore plus puissantes.

Toutefois, les parents de Lelmo souhaitaient qu'il devienne bibliothécaire afin d'aider sa sœur dans sa quête de trouver un poison suffisamment efficace pour définitivement éliminer les monstres dans les sous-sols de l'Académie.

Ils ont toujours préféré sa sœur à lui, mais sa sœur l'encourage à suivre la voie qu'il souhaite.

Lelmo a donc commencé à suivre sa sœur dans sa recherche d'ingrédients, de grigris en toute sorte pour créer des potions. Il a fait ses premières potions, dont une qui l'a fait sauter haut au plafond.

Avec l'aide de Glena, Lelmo a pu entrer dans l'Académie et rejoindre le département des alchimistes et des bibliothécaires. Même s'il prend du temps pour égaler sa sœur voire la dépasser, il est heureux de pouvoir faire des potions en tout genre. Mais il regrette que la majorité des potions qu'il crée soient directement vendues à la Directrice de l'Académie Hazel. Contrairement à Glena qui est régulièrement en contact avec la Directrice et lui fait part de ses innovations.

Un jour, Glena fait une découverte : les ingrédients utilisés pour faire des potions peuvent modifier les effets de certains sorts spécifiques maintenus dans les bâtons magiques. La Directrice s'empare de cette découverte et maintenant, ce sont à la fois beaucoup de potions et d'ingrédients qui sont vendus à la Directrice.

Lelmo prend alors la décision de ne vendre qu'une partie de ses créations et trouvailles à la Directrice. Il garde le reste pour ses recherches et pour les revendre à plus bas prix aux magiciens de l'Académie qui en ont besoin.

Il fait rapidement la rencontre de Mimo qui gagne une notoriété négative concernant son seul et unique sort. Lelmo toutefois ne fait pas la différence et accepte volontiers de partager ses connaissances et

ingrédients à Mimo, qui possède justement un bâton magique. Ce bâton contient un espace dans lequel une pierre peut être changée en tout autre objet, dont des ingrédients d'alchimiste. Mimo ne peut pas infuser les ingrédients qu'il trouve dans le donjon ou qu'il achète auprès de Lelmo, car cela nécessite un sort. Lelmo peut le faire pour lui.



Glena *Hemitheconyx caudicinctus*

Glena est l'une des plus grandes alchimistes de l'Académie et la sœur de Lelmo. Étant l'aînée de la famille, elle reçut une éducation aisée où elle était au centre de l'attention. Les parents l'ont encouragé à suivre ses rêves et, parce qu'ils avaient du mana, l'ont transmis à leur fille et elle fut un être privilégié.

Toutefois, ce qu'elle voulait était de partir à l'aventure pour passer les épreuves pour l'Académie. Elle avait déjà développé des connaissances en poison mais en allant dans la forêt, elle se découvre une passion pour la magie et la création de potions, surtout de soin et d'andidote pour aider les magiciens en tout genre.

Elle a aussi d'excellentes relations avec la Directrice de l'Académie Hazel qu'elle considère comme étant sa plus proche confidente. D'ailleurs la Directrice a accès à toutes ses découvertes.



Malgré le soutien infailible qu'elle donne à Lelmo, le frère et la sœur s'éloignent pour deux avis totalement différents concernant la Directrice. Tandis que Glena croit en Hazel et l'estime en tant que grande dirigeante, Lelmo pense que le monde peut devenir dangereux si on donne tous les objets puissants et les connaissances à Hazel.

Glena vend des potions puissantes à tous les magiciens qui ont beaucoup d'énergie magique. Suffisamment puissants pour pouvoir avancer dans le donjon et éliminer les monstres qui y résident sans qu'ils ne puissent ressusciter.

Quand Mimo lui annonce qu'il est déterminé à avancer dans les sous-sols, elle y installe un stand à l'entrée. Quand elle se rendra compte que Mimo peut ressusciter et continuer à évoluer dans le donjon, chose que personne d'autres n'a réussi à faire, elle va le soutenir. Quand Mimo battra le dernier boss d'une zone, Glena sera suffisamment confiante pour installer un autre stand à l'intérieur des sous-sols. Elle installera des stands au fur et à mesure que Mimo descendra dans les sous-sols qui serviront à la fois pour vendre des potions, mais aussi de checkpoint. Plus Mimo donnera de l'énergie magique sous forme de cristaux à Glena, plus elle pourra créer des potions encore plus puissantes.

Hazel *Corylus maxima purpurea*

Hazel est un vieil arbre noisetier portant toujours des grandes robes sophistiquées, est connue en tant que Directrice ou Provisure de l'Académie.

Elle est chargée de l'accueil des nouveaux magiciens, de la promotion des magiciens novices en experts ou encore de la gestion de l'Académie.

Elle est la seule cheffe de l'Académie. Elle a innové l'Académie en déménageant pour la rapprocher du palais du Conseil. Elle a aussi pris la décision d'agrandir l'Académie afin de pouvoir accueillir tous les magiciens en herbe. Elle a même refusé d'en faire une Académie classique avec des professeurs enseignant à des élèves. Elle pense que c'est bien plus productif que les magiciens experts choisissent leurs magiciens novices pour les former.

Elle a réussi à devenir invulnérable et on ne compte plus le nombre d'années qu'elle a consacrées à occuper sa fonction de Directrice. Elle ne peut mourir que par l'utilisation de la magie contre elle.

Elle est considérée comme étant la magicienne la plus puissante du monde et est spécialisée dans l'invocation et dans les sorts de haut niveau. Malgré ses pouvoirs, elle a toujours refusé d'enseigner et ses pouvoirs restent, avant tout, un mystère jusqu'à présent.

De même que Hazel ne semble pas avoir d'ennemis malgré la présence de monstres dans les sous-sols de l'Académie. Elle a d'ailleurs un point de vue marqué sur ce sujet, expliquant que les sous-sols de l'Académie ne doivent pas être un centre d'entraînement à cause de leur dangerosité.



Figurants

Malen *Raphanus sativus*

Malen est, malgré son apparence de radis et sa petite taille, l'un des plus vieux magiciens de l'Académie. Spécialiste dans les sorts de feu, il a choisi ce type exprès pour maîtriser le feu qui pourrait le détruire.



Né de l'union entre un espèce de salade verte et d'un radis ailé, Malen a grandi dans un orphelinat accompagné d'Ambrose entre autres.

Il a intégré l'Académie assez jeune et a réussi à gravir les échelons en volant des cristaux de mana appartenant à d'autres magiciens novices (dont Ambrose) pour obtenir les faveurs de magiciens experts puissants.

Son plan a fonctionné, il est devenu magicien expert à son tour.

Il fait régulièrement des représentations dans la salle centrale de l'Académie en jouant avec des boules de feu et en laissant des traits de feu frôler sa tête. Les nombreux magiciens novices qui souhaitaient l'avoir comme mentor ont vite déchanté face au prix exorbitant qu'exigeait Malen. Voyant qu'il ne trompait pas les magiciens novices, il a baissé ses prix, mais sans succès.

Remarquant que la quantité de son énergie magique commençait à réduire, il s'était dit qu'il pourrait peut-être trouver des cristaux de mana dans les pièces cachées de l'Académie. Grâce à sa petite taille, il échappe à la surveillance de la Directrice. Grâce à ses sorts de feu, il fond facilement les grilles.

En fouillant les salles, Malen déclenche un levier de papillons qui révèle une entrée vers des sous-sols.

Méfiant mais curieux, il s'avance dans les sous-sols et lance régulièrement des sorts de feu pour observer au loin la présence de potentiels ennemis.

Il découvre alors que ces sous-sols sont composés d'une multitude de salles et que des monstres différents y ont élu domicile. Il a réussi à décimer les monstres du premier étage avant de repartir. Il a gardé le secret pour lui, voyant que les monstres lui donnaient de l'énergie magique qu'il recherchait. Pensant qu'il y aurait un potentiel trésor dans les bas-fonds du sous-sol, il y revient. Il constate que les monstres qu'il avait décimés ont été ressuscités. Malen a découvert un filon d'énergie magique et revient régulièrement dans les sous-sols. Mais, malgré lui, il n'arrive pas à descendre de plusieurs salles sans mettre sa vie en danger.

Il décide alors, durant une de ses représentations, d'annoncer haut et fort la présence du sous-sol et que le premier qui arriverait jusqu'au bout allait pouvoir avoir Malen en tant que mentor.

Il connaît à peine le prénom de Mimo, pour lui c'est un magicien comme un autre.

Ambrose *Cucurbita pepo pepo*

Ambrose est une fille citrouille qui est dans l'Académie depuis plusieurs années.

L'origine de ses parents est inconnue et elle a grandi dans un orphelinat avec Malen.

Toutefois, plusieurs années plus tard, Ambrose se fait adopter par une famille de chouettes. Ils lui achètent une baguette balai pour pouvoir voler dessus. Elle intègre l'Académie sans vraiment le vouloir. Les chouettes ne souhaitaient pas la garder parmi eux car elle faisait peur à leurs enfants biologiques.

Timidement, elle réussit à trouver du mana pour pouvoir améliorer son sort de vol. Elle rencontre Melchior Montgomery et, étonnamment, il accepte de lui apprendre à devenir experte. Elle sait dorénavant générer de l'eau. Mais elle remarque que ses cristaux de mana qu'elle générerait spécialement pour Melchior disparaissaient progressivement. Jusqu'à ne plus avoir de cristal de mana. Son énergie de mana faiblit énormément jusqu'au point où utiliser un sort était difficile.

Mais avoir Melchior Montgomery comme mentor a un prix. Se servant de sa position privilégiée, et voyant sa naïveté, il l'assigne au maintien des jardins de l'Académie. Il lui promet qu'en échange de ses services pour les jardins, il lui fournirait régulièrement du mana pour qu'elle puisse se restaurer.

Or les années passent et elle détient assez d'énergie magique pour arroser les plantes et générer un peu de vent pour les plantes. Mais pas assez pour pouvoir partir à l'aventure et devenir une magicienne experte. D'abord cantonnée seule à cette tâche, Kori devient par la suite son ami et l'aide.

Elle est amie avec Mimo qui se comprennent mutuellement. Tous les deux sont rejetés par les magiciens experts et les deux doivent prouver leur valeur. Quand Mimo lui dit qu'il partira explorer les sous-sols pour devenir magicien expert, elle essaye d'abord de le dissuader car cet endroit est trop dangereux. Mais constatant que Mimo était parfaitement immortel, elle le félicite régulièrement et si Mimo lui explique ses découvertes, elle écoute attentivement et garde les informations pour elle.



Melchior Montgomery *Phoenicopterus ruber*



Melchior est un flamand rose et est le fils d'une des pacificatrices Montgomery du Conseil de Terraplanetra. Il pense que tout lui est dû de par son statut et qu'il peut facilement devenir un magicien de talent. Il développe une multitude de sorts grâce à la position de sa mère, allant de l'attaque du bec avec le coup de patte renversant à encore se déplacer dans l'Académie en se téléportant et en étant invisible. Il s'amuse aussi à faire peur aux magiciens en se cachant dans l'eau et en surgissant grâce à un de ses sorts. Sa mère finance totalement son enseignement, permettant à Melchior de bénéficier des conseils de très bons magiciens experts.

Son ascension est mise en péril lorsque le Conseil démet sa mère de ses fonctions pour tentative de corruption et utilisation abusive de cristaux de mana à des fins personnelles.

Toutefois, il a eu le temps de développer son talent et ses sorts. Suffisamment pour que la Directrice Hazel recueille Melchior et le charge de s'occuper des différentes parties de l'Académie comme les jardins.

Devenu magicien expert mais toutefois mal aimé des autres magiciens, personne ne vient vers lui sauf Ambrose qui saisit sa chance. Voyant en elle un moyen de gagner facilement du mana, il accepte de l'aider en échange de cristaux qui commencent à lui manquer. Or Ambrose, au fur et à mesure du temps, donne de moins en moins de cristaux à Melchior. Pendant ce temps, il est présent lorsque Malen annonce fièrement avoir découvert des sous-sols contenant de dangereux monstres qui ressuscitent mais qui laissent du mana à leur mort. Hazel, considérant Melchior comme étant un des meilleurs magiciens de l'Académie, le corrompt en lui donnant des cristaux de mana en échange de son silence et l'aider à empêcher les magiciens de s'y rendre. Ambrose s'affaiblit et il prend la décision de la maintenir en tant que magicienne si elle s'occupe des jardins de l'Académie qui représente une perte de temps considérable pour lui. Elle n'a pas eu le choix que d'accepter.

Devenu espion d'Hazel, il voit Mimo comme étant une menace pour la Directrice mais, étant donné que Mimo est immortel car il est un champignon, il ne peut pas l'éliminer. Il observe en revanche qu'il obtient de l'aide dans sa quête, notamment de la famille Lelmo-Glena, Gléna étant une source significative d'aide pour Mimo.

Hazel permet à Melchior de lancer un sort de téléportation afin de suivre l'avancée de Mimo et de Gléna. Au fur et à mesure de leur avancée dans les sous-sols, Melchior va tenter de saboter les potions de Gléna.

Kori *Erithacus rubecula*

Kori vient tout juste d'arriver à l'Académie. Il est plein d'espoir et souhaite à son tour devenir un magicien expert. Il vient d'une famille pauvre qui se réfugie parfois dans les magasins de magie pour trouver à manger et un endroit où dormir. Destiné à devenir voleur pour subvenir à ses besoins ainsi que ceux de sa famille, il rencontre Madame Montgomery qui, prise de pitié et détenant beaucoup de cristaux de magie, lui en donne. Avant de partir, elle lui dit de ne jamais parler d'elle à quiconque, promesse qu'il tient.

Elle lui a donné suffisamment de cristaux de magie pour avoir l'opportunité de maîtriser un sort : celui de faire apparaître une cape chauffante capable de réchauffer ses plumes quand il a froid.

Il saisit cette chance pour intégrer l'Académie et permet à ses parents et son frère de trouver une maison.

Il est fasciné par le feu et admire profondément Malen qu'il espère avoir comme mentor. Or ce dernier demande un prix exorbitant pour le prendre sous son aile, même après une baisse significative du prix de base.

Il rencontre Ambrose qui s'occupe des jardins. Il voit qu'elle est en souffrance et tous les jours, elle doit nettoyer la cour et s'occuper des nombreuses plantes présentes qui représentent un challenge. De plus, certains oiseaux magiciens l'humilient en arrachant des bouts de plantes ou en y laissant leurs déjections. Kori a donc décidé d'aider Ambrose dans sa tâche.

Kori rencontre Mimo par l'intermédiaire d'Ambrose et il semble être l'un des seuls magiciens à respecter et apprécier Ambrose. Kori connaît donc Mimo de loin mais l'apprécie tout de même.

C'est auprès de lui que Mimo pourra acheter des "graines" à donner à Ambrose afin de faire pousser des couleurs et des skins.



Ennemis

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hIPDBK4pyU_PqyTBY7GpEA2dpMuUqENdVa_m_VlryGE/edit?usp=sharing

Crypte

Saulécorce (crypte)



Le saulécorce est un des plusieurs ennemis qui ont élu domicile sous l'Académie. Sa peau dure et, malgré sa maladresse des armes à distance, ont tout de même fait de lui un ennemi redoutable. En effet, puisqu'il est un tank, il résiste bien aux effets du sort de Mimo. Toutefois ses petits bras ne supportent pas des armes trop lourdes et son apparence imposante en font un ennemi lent. Il est là pour empêcher les magiciens de descendre davantage dans les sous-sols.

Squelereître (crypte)



Les os du squelereître viennent des ancêtres des habitants de Terraplanetra. Ils reposaient dans des sépultures et ont été remis sur pied par Hazel afin de servir de gardes de corps dans son exploration dans la crypte. Aujourd'hui, ils sont principalement utilisés pour surprendre leurs ennemis et les combattre au corps-à-corps avec une petite épée. Ils portent également un bouclier pour se protéger des attaques. Ils sont tout de même vulnérables à certains sorts et sa petite épée lui permet de faire des dégâts moyens au corps-à-corps.

Skelarcher (crypte)



Étonnamment, les archers squelettes font partie des principaux mineurs qui creusent le tunnel pour accéder au Conseil. Plus menaçants que les squelereîtres, les skelarchers tirent sur leurs ennemis avec leurs arcs. Les flèches se tirent en ligne droite et tombent au sol quand elles heurtent une surface dure. Ils portent un casque qui leur sert de protection en cas d'attaque et en cas de chute de pierres quand ils creusent. Toutefois, ils ne sont pas assez agiles pour tirer et bouger à la fois.

Squeleboss Epéiste (boss 1 - crypte)

C'est un squelereître plus grand avec une grande épée. Toutefois il est beaucoup plus lent et son unique but est d'éliminer les intrus, quoi qu'il arrive. Il fait beaucoup de dégâts à Mimo s'il a un niveau trop bas.

Squeleboss Archer (boss 2 - crypte)

C'est un skelarcher plus grand mais plus fin aussi. Des yeux jaunes brillent dans son regard et il est plus agile. Il a le pouvoir de se téléporter entre les piliers ou de tirer trois flèches, le rendant difficile à viser ou à éviter ses attaques. Il tient beaucoup l'équilibre, le rendant plus difficile à déstabiliser avec une explosion.

Furie Sève (boss 3 - crypte)



C'est un saulécorce qui ressemble quelque peu à la directrice de l'Académie. Il est énorme et peut avec son poids faire trembler la terre. De par sa grosseur, il est immunisé aux explosions et avec ses poings qu'il enfonce dans la terre, il peut déstabiliser Mimo et lui inflige toutefois un petit nombre de dégâts.

Il lâche un catalyseur à sa mort : le [Furie-Lièvre](#).

Égouts

Souris (égouts)



La petite taille de la souris ainsi que sa rapidité sont des qualités primordiales pour leurrer Mimo. Or le défaut est que par conséquent, le sort de Mimo a beaucoup d'impact sur elle. Et elle peut facilement reculer et permettre à Mimo d'avoir le temps pour effectuer une autre action. La souris espionne les aventuriers qui se sont aventurés plus loin que prévu. Elle se bat avec une petite hallebarde.

Slime (égouts)

Le slime est un être visqueux et lourd le rendant résistant au sort de Mimo. Il attaque toutefois à intervalles lents ses attaques. Sa particularité est qu'à sa mort, le slime se subdivise en deux slimes mineurs. Ces slimes ne peuvent pas se dédoubler. Le slime se bat en sautant sur le visage de Mimo pour lui infliger des dégâts à cause de sa matière acide et de sa langue. Le slime est une pure invention d'Hazel.

Sale Mage (égouts)



Le sale mage est un ennemi souvent considéré comme étant le premier à abattre dans un combat puisqu'il profite de la distance ou des cachettes pour attaquer et piller ses ennemis avec ses projectiles traçantes qui émanent de sa baguette magique. C'est la raison pour laquelle Mimo ira dans les sous-sols sans trouver quoi que ce soit sur les magiciens précédents n'ayant pas survécu. Il possède une petite baguette lourde qu'il utilise sur ses ennemis. En revanche, puisqu'il est un magicien orgueilleux à distance, il n'a que peu de protection et donc est vulnérable aux sorts qui peuvent le déplacer. C'est l'ennemi le plus intelligent du jeu et il aide le plus Hazel à tenter d'exécuter son sinistre plan contre les pacificateurs.

Hameline (boss 1 - égouts)

L'Hameline est une souris géante violette avec des pattes d'araignée jaunes. Ses pattes d'araignée lui permettent de tenir en équilibre sur le sol, donc le sort de Mimo ne l'impacte pas. Toutes les 5 secondes, il peut soit placer une zone de ralentissement ou invoquer une souris. Il y a plus de chance que l'hameline invoque des souris.

Malveillant Mage (boss 2 - égouts)

Malveillant est le prénom de ce boss représentant les magiciens des sous-sols. Il est de la même taille que les autres, à une exception : son bâton s'illumine différemment selon le sort qu'il lance. En effet, il lance un de ces sorts au hasard toutes les deux secondes :

- deux orbes lents à visée automatique
- 5 orbes de barrage vertical
- 5 orbes de barrage horizontal
- Un barrage X en forme de croix

SSliimmee (boss 3 - égouts)



Ce boss est un slime bleu géant portant une couronne de mana. Il s'écrase sur Mimo et il doit éviter cette attaque tout en essayant de le repousser, ce qui s'avère difficile puisqu'il peut résister au sort de repousse. Son fonctionnement est le même que celui des slimes classiques : à sa mort, il se dédouble en deux slimes à sa mort. A l'exception que ces deux slimes sont des slimes classiques qui, à leur tour, se dédoublent en deux slimes.

Il lâche un catalyseur à sa mort : le [Souffle-Soleil](#).

Donjon

Mimicaisse (donjon)



La mimicaisse est un ennemi que l'on peut qualifier de "tank" : il a de nombreux points de vie et est suffisamment rapide pour pouvoir protéger ses coéquipiers. Il a un talent lui permettant de ne pas bouger pour leurrer/surprendre ses ennemis et leur faire croire que ce n'est qu'un meuble ou coffre ordinaire. Hazel l'a mis en place pour piéger les curieux et récupérer leur richesse qui l'ont rendue aussi riche.

Pierre pleureuse (donjon)

Cette statue est presque immunisée contre le sort de Mimo et fait de nombreux dégâts. Elle ne bouge pas quand elle se situe dans le champ de vision de Mimo, mais quand Mimo ne la voit pas, elle se rapproche très rapidement, devenant une importante menace. De plus, elle est immunisée contre le sort de repousse de Mimo, le forçant à la regarder en permanence sous risque de se faire tuer. Hazel a utilisé une magie très puissante capable de donner vie aux statues quand elles ne subissent pas le regard d'un être vivant.

Miroir (donjon)

Le miroir magique ne tient que parce qu'il est magique, sinon il tomberait et se casserait. Cela ajoute une dimension de stress, l'impression d'être examiné par des membres aux méthodes douteuses. C'est la seule trace qui reste des êtres humains qui ont vécu sur Terraplanetra. De par sa petite taille, un seul coup de vent le fait bouger. Donc le sort de Mimo sera très efficace contre lui. Il tire des projectiles de lumière.

Main (donjon)

La main magique plane dans les airs et se dirige vers Mimo pour lui donner des claques. Comme elle vole et est plutôt rapide, il peut être assez difficile de la toucher/viser.

Ed & Ward les Empaffés (boss 1 - donjon)

Ed et Ward sont le nom des deux mains géantes qui apparaissent dans la première salle de boss du donjon. Ces deux mains planent au-dessus de Mimo avant de soudainement frapper le sol. Elles se remettent à voler ensuite.

Quand l'un des deux meurt, l'autre va plus vite et attaque plus rapidement. Si Hazel avait des mains, ce serait probablement celles-là.

Rorry le Radieux (boss 2 - donjon)



Rorry le Radieux est le miroir préféré d'Hazel qui répond à ses questions. Lorsque le miroir détecte des intrus, il ne répond pas aux questions et reste immobile. Si Mimo lance un Beep dans le même espace où se situe Rorry, ce dernier va lancer le même sort dans une direction aléatoire. Un visage pâle peut être vu à travers le miroir.

Tom le Timoré (boss 3 - donjon)

Cette statue de pierre qui a l'air banale quand on la regarde de loin. Mais si on se rapproche, on observe des larmes coulées sur les joues presque rouges de la statue. Mimo subit de légers dégâts.

Si Mimo détourne le regard, Tom se rapproche beaucoup plus vite que ses fidèles pierres pleureuses qui sont quelques-unes à l'accompagner. Il lâche un catalyseur à sa mort : le [Chaos-Né](#).

Bibliothèque souterraine

C'est dans cette zone qu'il verra la construction d'un tunnel menant au palais du Conseil et qu'il sentira l'énergie accablante de la magie d'Hazel, la Directrice.

C'est la dernière zone qu'on a désigné jusqu'à présent et qui réunit tous les ennemis vus dans les zones précédentes (à l'exception des boss) : tous les ennemis de la crypte (saulécorces par exemple), des égouts (sale mages par exemple) et du donjon (pierres pleureuses). Mimo doit user de la ruse pour combattre des ennemis ayant des résistances différentes et des attaques différentes. Une fois qu'il aura éliminé les ennemis, Hazel entre dans les sous-sols et profite de sa plus grande proximité pour invoquer les boss précédents. Une fois ce combat terminé, Mimo connaît les plans d'Hazel ainsi que ses alliés. Hazel s'est téléporté plus bas dans les sous-sols. Le but de Mimo est maintenant d'empêcher Hazel de réaliser son sinistre plan.

A ce moment, Mimo reçoit un catalyseur : le [Néant-Oracle](#).