

GDD Rogue Dungeons Merchant

Virgile Lebailly

December 2, 2018

Contents

I	Introduction	5
II	Gameplay	7
1	Résumé du Gameplay	8
2	Gameplay général	9
2.1	Menu général	9
2.2	Menu en jeu	10
2.3	Ecran de création d'une partie	10
2.4	Boutons Keybind	10
2.5	Suicide	10
2.6	Gameplay en ville	11
2.7	Gameplay en donjon	11
2.7.1	Les ennemis	11
2.7.2	Les évènements de donjon	11
2.8	Gameplay en combat	11
2.8.1	Attaque	11
2.8.2	Magie	11
2.8.3	Objet rapide	11
2.9	Personnage	11
2.10	Caractéristiques	11
2.11	Inventaire	12
3	Donjons	14
3.1	Donjon mort-vivant	14
3.1.1	Description du Donjon Mort-vivant	14
3.1.2	Roster du Donjon Mort-vivant	14
3.2	Donjon de l'eau	15
3.2.1	Description du Donjon de l'eau	15
3.2.2	Roster du Donjon de l'eau	15
3.3	Donjon Cathédrale	16
3.3.1	Description du Donjon Cathédrale	16
3.3.2	Roster du Donjon Cathédrale	16
3.4	Donjon Pirate	16
3.4.1	Description du Donjon Pirate	16
3.4.2	Roster du Donjon Pirate	17
3.5	Donjon forêt	17

3.5.1	Description du Donjon forêt	17
3.5.2	Roster du Donjon Forêt	17
3.6	Donjon Démoniaque	18
3.6.1	Description du Donjon Démoniaque	18
3.6.2	Roster du Donjon Démoniaque	18
3.7	Donjon Sous-terrain	19
3.7.1	Description du Donjon Sous-terrain	19
3.7.2	Roster du Donjon Sous-terrain	19
3.8	Donjon de Mage	20
3.8.1	Description du Donjon de Mage	20
3.8.2	Roster du Donjon de Mage	20
3.9	Donjon Classique	20
3.9.1	Description du Donjon Classique	20
3.9.2	Roster du Donjon Classique	20
3.10	Donjon mercenaire	21
3.10.1	Description du Donjon mercenaire	21
3.10.2	Roster du Donjon Mercenaire	21

III Histoire 23

IV Classes 25

4 Aventurier 27

5 Paladin 28

6 Invokeur 29

7 Vampire 30

8 Mage de feu 31

9 Mage de froid 32

10 Mage de terre 33

11 Arcaniste 34

12 Barbare 35

13 Voleur 36

14 Kévin 37

V Achievements 38

15 Heroes's Achievement 39

16 Item's Achievement 40

VI	Village	41
VII	XP du compte	42
17	Qu'est ce que l'xp de compte	43
18	Récompenses de l'expérience	44
VIII	GUI	45
19	HUD	46
IX	Alpha	47
20	Alpha1	48
X	Questionnement de développement	49
XI	Glossaire	51
	List of Figures	53
	List of Tables	54

Part I

Introduction

Résumé Rogue Dungeons Merchant est un jeu RPG-Rogue like.
Le but du jeu est de traverser 5 donjons pour affronter un boss final.
Le type de chaque donjons est tiré aléatoirement parmi 10 existant, chaque type ne pouvant être présent qu'une seule fois par partie.
Le héros retourne en ville entre chaque donjon et peut vendre et acheter des objets au marchand.
Les monstres des donjons $n+1$ seront améliorés grâce aux objets non achetés.
Le boss de fin qui se trouve être le marchand sera amélioré grâce aux objets vendus au marchand.
L'inventaire du marchand se réinitialisera entre chaque donjon.
Une partie dure entre 1h et 1h30.

Part II

Gameplay

Chapter 1

Résumé du Gameplay

RDM est un jeu vu du dessus pour la partie exploration et la partie combat.
Le héro possède des caractéristiques variant grace à son équipement.
Le héro possède un inventaire avec des emplacements d'équipement.

Dans les donjons, les ennemis seront visibles et le héro entrera en combat à leur contact et/ou quand il rentre dans leur champs de vision selon les monstres.

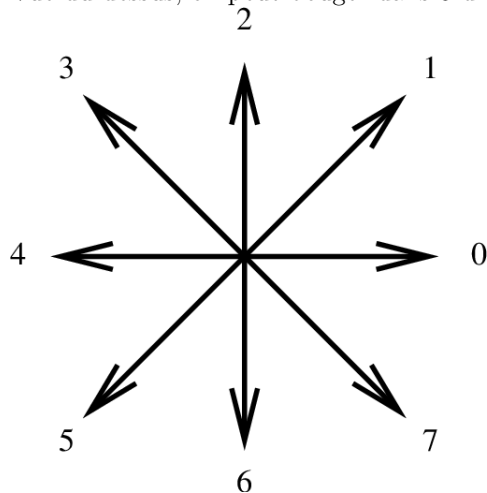
Le combat sera une sorte de tour par tour en temps réel. Le héro, ses invocations, les ennemis auront une barre de temps. Chacun d'entre eux pourra faire une action une fois cette barre rempli qui se vide au moment de l'utilisation. Si le joueur attends, les autres barres arriveront à terme et le joueur pourra switch entre son héro et ses invocations au détriment du fait que les ennemis attaqueront dès leur barre rempli.

Chapter 2

Gameplay général

La carte est composée d'hexagones.

Vue du dessus, on peut bouger dans 6 directions.



Le personnage ne peut bouger à travers les autres personnages, qu'ils soient amis ou ennemis.

2.1 Menu général

- Commencer la partie/Reprendre la partie
Emmène sur l'écran d'option de création d'une partie si aucune partie n'est commencée. Charge la partie si une partie est en cours.
- Options
Les options graphistes, sonores (voir la section des options)
- Cimetière
Le cimetière permet de consulter la liste des héros morts au combat. Affichant leur nom, la cause de la mort (ennemi ou attaque ?) leur score.
- Fosse commune
La fosse commune permet de consulter la liste des héros suicidés.

- Quitter le jeu
Sauvegarde et quitte le jeu

2.2 Menu en jeu

- Options
Les options graphistes, sonores (voir la section des options)
- Abandonner la partie
Abandonne la partie avec un message “Attention, si vous abandonnez votre partie, vous ne gagnerez pas d’expérience ni de hauts faits.”
- Retour au menu
Sauvegarde et retourne au menu général
- Quitter le jeu
Sauvegarde et quitte le jeu

2.3 Ecran de création d’une partie

Dans la création d’une partie, l’on peut choisir :

- La classe du personnage
- Son skin
- Son nom
Le skin du personnage peut varier selon le nom du personnage (blague de dev)
- Les options de difficulté d’une partie si le joueur en a débloqué.

2.4 Boutons Keybind

Alt+F4 : Suicider le héro. (Ne peut être rebind par le joueur, même via les fichiers)

2.5 Suicide

Le suicide provoqué par un alt + F4 fait que le héro se tue d’une manière correspondant a son équipement et/ou sa classe.

A ce moment une petite scène apparait provoquant la venue de Kevin qui vient se moquer du héro mort étendu par terre.

Le suicide met fin à la partie et ne donne aucun xp et ne débloque pas les achievements accomplis.

2.6 Gameplay en ville

2.7 Gameplay en donjon

2.7.1 Les ennemis

Les ennemis sont visibles sur le terrain. L'ennemi est représenté par l'un des monstres. De base l'ennemi est représenté par le plus gros d'entre eux à moins que celui-ci n'ait la capacité furtif. Certaines classes ou capacités permettent de voir soit l'ennemi le plus fort, soit la totalité des membres du groupe d'ennemis. Si l'ennemi voit le héros, il l'attaquera.

2.7.2 Les événements de donjon

Un événement est une interaction que le joueur aura avec quelque chose. Cela peut être l'ouverture d'une porte, le déclenchement d'un piège, la lecture d'un livre en bibliothèque, se soigner avec une fontaine de soin.

2.8 Gameplay en combat

2.8.1 Attaque

2.8.2 Magie

Invocation

Les invocations ne peuvent être contrôlées par le joueur. Elles possèdent des armes, caractéristiques et techniques/magies différentes selon la créature qu'elles sont. Elles possèdent une IA qui va agir différemment selon la situation et les ennemis en face. (exemple : Un ange va prioriser le soin si un allié est blessé. Un goblin va toujours attaquer l'ennemi possédant le moins de force.)

Le joueur peut utiliser des magies pour orienter son action. Par exemple, lancer un sort de rage sur un ange va le faire attaquer peu importe que le héros ait besoin de soin ou pas.

2.8.3 Objet rapide

2.9 Personnage

2.10 Caractéristiques

Le personnage possède 6 caractéristiques principales :

- Force
- Dextérité
- Endurance
- Intelligence
- Foi

- Chance

Et 14 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu
- Résistance au froid
- Résistance à la terre
- Résistance à l'air
- Résistance à l'obscurité
- Résistance à la lumière
- Résistance au poison
- Résistance au contrôle mental
- Armure
- Parade
- Esquive
- Force d'invocation
- Bonus de soins
- Rapidité

2.11 Inventaire

L'inventaire est composé d'une partie équipement que le héros porte et d'un sac. Les emplacements d'objets sont :

- Tête
- Epaule
- Torse
- Amulette
- Brassard
- Gants
- Pantalon
- Bottes
- Ceinture
- Bague 1
- Bague 2

Son sac est composé de X emplacements dont certains objets prendront plusieurs emplacements pour être posés.

La ceinture à la particularité de posséder des emplacements d'objets rapides. Ces emplacements seront soit des emplacements de potions, des emplacements de parchemins, des emplacements de poussières ou des emplacements génériques pouvant être utilisés pour mettre n'importe quel objet rapide dedans.

Chapter 3

Donjons

3.1 Donjon mort-vivant

3.1.1 Description du Donjon Mort-vivant

Le Donjon mort vivant ressemble à une crypte avec quelques aménagement marécageux.

Ses habitants sont pour la plupart des morts-vivants (Zombies, Squelettes, vampires, Liche, Dragon Mort-vivant...) mais peuvent être leur sbire ou des habitants des marais (Loups-garoux, limon...).

3.1.2 Roster du Donjon Mort-vivant

Commun :

1. Zombie
2. Squelette
3. Feu follet
4. Chauve-souris nuée
5. Limon

Rare :

1. Goule
2. Chauve-souris géante
3. Fantôme
4. Loup-garou

Très Rare :

1. Vampire
2. Aboleth

3. Ame en peine

4. Momie

Boss

1. Liche

2. Seigneur Vampire

3. Dragon Zombie

3.2 Donjon de l'eau

3.2.1 Description du Donjon de l'eau

Le Donjon de l'eau possède l'apparence d'un ancien donjon immergé.

Il est basé sur des énigmes bien relou qui consistent généralement à faire varier la hauteur de l'eau pour pouvoir passer.

Ses habitants sont des créatures vivant dans l'eau ou à proximité (sirènes, pieuvre, élémentaire d'eau, pêcheur...).

3.2.2 Roster du Donjon de l'eau

Commun :

1. Anguille électrique

2. Calamar

3. Requin

4. Pêcheur humain

Rare :

1. Calamar géant

2. Elémentaire mineure d'air

3. Sirène

Très Rare :

1. Aboleth

2. Elémentaire d'eau

Boss

1. Dragon bleu

2. Prince élémentaire d'eau

3.3 Donjon Cathédrale

3.3.1 Description du Donjon Cathédrale

Le Donjon Cathédrale possède l'apparence d'un temple de lumière. Ses habitants sont des prêtres (paladins...) ou créature divine (archon, ange, élémentaire de lumière...) qui vous puniront être impur d'être entré dans leur lieu sacré.

3.3.2 Roster du Donjon Cathédrale

Commun :

1. Fanatique religieux
2. Chérubin
- 3.

Rare :

1. Ange
2. Archon
3. Prêtre

Très Rare :

1. Archange
2. Élémentaire de lumière
3. Cardinal

Boss

1. Gabriel
2. Michael
3. Azrael
4. Trône
5. Dragon d'or
6. Diacre

3.4 Donjon Pirate

3.4.1 Description du Donjon Pirate

Le Donjon Pirate possède l'apparence d'un port et de bateau. Ses habitants sont des pirates et autres créatures maritimes (Forbant, Flibustier, Canaille, Mécréant).

3.4.2 Roster du Donjon Pirate

Commun :

1. Pirate
2. Fille de joie
- 3.

Rare :

1. Crabe géant
2. Requin
3. Pirate avec canon

Très Rare :

1. Calamar
2. Sirène

Boss

1. Serpent des mers
2. Kraken
3. Bateau pirate
4. Bateau fantôme

3.5 Donjon forêt

3.5.1 Description du Donjon forêt

Le donjon forêt possède l'apparence d'une forêt. Ses habitants sont des druides, créature enchantée et animaux (Ours, loup, fée, doppelganger, tréant...)

3.5.2 Roster du Donjon Forêt

Commun :

1. Araignées nuée
2. Chien sauvage
3. Loup
4. Ours
5. Cerf
6. Serpent
7. Fée

Rare :

1. Aigle
2. Bison
3. Plante carnivore géante
4. Basilic
5. Centaure
6. Dryade
7. Druide

Très Rare :

1. Aigle Géant
2. Araignée Géante
3. Crocodile sanguinaire
4. Doppelganger
5. Tréant
6. Licorne
7. Ours Hibou

Boss

1. Gardien des forêt
2. Dragon vert
3. Prince élémentaire de Terre
4. Druide lycan

3.6 Donjon Démoniaque

3.6.1 Description du Donjon Démoniaque

Le donjon démoniaque à une apparence aride et désolée rouge. Ses habitants sont des démons et leur esclaves (Démons, succubes, esclave humains...)

3.6.2 Roster du Donjon Démoniaque

Commun :

1. Démonnette
2. Quazit
3. Molosse infernal
4. Esclave humain

Rare :

1. Démon sanguinaire
2. Destrier noir
3. Champion humain

Très Rare :

1. Glabrezu
2. Succube

Boss

1. Balor
2. Prince élémentaire de feu
3. Efrit

3.7 Donjon Sous-terrain

3.7.1 Description du Donjon Sous-terrain

Le Donjon Sous-terrain à une apparence de grotte très sombre. Ses habitants sont des drows et créature des sous-terrains (Tyrannoeil, skavens, duergar, Dragons...)

3.7.2 Roster du Donjon Sous-terrain

Commun :

1. Araignées nuée
2. Duergar
3. Tieffelin
4. Skaven

Rare :

1. Aboleth

2. Araignée Géante

3. Guerrier drow

4. Ogre

Très Rare :

1. Drider

2. Prêtresse drow

3. Ettin des cavernes

4. Tyrannoeil

Boss

1. Dragon noir

2. Géant de feu

3.8 Donjon de Mage

3.8.1 Description du Donjon de Mage

Le Donjon de Mage à une apparence de tour de mage. Ses habitants sont des apprentis mage, golem, créatures élémentaires.

3.8.2 Roster du Donjon de Mage

Commun :

1. Apprenti magicien

2. Élémentaire mineur d'air

3. Élémentaire mineur de feu

4. Élémentaire mineur d'eau

5. Élémentaire mineur de terre

Rare :

1. Minotaure

2. Magicien

Très Rare :

1. Golem d'argile

2. Golem de fer

Boss

1. Archimage

2. Dragon arcaniste

3.9 Donjon Classique

3.9.1 Description du Donjon Classique

Le Donjon classique à l'apparence d'un chateau. Ses habitants sont des peaux vertes, kobolds, magiciens...

3.9.2 Roster du Donjon Classique

Commun :

1. Kobold
2. Gnoll
3. Gobelin

Rare :

1. Ork
2. Gobelour
3. Harpie
4. Apprenti magicien

Très Rare :

1. Chimère
2. Efrit
3. Djinn
4. Griffon
5. Manticore
6. Mimique
7. Magicien

Boss

1. Dragon Rouge
2. Dragon Vert
3. Dragon Noir
4. Dragon Bleu
5. Dragon Blanc
6. Sphinx
7. Liche
8. Archimage

3.10 Donjon mercenaire

3.10.1 Description du Donjon mercenaire

Le donjon mercenaire est un patchwork dont la salle dépend des créatures étant à l'intérieur de celle-ci. Ses habitants sont les créatures des 5 donjons qui n'ont pas été généré.

3.10.2 Roster du Donjon Mercenaire

Commun :

- 1.
- 2.
- 3.

Rare :

- 1.

Très Rare :

- 1.

Boss

- 1.
- 2.

Part III

Histoire

Le héros se réveille dans une forêt et se rend compte qu'il se trouve à l'intérieur d'une barrière magique.

En suivant le sentier, il arrive à un village. Seule la boutique est ouverte et le marchand lui apprend que le village est enfermé dans une barrière et que pour la défaire, il faut casser 5 sceaux situés dans 5 donjons qui se situent à l'intérieur de la barrière.

Lorsque le héros défait les 5 sceaux, la barrière se brise et en retournant au village, le marchand lui explique que cette barrière se trouvait là pour l'emprisonner. Le marchand affronte le héros. Si le héros gagne, fin joyeuse. Si le marchand gagne, fin où le monde est à feu et à sang.

Part IV

Classes

1. Aventurier
2. Paladin
3. Invocateur
4. Vampire
5. Mage de feu
6. Mage de froid
7. Mage d'eau
8. Mage de terre
9. Barbare
10. Voleur

Chapter 4

Aventurier

Caractéristiques de base :

- Force : 5
- Dextérité : 5
- Endurance : 5
- Intelligence : 5
- Foi : 5
- Chance : 5

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu : 0%
- Résistance au froid : 0%
- Résistance à la terre : 0%
- Résistance à l'air : 0%
- Résistance à l'obscurité : 0%
- Résistance à la lumière : 0%
- Résistance au poison : 0%
- Résistance au contrôle mental : 0%
- Armure : 0
- Parade : 0%
- Esquive : 0%
- Force d'invocation : 0
- Bonus de soins : 0

- Rapidité : 0

Bonus :

Aucun

Malus :

Aucun

Chapter 5

Paladin

Caractéristiques de base :

- Force : 7
- Dextérité : 2
- Endurance : 6
- Intelligence : 2
- Foi : 8
- Chance : 5

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu : 0%
- Résistance au froid : 0%
- Résistance à la terre : 0%
- Résistance à l'air : 0%
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière : 0%
- Résistance au poison : 0%
- Résistance au contrôle mental : 0%
- Armure : 0
- Parade : 0%
- Esquive : 0%
- Force d'invocation : 0
- Bonus de soins : +X

- Rapidité : 0

Bonus :

Sort de départ : Imposition des mains. Malus :

Ne peut utiliser de magie d'obscurité ni invoquer autre que des créature céleste.

Chapter 6

Invocateur

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :

- Rapidité :

Bonus :

Malus :

Chapter 7

Vampire

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :

- Rapidité :

Bonus :

Malus :

Chapter 8

Mage de feu

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :

- Rapidité :

Bonus :

Malus :

Chapter 9

Mage de froid

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :

- Rapidité :

Bonus :

Malus :

Chapter 10

Mage de terre

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :

- Rapidité :

Bonus :

Malus :

Chapter 11

Arcaniste

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :

- Rapidité :

Bonus :

Malus :

Chapter 12

Barbare

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :

- Rapidité :

Bonus :

Malus :

Chapter 13

Voleur

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :

- Rapidité :

Bonus :

Malus :

Chapter 14

Kévin

Caractéristiques de base :

- Force :
- Dextérité :
- Endurance :
- Intelligence :
- Foi :
- Chance :

Et 12 caractéristiques secondaires :

- Résistance au feu :
- Résistance au froid :
- Résistance à la terre :
- Résistance à l'air :
- Résistance à l'obscurité :
- Résistance à la lumière :
- Résistance au poison :
- Résistance au contrôle mental :
- Armure :
- Parade :
- Esquive :
- Force d'invocation :
- Bonus de soins :

- Rapidité :

Bonus :

Malus :

Part V

Achievements

Chapter 15

Heroes's Achievement

- La vie avant tout
Réssuciter et tuer un dragon-zombie
Récompense : Classe Paladin
- En avant ! En avant mes chéries !
Vaincre 10 groupes de monstres sans taper, lancer de sorts ou d'objet sur les ennemis.
Récompense : Classe Invokeur
- Le baiser de la mort est la plus douce des caresses
Mourir du DOT d'une morsure de vampire.
Récompense : Classe Vampire
- J'adore l'odeur du Napalm au petit matin
Infliger X dégâts de feu dans la même partie.
Récompense : Classe Mage de feu
- Libéré ! Délivré !
Infliger X dégâts de froid dans la même partie.
Récompense : Classe Mage de froid
- Ils disaient que la terre était la source de toute vie... entre autre !
Infliger X dégâts de terre dans la même partie.
Récompense : Classe Mage de terre
- Tu m'appartiens désormais
Prendre le contrôle d'un golem des arcanes.
Récompense : Classe Arcaniste
- Un paysan, aucune différence ?
Gagner une partie sans utiliser de magie ni d'objet autre que les potions de soin
Récompense : Classe barbare
- Une ombre parmi les ombres
Accéder à la salle du boss sans affronter aucun ennemis
Récompense : Classe voleur

- Jisei pour un g33k
Se suicider 300 fois
Récompense : Classe Kévin

Chapter 16

Item's Achievement

Part VI

Village

Part VII

XP du compte

Chapter 17

Qu'est ce que l'xp de compte

Le compte gagne de l'expérience à la fin de chaque partie selon ce que le joueur à accompli pendant sa partie. L'expérience de compte est gardé entre les parties. L'expérience sert à débloquer des options, des skins et des classes. Un suicide n'octroie aucune expérience, qu'importe ce qui à été accompli dans la partie.

Chapter 18

Récompenses de l'expérience

- Niveau 1 (XXX xp)
Débloque : ???
- Niveau 2 (XXX xp)
Débloque : ???
- Niveau 3 (XXX xp)
Débloque : ???
- Niveau 4 (XXX xp)
Débloque : ???
- Niveau 5 (XXX xp)
Débloque : ???
- Niveau 6 (XXX xp)
Débloque : ???
- Niveau 7 (XXX xp)
Débloque : ???
- Niveau 8 (XXX xp)
Débloque : ???
- Niveau 9 (XXX xp)
Débloque : ???
- Niveau 10 (XXX xp)
Débloque : ???

Part VIII

GUI

Chapter 19

HUD

Part IX

Alpha

Chapter 20

Alpha1

- Déplacement du héro
- Création de la carte du village, possibilité de se déplacer dessus
- Génération d'une carte aléatoire sur laquelle le héro peut se déplacer
- Sauvegarde du jeu

Part X

Questionnement de développement

Peut on mettre des cutscenes et dialogues dans les combats ? Exemple le sphinx.

Part XI

Glossaire

DOT : Damages Of Time. Des dégats infligés à tous les débuts de tour de la cible des dégats ou du lanceur selon le type de dégâts.

List of Figures

List of Tables