

GDD Rogue Dungeons Merchant

Virgile Lebailly

November 23, 2018

Contents

I	Gameplay	4
1	Résumé du Gameplay	5
2	Donjons	6
2.1	Donjon mort-vivant	6
2.1.1	Description du Donjon Mort-vivant	6
2.2	Donjon de l'eau	6
2.2.1	Description du Donjon de l'eau	6
2.3	Donjon Cathédrale	6
2.3.1	Description du Donjon Cathédrale	6
2.4	Donjon Pirate	7
2.4.1	Description du Donjon Pirate	7
2.5	Donjon mercenaire	7
2.5.1	Description du Donjon mercenaire	7
2.6	Donjon forêt	7
2.6.1	Description du Donjon forêt	7
2.7	Donjon Démoniaque	7
2.7.1	Description du Donjon Démoniaque	7
2.8	Donjon Sous-terrain	7
2.8.1	Description du Donjon Sous-terrain	7
2.9	Donjon de Mage	7
2.9.1	Description du Donjon de Mage	7
2.10	Donjon Classique	8
2.10.1	Description du Donjon Classique	8
II	Histoire	9
3	Héros	10
4	Village	11
III	HUD	12
	List of Figures	13
	List of Tables	14

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.

Part I

Gameplay

Chapter 1

Résumé du Gameplay

RDM est un jeu vu du dessus pour la partie exploration et la partie combat. Le héros possède des caractéristiques variant grâce à son équipement. Le héros possède un inventaire avec des emplacements d'équipement. Ces emplacements sont : Tête, Epaule, Torse, Amulette, Brassard, Gants, Pantalon, Bottes, Ceinture, 2x Bague.

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

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

Chapter 2

Donjons

2.1 Donjon mort-vivant

2.1.1 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...).

2.2 Donjon de l'eau

2.2.1 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, serpent de mer, élémentaire d'eau, pêcheur...).

2.3 Donjon Cathédrale

2.3.1 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.

2.4 Donjon Pirate

2.4.1 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).

2.5 Donjon mercenaire

2.5.1 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.

2.6 Donjon forêt

2.6.1 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...)

2.7 Donjon Démoniaque

2.7.1 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...)

2.8 Donjon Sous-terrain

2.8.1 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, Nains, Dragons...)

2.9 Donjon de Mage

2.9.1 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.

2.10 Donjon Classique

2.10.1 Description du Donjon Classique

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

Part II

Histoire

Chapter 3

Héros

Chapter 4

Village

Part III

HUD

List of Figures

List of Tables