

GDD Rogue Dungeons Merchant

Virgile Lebailly

November 22, 2018

Contents

| | | |
|----------|------------------------------|----------|
| 1 | Résumé | 3 |
| 2 | Gameplay | 4 |
| 2.1 | Résumé du Gameplay | 4 |
| 3 | Histoire | 5 |
| 3.1 | Héros | 5 |
| 3.2 | Village | 5 |
| 4 | HUD | 6 |
| | List of Figures | 7 |
| | List of Tables | 8 |

Chapter 1

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.

Chapter 2

Gameplay

2.1 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 3

Histoire

3.1 Héros

3.2 Village

Chapter 4

HUD

List of Figures

List of Tables