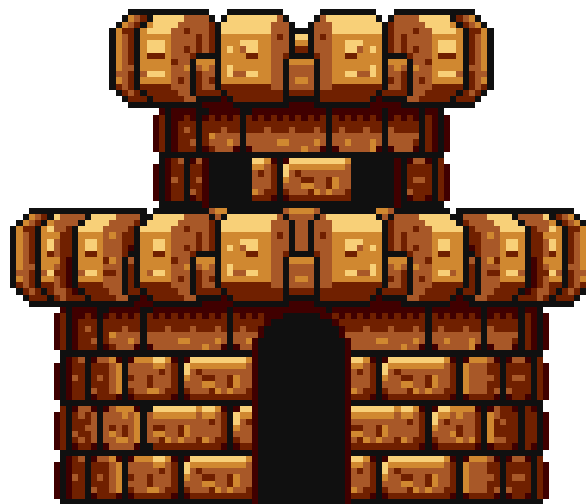


MARNY



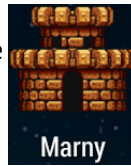
Sommaire :

Contents

1 - Lancement.....	3
2 - Début du jeu.....	4
3 – Boutique	5
4 – Exploration du château.....	6
4-1 MonsterRoom	6
4 -2 GoldRoom.....	7
4 – 3 RestRoom.....	8
5 – Explication du jeu et statistiques.....	9
5-2 Explications.....	9
5-3 Statistiques.....	10

1 - Lancement

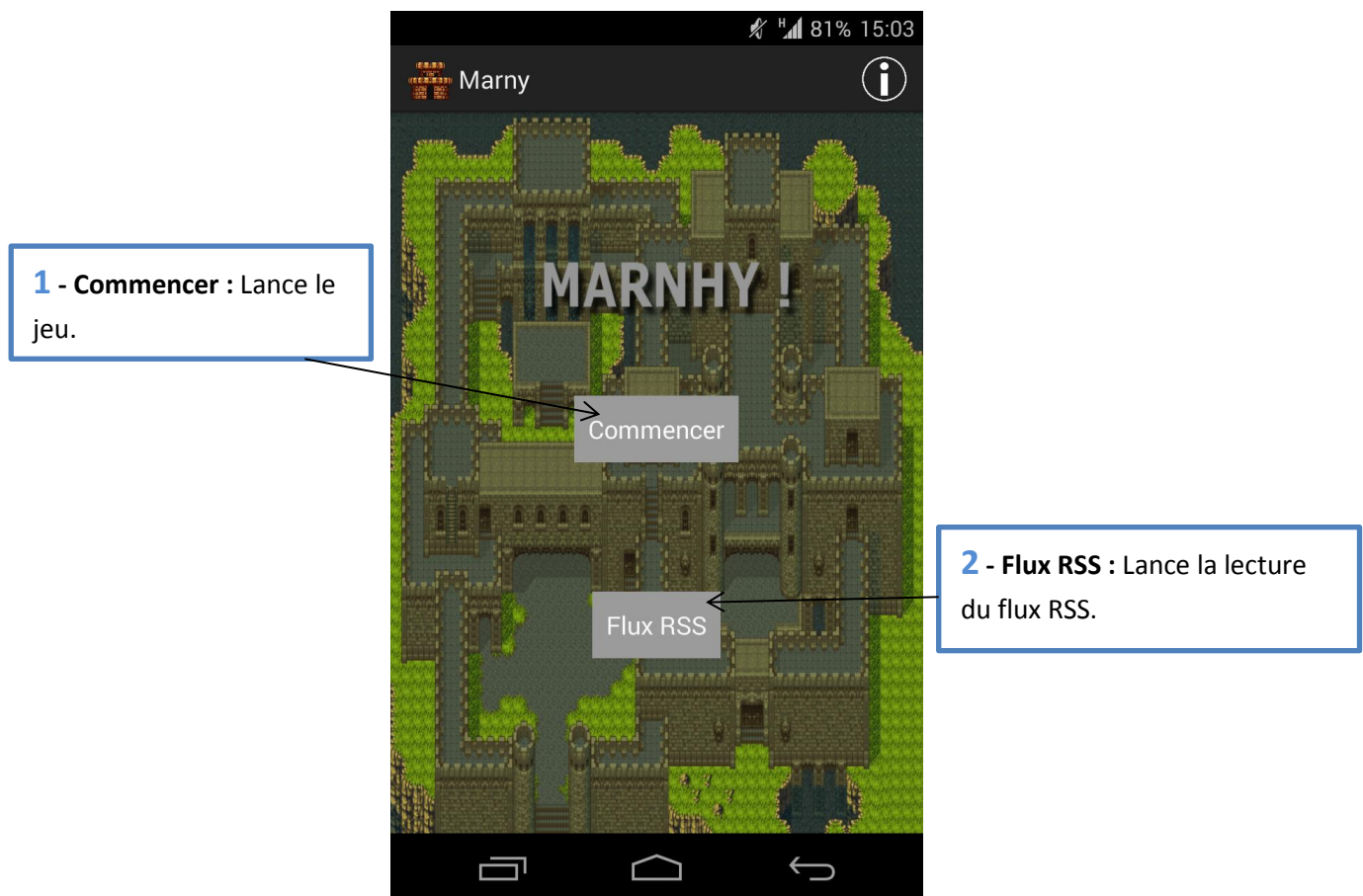
L'application « MARNY » se lance par l'icône



Une fois l'application lancée, le **Splashscreen** apparaît pendant le temps de chargement pour laisser place à la première vue.

Sur cette page, 2 options s'offrent au joueur.

Main_Activity

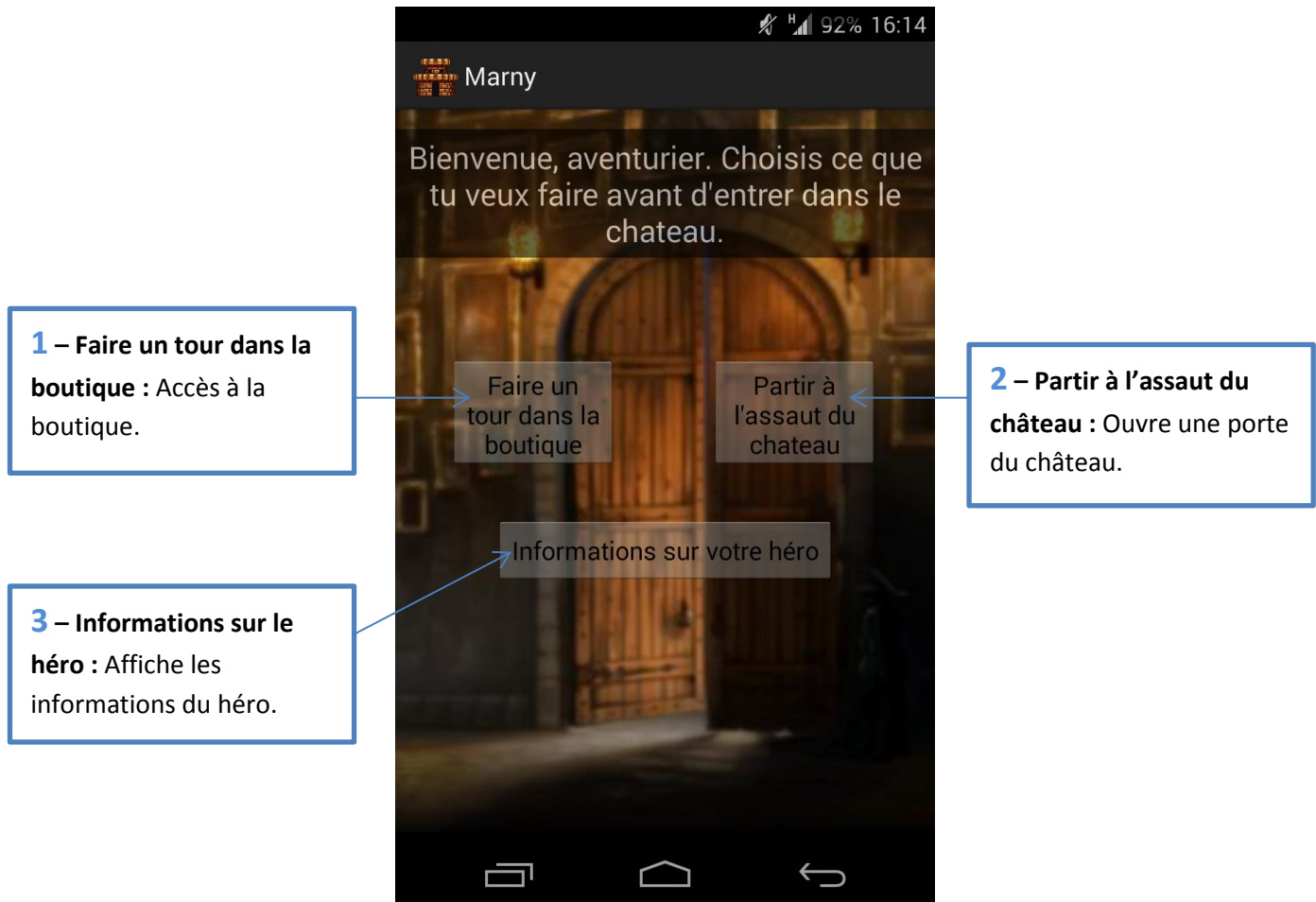


Si le joueur appuie sur « **Commencer** » il visualisera donc la page d'accueil de MARNY.

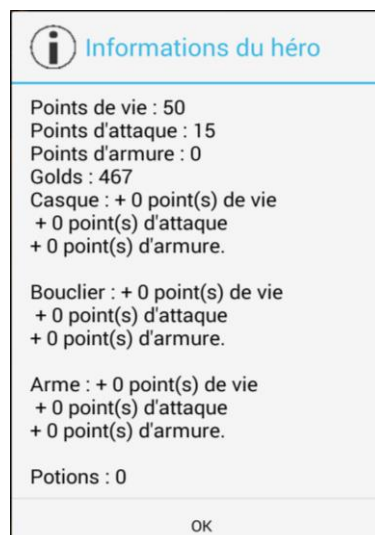
2 - Début du jeu

La page d'**accueil** de MARNY se compose comme suit :

Home_activity



Le joueur a ainsi le choix entre 3 menus. Les informations du héros s'affichent avec une « pop-up ».

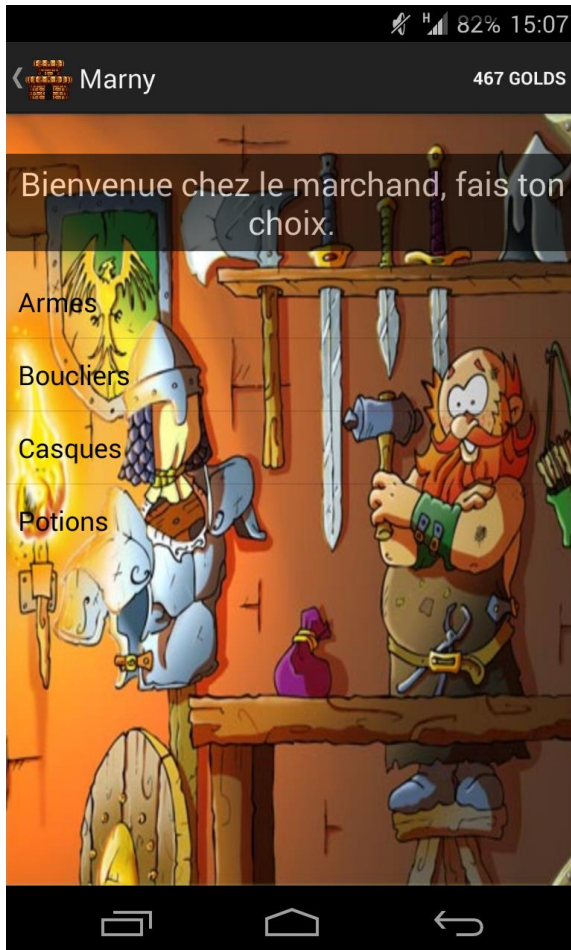


Si il sélectionne le premier « **Faire un tour dans la boutique** »

3 – Boutique

Dans la boutique, le joueur peut s'équiper, que ce soit pour améliorer sa santé, son attaque ou son armure à l'aide d'une arme, d'un bouclier ou bien un casque grâce aux golds ramassés dans le château. Mais il peut aussi acheter des potions de vie qui vont régénérer sa vie de 50HP pour 50Golds.

ShopRoomActivity



ShopWeaponActivity



Il peut aussi choisir parmi ces équipements achetés lesquels il veut s'équiper ou non avant de repartir explorer le château.

4 – Exploration du château

4-1 MonsterRoom

Lors de l'exploration du château le héros peut tomber sur 3 types de pièces :

MonsterRoom : Salle des monstres (Affronte des monstres)

GoldRoom : Salle au trésor (Ramasse des Golds)

RestRoom : Salle de repos (Restauration de sa vie)

MonsterRoomActivity



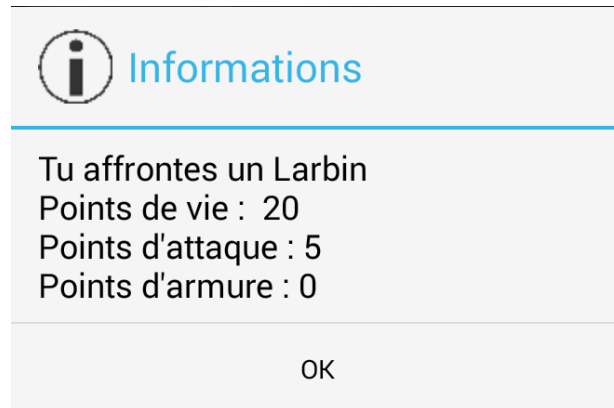
1 – Utiliser une potion : Restaure

2 – Attaquer : Attaquer le monstre.

3 – Informations du monstre : Affiche les informations sur le monstre.

4 – Aller à la salle suivante : Ouvre une nouvelle porte une fois le monstre vaincu.

Les informations sur le monstre s'affichent de la même manière que celles du héros



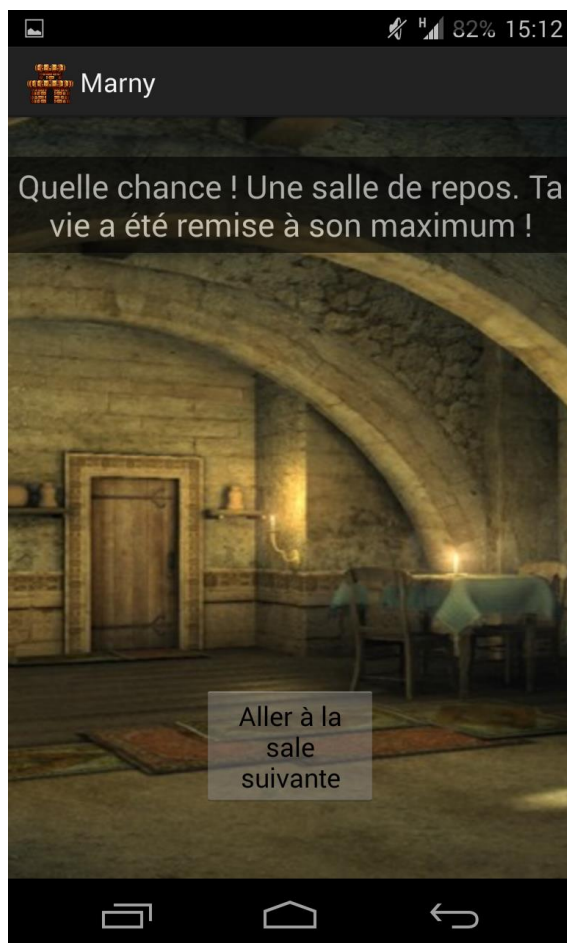
4 -2 GoldRoom

La GoldRoom est la suivante :

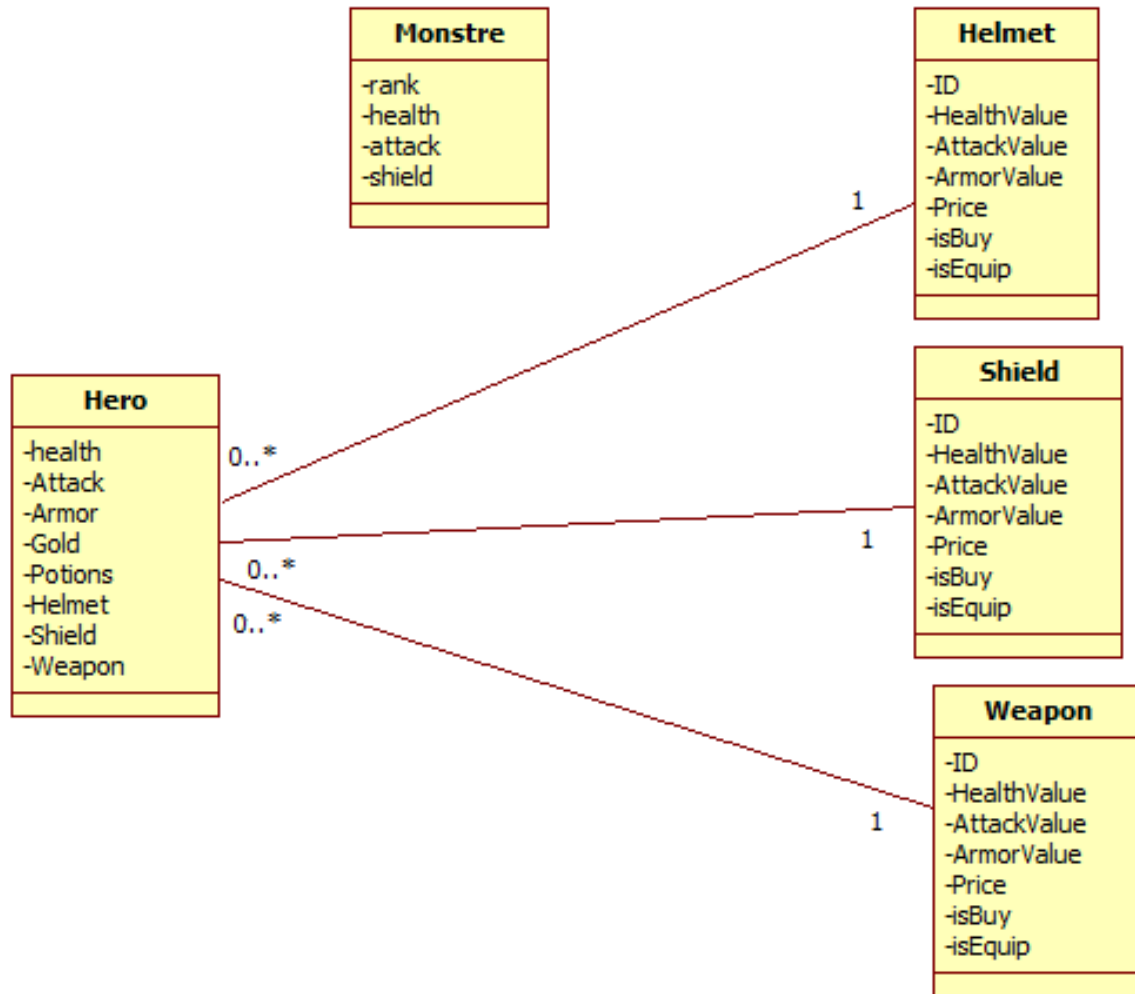


4 – 3 RestRoom

La RestRoom est comme ceci :






5 – Explication du jeu et statistiques







5-2 Explications





Monster

Name				
Health	20	45	80	190
Attack	5	10	50	80
Armor	0	10	40	80
Loot	1-10\$	5-30\$	10-50\$	100\$





Helmet

Name				
Health	10	15	30	45
Attack	0	0	0	0
Armor	0	5	15	20
Price	50\$	120\$	220\$	450\$

Shield

Name				
Health	0	0	0	0
Attack	0	5	15	20
Armor	10	15	30	45
Price	50\$	120\$	220\$	450\$

Blade

Name				
Health	0	0	0	0
Attack	10	30	45	60
Armor	0	0	0	0
Price	50\$	120\$	220\$	450\$



La potion de vie régénère 50 HP et coûte 50 Gold.

5-3 Statistiques

Pourcentage en combat : Jet de 10.

0-0	1-8	9-10
Fail	Succès	Critique X2

Loot des monstres

Name	Larbin	Soldier	Captain	General
Gold	1-5	5-15	10-20	100

Pourcentage d'apparition des rooms : jet de 20.

Monster Room	Gold Room	Rest Room
0-14	15-18	19-20
15/21	4/21	2/21

Pourcentage Monster_room : Nb room.

Nb room parcourues	< 10	10<Nb<17	17<Nb<23	Nb>=23
Monster	Larbin	Larbin - Soldier	Larbin - Soldier - Captain	Larbin - Soldier - Captain - General

Pourcentage Gold_room :

Chaque Gold_room rapport entre 10 et 150 gold.