

Rogue Again

Avant-propos/Intention :

Rogue Again est la suite du jeu *Rogue*, précurseur du *Rogue-like*. Nous nous sommes inspirés de la mythologie créée autour de ce jeu pour inventer une suite au jeu.

Fiche Signalétique :

Titre : *Rogue Again*.

Genre : *Rogue-like*, action, aventure.

Nombre de joueur : 1 ou 2.

Support : PC.

Thème : La suite du jeu *Rogue* de 1980.

Langue : UK,FR,GER,SP,ITA,

Catégorie d'âge : 3+

Pitch :

Dans *Rogue*, vous deviez entrer dans un donjon pour récupérer l'amulette de Yendor, et la ramener à votre dieu. En mettant l'amulette, celle-ci vous a plongé dans un profond sommeil, long de 35 ans.

Réveillé puis guidé par un coffre étrange doté de parole, vous devrez vous échapper de ce donjon alors que vous en êtes au cœur ! Ayant oublié pour quel dieu vous étiez venu : celui des archers, Mercure, celui des chevaliers, Lugh ou celui des mages, Ptah, vous devrez emprunter et mêler chacun de ces rôles pour vous sortir de ce château.

Mais les dieux opposants à ces trois classes (respectivement Mars, Manannan et Anhur), dirigés par Lopt (Loki pour les intimes), ont envahi le château ; ils ne peuvent pas entrer dans la salle sacrée où se trouve l'amulette, mais ils sont bien décidés à envoyer leurs armées pour vous empêcher de fuir avec. Heureusement, l'amulette de Yendor vous permet de ressusciter à chaque défaite et ainsi d'acquérir de l'expérience, de l'équipement et des pouvoirs magiques pour venir à bout de ces dieux mauvais.

Gameplay :

Le jeu se présente comme une série de salles générées aléatoirement, mêlant énigmes et combats. Il y a trois étages chacun accessible dès le début, mais deux des trois zones demanderont de l'expérience pour les parcourir.

A chaque fois qu'un étage est parcouru, il « monte de niveau », c'est-à-dire que ses pièces sont plus grandes et plus compliquées, les ennemis plus forts et les boss évoluent et changent jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le dieu qui contrôle l'étage à vaincre.

L'équipement trouvable aléatoirement dans les salles et après un boss est orienté vers le thème de l'étage en question : dans la zone des archers, vous aurez plus de chance de trouver des arcs et des chaussures ; au contraire dans la zone des chevaliers, l'armure et l'arme de corps à corps seront privilégiés.

En plus des sorts du mage, des sources de magie liées aux éléments sont associables à vos équipements ; par exemple, le joueur commence la partie avec une source d'eau et une de feu : il pourra les attribuer à une pièce d'équipement pour l'améliorer et affecter plus efficacement des ennemis sensibles à tel ou tel élément.

Le degré de difficulté de chaque aile est déterminé par le niveau du joueur et le nombre de fois que le joueur a vaincu le boss de fin de l'aile.

A chaque nouveau jeu, les trois ailes de classes du donjon sont déterminé aléatoirement par des degrés de difficulté (facile, moyen, difficile), incitant le joueur à commencer le jeu par une aile précise.

Les équipements lootés peuvent être mis sur le moment, ou stockés dans le coffre qui parle. Dans ce cas, l'équipement sera achetable auprès du coffre. Si le joueur meurt avec l'équipement qu'il a décidé de porter, il sera achetable auprès du coffre. S'il bat le boss, l'équipement qu'il porte lui sera « offert ».

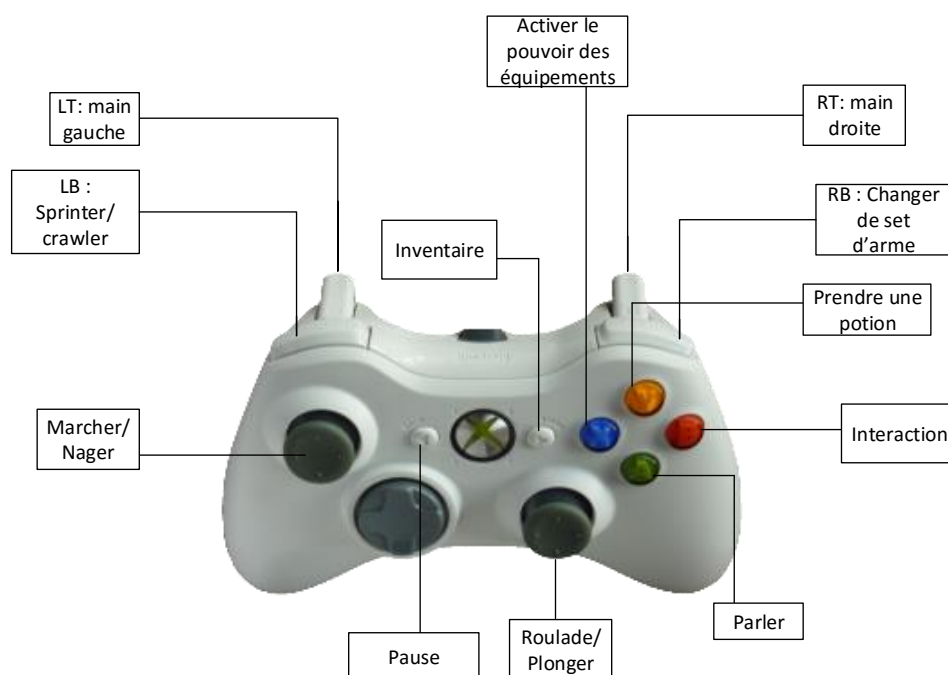
Il est possible de rencontrer des petits coffres dans d'autres salles du donjon, proposant des équipements aléatoires que l'on trouve dans le coffre principal, permettant de changer d'équipement dans une aile.

Particularités :

- Possibilité d'associer des éléments magiques à l'équipement, pour débloquent des capacités spéciales à travers un mode « rage » temporaire.
- A chaque nouveau jeu, les trois ailes du donjon ont un degré de difficulté (facile, moyen et difficile) déterminé aléatoirement conditionnant le joueur à commencer dans un ordre différent à chaque partie et à découvrir des niveaux d'aile qu'il n'avait pas exploré.

USP :

- Poursuivez l'aventure mythique commencée il y a 35ans.
- Montez en niveau et équipez-vous pour vaincre les dieux qui vous tiennent prisonnier.
- Combinez votre équipement et votre magie pour vaincre les ennemis.



OVERVIEW

