Et Si Dragonica étais pas Dragonica…

Dragonica a été un des jeux que j’ai le plus aimé dans les MMO 3D de style action.

Mais Depuis les ressente extension et grosse mise a jours le jeu a vu sa popularité totalement diminuer.

Après avoir vue un évent de dragon saga (Dragonica US) sa ma fait pensé à un tout nouveau mode de jeu. Évent parlais de Ragnarok online un des jeux action MMO en 2.5D que j’ai bien aimé.

Maintenant que j’ai fait une petit intro voilà les idées qui mes passé par la tête vue que évent de création de mode est enfin de retour.

Table des matières

* Part 1 La base page ……………………………………..Page 2 à 4
* Part 2 Personnage et stat …………………………….Page 4 à 6
* Part 2.5 Exp/difficulté/PP/changement de classe…. Page 6 à 7
* Part 3Class et compétences ………………………… Page 8 à ???
* Part 4 Système de Guilde ……………………………..Page ?? à ??
* Part 4.1 Système de Dj de guilde ………………….Page ?? à ??
* Part 4.2 Système de marché de guilde ………….Page?? à ??
* Part 4.3 Halle de guilde ………………………………..Page ?? à ??
* Part 4.4 Banque de guilde amélioré ……………..Page ?? à ??
* Part 5 Système de group ……………………………...Page ?? à ??
* Part 6 Monstre/rare et boss …………………………Page ?? à ??
* Part 7 Emporia ……………………………………………..Page ?? à ??
* Part 8 JCJ ………………………………………………………Page ?? à ??

La section 3 est en court de création

Les sections de 4-8 ne sont pas encore disponibles et seront disponible dès que possible

Dragonica Remake V 0.1.0.3 Phase béta

Part 1 la base

Pour ce qui on jamais jouer à Ragnarok c’est simple. Le mode de combat de Ragnarok était en semi action. Tu faisais un clic droit sur le monstre pour attaquer et selon ta vitesse attaque le combat avais aire semi action vue que les compétences étais synchronisé avec les coups de base. Et le jeu étais en pure Open world avec un personnage en Papier (une image papier qui a 8 face de mouvement pour le 2.5D)

Dragonica une personne vivant en 3d qui bouge sous 4 directions en zone de combat et en 8 directions en zone de ville. (Tous les détails nommés si dessous sont important pour mon idée. Se sont la base solide de mon début idée

Que signifie open world selon vous ; selon moi c’est un monde où tu bouges a ta guise où ton personnage peut aller par tout sans être bloqué par un mure invincible même si le décor est bien réel en arrière-plan.

Maintenant passons a idée principal. Histoire de Dragonica est bonne, elle est une base solide pour faire des modifications radicales et changé opinion des joueurs et les faire revenir sur le jeu.

Imaginez-vous dans un monde à la Ragnarok, ou ton personnage bouge tout le temps dans les 8 directions. Ou les DJ n’est pas un Dj.

Oui Une zone Dj est bien la car tu entre dans environnement ou se trouve le boss mais au lieu une simple ligne de script, vous êtes dans une large zone et les monstres bouge à leur guise et ton objectif n’est pas de tuer tous les monstre mais de tuer le boss comme à la Ragnarok. Bien sûr il faudrait pertinemment modifier la façon dont le boss attaque. Qu’il soit beaucoup plus agressif. Et que le groupe puisse aller juste à 8 dans les zones de DJ.

Ex : commençons par le début de Dragonica, le premier boss le loup blanc Vagabond et Vegas le loup noir

Dans un immense champ une horde de montre attaque si tu passes trop proche (agressivité des montre actuelle de Dragonica = 3/10) monstre de zone dans Dragonica remake devrais être à 5/10 déjà pour le début. Vu que le jeu doit comme même être bas au début et monté lentement.

Et quel que par dans le champ un immense loup avec des dégâts élevé veut te tuer. Pour la vie des monstres doit être visible ou directement écrite en numéral.

De nouvelle music doit être utilisé entre les zones.

Ex de début du jeu

Odélia (les villages sont déjà bien fait pas besoin de les refaire)

Odélia ………. Plaine de Windia est ou Plaine Windia ouest (en fonction de Vegas et Vagabond comme le Dragonica original mais ce qui chance c’est les zone Windia)

Plaine de Windia est zone 1 (nv recommandé 1+) /zone de boss (nv recommandé 3+)

Plaine de Windia Ouest (quête de tutorial doit être fini pour y accédé) la quête tutorial serais de battre le premier boss. Pour montrer le comment le nouveau jeu fonction. Nombre de zone 1 / (dans la zone 1 la prochaine zone serais accessible pour se rendre au monde des orc) /boss

Chaque Map aurais 1 a 3 zone en fonction de la ou on est rendu dans le jeu. Ou pour faire un changement moins radical dans les saisons ou environnement.

Chaque Map aurait une grande superficie pour que ce soit plus agréable à jouer. Toujours sur le principe de bougé sur 8 direction en continu (je parle bien du ton personnage pour qui puisse attaque en haut et non toujours à gauche ou droit comme c’est le cas en ce moment.) Oui il serait beaucoup plus difficile de combattre. Mais un nouveau charme se verra ressentir.

Les compétences des personnages devra être modifié pour chaque class. Et que chaque class soi unique. La plus par des sorts peuvent rester intact mais des modifications devront quand même être faites vue que les combats seront dans toutes les directions.

Le changement majeur du jeu sera basé sur les passifs et sort de soutien. Vue que en ce moment tous les class on des sorts de soutien et que quel que class devrais avoir le droit de les avoir.

La class de moine, la class tank (chevalier) et la class chaman.

Question : pour quoi seulement c’est class?

Réponse : Commençons par la class Moine.

Moine : Le moine est une classe qui a été créé dans Dragonica pour soigner les autre joueur et les aidé à base de sort/compétence de support (qui n’ai pas le cas en ce moment.)

Chevalier : cette class dans Dragonica aurais dû être une classe qui sert de Tank PV (bouclier a viande) pour prendre le plus de dégât des monstres pour que les autres joueur puisse se chargé de tuer les monstres. (Mais en ce moment cette class est une classe qui est basé sur la force brute et tout détruire dans son chemin) qui est tout le contraire de que qu’il aurait dû être à la base.

Chaman : le chaman est une classe qui est entre le moine et le mage. Il peut invoquer de puissante magie et en même temps jouer support pour aider les autres class dans les combats grâce sa communication avec environnement (la nature)

Au final les sort et compétence de toute les class doit être revu pour une meilleur adaptation avec son nouvelle environnement

Comme tous les jeux Dragonica (original version début de la beta a fin de la phase final de sa première sortie (Dj van Cliff et tour Drakos) les voir en tant que version original et non remake

Labyrinthe et zone de plateforme mais plus facile que les versions originales qui étaient un peu chiante xD

Plus de détail seulement si demandé pour c’est dj. Bien sûr faire une beta de Dragonica remake qui serait accessible à partir à partir un évent au menu du personnage passé a beta test. Mais vue que le jeu est déjà trop instable il serait plus sage de créé un tout nouveau server pour la beta xD

Part 2

Personnage et stat

Les stat de Dragonica remake ne sont pas basé comme le Dragonica original

Intelligence

Augmente les Point de mana

Augmente les dégâts magiques

Un peu la défense magique

À forte quantité, peut diminuer le temps de régénération de mana de 0.1% par tanche de 100 d’intelligences

Agilité

Augmente la rapidité de vitesse attaque de 0.025 par tanche de 50 agilité

Augmente un très peu la défense et défense magique

Augmente le taux de réussite de critique de 1% par tanche de 100 agi

Augment le taux de dégât critique de 2.5% par tranche de 100 agi

Augmente la vitesse de mouvement de 1 par tranche de 12 agi

Force

Augmente les dégâts physiques

Augmente le taux de dégâts critique de 3% par tanche de 100 forces

Augmente un peu la défense

Augmente un peu les points de vie

Vitalité

Augmente un peu la défense

Augmente les points de vie

Vitesse Régénération des Points de vie : Les point de vie doit être régénéré au 10 sec et ne peut pas descendre en bas de 5 sec (passif et bonus de set/armure comprit)

Vitesse Régénération des points de mana : Les point de mana doit être régénéré au 10 sec et ne peut pas descendre en bas de 5 sec (passif et bonus de set/armure comprit)

Vitesse d’attaque : Le taux de vitesse attaque basé sur les nombre de coup par sec. Il sera affiché en tant que ?.???/sec Si elle est à 1.000/sec le personnage lancera une attaque toutes les secondes

Nombre de point de CP (compétence) par nv = 20

Des points peuvent être gagnés dans des quêtes spéciales (parchemin de compétence +1)

Menu du personnage

Le menu du personnage doit montrer les stats suivante sous plusieurs menus si nécessaire.

Def. = défense du personnage

M.Def. = Défense magique

ATQ = dégât physique

M. ATQ = Dégât magique

TDCC/TCC = taux de coup critique (en %)

TDDC ou DCC (je compare jamais pourquoi il dise DCC mais bon) = Taux de dégât critique (en %) (Pour les dégâts critiques il doit commencer à 0 et non à 100% pour mieux voir la valeur de critique. Les dégâts critique équivaut a 2 foi le dégât + les % bonus

TDSC = Taux de soin critique (oui les sort de soins aussi peuvent faire des critique. (Ne peut pas dépasser 25% (compétence et bonus de set inclus)

Vitesse de mouvement : vitesse de mouvement par défauts : 150

Dero = dérobade/esquive fonctionne en %

Int = intelligence

Force = Force

Agi = Agilité

Vita = Vitalité

Résistance = résistance au effet (poison/brulure/etc. (en %)

Résistance élémentaire = Résistance au élément en %

Nom du joueur/Guilde/Classe/NV/Sexe

Taux de régénération de point de vie (régénère 10% du taux total en zone de combats)

Taux de régénération de point de mana (régénère 10% du taux total en zone de combats)

Part 2.5

Exp/PP/Difficulté du jeu/Changement de classe

Exp : le taux de gain expérience doit être vu à la baisse comme tout nouveau jeu.

Vue que les joueur commenceront au nv 1 et que qu’il sera en phase beta mètre le nv max a 40 pour laisser le temps instauré les nouveau sort/compétence et Map/zone de combats

Les changements de classe se fera a des nv diffèrent de Dragonica pour une raison très simple. La class du départ (apprenti magicien/voleur/guerrier/archer) se situent entre le nv 1-10. Comme sa moins de sort/compétence sont nécessaire. Juste absolu nécessité.

De nv 1-10 c’est la class sélectionné au menu de création du personnage

1er changement se fait au nv 10. Vaincre le boss de antre des loups (voir part 6 pour les data des monstre/boss)

2e changement de class se fera au nv 30 (boss a battre encore inconnu)

Le 3e reste au nv 60 et il est bien question de buté Shiva le dragon mort vivant (oui je lui redonne son nom origine qui donnais une raison de vivre au dragon. (Pour ce qui ne le sait pas, Shiva le dragon mort vivant, était un dragon bien vivant, qui, à l’aide des pouvoirs de paris ont demandé immortalité et par conséquent il devient un dragon immortel mort vivant)

Le 4e changement de classe (pour la classe ultime se fera au nv 90 mais n’est pas encore finalisé et sera mis en attente aussi longtemps qu’il faudra

Vue que le mode de combats sera diffèrent via c’est sort/compétence et son mode de mouvement en zone de combats il sera préférable d’avoir de la difficulté au début et après de revoir si elle est trop simple ou trop difficile selon la demande des joueur.

Les PP : Le problème cas connu Dragonica très vite est son manque de taux de gain argent selon le nv des monstres qui a causé un problème économique sévère.

Solution : Aller voir part 6 Data des monstres selon Exp/pp

Part 3

Classe et Compétence

Les nom des class reste les meme

Classe apprenti Magicien : le magicien utilise de la magie pour attaque c’est ennemi. Quel que petit sort de base sans que se soi (WOW) en animation.

Compétence du apprenti magicien : -attaque de base (une petit boule de feu comme il est déjà le cas)

Pour l’arbre de sort/compétence des class et des nv requis sera créé après avoir créé tous les sort/compétence d’une classe

Pour l’arbre de sort/compétence de la 1er classe il n’y en a pas les 4 sort seront accessible a partir du nv 1 et le nv requis entre les sort = 1. Ça nous permet de se concentré sur le sort/compétence de notre choix sans être pénalisé par les nv.

Cout total des Cp pour max tous les sorts (75\*2) + (50\*2-10)=240 (nombre de gain total du nv 1-10 (200 + **Concentration d’énergie** nv 1 (Cp =10)) = 210

(Du plus grand au plus petit/ très fort/fort/modéré/normal/bas/très bas

Classe apprenti magicien : stat nv 1

Intelligence : fort

Force : bas

Agi : normal

Vita : modéré

Vitesse attaque : 0.650

Touché : 101%

Vitesse de déplacement : 150

Esquive/dérobade : 1%

*Sort/compétence actif*

**Sort boule** de feu : lance une boule de feu de taille moyenne qui explose à impact qui inflige des dégâts raisonnable aux cibles touchées.

Zone impact : 1 / 1.5 / 2 mètre

Dégât : 80 % de attaque de base +5/ 85 % +10 / 90% +15 /95% +20 / 100%+25

Consommation de mana 10 / 15 / 20 / 25 / 30

Temps de recharge : 2.5 sec / 2.3 sec / 2 sec

Coup de CP : 15/nv (75)

Nv requis à vous de choisir

**Concentration d’énergie** : Lance une boule énergie pure (mana) de couleur bleu avec quel que effet de fluide lumineux.

Cette attaque touche la première cible dans son chemin

Dégât : 90% + 20 / 100% + 30 / 110% +40/ 120%+50/ 130%+60

Consommation de mana 5 / 9 / 13 / 17 / 22

Coup de CP : 10/nv (50)

Temps de recharge 2sec / 1.5sec / 1 sec

Temps invocation du sort 0.5

*Compétence Passif*

Les arbres de compétences seront revus et les compétences modifier pour le mode de jeu et les modifications de balancements des class pour le JCJ

**Lien magique** : augmente la puissance magique du héros de 10/20/30/40/50 nv max 5 coup en CP : 15 par nv (75)

**Lien spirituel** : augment le taux de régénération du Mana et de sa vitesse de régénération de 1%/2%/3%/4%/5% nv max 5 coup en CP : 10 par nv (50)

**Apprenti Magicien / Le Moine** : Vous avez décidé d’aller du côté de la magie de la lumière. Vous n’êtes plus un apprenti. Avec vos entrainements du côté de la création, vos pouvoirs sont devenus puissant. Et le pouvoir de guérison a fait son apparition.

Le moine original de Dragonica étais trop basé sur la force brute et avais trop de compétence inutile.

**Compétence du moine :**

*Sort/compétence actif*

**Petit soin** : le premier sort de guérison du moine. Un petit sort faible mais utile au début pour soigner les allier ou soi même en cas de problème dans les combats.

Animation du sort : une mini zone de lumière entoure le héros avec des effets de ligne spirituel se forment dans celui-ci qui se dirige vers allier se trouvant dans la zone de tire.

Dégâts de soin : 15%+10 des dégâts magiques du héros un gain de 2% +5 par nv.

Nv max du sort : 5

Temps de recharge : 5sec/ 4.5sec / 4sec / 3.5sec / 3sec

Coup de mana : 10/15/20/25/30

Coup de CP : 10/nv (50)

Porté : 2 mètre / 3 / 4 / 5. (5 = a la distance actuelle du soin instantané de Dragonica)

Vitesse invocation : instantané

**Concentration astral :** Génère le pouvoir intérieur de la magie de la lumière.

Description : Une aura luminescente se retrouve a tournoyer autour de son invocateur en forme de fluide de lumière.

Effet : augmente intelligences et attaque magique d’utilisateur 4/8/12/16/20 et son attaque magique de 2/4/6/8/10%

Coup de mana : 220/240/260/280/300

Vitesse invocation : instantané

Coup de Cp : 15/nv (75)

Nv max 5

**Rayon de lumière :** Génère un rayon devant invocateur qui touche tout sur sa ligne de lancer. En direction avant du héros.

Description : un rayon de lumière qui est entouré de fluide qui tournoi autour du rayon

Effet : touche toute les cibles sur une ligne droite de de 1metre par 6 mètre

Dégâts : 90%+30/95%+40/100%+50/105%+60/110%+70

Vitesse invocation 4sec/ 3.5/3/2.5/2

Coup de Cp : 20/nv (100)

Nv max 5

Coup de mana : 30/40/50/60/70

**Armure lumières :** donne à son utilisateur un gain de défense pour un temps limité

Effet : augmente armure physique et magique de 25/30/35/40/45

Temps de duration : 60/75/90/105/120 sec

Coup de Cp : 15 (75)

Vitesse invocation : 2.2sec/1.9sec/1.6sec/1.3sec/1.sec

**Vaste guérison :** Créé une zone de soin pour quel que seconde.

Animation : un emblème de lumières en forme d’ (???) se forme sous utilisateur

Effet : tout allier se trouvant dans la zone se font soigné. Plus le nv est élevé plus le nombre de soin consécutif est élevé (nombre de soin 1/2/3/4/5)

Vitesse de soin : 1.500/sec

Dégâts de soin : 10%+10 / 12%+15/ 14%+20 / 16%+25 / 18%+30

Coup en Cp : 20/nv (100)

Coup de mana : 50/75/100/125/150

Vitesse invocation 1sec (tout nv)

*Sort/compétence support*

**Bénédiction attaque mineur :** augmente les dégâts des joueurs autour du héros

Effet : augment la puissance attaque magique et physique de 15/30/45/60/75

Duration d’effet : 20/30/40/50/60 sec

Coup de mana : 35/40/45/50/55

Coup en Cp : 15/nv (75)

Vitesse invocation : 2/1.5/1/0.5/instantané

Nv max 5

Temps de recharge : égal au temps de duration de l’effet

**Bénédiction de défense mineure :** augmente la défense des joueurs autour du héros

Effet : augmente la défense physique et magique des joueurs autour du héros 20/40/60/80/100

Duration d’effet : 10/15/20/25/30 sec

Coup de mana : 15/20/25/30/35

Coup en Cp : 15/nv (75)

Nv max 5

Temps de recharge : égal au temps de duration de l’effet

*Compétence Passif*

**Soin critique :** Permet à utilisateur de pouvoir faire des critiques sur les soins.

Nv max : 5

Coup en cp : 10/nv (50)

Effet : gain de taux de de réussite de soins critique de 1% / 2% / 3% / 4% / 5% sur les sort de soins uniquement

**Boule lumière :** Modifie la consistance et apparence de l’attaque de base en boule de lumières causant des dégâts supérieurs a une attaque de base normale.

Effet : modifie appétence et augment les dégâts d’attaque de base et augmente et augment la rapidité de tire de base de 1/2/3/4/5%

Dégâts : + 2%+5/4%+10/6%+15/8%+20/10%+25 de dégât magique supplémentaire de attaque de base uniquement

Coup de Cp : 15/nv (75)

Nv max 5

**Amplification magique :** en tant que mage ayant atteint un niveau de magie plus élevé tu restant le fruit de ton entrainement

Effet : gain de mana et de taux de régénération de mana de (mana 50/100/150/200/250) taux de régénération de mana de 10/20/30/40/50

Coup de Cp : 10/nv (50)

Nv max 5

**Tout simplement gain de stat permanant (intelligences)** +2/4/6/8/10

Coup de CP : 5/nv (25)

Nv max 5

Apprenti magicien / moine / Prêtre

Le prête est une forme très évoluer du moine il a parfaitement maitrisé les sort de soudain et est près a montré tout ce qui a apprit

(En court de création (priorité les class du 2e grade)

Apprenti Magicien / Mage / Mage de combat / Archi Mage / Arcaniste :

Class secret : Apprenti magicien / Mage sombre / Nécromancien / Maitre de la nécromancie / (top secret mais une 5e classe est bien la) : (peut seulement être débloqué si un personnage du conte a déjà attient le nv 60+ personnage. leur 5e classe sera totalement épic en tant que look du personnage et non humanoïde (elles ne seront pas plus forte que les class de base juste un tout nouveau style de combat et de look comparé au class de base.

(Sort et compétences actif et passif sont en coup de création et sera divulgué seulement en temps et lieu

Part 4 Système de Guilde

Qu’est qu’une guilde? Une alliance de personne qui entraide pour atteindre un but précis.

Pour quoi modifier le système de guilde existant? Car il était incomplet.

Parlons du nouveau système de guilde et pour quoi c’Est modification.

***La façon dont expérience de guilde est gagné*** : faire des quête de guilde était une bonne idée mais les quête donné était trop chiante pour le peut expérience gagner.

Nouveau système de gain exp : avoir des objectifs plus simples. Comme juste des missions, butées temps de monstre dans une zone (bien sûr pas un monstre dans une zone on le monstre est en pack de 1 ou 2 et il faut en tuer 80 mais bien tuer des monstres et ne pas passer 20 ans sur la mission car il y a trop peu de monstre de ce type a buté. Ou juste abattre un monstre rare.

***Gestion de guilde :*** à gestion de guilde de Dragonica est totalement nul. A regardé le système existant de guilde = 5% de gestion et 95% de sa sert a quoi une guilde au fait xD.

Ce que je propose à la base c’est ça,

1. pouvoir créé no propre grade avec un max de 10 pour pas trop compliqué les choses
2. pouvoir choisir quel grade fait quoi : peut inviter des gens, viré un joueur, modifier le coffre de guilde, retiré de argent du coffre de guilde, modifier annonce, inscrire la guilde au PVP de guilde (emporia). C’est chose la
3. avoir un nombre plus élevé de lettre a marqué dans annonce de guilde car 200 est énormément trop court déjà 400 lettres seraient mieux.
4. avoir plus de compétence de guilde ou déjà pouvoir augmenté les compétences existent plus haut que 1
5. un marché de guilde, oui, oui, un système de marché de guilde ou les objets non utilisé par les joueur de la guilde serais placé et visible pour tous les joueur dans une section de marché de guilde. Ce marché serais aussi en nv, plus le nv est élevé pour un nombre objet peut être vendu.
6. Une halle de guilde qui serait avec des nv. Pour augmenter le nv du hall de l’argent serait nécessaire. (l’argent doit être dans le coffre de guilde) et non dans les poches du maitre de guilde. (un GM plus besoin de farmé comme un malade pour payer les bonus et autre et comme sa l’argent de guilde servirait enfin à quelque chose xD.

Part 4.1 Système de Dj de guilde

Oui pourquoi pas. Comme son nom indique un système de Dj de guilde. C’est Dj serais exclusif au joueur de guilde et pourrais être lancé par tous les joueurs d’une guilde. Et juste de la même guilde.

***But des Dj de guilde :*** Gagné de plus expérience de guilde que les quêtes de base. Gagné de l’argent exclusif à la guilde pour des achats (augmenté le nv du hall de guilde ou le nv de marchant de la guilde, etc.) Des sets (équipement) gagnable dans les dj de guilde donnent des bonus diffèrent des sets régulier serais gagnable.

Pour entrer dans une DJ de guilde :

1. Parlé à Donny PNJ de guilde
2. Option de Donny : 1. Création de guilde 2. Gestion de guilde 3. Le Hall 4. Banque 5. Marché guilde 6. Dj de guilde 7. discuté
3. Option de Donny /DJ de guilde / 1- Difficultés du dj Nv du joueur (20-40) (41-61)62+) (1- facile (nombre de joueur recommandé 2+/ normal 3+/ difficile 4+/ héroïque 5+/ Immorale 7-8/ Épic 8 (une modification élevé entre chaque difficultés, et un succès serais donné au group d’une guilde finissant un nv Héroïque, Immoral et Épic. (plus le nv de difficultés serais haute plus l’expérience de guilde/gain de $$/ Change avoir un bonne objet/ Gain expérience du joueur.

Une multitude de DJ serais accessibles tout guilde commencerais au dj du début et débloquerais un DJ suivant. Le dj ne change pas avec le nv du joueur mais tout simplement le nv des monstres serait basé sur la moyenne du groupe.

**Part 4.2 Système de marché de guilde**

Comme indiqué en dans la section 4.1, tout système relier à la guilde doit passer par le PNJ Donny

Option de donné/Marché de guilde/entré dans le marché de guilde.

Le marché de guilde serais une zone ou un PNJ aurais une liste de toutes les guildes ayant ouvert un Marché. Ce marché donnerais quand même argent au joueur inscrivant objet mais aurais pour avantage de donné les Taxe (5% de perte sur la valeur de vente) à la guilde et non perdu dans le jeu. Une guilde vendent beaucoup objet aurais une bonne valeur en terme argent dans le coffre de guilde sans pénalisé le vendeur (joueur) et pourrais un si se servir de l’argent récolté pour augmenter la guilde dans la section de leur choix.

Le marché de guilde aurait un nv. de l’exp serait gagner pour chaque objet vendu et aurais une plus grosse étendu espace d’objet à la suite d’un nv sup, (nv max 10) pour un total de 30 objet.

Nv1 – 6 Nv 4 – 12 Nv 7 – 21 Nv 30

Nv2 – 8 Nv 5 – 15 Nv 8 – 24

Nv3 – 10 Nv 6 – 18 Nv 9 – 27