

Ascend Me – Concept Document

BERARD Quentin

Table des matières

Pitch initial	2
Analyse du genre.....	2
Analyse du design.....	3
Plateau	3
Combat.....	4
Unités	6
Economie	7
Trame narrative.....	7
Identification des modifications possibles	8
Plateau	8
Combat.....	9
Unités - Caractéristiques.....	9
Unités – Equipement.....	11
Economie	12
Trame narrative.....	13

Pitch initial

Ascend Me est un concept de tactical-RPG au tour par tour visant à proposer une expérience agréable pour un public néophyte en matière de stratégie, tout en laissant le scénario prendre une place importante.

Analyse du genre

Note importante : Pour simplifier l'écriture de ce dossier, le terme « tactical-RPG » sera utilisé dans les analyses pour évoquer les jeux du genre au tour par tour. Les T-RPGs en temps réel sont donc écartés.

Le tactical-RPG, comme son nom l'indique, est un mélange de jeu de stratégie et de jeu de rôle, proposant aux opposants de combattre l'un après l'autre. Il emprunte ainsi les éléments-clés des deux genres pour proposer une nouvelle expérience, mettant en avant la tactique plutôt que la grande stratégie, et en fournissant au joueur un nombre restreint d'unités à contrôler, ceux-ci étant soumis à diverses caractéristiques tirées du RPG.

Le genre partage de nombreux points communs avec le jeu d'échecs : deux équipes adverses s'affrontent sur un plateau composé de cases. Chaque joueur a à sa disposition un nombre limité d'unités à sa disposition, qu'il doit placer selon ses choix stratégiques, afin de finir son tour et laisser la main à son adversaire.

Comme aux échecs, les différents « pions » ont des caractéristiques particulière. Dans le cas des échecs, chaque pion est immuable, à l'exception du simple pion qui peut évoluer. Dans le cas du tactical-RPG, les unités appartiennent à une classe tirée des origines du jeu de rôle et disposant de caractéristiques associées. A titre d'exemple, un guerrier aura majoritairement tendance à avoir une force élevée alors que sa magie sera faible. Si il ne suffit pas d'un coup pour éliminer une unité, comme aux échecs, celles-ci réagissent différemment entre elles. Le déroulement des combats dépend des statistiques, mais aussi de l'équipement de l'unité.

Toujours en puisant dans les ressources du RPG, une unité a le profil-type d'un personnage classique du genre. Il dispose d'un niveau, augmenté en accumulant de l'expérience en gagnant des combats et influant sur ses statistiques, déjà modifiées par l'équipement porté. Communément, la présence d'équipement implique celle d'un marchand ou équivalent, qui est disponible en dehors des combats, tout comme d'un inventaire et d'une monnaie.

Jeu de rôle oblige, le lien entre les différents affrontements se fait par l'intermédiaire d'un scénario. Celui-ci, pour la majorité du temps, se place dans un contexte de medieval fantasy et fait s'affronter plusieurs royaumes.

Le genre est représenté par des séries comme *Fire Emblem*, *Advance Wars* ou *Final Fantasy Tactics*. Cependant, il est peu représenté sur le marché, et un flou s'est installé autour du genre résultant en une difficulté accrue à définir un jeu comme tactical-RPG, du fait de ses similitudes avec des jeux de stratégie plus classiques, mais également à du RPG au tour par tour traditionnel.

Analyse du design

Comme évoqué dans l'analyse du genre, le tactical-RPG repose sur différents éléments tirés du jeu de stratégie et du jeu de rôle. Pour cette analyse, les derniers opus de la série *Fire Emblem* (*Awakening* – *Fates* – *Three Houses*) seront les principales sources, pouvant être accompagnées par divers autres jeux si des différences d'intention notables sont présentes.

Plateau

Le plateau, ou la carte, est l'un des éléments essentiels d'un T-RPG. Directement inspiré par celui du jeu d'échecs, il est composé d'une grille formant des cases carrées. Les unités peuvent se déplacer vers les cases adjacentes, excluant les diagonales, en utilisant un point de déplacement. La taille est variable, pouvant être relativement restreinte comme très large. Ce paramètre est généralement défini par rapport au nombre d'unités que le joueur doit contrôler ainsi que celui des unités adverses. Également, celui-ci peut accueillir différents éléments à introduire dans la stratégie, notamment pour bloquer des cases et restreindre les déplacements, inciter le joueur à ne pas rester sur place ou bénéficier d'une

plus grande sécurité. Les éléments naturels (relief, arbres, eau...), les bâtiments (maisons, forts...) et d'autres éléments (piques, armes fixes, zones de magie...) vont dans ce sens.

Les avantages de cette disposition est qu'il est extrêmement simple de se repérer sur la carte en suivant les cases carrées d'une grille. Celle-ci limitant le choix des directions à 4 options, il n'y a pas besoin de calculer d'éventuels déplacements plus complexes résultants en une plus longue analyse de tous les détails, en apportant également une plus grosse probabilité d'erreurs de calculs de la part du joueur. En comparaison à un plateau libre où les déplacements doivent être précis, ce système est également très intuitif, et permet une grande accessibilité en limitant la précision requise et l'éventail de possibilités stratégiques.

Les éléments environnementaux sont un moyen efficace de prendre en compte des effets positifs et négatifs directement en regardant le plateau, permettant de les prendre en compte très rapidement en calculant les autres actions. Le joueur peut être forcé à bouger par des effets indésirables mis en évidence, pouvant le mettre en danger si il en décide autrement. Ainsi, si la carte reste globalement la même, elles apportent une sensation de vie emportant le joueur dans son mouvement.

Combat

Pendant son tour, le joueur doit utiliser toutes les actions à sa disposition pour passer au suivant. Le tour est fini lorsque toutes les unités sont utilisées ou que le joueur y met fin, ce qui permet d'enchaîner sur le tour adverse qui fera la même chose. Pendant son tour, le joueur a accès aux informations de toutes les unités, adversaires compris, pour pouvoir anticiper et prévoir jusqu'à plusieurs tours d'actions à l'avance.

Pour chaque unité, le joueur passe par plusieurs phases : le déplacement, le choix, la prévision et l'exécution. Le déplacement fait appel aux points de mouvements disponibles pour l'unité, et permet de se positionner sur le plateau. Ensuite, il sélectionne l'action qu'il souhaite exécuter parmi celles disponibles, permettant d'utiliser son arme ou des objets, ou de faire des manipulations d'inventaire et d'unités. Avant d'être exécutée, l'action doit disposer d'une cible valide, qui sera utilisée pour afficher les pronostics de l'issue. Ces prévisions comprennent les informations essentielles, avec notamment l'impact sur les points de vie et les chances de toucher la cible.

La phase de combat se divise en deux parties : l'unité ayant initié le combat attaque l'unité adverse, et si celle-ci n'a pas été éliminée et est en mesure d'attaquer, elle attaquera également.

Les actions du joueurs sont découpées au maximum pour lui permettre une marge de sécurité importante en cas d'erreur, tout en évitant de rendre les manipulations beaucoup trop lentes. Ainsi, tant que l'action n'a pas été exécutée, il est possible de revenir en arrière et d'explorer d'autres possibilités afin de gérer chaque situation de la manière la plus réfléchie possible. Les prévisions des affrontements sont affichées en dernier pour prendre conscience de la pertinence de la stratégie adoptée : si un danger est signalé pour une action réalisée par le joueur, celui-ci aura plus tendance à remettre son choix en question et tenter d'autres options. Le fait de pouvoir revenir sur ses pas permet ainsi de ne pas punir le joueur pour avoir essayé une action, mais plutôt de l'orienter pour les éviter ou les minimiser.

La division de la phase de combat permet de son côté d'avoir une réaction directe à l'action choisie, en plus de raccourcir le temps des batailles de manière significative. Dans le cas de deux unités isolées, celles-ci vont pouvoir s'affronter deux fois chacune par tour de jeu (tour joueur et tour adverse), ce qui permet théoriquement de perdre deux fois plus de points de vie par tour, ce qui accélère les batailles. De même, en plus de devoir prévoir la riposte de l'adversaire, le joueur doit également se projeter plus loin et spéculer sur le tour adverse pour positionner ses unités sans les mettre en danger. Ainsi, la dimension stratégique est plus importante et donne au joueur un retour rapide sur ses choix.

Chaque attaque a un pourcentage de réussite et de chance de faire un coup critique. Ces informations étant mises en évidence lors de la prévision d'action, le joueur aura tendance à remettre la faute sur sa décision lors d'un échec avec un pourcentage de chance de toucher sa cible inférieur à 80%. Néanmoins, avec un pourcentage supérieur à 90%, il ressentira de l'injustice. Du côté des coups critiques, si le pourcentage est faible, il aura tendance à éprouver une certaine satisfaction. Si le pourcentage est élevé (entre 20 et 50%), il s'attendra à faire un coup critique à chaque coup, ce qui peut le frustrer si ce n'est pas le cas.

Unités

Une unité peut être identifiée par différentes caractéristiques : son niveau, sa classe, ses statistiques et son équipement. Le niveau est incrémenté lorsque l'unité a accumulé l'expérience requise, ce qui lui donne également des points dans certaines statistiques en fonction de sa classe. Les classes définissent les capacités d'une unité : les armes qu'elle peut utiliser, les statistiques qui seront améliorées en montant de niveau. Ces statistiques sont réparties sur plusieurs axes, permettant d'affiner l'utilisation d'une unité : force, défense, technique, vitesse... Même si elles ont différents usages, elles permettent de manière plus ou moins détournée d'influer sur les dégâts infligés et reçus. De même que l'équipement, qui consiste généralement en un choix d'armes et qui requiert la présence d'un inventaire.

Les classes peuvent avoir des effets uniques supplémentaires, permettant un plus large éventail de possibilités. Par exemple, une unité montée (cheval) va pouvoir se déplacer plus loin à chaque tour, là où une unité volante (pégase) va pouvoir ignorer d'éventuels obstacles sur le plateau mais en étant très sensible aux attaques d'archers.

L'utilisation des caractéristiques provenant du RPG ne sont pas anodines pour les unités. Par instinct, le joueur saura qu'un niveau élevé fera qu'un personnage sera plus puissant. Les statistiques ont également des noms suffisamment évocateurs pour permettre de comprendre leur utilité sans avoir à chercher. De la même manière, les premières classes disponibles en jeu sont des classiques : chevalier, guerrier, archer, mage... Cela permet à un nouveau joueur d'avoir des références très fortes à sa disposition pour lui permettre de comprendre le jeu de manière très intuitive. Ainsi, le temps qu'un joueur novice progresse dans le jeu, il aura eu le temps d'accumuler de la connaissance sur le jeu, qui lui permettra de comprendre et d'aborder beaucoup plus facilement les nouvelles classes et évolutions disponibles (gremory, berserker, chevalier wyverne...).

L'utilisation du système d'expérience et de classe permet également de procurer un sentiment de progression constant. Les évolutions de classe ne pouvant se faire qu'à partir de certains niveaux, elles indiquent un changement marquant de l'unité concernée qui va alors bénéficier de plus de puissance ou de nouvelles capacités. Ce système est efficace pour indiquer au joueur qu'il avance dans le jeu et qu'il va avoir besoin de ces améliorations pour progresser plus facilement par la suite ou pour affronter des situations plus difficiles.

Également, le fait d'avoir accès à un nombre important d'unités différentes permet de s'adapter au mieux à chaque situation. Le joueur peut ainsi anticiper un combat avant qu'il démarre et s'équiper en conséquence, ce qui lui donne le sentiment de tout pouvoir contrôler en sa faveur.

Economie

Si elle n'a pas une place extrêmement importante dans le T-RPG, l'économie reste malgré tout un aspect indissociable du RPG. Les marchands sont toujours présents d'une manière ou d'une autre pour permettre l'acquisition d'équipements supplémentaires en échange d'une monnaie pouvant être récupérée en remportant des batailles ou en accomplissant des quêtes. Les achats sont ainsi récupérés dans un inventaire, qui provient également du jeu de rôle, et qui n'est accessible en combat que via le personnage principal.

L'apport de cette dimension dans un tactical-RPG permet, en plus de la progression liée aux unités et à l'histoire, d'avoir un sentiment de richesse avec l'accumulation de monnaie et d'équipements. De plus, le joueur aura toujours des moyens de gagner des récompenses, que ce soit pendant l'histoire ou en complétant des quêtes supplémentaires, ce qui le fera se sentir en sécurité matérielle, et ainsi avoir un aspect qu'il n'aura pas besoin de surveiller avec une grande attention pour se concentrer sur le reste.

Trame narrative

La trame narrative est importante puisqu'elle permet de lier les différents affrontements autour d'un contexte précis, généralement opposant le groupe du joueur comme celui du bien à un ou plusieurs autres qui représentent le mal. La série des *Fire Emblem* a également mis en place un système de soutien entre les différentes unités, permettant de changer la direction de l'histoire en fonction de ses choix et de se lier aux personnages plus facilement.

Le contexte medieval fantasy est très souvent utilisé pour pouvoir réutiliser les équipements et contextes classiques du RPG en puisant dans une culture très identifiée et connue par un large public. Le scénario identifie clairement les deux camps pour que le joueur n'ait pas de remords à les éliminer : monstres, démons ou zombies sont légions dans les T-RPG afin de supprimer d'éventuels doutes sur les intentions des ennemis. Il

permet également de définir un fil rouge en reliant les différentes cartes, qui peut être ponctué de différentes quêtes peu ou pas scénarisées ayant pour seul but de récupérer des récompenses, sans pour autant perdre le lien avec la trame principale comme avec l'élimination de bandits. Le tout amène une sensation de cohérence à l'univers, qui incite un peu plus le joueur à avancer et explorer qu'avec une série de quêtes détachées l'une de l'autre. De plus le système de soutien, en plus de présenter un aspect plus naturel et touchant des personnages, permet également d'attirer un public sensible à ce genre de fonctionnalités. Ce qui s'est d'ailleurs produit pour *Fire Emblem*, qui a connu son premier succès en Europe avec l'opus *Awakening* et ses personnages aujourd'hui très populaires. En jouant ainsi avec un aspect détaché du genre initial, il est possible de contenter les aficionados comme les néophytes.

Identification des modifications possibles

Comme souligné à plusieurs reprises précédemment, le tactical-RPG a des caractéristiques héritées des genres desquels il découle et qui persistent encore aujourd'hui. Certaines donnent cependant l'impression d'être présentes « par défaut ». Après cette analyse, je proposerai des alternatives qui constitueront le cœur du concept de *Ascend Me*.

Plateau

A première vue, le plateau semble être une cible de choix pour tenter des innovations dans le genre. Cependant, comme analysé précédemment, ses objectifs sont incontestables.

Changer la forme des cases permet une certaine flexibilité, mais demande des objectifs de jeu différents. Par exemple, les cases hexagonales ont été utilisées par *Nobunaga's Ambition*, mais a été reclassé comme jeu de grande stratégie. En effet, une unité peut alors être cernée par 6 unités au corps à corps, avec une possibilité de trois attaquants frontaux en même temps, sans compter d'éventuels attaques à distance. Ce système créerait des situations beaucoup plus complexes, obligeant le joueur à surveiller un nombre important de variables avant d'agir.

Supprimer la grille, et donc des cases, a déjà été expérimenté également par un nombre important de RPG. Par exemple, la série Divinity – Original Sin utilise tous les points nommé précédemment dans l'analyse, à l'exception de cases pour les déplacements et des

tours de jeu, faisant jouer les unités alliées et adverses dans un ordre chronologique. A la place du plateau, il utilise une mécanique de déplacements libres consommant des points d'action. Le déplacement se fait en ciblant un endroit à portée et fonctionne avec une distance en mètres. Ce système pose quelques problèmes de précision, causant bon nombre de situations frustrantes. De son côté, *Valkyria Chronicles*, classé comme T-RPG, fait également l'impasse sur les cases pour adopter un déplacement libre. Le jeu alternant entre phases à la troisième personne et phases de planification, le contrôle est plus précis, chaque unité consommant de l'énergie à chaque pas et action effectuée, mais le style de jeu est radicalement différent.

Une manière différente de modifier le plateau serait d'exploiter sa verticalité. En effet, plutôt que d'avoir uniquement un plan au sol, il serait possible d'exploiter plusieurs niveaux, ceux-ci pouvant ne pas interagir entre eux selon la différence de hauteur. Techniquement, cela consisterait en la séparation des unités disponibles en plusieurs groupes, qui est déjà utilisé comme élément de tactique, donc cela ne rajouterait pas ou très peu de complexité aux affrontements. Il peut également être possible de passer d'un niveau à l'autre directement sur la carte (échelle, escaliers...), pouvant alors rassurer le joueur quant à un éventuel changement de stratégie.

Combat

Le tactical-RPG demandant à avoir une certaine marge de sécurité, essentielle pour avoir une expérience plaisante, j'admets ne pas trouver de solution efficace et pertinente pour le moment visant à améliorer le système d'affrontements.

Unités - Caractéristiques

Tirant tous ses traits du RPG, le système des unités est celui qui peut subir le plus de modifications intéressantes.

Le niveau est un incontournable dans tous types de jeux. Il permet en théorie de donner un sentiment de progression et de puissance évolutive, mais comporte une faille que je considère majeure dans cette expérience. Le niveau maximal n'étant jamais indiqué, il est difficile de se situer par rapport au niveau atteignable. Dans le cas de *Fire Emblem Fates* par exemple, l'une des premières unités alliées recrutée a un niveau qui semble très

élevé (25) alors que tous les autres personnages dépassent à peine de niveau 5 à ce stade. Ce chiffre est d'autant plus insignifiant que les capacités de l'unité sont semblables à celle des autres ayant 20 niveaux de moins. Ce cas de figure n'est cependant pas isolé, ce qui remet en question l'intérêt du système de niveau et d'expérience actuel. De fait, ce niveau indicatif par rapport à une inconnue et peu représentatif pourrait être remplacé.

Différentes options sont ainsi imaginables. Il serait possible de :

- Remplacer le système de niveau par une monnaie, permettant alors d'utiliser les points d'expérience pour acheter différents effets liés à chaque classe à la manière d'un arbre de compétences, déterminant alors un niveau maximal défini par la dernière branche.
- Attribuer l'expérience en fin de combat pour augmenter un pourcentage d'expérience, celui-ci démarrant à 0 en début de jeu et pouvant atteindre 100% une fois au maximum, avec des bonus à certains paliers (tous les 10% par exemple).

Tout en conservant un sentiment de progression, ces systèmes seraient plus cohérents quant à la représentation de l'expérience accumulée et à sa signification, sans pour autant dénaturer l'aspect naturel du niveau.

Les statistiques, de la même manière, augmentent au fur et à mesure de la progression, comme dans n'importe quel RPG. L'augmentation des statistiques résulte en de plus gros chiffres du côté des dégâts et des points de vie. Seulement, avec la progression en jeu, le camp adverse dispose également de plus gros chiffres, ce qui revient, à quelques subtilités près pouvant être abordées d'une autre manière, à des situations similaires entre le début et la fin du jeu. Ainsi, se passer de statistiques pourrait offrir d'autres opportunités de concepts se passant des mécaniques traditionnelles du RPG. Si les points de déplacement peuvent difficilement être retirés dans le cas d'une grille pour plateau, le reste des statistiques peut purement et simplement être retiré, mais demande à être couplé à une refonte des classes et de l'équipement.

Les classes sont modérément nombreuses et permettent de varier de manière plus ou moins subtile les compétences d'une unité. Celles-ci permettent une certaine flexibilité dans les options de combat, où des unités spécifiques vont être préférées pour l'une de leurs caractéristiques. Cependant, et j'y viendrai dans le point suivant, le nombre d'unités utilisables en combat est extrêmement infime par rapport aux nombres d'unités disponibles. De fait, plutôt que d'avoir un nombre important de classes à disposition, il

pourrait être intéressant de n'en avoir qu'un nombre restreint disposant d'un panel de compétences plus large, permettant alors de les faire évoluer avec les systèmes précédemment évoqués pour l'expérience et les statistiques. Ainsi, à la place d'avoir des statistiques propres, chacune des classes est vraiment différente l'une des autres et permet des actions différentes. Ce concept ferait perdre un peu de profondeur mais proposerait alors une expérience intéressante en s'annexant des mécaniques inhérentes au RPG.

Enfin, comme évoqué ci-dessus, le nombre d'unités disponibles est trop important. A titre d'exemple, *Fire Emblem Awakening* compte 43 personnages jouables avant la fin, tandis que *Fire Emblem Fates* en compte 41, chiffre atteignable avant la moitié du jeu. Avec une limite comprise entre 10 et 14 unités selon le combat, plus de la moitié des personnages est inutilisable, ce qui fait qu'une préférence se crée et l'impression de choix important à disposition permettant de s'adapter à chaque combat est tuée dans l'œuf. Pour cela, il semble être une bonne option de limiter le nombre de personnages de manière significative, afin de n'avoir qu'une petite escouade. Entre 2 et 4 unités pour démarrer le jeu, pour atteindre la fin avec 8 unités semble être suffisant. Si il y a une perte en quantité, qui ne cause pas vraiment de dommages en termes de gameplay, elle est compensée par un sentiment d'avoir obtenu un réel ajout en cours de partie lors du recrutement d'une nouvelle unité, qui de fait est peu courante.

Unités – Equipement

L'équipement est une partie assez peu exploitée en l'état sur les tactical-RPGs, et se résume généralement à sélectionner une arme. Pour pouvoir l'enrichir un peu et le coupler au retrait des statistiques, un système d'armures pourrait être mis en place. Celui-ci devrait briser les éternels clichés des classes de jeux de rôle, à savoir qu'un guerrier équipera toujours une armure lourde tandis qu'un mage revêtira une simple épaisseur de tissu.

Ce système contrerait la diminution de flexibilité provoquée par le retrait des classes classiques en proposant d'équiper diverses pièces et ensembles d'armures ayant des propriétés différentes. Il serait alors possible de jouer sur les déplacements et la liberté d'action de chaque unité plutôt que sur ses statistiques. Ainsi, une armure lourde intégrale équipée sur une unité lui permettrait d'encaisser beaucoup de dégâts mais souffrirait de déplacements plus restreints dus au poids. Au contraire, une unité équipée d'une tunique en tissu aurait un déplacement important mais serait très sensible à tous types de dégâts.

Chaque pièce d'armure étant indépendante, il serait possible de créer une combinaison différente adaptée aux goûts de chacun et en fonction des besoins en combat. Des ensembles complets permettraient également de fournir des bonus uniques. Pour plus de flexibilité qu'une combinaison entre tissu-cuir-plaques, d'autres matériaux seraient ajoutés pour un large panel de possibilités et avoir une utilité pour chaque classe unique.

Les armes, de leur côté, proposent un système de trinité. Celle-ci fonctionne en mettant en relation l'arme de l'attaquant et du défenseur pendant un combat, et inflige sur les dégâts et la précision des deux unités : la lance est supérieure à l'épée ; l'épée est supérieure à la hache ; la hache est supérieure à la lance. Le problème majeur de cette trinité est que de nombreuses armes sont exclues de cette composition, et ne sont ainsi mises en valeur que via les classes : arc, dagues et magie n'ont de bons effets que sur un ou deux types d'unités.

En gardant le principe d'utiliser l'arme de l'adversaire comme d'un paramètre déterminant pour l'attaque, il pourrait être intéressant de le coupler à la caractéristique de l'armure. De même, il serait possible d'offrir des possibilités aux unités en fonction de celle qui initie une attaque et celle qui est en défense. Par exemple, une unité équipée d'une dague légère serait plus rapide qu'une unité avec un marteau de guerre lourd et donc frapperait sans pouvoir être bloquée. En attaquant une unité en armure lourde à la dague, les dégâts seraient limités, alors que la frapper au marteau de guerre lui ferait de gros dommages. Ce système permettrait d'ajouter de l'importance à l'équipement plutôt qu'à l'unité en elle-même, tout en offrant un large éventail de possibilité à disposition.

Economie

Le système d'inventaire, comme vu pendant l'analyse dispose d'une utilité modérée. En effet, l'inventaire de chaque personnage permet de stocker différentes armes et objets, et le « convoi » contient tous les objets achetés et récupérés. Il se trouve cependant qu'il pourrait très bien être retiré sans générer une perte significative. A l'exception des doublons multiples d'armes, le convoi ne contient que des objets d'importance très limitée.

De même, le marchand dispose d'une utilité restreinte pour les mêmes raisons : mis à part acheter des doublons d'armes, il est largement dispensable. La monnaie accumulée ne permet pas d'achat intéressant pendant la quasi-totalité du jeu.

Plusieurs cas de figures peuvent en déboucher :

- Pour s'adapter aux modifications précédentes, il serait intéressant de soustraire l'inventaire des personnages, ou de le restreindre de manière à être réaliste. Ainsi, il serait possible de récupérer une quantité limitée d'équipements ou d'objets en combat, qui serait stockable par la suite dans un inventaire commun type campement, lui aussi limité. Cette solution permet de faire des choix stratégiques sur les objets à conserver ou non, ce qui peut être à double tranchant.
- Dans un autre cas, il serait possible de faire transporter aux unités uniquement leurs armes et armures et se passer de tout type d'inventaire. Cette solution retire tout aspect de satisfaction à récupérer des richesses et équipements, mais n'est pas prioritaire dans l'expérience.
- Dans un cas où un inventaire est présent, des marchands peuvent ponctuer les lieux de combat, permettant d'acheter des objets de manière moins fréquente et ainsi fournir une impression de rareté.

Trame narrative

Comme précédemment analysé, les tactical-RPGs se déroulent majoritairement dans un univers medieval fantasy, faisant s'opposer des royaumes en guerre dans lequel le personnage principal est au cœur de toute l'intrigue. Pour imposer un peu de fraîcheur, il est possible de se séparer complètement de ce style et proposer, toujours dans un contexte fantastique, de troquer le côté médiéval. Une époque plus moderne l'époque victorienne pourrait être adaptée et fournir de nouvelles options dans tout le jeu, que ce soit au niveau des armes (armes à feu, électronique...) ou des cartes (rues étroites, verticalités des immeubles...).

De même, plutôt que de diriger une troupe ou une armée en route pour marcher sur un autre territoire, le scénario pourrait s'orienter vers un groupe réduit cherchant à fuir ses poursuivants. L'aspect relationnel entre les personnages pourrait être plus poussé, étant donné le nombre plus restreint d'unités, ce qui pourrait plaire aux amateurs de cette fonctionnalité en particulier. L'histoire des T-RPGs étant globalement prévisible, placer une part plus importante de narration pour qu'elle ne reprenne pas cette caractéristique pourrait être un plus également.

Dans le cas du scénario tournant autour de la fuite, il serait même possible d'intégrer un hub entre les combats sous forme de campement, dans lequel une limite de temps

serait présente avant de devoir repartir. Cet aspect trancherait avec le côté « pause » initialement posé par les hubs, mais apporterait un souffle d'originalité en étant cohérent dans la forme. Les combats n'étant pas soumis à une limite de temps, ceux-ci permettent déjà de prendre son temps.