

Cybercity2034
Manuel technique

Quentin Virol

26 janvier 2012

Table des matières

1	Introduction	3
2	Les drogues	4
2.1	Utilisation	4
2.1.1	Consommation	4
2.1.2	Fabrication	5
2.2	Gestion technique	6
2.2.1	Gestion des items	6
2.2.2	Les drogues dans l'inventaire	6
2.2.3	Le Labo de drogue	6
2.3	Tableaux récapitulatif	6

1 Introduction

Pourquoi

Ce manuel a pour vocation d'énumérer les différentes possibilités du jeu *Cybercity2034* et d'expliquer comment les paramétrer et les utiliser.

Pour qui

Toutes les explications qui suivront seront essentiellement utiles aux maîtres du jeu. Mais elles peuvent aussi servir aux développeurs comme une introduction à une documentation plus technique du code. Il n'est pas nécessaire d'avoir une quelconque notion d'informatique pour comprendre la suite. Il faut cependant savoir lire, utiliser sa souris et son clavier ainsi que son navigateur web.

Comment

Le manuel est divisé en différentes sections, chacune traitant d'une notion ou d'une fonctionnalité du jeu. De manière générale, les sections introduiront d'abord la notion ou la fonctionnalité puis expliqueront comment les paramétrer puis les utiliser.

Glossaire

De nombreuses abréviations ou mot peut être étranges seront utilisés tout au long de ce manuel, en voici les traductions et définitions :

MJ : Maître du jeu.

PA : Point d'action.

PV : Point de vie.

2 Les drogues

Les drogues sont des items consommables permettant aux joueurs de modifier leurs caractéristiques pendant une durée limitée. Le type *drogue* représente la drogue en elle même alors que le type *substance de base (substance)* permet de créer des ingrédients pour permettre aux joueurs de fabriquer leurs propres drogues.

Avec le type *nourriture*, les drogues sont les seuls items consommables dans le jeu. La drogue est aussi le seul moyen au joueur de modifier ses caractéristiques au delà du maximum (par exemple plus de 99 PA ou 99 PV).

Chaque item *drogue* ou *substance de base* contient les paramètres suivants ayant un lien direct avec leur effets :

- Effet Boost PA.
- Effet Boost PV.
- Effet sur AGI.
- Effet sur DEX.
- Effet sur PER.
- Effet sur FOR.
- Effet sur INT.
- Durée des effets(en remises).
- Effet secondaire, perte de PA (fatigue subite).
- Effet secondaire, perte de PV (dommage sur la santé).

2.1 Utilisation

Il existe deux actions principales liées aux drogues : la consommation et la fabrication.

2.1.1 Consommation

La consommation de drogue fonctionne de la même manière que la consommation de nourriture. Depuis l'inventaire en sélectionnant l'item de type *drogue*, l'option *consommer* est disponible. Dès lors que l'item est consommé, il n'est alors plus visible dans l'inventaire et les modifications prennent effet immédiatement.

La durée de l'effet se compte en remises. Elle est directement liée à la caractéristique de l'item *Durée des effets*. Au moment de la consommation, le moteur calcul aléatoirement le nombre de remises pendant lequel l'effet va durer. Ce nombre varie de *Durée des effets* - 1 à *Durée des effets* + 1.

De manière immédiate, le personnage reçoit aussi un bonus ou malus en PA et PV correspondant exactement aux caractéristiques *Effet Boost PA* et *Effet Boost PV*. Ce bonus permet alors au joueur de dépasser le maximum autorisé.

Pendant toute la durée des effets, le personnage bénéficie d'un bonus ou malus d'XP sur ses caractéristiques en fonctions des effets de la drogue. Les effets de la drogues sur les caractéristiques sont exprimés en pourcentage (positif pour un bonus, négatif pour un malus), par exemple, si le personnage a 100 XP en *force* et qu'il consomme une drogue ayant 50% dans sa caractéristique *Effet*

sur *FOR*, le personnage a donc 150 XP ($100 + 50$) pendant la durée des effets. Si le personnage consomme plusieurs drogues, les effets sont cumulatif, les effets secondaires aussi.

Lorsqu'un personnage a consommé des drogues et que ces caractéristiques sont modifiées, les modifications ne sont pas directement visibles sur les caractéristiques dans la fiche de personnage. Par contre, les bonus sur les compétences prennent en compte les modifications provenant des effets des drogues consommées.

Lorsqu'un personnage a consommé une drogue, à chacune de ses remises, la durée de l'effet est décrétementée de 1. Lorsqu'elle a atteint 0, l'effet s'arrête. Les bonus sur les caractéristiques s'annulent et le personnage subit une pénalité en PA et PV correspondant aux caractéristiques *Effet secondaire, perte de PA* et *Effet secondaire, perte de PV*. Cette perte peut amener le joueur à avoir des PA ou des PV négatifs. Dans le deuxième cas, le personnage peut donc mourir d'une trop grosse consommation de drogue. Il semble d'ailleurs logique que dans la plupart des cas les effets secondaires soient plus importants que les effets de boost.

La consommation d'une drogue coûte 2 PA.

2.1.2 Fabrication

Bien que les MJ puissent mettre en circulation dans le jeu des drogues prêtes à être consommées. Un des intérêts du système est de permettre aux joueurs de fabriquer leurs propres drogues.

La fabrication se fait par l'intermédiaire du module *LaboDroque* associable à un lieu et permet de créer un item de type *drogue* à partir d'items de type *substance de base*. Le personnage utilisant le labo choisit les substances de base et leurs nombres qu'il souhaite utiliser pour la fabrication et génère alors, sous condition de réussite, un nombre de cachet de drogue qui sont transférés directement dans l'inventaire. Les cachets sont générés à partir de l'item *Droque* (ID = 2). Cet item ne doit donc pas être supprimé.

L'action coûte 50 PA et nécessite d'utiliser au minimum 10 items de type *substance de base*. En fonction du nombre d'items utilisés pour la fabrication, le moteur calcule un taux de perte pendant la fabrication.

Nombre d'item	Pourcentage de perte
10 à 24	30% à 60%
25 à 49	20% à 40%
50 à 99	10% à 25%
100 à 499	8% à 15%
500 et +	5% à 10%

Il en résulte alors le nombre de cachet qui sera créé en cas de réussite :
 $\text{nombre d'items créés} = \text{nombre d'items utilisés} - \text{nombre d'items utilisés} \times \text{pourcentage} / 100$ (arrondi à l'entier inférieur).

Pour déterminer si la fabrication est réussie ou non, le moteur effectue un test sur la compétence *Chimie* du personnage.

En cas de réussite, chaque cachet créé lors de l'action aura les mêmes caractéristiques. Chaque substance de base a ses propres caractéristiques. Lors de la fabrication, le moteur fait la moyenne entre chaque substance de base utilisés en prenant en compte le nombre utilisé pour chacune (ce nombre agit alors comme un coefficient dans le calcul de la moyenne) pour chacune des caractéristiques et déduit ainsi les caractéristiques finales de la drogue créée. L'intérêt est alors d'associer les substance afin de multiplier les bonus tout en minimisant les malus. Le joueur ne connaissant pas les valeurs des caractéristiques des substances de base, il ne pourra se fier qu'au retour de la consommation de la drogue pour améliorer ses mélanges. Le gain d'XP est de : *Chimie* + [1 à 3], *INT* + 1, *DEX* + 1, *PER* - 2.

En cas d'échec, la drogue n'est pas créée et les substances utilisées sont perdues. Le gain d'XP est de : *Chimie* + [1 à 3], *INT* + 1, *DEX* + 1, *PER* - 2.

2.2 Gestion technique

2.2.1 Gestion des items

Les items liés aux drogues sont paramétrables à partir du menu *Gestion des drogues* dans le panneau des MJ. La liste de tous les modèles d'item est accessible et il est possible de les supprimer, les modifier ou d'en créer des nouveaux.

2.2.2 Les drogues dans l'inventaire

Les drogues consommées ou juste détenues par un personnage sont visible depuis son inventaire dans le panneau MJ. En cliquant sur un item de type *drogue* ou *substance* depuis l'inventaire, il est possible de modifier les caractéristiques de cet item sans toucher à celle des autres. Il est par exemple possible de modifier les caractéristiques d'une drogue déjà consommée.

2.2.3 Le Labo de drogue

Le labo de drogue est un module de lieu. Il peut être ajouté à un lieu comme n'importe quel module et ne nécessite pas de paramétrage particulier. Une fois ajouté, il est accessible par tous les personnage se trouvant dans le lieu.

2.3 Tableaux récapitulatif

Drogues	
Coût consommation	2 PA
Coût fabrication	50 PA
Gain XP (Réussite et échec)	<i>CHIM</i> + [1 - 3] <i>INT</i> + 1 <i>DEX</i> + 1 <i>PER</i> - 2