Patrick Charland

mercredi, 12 avril 2017

Contenus

Document d’information sur le développement d’un outil web de création de personnage pour un jeu de rôle moderne basé sur les équipes d’intervention tactique.

Outil de création de personnage

Document explicatif

Présenté à Mme. Carine Croteau

**Table des matières**

[Introduction 2](#_Toc480284053)

[Démarche 2](#_Toc480284054)

[Processus de création de personnage 3](#_Toc480284055)

[Équipement 3](#_Toc480284056)

[Informations biographiques 3](#_Toc480284057)

Introduction

Dans le cadre du développement d’un jeu de rôle de table basé sur les équipes d’interventions tactiques dans un contexte moderne, il est intéressant d’appuyer l’offre de jeu par un outil de création de personnage en ligne. L’outil serait à toute fin pratique utilisé par les joueurs pour créer leur personnage au départ d’une campagne ainsi que par le développeur du jeu afin de bien balancer son concept en testant rapidement différents archétypes de personnage.

Démarche

Il faut avant tout bien lire et comprendre le document de conception, ci-joint en annexe nommé *RainbowSixRpg\_v4.pdf*. Ce document regroupe les règles du jeu ainsi que toute l’information nécessaire à la création d’un personnage viable pour une partie. Je tenterai par la suite d’appliquer ces informations dans un outil web via principalement des listes déroulantes liées à une base de données. Plusieurs éléments sont interconnectés et ont une influence directe sur une ou plusieurs statistiques du personnage. La conception du modèle de classes prend donc ici toute son importance.

Processus de création de personnage

Une partie, ou campagne, comporte au moins deux joueurs. Chaque joueur peut créer un ou plusieurs personnages. Pour chaque personnage, le joueur devra d’abord lui dédier un ensemble d’attributs de base prédéfinis. Chacun des trois ensembles contient des valeurs fixes pour chacun des huit attributs de l’ensemble. L’ensemble choisi constitue les valeurs statistiques de base du personnage.

Le joueur choisit ensuite l’une des vingt unités spéciales dont son personnage est issu. Ce choix donne au personnage une facilité avec une arme spécifique et indique le langage avec lequel il peut évoluer, ce qui a une influence considérable dans un jeu de rôle. Le joueur indique ensuite une classe, qui est en quelque sorte la profession du personnage dans l’univers du jeu. La classe donne un bonus unique au personnage ainsi qu’une facilité à utiliser un ou deux types d’arme précis. Le joueur sélectionne ensuite une spécialité militaire primaire, qui donne une manœuvre tactique et un bonus à l’une des statistiques uniques, puis une spécialité militaire secondaire qui influence principalement l’utilisation de l’équipement.

Équipement

Le personnage du joueur peut emporter en mission l’équipement suivant selon les restrictions :

* Une arme principale
* Une arme secondaire
* Deux équipements emportés

Informations biographiques

Finalement le joueur peut peaufiner son personnage en lui donnant un nom de code, une description physique et une courte biographie.