

# Projet [Time Flies]

## Game Design Document (GDD)

V0.1      10/14

# Sommaire

1 - Présentation générale.....	4
1.1 - Pourquoi faire ce jeu ?.....	4
1.2 - Principe général du jeu.....	4
2 - Gameplay.....	4
2.1 - Principe général.....	4
2.1.1 - Tour de jeu.....	5
2.2 - Éléments du gameplay.....	5
2.2.1 - Le personnage.....	5
2.2.1.1 - La vitalité.....	5
2.2.1.2 - Le temps d'action.....	6
2.2.1.2.1 - Les déplacements.....	6
2.2.1.2.2 - Le temps supplémentaire.....	6
2.2.1.3 - La fatigue.....	6
2.2.1.4 - La vitesse d'action.....	7
2.2.1.5 - Les sorts.....	7
2.2.1.5.1 - Les sorts actifs.....	7
2.2.1.5.2 - Les sorts passifs.....	7
2.2.1.6 - Zones.....	8
2.2.1.6.1 - La zone de portée.....	8
2.2.1.6.2 - La zone d'action.....	9
2.2.1.6.3 - La zone négative.....	9
2.2.1.7 - Les envoûtements.....	10
2.2.1.8 - Les coups critiques.....	10
2.2.1.9 - L'orientation.....	10
2.2.1.9.1 - Modification de l'orientation.....	10
2.2.1.9.2 - Influence de l'orientation sur les sorts.....	11
2.2.1.10 - Les invocations.....	11
2.2.1.10.1 - Les invocations mobiles.....	11
2.2.1.10.2 - Les invocations statiques.....	11
2.2.1.10.3 - Restrictions d'invocation.....	11
2.2.1.11 - Les équipements (coté personnage).....	12
2.2.1.12 - Le niveau symbolique.....	12
2.2.1.13 - Mort d'un personnage.....	12
2.2.1.13.1 - État « A terre ».....	12
2.2.1.13.2 - Mort définitive.....	13
2.2.2 - Le joueur.....	13
2.2.2.1 - La liste des personnages.....	13
2.2.2.2 - L'inventaire.....	13
2.2.2.2.1 - Les équipements (coté joueur).....	13
2.2.2.2.2 - L'argent.....	14
2.2.2.3 - Le ratio.....	14
2.2.3 - La timeline.....	14
2.2.3.1 - Initialisation de l'ordre de jeu.....	14
2.2.3.2 - Modification de l'ordre de jeu.....	14
2.3 - La map (carte de combat).....	15
2.3.1 - Principe général.....	15
2.3.2 - Type de map.....	15

2.3.3 - Type de tuile.....	15
2.3.3.1 - Influence des personnages sur l'état des tuiles.....	15
2.3.4 - Le placement des personnages.....	15
2.3.5 - L'éditeur de map.....	16
3 - Menu.....	16

Vous pouvez accéder aux différentes parties du sommaire en cliquant dessus.

Il est vivement conseillé d'ouvrir la version PDF du fichier avec un logiciel supportant les sommaires, [PDF-XChange Viewer](#) (Windows seulement) par exemple.

# 1 PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Ce GDD n'a pas vocation à être d'une parfaite précision.

Il a été conçu dans le but premier de garder une trace écrite claire et détaillée de l'ensemble des fonctionnalités du jeu afin d'en faciliter au maximum son développement.

## 1.1 Pourquoi faire ce jeu ?

- Pour le plaisir de le faire
- Parce qu'il y a trop peu de jeux du genre en multijoueur sur PC
- Parce que ça fait une jolie ligne sur le CV
- Pour devenir milliardaire et dominer le monde

## 1.2 Principe général du jeu

Le jeu est un Tactical-RPG (aussi appelé T-RPG) multijoueur sur PC.

Les maps, où se défont les joueurs, sont en perspective isométrique 3D et pourront être créées par les joueurs via un éditeur adapté.

Chaque joueur contrôlera un ou plusieurs personnages simultanément qu'il utilisera durant les combats.

En accord avec le type du jeu, les personnages joueront tour après tour.

Différents types de combats pourront être joués (combats par équipes, ....).

Le jeu étant constitué exclusivement de la partie « Combat » du genre, le but du jeu est simplement de gagner chacun des combats joués.

# 2 GAMEPLAY

Sauf indication contraire, toute notion de « sort » inclus à la fois les « sorts actifs », les « sorts passifs », mais aussi les « envoûtements ».

Les valeurs numériques, lorsqu'elles sont présentes, ne sont que des valeurs indicatives. Les valeurs réelles ne seront définies que pendant la période d'équilibrage.

## 2.1 Principe général

Le jeu possédera la majorité des particularités d'un T-RPG (map à tuiles, tour/tour, ....).

Néanmoins le jeu se démarquera de la masse sur plusieurs points :

- Absence de "Points d'action" et de « Points de mouvement ». Remplacés par le Temps d'action.

- Absence de caractéristiques. Remplacés par les Sorts passifs.
- Absence d'expérience augmentant le niveau du personnage. Remplacée par l'expérience des Sorts, ces derniers possédant des niveaux.
- Mort d'un personnage rattrapable.

---

### 2.1.1 Tour de jeu

---

Les tours de jeu se dérouleront ainsi :

Chaque tour de jeu où l'ensemble des personnages joue est appelé « Tour global ». Pendant un tour global, la totalité des personnages encore en vie jouent une et une seule fois.

Chaque tour de jeu d'un personnage est appelé « Tour particulier » (communément appelé tour de jeu).

Un tour global est donc composé d'autant de tours particuliers qu'il y a de joueurs en vie durant ce tour global.

Un combat est composé de plusieurs tours globaux.

## 2.2 Éléments du gameplay

---

### 2.2.1 Le personnage

---

Chacun des personnages possède :

1. Une vitalité
2. Un temps d'action
3. Une vitesse d'action
4. Une jauge de fatigue
5. Des sorts actifs
6. Des sorts passifs
7. Des équipements
8. Un niveau symbolique

#### 2.2.1.1 La vitalité

---

La vitalité possédée par le personnage est une donnée chiffrable supérieure ou égale à 0. Si la vie du personnage atteint 0, ce dernier est considéré comme « A terre ».

La vitalité peut être montée ou descendue via les sorts.

La vitalité peut être utilisée comme paramètre lors de l'utilisation de sorts, ou comme condition dans leur lancement.

La vitalité est un déclencheur d'envoûtement.

## 2.2.1.2 Le temps d'action

---

Le temps d'action est la ressource principale utilisée par les sorts actifs.

Initialisée à une certaine valeur, le temps d'action diminue tel un timer durant le tour de jeu du personnage.

La valeur du temps d'action est modifiée par la fatigue. Elle peut également être modifiée par les sorts.

Le temps d'action est un déclencheur d'envoûtement.

### 2.2.1.2.1 Les déplacements

---

A l'instar des sorts actifs, les déplacements utiliseront uniquement du temps d'action, pas de points de mouvement.

Le temps d'action demandé sera assez faible pour garder une certaine souplesse, mais aussi assez conséquent pour éviter l'abus et garder un grand intérêt aux sorts de placement.

Les déplacements sont des déclencheurs d'envoûtement.

### 2.2.1.2.2 Le temps supplémentaire

---

En plus du temps d'action, le personnage possède un temps supplémentaire (fixé à 5s).

Une fois le temps d'action entièrement écoulé, le timer passe au temps supplémentaire.

Pendant le temps supplémentaire aucun sort peut être lancé. Ce temps ne sert qu'à permettre à un sort lancé plus tôt de se terminer.

Une fois ce temps entièrement écoulé, le sort en cours (s'il y en a un) s'interrompt et le tour se termine.

Le temps supplémentaire est un déclencheur d'envoûtement.

## 2.2.1.3 La fatigue

---

Initialisée à 0 % (malus d'équipements exclus), la fatigue réduit la valeur initiale du temps d'action.

La valeur de la fatigue ne peut pas dépasser 100 %.

Le temps d'action initial est alors réduit par le pourcentage exact indiqué par la fatigue.

La fatigue augmente de différentes manières :

1. Lors de l'utilisation de sorts particulièrement puissants
2. Lors de la réception de sorts augmentant la fatigue
3. Lors d'un nombre d'utilisations de sorts actifs en un tour élevé

Mais peut également baisser :

1. 3 tours passés sans augmentation de la fatigue diminue cette dernière (et ce à chaque tour à partir de ce tour)
2. Certains sorts peuvent réduire cette fatigue

La fatigue est un déclencheur d'envoûtement.

### 2.2.1.4 La vitesse d'action

---

Initialisée à 100 % (malus d'équipements exclus), la vitesse d'action définit la vitesse à laquelle les sorts actifs sont exécutés.

La valeur de la vitesse d'action doit forcément être comprise entre 10 % et 190 % inclus.

Le temps d'exécution des sorts actifs est alors indexé par la vitesse d'action.

La vitesse d'action est modifiée par les sorts et les équipements.

La vitesse d'action est un déclencheur d'envoûtement.

### 2.2.1.5 Les sorts

---

Un personnage possède des sorts actifs et des sorts passifs.

Chacun des sorts possède un niveau attribué qui peut être monté, la puissance de ce sort dépendant fortement de son niveau.

#### 2.2.1.5.1 Les sorts actifs

---

Ces sorts s'utilisent de manière conventionnelle.

Le joueur choisit ce sort, puis le lance sur une tuile de la map. Le sort s'exécute alors normalement.

Afin que le sort puisse être lancé, le personnage doit répondre à certaines conditions :

1. Il doit posséder le temps d'action demandé
2. Le sort doit être utilisable (ne pas être en phase de « cooldown »)
3. La tuile ciblée doit respecter la configuration du sort :
  - Doit être à portée
  - Doit respecter les conditions d'occupation (si un personnage occupe la tuile, peut-il être ciblé ?)
4. Le joueur ne doit pas être en train d'exécuter un sort

Les sorts peuvent affecter des envoûtements lors de leur utilisation, que ce soit à une cible, ou au lanceur lui-même.

Lorsque le sort est lancé, il dure un certain temps. Ce temps correspond exactement au temps d'action demandé par ce sort. C'est ce temps d'action qui est indexé sur la fatigue du personnage.

Un sort actif peut posséder un cooldown.

L'exécution de sort actif est le principal déclencheur d'envoûtement.

Le personnage augmente le niveau des sorts actifs en les utilisant. Ces sorts gagnent alors de l'expérience à la fin du combat pour chaque utilisation. Le gain d'expérience par utilisation est dégressif.

#### 2.2.1.5.2 Les sorts passifs

---

Ces sorts ne s'utilisent pas par le joueur.

Ces sorts ne se lancent qu'une et une seule fois : lors du commencement du combat.

Il y a conventionnellement 2 types de sorts passifs :

- Le sort passif à bonus
- Le sort passif à effets

La différence entre les deux est simple :

Le sort passif à bonus, une fois lancé, donne un bonus au personnage qu'il garde durant tout le combat. C'est la seule action du sort.

Le sort passif à effets, une fois lancé, attend d'être déclenché par un déclencheur défini par le sort (ex. Vitalité du personnage inférieure à un certains seuil, réception de dommages directs, ...). Une fois déclenché, ce sort alors un effet (renvoi de dégâts, soin, bonus, ...). Il peut y avoir une limite d'exécution (ou autre forme de limite) comme il peut ne pas y en avoir.

Certains sorts passifs seront à la fois à bonus et à effets.

Le personnage augmente le niveau des sorts passifs lorsque ces derniers se déclenchent. Ces sorts gagnent alors de l'expérience à la fin du combat pour chaque déclenchement. Le gain d'expérience par déclenchement est dégressif.

Dans le cas des sorts passifs à bonus, l'expérience gagnée en fin de combat dépend uniquement de la durée de ce dernier. Le gain d'expérience est également dégressif dans ce cas-là.

## 2.2.1.6 Zones

La totalité des sorts actifs possèdent une portée et une zone.

Ces deux éléments sont très semblables.

### 2.2.1.6.1 La zone de portée

Lorsque le joueur clique sur un bouton de sort, il a alors droit à l'affichage de la portée du sort sur la map. Cette zone indiquant la portée est donc appelée « zone de portée ».

Cette zone sera parfaitement symétrique par rapport au joueur, et ce dans les 4 directions.

Les différentes zones de portée sont les suivantes :

Croix	La zone représente une croix où le personnage en est le centre. 4 lignes se forment alors en partant du joueur.
Diagonales	Semblables à la croix, les lignes partent cette fois dans les diagonales du personnage. Les cases indiquées ne sont pas adjacentes l'une de l'autre.
Cercle	Forme un cercle régulier où le personnage en est le centre.
Carré	Forme un carré où le personnage en est le centre. Donne de grandes diagonales.
Personnalisé	Zone dont la forme est trop irrégulière pour être formée automatiquement.



	La zone doit forcément être petite (de 3x3 à 5x5 maximum) et est adaptée au sorts de faible portée.
--	---

Ces types de zone sont cumulables.

#### 2.2.1.6.2 La zone d'action

Une fois la zone de portée affichée, le joueur doit choisir une tuile où lancer le sort. Ce type de zone est très semblable dans son fonctionnement à la zone de portée.

Une fois choisie, le jeu affichera la zone du sort à l'endroit indiqué. La zone varie en suivant la rotation du personnage : la zone du sort est toujours « dans le bon sens ».

Les différentes zones d'action sont les suivantes (quasi identiques à la zone de portée) :

Croix	La zone représente une croix où la tuile ciblée en est le centre. 4 lignes se forment alors en partant de la cible.
Diagonales	Semblables à la croix, les lignes partent cette fois dans les diagonales de la cible. Les cases indiquées ne sont pas adjacentes l'une de l'autre.
Cercle	Forme un cercle régulier où la cible en est le centre.
Carré	Forme un carré où la cible en est le centre. Donne de grandes diagonales.
Personnalisé	Zone dont la forme est trop irrégulière pour être formée automatiquement. La zone doit forcément être petite (de 3x3 à 5x5 maximum) et est adaptée au sorts de faible portée.

Comme pour les zones de portée, ces types de zone sont cumulables.

#### 2.2.1.6.3 La zone négative

Que ce soit les zones de portée ou les zones d'action, chacune d'elles pourront posséder des zones négatives.

Ces zones négatives retireront de la zone de départ (qu'elle soit de portée ou d'action) les cases situées aux mêmes emplacements.

On peut donc avoir un sort de zone :

Cercle 5 + Croix 8 – Carré 4

Dans ce cas là une grande partie du cercle sera supprimée. Cela permet d'avoir des zones personnalisées au maximum.

#### 2.2.1.7 Les envoûtements

Certains sorts peuvent donner un ou plusieurs envoûtements au lanceur ou aux autres joueurs.

Il est primordial de bien faire la différence entre les sorts passifs, lancés au début du combat et réservé au lanceur, et les envoûtements, lancés pendant le combat et pouvant affecter l'ensemble des personnages.

En dehors de cette particularité, les envoûtements sont semblables aux sorts passifs (effets déclenchés ou bonus/malus) à la différence qu'ils possèdent une durée d'effet (un nombre de tour avant de disparaître) et qu'ils ne possèdent pas de niveaux.

### 2.2.1.8 Les coups critiques

---

Lors de l'exécution d'un sort actif OU passif pourra alors se produire un coup critique.

Ce sort produira alors des effets différents que s'il n'avait pas été lancé en coup critique : ses dégâts seront souvent augmenté (la plupart du temps de l'ordre de 20-30%), ses bonus/malus accrus, et parfois même ses coûts réduits (temps d'action, ...).

Des sorts passifs, que ce soit chez la cible ou du côté du lanceur, pourront alors s'exécuter.

Du côté des sorts passifs également, des coups critiques peuvent s'exécuter. Cela augmente ses effets et/ou en ajoute.

Sauf cas particuliers, chaque sort actif et passif possède 1 % de chance d'exécuter un coup critique.

De plus, un coup porté au dos d'un personnage provoquera forcément un coup critique.

Les chances d'exécuter un coup critique ne peuvent pas être modifiées que ce soit par les équipements où via des envoûtements. Les effets, eux, peuvent être modifiés (dégâts, soin, ...).

### 2.2.1.9 L'orientation

---

L'orientation des personnages aura une grande influence sur le déroulement du combat.

Il existe 3 types d'orientation du personnage :

- Face
- Coté
- Dos

#### 2.2.1.9.1 Modification de l'orientation

---

Le personnage peut voir son orientation être modifiée de plusieurs façons :

- En se déplaçant, l'orientation du personnage suit donc son déplacement
- En utilisant un sort actif, l'orientation du personnage suit donc la cible du sort
- En subissant un sort modifiant l'orientation
- En modifiant soi-même l'orientation du personnage avec une combinaison de touches (ex : Ctrl + clic) durant son tour, le personnage se tourne alors vers la direction choisie.

La modification manuelle de l'orientation engendrera un coût en temps d'action, afin d'éviter les abus et de créer une crainte réelle sur les coups dorsaux.

#### 2.2.1.9.2 Influence de l'orientation sur les sorts

---

Certains sorts auront différents effets selon l'orientation de la cible.

L'orientation du lanceur peut également influencer le sort. Imaginons qu'il lance un sort avec une grande zone sur lui-même et qu'il touche un ennemi en étant de côté par rapport à lui, l'effet du sort pourra être différent.

Comme dit plus haut, sauf cas particuliers, un coup porté au dos d'un personnage provoquera forcément un coup critique.

### 2.2.1.10 Les invocations

---

Certains personnages auront les sorts permettant de faire apparaître des invocations.

Dans le jeu il existera 2 types d'invocations : les invocations mobiles et les invocations statiques.

#### 2.2.1.10.1 Les invocations mobiles

---

Contrôlées directement par le joueur invocateur, les invocations mobiles jouent leur tour comme n'importe quel joueur.

Lors de leur invocation, leur ordre de jeu suit le même procédé que les joueurs : un ordre aléatoire basé sur le niveau de l'entité (ici l'invocation).

A l'instar des personnages, les invocations mobiles possèdent les mêmes caractéristiques que les personnages (sauf les équipements) et se jouent de la même manière. En dehors de l'absence d'équipements, ils ne possèdent aucune restriction. Leurs sorts passifs et actifs peuvent également monter de niveau.

Leur niveau représente le niveau du sort d'invocation du personnage invocateur.

#### 2.2.1.10.2 Les invocations statiques

---

A l'inverse des invocations mobiles, les invocations statiques ne jouent pas de tour.

Les invocations statiques agissent en étant déclenchées (entrer dans une zone, taper l'invocation, ...).

Elles possèdent les mêmes caractéristiques que les invocations mobiles (en dehors du temps d'action et la fatigue/vitesse d'action).

Leur niveau représente le niveau du sort d'invocation du personnage invocateur.

#### 2.2.1.10.3 Restrictions d'invocation

---

Chaque sort d'invocation possédera un cooldown.

Les invocations statiques auront leur cooldown activé dès leur invocation. Chaque personnage possédera un nombre limité d'invocations statiques présentes sur la map simultanément.

Ce nombre sera défini dans chaque sort d'invocation statique, le personnage ne pouvant donc posséder trop d'invocations statiques similaires.

Lorsque le joueur lance un sort d'invocation mobile, ce dernier devient désactivé pendant toute la durée de vie de l'invocation en question. Une fois l'invocation morte, le sort rentre alors dans son cooldown. Il est donc impossible de posséder deux mêmes invocations mobiles sur la map.

### 2.2.1.11 Les équipements (coté personnage)

---

Cette partie parlera des équipements uniquement du côté du personnage.

Un équipement attribue au personnage qui l'équipe plusieurs attributs. Ceci peuvent être des bonus, comme des malus.

Les personnages ne possédant pas de caractéristiques au sens strict du terme, ces équipements influenceront sur d'autres éléments :

1. Le temps d'action
2. La vitesse d'action
3. La fatigue
4. La vitalité

En marge de cette liste, les équipements pourront également influencer sur les sorts, de manière plus spécifique à la classe du personnage : augmenter artificiellement le niveau du sort.

### **2.2.1.12 Le niveau symbolique**

---

Chaque personnage possédera un niveau chiffré.

Il permettra de déterminer l'ordre dans lequel commence chaque joueur sinon quoi ce niveau n'aura qu'une utilité symbolique en combat, afin de déterminer approximativement le niveau réel d'un adversaire par exemple.

En dehors des combats il permettra d'aider à l'équilibrage de la recherche de combat.

### **2.2.1.13 Mort d'un personnage**

---

Lorsqu'un personnage voit ses points de vie descendre à 0 pdv il rentre alors dans l'état « A terre ».

#### **2.2.1.13.1 État « A terre »**

---

Un personnage dans cet état ne peut plus effectuer ses tours (ils ne sont pas joués) et ne peut plus être ciblé par la majorité des sorts. Il continue à occuper la tuile où il est disposé, mais ne peut pas être poussé, attiré, ou encore téléporté : il devient totalement fixe.

Seuls certains de ses sorts passifs peuvent éventuellement encore réagir. La durée des envoûtements dont il est le lanceur est divisée par 2.

Le personnage est dans cet état pendant 2 tours à partir de sa mise à terre.

Il existe deux moyens permettant de sortir de cet état.

Un sort ressuscitant le personnage à terre permet de lui redonner une certaine partie de ses points de vie ainsi que la totalité de ses capacités. Néanmoins ceci donne au personnage remis sur pied un malus de 50 % en fatigue. Un personnage ne peut être mis à terre qu'une et une seule fois : si la vie du personnage redescend à 0 pdv, il meurt définitivement.

Le second moyen est simple, attendre l'échéance des 2 tours, après quoi le personnage meurt sans possibilité de retour arrière.

#### **2.2.1.13.2 Mort définitive**

---

Lorsqu'un personnage meurt dans un combat de manière définitive, ce dernier ne peut plus jouer durant le combat. Son personnage disparaît de la carte et n'occupe plus la tuile où il était présent.

L'ensemble des envoûtements dont il est le lanceur sont annulés et disparaissent.

A la fin du combat, ses gains (expérience, argent) seront légèrement moindre que s'il était resté en vie. La probabilité de perdre un équipement augmente alors légèrement.

Le but de ce système est d'inciter, sans trop le pénaliser, le joueur à éviter la mort définitive.

---

## 2.2.2 Le joueur

---

Chaque joueur possède :

1. Une liste de personnages
2. Des équipements à attribuer
3. De l'argent
4. Un ratio

### 2.2.2.1 La liste des personnages

---

Le joueur pourra accéder à chacun de ses personnages depuis cette liste, se renseigner sur ses sorts et ses spécificités.

Il pourra également créer des équipes avec plusieurs de ses personnages avec laquelle il combattrà.

Enfin, il pourra gérer leur stuff.

### 2.2.2.2 L'inventaire

---

L'inventaire est composé d'équipements à attribuer aux personnages, et d'argent servant à acheter les équipements.

#### 2.2.2.2.1 Les équipements (coté joueur)

---

Un équipement possède différentes caractéristiques :

- Une rareté, allant de 0 à x, étant visible via des couleurs
- Des bonus/malus, affectant le combat du personnage

Lorsque plusieurs équipements d'une même panoplies seront équipés, un bonus/malus de panoplie sera attribué au personnage.

Lors de l'obtention de l'équipement, ses bonus/malus sont fixes : deux équipements au nom identique posséderont forcément les mêmes bonus/malus.

Lorsqu'un joueur perd un combat, chacun des équipements de ses personnages possède une probabilité de perdre l'équipement (la probabilité étant plus faible pour les équipements rares). Le gagnant possède alors cet équipement. Un personnage ne pouvant pas perdre plus d'un équipement par combat perdu.

L'argent permet également d'acheter des équipements.

En dehors de tout combat, le joueur peut attribuer les équipements obtenus à l'un de ses personnages. Il peut également reprendre un équipement possédé par un personnage.

#### 2.2.2.2 L'argent

---

À chaque combat gagné, le joueur gagne une certaine somme d'argent indexée sur la difficulté théorique du combat.

Le joueur peut également gagner de l'argent en vendant des équipements au magasin du serveur, ou encore aux joueurs.

Cet argent permet au joueur d'acheter des équipements au magasin du serveur ou aux joueurs.

#### 2.2.2.3 Le ratio

---

Le joueur, au fil de ses combats, formera son ratio.

Le ratio se forme selon ces critères :

- Le nombre de victoires
- Le nombre de défaites
- Le nombre de combats joués
- Le niveau symbolique

Les combats amicaux ne seront pas comptés dans le ratio.

#### 2.2.3 La timeline

---

Le jeu se jouant au tour par tour, l'ordre des joueurs sera défini et affiché par une timeline.

##### 2.2.3.1 Initialisation de l'ordre de jeu

---

L'ordre de jeu des joueurs est défini d'après leur niveau mais aussi aléatoirement.

Les personnages dont le niveau est faible auront beaucoup de chance de commencer premiers par rapport à des personnages ayant un niveau élevé.

Le niveau des personnages permet donc d'influencer cet hasard, fortement ou non selon les différents niveaux du combat.

Un fois l'ordre initial déterminé, le jeu affecte à chacun des personnage son « initiative », une caractéristique éphémère présente le temps du combat.

Cette initiative permet, pour les tours suivant le premier, de déterminer l'ordre dans lequel commence les personnages en oubliant toute intervention du hasard.

Ainsi, seul les joueurs peuvent modifier cet ordre via les sorts de leurs personnages.

##### 2.2.3.2 Modification de l'ordre de jeu

---

Une fois initialisé, l'ordre de jeu ne peut être modifié que par les personnages (leurs sorts donc).

Les sorts affectant l'initiative d'un personnage ne peut pas agir pour le tour global en cours. Une modification de l'initiative d'un personnage n'affectera son tour de jeu que le tour global suivant la réception du sort.

## 2.3 La map (carte de combat)

### 2.3.1 Principe général

Les joueurs auront à leur disposition plusieurs maps où combattre.

Si plusieurs maps seront disponibles dès le début, les joueurs pourront s'ils le souhaitent créer leur propre map (via un éditeur) pour ensuite la partager.

Pendant un combat, les joueurs placent leurs personnages sur cette map.

Les personnages se déplacent sur les tuiles (les cases) de cette map. Toutes leurs actions se font sur cette map.

En bref, la map est le terrain de jeu des personnages.

### 2.3.2 Type de map

La totalité des maps du jeu seront en perspective isométrique 3D.

Cela signifie que les tuiles seront de forme losangique irrégulière (la largeur faisant environ deux fois la longueur) afin de donner un effet de vue à 45°, à la fois clair et réaliste.

Les map perso respecteront forcément ces critères.

### 2.3.3 Type de tuile

Une map est entièrement composée de tuiles (aussi dit case, ou encore losange).

Ces tuiles possèdent différents états :

État de tuile	Permet le passage	Permet la ligne de vue	Permet l'occupation	Permet le ciblage classique
Simple	Oui	Oui	Oui	Oui
Trou	Non	Oui	Non	Non
Écran	Oui	Non	Oui	Oui
Obstacle	Non	Non	Non	Non

*Le ciblage classique concerne les sorts n'influençant pas l'état des tuiles*

#### 2.3.3.1 Influence des personnages sur l'état des tuiles

Les joueurs pourront modifier l'état des tuiles, notamment avec des sorts.

### 2.3.4 Le placement des personnages

Lors du lancement d'un combat, chaque joueur devra placer ses personnages grâce aux cases de placement placées selon le créateur de la map.

Lorsque tous les joueurs auront indiqué être prêt (ou au bout d'un certain temps), le combat commencera alors.

---

### 2.3.5 L'éditeur de map

---

Un éditeur sera conçu afin que les joueurs puissent concevoir des maps et les partager.

Le joueur décide en premier lieu le nombre de joueurs et d'équipes maximum que pourra posséder la map.

Il définira les états des différentes tuiles (par défaut initialisées en « simple ») puis affectera les cases de placements (au nombre supérieur au nombre de joueurs !) selon sa convenance.

TODO : Indiquer lien vers un document spécialisé éditeur

## 3 MENU

TODO (modes de jeux, ...)

## 4 INTERFACE UTILISATEUR

TODO (interface de combat, interface du menu, hors-combats, ...)