Cahier des charges RPG projet libre

Le jeu :

Jeu de rôle où le joueur joue un seul personnage. Il suivra une histoire qu'il lui sera narrée. Il l'y n'aura pas de graphisme juste des textes traçant l'histoire et l'évolution des scénarios, un système de combat en tout par tour (JRPG) ainsi que des choix modifiant l'évolution de l'aventure.

Le joueur contrôlera son personnage sur les mêmes principes qu'un jeu de rôle sur table, le jeu (MJ) lui proposera des situations et des événements, où la décision du joueur importera.

I Personnage

1. Les choix de départ

- 1 race : Humain

- 3 Classes : Guerrier, Mage, Archer

Les classes vont déterminer les points de caractéristiques de départ du personnage, ainsi que certaines aptitudes et utilisation d’objet.

Guerrier : Combattant habile et polyvalent, le guerrier sait maîtriser la plupart des armes classiques (épées, haches, bouclier) mais reste assez faible au combat a distance et en magie.

Mage : Faible au combat de corps à corps, et au maniement des armes, le mage est intelligent et capable de lancer des sorts et/ou d’utiliser des parchemins.

Archer : Tireur d’élite, aussi précis à l’arc qu’a l’arbalète, l’archer n’a pas d’égal dans le domaine du combat à distance, bien qu’il ne soit pas doué au corps à corps.

2. Caractéristiques du personnage

NIV : Niveau du personnage, il définit l’évolution du personnage, plus il augmente plus les caractéristiques ci-dessous peuvent être augmentées.

PV : Point de vie, définissent la santé du personnage. Si pv = 0 le personnage meurt

PM : Point de magie, permettent au personnage de lancer des sorts

For : Force du personnage, définit la capacité du personnage a porter certains types d’objets, et les dégats qu’il infligera au corps à corps

Arm : Statistique qui réduira la puissance des coups reçus

Pré: Précision du personnage, définit la vitesse d’action/réaction du personnage (coup critique)

Dex: Dextérité du personnage, définit la capacité à porter des attaques

RM : Resistance Magique, capacité à encaisser les sorts

XP : Points d’expérience, ils vont permettre au personnage de gagner des niveaux.

3. Les objets :

Le héros aura un inventaire, avec un équipement (basique en premier lieu), ils affecteront ses caractéristiques.

On pourra implémenter des consommables, de la monnaie …

II. l'Environnement

C'est un univers méd-fan, le peu de graphisme incitera à l'imagination.

Régulièrement des monstres peuvent apparaître qui auront les même caractéristiques. Seulement quelques types de mobs seront proposés (gobelin, orc, dragon).

Le joueur se déplacera aisément dans le monde (à part quelqu'évènements) le but étant d’explorer des donjons.

1er objectif : un donjon avec un boss et un trésor. (1ère quête)

2ème objectif : rajouter des événements aléatoires.

3ème objectif : créer une ville où le joueur pourra y trouver moult aventures

4ème objectif : quêtes secondaires qui dépendront des choix du joueur.

5ème objectif : Système de compétences

Objectif transversal : Construire un background intéressant

III Système de combat

Combat au tour par tour.

Phase 1 : Comparaison des 2 dextérités, celui qui à la plus grande attaque en premier.

(Phase 1,5 : utilisation de compétences / objets)

Phase 2 : Attaque, test de réussite de l'attaque (avec lancé de dé)

Phase 3 : Calcul de dégâts (Force + carac arme – armure)

Phase 4 : Attaque de l'adversaire