

Récapitulatif du Projet - JOUR 1

1. Thème et Univers du Jeu :

- **Nom du jeu** : À définir (provisoire "Projet RPG")
 - **Genre** : RPG 2D, aventure, fantasy médiévale.
 - **Ambiance** : Médiéval-fantastique avec des éléments mystiques et une évolution de personnage unique.
 - **Histoire** :
 - Le joueur incarne un personnage ordinaire vivant dans un royaume en danger. Un jour, il rencontre un loup mystérieux qui est en réalité une ancienne divinité réincarnée.
 - Le loup est le "guide spirituel" du personnage, et au fil du temps, il évolue avec lui.
 - Une prophétie annonce que le joueur est l'Élu, et il devra sauver le royaume des divinités corrompues. Cela le pousse à se lancer dans une aventure épique.
 - **Déclenchement du voyage** : Après une série d'événements (rencontre avec le loup, travail quotidien dans la forêt, prophétie du roi), le joueur est forcé de partir pour sauver le royaume et aider le loup à retrouver sa forme divine.
-

2. Système de Combat :

- **Type de combat** : Tour par tour, similaire à un jeu Pokémon.
 - **Mécanique principale** : Le joueur combat contre des créatures et des divinités corrompues tout au long du jeu, en utilisant des attaques physiques et magiques, ainsi que les capacités du loup.
 - **Capacités spéciales** : Loup en tant que compagnon, il aura des pouvoirs évolutifs liés à son passé divin. Le loup peut devenir plus puissant à chaque étape de l'histoire.
 - **Déclenchement de transformations** : Le loup se transforme en divinité lors du dernier combat, à un moment critique où le joueur doit tenir jusqu'à ce point pour débloquer sa transformation.
-

3. Progression du Joueur et Choix :

- **Arbre de compétences** :
 - **Combat** : Compétences liées à l'attaque, défense, esquive, et stratégie en combat.
 - **Magie** : Sorts élémentaires, magiques et d'invocation (lié à la découverte des mages, druides, etc.).
 - **Compagnon (Le Loup)** : Compétences spéciales du loup, évolutives au fil du jeu.

- **Exploration** : Compétences permettant de débloquer de nouvelles zones, améliorer la survie et interagir avec l'environnement.
 - **Équipe** : Les personnages que le joueur recrute (mages, druides, etc.) et les compétences qu'ils apportent.
 - **Répartition des compétences** :
 - **Combat** : Attaques physiques, compétences de défense, etc.
 - **Magie** : Magie élémentaire, guérison, malédictions, etc. Chaque personnage (mage, druide, etc.) enseigne de nouvelles compétences à mesure que le joueur les recrute.
 - **Exploration** : Débloquer des zones, récupérer des objets et interagir avec l'environnement.
 - **Compagnon** : Le loup grandit et apprend de nouvelles compétences qui l'aident dans les combats.
-

4. Le Loup (Compagnon) :

- **Caractéristiques au début** : Animal muet, mystérieux, mais fidèle au joueur.
 - **Histoire** : Le loup est une ancienne divinité réincarnée, ayant perdu ses pouvoirs. Au fur et à mesure de l'aventure, il regagne ses pouvoirs.
 - **Objectif** : Aider le joueur à progresser dans l'aventure et à affronter les divinités corrompues. Il débloque des capacités spéciales au fil du jeu.
 - **Transformation finale** : Lors du combat contre les divinités corrompues, le loup retrouve toute sa puissance divine et devient un allié puissant.
-

5. Système de Quêtes :

- **Quêtes principales** : Suivre l'histoire principale du jeu, sauver le royaume, détruire les divinités corrompues, etc.
 - **Quêtes secondaires** : Missions données par les PNJ, pour gagner de l'expérience, de l'argent et des objets.
 - **Évolution des quêtes** : Chaque nouvelle zone et chaque recrue (mage, druide, etc.) introduira de nouvelles quêtes et défis à relever.
-

6. Structure des Zones :

- **Zones du jeu** : Le jeu comportera plusieurs zones, chacune avec une ambiance différente (forêt, montagnes, villages, etc.).
 - **Exemples de zones** : Forêt Sombre, Montagne du Destin, Plaines Verdoyantes, etc.
 - **Ambiance par zone** : Chaque zone aura une ambiance unique, avec des ennemis et des PNJ spécifiques.
 - **Exploration** : Le joueur découvrira des zones au fur et à mesure, débloquant de nouveaux pouvoirs et objets.

7. Prophétie et Cataclysme :

- **Prophétie** : Annoncée par le roi, elle déclare que l'Élu, accompagné d'un mystérieux compagnon (le loup), doit sauver le royaume des divinités corrompues.
 - **Cataclysme** : Les divinités corrompues attaquent le royaume, forçant le joueur à agir rapidement et à se lancer dans l'aventure.
-

8. Objectifs du Projet :

- **Créer un jeu RPG 2D en Python avec Pygame.**
- **Mécaniques de jeu** : Combat, exploration, progression du personnage.
- **Histoire et immersion** : Un monde riche avec des personnages, des quêtes et une progression constante.