

Mechanics - Wyrd's Tales

Ce document présente les différentes mécaniques de jeu et leur fonctionnement.

Mana

Énergie qui permet de contrôler les éléments naturels qui entourent le personnage.

Caractéristiques:

Elle sera affichée après avoir pris son premier contact avec la magie dans la région de Ywat

Exemple:

barre d'énergie qui permet de lancer des sorts

Sorts

Compétences apprises par le joueur au cours de son aventure lorsqu'il suit des cours avec des mages. Les sorts utilisent de la mana pour fonctionner, et sont plus au moins gourmands en fonction de leur puissance.

Exemples:

- Eau (Revitalisation aquatique)
 - zone de soin ⇒ régénère sur quelques secondes
- Terre (Effondrement sismique)
 - Saut qui produit un tremblement de terre une fois que vous atterrissez → assomme les ennemis faibles et ralentit les ennemis plus puissants
- Air (Souffle protecteur)
 - Entraînez une bourrasque autour de vous qui repousse tous les ennemis, les ralentis et immobilise tous les projectiles.
- Feu (Griffes enflammées)
 - déploie une griffe acérée enflammée devant vous qui endommage les ennemis et les brûle

Ennemis

Créatures hostiles qui attaquent le joueur. On peut retrouver certaines familles dans des zones particulières, et d'autres un peu partout.

Caractéristiques:

- Apparences (zombies, araignées, creeper, etc.),
- Méthodes de combat (rapprochées "melee", à distance "distance", etc.), compétences/attaques (mêlée, arc, magie, etc.),
- Classes (faibles, moyens, élites),
- Santé (nombre de coeurs).

Les boss et mini-boss

-

Système de spawn

Lorsqu'un joueur explore le monde. Il est confronté à de nombreuses créatures qui sont apparues grâce à ladite mécanique.

Caractéristiques:

Le système d'apparition doit remplir quelques conditions pour pouvoir fonctionner:

- La distance du joueur par rapport à celui-ci
- L'heure
- Les blocs d'air disponibles dans les environs

Combat

Sans ce système, aucun moyen de combattre et vaincre les ennemis.