



# Tactical-RPG

## Développement :

Le jeu est un Tactical RPG qui sera développé en C++ avec l'aide de la librairie SFML (Simple and Fast Multimedia Library)

Source SFML avec installation, tuto, doc... :

- <https://www.sfml-dev.org/index-fr.php>

## Définition de *Tactical RPG*:

« Dans ce genre de jeu vidéo, le gameplay est basé sur les décisions tactiques que le joueur doit prendre au cours des combats. Par ses nombreuses similitudes avec le jeu d'échecs, il est reconnu comme une forme moderne de ce jeu de société traditionnel. »

Le *Tactical RPG* peut, d'une certaine manière, être considéré comme un mélange entre *jeu de rôle classique* et *jeu de stratégie au tour par tour*. » (Source : Wikipédia)

## Règle du jeu :

### Joueurs :

Pour différencier 2 joueurs, le joueur 1 sera caractérisé par le mot « Bleu », et le joueur 2 par le mot « Rouge ».

### Composition d'équipe :

Un joueur possède 5 personnages. Un personnage peut être choisi parmi 3 classes différentes.

Chaque classe a des caractéristiques, des déplacements possibles et une attaque qui lui sont propres.

### Exemple :

- Classe guerrière : peut se déplacer de 4 cases, attaque au corps à corps

- Classe Mage : peut se déplacer de 2 cases, attaque de 3 cases (case à distance en croix). Il peut donc toucher plusieurs personnages en une attaque (alliés comme ennemi !)
- Classe archer : peut se déplacer de 2 cases, et attaque de 4 cases à distances sur une unique case. (il peut attaquer un personnage par tour, si c'est dans sa zone de distance)

**Tableau des caractéristiques**

Aa Classes	# PV	# Force	# Res_Phys	# Att_Mag	# Def_Res_Mag	# Volonté	≡ Déplacement	≡ Zone_atk
<u>Guerrier</u>	60	40	30	0	20	100	4 cases	Single target
<u>Mage</u>	20	0	10	20	30	60	2 cases	AOE
<u>Archer</u>	30	20	10	0	20	40	2 cases	Single target



Note : Single Target = cible unique / AOE = cibles multiples (attaque de zone).

On essayera de chercher un équilibre des caractéristiques des classes, après plusieurs tests.

## Calcul des dégâts finaux:

- Attaque physique = Force de l'attaquant moins Résistance physique de l'ennemi
- Attaque magique = Magie de l'attaquant moins Résistance magique de l'ennemi

## Action de personnage :

<b>Classe : Guerrier Bleu</b>	<b>DEPLACER</b>
<b>PV : 60</b>	
<b>Force : 40</b>	<b>ATTAQUER</b>
<b>Res phy : 30</b>	
<b>Res mag : 20</b>	<b>PASSER TOUR</b>

*1ere Interface d'action*

- Passer tour : Finir le tour du personnage. Lorsqu'un personnage clique sur « passer tour », c'est comme si il avait déjà à la fois attaqué et s'était déjà déplacé, le personnage n'est donc plus utilisable jusqu'au prochain tour. (animation)
- Se déplacer : permet au personnage de se déplacer pendant son tour. (animation)
- Attaquer : permet d'attaquer pendant son tour. (animation)

## Déroulement du système de combat :

- Un personnage, peut se déplacer et attaquer une seule fois par tour. Il peut aussi soit attaquer et pas se déplacer, ou se déplacer et pas attaquer.

- Il ne peut également pas attaquer et pas se déplacer et seulement passer son tour.
- Dès qu'un personnage finira son tour, il sera mis en évidence pour indiquer au joueur qu'il ne peut plus l'utiliser pour son tour de combat.

## Alternance des joueurs :

L'équipe qui commence est l'équipe ayant le plus de volonté. (En cas de même volonté c'est au hasard que la première équipe est choisie)



Pour rappel, il doit donc déplacer et attaquer avec ses 5 personnes et/ou passer le tour de ses personnages dont l'action ne correspondrait pas à la stratégie du joueur. Une fois que le joueur bleu a contrôlé ses 5 personnages, c'est au joueur rouge de commencer et fera l'identique du joueur bleu.

## Plateau :

La partie se passe sur un plateau de 14 cases sur 14 (modifiable selon les futurs besoins).

0		G											
1													
2					G								
3													
4								G					
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													G
13													G

