

Compte-Rendu Réunion 3 :

Présents : Tout le monde

Objectifs de la séance : définition des grandes lignes du scénario, de l'univers de jeu et éventuellement de quelques personnages ; premiers éléments de gameplay.

Univers de jeu L'univers de jeu global est une école (fictive), dont les plans restent à déterminer concrètement. Dans cette école se trouvent des salles réservées aux clubs. Ces salles forment une rupture avec l'école, dans le sens où les portes débouchent sur des univers fantastiques qui seront les théâtres des événements en mode "exploration" et "TpT"¹, là où le reste de l'école est plus "standardisé" et est le théâtre des événements en "VN"². Plusieurs salles sont abordées :

- Sous-sol des clubs ;
- Rez-de-chaussée ; lieu de vie commun ;
- 1er étage : salles de classe ;
- 2e étage : salle des profs ;
- 3e étage : administration ;
- toit : passage intéressant pour le scénario.

Tutoriel :

- 15 minutes visées ;
- Aboutirait sur l'intégration à un club ;
- Rencontre avec le club dans le *hub* ;
- Conflit léger avec un autre club ;
- Présentation des mécaniques de combat en TpT et de l'exploration ;
- Introduction à l'enjeu du scénario.

Scénario proposé : Existence d'un club "déchu", dont la dissolution est le but du protagoniste. Ce/cette dernier-ère est accompagné(e) des autres membres du club en tant que personnages jouables. Une évolution du protagoniste envisagée est de devenir le/la président(e) du-dit club.

1. TpT = Tour-par-Tour.

2. VN = visual novel.

Contenu concret des salles de club

Les clubs seront donc des zones fantastiques totalement déconnectées (sauf la porte d'entrée) de l'école. Les combats se dérouleront exclusivement dans ces zones.

La présence d'ennemis sous le rôle de "gardes" est envisagée, pour favoriser la furtivité et la discrétion des joueurs plutôt que le "rentre-dedans", en jouant sur un système d'épuisement des personnages.

Concernant le TpT

- Les compétences du personnage se débloquent avec des items récupérés sur la carte ;
- Bonus si le joueur attaque l'ennemi dans le mode exploration ; malus si c'est l'ennemi qui initie le combat ;
- Plusieurs ennemis, chaque ennemi possédant un tour ; tous les tours ennemis se déroulent avant que l'action revienne aux alliés ;
- 3 types d'actions envisagées parmi attaque, skills et capacité ultime ;
- Possibilité d'avoir des actions "automatiques" qui se déclenchent automatiquement débloquent comme des compétences ;
- La capacité ultime se charge selon l'attaque choisie, multiplicateur différent selon l'attaque et le skill choisis ;
- 3 types de skills : monocible, *blast*³ et *AoE*⁴ ;
- Plusieurs alliés possibles (maximum 5), avec un tour par allié ;
- Limitations : barre de compétence, avec une consommation de la barre par chaque skill, les attaques basiques la re-remplissant.

Concernant le mode exploration et l'interface du joueur :

- Inventaire ;
- Profil (statistiques, visuel du personnages, système d'objet) ;
- Main utilisable sur la carte d'exploration (objets utilisables avec un raccourci) : les objets sont utilisables via un clic-gauche lorsqu'on reste appuyé sur la touche correspondante ;
- Barre de vie & autre barre dont les caractéristiques changent selon l'environnement actuel (exemples : barre de bouclier...) ; si cette seconde barre tombe à 0, un combat en TpT est lancé.

3. *blast* : dégâts élevés sur une seule cible, mais dégâts légers sur les cibles voisines

4. *AoE* : dégâts moyens sur tous les ennemis.

Objectifs de la prochaine séance : débuts de construction des systèmes d'exploitation des différents modes de jeu & débuts de conception d'algorithmes.

Date : Mercredi 28 Février - réunion par salon Discord entre 14H et 20H