Notes de cadrage pour le projet **JRPG** par Baron Loïc

# Sommaire

# Définition

Mon projet est la réalisation d’un JRPG style « tour par tour ». Ce jeu est fait pour être joué par une seule personne. Ce concept va être réalisé sur Unity et comportera le début de l’histoire principale et un aperçu des combats.

# Problématique

?

# Origine du projet

Je souhaite réaliser ce projet dans le cadre du projet Bachelor de Ludus Académie. Etant passionné de JRPG depuis très jeune, j’ai toujours voulu me lancer dans un projet de ce type.

# But du projet

Je réalise ce projet pour transmettre les sensations d’immersions et de plonger le joueur dans un monde qu’il ne connait pas. En effet, lorsqu’une partie d’un jeu de ce type est lancé, on est complètement immergé dedans, et peu de choses qui se passent autours peuvent nous distraire. Le joueur doit se sentir proche de son personnage et avoir de l’empathie lors des évènements qui vont se passer dans le jeu.

# Livrables

Ce projet comportera :

* Une vingtaine de panels de discussions
  + Un panel contient l’image du personnage qui parle, son nom, le dialogue.
* Un niveau où le personnage principal peut recruter des alliés pour son aventure
  + 6 Personnages disponibles
* Un niveau où le personnage pourra lancer des combats contre des monstres
  + 3 monstres différents
* Un menu où l’utilisateur peut voir son équipe, ses objets.
* Un Game concept document.

# Contraintes