Words and Swords

Jeu d’aventure avec combat tour par tour

Idées :

* Le joueur possède un dictionnaire des synonymes qu’il va compléter au fil du jeu
* Plus le joueur ne possède de mots dans son dictionnaire 🡪 [Bonus?]
* Les mots sont divisés en éléments et les ennemies ont des forces et des faiblesses contre certains éléments
* L’armure du joueur est composée de deux éléments :
  + L’équipement : donne des pts d’armure au joueur au début de chaque combat ainsi qu’un bonus (ex : att + 5)
  + La défense : pts d’armure que le joueur obtient après avoir fait une défense. Ces points ne durent qu’un tour, mais enchante l’armure avec l’élément que le joueur a choisi durant sa défense
* Les attaques des ennemies ont des éléments et, selon l’enchantement de l’armure, celle-ci possède des forces et des faiblesses contre certains éléments
* Certains éléments modifient l’état du joueur ou de l’ennemie (ex : empoisonné, en feu, plus fort, plus faible, etc.)

Synonymes :

* Attaquer :
  + Après avoir choisi un élément, un mot en rapport à cet élément est présenté au joueur et il doit écrire le plus de synonymes de ce mot possible en un laps de temps. Plus il a écrit de synonymes, plus son attaque sera puissante. Finalement, sauf exception, l’effet associé à l’élément choisi par le joueur sera appliqué à l’ennemie.
* Pouvoirs :
  + Les pouvoirs, si sélectionnés, peuvent altérer la manière d’entrer des synonymes ou avoir un effet en fonction d’une condition liée à l’entrée de synonyme (ex : si le joueur entre 5 synonymes, il gagne autant d’armure qu’il attaque). Les pouvoirs un temps de rechargement qui varie entre 1 tour et une utilisation par combat.
* Amulette :
  + Les amulettes sont toujours actives et ont un effet lorsqu’une certaine condition est remplie.
* Défense :
  + Après avoir choisi un élément, le joueur est présenté un mot en rapport à cet élément et il doit écrire le plus de synonymes de ce mot possible en un laps de temps. Plus il a écrit de synonymes, plus il gagnera de pts d’armure. Finalement, son armure sera enchantée par l’élément que le joueur a sélectionné.

L’arme que le joueur a équipé a une influence sur l’attaque (ex : avec une arme de mêlée, le personnage fonce sur l’ennemi, l’écran fige, le joueur a x secondes pour entrer des synonymes, puis le personnage attaque et reviens à sa position initiale)

Tour :

1. Pouvoirs (ou consommable)
2. Sélection de l’ennemie ou de soi pour se défendre
3. Choix de l’élément de l’attaque ou de la défense
4. Entrée des synonymes
5. Effets des pouvoirs sélectionnés à l’étape 1 et des amulettes dont la condition est vraie.
6. Fin du tour

Si l’ennemie meurt :

* Loot : or, amulette(?), pouvoirs(?), équipement(?), (consommable(?))

Questions :

* Est-ce que le joueur se déplace sur une carte et explore un monde ou est-ce qu’il ne fait que des combats?
* Si le joueur se déplace sur une carte, y-a-t-il un système de rencontre aléatoire?
* Est-ce que le joueur rencontre des ennemis prédéfinis?
* Si oui, existe-il un système de bestiaire où le joueur peut voir les forces et les faiblesses de chaque ennemi?
* Est-ce que le joueur choisi d’ajouter des mots dans son dictionnaire ou le jeu lui impose?
* Est-ce que les catégories/éléments sont tous disponibles au début du jeu ou le joueur les débloque au fur et à mesure (après avoir battu les bosses par exemple)?
* Que sont les effets et les conditions des pouvoirs et des amulettes?
* Est-ce que le joueur peut obtenir de l’expérience et monter de niveau?
* Est-ce que le joueur possède des statistiques qu’il pourra augmenter en gagnant des niveaux ou tout ce qui touche les statistiques est géré par l’équipement du joueur?
* Comment se divise l’équipement du joueur? (tête-corps-jambe-botte-arme-amulette ou armure-arme-amulettes ou autre?)
* Quels sont les catégories/éléments (nom et effet)?
* Combien de tour devrait durer un combat (en moyenne)?