

Le joueur incarne un mage.

Le jeu est en 2d, vue de dessus pour les phases d'exploration, peut-être vue de côté lors des combats (comme par exemple Tales of Phantasia).

Pas d'expérience et de leveling, le joueur progresse lui-même.

Au niveau des commandes:

- touche entrée pour le menu
- flèches pour le déplacement
- lettres et chiffres du clavier central pour les sorts, et barre d'espace pour valider
- shift interagir avec les pnj et en exploration

Le joueur commence à l'école de magie (tutoriel). Il a accès aux livres contenant les informations sur le système de magie et les incantations liées.

Il a sur lui:

- son équipement
- sa bourse où il a son argent, limitée en place, il a donc la possibilité d'en déposer dans une banque ou système équivalent
- un sac, limité en espace, il peut l'utiliser pour stocker ce que bon lui semble, de l'équipement, des livres, de la nourriture, de l'or si sa bourse est pleine, etc.
- un journal dans lequel il note lui-même ce qu'il souhaite (des informations sur les sorts et sur les quêtes en cours, le déroulement de sa journée, ...). Le journal a un espace d'écriture limité, histoire qu'il ne recopie pas l'intégralité de la bibliothèque de l'école, mais il a la possibilité d'effacer des notes (via sort ou directement, à voir).

Système de magie:

La magie est lançable en permanence, selon l'état de fatigue du mage. Le joueur n'a aucune information chiffrée sur l'état de santé et de fatigue du mage, ni sur l'équipement etc (il n'a que la description de l'état du mage et celles des objets).

L'incantation d'un sort est l'intégralité des touches entrées sur le clavier avant d'appuyer sur espace. Le joueur n'a pas de moyen de savoir ce qu'il a déjà entré si ce n'est sa propre mémoire. Si le joueur tente une incantation au hasard et qu'elle correspond à un sort, ça fonctionne comme si c'était un sort souhaité.

L'idée est qu'une incantation contient plusieurs particules, même si elles ne sont pas séparées lors de l'utilisation de la magie. Les particules sont ordonnées, par exemple, si l'ordre définitif est

- 1: effet
- 2: déclenchement
- 3: durée
- 4: ciblage
- 5: zone d'effet
- 6: puissance

on ne peut pas avoir une incantation de la forme 2 1 6. Plus le joueur complexifie son incantation, plus ça lui prend de temps à la taper au clavier, mais plus le sort sera précis, puissant, etc. Au contraire, s'il se contente de faire une incantation ne contenant que peu d'informations (typiquement l'effet et la cible), le sort sera moins spectaculaire mais rapidement lancé.

Pistes de réflexion sur les particules :

Effet

- éléments, pouvant infliger un état à la cible (comme brûlé, mouillé, etc) modifiant ses résistances et permettant des combos (sort foudre sur une cible mouillée par exemple)
- soins
- boosts/boucliers/"aura" (inflige des dégâts à l'attaquant si attaque de mêlée)

- magie temporelle
- invocations
- métamorphose
- psi (lévitation, télékinésie etc)
- ...

Déclenchement (direct si absence de la particule lors de l'incantation)

- ajoute un délai, le sort se lance dans tant de secondes par exemple
- événementiel (si tel chose se produit alors le sort se lance, permet d'accumuler des sorts, de mettre des pièges, etc.)

Durée

- continue/discontinue (par exemple embraser la cible continuellement, lui faire subir le sort toutes les 3s, etc.)
- laps de temps (besoin que le mage reste concentré, perte continue ou discontinue de fatigue selon la sorte de durée)

Ciblage

- impersonnel (coord x y pour origine le mage)
- personnel (le mage, personne devant, 2nde personne en partant de la dernière, tel caillou, arbre, etc.)

Zone d'effet

- rond plein, périmètre d'un cercle, carré,.. de diamètre, rayon,..

Puissance

- classique (dégâts augmentés selon la particule, par exemple za pour x2, zartu pour x3)
- selon l'instant (jour/nuit, date (jour mois année), saisons, constellations/lune(s),...)

Si le joueur connaît bien les incantations, l'idée c'est qu'il puisse faire tout ce qu'il veut (ou tendre vers ça), mais en contrepartie il faudrait un système qui sanctionne les erreurs, pour forcer le joueur à maîtriser ce qu'il fait, et pas juste tenter une incantation parce qu'il croit vaguement se rappeler que pour tel effet c'était telle particule.

Tout cela n'est bien sûr qu'une ébauche!