



Application d'aide au déroulement d'une partie de jeu de rôle papier.

Présentation des fonctionnalités prévues de l'application et des
scénarios pour les comprendre.

Alexandre Fray	Alexia Huc-Lhuillery	Basile Gros
Hamza Hathoute	Kamal Hammi	Léane Hauteville
	Lucas Goussard	

Groupe GH1

Département Sciences du Numérique - Première année
2020-2021

Contenu

1	Objectif général du projet	3
1.1	Présentation succincte des jeux de rôles sur table	3
1.2	Mise en contexte et objectifs	4
2	Description des fonctionnalités de l'application	4
3	Les interfaces utilisateur envisagées	5
4	Cas d'usage pour comprendre les fonctionnalités	5

Liste des Figures

1	Interface fiche personnage.	5
2	Interface maître du jeu.	5

1 Objectif général du projet

Ce projet a pour but d'aider les joueurs de jeu de rôle sur table en remplaçant les fiches, dés et cartes (carte de jeu) nécessaires au bon déroulement d'une partie.

1.1 Présentation succincte des jeux de rôles sur table

Dans les jeux de rôles papier, les participants sont séparés en deux catégories. Il y a d'un côté un, ou très rarement plusieurs, Maître du Jeu (appelé MJ) qui décrit une histoire, raconte comment le monde évolue et est le garant des règles. De l'autre côté, les joueurs incarnent chacun un personnage de l'histoire du MJ. Ils parlent pour leur personnage, décrivent ses actions, et interagissent entre eux et avec le MJ pour créer et faire avancer l'histoire de manière cohérente. Le Maître du Jeu décrit alors comment le monde réagit aux actions des joueurs, notamment l'action des personnages non joueurs (PNJ) et du décor. Cette boucle se répète, chaque joueur parlant à son tour et le MJ racontant comment se déroule l'histoire.

Pour simuler l'imprédictibilité de certaines actions, et le niveau de compétences des personnages, des dés sont employés. Les plus courants sont les dés à 20 et 100 faces (appelés dé 20 et dé 100 respectivement). A chaque action effectuée, la personne jouant un personnage (aussi bien les joueurs que le MJ pour les PNJ) lance un dé. Si le dé est en dessous d'un seuil déterminé par les caractéristiques du personnage ou le MJ, c'est un succès et l'action est effectuée. Sinon, l'action échoue (appelé échec ou fumble). Dans certaines règles, si le dé tombe sur 1, c'est un succès critique qui octroie au personnage un bonus, une action supplémentaire ou une conséquence bénéfique à l'action. Si c'est un 20 ou un 100 (la valeur maximale du dé), c'est un échec critique, l'action aura des conséquences particulièrement néfastes pour le personnage. C'est le rôle du Maître du jeu d'inventer et de décrire toutes ces situations au fur et à mesure que la partie avance.

Les compétences, les états de santé et les possessions sont rassemblés dans une fiche de personnage que les joueurs remplissent avant le début de la partie. L'obtention d'un objet ou l'amélioration d'une compétence y est aussi reporté.

Le but d'un jeu de rôle est d'offrir au joueur une histoire au sein de laquelle il a une liberté d'action quasiment totale seulement limitée par les règles, son imagination, et la patience des autres participants envers quelqu'un faisant n'importe quoi afin de rendre le jeu et l'histoire amusants pour tous et ne pas s'ennuyer.

La durée d'une partie dépend de l'enthousiasme des participants et du scénario prévu par le MJ. Une partie dure habituellement une vingtaine d'heures, réparties en plusieurs sessions.

1.2 Mise en contexte et objectifs

Le but de ce projet est de permettre aux participants de s'affranchir des contraintes liées aux documents physiques, comme les fiches de personnages ou les dés. Les fiches de personnages ont une place limitée, et il peut être frustrant de les modifier à de multiples reprises, de gommer ce qui a été écrit précédemment, de déchirer sa feuille etc... De même, bien que les dés 20 et 100 soient simples à trouver dans les magasins de jeu, certaines règles demandent de lancer de multiples dés, ou bien d'autres types de dés, ce que tout le monde ne possède pas.

Notre projet est de coder une interface qui permettra de créer et modifier facilement des fiches de personnages, lancer des dés aux formats exotiques, et de permettre de créer des cartes de jeu pour aider à la visualisation de l'environnement.

2 Description des fonctionnalités de l'application

Notre logiciel permettra de créer des fiches de personnages personnalisées avec une image du personnage, des statistiques absolues (20 en force) ou relatives (15 points de vie restants sur un total de 20), un inventaire des possessions du personnage et une section de texte pour l'histoire du personnage et les notes que l'utilisateur pourrait vouloir mettre.

La mise en page pourra être arrangée par l'utilisateur, et la police de caractère s'y adaptera. Il sera possible d'exporter la fiche finie au format PDF, de sauvegarder une version lisible par l'application pour de futures éditions et de simplement visualiser la fiche telle quelle dans l'application, qui se modifierait dynamiquement si des changements sont apportés.

Il y aura aussi la possibilité de créer des dés avec un nombre quelconque de faces et de pouvoir les piper. Il sera possible de les lancer.

Il sera aussi possible de créer des cartes de jeux (pas de carte du monde) avec le même outil que pour les fiches de personnages, avec une possibilité de créer une pile de cartes mélangée dont on peut tirer la première carte.

3 Les interfaces utilisateur envisagées

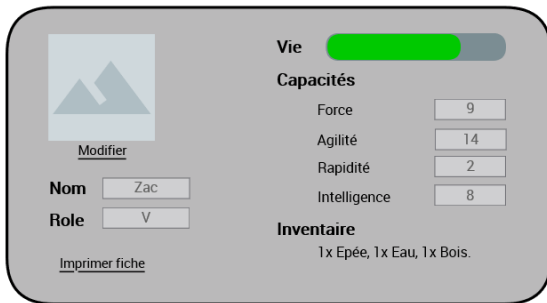


Figure 1: Interface fiche personnage.



Figure 2: Interface maître du jeu.

4 Cas d'usage pour comprendre les fonctionnalités

Prenons l'exemple du jeu Donjon & Dragons entre amis. Chaque joueur s'entretient avec le maître du jeu afin de donner ses caractéristiques, parmi les capacités ajoutées par le maître du jeu à tous les personnages qui peuvent être force, dextérité, constitution, intelligence, sagesse et charisme. Chacun crée son histoire, en ajoutant à sa fiche personnelle un nom et une photo en lien avec l'histoire inventée par le maître du jeu. Le maître du jeu peut décider au début de la partie de rendre visibles toutes les fiches personnages des participants aux autres joueurs. Durant la partie, chaque joueur a accès à sa fiche personnage, pour connaître ses capacités, sa vie ou encore son inventaire. Ces éléments évoluent au cours de la partie suivant la tournure prise par l'histoire, et les réactions et décisions des autres joueurs. Ces modifications ne peuvent être faites que par le maître du jeu, car c'est lui qui est garant des règles. Dans le jeu Donjon & Dragons, la réussite des actions choisies par les joueurs sont influencées par le résultat d'un lancé de dés qui devra dépasser une valeur évaluée par le maître du jeu selon les capacités du joueur. Ce dès pourra être truqué, et le maître du jeu peut choisir le nombre de face en amont de la partie. Le maître peut décider de créer des cartes afin d'apporter plus d'interactions, et de bouleversements dans l'histoire du jeu. Il peut par exemple inventer des cartes ennemis ressemblant aux cartes joueurs, qu'il pourra tirer au hasard (ou non) lors d'une embuscade allié ou ennemi, afin de perturber les joueurs.