# MEDNESS – CAHIER DES CHARGES DU SYSTEME DE JEU

## Personnages

4 Personnages sont jouables indépendamment les uns des autres.

* Ansgarde
* Aldemar
* Robin
* Morgause / May Earp-Hoth

Ils ne sont pas tous jouabes en chaque instant du jeu. (Aldemar se fait enlever au début du jeu, et Morgause et Robin ne rejoignent Ansgarde qu’après un certain temps).

Les 4 personnages n’ont pas tous les mêmes capacités/compétences. Certains refuseront de faire des actions que d’autres effectueront.

Les personnages sont contrôlables, la plupart du temps par le joueur. Mais parfois c’est le programme qui les contrôle (dans le cas de cinématiques). Dans ce cas, le joueur ne peut plus contrôler les personnages.

Les personnages sont déplaçables dans la scène par un simple clic du joueur.

## Les scènes

Chaque écran dans lequel interagissent les personnages est une scène.

Un personnage est dans une scène et ne peut pas être dans plusieurs scènes simultanément.

#### Objets de la scène

Les scènes peuvent contenir des objets avec lesquels les personnages pourront interagir. Il suffira au joueur de cliquer sur un objet de la scène pour que son personnage interagisse avec.

Les objets sont signalés au joueur lorsqu’il passe le curseur de sa souris dessus. (surbrillance, affichage d’un texte ou autre….)

Après un clic sur un objet, le programme prendra le contrôle du personnage joueur pour l’amener à proximité de l’objet.

L’interaction avec l’objet dépend :

* Du personnage
* De l’objet

De manière générale, par défaut, l’interaction consiste à ajouter l’objet à l’inventaire. Mais certains personnages peuvent refuser de prendre des objets, toutes les combinaisons personnage/objet ne donne donc pas le même résultat.

#### Zones actives de la scène

Des zones spécifiques de la scène qui ne sont pas des objets permettront aussi au personnage joueur d’interagir (par exemple une porte peut être ouverte mais pas ramassée dans l’inventaire).

Ces zones ont une réaction conditionnée. (Il est possible, pour un personnage, d’ouvrir une porte verrouillée s’il utilise la clé adéquate dessus).

Lorsqu’une zone réagit, le joueur en est informé par une transformation de l’aspect de la zone et éventuellement une phrase prononcée par le personnage joueur.

Exemple : Le joueur clique sur une porte fermée qui n’est pas verrouillée. La porte devient ouverte et le personnage dit « ça, c’est fait. Entrons, maintenant. »

## L’inventaire

Chaque personnage possède un inventaire qui constitue la liste des objets qu’il transporte.

Cet inventaire comprend une bourse de pièces d’or dont le montant est spécifique à chaque personnage.

Les objets du jeu peuvent :

* Être ajoutés à l’inventaire si le personnage à la capacité de le prendre (Ansgarde ne ramassera pas un tison, mais May Earp-Hoth le pourra puisqu’elle est un démon et ne craint pas le feu).

Les objets de l’inventaire peuvent :

* Être donnés à un autre personnage si cet autre personnage a la capacité de le prendre.
* Être utilisés dans le jeu. (sur des zones actives de la scène).
* Être combinés pour concevoir un nouvel objet utilisable dans le jeu.

#### Donnation d’un objet à un autre personnage joueur

Le joueur pourra, dans l’écran d’inventaire du personnage actuellement sélectionné cliquer sur une action « donner » et sélectionner un autre personnage joueur à qui donner l’objet.

La liste des personnages de destination correspond à la liste des personnages que le personnage actuel pourrait rejoindre facilement en se déplaçant. (Il n’est pas possible, par exemple, de donner un objet à Aldémar tant qu’il est prisonnier).

L’objet donné sera supprimé de l’inventaire du personnage joueur actuel et ajouté à l’inventaire du personnage joueur de destination.

Ellipse : Par souci de simplicité, on considère que les personnages n’ont pas besoin d’être dans la même scène pour que le transfert d’objet ait lieu.

#### Utilisation d’un objet dans le jeu

Le joueur a la possibilité d’utiliser un objet en interaction avec des zones actives de la scène.

Pour cela, il doit cliquer sur un bouton « utiliser » dans l’inventaire puis choisir un objet de l’inventaire.

L’écran bascule alors dans la scène ou le joueur peut sélectionner la zone active sur laquelle il souhaite utiliser l’objet.

Si la combinaison objet/zone active est valable, l’objet est retiré de l’inventaire et la zone active réagit (par une modification de son aspect par exemple)

#### Combinaison d’objets

Par souci de simplicité, la combinaison ne peut se faire qu’entre deux objets.

Les nouveaux objets créés par combinaison sont des objets du jeu comme les autres et de ce fait, peuvent être à leur tour combinés avec un autre objet.

Tous les objets ne sont pas combinables entre eux. Il y a une liste de combinaisons autorisées.

Le joueur pourra combiner des objets en cliquant sur un bouton « Combiner » dans l’inventaire et en sélectionnant ensuite les deux objets à combiner.

Si la combinaison est un succès, les deux objets sources sont retirés de l’inventaire, et le nouvel objet résultant de la combinaison est ajouté à l’inventaire.

## Les dialogues

Les personnages sont doués de la parole.

Ils peuvent échanger avec les trois autres personnages ou des personnages non joueurs.

Pour parler avec un autre personnage, le joueur doit simplement cliquer sur le personnage à qui il souhaite parler.

Lorsque c’est le cas, le jeu entre dans la phase de dialogue. (Il n’est plus possible de changer de personnage ou de faire d’autres action que de discuter.

Une liste de dialogues possibles doit alors apparaître et le joueur en sélectionne un. L’autre personnage répond, et une nouvelle liste de dialogues apparaît alors pour rebondir, et ainsi de suite jusqu’à un dialogue terminal

Au dialogue terminal, le jeu sort de la phase de dialogue et revient à son fonctionnement nominal.

Au début de la phase de dialogue, si nécessaire, le personnage joueur s’approche de son interlocuteur pour ne pas donner l’impression qu’ils se parlent à une grande distance.

## Les cinématiques

Sur certains évènements, le jeu peut entrer en phase de cinématique. Le programme contrôle alors :

* La scène affichée
* L’ensemble des personnages
* Les dialogues des personnages.

Le joueur ne peut pas interagir dans cette phase.

A la fin de la phase de cinématique, le programme rend le contrôle au joueur.

## Sauvegarde

Le joueur a la possibilité d’enregistrer l’état courant du jeu et de le recharger ultérieurement.