

Livret de règle du projet de combats
types “RPG classique” en ligne (sans
titre pour le moment)



Sommaire :

[Sommaire :](#)

[Introduction :](#)

[Les actions possibles lors de son tour :](#)

[Attaques :](#)

[Magies :](#)

[Objets :](#)

[Coups critiques et esquives :](#)

[Glossaire :](#)

Introduction :

Le concept du jeu est pour le moment une suite de combats. Les deux joueurs choisissent leur personnage, leur classe etc... puis commence un combat tour par tour. Le choix du joueur qui commence pourrait s'effectuer au shi-fu-mi (pierre papier ciseaux). La partie se terminera lorsque les points de vie (PV) d'un joueur tomberont à 0, le vainqueur sera alors l'autre joueur ou que l'un des joueur se déconnectera.

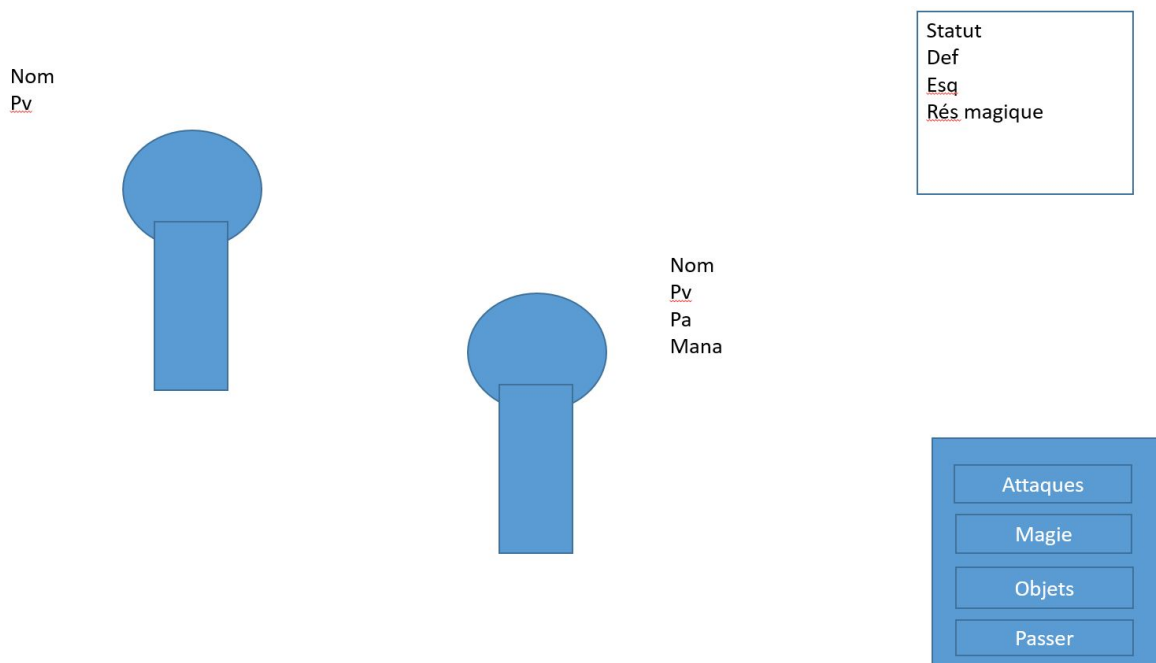
A chaque tour, on observera un gain de points d'actions (PA), et selon les actions magiques ou les objets utilisés, on pourra observer un gain ou une perte de PV. Les attaques pourront être esquivées selon certaines probabilités et un système de coups critiques sera mis en place.

Un système de sort permettra de se régénérer de la vie et de mettre en place des stratégies sur le moyen terme avec un système de buffs/débuffs qui permettra d'infliger des dégâts à chaque tour pendant un certain temps ou de régénérer des PV pendant plusieurs tours. Des sorts pourront aussi consister à retourner tous les dégâts infligés par l'adversaire ou autre idées de gameplay. Ces sorts seront limités par un coût en points de Mana.

Les objets pourront soit régénérer PV ou Mana, soit infliger des dégâts à l'adversaire, soit booster certaines caractéristiques des personnages. La limitation à l'utilisation des objets sera induite par un coût en PA pour leur utilisation et un nombre limité d'objets.

Les actions possibles lors de son tour :

Lorsque le combat débute, le joueur qui commence a un nombre d'actions possibles limité par ses points d'actions (PA) qui se régénèrent à chaque tour. Chaque personnage dispose aussi de points de mana (Mana) qui eux nécessitent l'utilisation de potions pour se régénérer.



Voici ce à quoi ressemblerait l'écran lors de la phase d'action du joueur. Les 4 catégories d'actions possibles sont les suivantes :

1. Attaques
2. Magie
3. Objets
4. Passer (qui sert à terminer son tour)

Attaques :

Les attaques sont des actions qui ne nécessitent que des points d'actions pour être exécutées. Parmi elles on pourra retrouver des attaques rapides (nécessitant peu de PA mais infligeant peu de PV) ou des attaques lourdes (nécessitant beaucoup de PA et infligeant de lourds dommages).

Pour déterminer les dégâts d'une attaque, sont pris en compte :

- Les dégâts de base de l'attaque.
- La défense de l'ennemi.
- Les bonus de dommages ou de défense.

Magies :

Les magies sont des actions qui ont un coût en PA et en Mana. Celles-ci pourront être de différents types : feu (offensives) ou eau (défensives). On pourra retrouver parmi les sorts des sorts offensifs infligeant des dégâts sur un ou plusieurs tours, des sorts qui permettent de régénérer de la vie, ou même des sorts qui permettront de blesser l'adversaire lorsqu'il attaquera.

Pour déterminer les dégâts d'un Sort, sont pris en compte :

- Les dégâts de base du sort.
- La résistance magique de l'adversaire.
- Les bonus de dommages ou de résistance magique

Objets :

Ici on peut retrouver plusieurs catégories d'objets : des potions de régénération ou qui apportent des bonus de dommage, de défense ou de résistance; mais aussi des objets qui peuvent infliger des dégâts à l'adversaire.

Les objets seront disponibles en nombre limité pendant chaque combat, mais utilisables de manière illimitée pendant ce dernier : par exemple, un joueur disposant de 3 potions pourra les utiliser toutes les 3 pendant le même tour, cependant, elle disparaîtront définitivement de ses objets.

Coups critiques et esquives :

A chaque action offensive d'un joueur, il y aura une probabilité qu'il fasse coup critique symbolisée par ... et qui pourra être modifiée par des sorts ou des objets. Lors d'un coup critique, l'action du joueur infligera beaucoup plus de dégâts que ses dégâts de base.

De même, à chaque action offensive d'un joueur, il y aura une probabilité que l'adversaire esquive son action symbolisée par esq et qui pourra être modifiée par des sorts ou des objets. Lors d'une esquive, l'adversaire ne subit aucun dommage.

Glossaire :

Points de vie (PV) : quand un personnage a subi autant de dégâts que ses Points de Vie, il perd le combat.

Points d'action (PA) : les points d'action permettent d'attaquer les ennemis et d'accomplir différentes actions. Ces points seront régénérés à chaque tour.

La Mana : c'est l'énergie magique nécessaire pour utiliser des actions de magie.

Coût de l'action : c'est le nombre de PA qu'il faut dépenser pour exécuter une action (attaques, magie et objets).

Défense : c'est une résistance physique qui permet de subir moins de dégâts lorsque l'on est la cible d'une attaque.

Résistance magique : c'est une résistance qui permet de réduire les dégâts subis par un sort de magie.

Esquive : c'est la probabilité d'esquiver l'attaque de l'adversaire (Échec critique de l'attaque adverse). Chaque personnage possède une valeur de base d'esquive aux attaques qui peut être modifiée lors du combat par des sorts.

Renvoie de dommages : une caractéristique qui permet de renvoyer une partie des dommages infligés par l'adversaire.

Etats : c'est un état qui s'applique au joueur durant plusieurs tour (par exemple un bonus/malus sur la régénération des PA ou un état de saignement qui fait perdre des PV à chaque tour).