



Les Huit Royaumes - Chapitre I : L'Éveil

Présentation générale

Les Huit Royaumes est un jeu de rôle narratif à l'ancienne, inspiré des livres dont vous êtes le héros et des jeux de rôles sur table. Le joueur incarne un aventurier débutant, propulsé dans un royaume humain au bord du chaos.

Le gameplay est centré sur une progression **écran par écran**, avec **exploration**, **combats au tour par tour**, **énigmes à résoudre**, **rencontres scénarisées** et **choix de dialogues à conséquences modérées**. L'univers est riche, cohérent, accessible, et mêle **heroic fantasy**, **légendes locales**, **pointes d'humour**, **romance**, et **danger**.

Le jeu se veut **immersif et stimulant**, avec une narration ramifiée, une liberté d'exploration maîtrisée, et un système de quêtes dynamiques.

Contexte

Le Royaume de l'Île du Nord est en émoi : le prince Alaric, puis le roi Galdric III, ont disparu en explorant le mystérieux Donjon de l'Âme. Les rumeurs enflent à Port Saint-Doux, la capitale portuaire du royaume. On parle d'un mal ancien, réveillé par imprudence. Le joueur commence son aventure dans le Quartier du Marché de la capitale, au milieu des marchands, des bavards... et des premiers indices.

Caractéristiques principales

- 🗺️ **Exploration écran par écran**
Chaque lieu est représenté par un écran fixe contenant des zones interactives, des PNJ et des événements contextuels.
- ⚔️ **Combats au tour par tour**
Inspirés des classiques du genre, avec initiative, sorts, objets, buffs/débuffs, armes magiques et stratégies de positionnement.
- 📖 **Système de quêtes**
Une quête principale narrative (chapitres) + des quêtes secondaires interconnectées, avec dialogues à choix multiples et embranchements modérés.
- 👤 **PNJ riches et vivants**
Chaque PNJ a sa personnalité, son utilité, et peut influencer le monde ou le joueur selon ses interactions.
- 🌍 **Univers cohérent et modulaire**
Le premier chapitre se déroule sur une île complète, divisée en zones aux ambiances variées : port, désert, montagnes, forêt, etc.
- 💬 **Narration immersive**
Chaque interaction est scénarisée, avec des descriptions soignées et une tonalité "conte pour aventuriers adultes".

Zones et ambiance

Le chapitre 1 se déroule dans le **Royaume de l'Île du Nord**, un territoire humain divisé en cinq régions majeures :

- Port Saint-Doux** : ville portuaire animée, centre névralgique du commerce et des intrigues.
- Plouc** : village côtier rustique, isolé et méfiant.
- Bois du Pendu** : forêt étrange et hantée, peuplée de rumeurs et de druides secrets.
- Sables Chauds** : désert mythique bordé par la mer, théâtre de mystères anciens et de mirages envoûtants.
- Monts Terribles** : massif abandonné, hostile et chargé de légendes naines et draconiques.

Chaque zone propose des quêtes, des combats, des fouilles, des énigmes, des PNJ et des secrets propres.

Objectifs du projet

- Offrir une **expérience RPG solo narrative**, riche, accessible et nostalgique
- Construire un **univers modulaire** pour de futurs chapitres dans les autres royaumes
- Favoriser **l'immersion et la rejouabilité** via les choix, les objets, les métiers et les races jouables
- Proposer un système mêlant **exploration, réflexion, et stratégie**

État du projet

- Phase en cours** : prototype jouable
- Moteur** : Symfony + Symfony UX
- Fonctionnalités** : Combat, exploration, dialogues, objets, réputation, conditions d'apparition, énigmes
- Écriture** : 1er chapitre terminé (zones, PNJ, quêtes)
- Prochaines étapes** :
 - Finalisation de l'intégration de l'histoire et test de la boucle gameplay
 - Optimisation des combats
 - Ajout de la musique et des effets sonores
 - Tests utilisateurs pour affiner l'expérience
 - Préparation de la campagne de financement participatif
 - Lancement de la version alpha fermée
 - Lancement de la campagne de financement participatif
 - Développement de la version bêta ouverte (application mobile)
 - Lancement de la version 1.0
 - Développement des chapitres suivants

Pourquoi tester / soutenir ?

- Un jeu passion qui respecte les codes du RPG narratif
- Un univers à taille humaine, riche et évolutif
- Un gameplay solide et familier, mais réactualisé
- Une direction artistique textuelle forte, immersive et cohérente

Contact

Conception & Développement : Nicolas Vauché
Contact : hello@nicolasvauche.net
Titre du prototype : *Eight Realms – Awakening*