Réflexion et préparation du projet transverse

TLWL Assistant Jeu de rôle

Équipe :

* Boris Lours-Riou (Chef de projet/responsable design)
* Thibault Courtois (responsable communication)
* Ahmed Sabry (responsable technique)
* Adrien Dat (vice-responsable technique)
* Hugo Cordier (responsable qualité)

I- Synopsis :

Dans le cadre du projet transverse de L3, nous avons choisi de développer un assistant au déroulement d’un jeu de rôle. Notre application aurait pour but final de remplacer le maître du jeu dans les divers rôles que celui-ci occupe lors d’une partie de jeu de rôle. En effet la place qu’occupe le maître du jeu dans un groupe de jeu est des plus importante mais aussi des plus difficiles à occuper en raison de la préparation qu’elle implique. Dans cette optique, nous souhaitons proposer une IA qui serait apte à jouer ce rôle, que ce soit pour narrer l’histoire, jouer les ennemis ou bien proposer les différentes options de jeu aux joueurs.

Comment ?

Nous développerions tout d’abord l’application en JAVA avec une interface visuelle minimaliste où seul du texte serait afficher.

Le rôle de Maître du Jeu dans un Jeu De Rôle (IA) :

- Il raconte l’histoire

- Il joue tous les personnages non joueurs

- Il propose différentes options aux joueurs pour interagir avec leur environnement

Le rôle de joueur (utilisateur) :

* Fait le choix de son action parmi celle qui lui sont proposées

II- Le Jeu De Rôle

Règles :

Les règles d’un jeu de rôle varient selon l’univers dans lequel celui-ci se déroule. Pour faciliter le développement de notre projet nous utiliserons les règles d’un jeu existant. Le but final de ce projet serait de permettre aux utilisateurs de choisir l’univers et donc les règles qu’ils souhaitent utiliser.

Univers :

L’univers que nous avons choisi pour être le premier mis en application dans notre projet est celui du jeu de rôle PATHFINDER. Cet univers est propice à notre adaptation car il ne nécessite aucune connaissance particulière quant au background de l’univers, mais également car ce jeu est réputé pour être un cas d’école dans le milieu des rôlistes. C’est un excellent moyen de tester notre IA et d’attirer des utilisateurs facilement.

III- Objectifs primordiaux et améliorations possible

Dans un premier temps, notre objectif est de proposer une IA qui puisse mener à bien un petit scénario. Pour ce faire elle devra être capable de traiter les informations des joueurs (utilisateurs), de pouvoir adapter le scénario selon les choix effectués par les joueurs, de jouer les personnages non joueurs, dans les parties narratives et dans les phases de combat. D’autre part l’interface visuelle se devra d’être simple de façon à rester abordable pour le plus grand nombre, tout en comprenant des éléments visuels permettant aux utilisateurs de mieux identifier l’univers.

Selon l’emploi du temps de développement de notre projet, nous souhaiterions également ajouter des fonctionnalités plus poussées telle que :

* Divers degrés d’autonomie de notre IA de façon à pouvoir lui donner un rôle d’aide pour MJ débutant
* Plusieurs univers pour que les utilisateurs puissent choisir celui qui leur convient le mieux
* Plusieurs scénarios jouables pour chacun des univers
* Une version mobile pour augmenter l’attrait de notre projet