

Cahier des charges PlateWorld

Généralités

Plateworld est un jeu en ligne de type "5min par jour".

Plateworld est développé en Html avec les technologies annexes (Php/Ajax/Css).

On prend comme cadre de developpement le Zend Framework.

Le jeu doit se composer en 2 jeux:

- un assez classique de type JDR en ligne;
- un jeu de gestion.

Les deux jeux sont croisés et chaque joueur aura l'occasion de jouer au deux jeux en même temps.

Le jeu se déroule dans un univers type Western Fantasy avec de l'humour à la Pratchett.

Le jeu est en vue 2D vue du dessus. Les perso sont vuent de face !

Actions

Chaque joueur disposera chaque jour d'un crédit temps de 24h (PDT).

Les PDT sont accumulés en temps réel sans pouvoir en cumuler plus de 24h (exception pour certaines races?).

Chaque action, chaque mouvement coutera un nombre de PDT en fonction du temps à y passer.

Terrain

Le terrain se compose de différentes cartes divisée en hexagones pour les déplacements.

On peut passer d'une carte à une autre par des « trous noirs » ou dans les villes grace aux dragonniers.

Les cases terrain vont définir la difficulté pour une race à se déplacer. Par exemple un homme aura besoin de 10min pour marcher sur l'herbe mais de 30min pour se déplacer en montagne. Pour "l'orc" ca sera le contraire.

La taille des cases reste à définir!

Chaque terrain possédera aussi en fonction de la race du perso des particularités de "Camouflage" (pour la défense).

On proposera une aide au déplacement avec du Pathfinding à la Heroes.

Les cartes apparaissent en partie, le joueur reste toujours centré sur la carte.

Le terrain est divisé en hexagones.

Plusieurs cartes avec les mêmes caractéristiques (dominance forêt, montagne,..) formeront un monde.

Les joueurs pourront voir les cases occupées par d'autres joueurs. Un groupe de joueurs seront représentés par un symbole qui permettra de visualiser, en cliquant dessus, les actions possibles.

Personnages

Les personnages sont divisés en trois groupes :

- les humanoïdes (hommes, hommes des bois, nains,...);
- les monstroïdes (type orc/gobelins,...);
- les esprits (voir les légendes indiennes).

Les trois groupes ne sont pas forcément opposés mais possibilité d'imposer des alliance/mésentente naturelles entre les races/gilde/régions pour guider les joueurs dans leurs "préférences".

Chaque personnage possède un nbr de points de vie (PDV).

Chaque joueur possédera des caractéristiques/compétences qui pourront évoluer avec les temps (niveau).

Chaque joueur possède son alignement:

- négatif = mauvais;
- zéro = neutre;
- positif = bon.

L'alignement des joueurs évoluera en fonction de ses actions.

Actions/Interactions

Intéactions possibles avec le "décor":

- cueillette;
- chasse.

Présence sur le jeu de matières premières (MP) : zinc, bois, ...

Ces MP peuvent être récoltés et servent de monnaies d'échange pour la création d'arme et autres objets.

L'or fait son apparition comme monnaie officielle et ne peut pas être récolté.

Les joueurs peuvent parler entre eux (système de boîte postale) et interagir pour des échanges.

Les joueurs peuvent se battre entre eux ou ensemble contre des monstres.

Présence d'armes et autres objets qui pourront être ramassés sur les cadavres des autres joueurs ou sur les cadavres des monstres.

Apparition des compétences propres aux combats (attaque, défense, ?).

Les interactions entre joueurs de type "corps-à-corps" : combats à l'épé, échanges commerciaux, vol,... nécessite aux deux joueurs d'être dans le amême case.

Evolution cométences/caractéristiques

Le choix de l'utilisation de caractéristiques ou compétences (ou les deux) n'et pas encore définit !

Evolution du métier en fonction des compét/carac ou indépendamment ???

L'évolution des niveaux dépend directement du système choisi !

Les sorts

Tous les joueurs auront la possibilité de lancer des sorts.

Les jeteurs de sorts seront divisés en 2 catégories:

- ceux qui écrivent au sol leurs incantations;
- ceux qui les invoquent par oral.

Manger / Dormir

Les joueurs fatiguent (perte de PDV) si ils ne se nourrissent pas.

La nourriture et le sommeil permettent de regagner des PDV.

Seul le sommeil dans les hôtel permettent de récupérer.

Métiers

Chaque joueur peut prétendre à n'importe quel métier.

Faire des niveaux de métiers ou baser l'aptitude du métier sur les autres compétences ???

Chaque joueur peut s'il a le bon outil et les ingrédients créer des objets/armes/potions.

Différents métiers:

- Hôtelier : le joueur tient un hôtel et permet ainsi aux autres perso de pouvoir s'y reposer plus vite. Permet aux joueurs qui font une pause dans le jeu (vacances,...) de ne pas voir son joueur mourir trop vite.
- Marchand d'armes : vent des armes, boucliers, armures...
- Marchand MP.
- Marchand potions.
- Marchand objets.
- Dragonnier ? : en plus des passages qui existent entre les mondes, le dragonnier propose

de voyager à dos de dragon vers des mondes plus lointains (qu'il a déjà visité).

- Professeur : le joueur propose aux autres d'être leur prof dans une compétence choisie.
- Dresseur : au lieu de tuer les monstres qui errent dans la nature le dresseur pourra les apprivoiser pour les vendre comme familier.
- Chasseurs : apporte de la nourriture par la chasse.
- Faussaires : pour délivrer de faux diplômes pour les métiers.

Chaque joueur pourra pendant qu'il ne joue pas, poser sa tente et vendre ses compétences...

Quelque soit son niveau, un perso pourra prétendre au métier mais avec les risques encourus par son manque de compétences: si il est professeur dans un domaine qu'il ne connaît pas il risque d'apprendre n'importe quoi et de faire baisser le niveau de l'élève, si il fabrique des armes elles auront un coefficient de casse très fort, etc...

Villes + maires

Le budget de la mairie sera divisé en deux parties les dépenses et les recettes :

Dépenses :

- Construction de terrain (agrandissement de la ville).
- Salaire du maire (choisi par lui-même).
- Défense de la ville (garde privés PNJ, tourelles, enceintes,...).
- Paiement des avis de recherche. Les joueurs qui auront l'habitude de tuer des autres joueurs verront leur Points d'Alignement chutés et pourront être recherchés par les autres joueurs. Leur mort sera récompensée par les maires pour faire régner l'ordre (ou non)...

Recettes :

- Ventes des terrains constructibles.
- TVA sur ventes dans la ville.
- Taxe professionnelle tous les « mois » sur les magasins.
- Loyers pour logements ou magasins.
- Taxe d'entrée en ville.
- Taxe de déplacement sur le territoire de la ville.

Autres (entre les joueurs):

- Constructions de bâtiments sur un terrain par des ouvriers (joueurs) via un architecte ?
- Vente de logements, magasins...

Le maire pourra choisir de rendre public ou non son budget.

La difficulté de viabiliser un terrain dépendra de la nature du terrain.

Possibilité de fixer des "Wanted" sur les joueurs en fonction de leur alignement. Un maire pour "nettoyer" peut décider que sur sa zone tous les joueurs d'alignement inférieur à -10 (au hasard) rapporteront 1.000 or à qui le tuera, inférieur à -20, 2.000 or, etc...

Le maire créera des terrains viabiliser à thème : résidence (maison, hôtels), zone artisanal (magasins, écoles) ou de défense pour la ville...

Les joueurs intéressés pourront faire construire (l'argent revient à qui?) une école, un magasin, une maison...

Les joueurs pourront ensuite revendre. Si le bâtiment change d'utilité il devra être reconstruit.

Guildes / Clan

Les joueurs pourront se rassembler en guilde (pour un même métier) ou en clan (affinités) pour certains avantages. *Lesquels?*

Mort d'un joueur

Les joueurs morts (combats, fatigue,...) se retrouveront dans un mini-univers parallèle avec une quête à relaiser.

Tous les joueurs morts seront niv.1 dans la mort pour garder une même difficulté à revenir.

Les Guildes délivreront des diplômes pour les métiers. Les diplômés vendront plus chers leur métiers mais "sans risque" alors que les autres pourront faire ce qu'ils veulent.

Evolutions futures

Les maires pourront ensuite créer une hiérarchie entre eux en nommant des préfets, président qui auront la gestion de regroupement de villes ou de zones... Quels seront leurs pouvoirs ?

Créer aussi des aides pour les maires des grandes villes, des adjoints qui seront responsables d'un thème de la ville (la construction, les routes...)

Editeur de terrain

Il est proposé de la faire en Python avec la GUI d'Eusèbe...

