

# Création d'une interface graphique et interactive pour jeux de rôles papier ( type Donjons et Dragons, Pathfinder etc.)

Elodie Puybareau

21 mars 2014



## 1 Contexte et objectif :

Dans le monde des jeux de rôle papier, le principal intérêt est de jouer ensemble, avec un Maître du Jeu et un groupe de joueurs. Néanmoins, la distance peut compromettre un jeu de rôle (déménagement, impossibilité de se déplacer etc.). Le but est ici de réaliser une interface sur ordinateur qui permettrait aux joueurs de pouvoir continuer les campagnes, même séparés par une grande distance. Il ne s'agit pas d'automatiser les combats, mais de permettre une solution de jeu se rapprochant au mieux du jeu papier dans les cas où les membres du groupe ne peuvent être dans la même pièce.

## 2 Etapes :

-Création de la partie par le MJ : chargement des cartes, placement des ennemis sur chaque carte, chargements des documents...Le MJ prépare la partie comme il la préparerait sur papier.

-Gestion de la partie : placements et déplacements des personnages, découverte de la carte en cours gérée par le MJ, gestion du temps, génération de lancers de dés, gestion des tours...

-Réseau

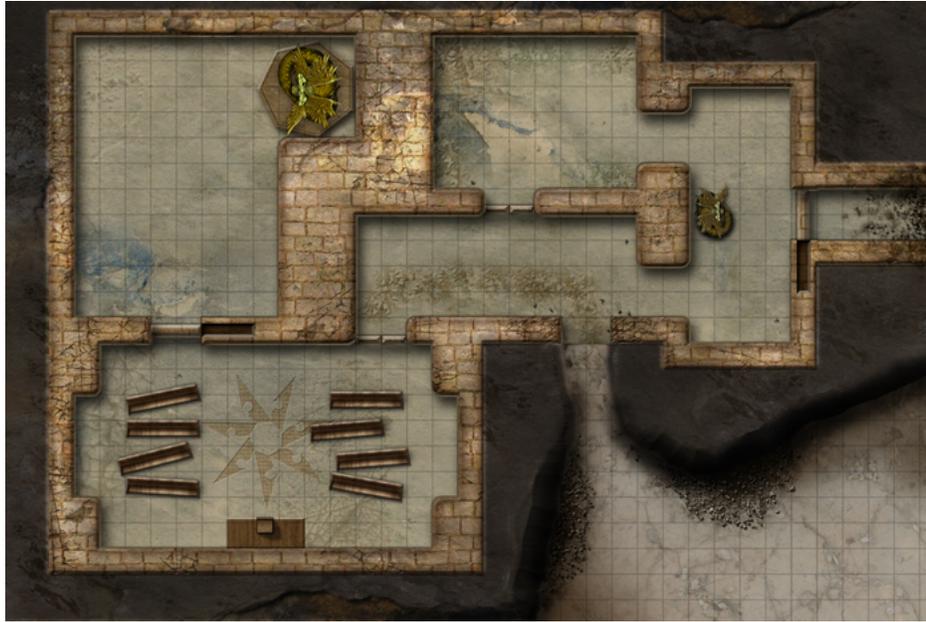


FIGURE 1 – Exemple de carte utilisée au cours d'une partie

### 3 Ressources :

-C++ / SDL

-règles des jeux de rôle en ligne (exemple <http://www.pathfinder-fr.org/Wiki/Pathfinder-RPG.MainPage.ashx>)

