

# Projets WIMD et MiniWimd

Ebene Zolli

Game design, graphisme

[Site](#) – [Blog](#) – [Contact](#)

*“ La nature est un professeur universel et sûr pour celui qui l'observe. ”*

*Carlo Goldoni.*

- **Dans un univers original** où chacun dispose de dons uniques,
- **Compétition, espionnage et embuscades** seront votre quotidien,
- **Des meneurs les plus populaires** dépendront alliances, gloire et pouvoir !

**Type de jeu :** WIMD aka “Wortels I, Mortelles Dryades” est un projet de webgame basé un univers végétal où se mêlent vampirisme et magie. Chacun dispose d'un “don de l'âme” - un pouvoir unique tiré au hasard - qui protège ou agresse, et de la possibilité de voler les dons d'autres avatars pour obtenir davantage de puissance. Il faut connaître le secret de leur fonctionnement pour pouvoir en profiter, ce qui fait de WIMD un jeu d'observation.

WIMD est également social et politique. On met à disposition des joueurs un système de “réputations” permettant de distribuer et récolter des votes qui donneront aux joueurs les plus populaires des pouvoirs utiles pour créer leur propre société, ses règles et sa hiérarchie, ou pour lutter contre les pouvoirs en place.

Le jeu se décline en trois opus. Le premier est gratuit et destiné à vérifier l'accueil de la communauté, les deux suivants se rapprochent d'un MORPG et fonctionnent sur un système d'abonnement.



## ● L'histoire et les versions de WIMD :

Vous pouvez consulter le design du jeu dans sa première version qui est de longue date décrit sur [ce site web](#). Sur tous les forums où elle a été faite, la présentation du projet a toujours été bien accueillie et encouragée.

Néanmoins le projet reste complexe et a connu beaucoup d'aléas relatifs à son développement amateur. Plusieurs équipes se sont succédées, à chaque passage le projet a été adapté à leurs talents. Au fil du temps les mécanismes ont évolué, ce qui rend le contenu publié sur le site web plus proche des intentions de base que du design probable de WIMD – en particulier sous forme de jeu rentable ouvert à un plus grand public.

Le projet peut prendre plusieurs visages, vous trouverez par exemple en page suivante un prototype uniquement inspiré du [système de combat au tour par tour](#) du jeu.



## ● Le game design de Miniwimd :

Le jeu est basé sur le principe de **l'embuscade**. On visualisera une carte de 20\*20 cases et deux joueurs, un joueur rouge et un joueur bleu. Chacun d'entre eux dirige trois personnages. L'un d'eux aléatoirement choisi est le "chef d'équipe". Les rouges doivent tuer *le chef d'équipe des bleus*, qui lui doit fuir par la sortie avant d'être tué.

Le jeu fonctionne au tour par tour. Chaque joueur dispose de quatre points d'action qui lui servent à déplacer ses personnages ou lancer un sort par personnage, ils agissent alternativement après avoir dépensé leurs quatre points ou passé leur tour. En dehors du chef de l'équipe bleue, la mort d'un personnage ne signifie pas la fin du combat. La mort du chef de l'équipe rouge pénalise son joueur qui ne dispose plus que de deux points d'action.

Les personnages ont une jauge de points de vie, ils meurent lorsqu'elle est vide. Chaque équipe est composée d'un personnage ayant un sort offensif, un personnage ayant un sort défensif, et un personnage ayant un sort mixte. La portée de leur sort est de deux cases. Les personnages peuvent se déplacer case par case, et si un bleu et un rouge se touchent les ennemis se taclent : une tentative d'éloignement sur trois échouera.



Le sort offensif enlève un nombre fixe de 3 points de vie au personnage ciblé. Le sort défensif est un bouclier posé sur le personnage ciblé, qui lui permet d'encaisser un nombre fixe de 3 points de dégâts. Les boucliers ne sont pas cumulables et disparaissent à la fin du tour suivant du joueur ayant lancé le sort.

Les personnages relèvent aléatoirement de l'élément feu ou de l'élément eau. Un sort offensif verra ses dégâts doublés sur un personnage d'élément opposé, et de même un sort défensif absorbera deux fois plus de dégâts.

Le sort mixte enlève d'abord un nombre fixe de 3 points de vie à sa cible, puis lui applique un bouclier défensif de 3 points de vie. Pour l'utiliser en défense efficace, il faut donc d'abord absorber son attaque. Pour l'utiliser en attaque de façon efficace, on peut veiller à ne plus avoir à le frapper durant ce tour.