RFC sur les quêtes et les missions

Équipe de développement de Metacosm v0.7, 5 mars 2001

Ce document décrit les types de quêtes et de missions possibles dans Metacosm.

Contents

1 Licence

2 Metacosm/JAMBON

Pour plus d'informations sur Metacosm/JAMBON, consultez le site *Metacosm* `<http://metacosm.org>`.

3 Notations

Les termes commençant par une majuscule sont ceux qui correspondent à un concept important du jeu. Pour des raisons de facilité de compréhension, de clarté et traduction, les auteurs ont essayé d'éviter les phrases longues et tordues. Les traducteurs sont invités à faire de même, en choisissant toujours la simplicité. Certains des termes utilisés sont définis dans le Vocabulary-RFC˜; reportez-vous au site officiel. Les Missions et les Quêtes ont des noms˜; ceux-ci ne sont pas accessibles aux joueurs et sont seulement utilisés pour faciliter les discussions sur les spécifications.

4 Historique

- Version 0.7˜: mars 2001 (version Anniversaire d'Elkine) Section implantation réécrite
- Version 0.6˜: corrections de typos ; ajout de la section Implantation
- Version 0.5˜: passage en Metacosm-DTD
- Version 0.4˜: ajouts dans la section Vraisemblance
- Version 0.3˜: définitions de Quête et Mission, refonte des sections Quêtes, Missions et Vraisemblance
- Version 0.2˜: corrections et clarifications dans la Section Quêteurs Multiples
- Version 0.1˜: premières ébauches (Ruffy)

5 Missions

La Mission est en fait un contrat moral˜: celui qui accepte la Mission s'engage à accomplir l'objectif de la Mission, en respectant les conditions données. Celui qui propose la Mission s'engage à rémunérer de la façon convenue celui qui accomplira la Mission.

Une Mission est donnée par un bot ou un autre joueur. Nous ne nous intéresserons dans ce document qu'aux Missions données par des bots˜; celles données par les joueurs sont du ressort du joueur qui les propose, et le jeu n'a pas à intervenir dans ce cas-là, il s'agit de pur roleplay.

Celui qui propose la Mission est un donneur de Missions, qui en a donc fait son métier et distribue des Missions, ou plus souvent un bot qui décide de proposer une Mission à la suite d'un ou plusieurs événements qui se sont déroulés (mort d'un proche, rumeur récente, etc).

Les Missions sont limitées ou non dans le temps˜: au bout d'un certain temps (durée ou arrivée d'un événement particulier (fin d'une autre Mission, etc)), le bot ayant organisé la Mission peut décider qu'elle est annulée (en informant ou non les quêteurs), engager d'autres quêteurs en plus ou en remplacement, envoyer des quêteurs pour éliminer ou punir les mauvais quêteurs, etc.

Types de Missions˜:

- Meurtre
  - Tuer un être vivant donné ou un groupe ou une catégorie d'êtres vivants.

  - Dans un lieu donné ou non.
  - Faire ou non disparaître le ou les corps.
  - Revendiquer ou non.
- Vol
  - Voler un objet spécial ou non, un maximum d'objets d'un type donné (argent par exemple), ou un maximum d'objets en général (toutes les possessions d'un être vivant par exemple).
  - Voler un être vivant en particulier ou n'importe qui.
  - Voler dans un lieu donné ou non.
  - Avoir le droit de tuer ou pas.
  - Devoir être discret ou non.
  - Revendiquer ou non.
  - Voler seulement ce qui est requis ou pas.
- Livraison
  - Amener quelque chose à un être vivant.
  - Un objet spécial (un message notamment) ou une quantité d'un objet donné ou un ensemble d'objets donnés.
  - Ne pas tuer le destinataire.
  - Le destinataire donne ou non quelque chose en paiement. Dans le premier cas, il faut ou non ramener le paiement au donneur de Mission.
  - Avoir le droit de voler le destinataire ou non.
- Récupération
  - Aller chercher quelque chose quelque part.
  - Un objet spécial ou une quantité d'un objet donné ou un ensemble d'objets donnés.
  - Sur ou chez un être vivant en particulier ou n'importe qui.
  - Dans un lieu donné ou non.
  - Ne pas tuer le propriétaire (il est consentant, sinon voir Vol).
- Rumeur
  - Propager auprès de certaines personnes une idée donnée.
  - Un groupe de personnes, un certain nombre de personnes, une personne en particulier ou n'importe qui.
- Achat (variante de Récupération)
  - Obligation d'acheter ou de payer d'une façon ou d'une autre (troc, service rendu, etc).
  - Ne pas voler.
- Recrutement
  - Trouver quelqu'un pour faire quelque chose.
  - Un être vivant en particulier, un être vivant répondant à certains critères ou n'importe qui.
  - Pour faire un travail (une Quête ou une Mission) ou pour entrer dans un groupe (clan, religion, etc)

- Espionnage
  - Obtenir des informations sur quelque chose ou quelqu'un.
  - Pour un lieu˜: découvrir ce lieu dont on connaît certaines propriétés (son nom, ses habitants, ses constructions, etc), ramener des données sur ce lieu (population, construction, etc).
  - Pour une personne˜: trouver son emplacement, apprendre les rumeurs circulant sur son compte, connaître ses possessions, découvrir le groupe auquel elle appartient, ses objectifs (Missions, Quêtes, etc), etc.
  - Pour un groupe de personnes (clan, ordre religieux, ville, pays, etc)˜: trouver le ou les lieux de réunion, les membres du groupe, les buts du groupe, ses possessions, ses caractéristiques, etc.
  - Pour un objet˜: trouver son emplacement, son prix, ses caractéristiques, connaître le nombre d'exemplaires existants et leur emplacement, etc.
- Construction
  - Bâtir ou fabriquer, ou faire bâtir ou fabriquer quelque chose.
  - Cas d'un objet˜: un objet spécial ou une quantité d'un objet donné ou un ensemble d'objets donnés.
  - Cas d'un lieu˜: construire un bâtiment spécial, modifier le lieu (terrassement, irrigation, assèchement, mise en culture, plantation, etc).
  - Dans un lieu donné ou non.
- Destruction
  - Contraire de la Mission Construction.
  - Tuer ou pas certaines personnes (habitants du lieu, fabricants d'un objet, etc).
- Enrichissement
  - Version modifiée de la Mission Récupération˜: il s'agit de ramener de l'argent ou des objets de valeur.
- Protection
  - Protection de quelqu'un ou de quelque chose durant un certain temps.
  - Pour un être vivant˜: éviter qu'il soit tué ou volé.
  - Pour un lieu˜: éviter qu'il soit altéré.
  - Pour un objet˜: éviter qu'il soit volé ou détruit.
- Vente
  - A ne pas confondre avec la Mission Livraison dans le cas où le destinataire rémunère la livraison. La Mission Vente consiste à vendre au meilleur prix quelque chose à quelqu'un.
  - Un objet spécial ou une quantité d'un objet donné ou un ensemble d'objets donnés, un lieu (bâtiment, etc) ou une personne (esclave, serviteur, etc).
  - L'acheteur doit ou non répondre à certains critères (appartenance ou non à des groupes, discrimination sur la race, etc).
  - Ne pas tuer l'acheteur.
  - Il faut ou non ramener le paiement au donneur de Mission.
- Enlèvement

  - Emmener un être vivant donné dans un lieu donné, en utilisant la force si nécessaire.
  - Ne pas tuer la victime.
  - Possibilité de la blesser ou non.

- Enquête
  - Retrouver le ou les coupables d'une action donnée.
  - En suivant certaines règles (ne pas tuer, ne pas voler, etc) ou non.

- Contre-mission
  - Faire échouer une Mission donnée (donc tous les quêteurs travaillant sur cette mission) ou un quêteur donné sur une Mission donnée.
  - Tuer ou non le ou les quêteurs.
  - L'aspect temporel est important pour cette Mission˜: il s'agit de réussir avant les autres.

La forme générale est du genre faire/réussier une Action donnée (ou plusieurs) avec plus ou moins de contraintes.

6 Quêtes

Comme la Mission, la Quête est un contrat moral, mais elle vise l'accomplissement d'un objectif plus complexe. Une Quête est donc plus longue qu'une Mission, comporte un objectif global et des objectifs intermédiaires.

La réussite de la Quête nécessite d'accomplir tous les objectifs intermédiaires.

Comme la Mission, la Quête peut être limitée dans le temps.

Au niveau de l'implantation, les Quêtes seront une succession logique de 4 à 5 Missions. Celles-ci doivent avoir un lien entre elles, même si celui-ci n'est pas évident˜: elles doivent toutes concourir à un même objectif. Il faut éviter que la Quête ne soit que des Missions disparates mises bout à bout.

Types de Quêtes˜:

- Succession de Missions du même type (Missions Meurtre sur toute une catégorie d'êtres vivants, plusieurs Missions Livraison, ...).
- Mauvais Coup˜: Mission(s) Vol + Mission(s) Livraison, avec ou sans revendication.
- Transaction˜: Mission(s) Récupération + Mission(s) Livraison.
- Complot˜: Mission(s) variées + Mission(s) Rumeur, pour accomplir des actions que l'on attribuera à quelqu'un d'autre, envoyer quelqu'un en prison, etc.
- Revente˜: Mission(s) Achat + Mission(s) Livraison.
- Harcèlement˜: Mission(s) Vol et/ou Mission(s) Meurtre et/ou Mission(s) Destruction contre les intérêts d'un être vivant ou d'un groupe.
- Destitution˜: Quête Complot destinée à faire remplacer un être vivant occupant une certaine position.
- Justice˜: Mission(s) Enquête + chatîment pour le ou les criminels (suivant les cas, Mission(s) Meurtres ou Mission(s) Enlèvement pour les ramener devant un tribunal)
- Rivalité˜: Mission(s) Espionnage pour connaître les Quêtes d'un groupe ennemi, suivi de Mission(s) Contre-mission

7 Vraisemblance

Les Quêtes et les Missions doivent être variées et éviter la répétition. Attention toutefois à la vraisemblance˜: pourquoi tel être vivant demande la réalisation d'une telle Quête ou d'une telle Mission˜?

Les Quêtes et les Missions sont présentées sous une forme plausible au joueur˜: ainsi une Mission du type Meurtre ne sera pas demandé ainsi

```
Robert: "Mission meurtre sur Raoul le boulanger"
```

mais plutôt ainsi

```
Robert: "Raoul le boulanger a couché avec ma femme.
         Je veux le voir mort."
```

ou ainsi

```
Robert: "Je veux que Raoul le boulanger soit mort avant le coucher
         du soleil. Mes raisons ne vous regardent pas."
```

De même une Quête composé d'une Mission Meurtre, d'une Mission Enlèvement, d'une Mission Récupération et d'une autre Mission Meurtre ne sera pas présentée ainsi

```
Sédécias: "Tue Raymonde. Enlève Gertrude. Va demander 10.000 pièces
           d'or à Raoul. Tue Gertrude."
```

mais plutôt ainsi

```
Sédécias: "Je hais la réussite de Raoul le boulanger. Je vais le faire
           souffrir. *Niark* *Niark*. Tu vas tuer sa femme Raymonde,
           enlever sa fille Gertrude, demander 10.000 pièces d'or de
           rançon et ensuite tuer Gertrude. *Niark* *Niark*"
```

Dans l'exemple précédent, le quêteur connaît à l'avance l'intégralité de la quête. Il est aussi possible de ne donner les informations au quêteur qu'au fur et mesure. Les informations sont fournies soit par le donneur de quête soit par une autre personne.

```
Raoul: "Ma femme Raymonde a disparu, aidez moi à la retrouver.
        Je vous suggère de commencer votre recherche par Sédécias.
        Il me hait depuis toujours."
[Le joueur va trouver Sédécias...]
Sédécias: "Je sais où se trouve Raymonde mais je ne vous le dirais
           que si vous me ramenez une dent de requin."
[Le joueur revient avec une dent de requin]
Sédécias: "Argh, vous avez réussi..."
[Sédécias jette négligemment la dent de requin.]
Sédécias: "Je tiens malgré tout parole : prenez cette lettre.
           Je l'ai volée dans la boîte aux lettres à Raoul."
[Sédécias donne la lettre au joueur qui la lit.]
"Cher Raoul,
     Je me sentais fatiguée, alors j'ai décidé d'aller une semaine en
thalasso. Je suis désolé de ne pas te l'avoir dit, mais tu travaillais
et mon amie Denise venait juste de me donner sa place, car elle ne
pouvait l'utiliser(...)."
```

```
[Le joueur va au centre de thalasso]
Réceptionniste: "Désolé je ne peux vous donner le nom de nos clients.
                Mais si vous travaillez ici aujourd'hui, vous pourrez
                les rencontrer. La paie est de 3 pièces d'argent par
                jour."
[Le joueur travaille mais ne trouve pas Raymonde.]
[Il décide de rencontrer Denise.]
Joueur: "Où est Raymonde ?"
Denise: "Ha, ha. Trop tard ! J'ai toujours haï Raymonde depuis qu'elle
a gagne le concours de tartes aux pommes. Maintenant, je vais avoir ma
revanche. Je l'ai enfermée dans un colis et envoyée à Klouguirec et
personne ne pourra m'empêcher de gagner le concours de tartes aux pommes
la semaine prochaine.  Comprenez que je ne peux vous laisser partir
maintenant que vous connaissez la vérité, vous allez mourir !"
[Denise attaque le joueur.]
[Le joueur tue Denise et retourne voir Raoul.]
Raoul: "Merci beaucoup. Maintenant que je sais que Raymonde est à
        Klouguirec, je me sens mieux. Je vais aller immédiatement la
        récupérer. Comme récompense, mon pain est gratuit pour vous
        pendant un an."
```

Cela apporte de plus un aspect dynamique et non linéaire à la Quête˜: si le joueur avait été tué par Denise, Raoul aurait envoyé un autre quêteur˜; le joueur aurait pu tué Sédécias parce que celui-ci s'est joué de lui˜; le joueur aurait pu mentir à Raoul en ne faisant aucune recherche et en lui disant que sa femme se trouve au Schmuziskthan˜; la récompense offerte par Raoul n'était pas donnée à l'avance, elle est peut être fonction du temps mis pour arriver à finir la quête ou d'autres facteurs˜; etc.

Les événements antérieurs à la Quête peuvent ne jamais avoir existé, comme le vol de la lettre (même s'il est toujours possible que ces événements aient eu lieu sans témoins). Mais la Quête peut aussi être basée sur de vrais événements ou faits (par exemple la haine entre Raoul et Sédécias).

Les événements futurs découverts dans la Quête peuvent aussi avoir lieu "réellement". Par exemple, le concours de tartes aux pommes pourra vraiment avoir lieu (une Quête 'faites la meilleure tarte' peut être envisagée, avec une recherche des ingrédients, d'un livre de cuisine, etc), ou le joueur verra Raoul fermer boutique et partir.

8 Quêteurs multiples

Les Quêtes et les Missions peuvent être réalisées par des groupes de joueurs (et à terme par des groupes de non-joueurs). Il est d'ailleurs recommandé d'utiliser au maximum cette possibilité pour créer une vraie interaction sociale entre les joueurs.

Un groupe de joueurs peut travailler sur une Quête ou une Mission ensemble (tous les joueurs travaillent sur la même Mission, éventuellement chacun sur un objectif donné en cas d'objectifs multiples) ou en coopération (si plusieurs Missions doivent être réalisées, les joueurs peuvent agir en parallèle pour accélérer une Quête).

D'autre part, il est aussi recommandé d'utiliser au maximum les oppositions entre joueurs ou entre groupes (Mission 'garde du corps' contre Mission "assassinat" (attaque/défense) ou Missions 'course au trésor' en parallèle (compétition), par exemple).

9 Implantation

Pour implanter les Quêtes et les Missions, nous pouvons utiliser massivement les fonctionnalités fournies par les systèmes d'Interactions, de dialogues et de perceptions. Cf les RFC appropriées pour avoir plus de détails sur ces systèmes.

Le système des Quêtes est très flexible et générique.

9.1 Quests creation

Les Quêtes peuvent être crées avec l'éditeur de Quêtes (création manuelle) ou automagiquement par le jeu lui-même (en réaction à certains événements). i

9.2 L'objet Quête

Le jeu gère une liste d'objets Quêtes.

Un objet Quête contient˜:

- QuestID
- le donneur de quête (EntityID)
- une limite temporelle (date ou événement)
- une liste de quêteurs (EntityID, date de début, état de progression dans la Quête)
- automate de la Quête
- critères nécessaires
- critères de rejet

Les critères nécessaires et de rejet déterminent qui peut ou non participer à une Quête donnée (par exemple, les meurtres sont pour les gens mauvais). Note˜: il est possible que le quêteur ne respecte plus les critères pendant ou à la fin de la Quête.

Les états de l'automate sont utilisés pour garder l'avancement des quêteurs. La Quête peut ne pas être linéaire (plusieurs voies vers une ou plusieurs fins). Pour les Quêtes de groupes, il est possible de diviser le groupe (différents états doivent être atteints au même moment) ou non (action difficile à réaliser pour une seule personne). Une Quête peut être unique (un seul quêteur peut réussir). Elle est supprimée après le premier succès. Une Quête peut n'être réalisable qu'une seule fois (un quêteur donné ne peut y l'accomplir qu'une seule fois). Un marqueur est stocké dans l'objet quêteur pour mémoire.

Ex. d'automate˜: une Mission Meurtre

```
(0) --> -1) --|--> (2)
              |--> (3)
```

`État 0 : la Quête est décrite par le donneur. État 1 : le quêteur tue la victime. État 2 : le quêteur ramène le corps au donneur. Récompense 1000˜or État 3 : le quêteur ramène la carte d'identité de la victime. Récompense 100˜gold (et s'il a menti, le donneur peut envoyer de nouveaux quêteurs pour le tuer).`

Pour détecter un changement d'état, nous pouvons envelopper certaines Actions. Par exemple, si le quêteur doit livrer un objet à quelqu'un, l'Action 'donner' est enveloppée˜: si le quêteur utilise la nouvelle Action avec le bon objet et le bon destinataire, l'état de la Quête est modifié et l'Action originale est appelée. Sinon, l'action originale est directement appelée. Le quêteur peut aussi progresser dans la Quête simplement en disant un mot à quelqu'un (cf Dialog-RFC).

Chaque Personnage garde une liste de QuestID (pour les missions/quêtes auquelles il participe).