**Liste de tâches : Projet MiniRPG**

**Préproduction :**

1. Conceptualiser le game design du jeu
   1. C’est un jeu en 2D pixélisé style plateformer
   2. Il tourne sous pygame
   3. Le but est de sauver la princesse des griffes d’un vampire, notre héro est loin d’être un altruiste et veut sauver la princesse pour son gain personnel. La princesse a oublié de mettre de l’ail près de sa fenêtre et le grand vampire Vlad en a profité pour la kidnapper. Notre héro est envoyé depuis son village dans le château de Vlad et rencontrera sur son chemin les corps sans âme des autres héros venus sauver ladite princesse.
2. Mécaniques du jeu
   1. Attributs : health, attack power, mana, defense
      1. La vie sera une barre sur l’écran, si celle-ci tombe à 0 le héros meurt, celle-ci peut être soignée grâce à des potions de soin
      2. L’attaque est la capacité à faire des dégâts et la quantité de dégâts infligés par l’épée
      3. Le mana est la quantité d’énergie magique, celle-ci sera utilisé lors d’utilisation de sort
      4. La défense est la réduction de dégâts subit par la quantité d’armure équipée
   2. Compétences : sword attack, hammer slam, shout, magic bolt
      1. Sword attack sera le coup d’attaque classique à l’épée, infligera des dégâts au corps à corps
      2. Hammer slam, un coup de marteau utilisé pour détruire les boucliers
      3. Shout, un cri qui envoie une onde de choc, sert à faire tomber les ennemis ailés hors de portée de l’épée
      4. Magic bolt, idée en projet pour le moment serait l’implémentation de la magie, cela pourrait être une boule de feu, de glace, un éclair.
   3. Inventaire : basique
      1. Armure
      2. Arme
      3. Sac de ressources
      4. Niveau affiché
      5. Barre d’XP affiché
   4. Système d’amélioration d’arme grâce aux ressources données par les ennemies
      1. L’épée peut être améliorée pour faire plus de dégâts
      2. Le marteau pour augmenter sa porter ou alors des effets supplémentaires
      3. Le cri pourrait avoir une onde de choc plus rapide ou plus grande
3. Level Design
   1. Village initiale et HUB
      1. Le village est le point de départ de l’histoire ainsi que le HUB vers lequel on peut se téléporter depuis le menu
      2. Celui-ci sera populé de plusieurs PNJ dont nous parlerons plus tard dans ce document
      3. Ce sera l’endroit où il sera possible de forger de nouvelles armes grâce aux ressources
      4. Le style des bâtiments sera classique, des batiments en bois, atmosphère rustique avec ciel bleu et couleur chaude. Donnant un sentiment de sécurité
      5. Un PNJ donnera la quête pour aller sauver la princesse
         1. On accepte la quête, la trame se lance
         2. On refuse la quête, tout le monde va à la taverne pour boire et le jeu s’arrête
   2. Niveau 1 : Forêt
      1. Premier niveau symbolisant le chemin à parcourir jusqu’au château de Vlad
      2. Niveau en plateforme, de gauche à droite
      3. Première partie du niveau est une forêt
      4. Il y a des pièges au sol, des ennemies de forêt
      5. En avançant dans le niveau, l’atmosphère devient plus sombre indiquant l’arrivé au château
      6. La fin du niveau, il y a un mini boss qui garde l’entrée du château
      7. L’entrée du château est parsemé de corps sur des pics comme dans la légende de Dracula
   3. Niveau 2 : Château
      1. Entrée du château
      2. Atmosphère plus sombre
      3. Décor en pierre
      4. Ciel noir avec Lune en plan
      5. Un peu plus de verticalité car il faut monter pour accéder à Vlad
      6. Il y a des pièges, des ennemies plus monstrueux du style vampirique et démoniaque
      7. Arrivé à la fin du niveau on rencontre Vlad
      8. Celui-ci tente de nous dissuader de le combattre, impressionné par nos exploits il propose de le joindre à sa cause :
         1. On accepte, il nous trahis et nous poignarde dans le dos
         2. On refuse et alors on le combat
            1. Il s’enfuit dans la salle de son trône
   4. Niveau 3 : Salle du trône
      1. Grande salle avec le trône de Vlad
      2. Le trône est fait avec les os de ses ennemies
      3. Il y a quelques plateformes
      4. Une atmosphère plus terrifiante avec du rouge symbolisant le sang dont Vlad est le maître
4. Storyline et PNJ
   1. Village
      1. Maire du village
         1. Annonce la nouvelle du kidnapping de la princesse
         2. Demande au héros de sauver la princesse
            1. Oui, annonce les dangers et péripéties à venir
            2. Non, nous allons tous boire à la taverne
         3. Donne de l’argent au héros et l’envoie chez le forgeron pour s’équiper
      2. Forgeron
         1. Vend de l’équipement
         2. Le prix de l’équipement de base correspond à la somme donnée par le maire
         3. Vend des améliorations d’armes
      3. Tavernier
         1. Parle de sa vie
   2. Niveau 1
      1. PNJ à l’entrée de la forêt
         1. Met en garde contre les dangers de la forêt et les pièges
   3. Niveau 2
      1. Vlad au dessus de son escalier, en contre plongé
         1. Propose au héro de se joindre à lui
            1. Si accepte, le trahis
            2. Si refuse, s’enfuit dans la salle du trône
   4. Salle du Trône
      1. Vlad
         1. Lorsqu’il sera battu une première fois, il rigolera et se transformera en dragon
         2. Une fois battu, il nous maudira et nous promet de nous retrouver en enfer
      2. Princesse Rolande
         1. Elle nous remercie de l’avoir sauvé et promet une récompense
         2. Nous pouvons lui demander plusieurs choses :
            1. Faire une demande en mariage

Elle refuse

On peut aller dire tant pis et la ramener

On peut la laisser là

* + - * 1. Des faveurs +18

Elle nous gifle et refuse

On peut dire tant pis et la ramener

On peut la laisser là

* + - * 1. Un bisou

Elle accepte

1. Listes des assets
   1. Héro
      1. Barres
         1. Barre de vie
         2. Barre de Mana
         3. Barre d’XP
      2. Armure en cuire
      3. Echarpe rouge
      4. Cheveux bruns
      5. Bottes
      6. Ceinture
      7. Epée à la ceinture
      8. Marteau dans le dos
         1. Mouvement
            1. Courir vers la gauche et la droite
            2. Sauter
            3. Descendre/Tomber d’une plateforme
            4. Dash (terrestre et aérien)

Cooldown : 3 secondes

* + - 1. Ouvrir inventaire
         1. Voir le contenu de l’inventaire
         2. Equiper des items
         3. Jeter des items
      2. Interaction avec PNJ
         1. Peut interagir avec PNJ pour ouvrir boite de dialogue
         2. Peut choisir des options de dialogues
         3. Peut leur acheter des objets
         4. Vendre des objets et items
      3. Combat
         1. HP : pv = 50 + (10\*niveau\_joueur)
         2. Mana : mana = 100
         3. Attaque à l’épée (CD : 1 seconde)

Dégâts sur les PV des adversaires

Si l’armure physique est plus grande que 0, alors inflige des dégâts réduits tant qu’elle n’est pas détruite puis inflige des dégâts aux pdv. N’inflige pas de dégâts à l’armure magique

Dégâts : degatPV = degat\_itemX + (niveau\_joueur\*2)

Degat\_amure\_physique = ( degat\_itemX + (niveau\_joueur\*2) )/2

Degat\_armure\_magique = ( degat\_itemX + (niveau\_joueur\*2) )\*0

Exemple : une épée à +14 dégâts et un joueur niveau 3 va faire 14+(3\*2) = 20 dégâts sur les points de vie

L’épée ne fait pas autant de dégâts sur l’armure physique ou magique que le marteau ou la magie

* + - * 1. Attaque au marteau (CD : 2 secondes)

Dégâts sur bouclier : Détruit bouclier

Ex : valeur\_bouclier  = valeur\_bouclier\*coup\_marteau(=0)

If valeur\_bouclier = 0 :

Le bouclier tombe, qq chose comme ça

Dégâts sur l’armure physique : Endommage l’armure physique des adversaires

Degat\_armure\_physique = degat\_itemY + (niveau\_joueur\*2)

Infligue autant de dégâts à l’armure qu’aux pdv mais comme le cd est de 2 secondes, cela est moins optimale

* + - * 1. Attaque magique (CD : 5 secondes)

Dégâts sur armure magique :

Degat\_armure\_magique = 20 + niveau\_joueur\*5

* + - * 1. Cri (CD : 7 secondes)

Onde de choc, fait tomber les ennemis volants

* + - 1. Expérience et Niveau
         1. Niveau 1 à 10 - Chaque niveau donne un point qu’on peut investir dans un arbre des talents
         2. Chaque monstre donne < x > expérience
  1. Village
     1. Design le village
        1. Le ciel
        2. Faire maisons
        3. PNJ en fond de décor
        4. La végétation
        5. Taverne
        6. Le tavernier
        7. Les occupants de la taverne
     2. Design le maire du village
     3. Design la forge
        1. La forge
        2. Les outils
        3. Les armes
        4. Le forgeron
     4. La sortie du village
  2. Niveau 1 Forêt sombre
     1. Monstres de la forêt
        1. Monstre vert de terre statique
        2. Monstre chien rapide
        3. Monstre tortue
     2. Bandits
     3. Pièges de forêt
     4. Arbres massifs
     5. Atmosphère sombre
     6. Torches
     7. Pierre et roche
     8. Terre
     9. Dalle en pierre
     10. Ossement d’êtres humains
     11. Cadavres
     12. Buissons
     13. Plateforme en bois
     14. Plateforme en pierre
     15. MiniBoss
         1. Grand monstre cochon sombre avec yeux rouges et hallebarde
         2. Il a 5x les pdv du héro
         3. Il est protégé par de l’armure physique et magique
            1. Attaques charge

Le monstre charge en ligne droite

Le monstre annonce un balayage au sol, il faut sauter pour l’esquiver

Le monstre crache une boule de feu qui rebondi

Il aspire en cône devant lui

* 1. Niveau 2 Le château
     1. Barrière en métal
     2. Dalle en pierre
     3. Escalier en pierre
     4. Plateforme en pierre sombre
     5. Tapis rouge
     6. Tapis mural
     7. Pilier en pierre
     8. Piège de château
     9. Démons
        1. Démon au bouclier
           1. Attaque coup de bouclier
           2. Coup de hache
        2. Démon ailé
           1. Boule de feu
        3. Démon chien
           1. Charge rapide
           2. Coup de griffe
        4. Gargouille
           1. Coup de carapace
           2. Coup de queue
     10. Vlad debout sur l’escalier
  2. Salle du Trône
     1. Trône en os d’humains
     2. Ossement
     3. Structure en or
     4. Vlad forme Vampirique
        1. Coup de cape
        2. Onde de choc ultra son
        3. Crachat de sang
        4. Coup de griffe
     5. Vlad forme de Dragon
        1. Coup de queue
        2. Jet de feu
        3. Boule de feu
        4. Coup d’hypnose par yeux, il faut se retourner
        5. Cri
     6. Princesse Rolande