**PROJET DE GROUPE : Processus de création du MiniRPG**

Notre groupe : Vlad, Hussein, Remy, Adam

Nous nous sommes vus attribué le RPG à faire en python orienté objet avec un inventaire à gérer, des quêtes à faire, des interactions avec des PNJ et des dialogues.

Ce document a pour but de relater les challenges que nous avons vécu lors de ce projet.

Notre trame narrative est des plus simples, un héro part sauver une princesse d’un vampire qui l’a kidnappé. Une fois la trame faite nous avons voulu partir sur un RPG classique en 2D avec des plateformes et un système de combat avec de la magie. Dans le concept du personnage, celui-ci devait avoir plusieurs armes comme un marteau, une épée, devait lancer des sorts et crier. Les ennemies devaient être séparés en plusieurs catégories : des ennemies blindés avec boucliers renforcés par de l’armure physique, des ennemies magiques renforcés par de l’armure magiques et des ennemies volants.

Les ennemies blindés devaient être contré par le coup du marteau qui devait défaire leur armure physique, les ennemies renforcés magiquement devaient être défait par des sorts et les ennemies volants devaient être battu grâce à la mécanique du cris qui devait les faire tomber.

Pourquoi ces mécaniques n’ont pas été implémentées ? Car nous avions plusieurs challenges à surmonter pour implémenter cela sans pour autant apporter une meilleure expérience de jeu. Coder les différents types de dégâts seraient trop difficile et visuellement il nous fallait les Sprites (une représentation 2D de quelque chose à l’écran) correspondants. Nous n’avions pas de héro avec un marteau et toutes ces animations là. Nous n’avions pas forcément les bons ennemies et nous n’avions pas les animations pour représenter ces mécaniques (armure physique et magique) sur les ennemies et les méthodes à coder pour tout cela auraient été de trop pour pas grand-chose. Donc nous gardons un système simple où les dégâts sont simplement des dégâts.