**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 héro meurt, celle-ci peut être soignée grâce à des potions de soin
      2. L
   2. Compétences : sword attack, hammer slam, shout, magic bolt