**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