Frédéric Gosselin

Nouka

Projet : RPG programmé en ruby non-rpgmaker (Ruby.exe).

Description : Jeu Tactical RPG dont les niveaux imiteront un système Défendre la tour.

1ere : Intégration d’un système de carte, d’un système d’événements, détections des collisions et projectiles.

* Système de carte
* GameMap et SceneMap
* Définir les classes événement.
* (GameEntity) - (GameEntityPlayer) – (GameEntityTower) – (GameEntityChest) – (GameEntityEvent) – (GameEntity) – (GameEntityMonster)

Détection des collisions

* Définir un système Quadtree et intégrer les objets dans le quadtree à chaque déplacement

Définir la classe projectile

* GameEntityVolatile

2eme : Partie Système de combat

* Ajouter une sélection des événements et une fenetre de leur description avec actions possibles
* ACTION : Déplacement
* Phase de détection d’un ennemi dans le rayon de l’entity
* S’approcher et Attaquer l’ennemi (Type d’attaque : directe ou projectile)
* DIRECTE : Dégats directs et calcul des dégats, animation de dégats et calcul de la mort
* PROJECTILE : Génération d’un GameEntityVolatile
* Génération de mana et affichage de la mana sur la carte
* OPTIONEL AJOUT DE BATIMENT QUI DÉTERMINENT LE NOMBRE DE MONSTRES DISPONIBLES

3eme : Partie Événement

* Création du premier niveau : Village qui est attaqué par des fantôme pendant la nuit.
* Un prête donne un talisman d’invocation au Joueur
* Système afficher\_message
* Système objectif d’un niveau et passer au prochain code si la condition est respectée

Génération des entity d’un niveau lorsqu’un certain nombre est mort ou le boss est mort, activer la condition