

# CreaSlash

**Objectif : Développement d'un prototype de gestion d'objet de type RPG / hack & slash**

**Type d'objets :**

**Équipements :** Peut être équipé sur le personnage ( localisé : mains / torse / tête ... ). Ils confèrent des bonus statistiques au personnage, tel que les points de vie ou la résistance. Peuvent être rajouté à la barre d' action.

**Consommable :** Objets empilables, peuvent être utilisés depuis l'inventaire ou la barre d'action

**Matériaux :** Objets empilables ou non.

**Interface :**

Les différentes fenêtres de gestion d'objets peuvent être représentées par des panels ou des canvas. Les objets peuvent être déplacés d'une fenêtre à l'autre ( si autorisé ) par drag & drop

**Personnage (équipement )** Équipement du personnage, affiche les emplacement spécifique.  
Indique les statistiques du personnage (au moins 3)

**Inventaire et Coffre :** grille contenant les objets contenus dans l'inventaire ou le coffre. Les objets empilables ne prennent qu'un emplacement et indique le nombre d'objets en question. (un shift + clic permet de scinder la pile en 2)

**Fenêtre objets :** pointer sur un objet permet d'obtenir son nom et sa description

**Barre d'action :** Barre de raccourcis permettant l'utilisation rapide d'objet ( en cliquant sur celui ci ou bien à l'aide du raccourcis correspondant tel que & é « ' (

**Fichier :**

Les objets sont défini sous forme de fichier texte (format au choix, et plusieurs fichiers possible)

Ce fichier doit au moins contenir :

Un identifiant unique( chaîne de caractère ou nombre)

Le nom de l'objet

Une courte description

Une référence à un visuel 3D ( pour l'objet en jeu )

Une référence à un visuel 2D ( pour l'interface )

Le type d'objet

Dans le cas d'un équipement :

La localisation

Une statistique

Dans le cas d'un consommable

Une action ( ex gain : de vie, boost de vitesse)

## Scène de jeu

Le prototype se présente sous la forme d'un environnement 3D dans lequel évolue un personnage (First ou Third Person)

Cliquer sur un objet le ramasse et le place dans l'inventaire du joueur.  
La sélection d'un objet et le relâchement hors fenêtre jette l'objet au sol.

Un coffre doit être présent dans la scène, le joueur peut y entreposer des objets.

Des objets peuvent être disposé dans le niveau au lancement du jeu. Une touche de debug doit permettre de générer aléatoirement un objet devant le joueur

Le projet Unity doit être rendu, ainsi qu'une version exécutable du jeu.