

Ecole nationale supérieure de l'électronique et de ses applications

RAPPORT PLT Réalisation d'un T-RPG type Disgaea

Authors:
Benjamin Anslot
Mathieu Hadjadji

Années : 2019 - 2020 OPTION IS

Table des matières

1	Prés	ésentation Générale			
	1.1	Archétype	1		
	1.2	Règles du Jeu	1		
		1.2.1 But du Jeu	1		
		1.2.2 Tour de Jeu	2		
		1.2.3 Terrain de Jeu	2		
	1.3	Ressources	2		

Chapitre 1

Présentation Générale

1.1 Archétype

L'objectif est de réaliser un jeu video de type Tactical RPG dans l'idée du jeu Disgaea.



FIGURE 1.1 – Aperçu de l'ecran de Jeu du jeu Disgaea

1.2 Règles du Jeu

1.2.1 But du Jeu

Les joueurs ont chacun un nombre défini de troupes positionné sur la carte. Le But du jeu est d'éliminer l'ensemble des troupes ennemies (condition de victoire). Ou d'avoir toutes ses troupes éliminées (condition de défaite).

Une unité est considérée comme détruire lorsque ses points de vie tombent à 0.

1.2.2 Tour de Jeu

Le jeu se découpe en une sucession de tours. Les joueurs jouent les uns à la suite des autres.

Dans un tour, le joueur peut :

- Déplacer ses unités sur la carte sur un nombre limité de cases.
- Attaquer avec ses unités des unités adverses adjacentes ou à distance en fonction du type d'attaque utilisable par l'unité.
- Appliquer une posture de défense sur ses unités pour augmenter la défense si attaquée.
- Utiliser des objets sur ses unités pour la soigner etc...

1.2.3 Terrain de Jeu

Le terrain est décomposé en tuiles. Une unité reçoit des bonus ou des malus en fonction de la tuile sur laquelle elle se trouve. Une unité placée sur une tuile de forêt par exemple recevra un bonus d'esquive si attaquée.

Les tuiles peuvent avoir des hauteurs différentes. Une unité placée sur une tuile en hauteur aura une meilleure portée pour des attaques à distance, mais y accèder coûte plus de points de déplacement.

1.3 Ressources



FIGURE 1.2 – Tiles pour la carte en perspective isométrique



FIGURE 1.3 – Spritesheets personnages