



Projet

Editeur de RPG

Projet Editeur de RPG

Dans ce projet vous allez créer un éditeur de map en “tiles” pour un projet RPG.

On devra pouvoir créer des maps en extérieur comme en intérieur (donjons).

Créer un éditeur “user friendly” en SFML (ex : mario maker) ou avec IMGUI, QT, WxWidget

Affichage d’une grille.

Création d’une “view” pour naviguer dans la map avec zoom et dezoom.

Menu pour créer, charger ou sauvegarder une map.

Menu visuel des “tiles” avec un cadre de sélection.

Projet Editeur de RPG

3 “layers” différents : fond, plan du joueur (avec collision), plan au-dessus du joueur (uniquement des tiles avec transparence) avec affichage du layer en cours d'édition.

Quand le personnage passe derrière un bâtiment ou un décor qui gêne la vision sur son sprite, les éléments de décors doivent être affiché en transparence.

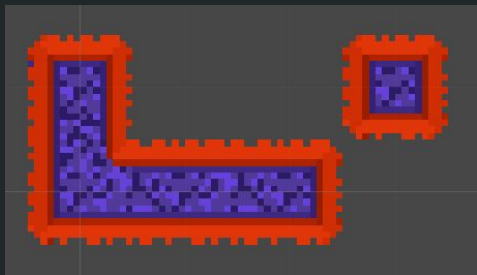
Il doit y avoir des tiles animés en jeu, qui peuvent avoir ou non une incidence sur le joueur.

Donner à l'utilisateur le moyen d'ajouter des PNJ, donnant des quêtes, ou des ennemis étant ou non les cibles de ces quêtes. Dans l'éditeur on pourra aussi placer des objets comme des coffres (ouvrable en jeu), des torches qui s'allument de nuit (shader light et particules), des objets cassables...

Faire un système jour-nuit visible grâce à un shader en jeu, faire en sorte que certains ennemis n'apparaissent qu'à certaines heures.

Projet Editeur de RPG

Quand vous posez plusieurs tiles, les tiles adjacentes se modifient automatiquement si besoin comme dans les exemples ci dessous.



Il faut pouvoir faire des tests en jeu, il faudra donc un bouton pour lancer le test.

Si nous appuyons dessus, nous n'avons plus l'interface d'édition, notre personnage pourra choisir sa classe, sa race, se déplacer, parler au PNJ, prendre des quêtes, tuer des monstres(pour une quête ou pas), ramasser le butin (inventaire), changer son équipement ce qui change ces stats, entrer dans un donjon et résoudre des énigmes.

Projet Editeur de RPG

N'oubliez pas que ce projet doit être user friendly, donc l'interface utilisateur doit être la plus simple possible tout en ayant un maximum de possibilités.

Vous êtes libre de construire l'interface comme vous le voulez, mais elle doit être la plus intuitive possible.

Pensez par exemple aux interfaces outils escamotables, ou aux fenêtres pour sélectionner certaines choses...

