

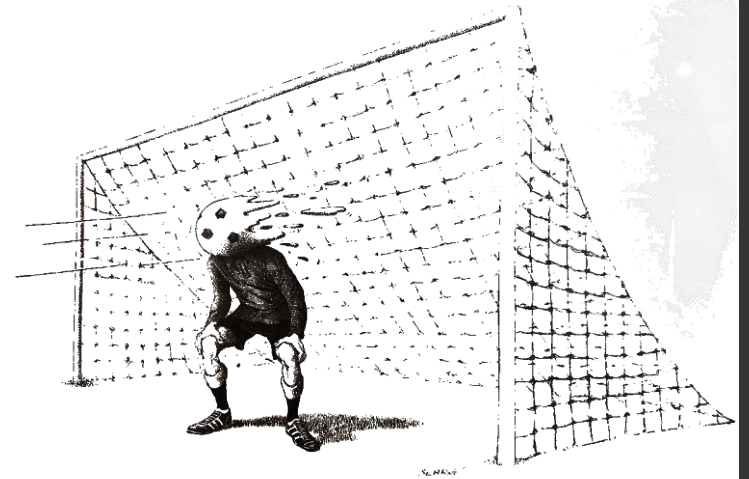
Corruption Game

Projet Java s5

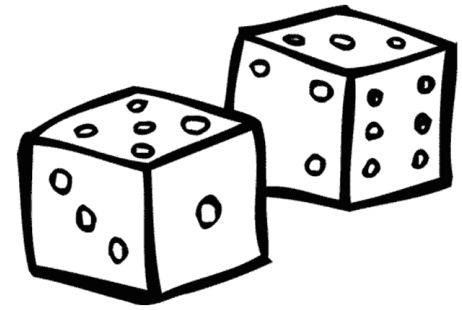
BAUD Adrien, GONDRAS Pierre-Louis

But du jeu

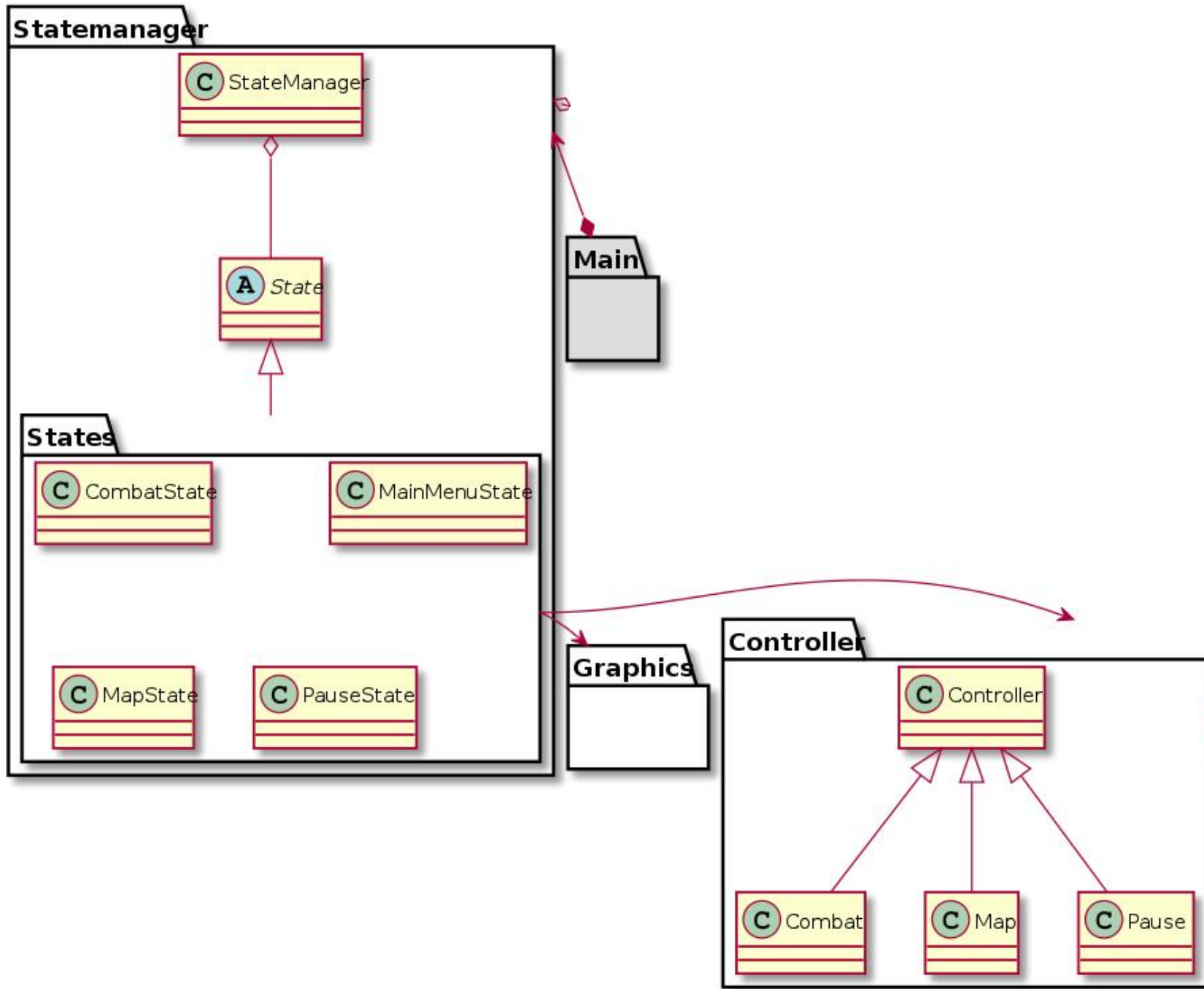
- Traverser la forêt
- Vaincre les ennemis :
 - Les tuer de manière classique et sanglante
 - Utiliser le bon item
- Caractéristiques :
 - Force : augmente les dégâts effectués
 - Défense : diminue les dégâts reçus
 - Vie : les points de vie
 - Poids : le poids que l'on porte
 - Evil : une stat « cachée » qui peut servir

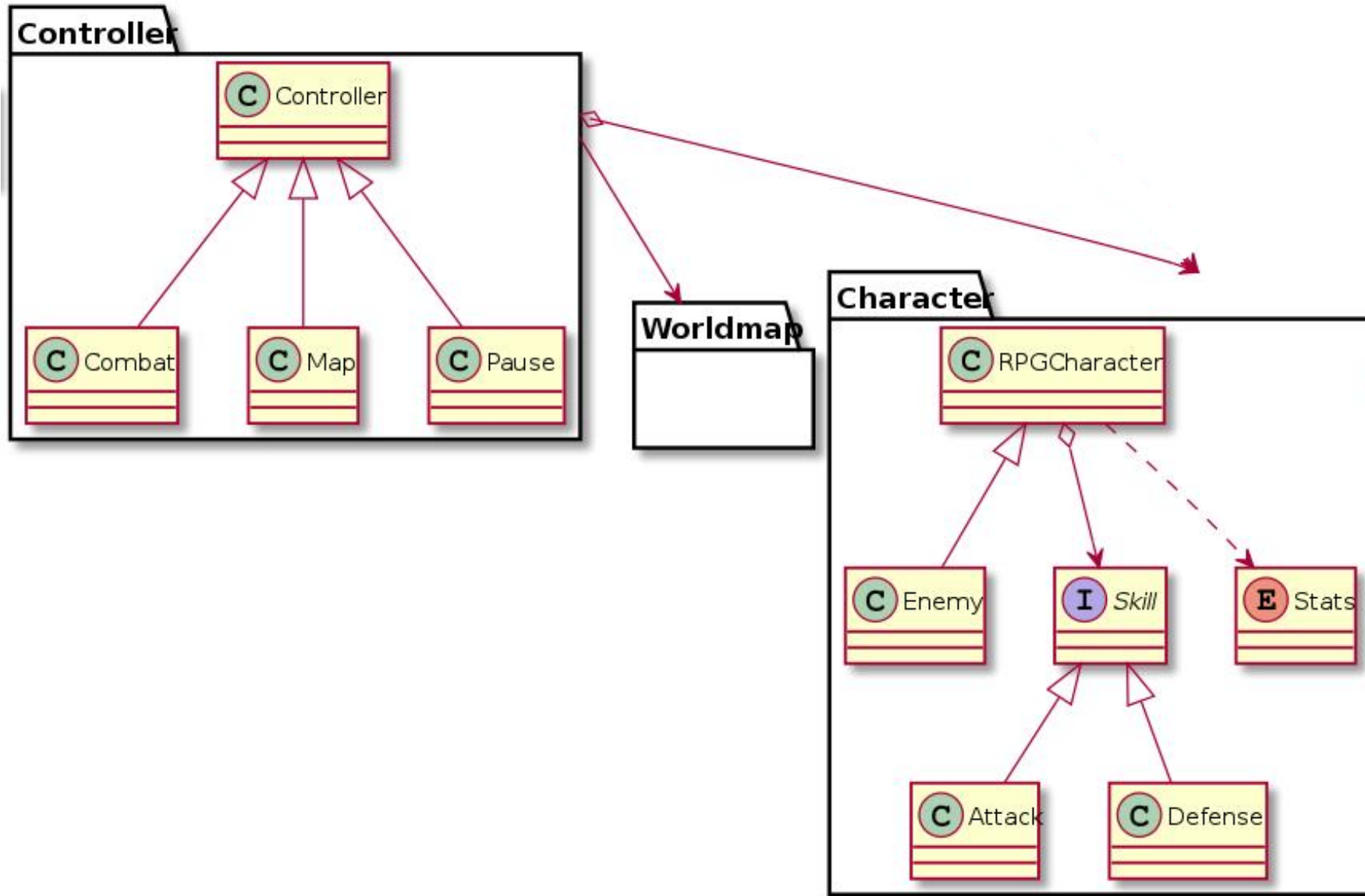


Fonctionnalités

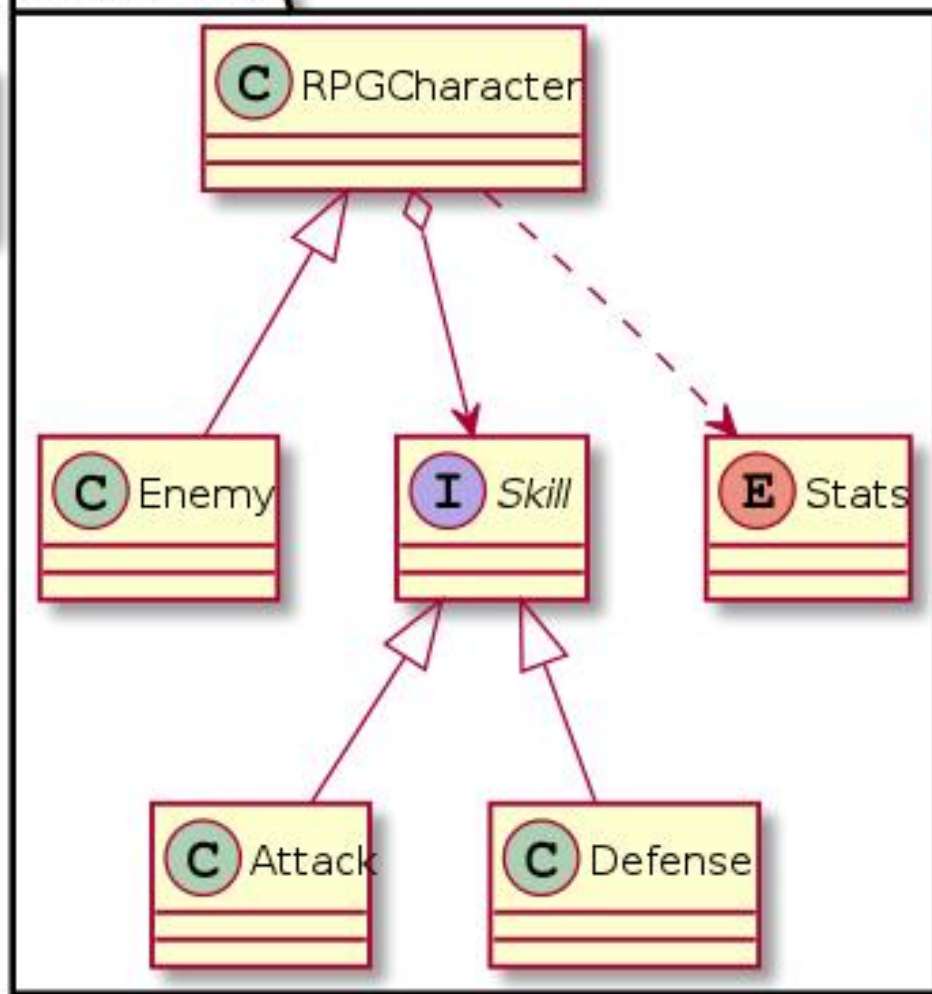


- Combats avec de PNJs
 - On peut le tuer normalement et on gagne des points de evil
 - Si on utilise le bon item, on remporte le combat et on ne gagne pas de points de evil
- Différentes attaques
 - Attaque normale
 - Attaques boostée par l'evil
 - Sorts de défense qui utilisent l'evil
- Les objets, les compétences, les ennemis, la carte et les évènements sont stockés dans des fichiers
 - Modulable

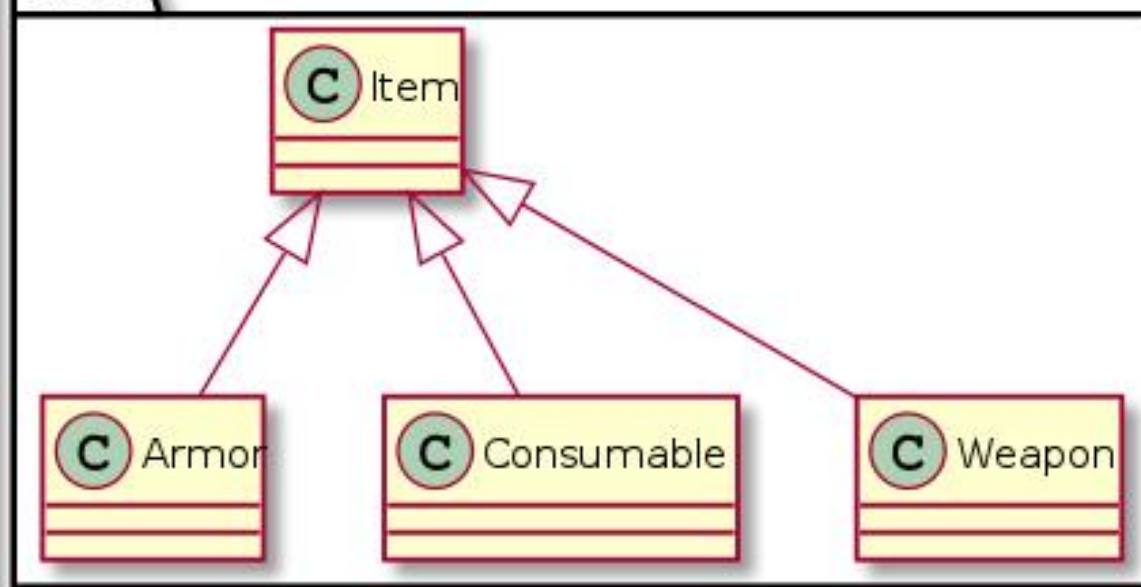


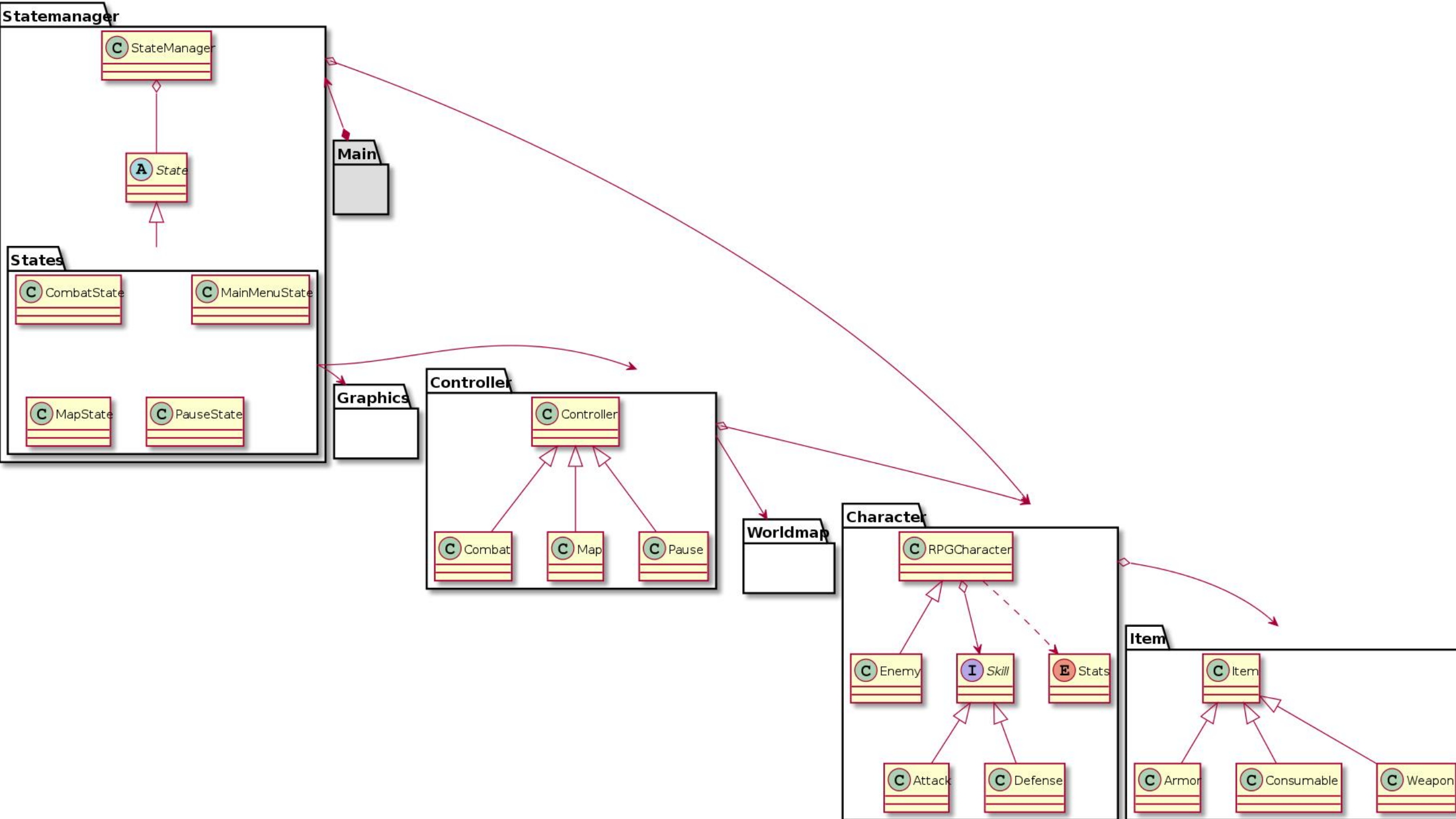


Character

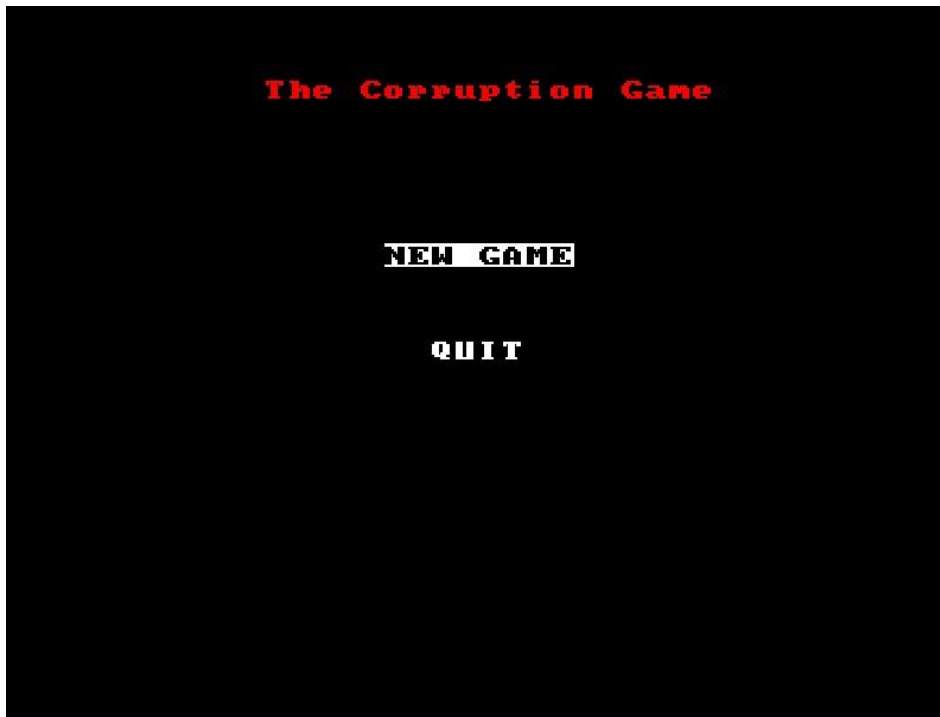


Item

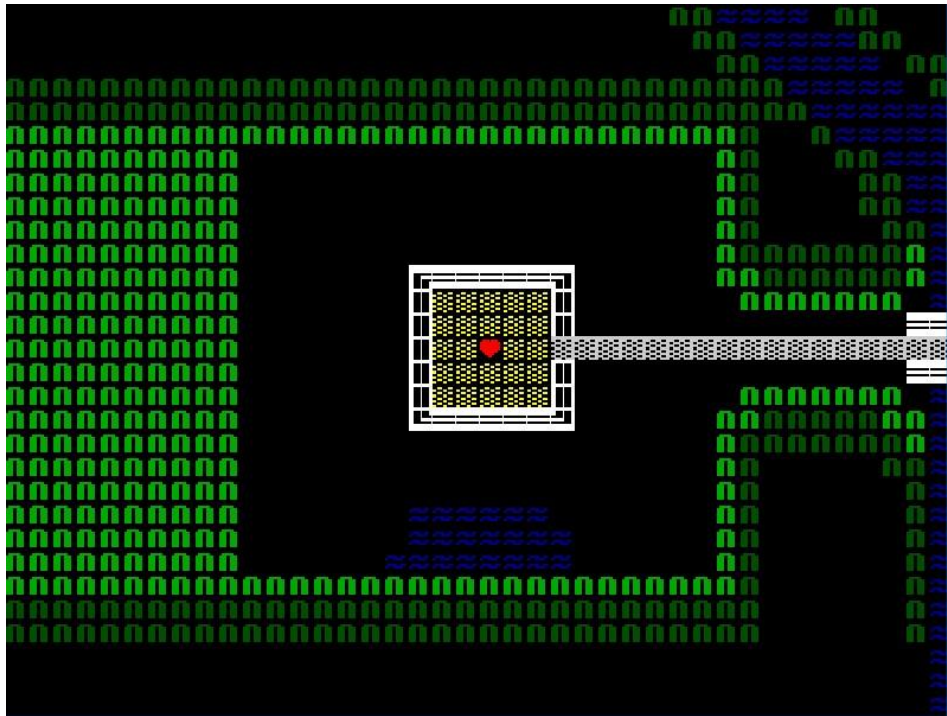




Quelques images...



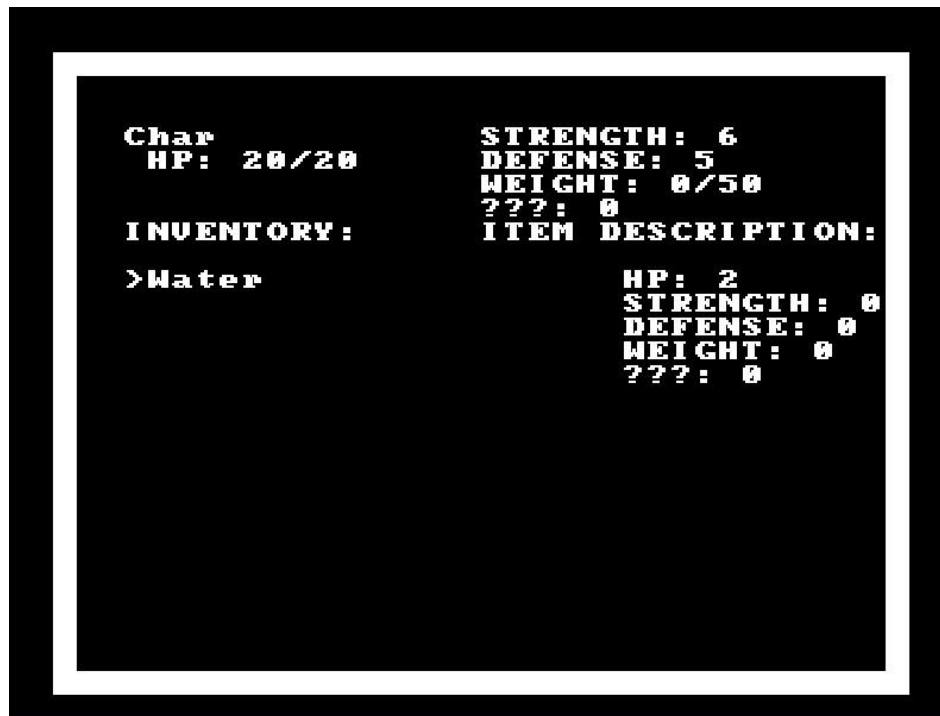
Menu principal



Une forêt idyllique

Quelques images...

bis



Menu pause



Les combats

Problèmes rencontrés

- Des bugs par ci par là
- Gérer l'interface à posé quelques contraintes
- Optimisation des tâches processeur





La suite en DLC, des bisous <3

Et bon jeu...