

ROADMAP DU PROJET

CONCEPTION DE JEU: MARIO

LES PRINCIPALES FONCTIONNALITÉS

I. LES JOUEURS:

1. Se déplacer:

Se déplacer dans le décor tout le long du jeu (de droites à gauches de gauches à droites, de bas en hauts et de hauts en bas).

2. S'accroupir:

Pouvoir s'accroupir en cas de piège.

3. Entrer dans des tuyaux:

Passé à travers des tuyaux afin de découvrir des niveaux bonus donnant accès à des pièces ou à des améliorations pour finir le niveau tel que des champignons pour grandir, des fleurs rouges pour lancer des boules de feu.

4. Sauter:

Sauter sur des ennemis ou utiliser ses pouvoirs spéciaux si le joueur en a afin de les vaincre.

Frapper une brique en sautant dessus ou avec sa tête peut laisser tomber un item généré aléatoirement ou alors ne rien laisser tomber si la chance n'est pas de notre côté.

II. LES ENNEMIS:

Ennemis 2D: Huer, Goomba, Podoboo, pleur piranha etc.

III. ENSEMBLE DES ITEMS:

Sur ce site nous pouvons voir tous les items qui nous permettront de réaliser ce projet: https://www.sprisers-resource.com/ds_dsi/newsupermariobros/

IV. LES ATTRIBUTS SPÉCIAUX:

- pièces : bonus
- Champignons pour grandir.

- Des fleurs rouges pour lancer des boules de feu etc

V. L'INTERFACE DU JEU

1. Le lieux ou décor:

- Background image: beach an underwater, Bonus Room, Dessert etc
- Tilesets: ensembles de tuiles multiples,
- Objets de cours 2D: Ascenseurs, Tuyaux, Sable mouvants, commutateurs

2. La musique:

- SUPER MARIO BROS (exemple)
- Changement de musique en fonction de ce qui se passe à l'écran.

3. La boutique de vies:

- Boutique permettant au joueur d'acheter des vies en plus, des items spécifiques au début du niveau

4. Description de l'état des joueur:

- Le nombre de vie, tableau de score.

VI. D'AUTRES FONCTIONNALITÉS

- Un mode de jeu permettant au joueur de façonner son propre niveau, avec ses propres pièges.

-Sauvegarder sa progression lors d'un niveau un peu long grâce à un système de checkpoints.

-Nous essaierons également de faire en bonus un combat évolué avec une certaine intelligence contre Bowser.

VII. RÉPARTITION DES TÂCHES

Dan :

- Mode de création de niveaux
- Système de checkpoints
- Boutique de vies

Kano :

- Faire en bonus un combat évolué avec une certaine intelligence contre Bowser.
- Faire l'interface du jeu : Le lieux ou décor, Tableau descriptif de l'état du joueur (score etc)
- Les champignons pour faire grandir le joueur.

Mamadou :

- Sauter sur des ennemies ou utiliser ses pouvoirs spéciaux.
- Frapper une brique en sautant dessus
- Un item généré aléatoirement de ces briques donnant un avantage au joueur

Dan, Mamadou, Kano :

- Gestion des ennemis (stats, déplacement, états,...)