

Rapport de création du jeu MagicDoom

Manon BONNOT, Baptiste CLOCHARD

30 novembre 2023



Travail réalisé dans le cadre du cours programmation pour le jeu vidéo, master 2 Gamagora.

Encadrant : M. Carlos CRISPIM.

Année scolaire 2023/2024

Table des matières

1	Introduction	2
1.1	Répartition des tâches	2
2	Mécaniques	2
3	Interface	2
3.1	Signs et feedbacks	2
3.1.1	Signs	2
3.2	Les différents écrans	2
4	Animations	3
5	Problèmes rencontrés	3
6	Différences entre le préprojet et le jeu	3
7	Conclusion	3

1 Introduction

Le jeu *MagicDoom* a été réalisé dans le cadre du cours programmation pour le jeu vidéo, encadré par M. Carlos CRISPIM. Vous jouez un sorcier qui souhaite défendre ses chaudrons contre des hordes d'ennemis. Les ennemis laissent des gemmes en mourant, qui permettent une fois récoltés et placés dans les chaudrons de lancer des sorts. Le joueur peut alors utiliser les sorts mis à sa disposition pour attaquer les vagues d'ennemis.

1.1 Répartition des tâches

Nous allons détailler ci-après les tâches accomplies par chacun des membres du groupe.

Pour Manon :

- animations du personnage et des monstres ;
- ajout des sons au jeu ;
- création et modification des assets du jeu ;
- ajout de la logique de déplacement et de collisions ;
- ajout de l'interface et des paramètres.

Pour Baptiste :

- code review ;
- débogage ;
- ajout de la logique de vie et de dégât.

2 Mécaniques

3 Interface

3.1 Signs et feedbacks

Pour aider à la compréhension du jeu, nous avons ajouté des signs et des feedbacks, sonores ou visuels.

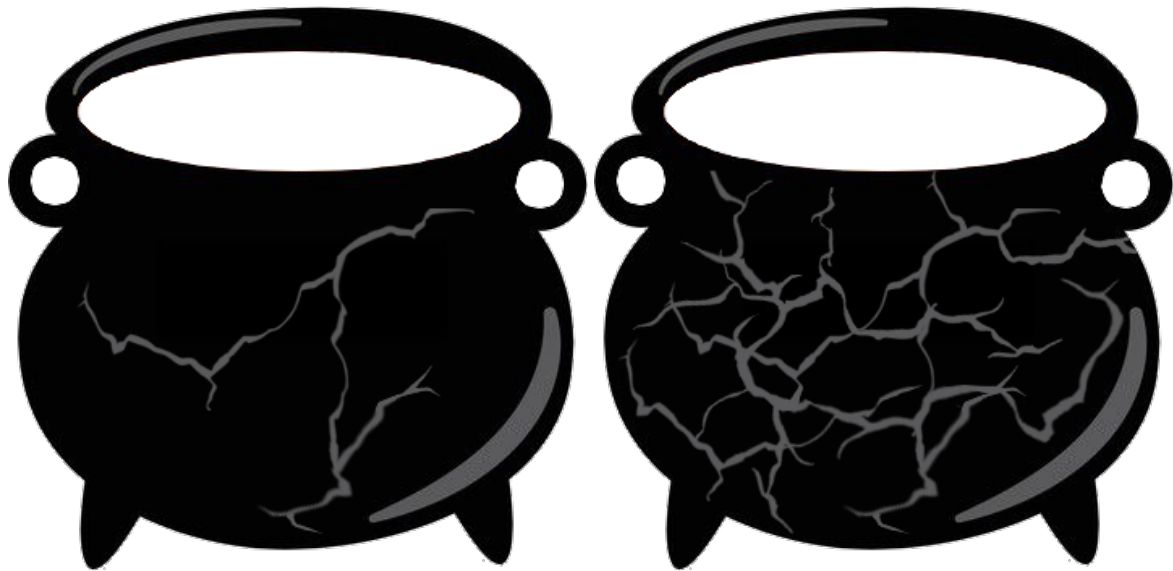
3.1.1 Signs

Un exemple de sign utilisé est les fissures sur les chaudrons. En fonction des points de vies du chaudron il apparaîtra plus ou moins fissuré à l'écran (figure 1).

3.2 Les différents écrans

Différents écrans ont été utilisés dans le jeu :

- *Menu principal*
- *Réglages*
- *Choix de partie*
- *Combat*
- *Fin de partie*



(a) Chaudron avec de légères fissures

(b) Chaudron sur le point de se briser

FIGURE 1 – Exemple de sign sur le chaudron

4 Animations

5 Problèmes rencontrés

6 Différences entre le préprojet et le jeu

7 Conclusion