TP01 – Le quart de nuit du Dr. Acula

# Mini histoire

Dr. Acula (MD) le vampire est devenu médecin afin de mieux pourvoir à sa soif de sang. Les cultivateurs d’ail se sont unis pour former une armée destructrice. L’ACP (Alliance des Cultivateurs de Pomme) tant qu’à elle s’est syndicalement mobilisée. Tous ont prévus une embuscade pendant le prochain quart de nuit du Dr. Acula. Va-t-il survivre?

# Idée globale

Vous allez reproduire les mécaniques principales du jeu [Vampire Survivors](https://store.steampowered.com/app/1794680/Vampire_Survivors/). [[1]](#footnote-1) Ce travail est normalement individuel.

À reproduire. MISEZ SUR ÇA POUR UN BON RÉSULTAT.

* Joueur : animation et contrôle 8 directions
  + L’animation de marche doit arrêter si on ne bouge pas. Comme dans le jeu original.
  + L’animation doit être différente pour les 4 côtés. Contrairement au jeu original.
* Armes qui frappent automatiquement
  + Min. deux armes projectiles
  + Min. deux armes de mêlée
* Ennemis qui apparaissent hors de l’écran poursuivent le joueur
  + Min. 2 volants pas bloqués par les murs
  + Min. 2 terrestres bloqués par les murs
* Murs qui bloquent le joueur et les ennemis terrestres
* Trouvaille de trésor
  + Le jeu doit pauser et le joueur se voit offrir 3 trésors au hasard : timer set scale 0
    - Armes
      * Upgrades simples suggérés si on reprend la même arme.
    - Potion de guérison
    - Pouvoirs au choix (Ex : vitesse de marche)
    - Ce qui vous inspire
* Min UI : Barre de vie
  + Autre statut au choix (si pertinent pour votre version)
* Difficulté doit augmenter avec le temps
* Décor environnemental (tuilage)
  + Un seul niveau est demandé
* Éléments destructibles de l’environnement
* Doit avoir un bouton démarrer dans le niveau même (pas de scène séparée)

Pas nécessaire de reproduire

* Menu principal et menu de sélection de personnage/d’items/de niveau etc
* Mécanique de « level up » et d’expérience
* Variété de niveau
* Raffinement (cinématique, particules, etc, shaders)
* Son et musique

# Travail en duo

Le travail à deux est **autorisé mais pas recommandé** car vous devrez **largement** dépasser les attentes de ce qui est présenté plus haut. De plus, vous devrez être le juge. Vous devez m’avertir dès que possible de votre intention d’effectuer le travail à deux et je me réserve le droit de refuser jusqu’à la semaine prochaine.

# Ressources suggérées

Vous pouvez modifier à volonté.

[Vampire](https://free-game-assets.itch.io/free-vampire-4-direction-pixel-character-sprite-pack)

[Ferme](https://butterymilk.itch.io/tiny-wonder-farm-asset-pack)

[Arrière-plan](https://ninjikin.itch.io/grass) (c’est un tuilage, nous verrons sous peu)

1. Le jeu a été immensément populaire en 2022 et est pourtant très simple à créer. Le jeu est tellement simple qu’il a changé 3 fois de moteur de jeu : Phaser, puis Unity, puis un moteur créé de toute pièce en C++. Nous avec Godot, ça devrait bien aller. [↑](#footnote-ref-1)