

DOCUMENTATION : PROJET TEMPLATE

Groupe 2 : Loan, Julien, Nathan

1. Introduction

1.1. Présentation du projet

Zelda-like 2D : Traverser un donjon peuplé d'ennemis et battre le boss pour finir le jeu

1.2. Objectifs et ambitions

Créer un jeu d'action dans lequel le joueur se perd dans un labyrinthe où il tente de survivre aux ennemis et trouver la salle dans laquelle se trouve un boss proposant un bon challenge

1.3. Public cible

12 ans et plus

1.4. Plateformes et technologies utilisées

PC

2. Concept du Jeu

2.1. Synopsis et univers du jeu

Un mage contrôlant une épée veut détruire le monstre se trouvant dans le donjon pour se venger.

Ce jeune mage ayant eu une enfance difficile et ayant perdu ses parents très tôt, il dû apprendre à se débrouiller seul rapidement. Après être tombé sur un livre révélant tous ses secrets de famille et comme quoi il était mage, il décida de se lancer dans une aventure pour vaincre tous les donjons des régions voisines et permettre aux habitants d'y accéder pour utiliser de nombreuses ressources.

2.2. Genre et inspirations

Zelda-like 2D

2.3. Mécaniques de jeu principales

Déplacements sur 8 directions avec Z/Q/S/D, clique gauche de la souris pour attaquer, déplacer la souris pour diriger l'attaque, bouton espace pour jeter une bombe dans la direction du mouvement du joueur

2.4. Système de progression

Récupérer des bombes dans le donjon pour ouvrir des salles fermées et battre les ennemis plus facilement

3. Game Design

3.1. Personnages et protagonistes

Le personnage principal est un mage qui manipule une épée par la magie pour battre ses ennemis. Il possède 100 points de vie qu'il peut régénérer en trouvant des cœurs. Il possède un sac de 5 bombes maximum qu'il peut jeter sur les ennemis ou sur les murs fragiles pour les détruire.

3.2. Environnements et niveaux

Le jeu commence dans un lobby avec un pnj qui prévient le joueur des dangers qui l'attendent. Vient ensuite un donjon construit comme un labyrinthe avec des pièges, des items à récupérer et des ennemis à battre. Dès l'entrée du donjon se trouve une clé derrière des murs, ce qui donne directement comme objectif d'aller la chercher. Une fois cela fait, il faut trouver la porte que cette clé peut ouvrir pour affronter le boss qui s'y trouve.

3.3. Interface utilisateur (UI/UX)

Le joueur se trouve en permanence au milieu de l'écran (la caméra le suit). En haut à droite de l'écran se trouve un compteur de bombe, en bas à gauche les points de vie du joueur et en haut à droite s'affiche la clé de la porte une fois que le joueur l'a récupéré.

3.4. Équilibrage et difficulté

Dans le donjon se trouve 2 types d'ennemis : les crânes qui rebondissent contre les murs en changeant leur vitesse aléatoirement ce qui les rend imprévisibles, et les fantômes qui, une fois que le joueur se trouve assez proche, peut poursuivre ce dernier même à travers les murs. Les ennemis infligent des dégâts s'ils entrent en collision avec le joueur. Le boss est une évolution des crânes : il rebondit sur les murs avec une vitesse modifiée aléatoirement mais est aussi beaucoup plus gros et plus rapide. Il tire aussi 4 projectiles en diagonale autour de lui à intervalles réguliers.

4. Graphismes et Direction Artistique

4.1. Style visuel et inspirations

Retro

4.2. Modélisation et animations

L'épée joue une animation quand le joueur attaque.

5. Musique et Sound Design

5.1. Ambiance sonore et direction musicale

Musique rétro

5.2. Bruitages et effets audio

Bruit d'explosion pour les bombes, bruit de mouvement pour l'attaque avec l'épée.

6. Gestion de Projet et Planning

6.1. Répartition des tâches et rôles

Loan : Comportement pnj, Attaque du joueur, Map, Menu, Knockback ennemis

Julien : Comportement ennemis, items, comportement bombes, checkpoints, Régénération

Nathan : Bouton retour dans options

6.2. Planning et échéances

Nous avons repris la base du projet de Julien. Le planning était de répartir les tâches demandées en priorité dans le cahier des charges. Chacun avait donc des tâches précises à gérer chaque jour et nous nous mettions d'accord chaque fin de journée sur le lendemain.

7. Conclusion et Perspectives

7.1. Résumé des résultats obtenus

Incomplet par manque de temps, certains bugs n'ont pas pu être corrigés.

Plus d'ennemis/items auraient ajouté plus de surprises. Le jeu reste bien à jouer, le design du labyrinthe et les comportements des ennemis permettent un certain challenge

7.2. Améliorations futures et mises à jour

Correction des bugs, ajouts ennemis/items

7.3. Possibilités d'évolution du projet

Ajouter d'autres clés qui ouvrent des portes vers des mini-boss qui, si battus, donnent aux joueurs des items uniques. Ces mini-boss seraient donc optionnels.