

Projet Template : Zelda-like

Groupe : Loan RAVIN, Nathan LAMARRE, Julien RODRIGUES

Nom du projet : The Mage

La map du jeu est chargée par une fonction qui lit un fichier texte et place divers objets sur la position correspondante (ennemis, items, checkpoints, murs/sols/porte).

Le jeu commence par une interaction avec le pnj qui bloque le passage du joueur vers un donjon. Il prévient le joueur des dangers qui l'attendent, puis le laisse entrer dans le donjon.

Une fois dans le donjon, le joueur peut croiser la route de 2 types d'ennemis :

- Les crânes, qui patrouillent dans des salles en rebondissant contre les murs. Leur vitesse et angle changent à chaque rebond
- Les fantômes, qui poursuivent le joueur même à travers les murs

Ces ennemis infligent des dégâts quand ils entrent en collision avec le joueur. Ce dernier bénéficie d'une période d'invulnérabilité de 3 secondes (il devient rouge).

Le joueur peut trouver divers objets éparpillés dans le donjon :

- Les coeurs : régénèrent la vie du joueur (max : 100) si ce dernier a perdu de la vie
- Les bombes : infligent de gros dégâts aux ennemis et permettent de détruire certains murs du jeu. Le joueur peut en posséder un maximum de 5.
- La clé : permet d'ouvrir la porte qui bloque l'accès au boss du donjon

La map est construite comme un labyrinthe. Elle contient plusieurs chemins possibles, des culs-de-sac et des salles. Ces dernières peuvent contenir des ennemis cachés (piège) et des items. Elles sont pénétrables uniquement à l'aide d'une bombe, en cassant un mur fragile.

Une fois la clé en main et la porte qu'elle déverrouille trouvée, le joueur peut affronter le boss dans une salle dédiée. Le boss rebondit sur tous les murs à l'instar des crânes, mais sa taille est beaucoup plus imposante et se déplace plus vite. Il tire également des projectiles dans quatre directions à intervalles réguliers.

Une fois le boss tué, le jeu se termine.

Partage de la charge de travail :

- Loan : Comportement pnj, Attaque du joueur, Map,
- Julien : Comportement ennemis, items, comportement bombes
- Nathan : Bouton retour dans options

Difficultés rencontrées :

- L'épée n'inflige pas de dégâts sur le premier coup après avoir changé de direction d'attaque
- Ajouter une zone d'explosion à l'impact d'une bombe
- à cause du manque d'explosion, les bombes peuvent interagir avec un mur solide avant un mur cassable s'ils sont collés (si le sprite de la bombe touche celui du mur solide en premier), ce qui fait qu'aucun mur n'est brisé
- Threads