



LOADING MEDIA...

Un jeu de BERTHET Vincent & EZOUA Theo

PACMAN XNA

EN SOUTENANCE
LE 31 MARS

TESTER LE JEU AUJOURD'HUI



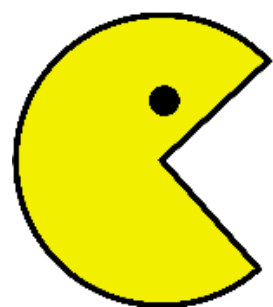


PIXELS

**AU CINÉMA
LE 26 AOÛT**

VOIR LA BANDE-ANNONCE

SOMMAIRE



Presentation

XNA

Map

IA

Améliorations



Objectifs

Contenue

Deplacements

Conclusion

Initialisation

PRESENTATION DU JEU

- Premier jeu d'arcade developpe par Namco en 1980
- Concept : manger des pixels dans un labyrinthe afin d'accumuler des points et de passer le niveau et obtenir un score maximum .



PRESENTATION DU JEU

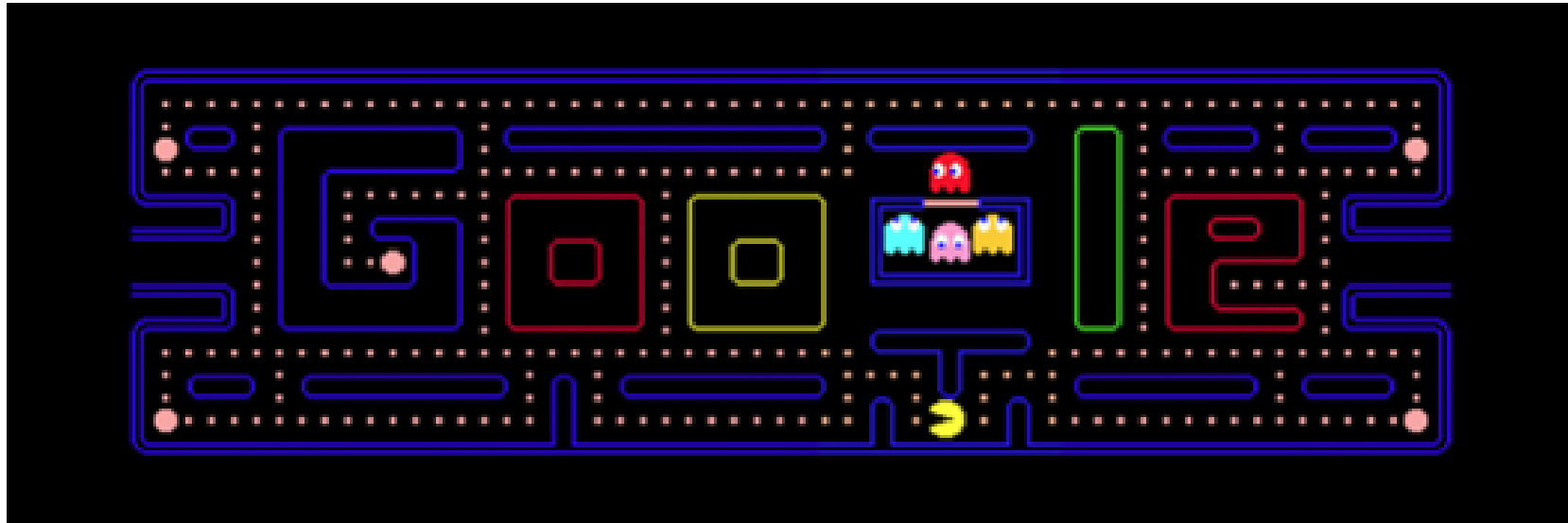




- Controle d'un personnage (3vies)
- 4 ennemies :
 - Clyde
 - Blinky
 - Pinky
 - Inky
- Des couloirs
- Des pilules (points)
- Des super pilules (effet)
- Des fruits (points bonus)

PRESENTATION DU JEU

Un jeu toujours d'actualite :



Un jeu populaire : Version Google pour les 30 ans de Pacman (2010)



PRESENTATION DU JEU

Un jeu toujours d'actualite :



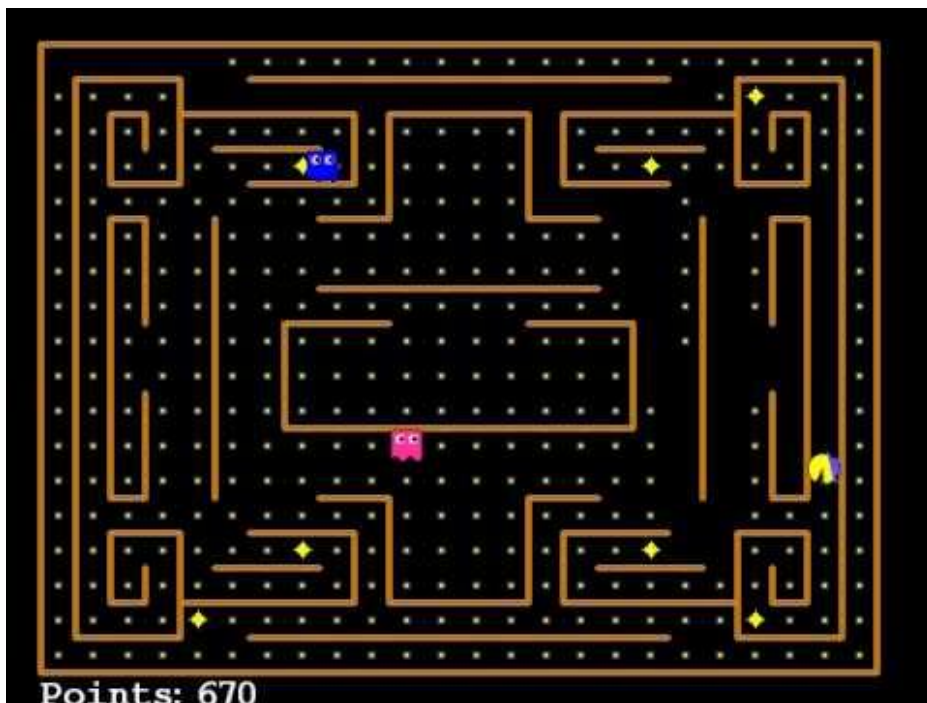
OBJECT IF

Functionalites :

- Leveling

- Highscores

- Editeur de map



OBJECT IF



XNA

- Framework de Microsoft en C#
 - Base sur le celebre Framework .NET
 - Objectif : faciliter et acclereler le developpement de jeux-video
 - Grosse communaute (Forum)
- Ouvrir le monde du jeu-video pour les nouveaux developpeurs.



xna Framework



Compact Framework



Windows



XBOX 360



Windows Phone 7



XNA



Terraria



Arcane's Tower Defense



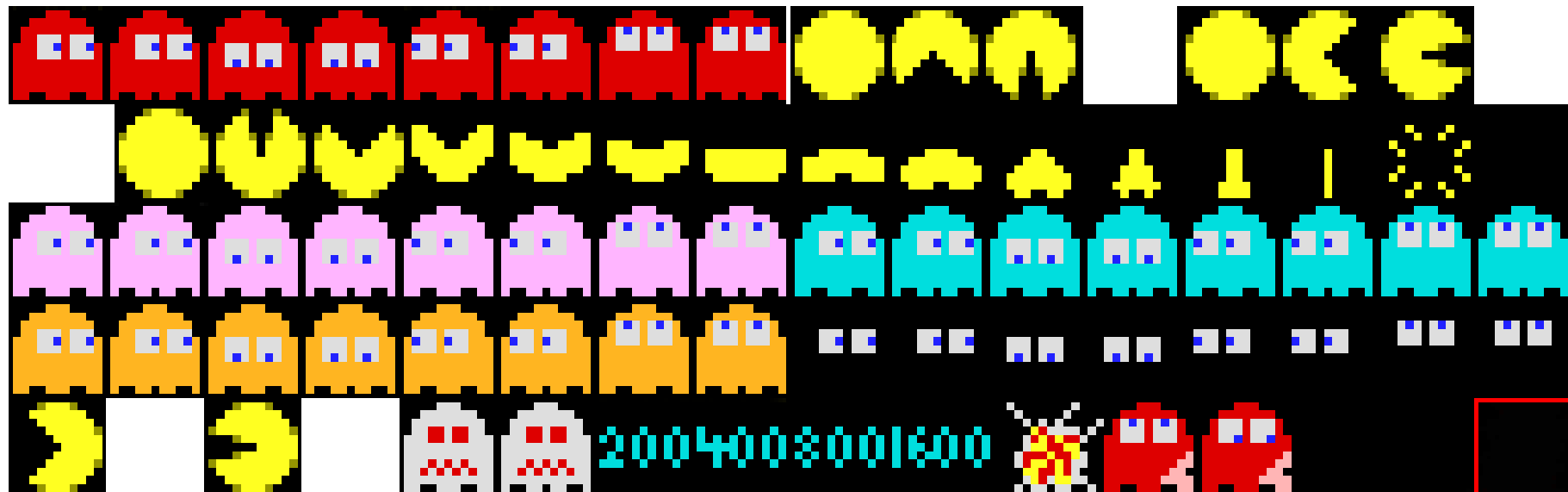
XNA

Les etapes pour bien mener notre projet :

- Il faudra d'abord d finir les parametres de l'interface
- La creation graphique du jeu
- La prise en compte des instructions clavier/manette pour les déplacements
- Developper les IA
- Developper les fonctionnalites annexes (highscore, leveling..)



CONTINUE



Tiselet Pacman



CONTINUE

01234

Compteur



DEPLACEMENTS

- Tout les déplacements se déroulent en modifiant la position des entites dans le tableau

Chaque entites a en plus des autorisations bien pr cises :

- Pacman ne peut aller dans le spawn
- Les fantomes ne peuvent retourner dans le spawn apres en etre sortie
- Les passage de teleportation ne peuvent tre emprunter que par le Pacman



DEPLACEMENTS

Chaque entites detectent les blocs qui l'entourent.

Collisions Mur :

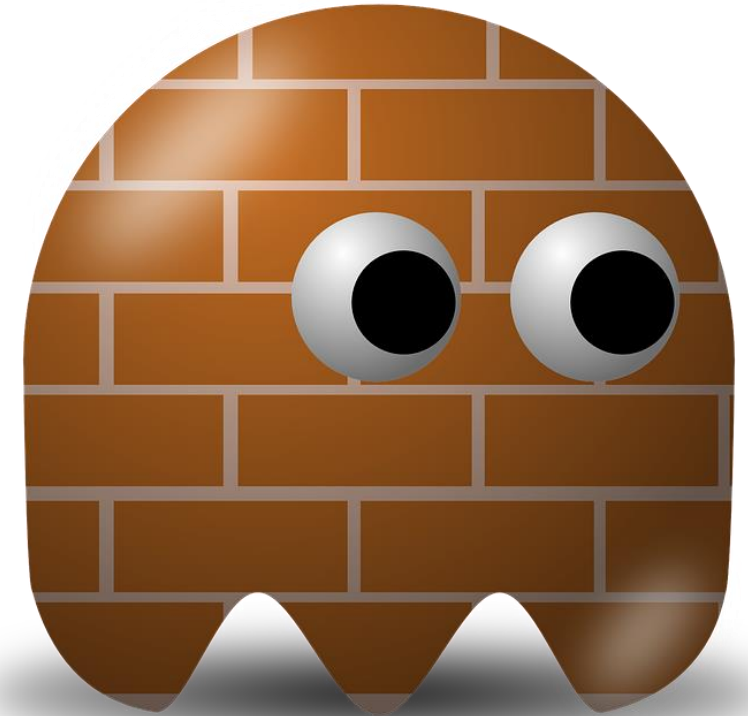
- Si une entite rencontre un mur, alors sont
deplacement est stoppe

Collisions Pacman/Fantome :

- Sinon si le Pacman rencontre un fantome alors
selon son etat il meurt ou mange le fantome

Collisions Fantome/Fantome :

- Comportement en mur

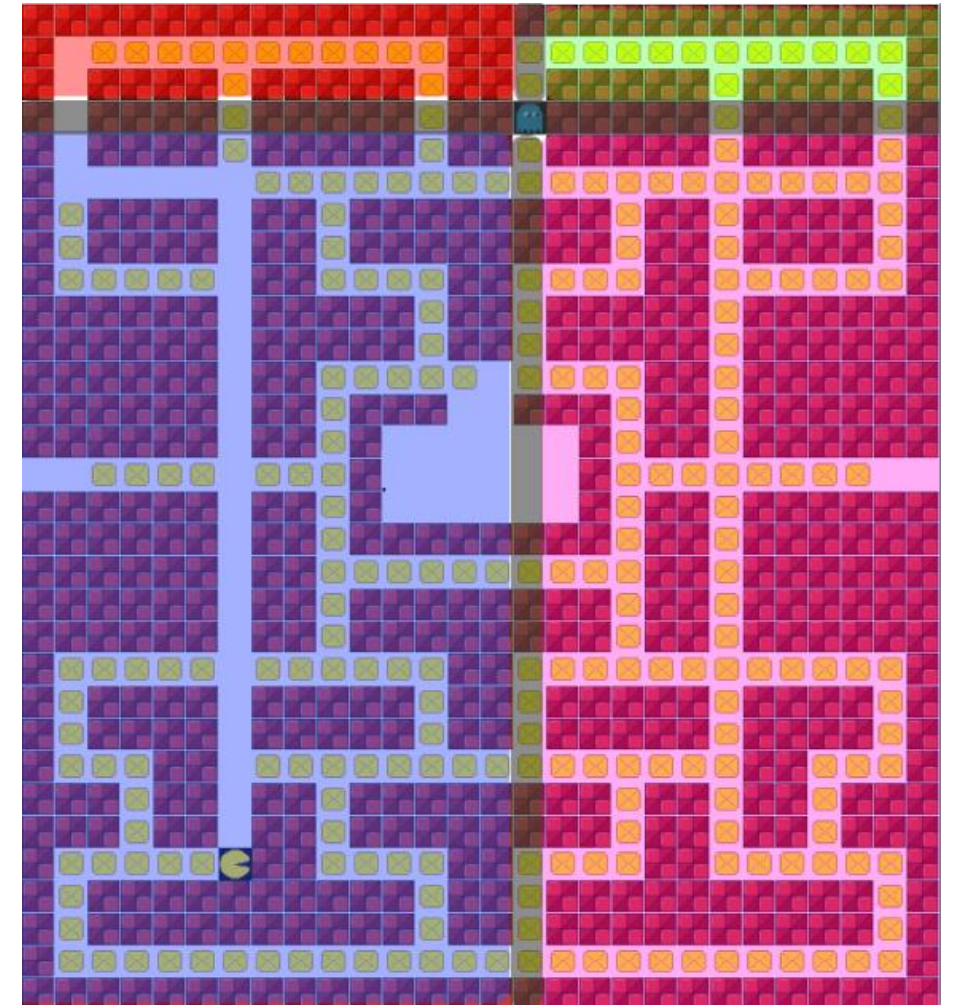


IA



La map est divisee en zones :

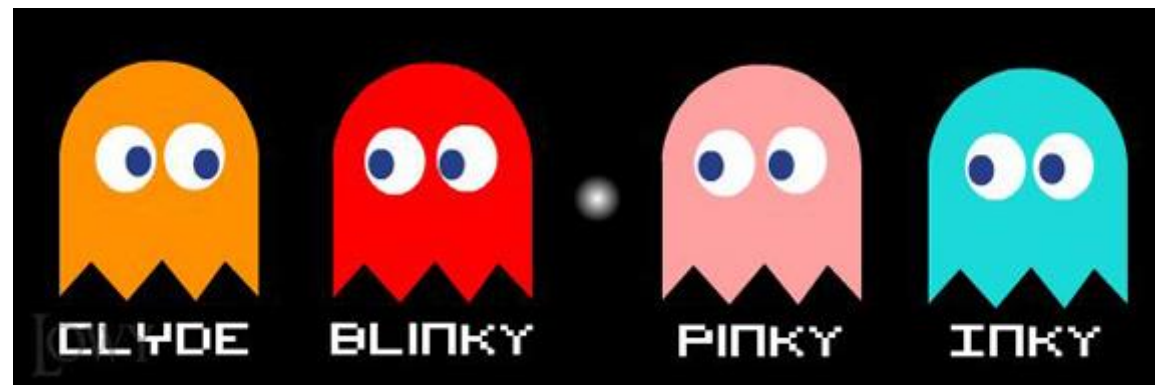
- Les zones permettent d'affilier la position de Pacman a une zone
- Chaque fantomes possedent 8 zones (4 rectangles + 4 lignes)
- La taille des zones varient en fonction de la position du fantome
- A chaque detection le fantome ira dans la direction de la zone ou est present Pacman



IA

Pattern des fantomes :

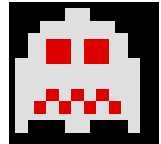
- **Clyde** se deplace aleatoirement sur la carte
- **Blinky** suit le Pacman (hunter)
- **Pinky** essaye anticipe les déplacements du Pacman
- **Inky** suit le Pacman (hunter), avec un comportement fuyard aleatoire



IA

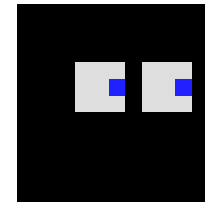
Pattern des fantomes :

Fuyard lorsque Pacman sous effet de la super pilule



Deces :

Retourne au spawn et recommence



CONCLUSION

- Le XNA permet de développer en C# un jeu vidéo rapidement
- De nombreuses améliorations pourraient être apportées
- Avoir une base saine permet d'éviter les bugs
- La conception de la base est primordiale pour l'évolution du jeu



AMELIORATIONS

- Rajout des animations de déplacements
- Musique
- Amélioration graphique
- Affichage vie restante
- Game state
- Menu
- Highscore
- Editeur de Map



REFERENCE

<http://meruvia.fr/index.php/big-tuto-xna>

Big tuto Xna : Un tutoriel complet qui apprend les fonctionnalités du Framework XNA

Les images ont été prises sur un template Pacman et Google Images



Merci de votre attention



& bon jeu !