

Zelda-like

Nous souhaitons développer un jeu d'action-aventure en 2D, vue de dessus.



Consignes

Coder et designer un jeu d'aventure en javascript avec Phaser 3, jouable à la manette.

Vous vous servirez de git pour gérer les versions du projet. Le jeu doit être téléchargeable à partir de votre compte github. Vous devez pour cela veiller à ce que le dépôt soit public.

Devoir programmation & 2D

Cahier des charges

Durée de gameplay : 10 minutes

Fonctionnalités

- a. Ennemis ayant un comportement à l'écran et que l'on peut faire disparaître (par une action, violente ou non). Ces ennemis doivent pouvoir faire perdre de la vie.
- b. La disparition des ennemis entraîne l'apparition d'items collectibles (drops), que l'on peut ramasser pour un usage ultérieur.
- c. Certains items collectibles sont accessibles directement dans l'espace de jeu, sans avoir été préalablement dropés par un ennemi.
- d. Les collectibles enrichissent un inventaire, une barre de vie, un compte monétaire.
- e. Au moins deux des items permettent de débloquent une nouvelle capacité.
- f. Au moins un item d'une part, et une résolution d'action d'autre part (neutralisation de monstre, déplacement d'objet), doivent permettre d'ouvrir un passage d'abord fermé.
- g. La navigation au sein d'un niveau ou d'un donjon se fait par scrolling.
- h. La navigation entre deux "niveaux" ou donjons se fait en changeant de scène.

Graphismes

Artistique :

- création d'un personnage principale (humanoïde ou non)
- création de 2 ennemis minimum (humanoïde ou non)
- création animations: 1 FX minimum 2 par personnage minimum
- création d'1 décor minimum (sol et 5 éléments minimum d'environnements)
- création d'items

Design d'interface :

- création d'une interface d'information d'état
- création d'une interface type inventaire

Technique :

- le logiciel de votre choix
- création de sprites sheet
- format d'écran 800x600
- contrainte habituelles d'images dédiées pour le numérique

Rendu :

le jeu, les sprites sheets et quelques fichiers de créations (PSD, AI, animate...) en exemple de méthodologie.

Devoir programmation & 2D

Critères de notation de programmation : 20 points

- Fonctionnalités (2 points chacune) : *il y a huit fonctionnalités. Leur implémentation est donc notée sur un total de 16 points.*
- Qualité & clarté (2 points) : *maintenabilité et clarté du code, commentaires, respect des standards*
- Note globale (2 points) : *cohérence final du projet en accord avec l'enseignante de 2D*

Critères de notation d'infographie 2D : 20 points

- Connaissance technique & qualité de l'exécution (5 points) : *savoir refaire correctement ce qui a été vu en cours, propreté des documents, clarté des documents, rigueur et nomenclature*
- Qualité artistique du résultat (6 points) : *challenge, cohérence esthétique, lisibilité, qualité des animations*
- Qualité ergonomique du résultat (3 points) : *pertinence des informations, cohérence, lisibilité, design graphique et accessibilité*
- Respect de la consigne (4 points)
- Note globale (2 points) : *cohérence final du projet en accord avec l'enseignante de programmation*