

# Nihal'dventure

—

~ Java a ses limites que l'imagination ignore ~

# Pitch elevator

**POUR QUI :** Les joueurs sur ordinateur

**QUI SOUHAITENT :** Se divertir

**NOTRE PRODUIT EST :** Un jeu de rôle

**QUI :** Est une version classique d'un RPG (Role Playing Game)

**A LA DIFFERENCE DE : ZELDA**

**PERMET DE :**

— Combattre au tour par tour

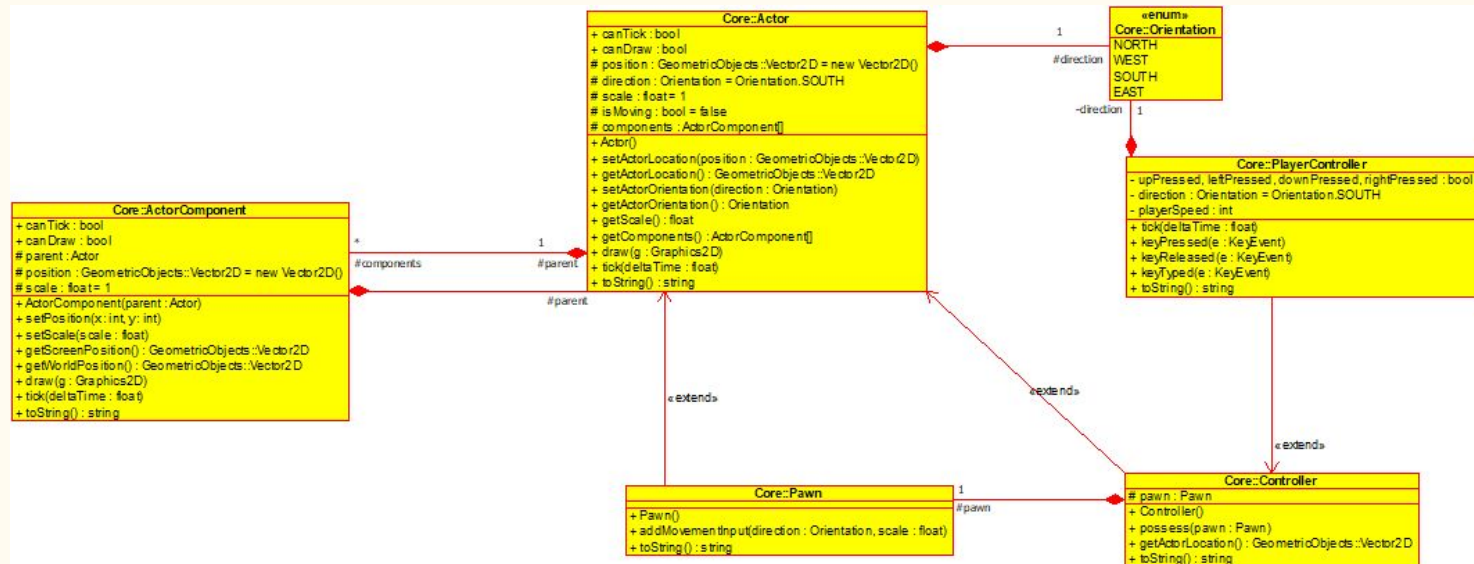
— Accomplir des quêtes

# Démonstration

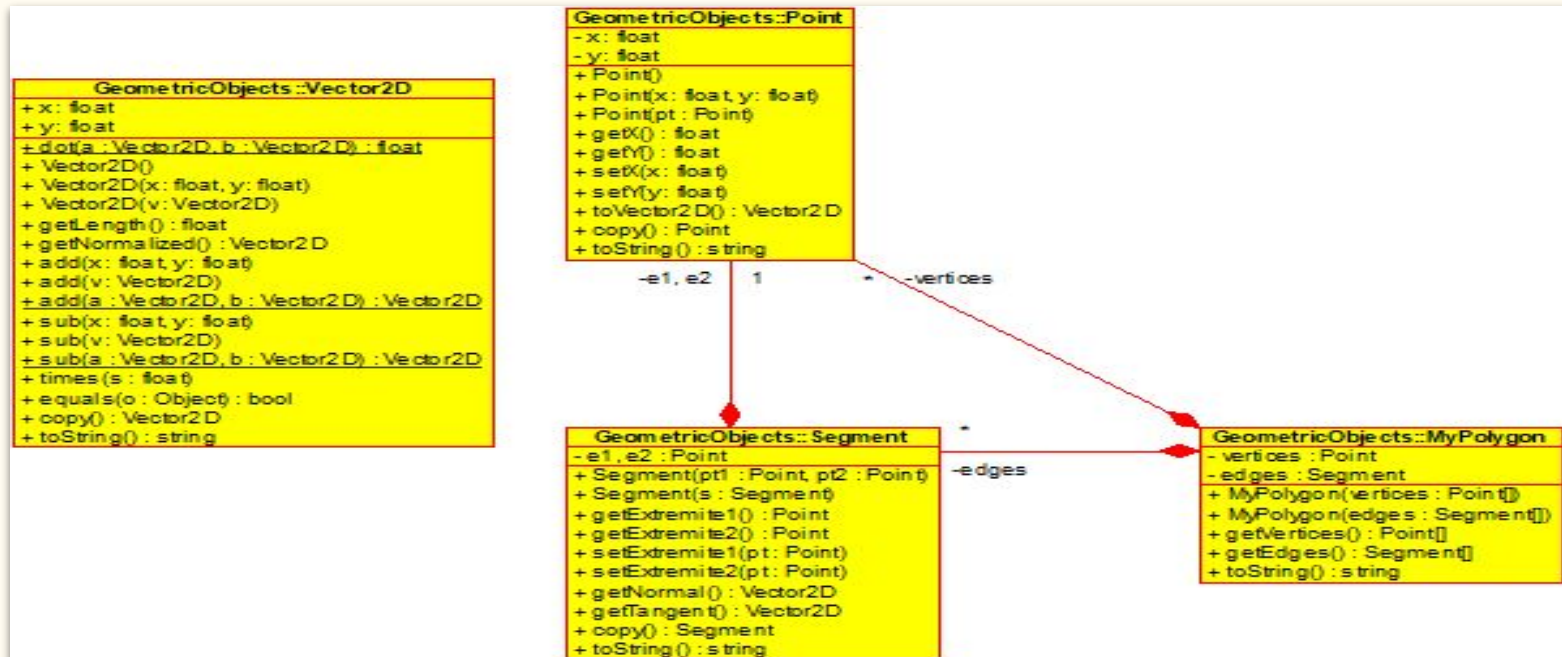


# Architecture de notre projet

## -Core (moteur de jeu)



## -GeometricObjects



- Main (notre jeu en lui-même)

  - hérite du core

- Audio (pistes audio):

  - musique de fond

  - sons d'ambiance

- UserInterface (menu principal, inventaire, dialogues)

# Choix de conception

-MAP réalisée avec Tiled, exportée en json



# -Universal LPC Sprite Sheet Generator pour créer les sprites des différents personnages

## Universal LPC Spritesheet Generator

Free/Libre pixel art sprites from the [Liberated Pixel Cup](#) and [OpenGameArt.org](#).  
License: [CC-BY-SA 3.0](#). You must [credit the authors of this artwork](#).

Download: [Image \(PNG\)](#) [Credits \(text\)](#) [Credits \(CSV\)](#)

Edit: [Reset all](#) [Replace Mask \(pink\)](#)

View: [Collapse All](#) [Expand Selected](#) ☐ Compact Display

Search:

### Body

- Body type ▾
  - ☒ Male
  - ☐ Female
  - ☐ Child
  - ☐ Pregnant
  - ☐ Muscular

- Shadow ▸
- Body ▸
- Wounds ▸
- Prostheses ▸

### Head

- Ears ▸
- Nose ▸
- Eyes ▸
- Beards ▸
- Hair ▸
- Head coverings ▸
- Hats and Helmets ▸
- Accessories ▸
- Neck ▸

### Arms

- Shoulders ▸
- Arms ▸
- Bauldron ▸
- Wrists ▸
- Gloves ▸

### Torso

- Shirts ▸
- Apron ▸
- Bandages ▸
- Chainmail ▸
- Jacket ▸
- Vest ▸
- Armour ▸
- Cape ▸
- Waist ▸

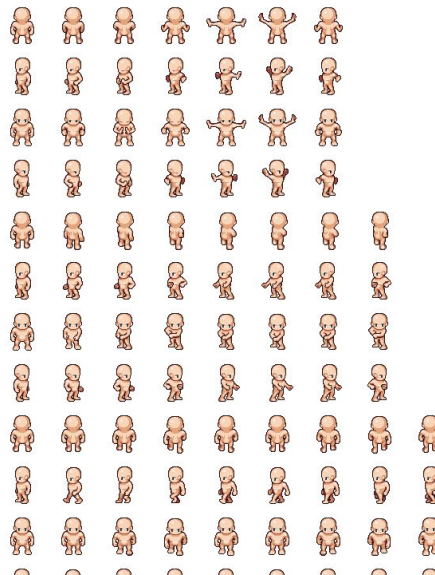
### Legs

- Legs ▸
- Boots ▸
- Shoes ▸

Preview [Walk](#) ▾

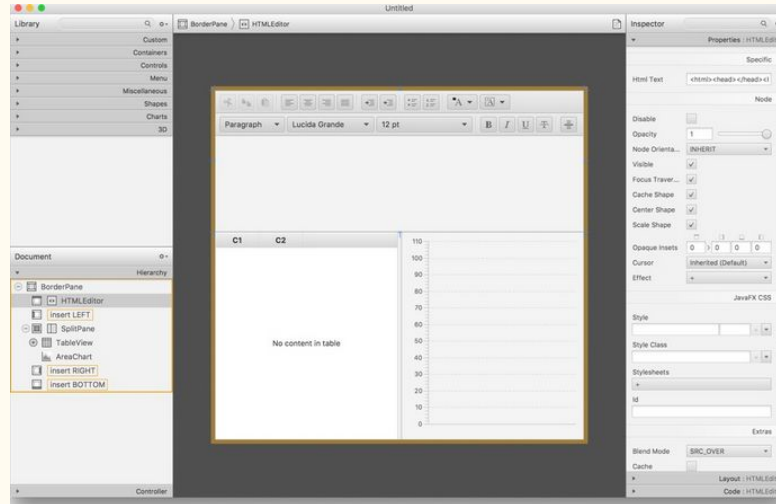


Complete sprite sheet (click to zoom):



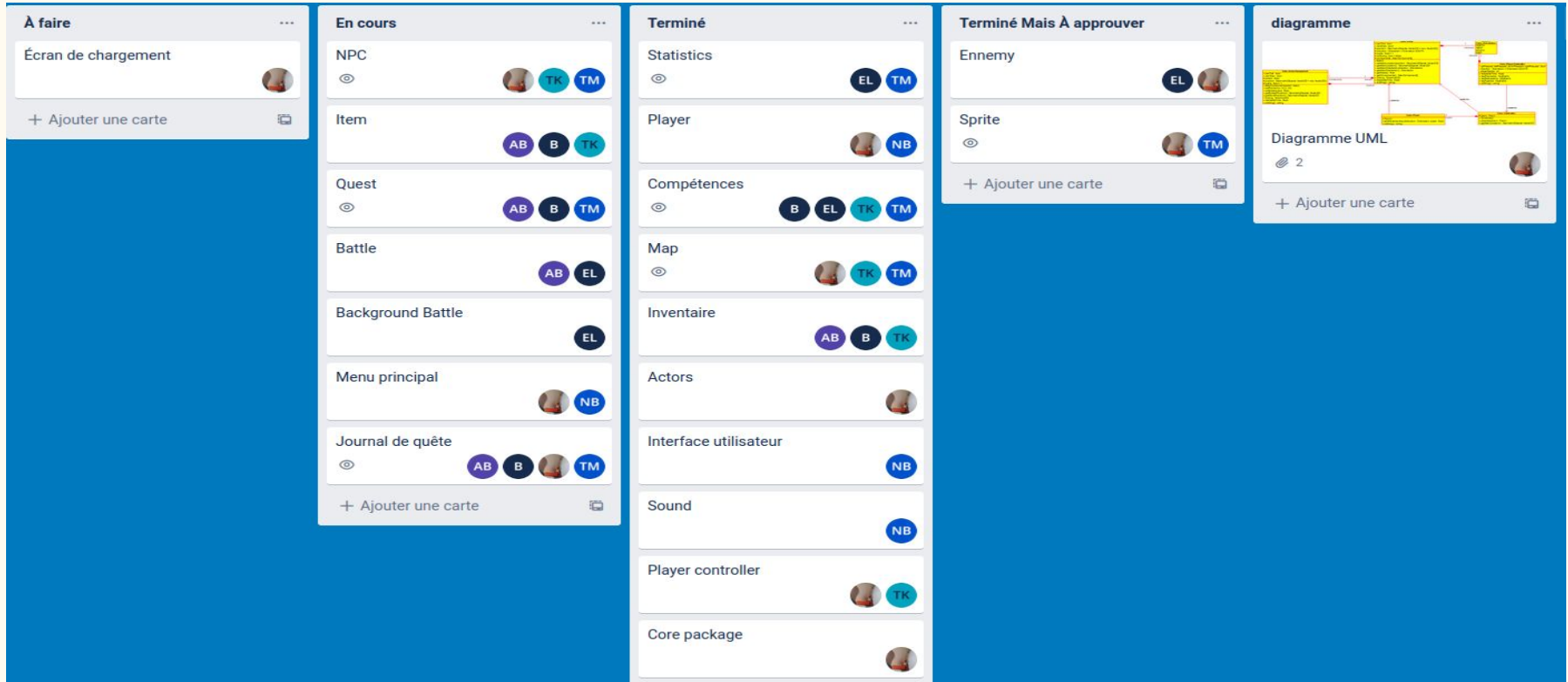


- Utilisation d'une classe de gestion du mode combat (vie, statistiques ...)
- utilisation d'une classe interface permettant à l'utilisateur de visualiser et gérer son combat
- Utilisation de 'scene builder' pour le menu



- Inspiration de Unreal engine pour l'architecture
- Création des sorts et items (une classe pour chaque item ou sort)
- Pour les statistiques:
  - armure logarithmique
  - attaque au pourcentage

# Répartition du travail



Merci de votre attention