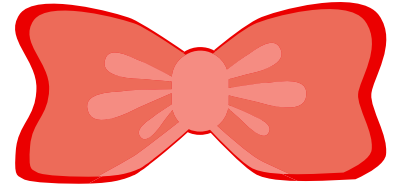


Projet Enclade Wine

zelda_like codé avec Phaser 3

Joseph Ronzier Game Design B ETPA Avril 2020



INDEX DU DOSSIER DE TRAVAIL

_src : ensemble des documents de création graphique et d'inspiration.

Ai_assets : documents de travail Illustrator

An_assets : documents de travail Animate

proto : documents Illustrator prototypant le level design

recherchesGraphiques : premiers documents de recherche graphique des personnages

refVisuelles : références visuelles utilisées pour le projet.

arbre_de_code : document de préparation du code.

_Phaser : ensemble des fichiers de code et des assets.

_assets : ensemble des assets

EncladeWine : executable pour lancer le jeu.

CONTROLES CLAVIER

Z	Se déplacer vers le haut
Q	Se déplacer vers la gauche
S	Se déplacer vers le bas
D	Se déplacer vers la droite
SPACE	Attaquer
E	Ouvrir/fermer l'inventaire
F	Ouvrir/fermer la boutique
ENTER	Equiper/acheter une arme
SHIFT	Dash

CONTENU DISPONIBLE

Niveau interieur avec les hitbox des murs

Niveau exterior sur la même scène, sous le niveau précédent sans hitbox.

Le Boss se déplace seul.

Le Boss attaque seul.

Si le joueur est dans la zone au moment de la frappe il prend des dégats(ouvrir l'inspection de la page pour le constater (ctrl+shift+I))

Le joueur peut taper le boss et lui infliger des dégats (ouvrir l'inspection de la page pour le constater (ctrl+shift+I))

Le joueur peut changer d'arme grâce à l'inventaire.

Deux armes sont disponibles, le marteau et la lance.

Le joueur peut acheter des armes dans la boutique.

Cela lui coûte de l'or. (ouvrir l'inspection de la page pour le constater (ctrl+shift+I))

Le joueur peut effectuer un déplacement rapide grâce à son dash.

CONTENU NON IMPLÉMENTÉ

- Des amphore destructibles contenant de l'or,
- Le vendeur
- La défaite
- La victoire
- La boucle de gameplay, le boss devenant plus fort à chaque défaite
- Le tutoriel
- Une variété d'attaques du boss
- Une plus grande variété d'armes
- Les animations de côté et de dos du boss et du joueur.
- Les animation de mort du boss et du joueur.
- Les animation de dash du joueur.
- L'interface de l'inventaire
- L'interface de la boutique
- Les assets des armes
- Les assets d'attaque des armes et compétences
- Les potions
- Le pouvoir (boule de feu, soin ...)
- La mana.
- Un menu d'accueil.

