



Présentation du projet :

Projet de type application android, reprenant les fonctionnalités d'un jeu « crossroad ».

Le joueur doit amener le héros à sa princesse de l'autre côté du terrain, pour ce faire, il devra éviter des hordes d'ennemis et faire attention à sa vie !

Fonctionnalités présentes :

- Déplacement du personnage à l'aide d'un Touchpad tactile
- Collisions
 - Entre le héros et les chevaliers noirs
 - Entre le héros et la princesse
 - Entre le héros et le bonus
 - Entre le héros et les stèles
- Compatible sur tout appareil Android (tablettes/smartphones)
 - Redimensionnement fonctionnel (Camera/Viewport/Ratio)
 - Jeu en mode paysage uniquement (pour des raisons de gameplay)
- Barre de vie adaptative (à chaque blessure une vie est perdue)
- Un cristal de bonus (le ramasser rend toute la vie à votre héros)
- Plusieurs écrans
 - Un menu de démarrage
 - Un écran de jeu (Un niveau)
 - Un écran de GameOver si le joueur n'a plus de points de vie
 - Un écran de GameOver si le joueur gagne car il a rejoint la princesse
- Son
 - Une musique de fond
 - Un son lorsque l'on ramasse le bonus
- Animations avec Atlas du héros dans les quatre dimensions
- Les ennemis descendent de haut en bas et réapparaissent en boucle tout en ayant leur vitesse changée aléatoirement
- Plusieurs niveaux (deux exactement) dont le deuxième plus difficile que le premier

Capture d'écran de l'interface principale (Level 2) :



Remarques :

- Les textures du personnage du héros, du chevalier noir, de la stèle et de la princesse sont issues du logiciel RPGMaker dont je ne détiens pas les droits.
- La musique de fond est celle de Final Fantasy (pour le niveau 1 et le niveau 2) dont je ne détiens pas les droits.
- La musique de victoire est celle en provenance de Youtube dont je ne détiens pas les droits.
- Les textures du fond et du cristal de bonus sont issues du jeu Final Fantasy , que j'ai modifié (agrandies et adaptées) dont je ne détiens pas les droites.
- Le jeu sur la version Desktop ne peux pas être jouée au clavier (à cause de l'Input Processor du TouchPad) mais jouable au TouchPad avec la souris !

Choix du développeur :

- Il a été choisi de ne pas faire avancer les chevaliers de la « seconde » rangée du bas vers le haut par pur choix esthétique.
- Les stèles ont été placées telles qu'elles pour ne pas surcharger graphiquement l'application et de pouvoir montrer la fonctionnalité de la collision avec les stèles.
- Le cristal de vie à été placé au milieu de la « map » pour représenter graphiquement un checkpoint et permettre au joueur de récupérer sa vie perdue dans une zone de sécurité, à l'abri des ennemis.
- Le TouchPad n'est utilisable que pour la version mobile, ce qui permet à l'utilisateur d'utiliser les touches du clavier pour jouer sur ordinateur.
- Seuls deux niveaux ont été crée, le premier avec peu d'ennemis, et le second avec plus d'ennemis plus rapides.