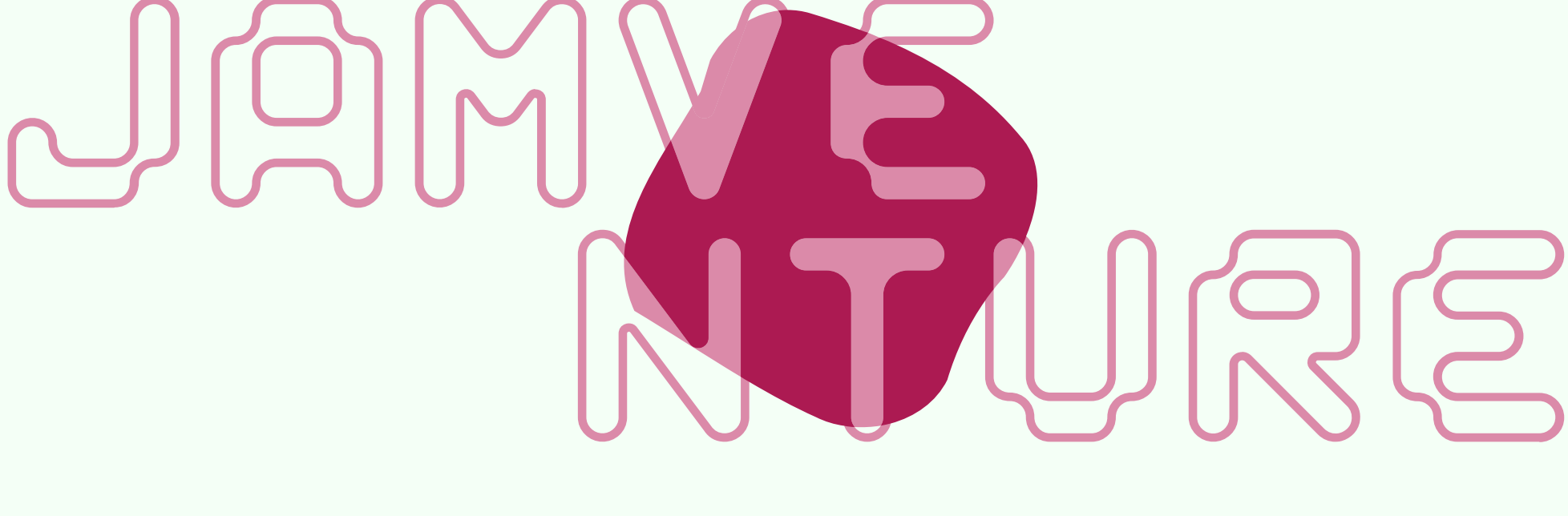
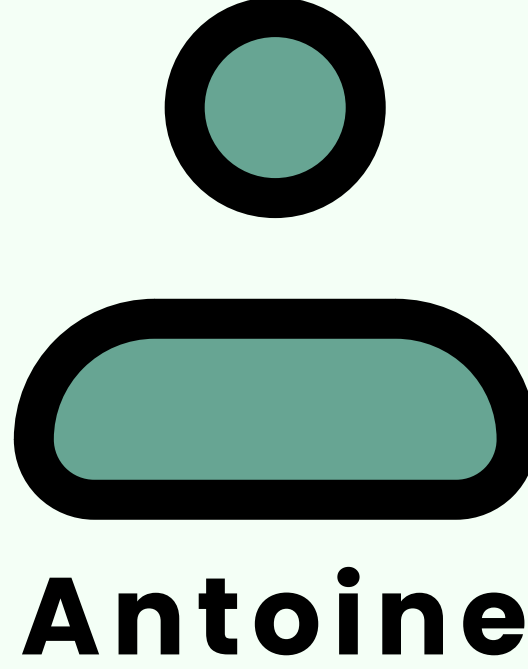


Notre Jeux Jamventure

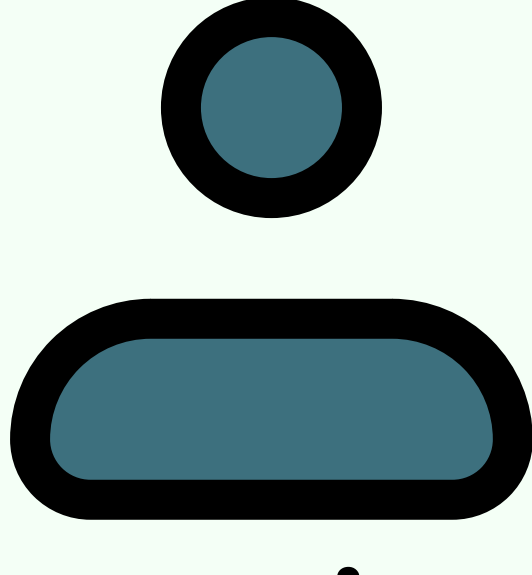


Avant de partir sur un jeu du type platformer, nous avons d'abord trouvé l'idée de s'inspirer de "The Binding of Isaac". Nous voulions faire un jeu avec une mécanique de salle dans lequel le joueur se rend pour accomplir des quêtes. C'est après des discussions approfondies que nous avons fait le choix d'un jeu platformer

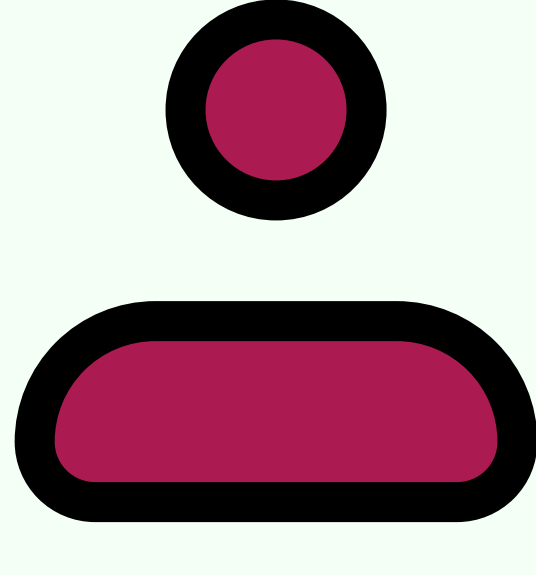
SUR NOUS



Antoine
Intégrateur du site de présentation



Louis
Développeur du jeu en P5play.js



Arthur
Graphiste

Nous sommes l'équipe de réalisation de la première version du jeu Jamventure.

```
if(gamestart == 1){
  clear();
  background(bg_forest);
  noCursor();

  startscreen.x = -1000;
  startscreen.y = 240;
  slimemenu.x = -1000;
  slimemenu.y = 130;
  gameover.x = -1000;
  gameover.y = 240;
  victory.x = -1000;
  victory.y = 240;

  movePlayer();
  shootCursor();
  attackMushroom();
  attackBat();
  lifebar.x = player.x;
  camera.x = player.x;

  reset();
}
```

Comment jouer ?

← → Gauche / Droite
↑ Sauter (maintenir)
T Tirer
D Dash (maintenir)
R Restart (si dash bug)

Zoomez sur votre fenêtre pour ajuster la taille de l'écran
Traversez le monde forêt et affrontez les différents ennemis pour retrouver le premier pot de confiture perdu !

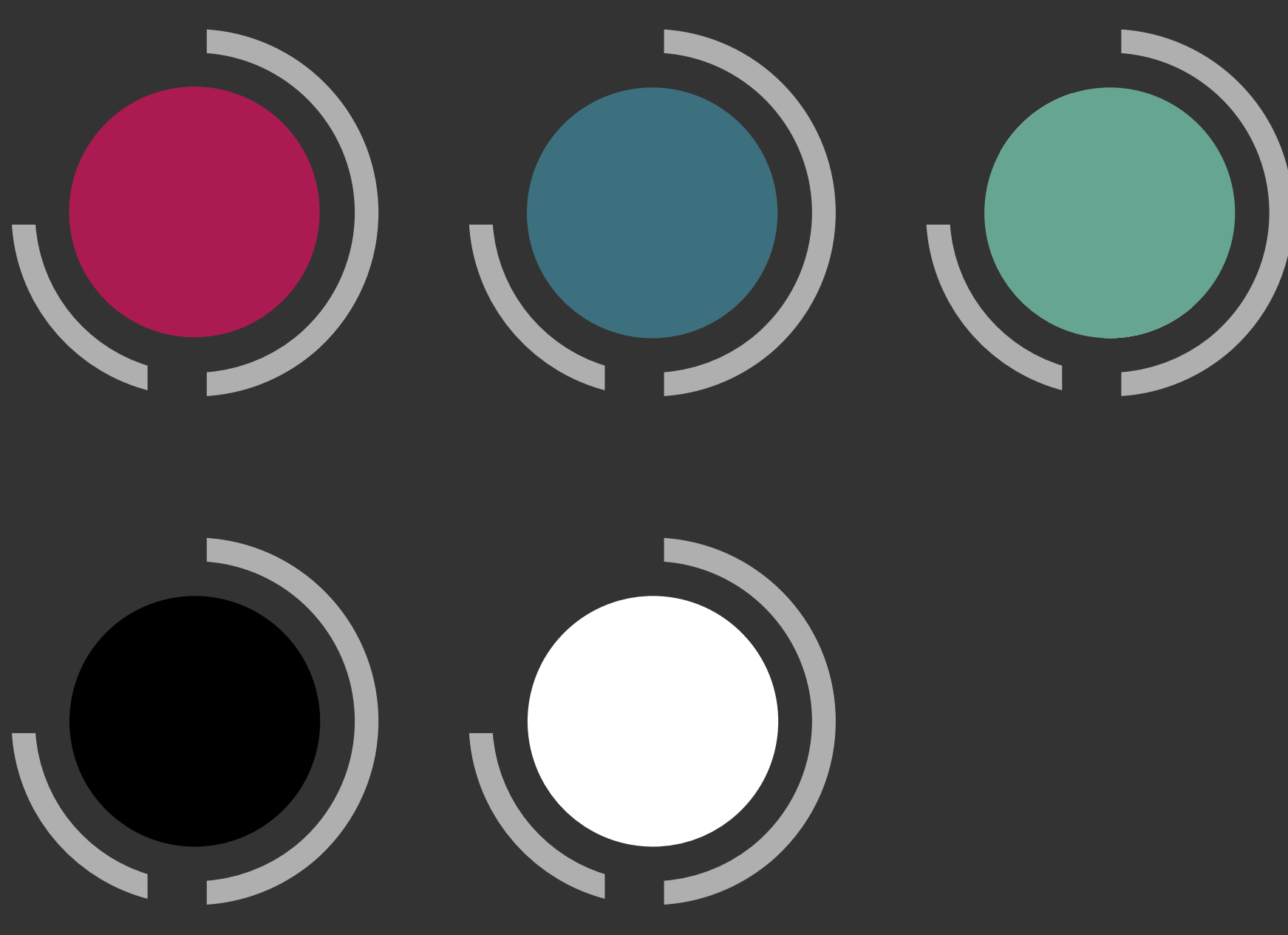
code du jeu en p5play.js

commandes et instructions

fenêtre du jeu

JamVenture est un jeu d'aventure type "platformer" visant à être dynamique et amusant, pour ceux, notre jeu offre différents mécaniques tel que le "saut chargé" et le "dash directionnel". Le but du jeu est récupérer les pots de confitures perdus en traversant les 3 mondes différents : la forêt, le chateau et le desert. Gare aux monstres !

NOTRE JEUX



CIRCO REGULAR
ROMANABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
MNOPQRSTUVWXYZABC
DEFGHIJKLMNOPQRST
UVWXYZ
0123456789(.,:;+!#)*"\$%
%"[N]&@< >

Open Sans
RomanABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
cdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789 (.,:;+!#)*"\$%"[N]&@<@>

NOTRE DA

NOS DESIGN

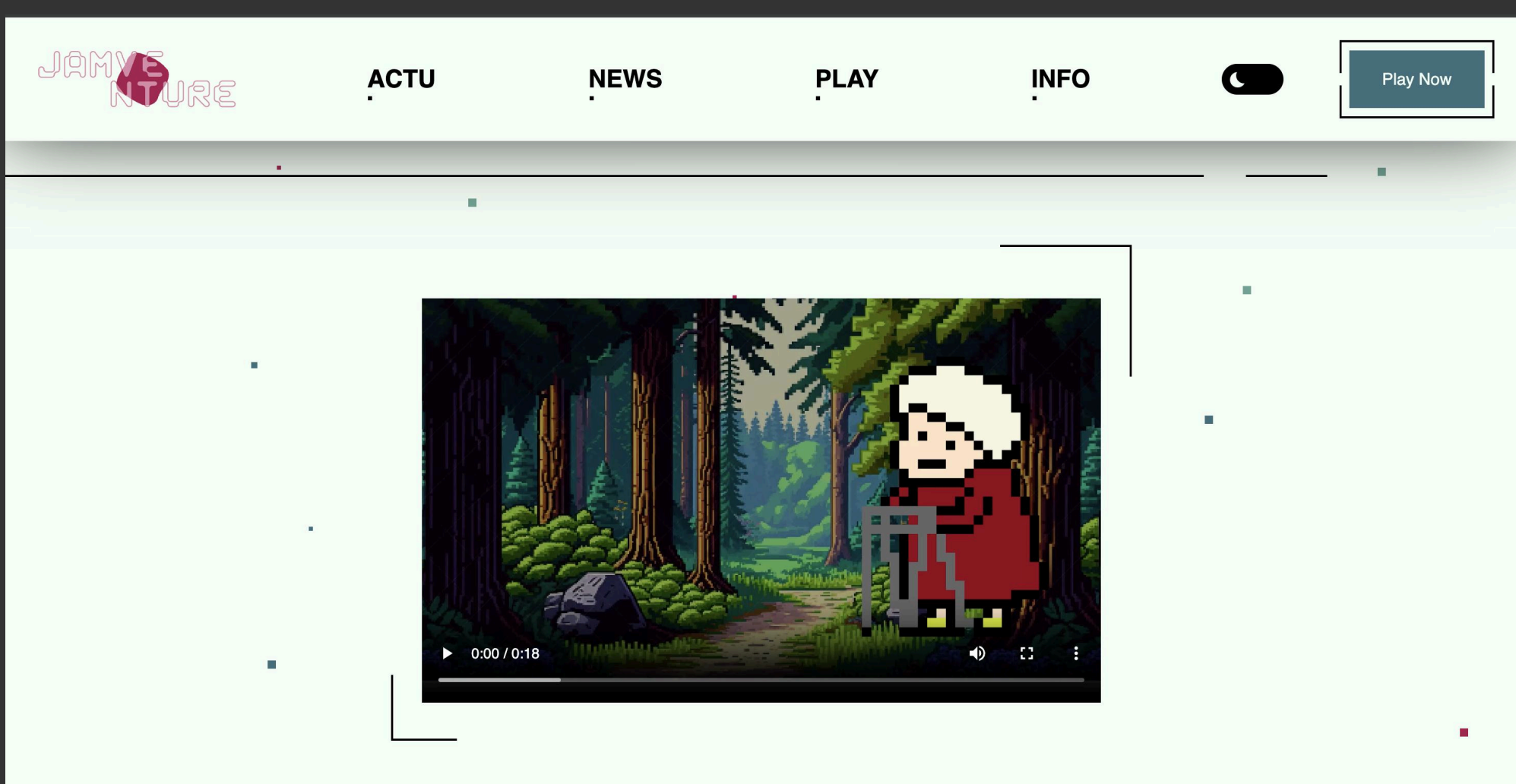
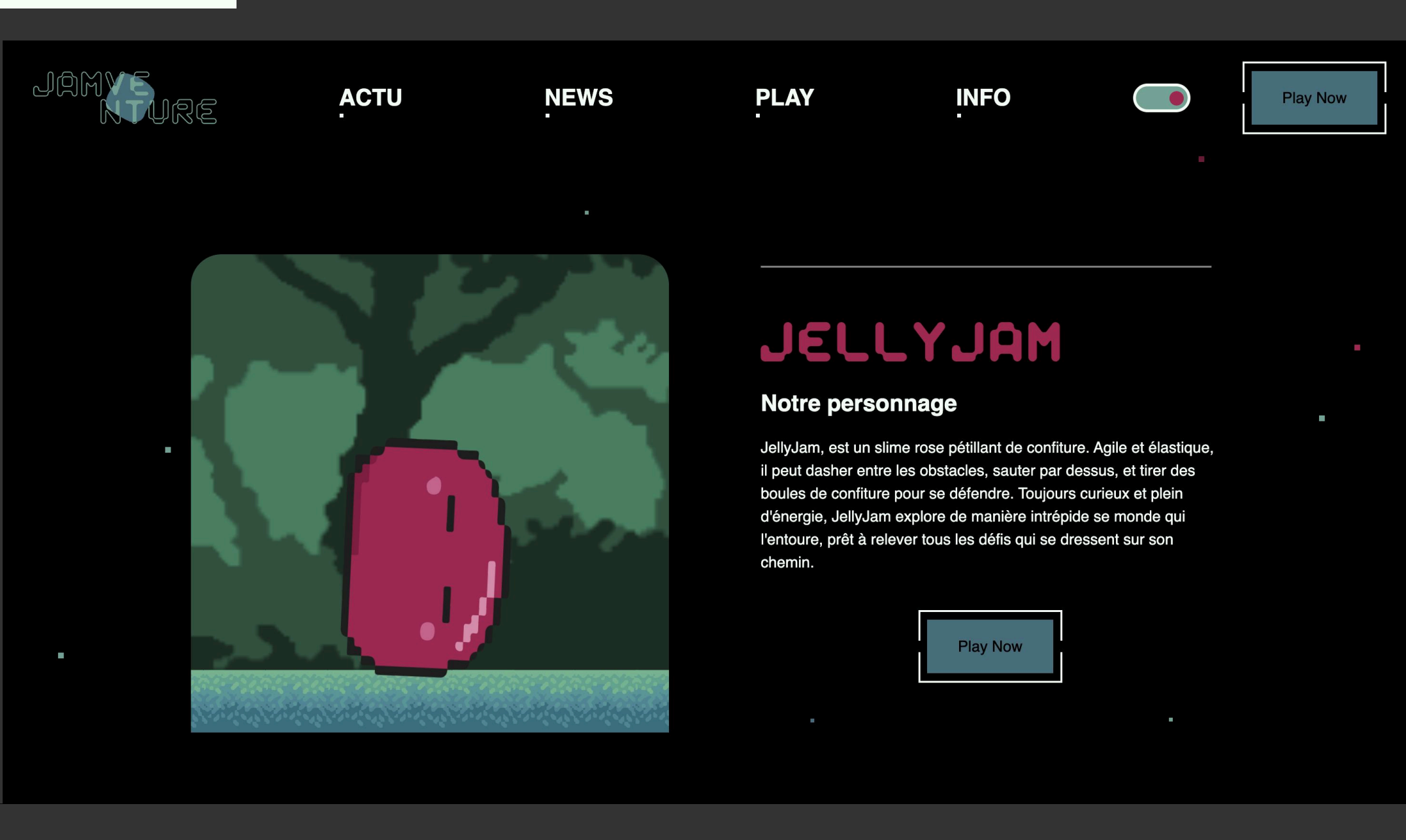


Nous avons choisis de faire l'entièreté de nos designs en pixels. Nous avons procédé avec des tuiles de 32 sur 32 pixels pour pouvoir construire notre décor à notre guise.

Pour le décor nous avons choisis de travailler avec des couleurs particulièrement froide "bleu, vert, turquoise". Notre personnage quant à lui est de couleur violet, rose comme les confitures perdues il ajoute également du contraste et de l'importance.

Nous voulions plonger le joueur dans un univers spécial c'est pour cela que le niveau ce passe dans une forêt magique.

NOTRE SITE



Merci d'avoir pris le temps de lire notre article. Nous espérons que notre projet vous a plu.

NOTRE SITE