PALLA ARTHUR OGAMEL

MOREAU GAËTAN

Principe du jeu

L’idée principale était de faire un jeu type open world mais dans un style qui ressemblait a Pokemon ou autre jeu de l’époque en 2D.

C’est pour cela que l’on a opté pour générer une carte à l’infini. Carte qui se découpe en chunk de 1000 pixels par 1000 pixels et est généré lorsque l’on approche un chunk non généré. Tous les bâtiments (arbres et maisons) sont ainsi ajoutés dans une liste. De même pour les ennemis.

Pour les afficher, l’on regarde si la maison / l’ennemi est dans l’écran puis, après avoir trié les listes, on affiche en faisant en sorte de partir du bas de l’écran vers le haut pour donner un aspect de perspective.

Il y a également un système d’inventaire et d’items que l’on peut récupérer en cassant des arbres, même si ce dernier n’est pas totalement utilisable car l’on ne peut encore rien craft avec les matériaux récupérés. On peut également récupérer des items dans les coffres qui se situent dans les maisons et gérer notre inventaire comme on le souhaite avec un système de drag and drop des items entre les slots (si on dépose un item à l’extérieur de l’inventaire il sera jeté et ne sera plus récupérable).

Pour les déplacements des ennemis, nous avons fait un système simple pour se rapprocher du joueur, et quand il est dedans, nous avons fait en sorte qu’il se positionne soit à droite, en haut, à gauche, ou en bas du joueur mais plus en diagonale pour qu’il puisse attaquer.

Pour les attaque, du joueur, nous avons utilisé diverses transformations sur les images des items pour qu’ils dépendent de la direction du personnage puis appliqué une rotation en fonction d’à quel stade de l’attaque il est. S’il est à 30, le maximum, nous regardons s’il peut attaquer ou couper un arbre en fonction de l’item et de la direction du joueur.

Le fonctionnement des attaques des ennemis est similaire, uniquement les animations étaient déjà faite, donc plus simple.