

Project X

Description :

Nous avons créé un jeu inspiré de “the légende of Zelda 1” (vue du dessus) dans un monde plutôt futuriste. L’objectif est d’explorer la façon de faire un jeu avec pyxel et différentes mécaniques de jeu vidéo comme l’arène infinie, le pavage, ou la barre d’inventaire. Le nom a été choisie au hasard au moment du début de la création.

Ce jeu est réalisé dans le cadre d’un devoir de NSI de 1^{er}.

Développeur n°1 : Quentin LEONARD

➤ Rôles :

- Développement des armes
- Création de la barre de vie et du chargement
- Conception du système de point de vie et de dégât

Développeur n°2 : Benjamin PAILHES

➤ Rôles :

- Organisation de base du projet
- Réalisation des assets pour les armes
- Création de la barre d’inventaire et des différents menus

Nous nous sommes réunis au début du projet pour poser les bases et regrouper nos envies. Par la suite la communication c’est fait essentiellement par Whats app. Tous les codes et le projet ont été communiqués via à GitHub.

Le projet est dans une version finale mais ne regroupe pas toutes les idées de départ. Il reste à faire des systèmes de bouclier et une variation du type d’ennemis.

C’est pour cela que Quentin a décidé de continuer à faire évoluer le jeu.

Histoire du jeu :

Le joueur prend le rôle du chef de la résistance dans le pays carré. Ce pays a été envahi par le royaume cercle son rival depuis toujours. Cela va faire 50 ans que le pays carré est sous la tyrannie des cercles et il vous incombe de transmettre un message d’espoir

à tous les soumis : “ l’espoir est là devant vous, je me débarrasserai de l’invasion cercle ”.

Equilibrage ... :

... des armes

<i>Niveaux</i>	Arme concerner	Dégât	Temps de recharge
<i>Niveaux 1</i>	Nouveau “pixel luncher”	10	30
<i>Niveaux 2</i>	Nouveau “glitch impact”	2	15
<i>Niveaux 3</i>	Amélioration “pixel luncher”	20	30
<i>Niveaux 4</i>	Nouveau “code trapper”	3	30
<i>Niveaux 5</i>	Amélioration “glitch impact”	3	15
<i>Niveaux 6</i>	Amélioration “pixel luncher”	30	30
<i>Niveaux 7</i>	Nouveau “bit ray”	4	2
<i>Niveaux 8</i>	Amélioration “pixel luncher”	25	15
<i>Niveaux 9</i>	Amélioration “code trapper”	5	30
<i>Niveaux 10</i>	Amélioration “glitch impact”	5	15
<i>Niveaux 11</i>	Nouveau “duplicator”	100	30
<i>Niveaux 12</i>	Amélioration “code trapper”	10	30
<i>Niveaux 13</i>	Amélioration “pixel luncher”	50	15
<i>Niveaux 14</i>	Amélioration “bit ray”	8	2
<i>Niveaux 15</i>	Amélioration “glitch impact”	10	15
<i>Niveaux 16</i>	Pas d’évolution	Pas d’évolution	Pas d’évolution

... des ennemies

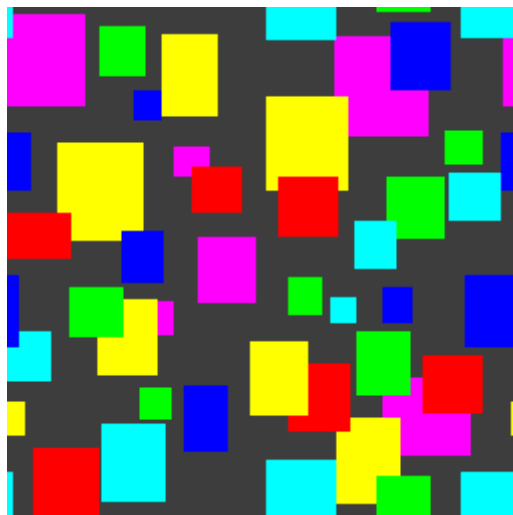
<i>Niveaux</i>	Nombre d’ennemies	Point de vie ennemie	Dégât
<i>Niveaux 1</i>	1	100	10
<i>Niveaux 2</i>	2	100	10
<i>Niveaux 3</i>	1	200	20
<i>Niveaux 4</i>	3	100	10
<i>Niveaux 5</i>	1	300	35
<i>Niveaux 6</i>	7	50	5
<i>Niveaux 7</i>	1	500	40
<i>Niveaux 8</i>	5	100	15
<i>Niveaux 9</i>	11	50	5
<i>Niveaux 10</i>	4	150	20
<i>Niveaux 11</i>	10	100	7
<i>Niveaux 12</i>	5	200	15

Niveaux 13	1	1000	70
Niveaux 14	11	100	8
Niveaux 15	6	200	15
Niveaux 16	1	3000	80

Voici quelque image du jeu



Start menu | Game over menu



Arène de combat

Ce projet peut être amélioré avec une vraie fin ou de nouvelles fonctionnalités comme dit plus haut. Si nous devons le refaire, nous ne perdrons pas autant de temps sur les assets et avec la forme du code (le passage de classe à fonction a été difficile à faire). Cependant nous ne toucherions pas à la répartition des rôles et à notre organisation

Lien GitHub (avancer sur la branche Quentin) :

[Project X](#)