

Hel : The pixelated horror

Travail de diplôme 2015

Yannick R. Brodard

Centre de Formation Professionnelle Technique
École d'informatique

Vendredi, 5 juin 2015

Sommaire

Contexte du projet

Fonctionnalités

Méthodes mises en œuvre

Démonstration

Conclusion et perspectives

Table of Contents

Contexte du projet

Fonctionnalités

Méthodes mises en œuvre

Démonstration

Conclusion et perspectives

Sujet

- ▶ Jeu-vidéo 2D
- ▶ Aspects RPG
 - ▶ Système de compétences
 - ▶ Système d'objets
- ▶ Monogame

But

- ▶ Gagner des compétences
- ▶ Trouver des objets pour améliorer son personnage
- ▶ Parcourir un monde qui n'est jamais deux fois le même
- ▶ Vaincre les ennemis et le boss *Hel*

Détails

- ▶ Le joueur peut :
 - ▶ Se déplacer
 - ▶ Attaquer
 - ▶ Invoquer des sorts
- ▶ La carte est générée aléatoirement
- ▶ Un système de progression du personnage est mis en place
 - ▶ Points de caractéristiques
 - ▶ Points de compétences
- ▶ Des objets sont trouvables pour le joueur

Le marché actuel

- ▶ Diablo III, poids lourd actuel
- ▶ Path of Exile, concurrent de Diablo III
- ▶ Bastion, jeu indépendant remarquable

Adaptation au marché

- ▶ Rendre le jeu équilibré pour satisfaire les hardcore-gamers ainsi qu'introduire des débutants.
- ▶ Rendre le jeu générique pour facilement ajouté du contenu. Ce qui permet un développement plus solide de la communauté.
- ▶ *Rendre le jeu graphiquement attractif*

Table of Contents

Contexte du projet

Fonctionnalités

Méthodes mises en œuvre

Démonstration

Conclusion et perspectives

Interface utilisateur

- ▶ Menu de navigation
 - ▶ Jouer
 - ▶ Options
 - ▶ Charger
- ▶ Écran de présentation
- ▶ Écran de jeu

Personnage

- ▶ Possède des caractéristiques
- ▶ Peut porter des objets pour augmenter ses caractéristiques
- ▶ Peut stocker des objets

Caractéristiques & compétences

- ▶ Ce qui définit un personnage du jeu
- ▶ Tous les actions dépendent des caractéristiques
- ▶ Les personnages possèdent des caractéristiques par défauts
- ▶ Les objets ont des caractéristiques qui augmentent ceux du personnage jouable
- ▶ Certains sorts ont des caractéristiques qui augmentent ceux du personnage pendant un certain temps

Objets

- ▶ Peuvent être trouvé en...
 - ▶ ...tuant un ennemi
 - ▶ ...ouvrant un coffre
- ▶ Augmentent les caractéristiques du personnage
- ▶ Se placent sur le personnage
 - ▶ tête, épaules, torse
 - ▶ jambes, pieds, mains
 - ▶ collier, bagues

Carte

- ▶ Générés aléatoirement
- ▶ Différentes difficultés

Table of Contents

Contexte du projet

Fonctionnalités

Méthodes mises en œuvre

Démonstration

Conclusion et perspectives

Les boucles de Monogame

Structure du projet

Génération de la carte

Caractéristiques

Éléments du jeu

Entités

Déplacements

Éléments du jeu

Ennemis

Attaques

Gestion de l'écran

Les différents écrans

Gestion des textures

Sérialisation XML

Intersections

Gestion des entrées de périphériques

Primitives 2D

Table of Contents

Contexte du projet

Fonctionnalités

Méthodes mises en œuvre

Démonstration

Conclusion et perspectives

Démonstration

Table of Contents

Contexte du projet

Fonctionnalités

Méthodes mises en œuvre

Démonstration

Conclusion et perspectives

Apport personnel

Conclusion et bilan personnel

Perspectives du projet

Questions ?