

Hel : The pixelated horror

Travail de diplôme 2015

Yannick R. Brodard

Centre de Formation Professionnelle Technique
École d'informatique

Vendredi, 5 juin 2015

Sommaire

Introduction

Fonctionnalités

Méthodes

Démonstration

Conclusion

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



- ▶ Les jeux hack 'n' slash sont :
 - ▶ Trop faciles
 - ▶ Trop complexes
- ▶ Trouver le juste milieu
- ▶ Défi à soi-même



Le jeu possède :

- ▶ Une carte générée aléatoirement
- ▶ Un personnage contrôlable
- ▶ Des ennemis indépendants
- ▶ Un menu de navigation

Règles du jeu

- ▶ Vaincre des ennemis
- ▶ Gagner des points de compétences
- ▶ Trouver des objets
- ▶ Vaincre le boss "Hel"



Force



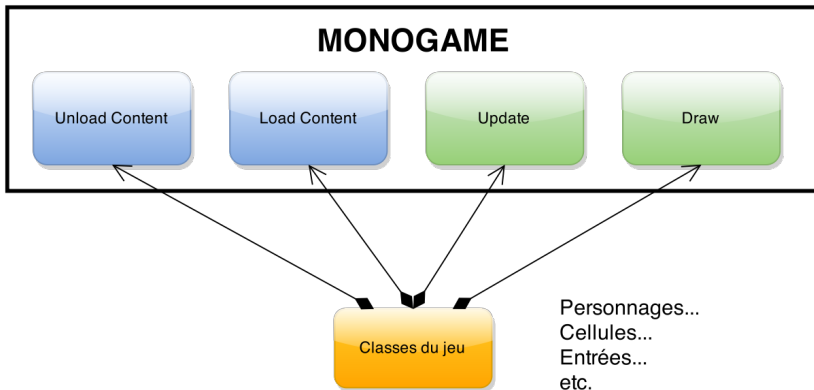
Vitalité



Agilité

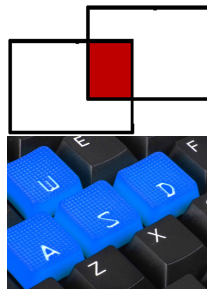


Magie



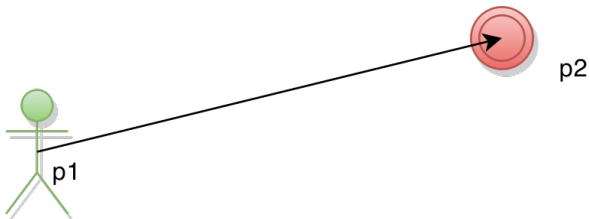
Outils de développement

- ▶ Primitives 2D
- ▶ Collisions/intersections
- ▶ Gestion des entrées
- ▶ Sérialisation XML



Entités

- ▶ Des éléments "vivants" du jeu
- ▶ Possède vie, mana et caractéristique
- ▶ Peut se déplacer et attaquer



$$\vec{v} = p_1 - p_2$$

$$p = |\vec{v}| * \Delta t * s + p_1$$

Carte

- ▶ Génération aléatoire
- ▶ Utilise un algorithme d'automate cellulaire



**PRESS START
TO BEGIN**

► Conclusion

- Manque le système d'objets et de points de compétences.
- Le contenu s'ajoute facilement
- Demande beaucoup de temps

► Perspectives

- Le projet sera continué
- Peut être suivi sur GitHub